

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7092605号
(P7092605)

(45)発行日 令和4年6月28日(2022.6.28)

(24)登録日 令和4年6月20日(2022.6.20)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全375頁)

(21)出願番号	特願2018-146539(P2018-146539)	(73)特許権者	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(22)出願日	平成30年8月3日(2018.8.3)		
(65)公開番号	特開2020-18763(P2020-18763A)		
(43)公開日	令和2年2月6日(2020.2.6)	(74)代理人	100145698 弁理士 清水 俊介
審査請求日	令和3年5月14日(2021.5.14)	(72)発明者	伊藤 隆洋 東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72)発明者	首藤 茂 東京都江東区有明3丁目7番26号
		審査官	西岡 貴央

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】

複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段と、複数の役の中から決定された当籤役に
応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段と、を備える遊技機
であって、

所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な報知を行うことが可能な有利区間中に行わ
れる遊技者にとって有利な遊技状態である有利状態を開始するとともに、前記有利状態に
おいて前記有利状態の継続判定を行い、前記有利状態を継続させないと判定した場合に、
特定の条件を満たしたとして前記有利状態を終了する有利状態制御手段と、
を更に備え、

前記有利状態制御手段は、所定の移行条件の成立に応じて前記継続判定を行わない特別有
利状態に制御し、

前記有利状態において、前記有利状態中の遊技の結果として付与された遊技用価値の数量
から、当該遊技に用いた遊技用価値の数量を減算した差枚数を計数する差枚数カウンタと、
前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数がリミット閾値に達すると、前記有利区間を終
了することで、前記特定の条件を満たしたか否かに関わらず前記有利状態を終了するリミ
ット処理を行う第1終了手段と、

前記特別有利状態において前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数が前記リミット閾値
よりも少なく、前記リミット閾値に近い所定値に達すると、前記差枚数が前記所定値に達
したのちに所定期間の特別遊技が行われた場合に前記有利区間を終了することで、前記有

利状態を終了する第2終了手段と、
 前記特別有利状態において、遊技者にとって有利な所定役が当籤役として決定された場合に、前記所定役を認識可能な図柄組合せを表示させない所定の報知を行う報知手段と、
 前記有利状態の延長を実行可能な有利状態延長手段と、
 を更に備え、
 前記有利状態延長手段は、前記特別有利状態においては、前記有利状態の延長を行わず、
 前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数は、前記特別遊技において、単位遊技における
 差枚数の最大値未満である所定枚数分だけ前記リミット閾値を超過する場合がある
 ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【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。

20

【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、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をAT（assist time）といい、AT機能を備える遊技機をAT機やART機と呼ぶ。AT（ART）機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0005】

このようなAT機能を有する遊技機として、例えば、特許文献1には、有利な状態（AT）が長期間にわたり継続すると（例えば、3000枚獲得）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利な状態を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、報知期間中に遊技者が得る利益を一定の範囲に収めることができるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまふことを抑制することができる。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【文献】特開2017-153724号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

ところで、上述のようにリミット処理を行う遊技では、有利な状態中に獲得したメダルの枚数が上限に到達した瞬間に、強制的に有利な状態を終了させてしまふため、遊技者に唐

50

突の感を抱かれてしまう。その結果、有利な状態中に多くのメダルを獲得できたにも関わらず、遊技者の満足感を害してしまい、結果、遊技の興趣を損ねてしまう。

【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、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制しつつも、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段と、を備える遊技機であって、所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な報知を行うことが可能な有利区間中に行われる遊技者にとって有利な遊技状態である有利状態を開始するとともに、前記有利状態において前記有利状態の継続判定を行い、前記有利状態を継続させないと判定した場合に、特定の条件を満たしたとして前記有利状態を終了する有利状態制御手段と、を更に備え、前記有利状態制御手段は、所定の移行条件の成立に応じて前記継続判定を行わない特別有利状態に制御し、前記有利状態において、前記有利状態中の遊技の結果として付与された遊技用価値の数量から、当該遊技に用いた遊技用価値の数量を減算した差枚数を計数する差枚数カウンタと、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数がリミット閾値に達すると、前記有利区間を終了することで、前記特定の条件を満たしたか否かに関わらず前記有利状態を終了するリミット処理を行う第1終了手段と、前記特別有利状態において前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数が前記リミット閾値よりも少なく、前記リミット閾値に近い所定値に達すると、前記差枚数が前記所定値に達したのちに所定期間の特別遊技が行われた場合に前記有利区間を終了することで、前記有利状態を終了する第2終了手段と、前記特別有利状態において、遊技者にとって有利な所定役が当籤役として決定された場合に、前記所定役を認識可能な図柄組合せを表示させない所定の報知を行う報知手段と、前記有利状態の延長を実行可能な有利状態延長手段と、を更に備え、前記有利状態延長手段は、前記特別有利状態においては、前記有利状態の延長を行わず、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数は、前記特別遊技において、単位遊技における差枚数の最大値未満である所定枚数分だけ前記リミット閾値を超過する場合があることを特徴とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制しつつも、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の一実施形態における遊技機の機能フローを説明するための図である。

【図2】本発明の一実施形態における遊技機の外觀構造を示す斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。

【図4】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。

【図5】本発明の一実施形態の遊技機が備えるセレクタの構造を示す図である。

【図6】本発明の一実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。

【図7】本発明の一実施形態における主制御回路の内部構成を示すブロック図である。

【図8】本発明の一実施形態におけるマイクロプロセッサの内部構成を示すブロック図である。

【図9】本発明の一実施形態における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。

【図10】本発明の一実施形態におけるメインCPUが有する各種レジスタの構成図である。

【図11】本発明の一実施形態における主制御回路のメモリマップを示す図である。

【図12】本発明の一実施形態における主制御回路のセキュリティモードを説明する図である。

10

20

30

40

50

【図 1 3】本発明の一実施形態におけるパチスロのボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 1 4】本発明の一実施形態における遊技機の非有利区間、通常有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 1 5】本発明の一実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

【図 2 0】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

10

【図 2 1】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

【図 2 2】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

【図 2 3】本発明の一実施形態における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。

【図 2 4】本発明の一実施形態における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。

【図 2 5】本発明の一実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の構成を示す図である。

【図 2 6】本発明の一実施形態における持越役格納領域の構成を示す図である。

【図 2 7】本発明の一実施形態における遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。

20

【図 2 8】本発明の一実施形態における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 9】本発明の一実施形態における押下順序格納領域の構成を示す図である。

【図 3 0】本発明の一実施形態における図柄コード格納領域の構成を示す図である。

【図 3 1】本発明の一実施形態における内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を示す図である。

【図 3 2】本発明の一実施形態における内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を示す図である。

【図 3 3】本発明の一実施形態における非有利区間中の遊技の流れを説明するための図である。

30

【図 3 4】本発明の一実施形態における通常有利区間中の遊技の流れを説明するための図である。

【図 3 5】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態中の遊技の流れを説明するための図である。

【図 3 6】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態で参照される各種テーブルの一例を示す図である。

【図 3 7】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。

【図 3 8】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。

40

【図 3 9】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。

【図 4 0】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。

【図 4 1】本発明の一実施形態におけるラインバトル状態の表示装置の表示例を示す図である。

【図 4 2】本発明の一実施形態における権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技の流れを説明するための図である。

【図 4 3】本発明の一実施形態におけるエンディング 1 状態及びエンディング 2 状態中の遊技の流れを説明するための図である。

50

【図 4 4】本発明の一実施形態におけるエンディング 1 状態及びエンディング 2 状態中に行われるエンディング演出を説明するための図である。

【図 4 5】本発明の一実施形態における各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係を示す図である。

【図 4 6】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行される電源投入（リセット割込み）時処理の例を示すフローチャートである。

【図 4 7】本発明の一実施形態における遊技復帰処理の例を示すフローチャートである。

【図 4 8】本発明の一実施形態における設定変更確認処理の例を示すフローチャートである。

【図 4 9】本発明の一実施形態における設定変更コマンド生成格納処理の例を示すフローチャートである。

10

【図 5 0】本発明の一実施形態における通信データ格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 1】本発明の一実施形態における通信データポインタ更新処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 2】本発明の一実施形態における電断時（外部）処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 3】本発明の一実施形態におけるチェックサム生成処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図 5 4】本発明の一実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

20

【図 5 5】本発明の一実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図 5 6】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理（主要動作処理）の例を示すフローチャートである。

【図 5 7】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 8】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 5 9】本発明の一実施形態におけるメダル投入処理の例を示すフローチャートである。

30

【図 6 0】本発明の一実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 1】本発明の一実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 2】本発明の一実施形態におけるエラー処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 3】本発明の一実施形態における乱数値取得処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 4】本発明の一実施形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 5】本発明の一実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 6】本発明の一実施形態における圧縮データ格納処理の例を示すフローチャートである。

40

【図 6 7】本発明の一実施形態における引込優先順位格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 8】本発明の一実施形態における図柄コード取得処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 9】本発明の一実施形態における論理積演算処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 0】本発明の一実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 1】本発明の一実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 2】本発明の一実施形態におけるリール停止制御処理の例を示すフローチャートで

50

ある。

【図 7 3】本発明の一実施形態における入賞検索処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 4】本発明の一実施形態におけるイリーガルヒットチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 5】本発明の一実施形態における入賞チェック・メダル払出処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 6】本発明の一実施形態におけるメダル払出枚数チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 7】本発明の一実施形態における B B チェック処理の例を示すフローチャートである。

10

【図 7 8】本発明の一実施形態における R T チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 9】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路により実行される割込処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 0】本発明の一実施形態における通信データ送信処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 1】本発明の一実施形態における W D T 設定処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 2】本発明の一実施形態における 7 セグ L E D 駆動処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 3】本発明の一実施形態における 7 セグ表示データ生成処理の例を示すフローチャートである。

20

【図 8 4】本発明の一実施形態におけるタイマー更新処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 5】本発明の一実施形態における遊技機の電源投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。

【図 8 6】本発明の一実施形態における遊技機のメダル投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。

【図 8 7】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その 1）を説明するための図である。

【図 8 8】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その 1）を説明するための図である。

30

【図 8 9】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その 2）を説明するための図である。

【図 9 0】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その 2）を説明するための図である。

【図 9 1】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス役当籤報知演出の演出例（その 3）を説明するための図である。

【図 9 2】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 1）を説明するための図である。

【図 9 3】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 1）を説明するための図である。

40

【図 9 4】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 2）を説明するための図である。

【図 9 5】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 3）を説明するための図である。

【図 9 6】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 4）を説明するための図である。

【図 9 7】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 5）を説明するための図である。

【図 9 8】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 6）を説明するた

50

めの図である。

【図 9 9】本発明の一実施形態における遊技機の遊技性の他の例（その 6）を説明するための図である。

【図 1 0 0】本発明の一実施形態における遊技機の有利区間のリミッタの別例を示す図である。

【図 1 0 1】本発明の一実施形態における遊技機の枚数リミッタの制御方法を示す図である。

【図 1 0 2】本発明の一実施形態における遊技機の枚数リミッタの調整打法を示す図である。

【図 1 0 3】本発明の別仕様例におけるパチスロの遊技状態の遷移フローを示す図である。 10

【図 1 0 4】本発明の別仕様例における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 5】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 6】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 7】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 8】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。

【図 1 0 9】本発明の別仕様例におけるレバー時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（非有利区間）の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（前兆中）の例を示すフローチャートである。 20

【図 1 1 2】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（C Z 中）の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（A T 中）の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】本発明の別仕様例におけるストック別処理（ストック 0 個）の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】本発明の別仕様例におけるストック別処理（ストック 1 個以上）の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】本発明の別仕様例における出玉状態別処理（エンディング中）の例を示すフローチャートである。 30

【図 1 1 7】本発明の別仕様例における 3 O F F 時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。

【図 1 1 9】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。

【図 1 2 0】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。

【図 1 2 1】本発明の別仕様例における各種処理の内容を説明するための図である。

【図 1 2 2】本発明の別仕様例における内部当籤役と抽籤種別との対応関係を説明するための図である。

【図 1 2 3】本発明の別仕様例における有利区間移行抽籤の内容を説明するための図である。 40

【図 1 2 4】本発明の別仕様例における有利区間当籤時種別抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 2 5】本発明の別仕様例における C Z 当籤時モード抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 2 6】本発明の別仕様例における前兆ゲーム数抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 2 7】本発明の別仕様例における前兆中昇格抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 2 8】本発明の別仕様例における前兆中昇格抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 2 9】本発明の別仕様例における前兆中昇格抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 0】本発明の別仕様例における C Z 中 A T 抽籤の内容を説明するための図である。 50

【図 1 3 1】本発明の別仕様例における C Z 中打順ベル解除抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 2】本発明の別仕様例における C Z 中 C Z 転落抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 3】本発明の別仕様例における A T シナリオ抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 4】本発明の別仕様例における A T シナリオ抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 5】本発明の別仕様例における保証システム抽籤の内容を説明するための図である。

10

【図 1 3 6】本発明の別仕様例における保証システム当籤時振分抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 7】本発明の別仕様例における A T 中継続抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 8】本発明の別仕様例における A T 中打順ベル継続抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 3 9】本発明の別仕様例における A T 中ストック抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 4 0】本発明の別仕様例におけるロングフリーズ抽籤の内容を説明するための図である。

【図 1 4 1】本発明の別仕様例における保証システム差枚数減算抽籤の内容を説明するための図である。

20

【図 1 4 2】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その 7）を説明するための図である。

【図 1 4 3】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その 7）を説明するための図である。

【図 1 4 4】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その 8）を説明するための図である。

【図 1 4 5】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その 9）を説明するための図である。

【図 1 4 6】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その 10）を説明するための図である。

30

【図 1 4 7】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その 11）を説明するための図である。

【図 1 4 8】本発明の別仕様例における遊技機の遊技性の他の例（その 12）を説明するための図である。

【図 1 4 9】本発明の別仕様例におけるパチスロの遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 1 5 0】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 1】本発明の別仕様例における図柄組合せテーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 2】本発明の別仕様例における内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係を示す図である。

40

【図 1 5 3】本発明の別仕様例における A T ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 4】本発明の別仕様例における内部抽籤テーブルの別例を示す図である。

【図 1 5 5】本発明の別仕様例における遊技機の設定変更時の初期化制御を説明するための図である。

【図 1 5 6】本発明の別仕様例における遊技機の 3 B E T 専用 R B 持越中の 2 B E T 時の停止制御を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の一実施形態に係る遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、ボーナス作動機能、A T

50

機能及びART機能を備えたパチスロについて説明する。

【0014】

<機能フロー>

まず、図1を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、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適用することもできる。また、遊技媒体は、「遊技価値」、あるいは「遊技用価値」と称されることもある。

【0015】

遊技者によりパチスロにメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値範囲（例えば、0～65535）の乱数から1つの値（以下、乱数値という）が抽出される。

10

【0016】

内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の1つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ライン（入賞判定ライン）に沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが事前に決定される。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、以下では、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」と称する。また、ボーナスの作動（ボーナスゲーム）に係る役を「ボーナス役」ともいう。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り、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」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」と称されることがある。

20

【0017】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の1つである。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバー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、ストップボタン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。

30

【0018】

パチスロでは、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伴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。

40

【0019】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ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に沿って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に沿って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」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有効ラインに図柄が表示され

50

ることを、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」などと表現する場合がある。

【0020】

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

【0021】

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、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの（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。この入賞判定手段もまた、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の1つである。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。パチスロでは、以上のような一連の流れが1回の遊技（単位遊技）として行われる。

10

【0022】

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

20

30

【0023】

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、表示装置などによる映像の表示、各種ランプによる光の出力、スピーカによる音の出力、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。

【0024】

具体的には、スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値が抽出される。演出用の乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述の副制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の1つである。また、後述の主制御回路が演出内容を決定する場合には、この演出内容決定手段を、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の1つとすることもできる。

40

【0025】

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、パチスロでは、例えば、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。

【0026】

50

< パチスロの構造 >

次に、図 2 ~ 図 5 を参照して、本発明の一実施形態に係るパチスロの構造について説明する。

【 0 0 2 7 】

[外観構造]

図 2 は、パチスロ 1 の外部構造を示す斜視図である。

【 0 0 2 8 】

パチスロ 1 は、図 2 に示すように、外装体（遊技機本体）2 を備える。外装体 2 は、リールや回路基板等を収容するキャビネット（筐体）2 a と、キャビネット 2 a の開口を開閉可能に取り付けられるフロントドア（前面扉）2 b と、を有する。

10

【 0 0 2 9 】

キャビネット 2 a の内部には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R（変動表示手段、表示列）が横一列に並べて設けられている。以下、各リール 3 L , 3 C , 3 R（メインリール）を、それぞれ左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R ともいう。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、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シート材を有する。そして、シート材の表面には、複数（例えば 20 個）の図柄が周方向（リールの回転方向）に沿って所定の間隔をあけて描かれている。なお、各リール 3 L , 3 C , 3 R は、「図柄表示手段」、「可変表示手段」、あるいは「可変表示器」などと表現される場合もある。また、これらの構成要素として、後述の図柄表示領域 4 を含む場合もある。また、「図柄」は、遊技者が視認により識別可能な情報であればよく、その意味において「識別情報」などと表現される場合もある。

20

【 0 0 3 0 】

フロントドア 2 b は、ドア本体 9 と、フロントパネル 10 と、腰部パネル 12 と、台座部 13 とを備える。ドア本体 9 は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット 2 a に開閉可能に取り付けられる。ヒンジは、パチスロ 1 の前方側（遊技者側）から見て、ドア本体 9 の左側の側端部に設けられる。なお、キャビネット 2 a は、単に「箱体」と称することもできるし、フロントドア 2 b は、単に「扉」、あるいは「前面扉」と称することもできる。また、キャビネット 2 a は、フロントドア 2 b を支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」などと表現される場合もある。また、フロントドア 2 b は、複数の扉部材によって構成されるものであってもよい。例えば、キャビネット 2 a の開口の上方側に取り付けられる上扉部材と、キャビネット 2 a の開口の下方側に取り付けられる下扉部材とによって構成されるものであってもよいし、遊技機の前面側からみて、キャビネット 2 a の開口側に取り付けられる内側扉部材と、遊技機の前面側に取り付けられる外側扉部材とによって構成されるものであってもよい。

30

【 0 0 3 1 】

フロントパネル 10 は、ドア本体 9 の上部に設けられている。このフロントパネル 10 は、開口 10 a を有する枠状部材で構成される。フロントパネル 10 の開口 10 a は、表示装置カバー 30 によって塞がれ、表示装置カバー 30 は、キャビネット 2 a の内部に配置された後述の表示装置 11 と対向して配置される。

【 0 0 3 2 】

表示装置カバー 30 は、黒色の半透明な合成樹脂により形成される。それゆえ、遊技者は、後述の表示装置 11 により表示された映像（画像）を、表示装置カバー 30 を介して視認することができる。また、本実施形態では、表示装置カバー 30 を黒色の半透明な合成樹脂で形成することにより、キャビネット 2 a 内への外光の入り込みを抑制して、表示装置 11 により表示された映像（画像）を鮮明に視認できるようにしている。

40

【 0 0 3 3 】

フロントパネル 10 には、ランプ群 21 が設けられている。ランプ群 21 は、例えば、遊技者側から見て、フロントパネル 10 の上部に設けられたランプ 21 a、21 b を含む。ランプ群 21 を構成する各ランプは、LED（Light Emitting Diode）等で構成され（後述の図 6 中の LED 群 85 参照）、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯

50

する。

【0034】

腰部パネル12は、ドア本体9の略中央部に設けられる。腰部パネル12は、任意の画像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を出射する光源（後述のLED群85に含まれるLED）とを有する。

【0035】

台座部13は、フロントパネル10と腰部パネル12との間に設けられる。台座部13には、図柄表示領域4と、遊技者による操作の対象となる各種装置（メダル投入口14、MAXベットボタン15a、1ベットボタン15b、スタートレバー16、3つのストップボタン17L、17C、17R、精算ボタン（不図示）等）とが設けられる。

10

【0036】

図柄表示領域4は、正面から見て、3つのリール3L、3C、3Rに重畳する領域で、かつ、3つのリール3L、3C、3Rより遊技者側の位置に配置されており、3つのリール3L、3C、3Rにおける所定領域を視認可能とする。この図柄表示領域4は、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられた各リール3L、3C、3Rを視認することが可能な構成になっている。以下、図柄表示領域4を、リール表示窓4という。

【0037】

リール表示窓4は、その背後に設けられた3つのリール3L、3C、3Rの回転が停止されたとき、各リールの周面に設けられた複数の図柄のうち、連続して配置された3つ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、3つのリール3L、3C、3Rの回転が停止されたとき、リール表示窓4の枠内には、リール毎に上段、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）が表示される（リール表示窓4の枠内には、3行×3列の態様で図柄が表示される）。

20

【0038】

そして、本実施形態では、リール表示窓4の枠内において、左リール3Lの中段領域、中リール3Cの中段領域、及び、右リール3Rの中段領域を結ぶライン（センターライン）、左リール3Lの上段領域、中リール3Cの上段領域、及び、右リール3Rの上段領域を結ぶライン（トップライン）、並びに、左リール3Lの下段領域、中リール3Cの下段領域、及び、右リール3Rの下段領域を結ぶライン（ボトムライン）を、入賞か否かの判定を行う有効ラインとして定義（規定）する。なお、有効ラインは、「入賞ライン」、あるいは「判定ライン」とも称されることがある。

30

【0039】

なお、本実施形態では、他のライン、例えば、左リール3Lの下段領域、中リール3Cの中段領域、及び、右リール3Rの上段領域を結ぶライン（クロスアップライン）、並びに、左リール3Lの上段領域、中リール3Cの中段領域、及び、右リール3Rの下段領域を結ぶライン（クロスダウンライン）を、さらに有効ラインとして定義してもよい。また、本実施形態では、有効ラインは上述の3つのラインである（あるいは、ここで説明したように5つのラインであってもよい）が、そのライン数は適宜増減できるものとする。例えば、センターラインの1つのラインのみを有効ラインとしてもよいし、トップライン及びボトムラインの2つのラインのみを有効ラインとしてもよい。また、有効ラインを定義する際には、上述した図柄が一直線に並ぶ各ラインに替えて、あるいはこれとともに、図柄が一直線に並ばないラインを有効ラインとして定義することもできる。すなわち、各列（左リール3L、中リール3C、右リール3R）ごとのいずれか一の図柄（の領域）を通るラインであれば、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数のラインを有効ラインとして設定可能である。

40

【0040】

例えば、左リール3Lの中段領域、中リール3Cの下段領域、及び、右リール3Rの上段領域を結ぶライン（変則ライン）などを有効ラインとして定義するようにしてもよい。すなわち、本実施形態では、リール表示窓4の枠内に、3行×3列の態様で図柄が表示されるようになっていることから、27通りの有効ラインを定義することが可能であり、その

50

うち少なくともいずれか1つのラインが有効ラインとして定義されるようにすればよい。

【0041】

リール表示窓4は、台座部13に設けられた枠部材31の開口により形成される。また、リール表示窓4を画成する枠部材31の下方には、略水平面の台座領域が設けられる。そして、遊技者側から見て、台座領域の右側にはメダル投入口14が設けられ、左側にはMAXベットボタン15a及び1ベットボタン15bが設けられる。

【0042】

メダル投入口14は、遊技者によって外部からパチスロ1に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口14から受け入れられたメダルは、予め設定された所定枚数（例えば3枚）を上限として1回の遊技に使用され、所定枚数を越えたメダルの枚数分は、パチスロ1の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能（遊技媒体貯留手段））。

10

【0043】

MAXベットボタン15a及び1ベットボタン15bは、キャビネット2aの内部に預けられているメダルから1回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。なお、MAXベットボタン15aの内部には、メダル投入が可能な時に点灯するベットボタンLED（不図示）が設けられている。また、精算ボタンは、パチスロ1の内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。

【0044】

なお、遊技者がMAXベットボタン15aを押下操作すると、単位遊技のベット枚数（3枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。一方、1ベットボタン15bが1回、押下操作される度に1枚のメダルが投入される。1ベットボタン15bが3回操作されると、単位遊技のベット枚数（3枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。

20

【0045】

なお、以下では、MAXベットボタン15aの操作、1ベットボタン15bの操作及びメダル投入口14にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）をいずれも「投入操作」という。

【0046】

スタートレバー16は、全てのリール（3L, 3C, 3R）の回転を開始するために設けられる。ストップボタン17L, 17C, 17Rは、それぞれ、左リール3L、中リール3C、右リール3Rに対応づけて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン17L, 17C, 17Rを、それぞれ左ストップボタン17L、中ストップボタン17C、右ストップボタン17Rともいう。

30

【0047】

また、リール表示窓4の下方の略水平面の台座領域の略中央には、情報表示器6が設けられる。なお、情報表示器6は、透明の窓カバー（不図示）によって覆われている。

【0048】

情報表示器6には、特典として遊技者に対して払い出されるメダルの枚数（以下、「払出枚数」という）の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための2桁の7セグメントLED（以下、「7セグLED」という）や、パチスロ1の内部に預けられているメダルの枚数（以下、「クレジット枚数」という）などの情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための2桁の7セグLEDが設けられる。なお、本実施形態では、メダルの払出枚数表示用の2桁の7セグLEDは、エラー発生及びエラー種別の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための2桁の7セグLEDとしても用いられる。それゆえ、エラー発生時には、メダルの払出枚数表示用の2桁の7セグLEDの表示態様は、払出枚数の表示態様からエラー種別の情報の表示態様に切り替わる。

40

【0049】

また、情報表示器6には、内部当籤役として決定された役に応じた図柄組合せを有効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知する指示モニタ（不図示）が設けられている。指示モニタ（指示表示器）は、例えば、2桁の7セグLEDにより構成され

50

る。そして、指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で、2桁の7セグLEDが点灯、点滅又は消灯することにより、遊技者に対して必要な停止操作の情報を報知する。

【0050】

なお、ここでいう、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「1st（第1停止操作を左リール3Lに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「1」を表示し、押し順「2nd（第1停止操作を中リール3Cに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「2」を表示し、押し順「3rd（第1停止操作を右リール3Rに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「3」を表示するなどの態様のことである。なお、指示モニタにおける停止操作の情報の報知態様（後述のメイン側で決定されるナビデータ）については、後述の図45等を参照しながら後で詳述する。

10

【0051】

また、情報表示器6には、遊技者にとって有利な有利区間（後述の「通常有利区間」及び「有利区間」を含む。後述の図14参照）であること報知する状態表示器（不図示）が設けられている。状態表示器は、例えば、7セグLEDにより構成される。状態表示器は、原則として、有利区間に移行することが決定された遊技中の所定のタイミング（例えば、遊技開始時～遊技終了時までのいずれかのタイミング）で点灯し、有利区間が継続している間はその点灯が継続する。そして、有利区間が終了したときにその点灯が終了し、消灯するようになっている。これにより、遊技者にとって有利な有利区間が開始すること、当該有利区間中であること、及び当該有利区間が終了することが全ての遊技者に報知されるため、遊技の公平性が担保される。

20

【0052】

情報表示器6は、後述の図6に示すように、ドア中継端子板68及び遊技動作表示基板81を介して主制御基板71に電氣的に接続され、情報表示器6の表示動作は、主制御基板71内の後述の主制御回路90により制御される。また、上述した各種7セグLEDの制御方式は、ダイナミック点灯制御である。

【0053】

なお、本実施形態のパチスロ1では、主制御基板71により制御される指示モニタに加えて、副制御基板72により制御される他の手段を用いて停止操作の情報を報知する構成を設ける。具体的には、後述のプロジェクタ機構211及び表示ユニット212（図3及び後述の図6参照）により構成される後述の表示装置11により停止操作の情報を報知する。

30

【0054】

このような構成を適用した場合、指示モニタにおける報知の態様と、副制御基板72により制御されるその他の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、指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない（例えば、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り、直接的な報知とはいえない）。一方、後述の表示装置11等のその他の手段によるサブ側（副制御基板側）での報知では、停止操作の情報を直接的に報知してもよい。例えば、押し順「1st」を報知する場合、指示モニタでは報知する押し順と一義的に対応する数値「1」を表示するが、その他の手段（例えば、表示装置11等）では、左リール3Lに対して第1停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知してもよい。

40

【0055】

このような構成のパチスロ1では、副制御基板72の制御だけでなく、主制御基板71の制御によっても、内部当籤役に応じた必要な停止操作の情報を報知することができる。また、このような停止操作の情報の報知の有無は、遊技状態に応じて制御することができる。例えば、後述の通常区間における遊技状態（通常状態）では停止操作の情報が報知されずに、後述の通常有利区間及び有利区間における各遊技状態では停止操作の情報が報知され得るようにすることができる。

50

【 0 0 5 6 】

また、遊技者側から見て、リール表示窓 4 の左方には、サブ表示装置 1 8 が設けられる。サブ表示装置 1 8 は、図 2 に示すように、ドア本体 9 の前面部のうち、台座部 1 3 の略水平面の台座領域から略垂直に立設するように設けられる。サブ表示装置 1 8 は、液晶ディスプレイや有機 E L (Electro-Luminescence) ディスプレイで構成され、各種情報を表示する。

【 0 0 5 7 】

また、サブ表示装置 1 8 の表示面上には、タッチセンサ 1 9 が設けられている（後述の図 6 参照）。タッチセンサ 1 9 は、静電容量方式などの所定の動作原理に従い動作し、遊技者の操作を受け付けると、タッチ入力情報として当該操作に応じた信号を出力する。そして、本実施形態のパチスロ 1 は、タッチセンサ 1 9 を介して受け付けた遊技者の操作（タッチセンサ 1 9 から出力されるタッチ入力情報）に応じて、サブ表示装置 1 8 の表示を切り替え可能にする機能を有する。なお、サブ表示装置 1 8 は、タッチセンサ 1 9 から出力されるタッチ入力情報に基づいて後述の副制御基板 7 2（後述の図 6 参照）により制御される。

10

【 0 0 5 8 】

ドア本体 9 の下部には、メダル払出口 2 4、メダル受皿 2 5、2 つのスピーカ用孔 2 0 L、2 0 R 等が設けられる。メダル払出口 2 4 は、後述のホッパー装置 5 1（メダル払出装）の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿 2 5 は、メダル払出口 2 4 から排出されたメダルを貯める。また、2 つのスピーカ用孔 2 0 L、2 0 R からは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音声出力される。

20

【 0 0 5 9 】

〔 内部構造 〕

次に、パチスロ 1 の内部構造を、図 3 ~ 図 5 を参照しながら説明する。図 3 は、キャビネット 2 a の内部構造を示す図であり、図 4 は、フロントドア 2 b の裏面側の内部構造を示す図であり、図 5 は、フロントドア 2 b の裏面側に設けられた後述のセクタ 6 6 の構造を示す図である。

【 0 0 6 0 】

キャビネット 2 a は、図 3 に示すように、上面板 2 7 a と、底面板 2 7 b と、左右の側面板 2 7 c、2 7 d と、背面板 2 7 e とを有する。そして、キャビネット 2 a 内の上部には、表示装置 1 1 が配設される。

30

【 0 0 6 1 】

表示装置 1 1 は、プロジェクタ機構 2 1 1 と、プロジェクタ機構 2 1 1 から投射された映像光が投影される箱状の被投影部材 2 1 2 a とを有し、プロジェクションマッピングによる映像表示を行う。具体的には、表示装置 1 1 では、立体物となる被投影部材 2 1 2 a の位置（投影距離や角度など）や形状に基づいて映像光を生成し、その映像光が、プロジェクタ機構 2 1 1 により被投影部材 2 1 2 a の表面に投影される。このような演出機能を設けることにより、高度で且つ迫力のある演出を行うことができる。また、図 3 には示さないが、箱状の被投影部材 2 1 2 a の裏側には、表示面が湾曲した別の被投影部材が設けられ、遊技状態に応じて、どちらか一方の被投影部材が、映像光が投影されるスクリーンとして使用される。それゆえ、キャビネット 2 a 内は、遊技状態に応じて、被投影部材を切り換える機能（不図示）も設けられる。なお、表示装置 1 1 は、遊技者にとって画像を表示可能な装置であれば、他の種々の表示装置（例えば、液晶表示装置）を用いることもできる。

40

【 0 0 6 2 】

キャビネット 2 a 内の下部には、メダル払出装（以下、ホッパー装置という）5 1 と、メダル補助収納庫 5 2 と、電源装置 5 3 とが配設される。

【 0 0 6 3 】

ホッパー装置 5 1 は、キャビネット 2 a における底面板 2 7 b の中央部に取り付けられる。このホッパー装置 5 1 は、多量のメダルを収容可能で、それらを 1 枚ずつ排出可能な構

50

造を有する。ホッパー装置 5 1 は、貯留されたメダルが例えば 5 0 枚を超えたとき、又は、精算ボタンが押下されてメダルの精算が実行されるときに、メダルを払い出す。そして、ホッパー装置 5 1 によって払い出されたメダルは、メダル払出口 2 4 (図 2 参照) から排出される。

【 0 0 6 4 】

メダル補助収納庫 5 2 は、ホッパー装置 5 1 から溢れ出たメダルを収納する。このメダル補助収納庫 5 2 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 5 1 の右側に配置される。また、メダル補助収納庫 5 2 は、キャビネット 2 a の底面板 2 7 b に対して着脱可能に取り付けられている。

【 0 0 6 5 】

電源装置 5 3 は、電源スイッチ 5 3 a と、電源基板 5 3 b (電源供給手段) とを有している (後述の図 6 参照) 。この電源装置 5 3 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 5 1 の左側に配置されており、左側面板 2 7 c に取り付けられている。電源装置 5 3 は、サブ電源装置 (不図示) から供給された交流電圧 1 0 0 V の電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。

【 0 0 6 6 】

また、キャビネット 2 a 内の電源装置 5 3 の上方には、副制御基板 7 2 (後述の図 6 参照) を収容する副制御基板ケース 5 7 が配設される。副制御基板ケース 5 7 に収納された副制御基板 7 2 には、後述の副制御回路 2 0 0 (後述の図 9 参照) が搭載されている。この副制御回路 2 0 0 は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。副制御回路 2 0 0 の具体的な構成については後述する。

【 0 0 6 7 】

キャビネット 2 a 内の副制御基板ケース 5 7 の上方には、副中継基板 6 1 が配設される。この副中継基板 6 1 は、副制御基板 7 2 と後述の主制御基板 7 1 とを接続する配線が実装された中継基板である。また、副中継基板 6 1 は、副制御基板 7 2 と副制御基板 7 2 の周辺に配設された基板や各種装置部 (ユニット) などとを接続する配線が実装された中継基板である。

【 0 0 6 8 】

また、図 3 には示さないが、キャビネット 2 a 内には、キャビネット側中継基板 4 4 (後述の図 6 参照) が配設される。このキャビネット側中継基板 4 4 は、主制御基板 7 1 (後述の図 6 参照) と、ホッパー装置 5 1 、メダル補助収納庫スイッチ 7 5 (後述の図 6 参照) 及びメダル払出カウンタスイッチ (不図示) のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。

【 0 0 6 9 】

フロントドア 2 b の裏面側の中央部には、図 4 に示すように、ミドルドア 4 1 が、配設され、リール表示窓 4 (図 2 参照) を裏側から開閉可能に取り付けられている。また、図 4 には示さないが、ミドルドア 4 1 のリール表示窓 4 側には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R が取り付けられ、ミドルドア 4 1 のリール表示窓 4 側とは反対側には、主制御基板 7 1 (後述の図 6 参照) が収納された主制御基板ケース 5 5 が取り付けられている。なお、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R には、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータ (不図示) が接続されている。

【 0 0 7 0 】

主制御基板ケース 5 5 に収納された主制御基板 7 1 は、後述する主制御回路 9 0 (後述の図 7 及び図 8 参照) を有する。主制御回路 9 0 (主制御手段) は、内部当籤役の決定、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ 1 における遊技の主な流れを制御する回路である。また、本実施形態では、例えば、A T あるいは A R T に関する決定に係る処理、ナビ情報の指示モニタへの表示処理、各種試験信号の送信処理などの制御も主制御回路 9 0 により行われる。なお、主制御回路 9 0 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 7 1 】

10

20

30

40

50

フロントドア 2 b の裏面側において、ミドルドア 4 1 の下方には、スピーカ 6 5 L , 6 5 R が配設される。スピーカ 6 5 L , 6 5 R は、それぞれスピーカ用孔 2 0 L , 2 0 R (図 2 参照) と対向する位置に配置されている。

【 0 0 7 2 】

また、スピーカ 6 5 L の上方には、セレクトタ 6 6 と、ドア開閉監視スイッチ 6 7 とが配設される。セレクトタ 6 6 は、メダル投入口 1 4 に投入されたメダルを検出する装置であるとともに、投入されたメダルが適正なメダルであるか否かを選別する装置であり、適正なメダルであると選別される場合には、そのメダルがホッパー装置 5 1 側へと案内されてホッパー装置 5 1 内に收容されるように駆動し、適正なメダルでないと選別される場合には、そのメダルがメダル払出口 2 4 側へと案内されてメダル払出口 2 4 から排出されるように駆動する。すなわち、セレクトタ 6 6 は、メダル投入口 1 4 に投入されたメダルを、ホッパー装置 5 1 側又はメダル払出口 2 4 側に振り分ける装置でもある。

10

【 0 0 7 3 】

図 5 に示すように、セレクトタ 6 6 は、メダルが通過するメダルレール (メダル通路) 8 0 2 が形成されたベース 8 0 3 と、投入されたメダルをホッパー装置 5 1 側又はメダル払出口 2 4 側に案内するセレクトプレート 8 0 4 と、投入されたメダルが適正なメダルでない場合にそのメダルをメダル払出口 2 4 側に押し出すメダルプッシャ 8 0 5 と、投入されたメダルをメダルレール 8 0 2 の上流側で検出する上流側メダルセンサ (第 1 メダルセンサ) 8 0 6 と、投入されたメダルをメダルレール 8 0 2 の下流側で検出する下流側メダルセンサ (第 2 メダルセンサ) 8 0 7 と、を備える。

20

【 0 0 7 4 】

また、図 5 には示さないが、セレクトタ 6 6 には、セレクトプレート 8 0 4 によってメダルがホッパー装置 5 1 側に案内される場合に、セレクトタ 6 6 からホッパー装置 5 1 へのメダルの流路を形成するメダルガイド (不図示) と、セレクトプレート 8 0 4 によってメダルがメダル払出口 2 4 側にされる場合に、セレクトタ 6 6 からメダル払出口 2 4 へのメダルの流路を形成するキャンセルシュート (不図示) と、が着脱可能に取り付けられている。

【 0 0 7 5 】

セレクトプレート 8 0 4 は、セレクトタ 6 6 が備えるソレノイド (不図示) によって駆動する。セレクトプレート 8 0 4 は、ソレノイドが駆動しているときには、通過するメダルをホッパー装置 5 1 側に案内するガイド位置に移動する一方、ソレノイドが駆動していないときには、通過するメダルをホッパー装置 5 1 側に案内しない (すなわち、メダル払出口 2 4 側に案内する) 排出位置に移動する。具体的には、ソレノイドが駆動しているとき、セレクトプレート 8 0 4 はパチスロ 1 の後側方向に移動してメダルの上方をガイドする一方、ソレノイドが駆動していないとき、セレクトプレート 8 0 4 はパチスロ 1 の前側方向に移動してメダルの上方をガイドしないようになっている。なお、セレクトプレート 8 0 4 によるメダルのガイド手法はこれに限られるものでなく、例えば、パチスロ 1 の上下方向に移動可能な機構とすることで、ガイド位置及び排出位置の移動を可能とするものであってもよい。すなわち、セレクトプレート 8 0 4 は、ソレノイドあるいはその他の駆動源により、メダルレール 8 0 2 上において、通過するメダルがホッパー装置 5 1 側に移動することを妨げないガイド位置と、通過するメダルがホッパー装置 5 1 側に移動することを妨げてメダル払出口 2 4 側に案内する排出位置との間で変移可能とする機構であれば、いずれの機構を採用することもできる。

30

40

【 0 0 7 6 】

メダルプッシャ 8 0 5 は、例えば、セレクトプレート 8 0 4 がガイド位置に移動している場合には、パチスロ 1 の後側方向に突出しないように動作し、セレクトプレート 8 0 4 がガイド位置に移動していない (排出位置に移動している) 場合には、パチスロ 1 の後側方向に突出するように動作する。すなわち、メダルプッシャ 8 0 5 が、パチスロ 1 の後側方向に突出しない位置にあるときには、通過するメダルをホッパー装置 5 1 側に案内するガイド位置となり、パチスロ 1 の後側方向に突出する位置にあるときには、通過するメダルをホッパー装置 5 1 側に案内しない (すなわち、メダル払出口 2 4 側に案内する) 排出位

50

置となる。

【 0 0 7 7 】

上流側メダルセンサ 8 0 6 及び下流側メダルセンサ 8 0 7 は、メダルが通過したことを検出する遊技媒体検出手段を構成する。各メダルセンサは、例えば、一对の、あるいは複数対の発光素子及び受光素子から構成される反射型センサで構成され、発光素子からメダルに対して光を照射し、メダルから反射された反射光を受光素子が受光することでメダルの通過を検出する。なお、センサの構成は適宜変更可能であり、例えば、透過型センサ等を採用することもできる。また、上流側メダルセンサ 8 0 6 を設けることなく、下流側メダルセンサ 8 0 7 のみによってメダルの通過を検出するようにしてもよい。また、各メダルセンサの検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づく具体的な制御については後述する。

10

【 0 0 7 8 】

ドア開閉監視スイッチ 6 7 は、フロントドア 2 b を裏面側から見て、セクタ 6 6 の左斜め下に配置される。このドア開閉監視スイッチ 6 7 は、フロントドア 2 b の開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ 1 の外部に出力する。

【 0 0 7 9 】

また、図 4 には示さないが、フロントドア 2 b を裏面において、ミドルドア 4 1 により開閉された領域であり且つリール表示窓 4 の下方には、ドア中継端子板 6 8 が配設される（後述の図 6 参照）。このドア中継端子板 6 8 は、主制御基板ケース 5 5 内の主制御基板 7 1 と、各種のボタンやスイッチ、副中継基板 6 1、セクタ 6 6、遊技動作表示基板 8 1、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。なお、各種のボタン及びスイッチとしては、例えば、MAXベットボタン 1 5 a、1ベットボタン 1 5 b、ドア開閉監視スイッチ 6 7、後述の BET スイッチ 7 7、スタートスイッチ 7 9 等が挙げられる。

20

【 0 0 8 0 】

< パチスロが備える制御系 >

次に、パチスロ 1 が備える制御系について、図 6 を参照して説明する。図 6 は、パチスロ 1 の制御系の構成を示す回路ブロック図である。

【 0 0 8 1 】

パチスロ 1 は、ミドルドア 4 1 に設けられた主制御基板 7 1 と、フロントドア 2 b に設けられた副制御基板 7 2 とを有する。また、パチスロ 1 は、主制御基板 7 1 に接続された、リール中継端子板 7 4、設定用鍵型スイッチ 5 4（設定スイッチ）及びキャビネット側中継基板 4 4 を有する。さらに、パチスロ 1 は、キャビネット側中継基板 4 4 を介して主制御基板 7 1 に接続された外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1、メダル補助収納庫スイッチ 7 5、リセットスイッチ 7 6 及び電源装置 5 3 を有する。なお、ホッパー装置 5 1 の構成については上述したので、ここでは、その説明を省略する。

30

【 0 0 8 2 】

リール中継端子板 7 4 は、各リール 3 L、3 C、3 R のリール本体の内側に配設されている。リール中継端子板 7 4 は、各リール 3 L、3 C、3 R のステッピングモータ（不図示）に電氣的に接続されており、主制御基板 7 1 からステッピングモータに出力される信号を中継する。

40

【 0 0 8 3 】

設定用鍵型スイッチ 5 4 は、主制御基板ケース 5 5 に設けられる。設定用鍵型スイッチ 5 4 は、パチスロ 1 の設定値（設定 1 ~ 設定 6）を変更するとき、もしくは、パチスロ 1 の設定を確認するときを使用される。なお、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。なお、本実施形態では、設定値が高いほど後述のボーナス役の当籤確率が高まるようにして遊技者の有利さの度合いを変動させることもできるし、設定値が高いほど後述の AT や ART に係る抽籤の当籤確率が高まるように

50

して遊技者の有利さの度合いを変動させることもできる。

【0084】

キャビネット側中継基板44は、主制御基板71と、外部集中端子板47、ホッパー装置51、メダル補助収納庫スイッチ75、リセットスイッチ76及び電源装置53のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。外部集中端子板47は、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティ信号などの信号をパチスロ1の外部へ出力するために設けられる。メダル補助収納庫スイッチ75は、メダル補助収納庫52に設けられ、メダル補助収納庫52がメダルで満杯になっているか否かを検出する。リセットスイッチ76は、例えば、パチスロ1の設定を変更する際に用いられる。

【0085】

電源装置53は、電源基板53bと、電源基板53bに接続された電源スイッチ53aとを有する。電源スイッチ53aは、パチスロ1に必要な電源を供給するときには押下される。電源基板53bは、キャビネット側中継基板44を介して主制御基板71に接続されるとともに、副中継基板61を介して副制御基板72にも接続される。

【0086】

また、パチスロ1は、ドア中継端子板68、並びに、該ドア中継端子板68を介して、主制御基板71に接続された、セレクト66、ドア開閉監視スイッチ67、BETスイッチ77、精算スイッチ78、スタートスイッチ79、ストップスイッチ基板80、遊技動作表示基板81、副中継基板61、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を有する。なお、セレクト66、ドア開閉監視スイッチ67及び副中継基板61については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【0087】

BETスイッチ77（投入操作検出手段）は、MAXベットボタン15a又は1ベットボタン15bが遊技者により押下されたことを検出する。精算スイッチ78は、精算ボタン（不図示）が遊技者により押下されたことを検出する。スタートスイッチ79（開始操作検出手段）は、スタートレバー16が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。

【0088】

ストップスイッチ基板80（停止操作検出手段）は、回転しているメインリールを停止させるための回路と、停止可能なメインリールをLEDなどにより表示するための回路とを備える。また、ストップスイッチ基板80には、ストップスイッチ（不図示）が設けられる。ストップスイッチは、各ストップボタン17L、17C、17Rが遊技者により押下されたこと（停止操作）を検出する。

【0089】

遊技動作表示基板81は、情報表示器（7セグ表示器）6及びLED82に接続される。LED82には、例えば、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、「投入枚数」という）に対応して点灯する、メダル投入枚数表示用の3つのLED（以下、「第1LED」～「第3LED」という）や、遊技動作表示基板81から入力される信号に基づいて、メダル投入が可能であることを表示するマーク、遊技開始を表示するマーク、再遊技を行うマークなどを点灯させるLEDなどが含まれる。第1LED～第3LED（表示手段）では、メダルが1枚投入されると、第1LEDが点灯し、メダルが2枚投入されると、第1及び第2LEDが点灯し、メダルが3枚（遊技開始可能枚数）投入されると、第1LED～第3LEDが点灯する。なお、情報表示器6については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【0090】

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の主制

10

20

30

40

50

御回路 90 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、例えば、主制御基板 71 で決定された押し順ナビに係る試験信号などは、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。

【0091】

副制御基板 72 は、ドア中継端子板 68 及び副中継基板 61 を介して主制御基板 71 に接続される。また、パチスロ 1 は、副中継基板 61 を介して副制御基板 72 に接続された、スピーカ群 84、LED 群 85、24h ドア開閉監視ユニット 63、タッチセンサ 19 及び表示ユニット 212 を有する。なお、タッチセンサ 19 については、上述したので、ここでは、その説明を省略する。

10

【0092】

スピーカ群 84 は、スピーカ 65L、65R や図示しない各種スピーカを含んで構成される。LED 群 85 は、フロントパネル 10 に設けられたランプ群 21 や、腰部パネル 12 の装飾パネルを背面側から照明するための光を出射する光源などを含んで構成される。24h ドア開閉監視ユニット 63 は、ミドルドア 41 の開閉の履歴情報を保存する。また、24h ドア開閉監視ユニット 63 は、ミドルドア 41 が開放されたときに、表示装置 11 によりエラー表示を行うための信号を副制御基板 72 (副制御回路 200) に出力する。表示ユニット 212 は、例えば、表示装置 11 を構成する被投影部材 212a、及び、被投影部材 212a の裏側に設けられた表示面が湾曲した別の被投影部材を含んで構成される。

20

【0093】

また、パチスロ 1 は、副制御基板 72 に接続された、ロムカートリッジ基板 86 及び液晶中継基板 87 を有する。なお、ロムカートリッジ基板 86 及び液晶中継基板 87 は、副制御基板 72 とともに副制御基板ケース 57 に収納されている。

【0094】

ロムカートリッジ基板 86 は、サブ CPU 201 により実行される各種制御プログラムと、演出用の画像(映像)、音声(スピーカ群 84)、光(LED 群 85)及び通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板 87 は、副制御基板 72 と、表示装置 11 を構成するプロジェクタ機構 211、及び、サブ表示装置 18 との間の接続配線の中継する基板である。なお、プロジェクタ機構 211 及びサブ表示装置 18 については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

30

【0095】

<主制御回路>

次に、図 7 を参照して、主制御基板 71 に実装される主制御回路 90 の構成について説明する。図 7 は、パチスロ 1 の主制御回路 90 の構成例を示すブロック図である。

【0096】

主制御回路 90 は、遊技動作を制御する遊技制御部として機能し、マイクロプロセッサ 91 と、クロックパルス発生回路 92 と、電源管理回路 93 と、スイッチングレギュレータ 94 (電源供給手段)と、役比モニタ(不図示)とを備える。

40

【0097】

マイクロプロセッサ 91 は、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサである。なお、本実施形態のマイクロプロセッサ 91 では、プログラム上で規定可能な該マイクロプロセッサ 91 に特有の様々な命令コード(以下、「メイン CPU 101 専用命令コード」という)が設けられている。本実施形態では、このメイン CPU 101 専用命令コードを用いることにより、処理の効率化やプログラム容量の削減などを実現している。マイクロプロセッサ 91 の内部構成については、後述の図 8 を参照して詳述し、マイクロプロセッサ 91 に設けられているメイン CPU 101 専用命令コードについては、後述の主制御回路が実行する各種処理において詳述する。

50

【 0 0 9 8 】

クロックパルス発生回路 9 2 は、メイン CPU 作動用のクロックパルス信号を生成し、該生成したクロックパルス信号をマイクロプロセッサ 9 1 に出力する。マイクロプロセッサ 9 1 は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

【 0 0 9 9 】

電源管理回路 9 3 は、電源基板 5 3 b (図 6 参照) から供給される直流 1 2 V の電源電圧の変動を管理する。そして、電源管理回路 9 3 は、例えば、電源が投入された際 (電源電圧が 0 V から起動電圧値 (1 0 V) を上回った際) には、リセット信号をマイクロプロセッサ 9 1 の「 X S R S T 」端子に出力し、電断が発生した際 (電源電圧が 1 2 V から停電電圧値 (1 0 . 5 V) を下回った際) には、電断検知信号をマイクロプロセッサ 9 1 の「 X I N T 」端子に出力する。すなわち、電源管理回路 9 3 は、電源投入時に、マイクロプロセッサ 9 1 にリセット信号 (起動信号) を出力する手段 (起動手手段) 、及び、電断発生時に、マイクロプロセッサ 9 1 に電断検知信号 (停電信号) を出力する手段 (停電手段) も兼ねる。

10

【 0 1 0 0 】

スイッチングレギュレータ 9 4 は、 D C / D C 変換回路であり、マイクロプロセッサ 9 1 の直流駆動電圧 (直流 5 V の電源電圧) を生成し、該生成した直流駆動電圧をマイクロプロセッサ 9 1 の「 V C C 」端子に出力する。

【 0 1 0 1 】

役比モニタ (不図示) は、例えば、 4 桁の 7 セグメント L E D により構成され、後述のメイン CPU 1 0 1 によって集計された遊技情報に関する集計結果に対して、後述の演算回路 1 0 7 が所定の比率計算を行い、その比率計算の結果を比率情報として表示する。本実施形態では、複数種類の比率計算が行われ、役比モニタは、その結果に基づいて、複数種類の比率情報を順次表示する。

20

【 0 1 0 2 】

なお、役比モニタの上位 2 桁には、その比率情報の種別を示す種別情報である「略記」が表示され、下位 2 桁には、その種別情報に対応する比率情報である「比率」が表示されるようになっている。例えば、役比モニタの第 1 の桁 (略記 1 0 の位) に「 7 」が表示され、第 2 の桁 (略記 1 の位) に「 U 」が表示される場合 (すなわち、略記「 7 U 」が表示される場合) 、役比モニタの下位 2 桁には、比率情報として、所定の総遊技数 (1 7 5 0 0 0 回) の間に占める、 A R T 機能が作動した (すなわち、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知されていた有利区間の) 遊技数の比率 (有利区間比率) が表示される。具体的には、有効区間比率が 1 0 % である場合、第 3 の桁 (比率 1 0 の位) には「 1 」が表示され、第 4 の桁 (比率 1 の位) には「 0 」が表示される。なお、有利区間比率は、 A T 機能及び A R T 機能が作動した遊技数の比率を表示するものであってもよい。

30

【 0 1 0 3 】

また、例えば、役比モニタの第 1 の桁 (略記 1 0 の位) に「 6 」が表示され、第 2 の桁 (略記 1 の位) に「 Y 」が表示される場合 (すなわち、略記「 6 Y 」が表示される場合) 、役比モニタの下位 2 桁には、比率情報として、特定の総遊技数 (6 0 0 0 回) の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、役物連続作動装置 (本実施形態では B B 。なお、第 2 種特別役物 (C B) が連続で作動する役物連続作動装置 (M B) が搭載されている場合には、それを含む。以下同じ) が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率 (中時間連役比率) が表示される。具体的には、中時間連役比率が 5 9 % である場合、第 3 の桁 (比率 1 0 の位) には「 5 」が表示され、第 4 の桁 (比率 1 の位) には「 9 」が表示される。

40

【 0 1 0 4 】

また、例えば、役比モニタの第 1 の桁 (略記 1 0 の位) に「 7 」が表示され、第 2 の桁 (略記 1 の位) に「 Y 」が表示される場合 (すなわち、略記「 7 Y 」が表示される場合) 、役比モニタの下位 2 桁には、比率情報として、特定の総遊技数 (6 0 0 0 回) の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、全ての役物 (本実施形態では B B 。なお、上述の

50

M B の他、上述の第一種特別役物 (R B) が単独で搭載されている場合、上述の第 2 種特別役物 (C B) が単独で搭載されている場合、普通役物 (S B) が搭載されている場合には、それら全てを含む。以下同じ) が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率 (中時間役物比率) が表示される。具体的には、中時間役物比率が 5 9 % である場合、第 3 の桁 (比率 1 0 の位) には「 5 」が表示され、第 4 の桁 (比率 1 の位) には「 9 」が表示される。

【 0 1 0 5 】

また、例えば、役比モニタの第 1 の桁 (略記 1 0 の位) に「 6 」が表示され、第 2 の桁 (略記 1 の位) に「 A 」が表示される場合 (すなわち、略記「 6 A 」が表示される場合)、役比モニタの下位 2 桁には、比率情報として、所定の総遊技数 (1 7 5 0 0 0 回) の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、役物連続作動装置が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率 (総連役比率) が表示される。具体的には、総連役比率が 2 5 % である場合、第 3 の桁 (比率 1 0 の位) には「 2 」が表示され、第 4 の桁 (比率 1 の位) には「 5 」が表示される。

10

【 0 1 0 6 】

また、例えば、役比モニタの第 1 の桁 (略記 1 0 の位) に「 7 」が表示され、第 2 の桁 (略記 1 の位) に「 A 」が表示される場合 (すなわち、略記「 7 A 」が表示される場合)、役比モニタの下位 2 桁には、比率情報として、所定の総遊技数 (1 7 5 0 0 0 回) の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、全ての役物が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率 (総役物比率) が表示される。具体的には、総役物比率が 2 5 % である場合、第 3 の桁 (比率 1 0 の位) には「 2 」が表示され、第 4 の桁 (比率 1 の位) には「 5 」が表示される。

20

【 0 1 0 7 】

なお、本実施形態では、主制御回路 9 0 が直接的に役比モニタを備える構成を例に挙げて説明しているが、役比モニタは、主制御回路 9 0 によってその表示内容が制御され、また、必要なとき (例えば、主制御基板ケース 5 5 を視認したとき) にその表示内容を認識可能であれば足り、主制御回路 9 0 が直接的に備えない構成を採用することもできる。例えば、役比モニタが遊技動作表示基板 8 1 に接続され、主制御回路 9 0 が遊技動作表示基板 8 1 を介してその表示内容を制御するようにしてもよい。また、この場合、役比モニタが、情報表示器 6、LED 8 2、又は指示モニタ (指示表示器) と兼用されるようにし、それらのうち、一又は複数を用いて所定の比率情報が表示されるようにしてもよい。

30

【 0 1 0 8 】

また、本実施形態では、役比モニタに表示される所定の比率情報として、有利区間比率、中時間連役比率、中時間役物比率、総連役比率、及び総役物比率を例に挙げて説明しているが、これら以外の比率情報を表示可能としてもよい。例えば、所定の総遊技数 (1 7 5 0 0 0 回) の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、ART 機能が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率 (総有利区間獲得比率)、特定の総遊技数 (6 0 0 0 回) の間で払い出された遊技媒体の払出枚数に占める、ART 機能が作動して払い出された遊技媒体の払出枚数の比率 (中時間有利区間獲得比率)、特定の総遊技数 (6 0 0 0 回) の間に占める、役物連続作動装置が作動した遊技数の比率 (中時間連役区間比率)、特定の総遊技数 (6 0 0 0 回) の間に占める、全ての役物が作動した遊技数の比率 (中時間役物区間比率)、所定の総遊技数 (1 7 5 0 0 0 回) の間に占める、役物連続作動装置が作動した遊技数の比率 (総連役区間比率)、所定の総遊技数 (1 7 5 0 0 0 回) の間に占める、全ての役物が作動した遊技数の比率 (総役物区間比率) 等も所定の比率計算を行って表示することができる。

40

【 0 1 0 9 】

また、本実施形態では、役比モニタに表示される所定の比率情報の母数 (分母) として、所定の総遊技数を「 1 7 5 0 0 0 回」とし、特定の総遊技数を「 6 0 0 0 回」として説明しているが、所定の総遊技数及び特定の総遊技数はこれに限られない。例えば、上述した各種比率のうち、一部又は全部を算出するための母数 (分母) として、所定の総遊技数を

50

「17500回」とし、特定の総遊技数を「3000回」としてもよい。もっとも、遊技店では様々な種類の遊技機が設置され運用されており、比率計算に最適な遊技数も異なる場合もあること等から、上述した各種比率を算出するための各遊技数は、上述したものに限られず適宜変更可能である。なお、この場合、各種比率のうち、一部又は全部を算出するための母数（分母）及び子数（分子）となりうる遊技数を、遊技店側で任意に設定可能とするようにしてもよい。

【0110】

また、本実施形態では、中時間役物比率及び総役物比率において対象としている全ての役物の中に、ART機能の作動を含ませないようにしているが、ART機能の作動を役物の作動としてとらえ、中時間役物比率及び総役物比率の比率計算を行うようにすることもできる。また、上述したもの以外であっても、それが有益な情報である限り、2つの値を集計して比率計算を行い、その比率計算の結果を比率情報として表示可能であることはいうまでもない。また、役比モニタの説明において、「ART機能が作動」として説明している箇所については、「AT機能の作動」が含まれるようにしてもよいし、除かれるようにしてもよい。

10

【0111】

<マイクロプロセッサ>

次に、図8を参照して、マイクロプロセッサ91の内部構成について説明する。図8は、マイクロプロセッサ91の内部構成を示すブロック図である。

【0112】

マイクロプロセッサ91は、メインCPU101（演算処理部）と、メインROM102（第1記憶部）と、メインRAM103（第2記憶部）と、外部バスインターフェース104と、クロック回路105と、リセットコントローラ106と、演算回路107と、乱数回路110と、パラレルポート111と、割込みコントローラ112と、タイマー回路113と、第1シリアル通信回路114と、第2シリアル通信回路115と、を有する。そして、マイクロプロセッサ91を構成するこれらの各部分は信号バス116を介して互いに接続されている。

20

【0113】

メインCPU101は、クロック回路105で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して、遊技動作全般に係る制御を行う。ここで、メインCPU101の制御動作の一例としてリール停止制御について説明する。

30

【0114】

メインCPU101は、リールインデックスを検出してから各リール3L, 3C, 3L（メインリール）のステッピングモータに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メインCPU101は、各リールの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リールの所定の位置に設けられ、各メインリールの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片とを備えたリール位置検出部（不図示）により検出される。

【0115】

ここで、各リール3L, 3C, 3L（メインリール）の回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メインRAM103に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄1つ分の回転に必要な所定回数のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインRAM103に設けられた図柄カウンタが1ずつ加算される。図柄カウンタは、各リールに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

40

【0116】

すなわち、本実施形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理する。したがって、各リールの各

50

図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

【0117】

メインROM102には、メインCPU101により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路200に対して各種制御指令(コマンド)を送信するためのデータ等が記憶される。メインRAM103には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。なお、メインROM102及びメインRAM103の内部構成(メモリマップ)については、後述の図11を参照して詳述する。

【0118】

外部バスインターフェース104は、マイクロプロセッサ91の外部に設けられた各種構成部(例えば、各リール等)が接続された外部信号バス(不図示)と、マイクロプロセッサ91とを電氣的に接続するためのインターフェース回路である。クロック回路105は、例えば分周器(不図示)等を含んで構成され、クロックパルス発生回路92から入力されたCPU作動用のクロックパルス信号を、その他の構成部(例えば、タイマー回路113)で使用される周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路105で生成されたクロックパルス信号は、リセットコントローラ106にも出力される。

【0119】

リセットコントローラ106は、電源管理回路93から入力されたリセット信号に基づいて、IAT(Illegal Address Trap)やWDT(watchdog timer)のリセットを行う。演算回路107は、乗算回路及び除算回路を含んで構成される。例えば、プログラム上において、「MUL(乗算)」命令を実行するときには、演算回路107がこの「MUL」命令に基づく乗算処理を実行する。

【0120】

乱数回路110は、予め定められた範囲の乱数(例えば、0~65535又は0~255)を発生させる。また、図示しないが、乱数回路110は、2バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ0と、2バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ1と、1バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ2~7とで構成されている。なお、メインCPU101は、乱数回路110で発生させた所定範囲の乱数の中から1つの値を、例えば内部抽籤用の乱数値として抽出する。パラレルポート111は、マイクロプロセッサ91と、マイクロプロセッサ91の外部に設けられた各種回路(例えば、電源管理回路93等)との間で入出力される信号のポート(メモリーマップI/O)である。また、パラレルポート111は、乱数回路110及び割込みコントローラ112にも接続される。スタートスイッチ79はパラレルポート111のPI0~PI4のいずれかの入力ポートにも接続され、スタートスイッチ79がオン状態になったタイミング(オンエッジ)で、パラレルポート111から乱数回路110の乱数レジスタ0へラッチ信号が出力される。そして、乱数回路110では、ラッチ信号が入力されることにより乱数レジスタ0がラッチされ、2バイトのハードラッチ乱数が取得される。

【0121】

割込みコントローラ112は、パラレルポート111を介して電源管理回路93から入力される電断検知信号、又は、タイマー回路113から1.1172ms周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインCPU101による割込処理の実行タイミングを制御する。電源管理回路93から電断検知信号が入力された場合、又は、タイマー回路113からタイムアウト信号が入力された場合には、割込みコントローラ112は、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメインCPU101に出力する。メインCPU101は、タイマー回路113からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ112から入力される割込要求信号に基づいて、入力ポートチェック処理、リール制御処理、通信データ送信処理、7セグLED駆動処理、タイマー更新処理等の各種割込処理(後述の図79参照)を行う。

【0122】

タイマー回路113(PTC)は、クロック回路105で生成されたクロックパルス信号

10

20

30

40

50

(メインCPU作動用のクロックパルス信号を分周器(不図示)で分周された周波数のクロックパルス信号)で動作する(経過時間をカウントする)。そして、タイマー回路113は、1.1172msecの周期で割込みコントローラ112にタイムアウト信号(トリガー信号)を出力する。

【0123】

第1シリアル通信回路114は、主制御基板71から副制御基板72にデータ(各種制御指令(コマンド))を送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。第2シリアル通信回路115は、主制御基板71から試験機用第2インターフェースボード302にデータを送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。

【0124】

<副制御回路>

次に、図9を参照して、副制御基板72に実装される副制御回路200(副制御手段)の構成について説明する。図9は、パチスロ1の副制御回路200の構成例を示すブロック図である。

【0125】

副制御回路200は、主制御回路90と電氣的に接続されており、主制御回路90から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路200は、演出動作を制御する演出制御部として機能し、基本的に、サブCPU201、サブRAM202、レンダリングプロセッサ203、描画用RAM204、ドライバ205を含んで構成される。

【0126】

なお、サブCPU201は、ロムカートリッジ基板86に接続される。ドライバ205は、液晶中継基板87に接続される。すなわち、ドライバ205は、液晶中継基板87を介してプロジェクタ機構211及びサブ表示装置18に接続される。

【0127】

サブCPU201は、主制御回路90から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板86に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板86は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域とによって構成される。

【0128】

プログラム記憶領域には、サブCPU201が実行する制御プログラムが記憶される。例えば、制御プログラムには、主制御回路90との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用の乱数値を抽出し、演出内容(演出データ)の決定及び登録を行うための演出登録タスクを実行するための各種プログラムが含まれる。また、制御プログラムには、決定した演出内容に基づいて表示装置11による映像の表示を制御する描画制御タスク、LED群85等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ群84による音の出力を制御する音声制御タスク等を実行するための各種プログラムも含まれる。

【0129】

データ記憶領域には、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれる。また、データ記憶領域には、BGMや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等も含まれる。

【0130】

サブRAM202には、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路90から送信されるサブフラグ(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。

【0131】

サブCPU201、レンダリングプロセッサ203、描画用RAM(フレームバッファを含む)204及びドライバ205は、演出内容により指定されたアニメーションデータに

10

20

30

40

50

従って映像を作成し、作成した映像を表示装置 11 (プロジェクタ機構 211) 及び / 又はサブ表示装置 18 に表示させる。なお、表示装置 11 (プロジェクタ機構 211) 及びサブ表示装置 18 は、副制御基板 72 により、それぞれ個別に制御される。

【 0132 】

また、サブ CPU 201 は、演出内容により指定されたサウンドデータに従って BGM などの音をスピーカ群 84 により出力させる。また、サブ CPU 201 は、演出内容により指定されたランプデータに従って LED 群 85 の点灯及び消灯を制御する。

【 0133 】

<メイン CPU が有する各種レジスタ>

次に、図 10 を参照しながら、メイン CPU 101 が有する各種レジスタについて説明する。なお、図 10 は、メイン CPU 101 に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

10

【 0134 】

メイン CPU 101 は、メイン・レジスタとして、アキュムレータ A (以下、「Aレジスタ」という)、フラグ・レジスタ F (フラグレジスタ)、汎用レジスタ B (以下、「Bレジスタ」という)、汎用レジスタ C (以下、「Cレジスタ」という)、汎用レジスタ D (以下、「Dレジスタ」という)、汎用レジスタ E (以下、「Eレジスタ」という)、汎用レジスタ H (以下、「Hレジスタ」という) 及び汎用レジスタ L (以下、「Lレジスタ」という) を有する。また、メイン CPU 101 は、サブ・レジスタとして、アキュムレータ A、フラグ・レジスタ F、汎用レジスタ B、汎用レジスタ C、汎用レジスタ D、汎用レジスタ E、汎用レジスタ H 及び汎用レジスタ L を汎用レジスタとして有する。なお、各レジスタは、1 バイトのレジスタで構成される。

20

【 0135 】

また、本実施形態では、BレジスタとCレジスタとをペアレジスタ (以下、「BCレジスタ」という) として用い、DレジスタとEレジスタとをペアレジスタ (以下、「DEレジスタ」という) として用いる。さらに、本実施形態では、HレジスタとLレジスタとをペアレジスタ (以下、「HLレジスタ」という) として用いる。

【 0136 】

フラグ・レジスタ F、F の各ビットには、図 10 に示すように、演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット 6 (D6) には、演算結果の判定処理において演算結果が「0」であるか否かを示すデータ (ゼロフラグ) がセットされる。具体的には、演算結果が「0」である場合、ビット 6 にデータ「1」がセットされ、演算結果が「0」でない場合には、ビット 6 にデータ「0」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メイン CPU 101 は、ビット 6 のデータ「0」/「1」を参照して判定 (YES / NO) を行う。

30

【 0137 】

また、メイン CPU 101 は、拡張レジスタ Q (以下、「Qレジスタ」という) を有する。Qレジスタは、1 バイトのレジスタで構成される。なお、本実施形態では、後述の各種処理フローの中で説明するように、プログラム上において、この Qレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メイン CPU 101 専用命令コードが設けられており、この命令コードの使用により、処理の効率化やメイン ROM 102 の容量削減などを実現している。なお、Qレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メイン CPU 101 専用命令コードでは、Qレジスタには、アドレスの上位側のアドレスデータ (アドレス値) が格納される。なお、Qレジスタには、メイン CPU 101 のリセット直後に、初期値として「F0H」がセットされる。また、Qレジスタを用いた「LDQ, n (8 ビットデータ) 」命令において、「n」に任意の 1 バイトのデータをセットして該命令を実行することにより、Qレジスタの値を変更することができる。

40

【 0138 】

さらに、メイン CPU 101 は、1 バイトのレジスタで構成された、インタラプト・ページアドレス・レジスタ I 及びメモリ・リフレッシュ・レジスタ R、並びに、2 バイトのレジスタで構成された、インデックス・レジスタ IX、インデックス・レジスタ IY、スタ

50

ックポインタSP及びプログラムカウンタPCを専用レジスタとして有する。

【0139】

<メインROM及びメインRAMの内部構成(メモリマップ)>

次に、図11A～図11Cを参照しながら、主制御回路90(マイクロプロセッサ91)に含まれるメインROM102及びメインRAM103の内部構成(以下「メモリマップ」という)について説明する。なお、図11Aは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図11Bは、メインROM102のメモリマップを示す図であり、図11Cは、メインRAM103のメモリマップを示す図である。

【0140】

主制御回路90(マイクロプロセッサ91)が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図11Aに示すように、アドレスの先頭(0000H)側から、メインROM102のメモリ領域、メインRAM103のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及びXCSデコードエリアが、不使用領域を間に挟んでこの順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

10

【0141】

メインROM102のメモリマップでは、図11Bに示すように、メインROM102のアドレスの先頭(0000H)側から、プログラムエリア、データエリア、規定外エリア、商標記録エリア、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【0142】

なお、プログラムエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU101により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU101により使用される各種データ(例えば、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路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。すなわち、プログラムエリアとデータエリアとからなる遊技用ROM領域(遊技用記憶領域)には、遊技店で遊技者が実際に行う遊技の遊技性に関連する制御処理(遊技性に関する処理)に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

20

【0143】

また、規定外エリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理(遊技性に影響を与えない処理)の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチスロ1の検定試験(試射試験)で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電源復帰時のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が、規定外エリアに格納される。

30

【0144】

また、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアには、制御プログラムの実行、あるいは、セキュリティ機能に関する各種の設定及び管理情報が記憶される。例えば、プログラムエリアに記憶された制御プログラムの開始アドレス及び終了アドレス(すなわち、データ範囲)の設定及び管理情報、読み出し可能なRAM領域のアドレス数の設定及び管理情報、WDTのリセット設定及び管理情報、割込み設定及び管理情報、プログラムエリアに記憶された制御プログラムの読み出しの許可/不許可の設定及び管理情報、乱数回路110の起動、更新方法等に関する設定及び管理情報、並びに、後述のセキュリティモードの設定及び管理情報等が、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアに格納される。なお、本実施形態では、プログラム管理エリアにセキュリティ機能に関連しないその他の設定及び管理情報が記憶され、セキュリティ設定エリアにセキュリティ機能に関連する設定及び管理情報が記憶されるものとしているが、これに限られるものでなく、例えば、単一の管理エリアとしてこれらの設定及び管理情報が記憶されるようにしてもよい。

40

【0145】

メインRAM103のメモリマップでは、図11Cに示すように、メインRAM103の

50

アドレスの先頭（F000H）側から、遊技用RAM領域（所定格納領域、遊技用一時記憶領域）及び規定外RAM領域（規定外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【0146】

遊技用RAM領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する制御プログラムの実行により決定された例えば内部当籤役等の各種データを一時的に格納する作業領域及びスタックエリアが設けられる。そして、各種データのそれぞれは、遊技用RAM領域内の所定アドレスの作業領域に格納される。

【0147】

また、規定外RAM領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理の作業領域となる規定外作業領域と、規定外スタックとが設けられる。本実施形態では、この規定外RAM領域を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理が実行される。

10

【0148】

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、メインROM102内において、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用ROM領域とは異なるアドレスに配置された規定外ROM領域（規定外記憶領域）に格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理は、メインRAM103内において、遊技用RAM領域とは異なるアドレスに配置された規定外RAM領域を使用して行われる。

20

【0149】

このようなメインROM102の構成では、従来の規則上においてプログラム等の配置不可とされていたROM領域（規定外ROM領域）に、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを配置することができる。それゆえ、本実施形態では、遊技用ROM領域の容量の圧迫を回避することができる。

【0150】

<セキュリティモード>

次に、図12を参照しながら、主制御回路90（マイクロプロセッサ91）が有するセキュリティ機能の一部である、セキュリティモードについて説明する。なお、図12は、セキュリティモードを説明するための図である。

30

【0151】

セキュリティモードは、例えば、パチスロ1の電源が投入され、電源管理回路93からリセット信号が入力されたときに、マイクロプロセッサ91が動作する動作状態である。このセキュリティモード中は、セキュリティ設定エリアに記憶された設定に応じた期間、メインCPU101の起動を遅延させる（すなわち、メインCPU101によって電源投入時の処理（後述の図46参照）の実行が開始されることを遅延させる）。このセキュリティモードを経てメインCPU101が起動することにより、マイクロプロセッサ91のセキュリティ性を担保し、また、電源投入時の起動制御に必要な時間を確保してメインCPU101を安定的に起動させる。

【0152】

なお、本実施形態では、例えば、リセットコントローラ106が、電源投入時に入力されたリセット信号を所定期間遅延させることによって、メインCPU101の起動を遅延させるようにすることもできるし、割込みコントローラ112が、電源投入時のリセット割込処理（後述の図46参照）の割込許可を所定期間遅延させることによって、メインCPU101の起動を遅延させるようにすることもできる。また、各コントローラが協働してメインCPU101の起動を遅延させるようにすることもできる。また、例えば、マイクロプロセッサ91内（あるいは、リセットコントローラ106若しくは割込みコントローラ112内）に、遅延回路を設け、この遅延回路によってメインCPU101の起動を遅延させるようにすることもできる。すなわち、マイクロプロセッサ91内でセキュリティ機能を実行する構成（セキュリティ部）は、その仕様に応じて適宜変形して適用するこ

40

50

とができる。

【 0 1 5 3 】

図 1 2 に示すように、セキュリティモード中の遅延期間は、固定延長時間（固定期間）とランダム延長時間（可変期間）とが設定可能となっている。本実施形態では、例えば、各々異なる固定延長時間が対応付けられたモード 1 ～ モード 8 のうち、いずれかのモードを選択して設定することで、複数の固定延長時間の中から一の固定延長時間が設定可能となっているとともに、各々異なるランダム延長時間の範囲が対応付けられたモード 1 ～ モード 4 のうち、いずれかのモードを選択して設定することで、複数のランダム延長時間の範囲の中から一のランダム延長時間の範囲が設定可能となっている。

【 0 1 5 4 】

例えば、固定延長時間として「モード 4」、ランダム延長時間として「モード 4」が選択され、セキュリティ設定エリアにこれらの設定が記憶されている場合、マイクロプロセッサ 9 1 は、パチスロ 1 の電源が投入され、電源管理回路 9 3 からリセット信号が入力されたときに、まず、固定延長時間として約 4 秒（4 0 0 0 m s）、メイン CPU 1 0 1 の起動を遅延させ、次に、ランダム延長時間として 0 ～ 5 0 0 m s の範囲の中からランダムに一の延長時間が選択され、当該選択された時間、メイン CPU 1 0 1 の起動を遅延させる。

【 0 1 5 5 】

なお、固定延長時間及びランダム延長時間の範囲は適宜設定可能であるが、本実施形態では、パチスロ 1 の電源投入時に設定変更が可能となるまでの時間を短縮する観点より、ランダム延長時間の範囲としてランダム延長時間が必ず「0」となる「モード 1」が設定されることが望ましい。

【 0 1 5 6 】

< 遊技状態の遷移フロー >

次に、図 1 3 及び図 1 4 を参照しながら、本実施形態のパチスロ 1 の主制御回路 9 0（メイン CPU 1 0 1）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、図 1 3 は、パチスロ 1 の基本的な遊技状態の遷移フロー図であり、図 1 4 は、報知（A T ・ A R T）機能の作動の有無を考慮した（すなわち、遊技の区間として、通常区間と有利区間とを区別した）遊技状態の遷移フロー図である。

【 0 1 5 7 】

[基本的な遊技状態の遷移フロー]

本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナスゲームの種類として、ビッグボーナス（以下、「BB」と記す）が設けられる。BB は、第一種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（以下、「RB」と記す）に係る役物連続作動装置であり、RB を連続して作動させる。

【 0 1 5 8 】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路 9 0 は、ボーナス役の当籤 / 作動（入賞）の有無に基づいて遊技状態を管理する。具体的には、図 1 3 に示すように、主制御回路 9 0 は、ボーナス役（後述の名称「F__BB1」, 「F__BB2」, 「F__BB3」, 「F__BB4」の内部当籤役）の当籤 / 作動（入賞）の有無に基づいて、「ボーナス非当籤状態」、「フラグ間状態」及び「ボーナス状態」と称する 3 種類の遊技状態を管理する。

【 0 1 5 9 】

なお、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤であり、かつ、ボーナスが作動（入賞）していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、ボーナス役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。フラグ間状態は、ボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、ボーナス役が当籤し、かつ、ボーナスが作動していない状態である。

【 0 1 6 0 】

なお、ボーナス役の当籤の有無は、メイン RAM 1 0 3 に設けられる後述の当り要求フラグ格納領域（後述の図 2 5 参照）及び持越役格納領域（後述の図 2 6 参照）に格納されるデータに基づいて管理される。また、ボーナスの作動（入賞）の有無は、メイン RAM 1

10

20

30

40

50

03に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図27参照）に格納されるデータに基づいて管理される。

【0161】

また、本実施形態では、図13に示すように、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、RT0遊技状態～RT5遊技状態の6種類の状態（以下、それぞれ「RT0状態」～「RT5状態」という）が設けられる。なお、RT1状態及びRT4状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、RT5状態はリプレイ役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、RT0状態、RT2状態及びRT3状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態である。なお、本実施形態では、ボーナス非当籤状態のRT状態は、RT0状態～RT4状態のいずれかとなり、フラグ間状態のRT状態はRT5状態となる。

10

【0162】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路90は、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、さらに、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率に基づいて、RT0状態～RT5状態の6種類の状態も管理する。

【0163】

なお、RT0状態～RT5状態は、メインRAM103に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図27参照）に格納されるデータに基づいて管理される。具体的には、本実施形態のパチスロ1では、RT0状態フラグ～RT5状態フラグの6つのRT状態を示すフラグが設けられ、これらのフラグのオン/オフ状態をメインRAM103により管理することによりRT状態が管理される。そして、主制御回路90は、オン状態であるRT状態フラグに対応するRT状態を現在のRT状態として特定する。なお、RT0状態フラグを設けないようにし、全てのRT状態フラグがオフ状態である場合には、主制御回路90は、現在のRT状態がRT0状態であると特定するようにしてもよい。

20

【0164】

図13に示すように、ボーナス非当籤状態（RT0～RT4状態）においてボーナス役（後述の名称「F__BB1」、「F__BB2」、「F__BB3」、「F__BB4」の内部当籤役）が内部当籤役として決定されると（図13中、「ボーナス当籤」）、主制御回路90は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態（RT5状態）に移行させる。また、フラグ間状態においてボーナス役が入賞すると（図13中、「ボーナス成立」）、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からボーナス状態に移行させる。

30

【0165】

ここで、ボーナス状態としては、BB1遊技状態（BB1状態）、BB2遊技状態（BB2状態）、BB3遊技状態（BB3状態）、及びBB4遊技状態（BB4状態）が設けられる。なお、主制御回路90は、RT状態と同様に、後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図27参照）に格納されるBB1状態フラグ、BB2状態フラグ、BB3状態フラグ、及びBB4状態フラグのオン/オフ状態によってボーナス状態を管理する。また、後述するように、BB1～BB4状態中は常にRB遊技状態（RB状態）となることから、これも同様に、後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図27参照）に格納されるRB状態フラグのオン/オフ状態によって管理する。

40

【0166】

ボーナス非当籤状態において、後述の名称「F__BB1」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「C__赤同色BB」が有効ライン上に表示されると、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からBB1状態に移行させる。BB1状態では、常にRB状態となり、BB1状態において規定枚数「240」枚を超えるメダルが払い出されると、BB1状態が終了し（図13中、「ボーナス終了」）、主制御回路90は、遊技状態をボーナス状態からRT4状態に移行させる。

【0167】

50

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「F__BB2」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「C__青同色BB」が有効ライン上に表示されると、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からBB2状態に移行させる。BB2状態では、常にRB状態となり、BB2状態において規定枚数「240」枚を超えるメダルが払い出されると、BB2状態が終了し(図13中、「ボーナス終了」)、主制御回路90は、遊技状態をボーナス状態からRT4状態に移行させる。

【0168】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「F__BB3」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「C__赤異色BB」が有効ライン上に表示されると、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からBB3状態に移行させる。BB3状態では、常にRB状態となり、BB3状態において規定枚数「165」枚を超えるメダルが払い出されると、BB3状態が終了し(図13中、「ボーナス終了」)、主制御回路90は、遊技状態をボーナス状態からRT4状態に移行させる。

10

【0169】

また、ボーナス非当籤状態において、後述の名称「F__BB4」が内部当籤役として決定され、フラグ間状態において、対応する図柄の組合せ「C__青異色BB」が有効ライン上に表示されると、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からBB4状態に移行させる。BB4状態では、常にRB状態となり、BB4状態において規定枚数「165」枚を超えるメダルが払い出されると、BB4状態が終了し(図13中、「ボーナス終了」)、主制御回路90は、遊技状態をボーナス状態からRT4状態に移行させる。

20

【0170】

RT4状態において、後述の図柄の組合せ「R__RT1移行目」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT1移行目成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT4状態からRT1状態に移行させる。また、RT4状態において、後述の図柄の組合せ「S__RT3移行目」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT3移行目成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT4状態からRT3状態に移行させる。

【0171】

RT1状態において、後述の図柄の組合せ「S__RT3移行目」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT3移行目成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT1状態からRT3状態に移行させる。また、RT1状態において、後述の図柄の組合せ「S__RT0移行リブ」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT0移行リブ成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT1状態からRT0状態に移行させる。

30

【0172】

RT0状態において、後述の図柄の組合せ「S__RT3移行目」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT3移行目成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT0状態からRT3状態に移行させる。また、RT0状態において、後述の図柄の組合せ「R__RT1移行目」が有効ライン上に表示されるか、後述の図柄の組合せ「S__RT1移行リブ」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT1移行目 RT1移行リブ成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT0状態からRT1状態に移行させる。また、RT0状態において、後述の図柄の組合せ「S__RT2移行リブ」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT2移行リブ成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT0状態からRT2状態に移行させる。なお、設定値が変更された場合、あるいは後述の「RAM異常」などの初期化条件が成立した場合(図13中、「設定変更・初期化条件成立」)には、初期状態として、遊技状態がRT0状態となる。

40

【0173】

RT2状態において、後述の図柄の組合せ「S__RT3移行目」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT3移行目成立」)、主制御回路90は、遊技状態をRT2状態からRT3状態に移行させる。また、RT2状態において、後述の図柄の組合せ「R__RT1移行目」が有効ライン上に表示されるか、後述の図柄の組合せ「S__RT1移行リブ」が有効ライン上に表示されると(図13中、「RT1移行目 RT1移行リブ成立」)

50

、主制御回路 90 は、遊技状態を R T 2 状態から R T 1 状態に移行させる。

【 0 1 7 4 】

R T 3 状態において、予め定められた期間（本実施形態では、「8」ゲーム。すなわち、8回の遊技の間）の遊技が行われると（図 13 中、「8ゲーム消化」）、主制御回路 90 は、遊技状態を R T 3 状態から R T 0 状態に移行させる。なお、R T 3 状態が継続する期間は適宜設定可能である。また、R T 3 状態が継続する期間を特に定めないものとしてもよい。この場合、R T 3 状態において、後述の図柄の組合せ「S__R T 0 移行リブ」が有効ライン上に表示され得る内部当籤役が所定の確率で決定されるようにすればよい。

【 0 1 7 5 】

[報知 (A T ・ A R T) 機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー]

10

本実施形態では、主制御回路 90（メイン CPU 101）により、遊技者にとって有利な停止操作を報知する機能（A T ・ A R T 機能）の作動の有無が決定される。それゆえ、本実施形態では、上述したボーナス非当籤状態、フラグ間状態、及びボーナス状態のみならず、A T ・ A R T 機能の作動 / 非作動状態も遊技状態として管理する。なお、本実施形態では、A T 機能が作動している遊技の区間を「通常有利区間」と称し、A R T 機能が作動している遊技の区間を「有利区間」と称し、A T 機能及び A R T 機能のいずれも作動していない遊技の区間を「非有利区間」あるいは「通常区間」と称する。

【 0 1 7 6 】

また、本実施形態では、有利区間（「通常有利区間」及び「有利区間」を含む）においてボーナス状態となった場合、遊技者にとって一連の有利な遊技の区間であるとして、当該ボーナス状態は有利区間に含まれ、上述した状態表示器の点灯が継続する期間（有利区間中報知期間）となるとともに、有利区間が強制的に終了される（継続が規制される）ための遊技回数が計数される期間（規制監視期間）（本実施形態では、「1500」回の遊技）ともなる。もっとも、後述するように、「非有利区間」においてボーナス状態となった場合、当該ボーナス状態の終了後に「通常有利区間」や「有利区間」に移行する場合があります。この場合には、当該ボーナス状態は上述した期間に含まれるものとする。なお、非有利区間においてボーナス状態となった場合、当該ボーナス状態の終了後に「通常有利区間」や「有利区間」に移行しない場合（「非有利区間」が継続する場合）には、遊技者にとって一連の有利な遊技の区間でないとして、当該ボーナス状態は有利区間に含まれず、当該ボーナス状態は上述した期間に含まれないものとする。もっとも、ボーナス状態はそれ

20

30

【 0 1 7 7 】

本実施形態のパチスロ 1 では、図 14 に示すように、主制御回路 90 は、非有利区間（通常区間）の遊技状態として「通常状態」、通常有利区間の遊技状態として「高確 1 状態」～「高確 4 状態」及び「本前兆状態」、有利区間の遊技状態として「ラインバトル準備状態」、「ラインバトル状態」、「権利獲得抽籤準備状態」、「権利獲得抽籤状態」、「権利獲得状態」、「エンディング準備状態」、「エンディング 1 状態」及び「エンディング 2 状態」を管理する。

40

【 0 1 7 8 】

（非有利区間（通常区間）の遊技状態）

非有利区間（通常区間）の遊技状態である通常状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非 A T ・ 非 A R T）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。通常状態において、通常有利区間に移行することが決定されると（図 14 中、「通常有利区間移行当籤」）、主制御回路 90 は、その決定契機に応じて、遊技状態を通常有利区間のいずれかの遊技状態に移行させる。なお、通常状態における遊技の流れの詳細は、後述の図 33 を参照しながら後で説明する。

【 0 1 7 9 】

なお、本実施形態では、通常状態のボーナス非当籤状態において、ボーナス役以外の特定

50

役（後述の図 3 3 参照）に当籤した場合、通常有利区間のいずれかの遊技状態（高確 4 状態以外）に移行することが決定され、各設定値間で同一の当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「F__BB3 + F__スイカ 2」及び「F__BB4 + F__スイカ 2」以外）に当籤した場合、通常有利区間の高確 4 状態に移行することが決定され、また、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後、有利区間に移行することが決定されている場合には有利区間のラインバトル状態に移行することが決定され、有利区間に移行することが決定されていない場合には通常有利区間の高確 4 状態が所定期間（3 2 ゲーム）継続するようになっている。

【0180】

また、通常状態のボーナス非当籤状態において、各設定値間で異なる当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「F__BB3 + F__スイカ 2」及び「F__BB4 + F__スイカ 2」）に当籤した場合、通常有利区間に移行することは決定されず、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後、非有利区間の通常状態が継続する。また、通常状態のフラグ間状態においては、いずれの役が内部当籤役として決定された場合にも、通常有利区間に移行することは決定されない。

10

【0181】

また、本実施形態では、非有利区間の通常状態から通常有利区間のいずれかの遊技状態に移行した場合、上述した有利区間中報知期間が開始される（すなわち、状態表示器の点灯が開始される）とともに、上述した規制監視期間が開始される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「1500」回の遊技回数の計数が開始される）。

20

【0182】

（通常有利区間の遊技状態）

通常有利区間の各遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知され得る遊技状態（AT）であり、通常状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態である。通常有利区間の各遊技状態において、有利区間に移行することが決定された場合（通常状態においてすでに有利区間に移行することが決定されている場合を含む）であって、通常有利区間が終了した場合（図 1 4 中、「通常有利区間終了 有利区間移行当籤」）、主制御回路 9 0 は、その決定契機に応じて、遊技状態を有利区間のいずれかの遊技状態に移行させる。また、通常有利区間の各遊技状態において、有利区間に移行することが決定されていない場合であって、通常有利区間が終了した場合（図 1 4 中、「通常有利区間終了 有利区間移行非当籤」）、主制御回路 9 0 は、遊技状態を非有利区間の通常状態に移行させる。なお、通常有利区間の各遊技状態における遊技の流れの詳細は、後述の図 3 4 を参照しながら後で説明する。

30

【0183】

通常有利区間の各遊技状態では、主制御回路 9 0 は、押し順小役（後述の「F__上段左ベル 1」, 「F__上段左ベル 2」, 「F__上段中ベル 1」, 「F__上段中ベル 2」, 「F__上段右左ベル 1」, 「F__上段右左ベル 2」, 「F__上段右中ベル 1」, 「F__上段右中ベル 2」, 「F__中段左ベル 1」, 「F__中段左ベル 2」, 「F__中段中ベル 1」, 「F__中段中ベル 2」, 「F__中段右左ベル 1」, 「F__中段右左ベル 2」, 「F__中段右中ベル 1」, 「F__中段右中ベル 2」, 「F__下段中ベル 1」, 「F__下段中ベル 2」, 「F__下段右左ベル 1」, 「F__下段右左ベル 2」, 「F__下段右中ベル 1」, 「F__下段右中ベル 2」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するか否かの決定を行い、報知することが決定された場合、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知する（後述の図 4 5 参照）。

40

【0184】

また、通常有利区間の各遊技状態では、主制御回路 9 0 は、押し順リプレイ（後述の「F__RT0 中リプレイ 1」～「F__RT0 中リプレイ 6」, 「F__RT1 中リプレイ 1」～「F__RT1 中リプレイ 6」, 「F__RT2 中リプレイ 1」～「F__RT2 中リプレイ 3」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利

50

な停止操作の情報を報知するか否かの決定を行わず、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者にとって有利な R T 状態に移行させ、あるいは当該有利な R T 状態を維持することができる停止操作の情報）を報知しない（後述の図 4 5 参照）。この意味において、R T 機能は作動せず（偶発的に押し順が正解したときを除く）、A T 機能のみが作動する状態（A T 遊技状態）となっている。

【 0 1 8 5 】

ここで、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態において、R T 3 状態又は R T 5 状態であるとき（すなわち、後述の R T 3 移行目が表示されてから 8 ゲームの間、あるいはフラグ間状態であるとき）には、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われるようになっている。一方、通常有利区間の各遊技状態において、R T 3 状態及び R T 5 状態以外の R T 状態であるときには、1 回に限り、押し順小役の押し順報知が行われるようになっている。したがって、同じ通常有利区間の遊技状態であっても、R T 状態が異なれば、押し順小役の押し順報知が行われる回数も変動するため、それに基づく遊技者の利益も変動するようになっている。

10

【 0 1 8 6 】

また、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態においてボーナス状態となったとき（より詳細には、通常有利区間中にボーナス役に当籤したとき）には、通常状態においてボーナス状態となったとき（より詳細には、非有利区間中にボーナス役に当籤したとき）と同様、当該ボーナス状態においては、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知しない（後述の図 4 5 参照）。具体的には、ボーナス状態の押し順小役（後述の「F __ J A C 1 __ 1」～「F __ J A C 1 __ 6」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知するか否かの決定を行わない。

20

【 0 1 8 7 】

なお、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態のボーナス非当籤状態において、ボーナス役以外の特定役（後述の図 3 4 参照）に当籤した場合、通常有利区間中の各遊技状態間でも遊技状態の移行が行われ、また、通常有利区間が継続する期間（ゲーム数）も変動するようになっている。また、ボーナス役に当籤した場合、すでに有利区間に移行することが決定されていない場合は、有利区間に移行するか否かが決定され、有利区間に移行することが決定されている場合には有利区間のラインバトル状態に移行することが決定され、有利区間に移行することが決定されていない場合には通常有利区間の高確 4 状態が継続するようになっている。

30

【 0 1 8 8 】

ここで、通常有利区間の各遊技状態では、ボーナス役が、各設定値間で同一の当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「F __ B B 3 + F __ スイカ 2」及び「F __ B B 4 + F __ スイカ 2」以外）に当籤したことに基づいて当籤した場合のみならず、各設定値間で異なる当籤確率が設定されているボーナス役を含む内部当籤役（「F __ B B 3 + F __ スイカ 2」及び「F __ B B 4 + F __ スイカ 2」）に当籤したことに基づいて当籤した場合であっても、有利区間に移行する否かが決定されるようになっている。すなわち、通常有利区間においては、通常有利区間中の共通処理として、当籤確率に設定差のあるボーナス役を含む内部当籤役が決定されたか否かにかかわらず、ボーナス役に当籤した場合には、有利区間に移行するか否かが決定されるようになっている。この意味においても、通常有利区間の各遊技状態は、非有利区間の遊技状態よりも有利な遊技状態となっている。

40

【 0 1 8 9 】

また、本実施形態では、通常有利区間の各遊技状態は、上述した有利区間中報知期間中である（すなわち、状態表示器の点灯中である）とともに、上述した規制監視期間中でもある（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「1 5 0 0」回の遊技回数の計数中である）状態となっている。もっとも、有利区間に移行することなく、通常有利区間が終了した場合には、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（す

50

なわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「1500」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。

【0190】

（有利区間の遊技状態）

有利区間の各遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知され得る遊技状態（ART）であり、通常状態及び通常有利区間の各遊技状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態である。有利区間の各遊技状態では、主制御回路90は、基本的に、上述した押し順小役及び押し順リプレイのいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができ、遊技者にとって有利なRT状態に移行させ、あるいは当該有利なRT状態を維持することができる停止操作の情報）を報知する（後述の図45参照）。この意味において、ART機能が作動する状態（ART遊技状態）となっている。なお、有利区間の各遊技状態において、有利区間が延長（継続）することなく終了した場合（後述の有利区間が強制的に終了される場合を含む）（図14中、「有利区間終了」）、主制御回路90は、遊技状態を非有利区間の通常状態に移行させる。

10

【0191】

ここで、有利区間の各遊技状態では、上述した押し順小役及び押し順リプレイの押し順報知が行われる結果、基本的なRT状態としてはRT2状態が対応する（維持される）ようになっている。また、ボーナス状態終了後のRT4状態、後述のRT3移行目が表示されたことに基づくRT3状態、RT3状態終了後のRT0状態を除き、通常有利区間の各遊技状態から有利区間の各遊技状態に移行する場合には、ほとんどの場合、通常有利区間の各遊技状態におけるRT状態がRT1状態に対応するようになっている。したがって、有利区間の遊技状態であるラインバトル準備状態、権利獲得抽籤準備状態、及びエンディング準備状態は、それぞれ、ラインバトル状態、権利獲得抽籤状態、及びエンディング1状態若しくはエンディング2状態に移行することが決定されていて、かつ、RT状態がRT2状態でない場合に、RT状態をRT2状態まで上昇させるための準備状態として位置付けられる。

20

【0192】

主制御回路90は、基本的に、ラインバトル準備状態、権利獲得抽籤準備状態、及びエンディング準備状態において、RT状態がRT2状態に移行すると、遊技状態をそれぞれ、ラインバトル状態、権利獲得抽籤状態、及びエンディング1状態若しくはエンディング2状態に移行させる。なお、有利区間の各遊技状態における遊技の流れの詳細は、後述の図35～図44を参照しながら後で説明する。

30

【0193】

ここで、本実施形態では、有利区間の各遊技状態においてボーナス状態となったとき（より詳細には、有利区間中にボーナス役に当籤したとき）には、非有利区間及び通常有利区間とは異なり、当該ボーナス状態においては、遊技者にとって有利な停止操作の情報（すなわち、遊技者が最も多くメダルを得ることができる停止操作の情報）を報知する（後述の図45参照）。具体的には、ボーナス状態の押し順小役（後述の「F__JAC1__1」～「F__JAC1__6」の内部当籤役）のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、遊技者にとって有利な停止操作の情報が必ず報知される。それゆえ、有利区間においてボーナス状態となったときには、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス状態となったときよりも、遊技者に付与される利益が多くなる。この意味においても、有利区間の各遊技状態は、非有利区間及び通常有利区間の各遊技状態よりも有利な遊技状態となっている。

40

【0194】

また、本実施形態では、有利区間の各遊技状態は、上述した有利区間中報知期間中である（すなわち、状態表示器の点灯中である）とともに、上述した規制監視期間中でもある（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「1500」回の遊技回数の計数中である）状態となっている。なお、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数

50

が上限の「1500」回に達することなく、有利区間が終了した場合には、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「1500」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。また、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「1500」回に達した場合には、有利区間が強制的に終了され（ボーナス状態中である場合には、ボーナス状態のみが継続する）、この場合にも、上述した有利区間中報知期間が終了される（すなわち、状態表示器の点灯が終了され、消灯される）とともに、上述した規制監視期間が終了される（すなわち、一連の有利な遊技の区間が継続する上限となる「1500」回の遊技回数の計数が終了され、計数結果が初期化（クリア）される）。

10

【0195】

なお、本実施形態では、有利区間中（ボーナス状態中を含む）の遊技回数が上限の「1500」回に達したことに基づいて、有利区間が強制的に終了される場合、例えば、有利区間中の各遊技状態を継続させることが決定され（継続させるための権利が付与され）、あるいは、有利区間中の各遊技状態の残りの遊技回数が残存している場合であっても、それらは全て初期化（クリア）された上で、非有利区間の通常状態に移行するようになっている。また、有利区間のボーナス状態中であるときに、有利区間が強制的に終了された場合には、当該ボーナス状態における上述した押し順小役の押し順報知も直ちに終了されるようになっている。もっとも、この場合には、例外的に、当該ボーナス状態が終了するまで上述した押し順小役の押し順報知が行われるようにしてもよい。また、規制監視期間に対応する遊技回数も「1500」回に限られず、その値は適宜変更可能である。

20

【0196】

また、本実施形態では、基本的に、上述した通常有利区間及び有利区間に対応する各遊技状態が継続する期間、あるいは各遊技状態が延長される期間（継続する期間）を遊技回数（ゲーム数）により管理しているが、各遊技状態の期間を管理する手法はこれに限られない。例えば、上述した通常有利区間及び有利区間に対応する各遊技状態のうち、一又は複数の遊技状態の期間を、その期間中に払い出されたメダルの払出枚数や、そこからメダルの投入枚数を減じた差枚数（純増数）により管理してもよいし、メダルの払い出しに影響を与える報知（すなわち、上述した押し順小役が当籤した場合の報知）を行った回数（報知回数）により管理してもよい。

30

【0197】

<メインROMに記憶されているデータテーブルの構成>

次に、図15～図22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。なお、図14で説明した遊技性に係る各遊技状態で行われる各種抽籤で用いられる各種データテーブルについては、別途、各遊技性の説明と一緒に後述する。

【0198】

[図柄配置テーブル]

まず、図15を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図15中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

40

【0199】

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、リール表示窓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」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「0」を基準としてリールの回転方向（図15中の図柄位置「19」から図柄位置「0」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「0」～「19」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【0200】

すなわち、図柄カウンタの値（「0」～「19」）と、図柄配置テーブルとを参照するこ

50

とにより、リール表示窓4の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。なお、本実施形態では、図柄として、「赤7」、「青7」、「BAR」、「チェリー1」、「チェリー2」、「ベル」、「スイカ」、「リプレイ」及び「blank」の9種類の図柄を用いる。

【0201】

また、本実施形態では、図柄コード表に示すように、図柄「赤7」（図柄コード1）には、データとして「00000001」が割り当てられ、図柄「青7」（図柄コード2）には、データとして「00000010」が割り当てられている。図柄「BAR」（図柄コード3）には、データとして「00000011」が割り当てられ、図柄「チェリー1」（図柄コード4）には、データとして「00000100」が割り当てられ、図柄「チェリー2」（図柄コード5）には、データとして「00000101」が割り当てられている。

10

【0202】

図柄「ベル」（図柄コード6）には、データとして「00000110」が割り当てられている。図柄「スイカ」（図柄コード7）には、データとして「00000111」が割り当てられ、図柄「リプレイ」（図柄コード8）には、データとして「00001000」が割り当てられ、図柄「blank」（図柄コード9）には、データとして「00001001」が割り当てられている。

【0203】

[内部抽籤テーブル]

次に、図16～図18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。なお、図16及び図17は、RT0状態～RT5状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルである。また、図18は、ボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルである。

20

【0204】

内部抽籤テーブルは、遊技状態（図13参照）毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。なお、抽籤値は、予め設定されたボーナス役や小役等の内部当籤の期待値を調整するための設定値（設定1～6）毎に規定される。この設定は、例えば、リセットスイッチ76及び設定用鍵型スイッチ54（図7参照）を用いて変更される。

30

【0205】

本実施形態の内部抽籤処理では、まず、乱数回路110の乱数レジスタ0により、予め定められた数値の範囲（例えば、0～65535）から抽出される乱数値を、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、抽籤結果が65535を超えた場合、該内部当籤役が当籤したと判定される。なお、本実施形態の内部抽籤処理では、抽出した乱数値に抽籤値を加算して抽籤を行う例を説明したが、本発明はこれに限定されず、乱数値から抽籤値を減算して、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、内部抽籤の当籤/非当籤を決定してもよい。

40

【0206】

それゆえ、本実施形態の内部抽籤処理では、抽籤値として規定されている数値が大きい内部当籤役ほど、決定される確率が高い。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。

【0207】

RT0状態～RT5状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルでは、図16に示すように、基本的には、RT状態の種別に応じて、内部当籤役として決定されるリプレイ役の種別及び当籤確率が変化する。例えば、名称「F__RT0中リプレイ1（No.40）」～「F__RT0中リプレイ6（No.45）」に係るリプレイ役は、RT0状態以

50

外では内部当籤役として決定されることなく、R T 0 状態で内部当籤役として決定される。

【 0 2 0 8 】

図 1 6 及び図 1 7 において、「 N o . 1 」 ~ 「 N o . 3 8 」 が示す内部当籤役は、ボーナス役とリプレイ役又は小役とが重複して当籤する内部当籤役となっている。例えば、「 F _ B B 1 + F _ 確定リブ (N o . 1) 」は、ボーナス役「 F _ B B 1 」と、リプレイ役「 F _ 確定リブ」とが重複して当籤し、ボーナス役「 F _ B B 1 」に対応する図柄の組合せ「 B B 0 1 」(後述の図 1 9 ~ 図 2 2 参照)と、リプレイ役「 F _ 確定リブ」に対応する図柄の組合せ「 R E P 0 1 」 ~ 「 R E P 0 9 」(後述の図 1 9 ~ 図 2 2 参照)の導出が許容される(入賞が許可される)内部当籤役となっている。

【 0 2 0 9 】

また、図 1 6 及び図 1 7 において、「 N o . 3 9 」 ~ 「 N o . 6 0 」 が示す内部当籤役は、リプレイ役が当籤する内部当籤役となっている。例えば、「 F _ 維持リブ (N o . 4 0) 」は、リプレイ役「 F _ 維持リブ」が当籤し、リプレイ役「 F _ 維持リブ」に対応する図柄の組合せ「 R E P 0 2 」(後述の図 1 9 ~ 図 2 2 参照)の導出が許容される(入賞が許可される)内部当籤役となっている。

【 0 2 1 0 】

また、図 1 6 及び図 1 7 において、「 N o . 6 1 」 ~ 「 N o . 9 8 」 が示す内部当籤役は、小役が当籤する内部当籤役となっている。例えば、「 F _ チャンス目 A 1 (N o . 6 1) 」は、小役「 F _ チャンス目 A 1 」が当籤し、小役「 F _ チャンス目 A 1 」に対応する図柄の組合せ「 N M L 1 4 」、「 N M L 2 2 」、「 N M L 2 6 」及び「 N M L 3 0 」(後述の図 1 9 ~ 図 2 2 参照)の導出が許容される(入賞が許可される)内部当籤役となっている。

【 0 2 1 1 】

なお、図示は省略しているが、「 F _ チャンス目 A 1 (N o . 6 1) 」 ~ 「 F _ チャンス目 B 4 (N o . 6 8) 」が内部当籤役として決定された場合、後述の「 N Z R 0 1 」(後述の図 1 9 ~ 図 2 2 参照)の導出も許容される(停止表示が許可される)ようになる。ここで、「 H Z R 0 1 」は、入賞に係る図柄の組合せではなくはずれの図柄の組合せの一部であるが、遊技状態を他の R T 状態から R T 3 状態に移行させる図柄の組合せ(R T 3 移行目)として規定された図柄の組合せであり、基本的に「 N o . 6 1 」 ~ 「 N o . 6 8 」が示す内部当籤役のうちのいずれかが決定された場合以外には導出が許容されることがない。それゆえ、「 N Z R 0 1 」は、「 N o . 6 1 」 ~ 「 N o . 6 8 」が示す内部当籤役に対応する図柄の組合せであるともいい得る。

【 0 2 1 2 】

また、同様に、「 F _ 上段左ベル 1 (N o . 7 7) 」 ~ 「 F _ 下段右中ベル 2 (N o . 9 8) 」が内部当籤役として決定された場合、後述の「 N Z R 0 2 」(後述の図 1 9 ~ 図 2 2 参照)の導出も許容される(停止表示が許可される)ようになる。ここで、「 H Z R 0 2 」は、入賞に係る図柄の組合せではなくはずれの図柄の組合せの一部であるが、遊技状態を他の R T 状態から R T 1 状態に移行させる図柄の組合せ(R T 1 移行目)として規定された図柄の組合せであり、基本的に「 N o . 7 7 」 ~ 「 N o . 9 8 」が示す内部当籤役のうちのいずれかが決定された場合以外には導出が許容されることがない。それゆえ、「 N Z R 0 2 」は、「 N o . 7 7 」 ~ 「 N o . 9 8 」が示す内部当籤役に対応する図柄の組合せであるともいい得る。

【 0 2 1 3 】

なお、本実施形態では、フラグ間状態(R T 5 状態)、すなわち、すでにボーナス役が内部当籤役として決定されている(持ち越されている)状態では、さらに、ボーナス役が決定されることはない。それゆえ、図 1 6 及び図 1 7 に示す内部抽籤テーブルにおいて、フラグ間状態(R T 5 状態)における「 N o . 1 」 ~ 「 N o . 3 8 」が示す内部当籤役の抽籤値には「 0 」が設定されている。もっとも、フラグ間状態(R T 5 状態)とボーナス非当籤状態(R T 0 ~ R T 4 状態)とで小役の当籤確率が変動しないように、「 N o . 2 」 ~ 「 N o . 1 0 」、「 N o . 1 2 」 ~ 「 N o . 3 8 」が示す内部当籤役において割り当て

10

20

30

40

50

られていた小役に係る抽籤値は、その分がフラグ間状態（RT5状態）における「No. 61」～「No. 68」、「No. 72」及び「No. 73」が示す内部当籤役の抽籤値に加算されるようになっている。すなわち、「No. 61」～「No. 68」、「No. 72」及び「No. 73」が示す内部当籤役は、フラグ間状態（RT5状態）において当籤確率が高くなるのではなく、ボーナス状態以外の遊技状態間で同一の確率となるようになっている。

【0214】

また、図16及び図17において、「No. 0」は、規定されたいずれの図柄の組合せ（後述の図19～図22参照）の導出も許容されない「はずれ」を示すものであり、この「はずれ」の割り当て（抽籤値）が高いほど、遊技者にとっては不利となる。なお、RT0状態及びRT2状態では、「はずれ」が決定される場合はない。また、RT5状態では、「はずれ」が決定される確率が「22289 / 65536」として表記しているが、実際には、いずれかのボーナス役がすでに内部当籤役として決定されている（持ち越されている）状態であることから、その意味において「はずれ」が決定される場合はない。

10

【0215】

なお、図16及び図17では、設定値が「1」（設定1）の場合の内部抽籤テーブルを例に挙げて説明しているが、「No. 21」、「No. 30」、「No. 39」及び「No. 74」に示す内部当籤役以外の内部当籤役については、各設定値間で共通の抽籤値が設定されている。すなわち、同一の当籤確率となっている。一方、「No. 21」、「No. 30」、「No. 39」及び「No. 74」に示す内部当籤役については、各設定値間（あるいは、所定の設定値と特定の設定値との間）で異なる抽籤値が設定されている。すなわち、異なる当籤確率となっている（図16及び図17中、（1）、（2）及び（3）参照）。

20

【0216】

具体的には、例えば、「No. 21」及び「No. 30」に示す内部当籤役は、設定値が「1」の場合、各々「22」という抽籤値が設定されているのに対し、設定値が「6」の場合、各々「77」という抽籤値が設定される（すなわち、設定値が高くなるのにしたがって、「No. 21」及び「No. 30」に示す内部当籤役では抽籤値が「11」ずつ増加している）。なお、図示は省略しているが、フラグ間状態（RT5状態）では、「No. 21」、及び「No. 30」に示す内部当籤役に設定される抽籤値が増加するのにしたがって、「No. 72」に示す内部当籤役に設定される抽籤値も増加する。

30

【0217】

また、例えば、「No. 74」に示す内部当籤役は、設定値が「1」、「3」及び「5」の場合よりも、設定値が「2」、「4」及び「6」の場合のほうが相対的に抽籤値が高くなるように設定されるとともに、設定値が高くなるのにしたがって抽籤値が増加するように設定される。

【0218】

また、例えば、「No. 39」に示す内部当籤役は、設定値が「1」、「3」及び「5」の場合よりも、設定値が「2」、「4」及び「6」の場合のほうが相対的に抽籤値が低くなるように設定されるとともに、設定値が高くなるのにしたがって抽籤値が減少するように設定される。これは、「No. 21」、「No. 30」及び「No. 74」に示す内部当籤役の抽籤値の増加分を調整するためである。したがって、例えば、RT0状態及びRT2状態において、「はずれ」が決定される確率が変動することなく「0」が維持される。なお、これらは、設定値間で、特定の内部当籤役の当籤確率を異ならせる一例である。

40

【0219】

図18において、「No. 1」～「No. 7」が示す内部当籤役は、小役が当籤する内部当籤役となっており、当籤した場合には、図18に示した対応する図柄の組合せの導出が許容される（入賞が許可される）ようになる。なお、本実施形態では、RB状態（すなわち、BB1～BB4状態）において、リプレイ役が内部当籤役として決定されないように構成されているが、図16及び図17に示したリプレイ役のうち、一又は複数のリプレイ

50

役が内部当籤役として決定されるようにしてもよい。

【 0 2 2 0 】

[図柄組合せテーブル]

次に、図 1 9 ~ 図 2 2 を参照して、本実施形態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。なお、本実施形態では、複数の図柄の組合せを予め規定するデータとして、図柄組合せテーブルを設けることを例に挙げて説明しているが、主制御回路 9 0 側で表示される図柄の組合せが識別可能な態様であれば、他の手法によってデータを規定することもできる。例えば、図柄コードの組合せを定め、これにより表示される図柄の組合せを識別可能としてもよい。

【 0 2 2 1 】

図柄組合せテーブルは、図 1 9 ~ 図 2 2 に示すように、複数の図柄の組合せを予め規定しており、これらの図柄の組合せの種別を示すデータを、表示役（入賞作動フラグ）として規定している。また、図柄組合せテーブルは、当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域（後述の図 2 5 参照）、及び図柄コード格納領域（後述の図 3 0 参照）と対応するように、9 バイトのデータで構成されるとともに、各格納領域の各ビットに異なる表示役（入賞作動フラグ）を示すデータを規定している。

【 0 2 2 2 】

なお、図 1 9 ~ 図 2 2 においては、規定される図柄の組合せ内で「 / 」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。例えば、「 H Z R 0 1 」の組合せは、左リールの図柄が「チェリー 1」、中リールの図柄が「チェリー 1」、右リールの図柄が「チェリー 1」である図柄の組合せ（すなわち、「チェリー 1 - チェリー 1 - チェリー 1」）と、左リールの図柄が「チェリー 2」、中リールの図柄が「チェリー 1」、右リールの図柄が「チェリー 1」である図柄の組合せ（すなわち、「チェリー 2 - チェリー 1 - チェリー 1」）と、が対応する図柄の組合せであることを示している。

【 0 2 2 3 】

表示役（入賞作動フラグ）「 H Z R 0 1 」は、はずれの図柄組合せであるが、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、 R T 状態を他の R T 状態から R T 3 状態に移行させる図柄の組合せ（「 R T 3 移行目」）として規定された図柄の組合せである。

【 0 2 2 4 】

表示役（入賞作動フラグ）「 H Z R 0 2 」は、はずれの図柄組合せであるが、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、 R T 状態を他の R T 状態から R T 1 状態に移行させる図柄の組合せ（「 R T 1 移行目」）として規定された図柄の組合せである。

【 0 2 2 5 】

表示役（入賞作動フラグ）「 B B 0 1 」、「 B B 0 2 」、「 B B 0 3 」及び「 B B 0 4 」は、ボーナス役に係る図柄の組合せであり、各々の図柄の組合せが表示有効ライン上に表示された場合に、対応するボーナス状態を作動させる。

【 0 2 2 6 】

表示役（入賞作動フラグ）「 R E P 0 1 」 ~ 「 R E P 0 6 」は、リプレイ役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させる。なお、「 R E P 0 1 」の図柄の組合せは、「平行リブ」あるいは「直線リブ」と称することができ、「 R E P 0 2 」の図柄の組合せは、「通常リブ」と称することができ、「 R E P 0 3 」の図柄の組合せは、「被弾リブ」と称することができ、「 R E P 0 4 」の図柄の組合せは、「特殊リブ」と称することができ、「 R E P 0 5 」の図柄の組合せは、「フェイクリブ」と称することができ、「 R E P 0 6 」の図柄の組合せは、「 B A R 揃いリブ」と称することができる。

【 0 2 2 7 】

表示役（入賞作動フラグ）「 R E P 0 7 」は、リプレイ役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させるとともに、 R T 状態を他の R T 状態（例えば、 R T 1 状態）から R T 0 状態に移行させる図柄の組合せ（

10

20

30

40

50

「R T 0 移行リブ」)として規定された図柄の組合せである。

【0228】

表示役(入賞作動フラグ)「R E P 0 8」は、リプレイ役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させるとともに、R T 状態を他のR T 状態(例えば、R T 0 状態及びR T 2 状態)からR T 1 状態に移行させる図柄の組合せ(「R T 1 移行リブ」)として規定された図柄の組合せである。

【0229】

表示役(入賞作動フラグ)「R E P 0 9」は、リプレイ役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、再遊技を作動させるとともに、R T 状態を他のR T 状態(例えば、R T 0 状態)からR T 2 状態に移行させる図柄の組合せ(「R T 2 移行リブ」)として規定された図柄の組合せである。

10

【0230】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 0 1」は、小役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、8枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 0 1」の図柄の組合せは、「ベル」の図柄の組合せと称することができる。

【0231】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 0 2」～「N M L 1 3」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、1枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 0 2」～「N M L 1 3」の図柄の組合せは、「打順役」の図柄の組合せと総称することができる。

20

【0232】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 1 4」～「N M L 3 0」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、1枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 1 4」～「N M L 3 0」の図柄の組合せは、「チャンス役」の図柄の組合せと総称することができる。

【0233】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 3 1」～「N M L 3 3」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、5枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 3 1」～「N M L 3 3」の図柄の組合せは、「特殊役」の図柄の組合せと総称することができる。

30

【0234】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 3 4」は、小役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、8枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 3 4」の図柄の組合せは、「クロスダウンベル」の図柄の組合せと称することができる。

【0235】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 3 5」は、小役に係る図柄の組合せであり、当該図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、5枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 3 5」の図柄の組合せは、「スイカ」の図柄の組合せと称することができる。

【0236】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 3 6」及び「N M L 3 7」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、8枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 3 6」及び「N M L 3 7」の図柄の組合せは、「J A C A」の図柄の組合せと総称することができる。

40

【0237】

表示役(入賞作動フラグ)「N M L 3 8」～「N M L 4 0」は、小役に係る図柄の組合せであり、これらのうちのいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、2枚のメダルが払い出される。なお、「N M L 3 8」～「N M L 4 0」の図柄の組合せは、「J A C B」の図柄の組合せと総称することができる。

【0238】

50

なお、本実施形態では、一の表示役（入賞作動フラグ）を示すデータとして、複数の図柄の組合せ（コンビネーション）が割り当てられるものが含まれる例について説明しているが、一の表示役（入賞作動フラグ）を示すデータには、一の図柄の組合せ（コンビネーション）のみが割り当てられるようにデータを構成することもできる。

【0239】

[内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応関係]

次に、図23及び図24を参照して、内部当籤役と停止操作順序（打順）と表示役等との対応について説明する。

【0240】

本実施形態のパチスロ1では、遊技者の停止操作順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役、いわゆる「押し順役」（例えば、上述した「押し順小役」や「押し順リプレイ」）を設ける。なお、リール3L, 3C, 3Rに対応するストップボタン17L, 17C, 17Rが設けられているため、最大6通りの停止操作順序（押し順）がある。

10

【0241】

図23及び図24においては、停止操作順序（押し順）が「左、中、右」の順であることを「打順1」として示し、停止操作順序（押し順）が「左、右、中」の順であることを「打順2」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、左、右」の順であることを「打順3」として示し、停止操作順序（押し順）が「中、右、左」の順であることを「打順4」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、左、中」の順であることを「打順5」として示し、停止操作順序（押し順）が「右、中、左」の順であることを「打順6」として示している。

20

【0242】

図23及び図24に示すように、「F__確定リブ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「特殊リブ」が成立する。なお、停止操作のタイミングに応じて、当籤しているその他のリプレイ役のうちいずれかが成立するようにしてもよい。

【0243】

ここで、「停止操作のタイミングにかかわらず」とは、有効ラインを「センターライン」、「トップライン」及び「ボトムライン」の3ラインとし、最大滑り駒数を「4」としたときに、最大滑り駒数の範囲内で、対応する図柄がいずれかの有効ライン上に停止表示可能となるように配置されている（例えば、図柄5個分の範囲内で配置されている）ことを意味するものである。なお、例えば、左リール3Lにおいて、「チェリー1」の図柄は、最大滑り駒数の範囲内で停止表示されない箇所（例えば、図柄位置「10」～「12」が中段にあるタイミングで停止操作が行われたとき）もあるが、その箇所で停止操作が行われた場合には「チェリー2」の図柄が停止表示され得るように、図柄位置「13」に「チェリー2」の図柄が配置されている。したがって、内部当籤役が決定される際に、これに対応する図柄の組合せを構成する図柄として、例えば、「チェリー1」と「チェリー2」の図柄が停止表示されることを重複して許可することにより、全体としては最大滑り駒数の範囲内で、対応する図柄がいずれかの有効ライン上に停止表示可能となっている場合も、「停止操作のタイミングにかかわらず」当該図柄の組合せが成立するといえる。以下、他の表示役（入賞作動フラグ）等においても同様である。もっとも、押し順役にあっては、停止操作順序に基づいて優先的に停止制御される図柄の組合せが変動することから、上述したように図柄が配置されていたとしても、停止操作順序の種別によってその図柄が有効ライン上に停止表示されない場合もある。

30

40

【0244】

「F__維持リブ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「通常リブ」のうちいずれかが成立する。

【0245】

「F__RT0中リプレイ1」は、押し順役であり、RT0状態において内部当籤役として

50

決定された場合に、停止操作順序が「打順 1」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 2 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 2 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 1」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 1 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 1 状態に移行する。

【0246】

「F__RT 0 中リプレイ 2」は、押し順役であり、RT 0 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 2」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 2 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 2 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 2」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 1 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 1 状態に移行する。

10

【0247】

「F__RT 0 中リプレイ 3」は、押し順役であり、RT 0 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 3」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 2 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 2 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 3」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 1 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 1 状態に移行する。

【0248】

「F__RT 0 中リプレイ 4」は、押し順役であり、RT 0 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 4」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 2 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 2 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 4」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 1 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 1 状態に移行する。

20

【0249】

「F__RT 0 中リプレイ 5」は、押し順役であり、RT 0 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 5」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 2 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 2 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 5」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 1 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 1 状態に移行する。

【0250】

「F__RT 0 中リプレイ 6」は、押し順役であり、RT 0 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 6」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 2 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 2 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 6」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 1 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 1 状態に移行する。

30

【0251】

「F__RT 1 中リプレイ 1」は、押し順役であり、RT 1 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 1」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 0 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 0 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 1」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT 0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、RT 状態が RT 0 状態に移行せず、RT 1 状態が維持される（維持リブ）。なお、停止操作順序が「打順 5」及び「打順 6」のとき、他の「維持リブ」よりも「フェイクリブ」が優先的に停止するように停止制御が行われる。すなわち、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば「フェイクリブ」が成立し、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ他の「維持リブ」が成立するようになっている。これは、「F__RT 1 中リプレイ 2」及び「F__RT 1 中リプレイ 3」においても同様である。

40

【0252】

「F__RT 1 中リプレイ 2」は、押し順役であり、RT 1 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 2」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT 0 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT 0 状態に移行する。一方、停止操作

50

順序が「打順 2」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、RT 状態が RT0 状態に移行せず、RT1 状態が維持される（維持リブ）。

【0253】

「F_RT1 中リプレイ 3」は、押し順役であり、RT1 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 3」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT0 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT0 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 3」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、RT 状態が RT0 状態に移行せず、RT1 状態が維持される（維持リブ）。

10

【0254】

「F_RT1 中リプレイ 4」は、押し順役であり、RT1 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 4」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT0 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT0 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 4」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、RT 状態が RT0 状態に移行せず、RT1 状態が維持される（維持リブ）。

【0255】

「F_RT1 中リプレイ 5」は、押し順役であり、RT1 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 5」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT0 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT0 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 5」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、RT 状態が RT0 状態に移行せず、RT1 状態が維持される（維持リブ）。

20

【0256】

「F_RT1 中リプレイ 6」は、押し順役であり、RT1 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 6」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT0 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT0 状態に移行する。一方、停止操作順序が「打順 6」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT0 移行リブ」以外のリプレイ役のうちいずれかが成立し、RT 状態が RT0 状態に移行せず、RT1 状態が維持される（維持リブ）。

30

【0257】

なお、本実施形態では、「RT0 移行リブ」が成立するとき、同時に「RT1 移行リブ」も成立する場合があるが、この場合、主制御回路 90 は、「RT0 移行リブ」の成立を「RT1 移行リブ」の成立よりも優先して判断する。すなわち、「RT0 移行リブ」と「RT1 移行リブ」が同時に成立した場合には、「RT0 移行リブ」が成立したと判断して RT 状態を RT0 状態に移行させ、「RT1 移行リブ」が成立したとは判断しない。

【0258】

「F_RT2 中リプレイ 1」は、押し順役であり、RT2 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 1」及び「打順 2」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT1 移行リブ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リブ」）が成立し、RT 状態が RT1 状態に移行せず、RT2 状態が維持される（維持リブ）。一方、停止操作順序が「打順 1」及び「打順 2」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「RT1 移行リブ」が成立し、RT 状態が RT1 状態に移行する。

40

【0259】

「F_RT2 中リプレイ 2」は、押し順役であり、RT2 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 3」及び「打順 4」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「RT1 移行リブ」以外のリプレイ役（例えば、「通常リブ」）が成立し、RT 状態が RT1 状態に移行せず、RT2 状態が維持される（維持リブ）。一方、停止操作順序が「打順 3」及び「打順 4」以外であれば、停止操作のタイ

50

ミングにかかわらず、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

【0260】

「F__R T 2 中リブレイ3」は、押し順役であり、R T 2 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順5」及び「打順6」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「R T 1 移行リブ」以外のリブレイ役（例えば、「通常リブ」）が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行せず、R T 2 状態が維持される（維持リブ）。一方、停止操作順序が「打順5」及び「打順6」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「R T 1 移行リブ」が成立し、R T 状態が R T 1 状態に移行する。

【0261】

「F__上段リブ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「平行リブ」がトップラインで成立する（すなわち、「リブレイ」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段リブ」となる）。

10

【0262】

「F__中段リブ1」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「平行リブ」がセンターラインで成立する（すなわち、「リブレイ」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段リブ」となる）。

【0263】

「F__中段リブ2」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「中段リブ」が成立し、停止操作順序が「打順1」～「打順4」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば「フェイクリブ」が成立し、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ「中段リブ」が成立する。なお、いずれのリブレイ役が成立しても遊技状態の移行は行われないことから、「F__中段リブ2」は、押し順役であるが、停止操作順序によって遊技者の利益は変動しない内部当籤役である。

20

【0264】

「F__中段リブ3」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順1」及び「打順2」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「中段リブ」が成立し、停止操作順序が「打順1」及び「打順2」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば「BAR揃いリブ」が成立し、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ「中段リブ」が成立する。なお、いずれのリブレイ役が成立しても遊技状態の移行は行われないことから、「F__中段リブ3」は、押し順役であるが、停止操作順序によって遊技者の利益は変動しない内部当籤役である。

30

【0265】

「F__下段リブ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「平行リブ」がボトムラインで成立する（すなわち、「リブレイ」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段リブ」となる）。

【0266】

「F__被弾リブ」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「被弾リブ」がセンターラインで成立する（すなわち、「リブレイ」の図柄が左リール3L及び中リール3Cの中段に一直線に表示されるものの、右リール3Rでは中段に表示されないように成立する）。

40

【0267】

「F__J A C 1__1」は、押し順役であり、R B 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順1」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立し、15枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順1」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「J A C B」全てが成立し（すなわち、「S__J A C B 1」、「C__

50

「J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され)、6枚のメダルが払い出される。

【0268】

なお、「ベル」と「J A C A」は、それぞれ8枚のメダルが払い出される図柄の組合せとなっているため、上述のように同時に成立した場合、本来は「8 + 8 = 16枚」のメダルが払い出されることになるが、本実施形態では、1回の遊技で払出可能なメダルの上限を「15」枚として定め、15枚を超える分の入賞が発生した場合であっても15枚のメダルを払い出すようにしている。これは、「F __ J A C 1 __ 2」～「F __ J A C 1 __ 6」においても同様である。

【0269】

「F __ J A C 1 __ 2」は、押し順役であり、R B 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順2」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立し、15枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順2」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「J A C B」全てが成立し(すなわち、「S __ J A C B 1」、「C __ J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され)、6枚のメダルが払い出される。

【0270】

「F __ J A C 1 __ 3」は、押し順役であり、R B 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順3」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立し、15枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順3」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「J A C B」全てが成立し(すなわち、「S __ J A C B 1」、「C __ J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され)、6枚のメダルが払い出される。

【0271】

「F __ J A C 1 __ 4」は、押し順役であり、R B 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順4」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立し、15枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順4」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「J A C B」全てが成立し(すなわち、「S __ J A C B 1」、「C __ J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され)、6枚のメダルが払い出される。

【0272】

「F __ J A C 1 __ 5」は、押し順役であり、R B 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順5」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立し、15枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順5」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「J A C B」全てが成立し(すなわち、「S __ J A C B 1」、「C __ J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され)、6枚のメダルが払い出される。

【0273】

「F __ J A C 1 __ 6」は、押し順役であり、R B 状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順6」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立し、15枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順6」以外であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「J A C B」全てが成立し(すなわち、「S __ J A C B 1」、「C __ J A C B 2」及び「S __ J A C B 3」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され)、6枚のメダルが払い出される。

【0274】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、R B状態において、押し順が正解した場合（遊技者に有利な停止操作の手順で停止操作が行われた場合）に、「ベル」と「J A C A」が重複して入賞することで15枚のメダルが払い出されるようにしているが、これに限られず、例えば、「J A C A」のメダルの払出枚数を「15」枚として定め、押し順が正解した場合に、当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立することで、15枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

【0275】

また、本実施形態では、R B状態において、押し順が正解しなかった場合（遊技者に有利な停止操作の手順で停止操作が行われなかった場合）に、複数の「J A C B」が重複して入賞することで6枚（2枚×3ライン）のメダルが払い出されるようにしているが、これ

10

【0276】

「F__J A C 2」は、押し順役でなく、R B状態において内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」及び当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立し、15枚のメダルが払い出される。なお、これも同様に、例えば、「J A C A」のメダルの払出枚数を「15」枚として定め、当籤している「J A C A」のうちいずれかが成立することで、15枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

20

【0277】

「F__チャンス目A1」～「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」～「F__チャンス目B4」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、「チャンス役」の取りこぼしが発生し、「R T 3移行目」が有効ライン上に表示される。この場合、メダルの払い出しはないが、R T状態がR T 3状態に移行する可能性があるため、「チャンス役」を取りこぼして「R T 3移行目」を表示させる停止操作を行ったほうが遊技者にとって有利となる可能性が高い。ここでは、その意味において、「チャンス役」の取りこぼしを発生させたほうが「適切な」停止操作のタイミングであると説明している。一方、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、当籤している「チャンス役」のうちいずれかが成立し、1枚のメダル

30

【0278】

ここで、「F__チャンス目A1」～「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」～「F__チャンス目B4」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであるか否かは、例えば、第3停止操作時の停止操作のタイミングに基づいて定められる。具体的には、第3停止操作時における全ての停止操作のタイミングのうちの3/4のタイミングが適切なタイミングとして定められ、当該タイミングで停止操作がなされた場合には「R T 3移行目」が成立し、残りの1/4のタイミングで停止操作がなされた場合には、停止操作のタイミングが適切でないとして「チャンス役」が成立するようになっている。なお、このような停止操作のタイミングは、原則として、「F__チャンス目A1」～「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」～「F__チャンス目B4」間で少なくとも一部が異なるようになっているものを含んでいる。したがって、どの内部当籤役に当籤したかによって、適切なタイミングも異ならせることができ、停止操作に関する遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

40

【0279】

なお、本実施形態では、「F__チャンス目A1」～「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」～「F__チャンス目B4」が内部当籤役として決定された場合、停止操作のタイミングに応じて、「R T 3移行目」又は「チャンス役」が成立するものとしているが、これに限られない。例えば、正解となる押し順で停止操作が行われた場合に「R T 3移行目」が成立し、正解となる押し順で停止操作が行われなかった場合に「チャンス役」

50

が成立するようにしてもよい。また、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「RT3移行目」が成立するようにしてもよい。この場合、「RT3移行目」をメダルの払い出しがある（例えば、1枚のメダルが払い出される）図柄の組合せとして定義するようにしてもよい。

【0280】

「F__弱レア役A」及び「F__弱レア役B」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「チャンス役」のうちいずれかが成立し、1枚のメダルが払い出される。なお、「F__チャンス目A1」～「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」～「F__チャンス目B4」と同様に、停止操作のタイミングに応じて「チャンス役」の取りこぼしが発生し得るようにしてもよい。この場合、「RT3移行目」が表示されないようにすればよい。本実施形態では、「F__チャンス目A1」～「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」～「F__チャンス目B4」のいずれかに当籤した場合であって、停止操作のタイミングが適切でなく「チャンス役」が表示される場合と、「F__弱レア役A」及び「F__弱レア役B」のいずれかに当籤した場合であって、「チャンス役」が表示される場合と、があることから、内部当籤役及び停止操作態様によって、ボーナス役重複当籤の期待感やRT3移行の期待感を変動させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となっている。

10

【0281】

「F__スイカ1」及び「F__スイカ2」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「スイカ」が成立し、5枚のメダルが払い出される。なお、停止操作のタイミングに応じて「スイカ」の取りこぼしが発生し得るようにしてもよい。

20

【0282】

「F__確定役」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、当籤している「特殊役」全てが成立し（すなわち、「S__特殊役1」、「C__特殊役2」及び「S__特殊役3」のそれぞれが同時に有効ライン上に表示され）、15枚のメダルが払い出される。なお、例えば、「特殊役」のメダルの払出枚数を「15」枚として定め、当籤している「特殊役」のうちいずれかが成立することで、15枚のメダルが払い出されるようにしてもよい。

30

【0283】

「F__特殊ベル」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「クロスダウンベル」が成立し、8枚のメダルが払い出される。

【0284】

「F__上段共通ベル」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される。

【0285】

「F__中段共通ベル」は、押し順役でなく、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される。

40

【0286】

なお、本実施形態では、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される、例えば、「F__下段共通ベル」の内部当籤役を設けていないが、この「F__下段共通ベル」の内部当籤役を設け、ボーナス状態以外の遊技状態において、所定の確率で

50

当籤するように構成することもできる。

【 0 2 8 7 】

「 F __上段左ベル 1 」及び「 F __上段左ベル 2 」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 1 」及び「打順 2 」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 1 」及び「打順 2 」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「 R T 1 移行目」が成立し（ R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、 R T 状態が R T 0 状態、 R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、 R T 1 状態に移行する。

10

【 0 2 8 8 】

「 F __上段中ベル 1 」及び「 F __上段中ベル 2 」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 3 」及び「打順 4 」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 3 」及び「打順 4 」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「 R T 1 移行目」が成立し（ R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、 R T 状態が R T 0 状態、 R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、 R T 1 状態に移行する。

20

【 0 2 8 9 】

「 F __上段右左ベル 1 」及び「 F __上段右左ベル 2 」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 5 」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 5 」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「 R T 1 移行目」が成立し（ R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、 R T 状態が R T 0 状態、 R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、 R T 1 状態に移行する。

30

【 0 2 9 0 】

「 F __上段右中ベル 1 」及び「 F __上段右中ベル 2 」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 6 」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 6 」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「 R T 1 移行目」が成立し（ R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、 R T 状態が R T 0 状態、 R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、 R T 1 状態に移行する。

40

【 0 2 9 1 】

なお、本実施形態では、押し順が正解したときに「上段ベル」となる押し順小役として、「打順 1 」及び「打順 2 」（すなわち、左第 1 停止）が正解となる「 F __上段左ベル 1 」及び「 F __上段左ベル 2 」と、「打順 3 」及び「打順 4 」（すなわち、中第 1 停止）が正解となる「 F __上段中ベル 1 」及び「 F __上段中ベル 2 」と、「打順 5 」が正解となる「 F __上段右左ベル 1 」及び「 F __上段右左ベル 2 」と、「打順 6 」が正解となる「 F __上段右中ベル 1 」及び「 F __上段右中ベル 2 」と、が設けられている。すなわち、最大 6 通り（ 6 択）の押し順のうちで、正解となる押し順が 4 通り（ 4 択）となるように規定されているが、これは、押し順小役において正解となる押し順の一例であり、正解となる押し

50

順のパターン（択数）はこれに限られない。

【 0 2 9 2 】

例えば、正解となる押し順が 6 通り（6 択）となるように規定してもよいし、3 通り（3 択）となるように規定してもよい。3 通り（3 択）とする場合には、左第 1 停止（「打順 1」及び「打順 2」）、中第 1 停止（「打順 3」及び「打順 4」）、及び右第 1 停止（「打順 5」及び「打順 6」）のうちいずれかが正解の押し順となるように、「上段ベル」に係る内部当籤役を構成すればよい。上述した「R T 0 移行リブ」～「R T 2 移行リブ」に係る内部当籤役、以下に示す、「中段ベル」に係る内部当籤役、及び「下段ベル」に係る内部当籤役についても同様である。すなわち、押し順役において、正解となる押し順のパターン（択数）は適宜設定することができ、そのパターン（択数）は、図 2 3 及び図 2 4 で説明したものに限られない。

10

【 0 2 9 3 】

「F __ 中段左ベル 1」及び「F __ 中段左ベル 2」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 1」及び「打順 2」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 1」及び「打順 2」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1 枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「R T 1 移行目」が成立し（R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、R T 状態が R T 0 状態、R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、R T 1 状態に移行する。

20

【 0 2 9 4 】

「F __ 中段中ベル 1」及び「F __ 中段中ベル 2」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 3」及び「打順 4」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 3」及び「打順 4」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1 枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「R T 1 移行目」が成立し（R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、R T 状態が R T 0 状態、R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、R T 1 状態に移行する。

30

【 0 2 9 5 】

「F __ 中段右左ベル 1」及び「F __ 中段右左ベル 2」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 5」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 5」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1 枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「R T 1 移行目」が成立し（R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、R T 状態が R T 0 状態、R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、R T 1 状態に移行する。

40

【 0 2 9 6 】

「F __ 中段右中ベル 1」及び「F __ 中段右中ベル 2」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 6」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 6」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1 枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「R T 1 移行目」が成立し（R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、R T 状態が R T 0 状態、R T 2 状態及び R T

50

4 状態であれば、R T 1 状態に移行する。

【 0 2 9 7 】

「 F __下段中ベル 1 」及び「 F __下段中ベル 2 」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 3 」及び「打順 4 」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 3 」及び「打順 4 」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1 枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「R T 1 移行目」が成立し（R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、R T 状態が R T 0 状態、R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、R T 1 状態に移行する。

10

【 0 2 9 8 】

「 F __下段右左ベル 1 」及び「 F __下段右左ベル 2 」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 5 」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 5 」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1 枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「R T 1 移行目」が成立し（R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、R T 状態が R T 0 状態、R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、R T 1 状態に移行する。

20

【 0 2 9 9 】

「 F __下段右中ベル 1 」及び「 F __下段右中ベル 2 」は、押し順役であり、内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序が「打順 6 」であれば、停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。一方、停止操作順序が「打順 6 」以外であり、停止操作のタイミングが適切なタイミングであれば、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、1 枚のメダルが払い出され、停止操作のタイミングが適切なタイミングでなければ、「R T 1 移行目」が成立し（R T 1 移行）、メダルは払い出されない。この場合、R T 状態が R T 0 状態、R T 2 状態及び R T 4 状態であれば、R T 1 状態に移行する。

30

【 0 3 0 0 】

なお、本実施形態では、「 F __上段左ベル 1 」～「 F __下段右中ベル 2 」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、正解となる押し順で停止操作が行われなかった場合に、停止操作のタイミングが適切なタイミングであるか否かは、例えば、第 3 停止操作時の停止操作のタイミングに基づいて定められる。具体的には、第 3 停止操作時における全ての停止操作のタイミングのうち 1 / 2 のタイミングが適切なタイミングとして定められ、当該タイミングで停止操作がなされた場合には、当籤している「打順役」のうちいずれかが成立し、残りの 1 / 2 のタイミングで停止操作がなされた場合には、停止操作のタイミングが適切でないとして「R T 1 移行目」が成立するようになっている。

40

【 0 3 0 1 】

また、本実施形態では、「 F __上段左ベル 1 」～「 F __上段右中ベル 2 」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、フラグ間状態（R T 5 状態）であるときには、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がトップラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの上段に一直線に表示される「上段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。また、「 F __中段左ベル 1 」～「 F __中段右中ベル 2 」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、フラグ間状態（R T 5 状態）であるときには、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がセンターラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの中段に一直線に表示される「中段ベル」となり）、8 枚のメダルが払い出される。また、「 F __下段中ベル 1 」

50

～「F__下段右中ベル2」のいずれかが内部当籤役として決定された場合であって、フラグ間状態（RT5状態）であるときには、停止操作順序、及び停止操作のタイミングにかかわらず、「ベル」がボトムラインで成立し（すなわち、「ベル」の図柄が各リールの下段に一直線に表示される「下段ベル」となり）、8枚のメダルが払い出される。

【0302】

すなわち、フラグ間状態（RT5状態）であるときには、押し順小役が押し順役ではなくなる（押し順役が不問となる）ようになっている。もっとも、必ずしもこのように構成する必要はなく、フラグ間状態（RT5状態）であるときにも、上述したように正解となる押し順であれば8枚のメダルが払い出される図柄の組合せ（「上段ベル」、「中段ベル」又は「下段ベル」）が停止表示され、正解となる押し順でなければ、停止操作のタイミングが適切であれば1枚のメダルが払い出される「打順役」が停止表示され、停止操作のタイミングが適切でなければ取りこぼしが発生するようにしてもよい。この場合、「RT1移行目」が表示されても遊技状態がRT1状態には移行しないことから、「RT1移行目」を表示させないようにしてもよい。

10

【0303】

また、本実施形態では、リプレイ役又は小役とボーナス役とが重複して内部当籤役として決定される場合（ボーナス役が持ち越されている場合を含む）、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるが、リプレイ役又は小役よりもボーナス役を優先的に成立させる停止制御が行われるようにしてもよい。

【0304】

ここで、本実施形態のパチスロ1におけるリールの停止制御（停止図柄位置の決定手法）について簡単に説明する。本実施形態では、ストップスイッチにより停止操作が検出された後、該当するリールの回転が190ms以内には停止するようにリールの停止制御が行われる。具体的には、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に、滑り駒数「0」～「4」のうちの何れかを加算し、得られた値に対応する図柄位置を、リールの回転が停止する図柄位置（以下、「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置（以下、「停止開始位置」という）である。

20

【0305】

すなわち、滑り駒数は、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでのリールの回転量である。言い換えれば、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでの期間において、リール表示窓4の該当するリールの中段領域を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

30

【0306】

図示しない停止テーブルを参照すると、各リールの停止開始位置に応じて滑り駒数が取得される。なお、本実施形態では、停止テーブルに基づいて滑り駒数が取得されるが、これは仮のものであり、取得した滑り駒数が直ちにリールの停止予定位置が決定されるものではない。本実施形態では、停止テーブルに基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合には、図示しない引込優先順位テーブルを参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である4個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために参照される。

40

【0307】

本実施形態のリール停止制御では、まず、停止テーブル（不図示）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、優先順位に基づいて、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

50

【 0 3 0 8 】

<メインRAMに設けられている格納領域の構成>

次に、図25～図30を参照して、メインRAM103に設けられる各種格納領域の構成について説明する。

【 0 3 0 9 】

[当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域]

まず、図25を参照して、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）及び入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成について説明する。なお、本実施形態では、当り要求フラグ格納領域（フラグデータ格納領域、当籤フラグデータ格納領域）と、入賞作動フラグ格納領域（入賞フラグデータ格納領域）とは、互いに同じ構成を有する。

10

【 0 3 1 0 】

本実施形態では、当り要求フラグ格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される当り要求格納領域1～9で構成され、入賞作動フラグ格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される入賞作動格納領域1～9で構成される。なお、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域の各格納領域に格納されるデータは、図25中の「データ」欄の1バイトデータのみであるが、図25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、各リールの図柄組合せを示す「コンビネーション」（図中では、左リール3Lの図柄、中リール3Cの図柄及び右リール3Rの図柄の順で記載）、及びその内容（図19～図22参照）も併せて記載する。

【 0 3 1 1 】

当り要求フラグ格納領域1～9のそれぞれにおいて、所定のビットに「1」が格納されているとき、その所定のビットに対応する内部当籤役が内部当籤したことを示す。また、入賞作動格納領域1～9のそれぞれにおいて、所定のビットに「1」が格納されているとき、その所定のビットに対応する表示役（入賞作動フラグ）が入賞したことを示す。すなわち、所定のビットに「1」が格納されているとき、その所定のビットに対応する内部当籤役の各種図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを示す。

20

【 0 3 1 2 】

なお、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域では、各格納領域内の1つのビット（フラグ）に対して、複数の図柄の組合せ（コンビネーション）が割り当てられるものを含むが、上述したように、各格納領域内の1つのビット（フラグ）に対して、1つの図柄の組合せ（コンビネーション）が割り当てられるようにしてもよい。

30

【 0 3 1 3 】

[持越役格納領域]

次に、図26を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。本実施形態では、持越役格納領域は、1バイトのデータ格納領域で構成される。

【 0 3 1 4 】

内部抽籤の結果、内部当籤役「F__BB1」、「F__BB2」、「F__BB3」又は「F__BB4」が決定されたときには、その内部当籤役（BB役）は、持越役として持越役格納領域に格納される。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、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が当り要求格納領域に格納される。

40

【 0 3 1 5 】

[遊技状態フラグ格納領域]

次に、図27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、2バイトのデータ格納領域で構成される。本実施形態では、図27に示すように、遊技状態フラグ格納領域の各ビットに対して固有のボーナスの種別又はRTの種別が割り当てられる。

【 0 3 1 6 】

遊技状態フラグ格納領域において、所定のビットに「1」が格納されているとき、その所

50

定のビットに該当するボーナス状態又はR T状態の作動が行われていることを示す。例えば、遊技状態フラグ格納領域1のビット0に「1」が格納されているときには、遊技状態がB B 1状態であることを示す。また、例えば、遊技状態フラグ格納領域2のビット0に「1」が格納されているときは、遊技状態がR T 3状態であることを示す。

【0317】

[作動ストップボタン格納領域]

次に、図28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バイトのデータ格納領域で構成され、1バイトからなる作動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

10

【0318】

例えば、左ストップボタン17Lが今回押されたストップボタン、つまり、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、左ストップボタン17Lが未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット4に「1」が格納される。メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

【0319】

[押下順序格納領域]

次に、図29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バイトのデータ格納領域で構成され、1バイトからなる押下順序フラグを格納する。

20

【0320】

押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左、中、右」である場合には、押下順序格納領域のビット0に「1」が格納される。

【0321】

[図柄コード格納領域]

次に、図30を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。本実施形態では、図柄コード格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される図柄コード格納領域1~9で構成される。なお、図柄コード格納領域は、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域(図25参照)と同様の構成となる。

30

【0322】

図柄コード格納領域では、有効ライン上に停止可能な図柄の組合せ(コンビネーション)に対応するビットに「1」が格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域1~9には、表示役(入賞作動フラグ)に対応する図柄コードが格納される。

【0323】

[内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との関係]

上述した遊技性に関する各種遊技状態において、主制御回路90による各種抽籤では各種データテーブルを参照するが、この際に用いるパラメータとして、本実施形態では、内部当籤役だけでなく、内部当籤役に対応する別の名称の各パラメータ(以下、「抽籤番号」という)も用いる。抽籤番号は、主制御回路90による遊技性に関する各種抽籤において、同様の役割(抽籤対象役であるかや当籤確率など)を担う内部当籤役をグループ化して同じ抽籤番号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、本実施形態では、内部当籤役ごとに(例えば、図16及び図17に示す、「No.0」~「No.98」のそれぞれについて)各種データテーブルを設ける必要がなく、抽籤番号ごとに各種データテーブルを設ければよいため、データ量を圧縮することができる。

40

【0324】

また、本実施形態では、内部当籤役について、副制御回路200側で今回の単位遊技における内部当籤役を識別させるための別の名称の各パラメータ(以下、「当籤役番号」とい

50

う)も用いる。当籤役番号は、遊技状態(より詳細には、非有利区間であるか、通常有利区間及び有利区間であるか)に応じて、内部当籤役のうち少なくとも一部の内部当籤役をグループ化して同じ当籤役番号を割り当てることで、そのグループを認識可能とするための情報である。これにより、本実施形態では、内部当籤役ごとに(例えば、図16及び図17に示す、「No.0」~「No.98」のそれぞれについて)、それを識別させるための固有の情報を副制御回路200側に送信する必要がなくなるため、データ量を圧縮することができ、制御負担を低減することができるのみならず、遊技状態に応じて適切な情報を送信することができる。

【0325】

ここで、図31及び図32を参照して、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係について説明する。図31及び図32は、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との基本的な対応関係の一例を示す図である。

【0326】

図31に示すように、ボーナス役とリプレイ役又は小役とが同時に当籤する(ボーナス役を含む)内部当籤役(図16及び図17に示した「No.1」~「No.38」が示す内部当籤役)については、各設定値間で異なる当籤確率となっている「F__BB3+F__スイカ2」及び「F__BB4+F__スイカ2」を除き、抽籤番号「13」が割り当てられている。また、「F__BB3+F__スイカ2」及び「F__BB4+F__スイカ2」については抽籤番号「0」が割り当てられている。

【0327】

なお、本実施形態では、非有利区間(図31及び図32中、「通常」。以下同じ)と、通常有利区間及び有利区間(図31及び図32中、「有利」。以下同じ)と、で抽籤番号を異ならせていないが、例えば、「通常」と「有利」とで異なる抽籤や処理が行われる場合には、「通常」と「有利」とで異なる抽籤番号を割り当てることもできる。例えば、非有利区間においては、「F__BB3+F__スイカ2」及び「F__BB4+F__スイカ2」に当籤した場合、ART抽籤は行われず、通常有利区間に移行することも決定されないが、通常有利区間及び有利区間においては、「F__BB3+F__スイカ2」及び「F__BB4+F__スイカ2」が当籤した場合にも、他のボーナス役を含む内部当籤役と同様の抽籤が行われるため、「通常」においては上述のように抽籤番号を割り当て、「有利」においては共通の抽籤番号「13」を割り当てるようにしてもよい。

【0328】

また、図31に示すように、ボーナス役を含む内部当籤役では、そのボーナス役の種別と同時に当籤するリプレイ役又は小役の種別に応じて、当籤役番号「28」~「41」のいずれかの当籤役番号が割り当てられている。これにより、副制御回路200側では、当籤したボーナス役の種別、及び当籤したリプレイ役又は小役の種別に応じて、異なる演出を実行することが可能となる。

【0329】

また、図32に示すように、リプレイ又は小役の内部当籤役(図16及び図17に示した「No.39」~「No.98」が示す内部当籤役、図18に示した「No.1」~「No.7」が示す内部当籤役)については、それぞれ「0」~「12」のいずれかの抽籤番号が割り当てられている。

【0330】

ここで、例えば、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態であるRT0状態及びRT2状態で当籤する「F__RT0中リプレイ1」~「F__RT0中リプレイ6」及び「F__RT2中リプレイ1」~「F__RT2中リプレイ3」には、同じ抽籤番号「1」が割り当てられている。また、例えば、RT5状態以外のRT状態において、RT3状態に移行する可能性があり、また、非有利区間から通常有利区間に移行することとなる「F__チャンス目A1」~「F__チャンス目B4」には、同じ抽籤番号「6」が割り当てられている。

【0331】

10

20

30

40

50

また、例えば、同じ「上段ベル」が表示される可能性がある「F__上段共通ベル」及び「F__上段左ベル1」～「F__上段右中ベル2」には、同じ抽籤番号「10」が割り当てられ、同じ「中段ベル」が表示される可能性がある「F__中段共通ベル」及び「F__中段左ベル1」～「F__中段右中ベル2」には、同じ抽籤番号「11」が割り当てられ、同じ「下段ベル」が表示される可能性がある「F__下段中ベル1」～「F__下段右中ベル2」には、同じ抽籤番号「12」が割り当てられている。

【0332】

また、図32に示すように、リプレイ又は小役の内部当籤役（図16及び図17に示した「No.39」～「No.98」が示す内部当籤役、図18に示した「No.1」～「No.7」が示す内部当籤役）については、「通常」又は「有利」においてそれぞれ「0」～「27」のいずれかの当籤役番号が割り当てられている。

10

【0333】

ここで、「F__上段左ベル1」～「F__下段右中ベル2」に割り当てられた当籤役番号に着目すると、「通常」においては、それぞれ同じ当籤役番号「22」が割り当てられているのに対し、「有利」においては、「F__上段左ベル1」～「F__上段右中ベル2」について当籤役番号「23」が割り当てられ、「F__中段左ベル1」～「F__中段右中ベル2」について当籤役番号「24」が割り当てられ、「F__下段中ベル1」～「F__下段右中ベル2」について当籤役番号「25」が割り当てられている点で異なっている。

【0334】

すなわち、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態（後述の図35参照）において、これらの内部当籤役に当籤した場合、各リールの中段に「ベル」の図柄が並ぶ場合（「中段ベル」が成立する場合）と、各リールの上段に「ベル」の図柄が並ぶ場合（「上段ベル」が成立する場合）と、各リールの下段に「ベル」の図柄が並ぶ場合（「下段ベル」が成立する場合）と、でいずれもメダルの払出枚数は同じであるが、ラインバトル状態の継続度合いが変動する場合があることから、上述したように、通常有利区間及び有利区間である場合に、「F__上段左ベル1」～「F__上段右中ベル2」と、「F__中段左ベル1」～「F__中段右中ベル2」と、「F__下段中ベル1」～「F__下段右中ベル2」と、で異なる当籤番号を割り当てることにより、副制御回路200側で、図柄の停止表示前（停止操作前）に、いずれの有効ライン上に「ベル」の図柄が並ぶ可能性があるのかを認識させることができ、ラインバトル状態において、この当籤役番号を受信したことに基づき期待度の異なる演出を行わせることができる。なお、ラインバトル状態における演出の一例については、後述の図37～図41を用いて、後で説明する。

20

30

【0335】

なお、同様の観点より、例えば、「F__上段リブ」、「F__中段リブ1」～「F__中段リブ3」及び「F__下段リブ」について、「通常」においては、それぞれ同じ当籤役番号が割り当てられ、「有利」においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。

【0336】

また、本実施形態では、主制御回路90により、内部当籤役に関する情報として、当籤役番号がスタートコマンドの通信パラメータにセットされ、主制御回路90から副制御回路200に送信されるとともに、後述のナビデータ（後述の図45参照）に相当する情報がスタートコマンド（あるいは、他のコマンドであってもよい）の通信パラメータにセットされ、主制御回路90から副制御回路200に送信されるようになっているが、副制御回路200側で、内部当籤役あるいはナビデータを認識可能な情報を送信する態様はこれに限られない。

40

【0337】

例えば、「F__RT0中リプレイ1」～「F__RT0中リプレイ6」について、非有利区間及び通常有利区間においては、同じ当籤役番号が割り当てられ、有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。また、「F__RT1中リプレイ1」～「F__RT1中リプレイ6」について、非有利区間及び通常有利区間におい

50

ては、同じ当籤役番号が割り当てられ、有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。また、「F__RT2中リプレイ1」～「F__RT2中リプレイ3」について、非有利区間及び通常有利区間においては、同じ当籤役番号が割り当てられ、有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにしてもよい。すなわち、押し順リプレイについて、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る各遊技状態（有利区間）においては、内部当籤役が特定可能な情報として当籤役番号を送信し、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得ない各遊技状態（非有利区間及び通常有利区間）においては、内部当籤役が特定不可能な情報として当籤役番号を送信するようにしてもよい。

【0338】

これは、押し順小役についても同様である。この場合、非有利区間においては、同じ当籤役番号が割り当てられ、通常有利区間及び有利区間においては、それぞれ異なる当籤役番号が割り当てられるようにすればよい。そして、通常有利区間及び有利区間における当籤役番号の割り当てについては、例えば、「ベル」の図柄がいずれの有効ライン上に表示される可能性があるかと、遊技者に有利な停止操作の種別の双方が特定可能となるように、当籤役番号をさらに細分化して割り当てるようにすればよい。

【0339】

このように、例えば、押し順小役や押し順リプレイについて、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得る各遊技状態では、内部当籤役が特定可能な情報として当籤役番号を送信し、遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得ない各遊技状態においては、内部当籤役が特定不可能な情報として当籤役番号を送信するようにすれば、後述のナビデータ（後述の図45参照）に相当する情報を副制御回路200に送信する必要がなくなる可能性がある。この場合には、後述のナビデータ（後述の図45参照）に相当する情報を副制御回路200に送信する処理を省略することができ、制御負担を軽減することが可能となる。

【0340】

なお、図32においては、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係の一例として、ボーナス役の当籤（持ち越し）の有無を考慮しないものとして説明しているが、ボーナス役が持ち越されているか否かに応じて、内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係を変更するようにしてもよい。例えば、フラグ間状態では、基本的に遊技性に関する各種の抽籤が行われなくなるため、フラグ間状態では、抽籤番号を全て「0」に割り当てるようにしてもよい。

【0341】

<非有利区間（通常状態）中の遊技性>

次に、図33を参照して、非有利区間（通常状態）の遊技の流れについて説明する。なお、図33では、通常状態において、同図に示す各内部当籤役に当籤した場合に、遷移される遊技状態の概要を示している。

【0342】

（弱レア役当籤時）

非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、弱レア役（「F__弱レア役A」及び「F__弱レア役B」）に当籤した場合、メインCPU101は、遊技状態を高確1状態（通常有利区間）に移行させるとともに、通常有利区間の遊技期間に「9」ゲームをセットする。これにより、次回遊技から少なくとも9回の遊技の間、次回遊技から高確1状態に制御される。

【0343】

（チャンス目当籤時）

非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、チャンス目（「F__チャンス目A1」～「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」～「F__チャンス目B4」）に当籤した場合、メインCPU101は、遊技状態を高確2状態（通常有利区間）に移行させるとともに、通常有利区間の遊技期間に「9」ゲームをセットする。これにより、次回遊技から少なくとも9回の遊技の間、高確2状態に制御される。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 4 】

このとき、遊技者の停止操作の結果、「R T 3 移行目」が表示されてR T 状態がR T 3 状態に移行する場合と、「R T 3 移行目」が表示されずR T 状態がR T 3 状態に移行しない場合（すなわち、R T 3 状態以外のR T 状態が継続する場合）がある。いずれも高確2 状態に移行することにはかわりはないものの、R T 状態がR T 3 状態であるほうが遊技者に有利となる。この点は、後で詳述する。

【 0 3 4 5 】

なお、チャンス目は、ボーナス役と重複して当籤し得る内部当籤役であるが、ボーナス役と重複して当籤した場合には、そのボーナス役に係る処理（後述の「ボーナス役当籤時」参照）が優先されるため、高確2 状態に移行させる制御は行われない。

10

【 0 3 4 6 】

（スイカ1 当籤時）

非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、スイカ1（「F__スイカ1」）に当籤した場合、メインCPU101は、ART抽籤を行う。具体的には、例えば、8 / 2 5 6 の確率で、通常有利区間の本前兆状態を経由して有利区間のエンディング1 状態に移行させることを決定し（すなわち、ART当籤を決定し）、2 4 8 / 2 5 6 の確率で、通常有利区間の高確3 状態に移行させるが、有利区間には移行させないことを決定する（すなわち、ART非当籤を決定する）。なお、この場合、さらに、所定の確率で、通常有利区間の本前兆状態を経由して有利区間のラインバトル状態に移行させることを決定可能としてもよい。

20

【 0 3 4 7 】

ART当籤が決定された場合、及びART非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メインCPU101は、スイカ1 当籤に基づいて移行する通常有利区間の遊技期間（前兆期間）を決定するための抽籤を行う。具体的には、例えば、前兆期間「9」～「16」ゲームのうちいずれか一の前兆期間を抽籤により決定する。この場合、例えば、前兆期間「9」ゲームが決定されると、通常有利区間の遊技期間に「9」ゲームがセットされ、前兆期間「16」ゲームが決定されると、通常有利区間の遊技期間に「16」ゲームがセットされる。なお、この場合、移行先が本前兆状態であるか、高確3 状態であるかに応じて、異なる確率で一の前兆期間が決定されるようにすればよい。例えば、本前兆状態に移行する場合には、高確3 状態に移行する場合よりも相対的に長い前兆期間が決定されやすいように抽籤確率を設定することができる。

30

【 0 3 4 8 】

このように、スイカ1 に当籤した場合、ART当籤が決定されれば、次回遊技から少なくとも前兆期間抽籤で決定された回数の遊技の間、通常有利区間の本前兆状態に制御され、本前兆状態の終了後は、有利区間のエンディング準備状態に制御される（後述の図34参照）。また、ART非当籤が決定されれば、次回遊技から少なくとも前兆期間抽籤で決定された回数の遊技の間、通常有利区間の高確3 状態に制御される。

【 0 3 4 9 】

（ボーナス役当籤時）

非有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、ボーナス役（「F__BB1」、「F__BB2」、「F__BB3」及び「F__BB4」）に当籤した場合、メインCPU101は、ART抽籤を行う。なお、各設定値間で当籤確率の異なる「F__BB3 + F__スイカ2」又は「F__BB4 + F__スイカ2」が内部当籤役として決定された場合には、ART抽籤は行われない。すなわち、「F__BB3 + F__スイカ2」又は「F__BB4 + F__スイカ2」が内部当籤役として決定された場合には、通常有利区間の各遊技状態に移行することなく、非有利区間（通常状態）のフラグ間状態となり、その後非有利区間（通常状態）のボーナス状態となり、当該ボーナス状態が終了すると、非有利区間（通常状態）のボーナス非当籤状態に戻る。

40

【 0 3 5 0 】

ボーナス役当籤時のART抽籤では、具体的には、例えば、6 4 / 2 5 6 の確率で、ボ-

50

ナス状態の終了後に有利区間のラインバトル準備状態を経由して有利区間のラインバトル状態に移行させることを決定し（すなわち、ART当籤を決定し）、192/256の確率で、通常有利区間の高確4状態に移行させるが、有利区間には移行させないことを決定する（すなわち、ART非当籤を決定する）。なお、この場合、さらに、所定の確率で、ボーナス状態の終了後に有利区間のエンディング準備状態を経由して有利区間のエンディング1状態に移行させることを決定可能としてもよい。

【0351】

ART当籤が決定された場合、及びART非当籤が決定された場合、いずれの場合にも、メインCPU101は、まず、遊技状態を高確4状態（通常有利区間）に移行させる。これにより、次回遊技から高確4状態に制御される。なお、フラグ間状態において高確4状態が継続する期間は、フラグ間状態からボーナス状態に移行するまで（持ち越されたボーナス役が成立するまで）としてもよいし、高確4状態となってから「9」ゲームの間（すなわち、高確1状態や高確2状態と同様）としてもよい。また、ART当籤が決定された場合には、フラグ間状態を、高確4状態でなく、本前兆状態（通常有利区間）に移行させるようにしてもよい。また、フラグ間状態では、実際には高確4状態としての各種の抽籤は行われなことから、このフラグ間状態を、通常有利区間であるが、高確1～高確4状態及び本前兆状態とは異なる状態（例えば、「フラグ間通常有利状態」として定義し、ボーナス役当籤時には、このフラグ間通常有利状態（通常有利区間）に移行させるようにしてもよい。

【0352】

そして、ボーナス状態となった後、当該ボーナス状態が終了したとき、メインCPU101は、ART当籤が決定されていれば、有利区間のラインバトル準備状態に移行させ、ART非当籤が決定されていれば、通常有利区間の高確4状態を継続させるとともに、通常有利区間の遊技期間に「32」ゲームをセットする。これにより、ボーナス終了後から少なくとも32回の遊技の間、高確4状態に制御される。

【0353】

<通常有利区間中の遊技性>

次に、図34を参照して、通常有利区間中の遊技の流れについて説明する。なお、図34では、通常有利区間中の遊技の流れの概要を示している。本実施形態では、上述したように、非有利区間の通常状態において、弱レア役に当籤したことに基づいて移行される高確1状態、チャンス目に当籤したことに基づいて移行される高確2状態、スイカ1に当籤したことに基づいて移行される高確3状態、ボーナス役に当籤したことに基づいて移行される高確4状態、及び有利区間（ART）に移行することが決定されている本前兆状態を有する。

【0354】

まず、メインCPU101は、フラグ間状態（RT5状態）又はボーナス状態である場合、及びボーナス非当籤状態であって本前兆状態である場合（すなわち、すでに有利区間に移行することが決定されている場合）を除き、単位遊技ごとにART移行可能状態抽籤を行う。このART移行可能状態抽籤では、通常有利区間においてボーナス役に当籤した場合に、有利区間に移行することが決定される状態（ART移行可能状態）であるか否かが決定される。このART移行可能状態抽籤において、ART移行可能状態とすることが決定されている場合（ART移行可能状態抽籤に当籤している場合）に、ボーナス役が当籤した場合には、そのボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行させることが決定され、ART移行可能状態とすることが決定されていない場合（ART移行可能状態抽籤に当籤していない場合）に、ボーナス役が当籤した場合には、そのボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行させず、通常有利区間（より詳細には、高確4状態）が継続することが決定される。

【0355】

ART移行可能状態抽籤では、具体的には、例えば、高確1状態及び高確2状態であれば、64/256の確率で、ART移行可能状態を設定し（ART移行可能状態に当籤させ

)、192/256の確率で、ART移行可能状態を設定しない(ART移行可能状態に非当籤させる)。また、例えば、高確3状態及び高確4状態であれば、128/256の確率で、ART移行可能状態を設定し(ART移行可能状態に当籤させ)、128/256の確率で、ART移行可能状態を設定しない(ART移行可能状態に非当籤させる)。なお、ART移行可能状態の当籤確率は上述したものに限られず、適宜設定可能である。例えば、高確1状態、高確2状態、高確3状態、高確4状態の順に、順次当籤確率が高まるように設定することもできるし、単に、各々の遊技状態で当籤確率が異なるように設定することもできる。

【0356】

また、ART移行可能状態抽籤は、単位遊技ごとに行われるものとなっているが、通常有利区間において、一度ART移行可能状態が設定された場合には、当該通常有利区間が終了するまで、そのART移行可能状態が維持されるようにすることもできる。この場合には、一度ART移行可能状態が設定されると、以降当該通常有利区間が終了するまで、ART移行可能状態抽籤を行う必要はない。一方、単位遊技ごとに行なう場合には、単位遊技の開始時であって、ボーナス役に当籤したか否かを判別する前に、まず、当該単位遊技をART移行可能状態とするか否かを抽籤し、その後、当該単位遊技においてボーナス役に当籤したか否かを判別するようによい。

10

【0357】

また、非有利区間では、各設定値間で当籤確率の異なる「F__BB3+F__スイカ2」又は「F__BB4+F__スイカ2」が内部当籤役として決定された場合には、有利区間に移行するか否かが決定されないようになっていたが、通常有利区間では、「F__BB3+F__スイカ2」又は「F__BB4+F__スイカ2」が内部当籤役として決定された場合にも、ART移行可能状態となっていれば、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の終了後に有利区間に移行することが決定される。

20

【0358】

次に、メインCPU101は、状態間移行等制御処理を行う。この状態間移行等制御処理では、内部当籤役に基づいて、通常有利区間内における各遊技状態の移行制御を行うとともに、所定の条件にしたがって通常有利区間の遊技期間を再セットするなどの処理を行う。この状態間移行等制御処理の内容については、以下に詳述する。

【0359】

(チャンス目当籤時)

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、チャンス目(「F__チャンス目A1」~「F__チャンス目A4」及び「F__チャンス目B1」~「F__チャンス目B4」)に当籤した場合、メインCPU101は、現在の状態が高確1状態又は高確2状態であり、RT状態がRT3状態でなければ、高確2状態をセットし、通常有利区間の遊技期間に「9」ゲームを再セットする。例えば、高確1状態(9ゲーム)で、5回の遊技を行ったときに、チャンス目に当籤した場合には、「9」ゲームが再セットされることで、実質的には通常有利区間の遊技期間が5ゲーム分延長されることとなる。

30

【0360】

また、現在の状態が高確3状態であり、RT状態がRT3状態でなければ、通常有利区間の遊技期間に「9」ゲームを再セットする。また、現在の状態が高確4状態であり、RT状態がRT3状態でなければ、現在の通常有利区間の遊技期間の残りゲーム数が8ゲーム以下であれば、通常有利区間の遊技期間に「9」ゲームを再セットする。すなわち、チャンス目に当籤したことに基づいて通常有利区間の遊技期間が適宜延長される。

40

【0361】

なお、上記において、RT状態がRT3状態であるとき、チャンス目に当籤しても通常有利区間の遊技期間が再セットされないのは、RT3状態は、遊技者に有利なリプレイ役の当籤確率が設定された遊技状態であるが、基本的に8ゲーム間しか継続しない遊技状態となっており、また、後述するように、通常有利区間のRT3状態では、フラグ間状態(RT5状態)と同様に、制限なく押し順小役の押し順報知が行われるようになっていること

50

から、通常有利区間の終了とR T 3状態の終了とを連動させ、R T 3状態であっても遊技者のボーナス役当籤に対する期待感を損なわないようにするためである。

【0362】

もっとも、通常有利区間のR T 3状態であるとき、通常有利区間の終了が、R T 3状態の終了よりも必ず1ゲーム遅くなるように、通常有利区間の遊技期間が設定される。すなわち、通常有利区間の遊技期間は、少なくともR T 3状態の遊技期間(8ゲーム)よりも長い期間に設定される。本実施形態では、通常有利区間が開始されると状態表示器の点灯が開始され、通常有利区間から有利区間に移行した場合にはその点灯が継続する一方、通常有利区間において有利区間に移行しなかった場合には通常有利区間が終了するときその点灯が終了するようになっている。

10

【0363】

したがって、例えば、通常有利区間のR T 3状態、あるいは通常有利区間のR T 5状態において、同様の期待感演出(ボーナス役当籤、あるいはA R T当籤を遊技者に期待させる演出)を行う場合、通常有利区間とR T 3状態とが同じゲームで終了させるようにした場合には、その期待感演出の実行中に、状態表示器の点灯が終了してしまう場合がある。この場合、期待感演出によって最終的にその当否が報知される前に、非当籤であることが遊技者に認識されてしまうことになる。そこで、本実施形態では、例えば、通常有利区間のR T 3状態、及び通常有利区間のR T 5状態においては、8ゲーム間にわたって同様の期待感演出を実行し、この期待感演出により、8ゲーム目に最終的な当否を報知するようにしているが、通常有利区間をその後も1ゲーム継続させることで、状態表示器の点灯態様によってはその当否が認識できないようにし、遊技者の興趣の維持を図ることを可能としている。

20

【0364】

また、通常有利区間において、R T 3状態が終了した場合であっても、残りの期間(例えば、1ゲーム間)は未だ通常有利区間であるため、ここでの内部当籤役の種別によっては、通常有利区間が延長される場合もあることから、例えば、期待感演出においてボーナス役に当籤していないことが報知された場合であっても、遊技者は通常有利区間の延長を願って遊技を継続しようとする。この意味においても、遊技者の興趣の維持を図ることを可能としている。

【0365】

なお、実行され得る期待感演出は、例えば、表示装置11に表示される映像による連続演出であってもよいし、その他演出装置(例えば、スピーカ群84やLED群85)によって行われる連続演出であってもよい。また、必ずしも連続演出である必要もなく、遊技者の期待感を高めるために行われる演出であれば、どのような演出であってもよい。例えば、通常有利区間のR T 3状態、あるいは通常有利区間のR T 5状態における所定回数目(例えば、8ゲーム目)遊技において、その当否が報知されるものであってもよい。この場合、所定回数目の遊技が何ゲーム目であるかを8ゲームを超えない範囲で任意に、あるいは抽籤により決定するようにしてもよい。

30

【0366】

また、R T状態にかかわらず通常有利区間の本前兆状態にあつては、上述した期待感演出が行われるようにしてもよい。この場合、期待感演出が実行され得る期間は、通常有利区間のR T 3状態、あるいはR T 5状態と同様としてもよいし、それよりも長い期間にわたって実行されるものとしてもよい。

40

【0367】

また、現在の状態が本前兆状態であり、R T状態がR T 3状態に移行した場合(すなわち、「R T 3移行目」が表示された場合)には、通常有利区間の遊技期間に「8」ゲームを再セットする。この場合、通常有利区間が終了すると有利区間に移行するため、R T 3状態の終了と通常有利区間の終了を完全に連動させることで、(通常有利区間を残存させず)遊技者により有利な有利区間への移行が優先される。また、この場合、すでに上述した期待感演出が行われている場合には、そのまま当該期待感演出がその終了まで行われるよ

50

うにしてもよいし、再度新たな期待感演出が8ゲーム間にわたって行われるようにしてもよい。また、RT状態がRT3状態に移行したことに基づいて期待感演出も延長され得るようにしてもよい。

【0368】

(スイカ1当籤時)

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、スイカ1(「F__スイカ1」)に当籤した場合、メインCPU101は、本前兆状態でなければ(すなわち、未だART当籤が決定されていなければ)、非有利区間と同様にART抽籤を行う。

【0369】

そして、メインCPU101は、現在の状態が高確1～高確3状態のいずれかの状態であり、RT状態がRT3状態であり、ART非当籤であれば、高確3状態をセットするが、通常有利区間の遊技期間の再セットは行わない。また、現在の状態が高確1～高確4状態のいずれかの状態であり、RT状態がRT3状態であり、ART当籤であれば、本前兆状態をセットし、RT3状態の残りゲーム数分のゲーム数を通常有利区間の遊技期間に再セットする。

10

【0370】

また、現在の状態が高確1又は高確2状態であり、RT状態がRT3状態でなく、ART非当籤であれば、高確3状態をセットし、再度上述した前兆期間抽籤を行って再セットされる通常有利区間の遊技期間を決定する。また、現在の状態が高確1～高確4状態のいずれかの状態であり、RT状態がRT3状態でなく、ART当籤であれば、本前兆状態をセットし、高確1状態、高確2状態又は高確4状態であった場合には、再度上述した前兆期間抽籤を行って再セットされる通常有利区間の遊技期間を決定する。なお、高確3状態であった場合には、通常有利区間の遊技期間の再セットは行わない。

20

【0371】

(ボーナス役当籤時)

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるときに、ボーナス役(「F__BB1」、「F__BB2」、「F__BB3」及び「F__BB4」)に当籤した場合、メインCPU101は、現在の通常有利区間がART移行可能状態でなければ、高確4状態をセットし、ボーナス状態終了後の高確4状態における通常有利区間の遊技期間に「32」ゲームを再セットする。また、現在の通常有利区間がART移行可能状態であれば、本前兆状態をセットし、ボーナス状態終了後の本前兆状態における通常有利区間の遊技期間に「0」ゲームを再セットする(すなわち、ボーナス状態終了後、すぐに有利区間のラインバトル準備状態に移行させる)。

30

【0372】

通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態であるときに、押し順小役に当籤した場合、メインCPU101は、押し順小役の押し順報知を行う。具体的には、指示モニタにおいて、ナビデータに対応する数値を表示するとともに、副制御回路200側で押し順報知が可能となるように、ナビデータに相当する情報を含むコマンドを送信する。

【0373】

ここで、本実施形態では、RT状態がRT3状態又はRT5状態であれば、当該通常有利区間が終了するまで、押し順小役に当籤する度に押し順報知が行われる一方、RT状態がRT3状態及びRT5状態以外であれば、当該通常有利区間中、1回に限り、押し順小役の押し順報知が行われるようになっている。なお、RT状態がRT3状態及びRT5状態以外である場合の押し順報知の上限回数は1回に限られるものではなく、適宜設定可能である。例えば、「2回」としてもよいし、「3回」としてもよい。

40

【0374】

また、本実施形態では、RT状態がRT3状態であるとき、当該通常有利区間が終了するまで、押し順小役に当籤する度に押し順報知が行われるものとしているが、例えば、RT状態がRT3状態となって8ゲームが消化された後、RT3状態は終了するが、通常有利区間は継続する場合もある。この場合、一旦RT3状態となった後は、RT3状態の終了

50

後であっても当該通常有利区間が終了するまで押し順小役の押し順報知が継続されるようにしてもよいし、RT3状態が終了したことに連動して押し順小役の押し順報知も終了され、通常有利区間のみが継続するようにしてもよい。すなわち、RT状態がRT3状態である期間のみ、押し順報知が行われるようにすることもできる。

【0375】

また、例えば、RT状態がRT3状態でないときに通常有利区間に移行し、通常有利区間においてRT状態がRT3状態となる場合もある。この場合、すでに1回の押し順報知が行われる場合には、その後のRT3状態でもその上限回数を有効として押し順報知が行われないようにしてもよいし、その後のRT3状態ではその上限回数を無効として押し順報知が行われるようにしてもよい。また、この場合、1回も押し順報知が行われていない場合には、その後のRT3状態でもその上限回数を有効として押し順報知が1回に限って行われるようにしてもよいし、その後のRT3状態ではその上限回数を無効として押し順報知が行われるようにしてもよい。RT状態がRT5状態でないときに通常有利区間に移行し、通常有利区間においてRT状態がRT5状態となる場合も同様である。

10

【0376】

RT状態がRT3状態及びRT5状態以外である場合の押し順報知の上限回数が1回であるとした場合、通常有利区間において2回以上の押し順報知が行われると、RT状態がRT3状態又はRT5状態であることが確定する。本実施形態では、チャンス目はボーナス役とも重複して当籤可能となっていることから、例えば、非有利区間において、チャンス目に当籤し、RT3移行目が表示されずに通常有利区間に移行していた場合、1回目の押し順報知が行われたときには、ボーナス役に当籤しているか否か（すなわち、フラグ間状態であるRT5状態であるか否か）は認識することは難しい。2回目の押し順報知が行われたときに、RT3状態でないことが確定し、結果としてボーナス役に当籤していることが認識可能になっている。

20

【0377】

一方、例えば、RT3移行目が表示されて通常有利区間に移行していた場合、押し順報知の回数では、ボーナス役に当籤しているか否か（すなわち、フラグ間状態であるRT5状態であるか否か）は認識することが難しく、例えば、上述した期待感演出の最終的な演出内容などによってボーナス役に当籤していることが認識可能となっている。

【0378】

すなわち、RT3状態は、リプレイ役の当籤確率が高く、また、例えば、RT1移行目やRT1移行リブが表示されてもRT状態の変動がない遊技状態であるとともに、通常有利区間であれば回数に限度なく押し順小役の押し順報知が行われるため、他のRT状態で通常有利区間の遊技を行うよりも、通常有利区間中の遊技を有利に進めることができるが、その一方で、通常有利区間においては、ボーナス役に当籤しているか否かが認識しにくい遊技状態となっている。

30

【0379】

なお、本実施形態では、有利区間中においてボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が作動した場合、当該ボーナス状態においては、遊技者に有利な停止操作の情報（押し順）が報知されるようになっている一方、非有利区間及び通常有利区間中においてボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が作動した場合、当該ボーナス状態においては、遊技者に有利な停止操作の情報（押し順）が報知されないようになっている。これは、通常有利区間においてART移行可能状態であるときにボーナス役に当籤した場合であっても同様である。この場合、ボーナス状態の終了後は有利区間に移行するものの、当該ボーナス状態中には遊技者に有利な停止操作の情報（押し順）が報知されない。押し順報知の具体的内容については、後述の図45を用いて後で説明する。

40

【0380】

また、本実施形態では、図24で説明したように、フラグ間状態において押し順小役に当籤した場合、ボーナス非当籤状態とは異なり、停止操作順序にかかわらず、「上段ベル」、「中段ベル」又は「下段ベル」が成立し、8枚のメダルが払い出されるようになってい

50

るが、この前提においても、通常有利区間のフラグ間状態（R T 5 状態）中では、通常有利区間が終了するまで、ボーナス非当籤状態と同様の押し順報知がなされる。すなわち、通常有利区間の R T 5 状態においては、押し順役の当籤時に、実際に押し順によって付与される利益が変動するか否かにかかわらず、通常有利区間の R T 3 状態と同様の押し順報知が行われるようになっている。これは、上述したように、ボーナス役に当籤しているか否かを認識しづらくし、その期待感をより継続させようとする観点からなされるものである。

【 0 3 8 1 】

なお、上述したように、フラグ間状態において押し順小役に当籤した場合、ボーナス非当籤状態と同様に、停止操作順序に応じて払い出させるメダルの枚数を変動させるようにすることもできる。この場合には、通常有利区間のフラグ間状態（R T 5 状態）中において、押し順報知が行われることにより付与される利益も増加する可能性が高まるようになるので、ボーナス役に当籤しているか否かの期待感を高めるのみならず、付与される利益に関する期待感も高めることができる。

10

【 0 3 8 2 】

また、通常有利区間であり、ボーナス非当籤状態であるとき、メインCPU 101は、単位遊技毎に通常有利区間の遊技期間を更新する。具体的には、通常有利区間の遊技期間の遊技回数を「1」ずつ減算し、続いて、通常有利区間の遊技期間が消化されたか（すなわち、減算結果が「0」となったか）否かを判定する。なお、通常有利区間の遊技期間の更新においては、単位遊技毎に遊技回数を「1」ずつ加算していき、続いて、加算結果が通常有利区間の遊技期間の遊技回数に達したか否かの判定によって、通常有利区間の遊技期間が消化されたか否かを判定するようにしてもよい。

20

【 0 3 8 3 】

通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化されていない場合（図34中、「期間未消化」）には、通常有利区間を継続させ、通常有利区間のボーナス非当籤状態における遊技が繰り返されることとなる。

【 0 3 8 4 】

また、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であって、有利区間に移行することが決定されていない場合（図34中、「期間消化 A R T 非当籤」）には、通常有利区間を終了させ、非有利区間のボーナス非当籤状態に移行させる。

30

【 0 3 8 5 】

なお、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であっても、通常有利区間において1回も押し順小役の押し順報知が行われなかった場合（すなわち、押し順小役に当籤しなかった場合）には、押し順小役の押し順報知が1回行われるまで、通常有利区間が継続されるようにしてもよい。このようにすれば、通常有利区間において、遊技者が最低限の利益を得ることを保障することができるのみならず、期間消化後押し順小役の押し順報知が行われるまでの間に、例えば、A R T 移行可能状態となってボーナス役に当籤させることができれば、ボーナス状態終了後に有利区間に移行させることも可能となることから、遊技性をより多様なものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 8 6 】

また、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であって、有利区間のラインバトル状態に移行することが決定されている場合（図34中、「期間消化 ラインバトル当籤」）には、通常有利区間を終了させ、有利区間のラインバトル準備状態（ボーナス非当籤状態）に移行させる。なお、有利区間は基本的にR T 2 状態に対応するため、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態に移行させる前に、R T 2 状態に移行するまでの準備期間としてラインバトル準備状態に移行させるようにしているが、通常有利区間が終了するときに偶発的にR T 2 状態となっていれば、ラインバトル準備状態を経由せず直接ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。また、R T

50

0 状態と R T 2 状態とは、ともにリプレイ役の当籤確率が最も高い遊技状態であることから（図 1 6 及び図 1 7 参照）、通常有利区間が終了するときに偶発的に R T 0 状態となっていれば（あるいは、R T 3 状態が終了したことに基づいて R T 0 状態に移行していれば）、ラインバトル準備状態を経由せず直接ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。

【 0 3 8 7 】

また、通常有利区間の遊技期間更新の結果、通常有利区間の遊技期間が消化された場合であって、有利区間のエンディング 1 状態に移行することが決定されている場合（図 3 4 中、「期間消化 エンディング 1 当籤」）には、通常有利区間を終了させ、有利区間のエンディング準備状態（ボーナス非当籤状態）に移行させる。なお、通常有利区間が終了するときに、なお、有利区間は基本的に R T 2 状態に対応するため、本実施形態では、有利区間のエンディング 1 状態に移行させる前に、R T 2 状態に移行するまでの準備期間としてエンディング準備状態に移行させるようにしているが、通常有利区間が終了するときに偶発的に R T 2 状態となっていれば、エンディング準備状態を経由せず直接エンディング 1 状態に移行させるようにしてもよい。また、R T 0 状態と R T 2 状態とは、ともにリプレイ役の当籤確率が最も高い遊技状態であることから（図 1 6 及び図 1 7 参照）、通常有利区間が終了するときに偶発的に R T 0 状態となっていれば（あるいは、R T 3 状態が終了したことに基づいて R T 0 状態に移行していれば）、エンディング準備状態を経由せず直接エンディング 1 状態に移行させるようにしてもよい。

【 0 3 8 8 】

< 非有利区間及び通常有利区間の遊技性のまとめ >

以下では、非有利区間及び通常有利区間中の遊技性（一部、有利区間中の遊技性を含む）について、その要部を簡潔にまとめて説明する。

【 0 3 8 9 】

- (1) 「チャンス目」は、ボーナス役と同時に内部当籤役として決定可能となっている。
- (2) 「チャンス目」に当籤した場合、ボーナス役も同時に内部当籤役として決定されている場合には、R T 状態が R T 5 状態となる。この場合、非有利区間であれば、通常有利区間（例えば、「高確 4 状態」、あるいは「フラグ間通常有利状態」）に移行させる。
- (3) 「チャンス目」に当籤した場合、ボーナス役が同時に内部当籤役として決定されていない場合であって、停止操作が特定の態様で行われたことに基づいて「R T 3 移行目」が表示された場合には、R T 状態が R T 3 状態となる。この場合、「R T 3 移行目」が表示されたか否かにかかわらず、非有利区間であれば、通常有利区間（例えば、「高確 2 状態」）に移行させる。
- (4) 「チャンス目」に当籤して移行した通常有利区間（例えば、「高確 2 状態」）は、少なくとも R T 3 状態が継続する期間（例えば、8 ゲーム間）よりも長い期間（例えば、9 ゲーム間）、継続可能となっている。

【 0 3 9 0 】

- (5) 非有利区間でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したとき、A R T 当籤が決定されていれば、有利区間（例えば、「ラインバトル準備状態」）に移行させる。
- (6) 非有利区間でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したとき、A R T 当籤が決定されていなければ（A R T 非当籤が決定されていれば）、特定期間（例えば、3 2 ゲーム間）、通常有利区間（例えば、「高確 4 状態」）に移行する。
- (7) 非有利区間でボーナス役に当籤した場合、そのボーナス役が、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役である場合には、有利区間（A R T）に移行させるか否かが決定されるが、複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役である場合には、有利区間（A R T）に移行させるか否かが決定されない。
- (8) 通常有利区間でボーナス役に当籤した場合、そのボーナス役が、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役である場合、及び複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役である場合のいずれの場合であっても、有利区間（A R T）に移行させるか否か

10

20

30

40

50

が決定される。

【0391】

(9) 通常有利区間において、RT状態がRT3状態である場合、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われる。

(10) 通常有利区間において、RT状態がRT5状態である場合、通常有利区間が終了するまで、押し順小役の押し順報知が行われる。

(11) 通常有利区間において、RT状態がRT3状態又はRT5状態でない場合、所定回数(例えば、1回)に限り、押し順小役の押し順報知が行われる。

(12) 有利区間でボーナス役に当籤した場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては、押し順小役の押し順報知が行われるが、非有利区間及び通常有利区間でボーナス役に当籤した場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては、有利区間に移行させることが決定されているか否かにかかわらず、押し順小役の押し順報知は行われない。

10

【0392】

このように、本実施形態では、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合に、少なくとも9ゲーム間、通常有利区間に制御可能であるとともに、ART当籤が決定された場合に、有利区間に制御可能であり、「RT3移行目」が表示された場合に、RT状態をRT3状態に変移させることが可能であるとともに、ボーナス役が内部当籤役として決定された場合に、RT状態をRT5状態に変移させることが可能となっている。また、「チャンス目」とボーナス役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、通常有利区間であってRT3状態及びRT5状態である場合には、押し順小役について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

20

【0393】

これにより、通常有利区間では、非有利区間よりも付与されるメダルの枚数が増加する可能性が高まるとともに、ボーナス状態に遷移するか否かの期待感も高まることから、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【0394】

また、本実施形態では、通常有利区間が継続可能な期間(9ゲーム)が、RT3状態が継続可能な期間(8ゲーム)よりも長い期間に設定されている。

【0395】

これにより、特定の遊技状態(RT3状態)が終了するか否かにかかわらず、遊技者の期待感を維持させることが可能となるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

30

【0396】

また、本実施形態では、「チャンス目」は、停止操作が特定の態様(例えば、適切なタイミング)で行われた場合に「RT3移行目」が表示され、特定の態様で行われなかった場合に「RT3移行目」が表示されない内部当籤役であり、通常有利区間であってRT3状態及びRT5状態である場合には、当該通常有利区間が終了するまで、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知され、通常有利区間であってRT3状態及びRT5状態でない場合には、所定回数(例えば、1回)に限り、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

40

【0397】

これにより、「チャンス目」が当籤したときに、ボーナス役も同時に内部当籤役として決定されているか否かと、「RT3移行目」が表示されたか否かと、によって通常有利区間の有利度合いや内容を変動させることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【0398】

また、本実施形態では、非有利区間において当籤したボーナス役に基づくボーナス状態が終了した場合に、ART当籤が決定されている場合には有利区間に移行させ、ART当籤が決定されていない場合には、特定期間(例えば、32ゲーム間)、通常有利区間(例えば、高確4状態)に移行させるようになっている。

50

【 0 3 9 9 】

また、本実施形態では、通常有利区間のいずれかの遊技状態であるとき、複数の設定値間で当籤確率が同じであるボーナス役、及び複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役のいずれに当籤した場合であっても、有利区間に移行させるか否かが決定されるが、非有利区間であるときには、複数の設定値間で当籤確率が異なるボーナス役に当籤した場合には、有利区間に移行させるか否かが決定されないようになっている。

【 0 4 0 0 】

これにより、ボーナス役に当籤したときの遊技状態やその種別によって、その後の遊技状態（遊技区間）の遷移をより多様なものとするができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 4 0 1 】

また、本実施形態では、通常有利区間及び有利区間では、押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であり、有利区間においてボーナス状態に制御された場合にも押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であるが、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス状態に制御された場合には押し順小役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能としないようになっている。

【 0 4 0 2 】

これにより、有利区間に移行する期待度が高まるとともに、付与されるメダルの枚数が増加する可能性も高まる遊技区間である通常有利区間を設けることができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができるとともに、このような遊技区間を設ける場合であっても、遊技者に付与される利益が過度となってしまうことを抑制し、遊技者の射幸心が過度に煽られることを抑制することもできる。

20

【 0 4 0 3 】

< ラインバトル状態中の遊技性 >

次に、図 3 5 ~ 図 4 1 を参照して、有利区間のラインバトル状態中の遊技の流れについて説明する。なお、図 3 5 では、有利区間のラインバトル状態中の遊技の流れの概要を示している。また、図 3 6 では、少なくとも有利区間のラインバトル準備状態及びラインバトル状態において参照される各種テーブルであって、メイン ROM 1 0 2 に格納されている各種データテーブルの一例を示している。また、図 3 7 ~ 図 4 1 では、ラインバトル状態を継続させるか否かの継続度合いが変動する態様について説明するために、表示装置 1 1 の表示例を示している。本実施形態では、ラインバトル状態は、インターバル状態、バトル状態、及び継続抽籤状態を有する。また、本実施形態では、ラインバトル状態は、基本的にラインバトル準備状態を経由して移行される遊技状態となっている。

30

【 0 4 0 4 】

(ラインバトル準備状態)

メイン CPU 1 0 1 は、非有利区間又は通常有利区間において、ボーナス役に当籤したことに基づいて ART 当籤が決定された場合、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、ラインバトル準備状態に移行させる。また、有利区間のラインバトル準備状態及びラインバトル状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、ラインバトル準備状態に移行させる（すなわち、ラインバトル状態に復帰させる）。この場合、ボーナス状態が終了したときの RT 状態は RT 4 状態であり（図 1 3 参照）、RT 状態が RT 2 状態に移行するまでラインバトル準備状態を維持する。

40

【 0 4 0 5 】

なお、この場合、RT 4 状態において「RT 1 移行目」を表示させるため、RT 4 状態において「RT 1 移行目」が表示されるまでは、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知は行われず、RT 状態が RT 1 状態に移行してから、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。また、この場合、RT 4 状態において「RT 3 移行目」が表示されて RT 3 状態に移行した場合にも、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。なお、RT 3 状態に移行したときに、ラインバトル

50

準備状態を終了させ、ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。

【0406】

また、上述したように、例えば、非有利区間又は通常有利区間において、ボーナス役以外の特定役（例えば、「スイカ1」）に当籤したことに基づいてART抽籤が行われる場合に、その当籤結果としてラインバトル状態に移行させることを決定可能とする場合には、通常有利区間が終了したとき、ラインバトル準備状態に移行させる。この場合も、RT状態がRT2状態に移行するまでラインバトル準備状態を維持する。

【0407】

もっとも、例えば、RT状態がRT0状態である場合に、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が行われたにもかかわらず、その押し順報知にしたがわずに停止操作が行われた結果、「RT1移行目」や「RT1移行リブ」が表示され、RT状態がRT1状態に移行した場合、RT状態がRT2状態とはなっていないとしても、ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。権利獲得抽籤準備状態及びエンディング準備状態においても同様である。すなわち、各準備状態において押し順ミスが発生した場合には、RT状態がRT2状態となっていない場合であっても、対応する遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【0408】

ラインバトル準備状態では、敵選択テーブル抽籤、味方選択テーブル抽籤、及び味方獲得抽籤が行われる。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、ラインバトル準備状態においては他の抽籤も行うことが可能である。また、これらの遊技性に関する抽籤は、通常有利区間の各遊技状態においても行われるようにすることが可能である。この場合、通常有利区間から有利区間に移行した場合には、通常有利区間における抽籤結果がラインバトル状態において反映され、通常有利区間から有利区間に移行しなかった場合には、通常有利区間における抽籤結果が破棄（クリア）されるようにすればよい。

【0409】

敵選択テーブル抽籤では、後述のバトル状態においてバトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報を選択するための敵選択テーブルが決定される。具体的には、メインCPU101は、図36Aに示す敵選択テーブル抽籤テーブルを参照し、敵撃破回数と、抽籤値と、に基づいて、敵選択テーブル1～8のいずれかのテーブルを選択する。ここで、敵撃破回数は、後述のバトル状態において敵HPが「0」となって権利獲得状態に移行された回数、及び後述の継続抽籤状態においてラインバトル状態が継続することが決定された回数の累計回数（すなわち、ラインバトル状態が継続した回数）として、メインRAM103内の所定領域に記憶された回数を示す。

【0410】

図36Aに示す敵選択テーブル1～8では、それぞれ敵撃破回数に応じて、ラインバトル状態の継続度合いを変動させることが可能となるように、各情報が割り当てられている。図36Aに示す敵選択テーブル1～8内において、「低」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが相対的に低いことを示し、「中」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが中程度であることを示し、「高」は、ラインバトル状態の継続度合いについて遊技者の有利度合いが高いことを示している。

【0411】

本実施形態では、バトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報として、「A」（敵キャラクタA）、「B」（敵キャラクタB）、「C」（敵キャラクタC）、及び「D」（敵キャラクタD）が設定されており、後述のバトル突入時敵種別抽籤においてそのいずれかが決定される。ここで、本実施形態では、後述するように、「A」、「B」、「C」、「D」の順にラインバトル状態が継続する期待度が順次高まるようになっている。すなわち、「A」、「B」、「C」、「D」の順で遊技者の有利度合いが順次高まるようになっている。

【0412】

そして、後述のバトル突入時敵種別抽籤では、決定された敵選択テーブルが示す情報が「

10

20

30

40

50

低」であれば、遊技者の有利度合いが相対的に低い敵キャラクタ（例えば、「A」）が決定されやすく、遊技者の有利度合いが相対的に高い敵キャラクタ（例えば、「D」）は決定されにくくなっており、決定された敵選択テーブルが示す情報が「高」であれば、遊技者の有利度合いが相対的に低い敵キャラクタ（例えば、「A」）は決定されにくく、遊技者の有利度合いが相対的に高い敵キャラクタ（例えば、「D」）が決定されやすくなっている。また、決定された敵選択テーブルが示す情報が「中」であれば、その間の確率となる。このようにして、ラインバトル状態の継続度合いについての遊技者の有利度合いを変動させることが可能となっている。

【0413】

味方選択テーブル抽籤では、後述のバトル状態においてバトルを有利に進めるための味方キャラクタに対応する情報を選択するための味方選択テーブルが決定される。具体的には、メインCPU101は、図36Bに示す味方選択テーブル抽籤テーブルを参照し、敵撃破回数と、抽籤値と、に基づいて、味方選択テーブル1～8のいずれかのテーブルを選択する。なお、敵撃破回数はすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

10

【0414】

本実施形態では、バトルを有利に進めるための味方キャラクタに対応する情報として、「1」（味方キャラクタ1）、「2」（味方キャラクタ2）、「3」（味方キャラクタ3）及び「4」（味方キャラクタ4）が設定されており、後述のバトル突入時味方種別抽籤において、一又は複数の味方キャラクタが付与されるか、あるいは付与されないかが決定される。ここで、本実施形態では、後述するように、付与された味方キャラクタの数が多いほどラインバトル状態が継続する期待度が順次高まるようになっている。すなわち、付与された味方キャラクタの数が多いほど遊技者の有利度合いが順次高まるようになっている。

20

【0415】

そして、後述のバトル突入時味方種別抽籤では、決定された味方選択テーブルが示す情報が「激低」であれば、味方キャラクタが付与されることがほとんどなく、決定された味方選択テーブルが示す情報が「低」であれば、味方キャラクタが付与されにくく、また、付与されたとしても1つであり、決定された味方選択テーブルが示す情報が「中」であれば、味方キャラクタが付与されやすいが、複数の味方キャラクタは付与されにくく、決定された味方選択テーブルが示す情報が「高」であれば、味方キャラクタが付与されやすく、複数の味方キャラクタが付与されやすくなっている。このようにして、ラインバトル状態の継続度合いについての遊技者の有利度合いを変動させることが可能となっている。

30

【0416】

味方獲得抽籤では、後述のバトル突入時味方種別抽籤とは別に、予め味方キャラクタを獲得させるか否かの権利を付与するか否かが決定される。メインCPU101は、例えば、特定役（例えば、「チャンス目」や「スイカ1」）に当籤したことに基づいて、所定確率（例えば、1/2の確率）で味方キャラクタを獲得させるか否かを決定する。なお、味方獲得抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【0417】

ここで、味方獲得抽籤の結果、当該権利を付与することが決定された場合、バトル状態の突入時において、後述のバトル突入時味方種別抽籤の結果付与されなかった味方キャラクタの番号のうち、最も小さい番号の味方キャラクタが付与される。例えば、後述のバトル突入時味方種別抽籤において、味方キャラクタ「2」が付与されていた場合、当該権利を獲得していれば、さらに味方キャラクタ「1」が付与されるようになる。すなわち、後述のバトル突入時味方種別抽籤では、具体的な味方キャラクタの種別を含めて付与されるか否かが決定されるのに対し、味方獲得抽籤では、少なくともいずれかの味方キャラクタが付与されることを決定するか否かが決定される。

40

【0418】

なお、味方獲得抽籤の結果付与することが決定された権利は、基本的に、その後のバトル状態が終了したときに消滅し、再度当該権利を得るには再度味方獲得抽籤に当籤する必要

50

がある。この意味において、当該権利は、後述の「永続権利」とは異なる「限定的権利」であるともいい得る。

【0419】

(インターバル状態)

上述したように、ラインバトル準備状態が終了したときに、メインCPU101は、まず、ラインバトル状態開始時のインターバル状態に移行させる。インターバル状態は、3ゲーム間継続する状態となっており、インターバル状態における遊技期間が3ゲームを経過すると、バトル状態に移行する。インターバル状態では、上述した味方獲得抽籤が行われる。

【0420】

インターバル状態が終了したとき、バトル突入時敵種別抽籤、及びバトル突入時味方種別抽籤が行われる。

【0421】

バトル突入時敵種別抽籤では、上述した敵選択テーブル抽籤の結果決定された敵選択テーブル(1~8のいずれか)に基づき、現在の敵撃破回数に応じた期待度の情報(「低」~「高」のいずれか)が参照され、バトルの対象となる敵キャラクタに対応する情報(「A」~「D」のいずれか)が決定される。なお、バトル突入時敵種別抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【0422】

バトル突入時味方種別抽籤では、上述した味方選択テーブル抽籤の結果決定された味方選択テーブル(1~8のいずれか)に基づき、現在の敵撃破回数に応じた期待度の情報(「激低」~「高」のいずれか)が参照され、バトルを有利に進めるための味方キャラクタに対応する情報が決定される。なお、バトル突入時味方種別抽籤では、例えば、『「1」に当籤』、『「2」に当籤』、『「3」に当籤』、『「4」に当籤』、『「1・2」に当籤』、・・・『「1~4」に当籤』、といったように、複数の味方キャラクタが付与されることが決定され得る一方で、後述の永続権利(あるいは、限定的権利)として「1」が付与されている場合に、『「1」に当籤』が決定された場合には、その抽籤結果は破棄される(反映されない)ようになっている。また、この場合、『「1・2」に当籤』が決定された場合には、そのうちの『「1」に当籤』の部分のみが破棄され(反映されず)、『「2」に当籤』の部分は反映されるようになっている。したがって、味方獲得抽籤で他に権利が付与されていなければ、この場合の味方キャラクタは「1」と「2」となる。なお、バトル突入時味方種別抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【0423】

また、インターバル状態が終了したとき、敵HPと味方HPとに初期値「32」がセットされる。そして、バトル突入時敵種別抽籤の結果に応じた敵種別がセットされるとともに、バトル突入時味方種別抽籤の結果、味方獲得抽籤の結果に基づき付与された限定的権利の有無、及び後述の永続権利獲得抽籤の結果に基づき付与された永続権利の有無に応じた味方種別がセットされる。

【0424】

(バトル状態)

上述したように、インターバル状態が終了したときに、メインCPU101は、次に、ラインバトル状態中のバトル状態に移行させる。バトル状態は、少なくとも31ゲーム間継続する状態となっており、この間に、味方側が攻撃をすれば、その攻撃のダメージ分敵HPが減少し、敵側が攻撃をすれば、その攻撃のダメージ分味方HPが減少するという遊技性を有する。そして、バトル状態の終了前に敵HPが「0」以下となった場合には、権利獲得抽籤状態に移行させ、バトル状態の終了前に敵HPが「0」以下とならなかった場合には、後述の継続抽籤状態に移行させる。

【0425】

なお、バトル状態では、「弱レア役」又は「チャンス目」に当籤した場合、その当籤した遊技は、バトル状態の遊技期間のカウント対象には含まれないようになっている。すなわ

10

20

30

40

50

ち、「弱レア役」又は「チャンス目」に当籤した回数だけ、バトル状態の遊技期間が延長されるようになっている。また、バトル状態では、「チャンス目」に当籤し、「RT3移行目」が表示されてRT状態がRT3状態となった場合、このRT3状態の8ゲーム間は、バトル状態の遊技期間のカウント対象には含まれないようになっている。すなわち、RT3状態が継続する遊技回数分、バトル状態の遊技期間が延長されるようになっている。

【0426】

バトル状態では、被弾リブ時カウンター抽籤、カウンター時与ダメージ抽籤、被弾リブ時防御抽籤、被弾リブ时被ダメージ抽籤、及び与ダメージ抽籤が行われ得る。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、バトル状態においては他の抽籤も行うことが可能である。

10

【0427】

ここで、図37～図41も参照しながら、バトル状態で行われる各種の遊技性に関する抽籤と、味方キャラクタに対応する情報との関係性について説明する。

【0428】

図37は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方なしの場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として、「1」～「4」のいずれもが付与されていない場合）の、表示装置11の表示内容の一例を示す図である。

【0429】

まず、表示装置11は、バトル状態中の基本的な表示内容として、遊技者自身に相当する味方側の自己キャラクタ（図37～図41中、「自分」）の現在の「ステータス」を表示するとともに、上述したバトル突入時敵種別抽籤の結果決定された敵側の敵キャラクタ（図37～図41中、「敵A」。この場合、敵種別「A」が選択されているものとする）の現在の「ステータス」を表示する。

20

【0430】

ステータスは、バトル状態突入時にセットされた、味方HP及び敵HPの残りの数値範囲に対応する情報であり、本実施形態では、味方HP及び敵HPのそれぞれについて、残りの数値範囲が「32～25」であるとき、ステータス「平常」が設定され、残りの数値範囲が「24～17」であるとき、ステータス「小破」が設定され、残りの数値範囲が「16～9」であるとき、ステータス「中破」が設定され、残りの数値範囲が「8～1」であるとき、ステータス「大破」が設定され、残りの数値範囲が「0」以下となったとき、ステータス「撃破」が設定される。なお、敵HPについてはステータス「撃破」が設定される場合があるが、味方HPについてはステータス「撃破」が設定される場合はなく、味方HPの残り数値範囲が「1」以下となるときは、味方HPは「1」に固定され、それ以下に減算されることはない。

30

【0431】

そして、表示装置11は、味方なしの場合、「中段ライン攻撃有効」と表示している。これは、バトル状態において「1」～「4」のいずれの味方キャラクタも付与されていない場合、センターライン（図37～図41中、「DL1」）のみがラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能することを意味している。

【0432】

それゆえ、本実施形態では、味方なしの場合、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）には、味方側の攻撃となり、後述の与ダメージ抽籤が行われる一方、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合には、敵側の攻撃となり、後述する与ダメージ抽籤は行われず、後述する被弾リブ时被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

40

【0433】

図38は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「1」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「1」が付与されている場合）の

50

、表示装置 11 の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図 37 におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略している。

【0434】

表示装置 11 は、味方「1」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」及び「上段ライン攻撃有効」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「1」が付与されている場合、センターライン（図 37～図 41 中、「DL1」）及びトップライン（図 38～図 41 中、「DL2」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能することを意味している。

【0435】

それゆえ、本実施形態では、味方「1」獲得の場合、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、及び上述した「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されるとき（すなわち、「上段リブ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）には、味方側の攻撃となり、後述の与ダメージ抽籤が行われる一方、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合には、敵側の攻撃となり、後述する与ダメージ抽籤は行われず、後述する被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

【0436】

図 39 は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「1」及び「2」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「1」及び「2」が付与されている場合）の、表示装置 11 の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図 37 におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略している。

【0437】

表示装置 11 は、味方「1」及び「2」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」、「上段ライン攻撃有効」、及び「下段ライン攻撃有効」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「1」及び「2」が付与されている場合、センターライン（図 37～図 41 中、「DL1」）、トップライン（図 38～図 41 中、「DL2」）、及びボトムライン（図 39～図 41 中、「DL3」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能することを意味している。

【0438】

それゆえ、本実施形態では、味方「1」及び「2」獲得の場合、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されるとき（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、上述した「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されるとき（すなわち、「上段リブ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）、上述した「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されるとき（すなわち、「下段リブ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されたとき）には、味方側の攻撃となり、後述の与ダメージ抽籤が行われる一方、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リブ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合には、敵側の攻撃となり、後述する与ダメージ抽籤は行われず、後述する被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるようになっている。

【0439】

図 40 は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「1」～「3

」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「1」～「3」が付与されている場合）の、表示装置11の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図37におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略している。

【0440】

表示装置11は、味方「1」～「3」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」、「上段ライン攻撃有効」、「下段ライン攻撃有効」、及び「カウンターあり」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「1」～「3」が付与されている場合、センターライン（図37～図41中、「DL1」）、トップライン（図38～図41中、「DL2」）、及びボトムライン（図39～図41中、「DL3」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するとともに、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ時カウンター抽籤及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われ得ることを意味している。

10

【0441】

それゆえ、本実施形態では、味方「1」～「3」獲得の場合、味方「1」及び「2」獲得の場合と後述の与ダメージ抽籤及び後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われる態様は同じであるが、それに加え、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リブ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われる前に、カウンター攻撃を発動させるか否かを決定するための被弾リブ時カウンター抽籤が行われ、これに当籤すると、味方側の攻撃となり、後述のカウンター時与ダメージ抽籤が行われ、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われなくなっている。

20

【0442】

図41は、ラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、味方「1」～「4」獲得の場合（すなわち、味方キャラクタに対応する情報として「1」～「4」が付与されている場合）の、表示装置11の表示内容の一例を示す図である。なお、基本的な表示内容については、図37におけるものと同様であるため、ここでの説明は省略している。

30

【0443】

表示装置11は、味方「1」～「4」獲得の場合、「中段ライン攻撃有効」、「上段ライン攻撃有効」、「下段ライン攻撃有効」、「カウンターあり」、及び「防御あり」と表示している。これは、バトル状態において味方キャラクタ「1」～「4」が付与されている場合、センターライン（図37～図41中、「DL1」）、トップライン（図38～図41中、「DL2」）、及びボトムライン（図39～図41中、「DL3」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するとともに、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ時カウンター抽籤及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われ得ること、後述の被弾リブ時カウンター抽籤に当籤しない場合であっても後述の被弾リブ時防御抽籤が行われ得ることを意味している。

40

【0444】

それゆえ、本実施形態では、味方「1」～「4」獲得の場合、味方「1」及び「2」獲得の場合と後述の与ダメージ抽籤、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤、後述の被弾リブ時カウンター抽籤、及びカウンター時与ダメージ抽籤が行われる態様は同じであるが、それに加え、上述した「中段リブ」又は「中段ベル」が表示されず（すなわち、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「上段リブ」又は「上段ベル」が表示されず（すなわち、「上段リブ」又は「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、上述した「下段リブ」又は「下段ベル」が表示されず（すなわち、「下段リブ」又は「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定されず）、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われる

50

前に、カウンター攻撃を発動させるか否かを決定するための被弾リブ時カウンター抽籤が行われ、これに当籤しなかった場合には、被弾リブ時防御抽籤が行われ、これに当籤すると、敵側の攻撃となるが、防御成功となり、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われないうになっている。

【0445】

なお、本実施形態では、判定ラインとして設定されたラインに、実際に「リプレイ」の図柄や「ベル」の図柄が揃った場合にのみ後述の与ダメージ抽籤が行われ、例えば、押し順小役について押し順報知が行われたにもかかわらず、遊技者の押し順ミスによって実際には「ベル」の図柄が揃わなかった場合には後述の与ダメージ抽籤が行われないうにしてもよいし、判定ラインとして設定されたラインに、「リプレイ」の図柄や「ベル」の図柄が揃い得る（表示され得る）内部当籤役が決定された場合には、実際に「リプレイ」の図柄や「ベル」の図柄が揃うか否かにかかわらず後述の与ダメージ抽籤が行われるようにしてもよい。これらの手法のいずれを採用することもできる。後者の手法を採用する場合には、「判定ライン」は実際に「判定」そのものが行われるラインではなくなるものの、例えば、遊技者に与ダメージ抽籤が行われることを報知可能とするといった意義を有するものとなることから、遊技者にとって重要な意味を持つことには変わりがない。

10

【0446】

また、図37～図41では、味方キャラクタ「1」～「4」が順に増加する例を挙げて説明しているが、味方キャラクタは、バトル突入時味方種別抽籤の結果によっては、例えば、「2」のみ、「3」のみ、「4」のみ、あるいは、「2」及び「3」、「3」及び「4」といったように付与される場合もあり得る。したがって、以下では、味方キャラクタに対応する情報「1」～「4」の機能を再度簡潔に説明する。

20

【0447】

味方キャラクタに対応する情報「1」が設定されると、センターライン（図37～図41中、「DL1」）に加え、トップライン（図38～図41中、「DL2」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようになる。

【0448】

味方キャラクタに対応する情報「2」が設定されると、センターライン（図37～図41中、「DL1」）に加え、ボトムライン（図39～図41中、「DL3」）がラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようになる。

30

【0449】

味方キャラクタに対応する情報「3」が設定されると、本来は敵側の攻撃となって味方HPが減少される場合であっても、逆に味方側の攻撃となって敵HPが減少される場合があるようになる。

【0450】

味方キャラクタに対応する情報「4」が設定されると、本来は敵側の攻撃となって味方HPが減少される場合であっても、味方HPが減少されない場合があるようになる。

【0451】

ここで、味方キャラクタに対応する情報「1」及び「2」のいずれが設定されているか否かにかかわらず、メインCPU101（主制御回路90側）からサブCPU201（副制御回路200側）に対して、当籤役番号「7」、「8」又は「24」が送信された場合（図32参照）、サブCPU201は、例えば、表示装置11において「中段ライン攻撃有効」と表示された箇所を点滅させたり、あるいは強調して表示するなどの処理を行う。これにより、味方側が攻撃することを期待させる演出を行うことができる。

40

【0452】

また、味方キャラクタに対応する情報「1」が設定されている場合であっても、メインCPU101（主制御回路90側）からサブCPU201（副制御回路200側）に対して、当籤役番号「6」又は「23」が送信された場合（図32参照）、サブCPU201は、例えば、表示装置11において「上段ライン攻撃有効」と表示された箇所を点滅させたり、あるいは強調して表示するなどの処理を行う。これにより、味方側が攻撃することを期

50

待させる演出を行うことができる。

【0453】

また、味方キャラクタに対応する情報「2」が設定されている場合であって、メインCPU101（主制御回路90側）からサブCPU201（副制御回路200側）に対して、当籤役番号「10」又は「25」が送信された場合（図32参照）、サブCPU201は、例えば、表示装置11において「下段ライン攻撃有効」と表示された箇所を点滅させたり、あるいは強調して表示したりするなどの処理を行う。これにより、味方側が攻撃することを期待させる演出を行うことができる。

【0454】

もっとも、味方側が攻撃することを期待させる演出の態様はこれに限られない。例えば、その他演出装置（例えば、スピーカ群84やLED群85）によって行われる演出であってもよい。また、上述した対応関係にない内部当籤役の当籤役番号が送信された場合であっても、所定確率で上述した演出のうちいずれかの演出が行われるようにしてもよい。

10

【0455】

なお、味方キャラクタに対応する情報の種類や機能は、上述したものに限られない。例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「5」）が設定されると、後述の与ダメージ抽籤において決定される与ダメージが増加する（例えば、決定された与ダメージが2倍となる）ような機能を持たせてもよい。また、例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「6」）が設定されると、後述の被弾リブ時被ダメージ抽籤において決定される被ダメージが減少する（例えば、決定された被ダメージが1/2となる）ような機能を持たせてもよい。

20

【0456】

また、判定ラインとして機能するラインは、有効ラインに限られない。例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報が設定された場合には、有効ラインとは異なるラインであっても、それを特別ラインとし、この特別ラインを判定ラインとして機能させるようにしてもよい。具体的には、例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「5」）が設定されると、センターラインに加え、クロスダウンラインがラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようにしてもよい。また、例えば、特定の味方キャラクタに対応する情報（例えば、「6」）が設定されると、センターラインに加え、クロスアップラインがラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとして機能するようにしてもよい。

30

【0457】

このような場合、実際の有効ライン上に表示される図柄は、「リプレイ」の図柄揃い、あるいは「ベル」の図柄揃いではないが、このような特別ライン上に表示される図柄が、「リプレイ」の図柄揃い、あるいは「ベル」の図柄揃いとなるように構成されていれば、遊技者は有効ラインと同様に有利さの度合いが変動することを認識できるため、実際の有効ライン数にかかわらず、同様の遊技性を提供することが可能となる。なお、このような観点からは、ラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインには、必ずしも有効ラインが含まれる必要はなく、例えば、有効ラインがクロスアップラインの1ラインであるとき、ラインバトル状態の継続度合いの変動に関する判定ラインが、センターライン、

40

【0458】

また、判定ラインを定義する際には、上述した有効ラインと同様に、図柄が一直線に並ぶ各ラインに替えて、あるいはこれとともに、図柄が一直線に並ばないラインを有効ラインとして定義することもできる。すなわち、各列（左リール3L、中リール3C、右リール3R）ごとのいずれか一の図柄（の領域）を通るラインであれば、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数のラインを判定ラインとして設定可能である。

【0459】

50

例えば、左リール 3 L の上段領域、中リール 3 C の下段領域、及び、右リール 3 R の上段領域を結ぶライン（V 時の変則ライン）などを判定ラインとして定義するようにしてもよい。すなわち、本実施形態では、リール表示窓 4 の枠内に、3 行 × 3 列の態様で図柄が表示されるようになっており、27 通りの判定ラインを定義することが可能であり、そのうち少なくともいずれか 1 つのラインが判定ラインとして定義されるようにすればよい。

【0460】

ここで、再度バトル状態の説明に戻る。上述したように、味方キャラクタに対応する情報「3」が設定されている場合には、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、被弾リブ時カウンター抽籤が行われる。被弾リブ時カウンター抽籤では、メイン CPU 101 は、所定確率で、カウンター攻撃を発動させること（当籤）、又はカウンター攻撃を発動させないこと（非当籤）のいずれかを決定する。なお、被弾リブ時カウンター抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

10

【0461】

被弾リブ時カウンター抽籤に当籤した場合には、続いて、カウンター時与ダメージ抽籤が行われる。カウンター時与ダメージ抽籤では、メイン CPU 101 は、図 36C に示すカウンター時与ダメージ抽籤テーブルを参照し、抽籤値に基づいて、いずれか 1 つの与ダメージの値を決定する。なお、与ダメージの値が決定されると、その値が敵 HP の値から減算され、敵 HP の値が更新される。また、これにともなって、上述した敵の「ステータス」が適宜更新される。また、この場合には、被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われない。

20

【0462】

一方、被弾リブ時カウンター抽籤に当籤しなかった場合であって、味方キャラクタに対応する情報「4」が設定されている場合、及び味方キャラクタに対応する情報「3」は設定されていないが「4」が設定されている場合には、被弾リブ時防御抽籤が行われる。被弾リブ時カウンター抽籤では、メイン CPU 101 は、所定確率で、防御を発動させること（当籤）、又は防御を発動させないこと（非当籤）のいずれかを決定する。なお、被弾リブ時防御抽籤において参照されるテーブルについては、図示を省略している。

【0463】

被弾リブ時防御抽籤に当籤した場合には、被弾リブ時被ダメージ抽籤は行われない。一方、被弾リブ時防御抽籤に当籤しなかった場合、味方キャラクタに対応する情報「4」は設定されていないが「3」が設定されている場合であって、被弾リブ時カウンター抽籤に当籤しなかった場合、並びに味方キャラクタに対応する情報「3」及び「4」が設定されていない場合であって、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合には、被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われる。

30

【0464】

被弾リブ時被ダメージ抽籤では、メイン CPU 101 は、図 36D に示す被弾リブ時被ダメージ抽籤テーブルを参照し、敵種別と、抽籤値と、に基づいて、いずれか 1 つの被ダメージの値を決定する。なお、被ダメージの値が決定されると、その値が味方 HP の値から減算され、味方 HP の値が更新される。また、これにともなって、上述した味方の「ステータス」が適宜更新される。

40

【0465】

味方キャラクタに対応する情報「1」及び「2」が設定されていない場合であって、「中段リブ」又は「中段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカ（この場合、「F__スイカ1」のみであってもよいし、「F__スイカ2」を含んでいてもよい。以下、この項において同じ）が内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が行われる。

【0466】

味方キャラクタに対応する情報「1」が設定されている場合であって、「中段リブ」若しくは「中段ベル」、又は「上段リブ」若しくは「上段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカが内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が

50

行われる。

【0467】

味方キャラクタに対応する情報「2」が設定されている場合であって、「中段リブ」若しくは「中段ベル」、又は「下段リブ」若しくは「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカが内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が行われる。

【0468】

味方キャラクタに対応する情報「1」及び「2」が設定されている場合であって、「中段リブ」若しくは「中段ベル」、「上段リブ」若しくは「上段ベル」、又は「下段リブ」若しくは「下段ベル」が表示され得る内部当籤役が決定された場合、及びスイカが内部当籤役として決定された場合には、与ダメージ抽籤が行われる。

10

【0469】

与ダメージ抽籤では、メインCPU101は、図36Eに示す与ダメージ抽籤テーブルを参照し、内部当籤役と、抽籤値と、に基づいて、いずれか1つの与ダメージの値を決定する。なお、与ダメージの値が決定されると、その値が敵HPの値から減算され、敵HPの値が更新される。また、これにともなって、上述した敵の「ステータス」が適宜更新される。

【0470】

ここで、RT状態に着目すると、有利区間のラインバトル状態は、基本的にはRT2状態に対応するものであるが、「RT3移行目」が表示された場合にはRT3状態ともなり得る。図16を参照すると、RT2状態では、「F__中段リブ1」の抽籤値が「5000」であり、「F__上段リブ」及び「F__下段リブ」の抽籤値が「2450」であり、「F__被弾リブ」の抽籤値が「8970」であるのに対し、RT3状態では、「F__中段リブ2」の抽籤値が「32768」であり、「F__被弾リブ」の抽籤値は「0」である。

20

【0471】

すなわち、有利区間のラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）において、RT3状態に移行させることができれば、味方キャラクタに対応する情報「1」又は「2」が設定されているか否かにかかわらず、「中段リブ」が表示され得る内部当籤役が高確率で決定される結果、与ダメージ抽籤が高確率で行われるようにすることができる。したがって、有利区間のラインバトル状態（より詳細には、バトル状態）では、RT3状態が最も有利なRT状態となっている。

30

【0472】

バトル状態において、バトル状態が終了する前に敵HPが「0」以下（すなわち、ステータスとして「撃破」となった場合、メインCPU101は、次回遊技から有利区間の権利付与抽籤状態に移行させる。また、敵HPが「0」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了していない場合には、バトル状態を継続させる。また、敵HPが「0」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了した場合には、次回遊技からラインバトル状態中の継続抽籤状態に移行させる。

【0473】

なお、本実施形態では、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、被弾リブ時カウンター抽籤、被弾リブ時防御抽籤及び被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるものとしているが、バトル状態における抽籤手法はこれに限られない。例えば、与ダメージ抽籤の対象になっていない内部当籤役（但し、「弱レア役」、「チャンス目」、ボーナス役は除く）が決定された場合には、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤したと同様に、被弾リブ時カウンター抽籤、被弾リブ時防御抽籤及び被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるようにしてもよい。

40

【0474】

また、本実施形態では、「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）に当籤した場合に、「被弾リブ」の図柄の組合せがセンターラインに表示されるようになっているが、例えば、複数の

50

異なる内部当籤役として構成し、あるいは「被弾リブ」（「F__被弾リブ」）を押し順リプレイとして構成し、停止操作の手順に応じて、「被弾リブ」の図柄の組合せがトップラインに表示され、あるいはボトムラインに表示される場合があるようにしてもよい。この場合に、トップラインやボトムラインが判定ラインとなっている場合には、被弾リブ時カウンタ抽籤、被弾リブ時防御抽籤及び被弾リブ時被ダメージ抽籤が行われるようにしてもよいし、これらの抽籤は行われないようにしてもよい。また、トップラインやボトムラインが判定ラインとなっている場合には、「被弾リブ」の図柄の組合せがトップラインやボトムラインに表示されないように、停止操作の手順が報知されるようにしてもよい。

【0475】

（継続抽籤状態）

上述したように、敵HPが「0」以下となっておらず、バトル状態の遊技期間が終了したときに、メインCPU101は、次に、ラインバトル状態中の継続抽籤状態に移行させる。継続抽籤状態は、4ゲーム又は7ゲーム間継続する状態となっており、最終的に、ラインバトル状態から権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されている場合には、権利獲得抽籤状態に移行させ、ラインバトル状態を継続させることが決定されている場合には、再度ラインバトル状態中のインターバル状態に移行させ、これらのいずれの決定もなされていない場合には、ラインバトル状態が終了し（すなわち、有利区間が終了し）、非有利区間の通常状態に移行させる。

【0476】

継続抽籤状態では、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤及び継続抽籤結果書換抽籤が行われ得る。なお、これらの遊技性に関する抽籤は一例であり、継続抽籤状態においては他の抽籤も行うことが可能である。

【0477】

まず、メインCPU101は、バトル状態から継続抽籤状態に移行する際に、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤を行う。敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤では、メインCPU101は、図36Fに示す継続抽籤テーブルを参照し、敵種別と、ダメージ状態（すなわち、上述した「ステータス」と同義）と、抽籤値と、に基づいて、継続抽籤状態の遊技期間は4ゲームであるが、権利獲得抽籤状態に移行させることもラインバトル状態を継続させることも決定されないこと（「4G敗北」）、継続抽籤状態の遊技期間は7ゲームであるが、権利獲得抽籤状態に移行させることもラインバトル状態を継続させることも決定されないこと（「7G敗北」）、継続抽籤状態の遊技期間は4ゲームであり、ラインバトル状態を継続させることが決定されること（「4G継続」）、継続抽籤状態の遊技期間は7ゲームであり、ラインバトル状態を継続させることが決定されること（「7G継続」）、継続抽籤状態の遊技期間は4ゲームであり、権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されること（「4G昇格」）、及び継続抽籤状態の遊技期間は7ゲームであり、権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されること（「7G昇格」）、のいずれかが決定される。

【0478】

なお、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤では、少なくとも有利区間が終了されない抽籤結果（上述した「4G継続」、「7G継続」、「4G昇格」、及び「7G昇格」）が決定される確率が、原則として、敵種別が「A」、「B」、「C」、「D」の順に順次高まるようになっており、また、味方ステータスが「大破」、「中破」、「小破」、「平常」の順に順次高まるようになっており、また、敵ステータスが「平常」、「小破」、「中破」、「大破」の順に順次高まるようになっている。すなわち、敵種別と、味方ステータスと、敵ステータスと、の3つのパラメータが参照され、有利区間が継続するか否かが決定されるようになっている。

【0479】

それゆえ、本実施形態では、バトル状態突入時に、いずれの敵キャラクタに対応する情報が設定されるか、バトル状態中に味方ステータスがどのように変移するか、及びバトル状態中に敵ステータスがどのように変移するかに応じて、ラインバトル状態が継続する継続

10

20

30

40

50

度合いを変動させることが可能となっている。また、味方ステータス及び敵ステータスの変移に際しては、味方キャラクタに対応する情報の種類（例えば、判定ライン数）が重要となり、これによって、ラインバトル状態が継続する継続度合いが、遊技者に有利な度合いに変動させたり、遊技者に不利な度合いに変動させたりする確率も変動するようになっている。

【0480】

なお、図36Fに示す継続抽籤テーブルでは、味方ステータスが「大破」、及び敵ステータスが「大破」であるときには、例外的に、少なくとも有利区間が終了されない抽籤結果が決定されることが確定するようになっている。このように、味方ステータスが特定のステータスであり、敵ステータスが特定のステータスであるとき、上述した原則に反して、有利区間が継続する確率を高めたり、有利区間が継続する確率を低めたりすることもできる。

10

【0481】

また、メインCPU101は、バトル状態から継続抽籤状態に移行する際に、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤の抽籤結果が、有利区間が終了される抽籤結果（上述した「4G敗北」及び「7G敗北」）である場合には、継続抽籤状態において、継続抽籤結果書換抽籤を行う。具体的には、継続抽籤状態において、「チャンス目」又はボーナス役に当籤した場合、継続抽籤の抽籤結果として、例えば「4G敗北」が決定されている場合には「4G継続」に書き換え、例えば「7G敗北」が決定されている場合には「7G継続」に書き換える。また、スイカ（この場合、「F__スイカ1」のみであってもよいし、「F__スイカ2」を含んでいてもよい）に当籤した場合、所定確率（例えば、1/2）で、継続抽籤の抽籤結果を書き換えることを決定する。継続抽籤の抽籤結果を書き換えることが決定された場合、上記と同様に継続抽籤の抽籤結果が適宜書き換えられる。

20

【0482】

なお、本実施形態では、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤が行われた後、継続抽籤結果書換抽籤が行われるが、継続抽籤状態における抽籤手法はこれに限られない。例えば、継続抽籤状態では、まず、継続抽籤結果書換抽籤が行われ（すなわち、内部当籤役に基づいて遊技毎にラインバトル状態を継続させる否かを決定するための抽籤が行われ）、当該抽籤の結果ラインバトル状態を継続させることが決定されなかった場合に、継続抽籤状態が終了するときに、敵種別とダメージ状態に応じた継続抽籤が行われるようにしてもよい。

30

【0483】

このように、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利区間の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能とし、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定された判定ラインに「リプレイ」又は「ベル」の図柄が並んで表示される場合に、有利区間の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることを可能とし、ラインバトル状態中の継続抽籤状態において、決定された有利区間の継続度合いに基づいて有利区間を継続させるか否かを決定することが可能となっている。

【0484】

これにより、判定ラインの決定結果に応じて有利区間の継続度合いを変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

40

【0485】

また、本実施形態では、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定された判定ラインに、例えば、「被弾リプ」の図柄の組合せが表示される場合に、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能となっている。

【0486】

これにより、有利区間中（例えば、ラインバトル状態中のバトル状態中）における緊張感を高めることができ、有利区間中の遊技が単調とならず、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

50

【 0 4 8 7 】

また、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態における R T 状態を R T 2 状態に変移させることが可能であるとともに、「 R T 3 移行目」が表示された場合に、有利区間のラインバトル状態における R T 状態を R T 3 状態に変移させることが可能となっており、決定された判定ラインに「中段リブ」の図柄の組合せが表示され得る特定の内部当籤役（例えば、「 F __ 中段リブ 1 」及び「 F __ 中段リブ 2 」のいずれか）を決定する確率は、 R T 2 状態よりも R T 3 状態のほうが高くなっている。

【 0 4 8 8 】

また、本実施形態では、 R T 2 状態においては、「被弾リブ」の図柄の組合せが表示され得る所定の内部当籤役（例えば、「 F __ 被弾リブ」）を決定可能とし、 R T 3 状態において

10

【 0 4 8 9 】

これにより、有利区間中（例えば、ラインバトル状態中のバトル状態中）においては、いずれの R T 状態であるかによって遊技者の有利さの度合いがさらに変動するようになるため、有利区間中の遊技をより多彩なものとし、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 9 0 】

また、本実施形態では、例えば、「打順 1」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「 F __ 上段左ベル 1」と、「打順 1」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「 F __ 中段左ベル 1」と、「打順 3」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「 F __ 上段中ベル 1」と、「打順 3」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「 F __ 中段中ベル 1」と、を少なくとも内部当籤役として決定可能であり、図 3 2 に示したように、有利区間において、例えば、「 F __ 上段左ベル 1」又は「 F __ 上段中ベル 1」が決定された場合には、当籤役番号として「 2 3」を送信し、「 F __ 中段左ベル 1」又は「 F __ 中段中ベル 1」が決定された場合には、当籤役番号として「 2 4」を送信するようになっている。そして、本実施形態では、送信された当籤役番号に応じて異なる演出を実行することが可能となっている。

20

【 0 4 9 1 】

これにより、例えば、有利区間のラインバトル状態のような図柄が表示されるラインによって遊技者の有利さの度合いが変動するような遊技性を有する場合に、表示される図柄の組合せに関連した演出を行うことができるため、制御負担を増大させることなく、より適切な演出を行うことができる。

30

【 0 4 9 2 】

< 権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技性 >

次に、図 4 2 を参照して、有利区間の権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技の流れについて説明する。なお、図 4 2 では、権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態中の遊技の流れの概要を示している。

【 0 4 9 3 】

（権利獲得抽籤準備状態）

メイン CPU 1 0 1 は、有利区間の権利獲得抽籤準備状態、権利獲得抽籤状態、及び権利獲得状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、権利獲得抽籤準備状態に移行させる（すなわち、これらの状態に復帰させる）。この場合、ボーナス状態が終了したときの R T 状態は R T 4 状態であり（図 1 3 参照）、 R T 状態が R T 4 状態から R T 2 状態に移行するまで権利獲得抽籤準備状態を維持する。 R T 状態が R T 2 状態に移行したとき、ボーナス役に当籤したのが権利獲得状態であれば権利獲得状態に移行させ、ボーナス役に当籤したのが権利獲得抽籤状態であれば権利獲得抽籤状態に移行させる。

40

【 0 4 9 4 】

なお、この場合、 R T 4 状態において「 R T 1 移行目」を表示させるため、 R T 4 状態に

50

において「RT1移行目」が表示されるまでは、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知は行われず、RT状態がRT1状態に移行してから、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。また、この場合、RT4状態において「RT3移行目」が表示されてRT3状態に移行した場合にも、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。なお、RT3状態に移行したときに、権利獲得抽籤準備状態を終了させ、権利獲得状態に復帰させる場合には権利獲得状態に復帰させ、権利獲得抽籤状態に復帰させる場合には権利獲得抽籤状態に復帰させるようにしてもよい。

【0495】

(権利獲得抽籤状態)

上述したように、権利獲得抽籤準備状態が終了したとき、及びラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行させることが決定されたときに、メインCPU101は、権利獲得抽籤状態に移行させる。権利獲得抽籤状態は、20ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、権利獲得状態に移行しない場合であってもラインバトル状態に戻るようになっている。したがって、この権利獲得抽籤状態は、それ自体が有利区間の遊技期間を延長させ得る遊技状態となっている。権利獲得抽籤状態では、権利獲得状態移行抽籤が行われる。

10

【0496】

権利獲得状態移行抽籤では、例えば、メインCPU101は、権利獲得抽籤状態において、「チャンス目」又はスイカ(この場合、「F__スイカ1」のみであってもよいし、「F__スイカ2」を含んでいてもよい)に当籤した場合、次回遊技から権利獲得状態に移行させることを決定する。また、共通ベル(「F__上段共通ベル」及び「F__中段共通ベル」)に当籤した場合、所定確率(例えば、1/4)で、次回遊技から権利獲得状態に移行させることを決定する。なお、権利獲得状態に移行させることが決定された場合であっても、権利獲得状態に移行するのは、権利獲得抽籤状態の遊技期間(20ゲーム)が終了したときであってもよい。また、権利獲得状態に移行させることが決定された場合に、権利獲得抽籤状態の遊技期間の残りゲーム数の範囲で前兆期間を決定し、この前兆期間が経過したときに権利獲得状態に移行させるようにしてもよい。また、権利獲得抽籤状態から権利獲得状態に移行させる際に、権利獲得抽籤状態の遊技期間の残りゲーム数が生じる場合には、その残りゲーム数が、権利獲得状態の遊技期間に付加されるようにしてもよいし、次回(権利獲得状態から権利獲得抽籤状態に戻ったとき)の権利獲得抽籤状態の遊技期間に付加されるようにしてもよい。

20

30

【0497】

(権利獲得状態)

上述したように、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態に移行させることが決定されたとき、及び権利獲得抽籤準備状態から復帰したときに、メインCPU101は、権利獲得状態に移行させる。権利獲得状態は、10ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、永続権利を獲得するか否かにかかわらず権利獲得抽籤状態に戻るようになっている。したがって、この権利獲得状態は、それ自体が有利区間の遊技期間を延長させ得る遊技状態となっている。権利獲得状態では、永続権利獲得抽籤が行われる。

40

【0498】

永続権利獲得抽籤では、後述のバトル突入時味方種別抽籤とは別に、予め味方キャラクタを永続的に(当該有利区間が終了するまで)獲得させるか否かの権利を付与するか否かが決定される。メインCPU101は、例えば、権利獲得状態においてボーナス役に当籤した場合に、永続権利を付与することを決定する。なお、例えば、特定役(例えば、「スイカ1」)に当籤したことに基づいて、所定確率(例えば、1/4)で、永続権利を付与することを決定するようにしてもよい。

【0499】

ここで、永続権利抽籤の結果、当該永続権利を付与することが決定された場合、バトル状態に突入する度に、バトル突入時味方種別抽籤の結果付与されなかった味方キャラクタの

50

番号のうち、最も小さい番号の味方キャラクタが付与される。例えば、後述のバトル突入時味方種別抽籤において、味方キャラクタ「2」が付与されていた場合、当該永続権利を獲得していれば、さらに味方キャラクタ「1」が付与されるようになる。なお、付与された永続権利の機能はこれに限られない。例えば、永続権利抽籤の結果、当該永続権利を付与することが決定された場合、永続権利が付与されていない味方キャラクタの番号のうち、最も小さい番号の味方キャラクタが固定的に付与されるようにしてもよい。例えば、最初に永続権利が付与された場合、この永続権利の権利内容として味方キャラクタ「1」が付与され、次に永続権利が付与された場合、この永続権利の権利内容として味方キャラクタ「2」が付与されるようにしてもよい。

【0500】

なお、本実施形態では、権利獲得状態において、永続権利が付与されるか否かが決定されるようになってきているが、これに限られず、権利獲得状態において、上述した限定的権利が付与されるか否かが決定されるようにしてもよい。この場合、例えば、上述した味方獲得抽籤と同様の抽籤が行われるようにしてもよいし、上述した味方獲得抽籤よりも限定的権利が付与される確率が高まるように、上述した限定的権利が付与されるか否が決定されるようにしてもよい。また、例えば、権利獲得状態においては、単位遊技ごとに、内部当籤役にかかわらず所定確率（例えば、1/10）で、上述した限定的権利が付与されるか否が決定されるようにしてもよい。なお、ボーナス役当籤以外の契機で永続権利あるいは限定的権利が付与されるようにした場合には、権利獲得状態において複数個の権利を獲得させることができる。

【0501】

この場合、上述したように、例えば、2個の権利が付与された場合（味方キャラクタに対応する情報「1」及び「2」が設定される場合）には、バトル状態において判定ラインが上限数（DL1～DL3）まで設定されることとなる。また、例えば、3個の権利が付与された場合（味方キャラクタに対応する情報「1」～「3」が設定される場合）には、これに加え、バトル状態においてカウンターが発動する可能性があるようになる。また、例えば、4個の権利が付与された場合（味方キャラクタに対応する情報「1」～「4」が設定される場合）には、これに加え、バトル状態に防御が発動する可能性があるようになる。ここで、例えば、権利獲得状態において5個以上の権利が付与された場合には、4個を超える分の権利については、次のバトル状態まで持ち越されるようにしてもよいし、破棄（クリア）されるようにしてもよい。また、例えば、権利獲得状態において5個以上の権利が付与された場合には、次のバトル状態終了後の継続抽籤状態において、必ず有利区間が継続することが決定されるようにしてもよい。

【0502】

また、本実施形態では、権利獲得状態において、有利区間のラインバトル状態が有利に進められるようになる（味方キャラクタに対応する情報が設定され得る）永続権利が付与されるか否かが決定されるようになってきているが、権利獲得状態において、付与され得る権利内容はこれに限られない。例えば、ラインバトル状態の継続抽籤状態において、抽籤結果にかかわらず強制的にラインバトル状態が継続することとなる継続権利（すなわち、有利区間を延長させるための権利。「ストック」や「セット数」などと称される場合がある）が付与されるか否かが決定されるようにしてもよいし、権利獲得抽籤状態において、抽籤結果にかかわらず強制的に権利獲得抽籤状態が継続することとなる継続権利（すなわち、有利区間を延長させるための権利。「ストック」や「セット数」などと称される場合がある）が付与されるか否かが決定されるようにしてもよい。すなわち、権利獲得状態において、付与され得る権利内容は、遊技者に特典をもたらすものであれば、適宜設定することができる。

【0503】

このように、本実施形態では、有利区間のラインバトル状態において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利区間の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能としており、その決定結果は、権利獲得状態において権利

10

20

30

40

50

が付与されたか否かによって変動するようになっている。すなわち、権利獲得状態において付与された権利に基づいて判定ラインを決定することが可能となっている。

【0504】

また、本実施形態では、権利獲得状態において判定ラインの上限数以上の権利が付与された場合には、まず、上限数分の権利を用いて上限数の判定ラインが決定される。そして、ラインバトル状態中のバトル状態において、決定された判定ラインに、例えば、「被弾リップ」の図柄の組合せが表示される場合に、付与された権利が残存していなければ、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、付与された権利が残存していれば、有利区間の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能となっている。

【0505】

また、本実施形態では、永続権利が付与されている場合には、複数の判定ラインが必ず決定され、永続権利が付与されていない場合には、判定ラインを決定するとき、一又は複数のいずれかのラインが判定ラインとして決定されるようになっている。

【0506】

これにより、有利区間中の各遊技状態の役割を多様化させ、また、有利区間が継続する継続度合いを多様に変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【0507】

<エンディング1状態及びエンディング2状態中の遊技性>

次に、図43及び図44を参照して、有利区間のエンディング1状態及びエンディング2状態中の遊技の流れについて説明する。なお、図43では、エンディング1状態及びエンディング2状態中の遊技の流れの概要を示している。また、図44では、エンディング1状態及びエンディング2状態中に行われるエンディング演出の概要を示している。

【0508】

(エンディング準備状態)

メインCPU101は、有利区間のエンディング準備状態、エンディング1状態、及びエンディング2状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了したときに、エンディング準備状態に移行させる(すなわち、これらの状態に復帰させる)。この場合、ボーナス状態が終了したときのRT状態はRT4状態であり(図13参照)、RT状態がRT4状態からRT2状態に移行するまでエンディング状態を維持する。RT状態がRT2状態に移行したとき、ボーナス役に当籤したのがエンディング1状態であればエンディング1状態に移行させ、ボーナス役に当籤したのがエンディング2状態であればエンディング2状態に移行させる。

【0509】

なお、この場合、RT4状態において「RT1移行目」を表示させるため、RT4状態において「RT1移行目」が表示されるまでは、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知は行われず、RT状態がRT1状態に移行してから、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。また、この場合、RT4状態において「RT3移行目」が表示されてRT3状態に移行した場合にも、押し順小役及び押し順リプレイについての押し順報知が開始される。なお、RT3状態に移行したときに、エンディング準備状態を終了させ、エンディング1状態に復帰させる場合にはエンディング1状態に復帰させ、エンディング2状態に復帰させる場合にはエンディング2状態に復帰させるようにしてもよい。

【0510】

また、メインCPU101は、非有利区間及び通常有利区間において、例えば、スイカ1当籤時のART抽籤で、エンディング1状態に移行させることが決定された場合には、通常有利区間の遊技期間が消化されたときに、エンディング準備状態に移行させる(すなわち、RT2状態に移行するまでエンディング1状態への移行を待機する)。

【0511】

(エンディング1状態)

10

20

30

40

50

上述したように、エンディング準備状態が終了したときであってエンディング1状態に移行（復帰）させる場合、メインCPU101は、エンディング1状態に移行させる。エンディング1状態は、100ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、エンディング1状態が終了したときにはラインバトル状態に移行するようになっている。非有利区間及び通常有利区間から移行する有利区間の遊技状態である点についてはラインバトル状態と同じであるが、ラインバトル状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。エンディング1状態では、権利獲得状態と同様に永続権利獲得抽籤が行われる。

【0512】

なお、権利獲得状態における抽籤と同様に、エンディング1状態では、上述した限定的権利が付与されるか否かが決定されるようにしてもよいし、有利区間を延長させるための継続権利が付与されるか否かが決定されるようにしてもよい

10

【0513】

また、例えば、エンディング1状態において、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了して、エンディング準備状態を経由してエンディング1状態に復帰された場合、100ゲームの遊技期間は再度最初からカウントされるようにしてもよいし、ボーナス役に当籤した遊技における遊技期間を引き継いでカウントされるようにしてもよい。後者の場合、例えば、エンディング1状態の10ゲーム目（残り90ゲーム）でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態が終了して、エンディング準備状態を経由してエンディング1状態に復帰された場合、当該エンディング1状態の遊技期間が90ゲームとなるようにすればよい。

20

【0514】

また、さらに、ボーナス状態中の遊技期間もエンディング1状態の遊技期間に含まれるようにしてもよい。例えば、エンディング1状態の10ゲーム目（残り90ゲーム）でボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に基づくボーナス状態の遊技期間が17ゲームであり、当該ボーナス状態が終了して、エンディング準備状態を経由してエンディング1状態に復帰された場合、当該エンディング1状態の遊技期間が73ゲームとなるようにすればよい。

【0515】

（エンディング2状態）

有利区間中の遊技回数が「1200」回以上となった場合であって、ラインバトル状態のインターバル状態が終了したとき、メインCPU101は、エンディング2状態に移行させる。エンディング2状態は、131ゲーム間継続する状態となっており、この間にはもちろん遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される。そして、エンディング2状態が終了したときには有利区間自体も終了し、非有利区間に移行するようになっている。

30

【0516】

なお、この場合、上述した規制監視期間が「1200」回（あるいは、それよりも多い回数、例えば、「1369」回）の遊技回数となったときに、エンディング2状態に移行させるようにしてもよい。また、この場合、有利区間の他の遊技状態である場合にも、これらの遊技状態からエンディング2状態に移行させるようにしてもよい。また、エンディング2状態における遊技期間のカウントの態様も、エンディング1状態の遊技期間のカウントの態様と同様である。

40

【0517】

また、本実施形態では、エンディング2状態が終了すると有利区間自体も終了し、非有利区間に移行させるようにしているが、これに限られない。エンディング2状態が終了するとき、上述した規制監視期間が未だ「1500」回となっていなければ、再度ラインバトル状態に移行させるようにしてもよい。あるいは、上述した規制監視期間が「1500」回となるまで、エンディング2状態を継続させるようにしてもよい。

【0518】

（エンディング演出）

次に、図44を参照しながら、エンディング1状態及びエンディング2状態で行われ得る

50

エンディング演出について説明する。

【0519】

エンディング演出は、その字句が示すように、基本的には、有利区間に制御されている期間が「1200」回以上となったときに、当該有利区間がもうじき終了されることを示唆する演出となっている。また、有利区間に制御されている期間が「1200」回以上となる確率を鑑みれば、実行される確率が他の演出よりも低い特別な演出となっている。

【0520】

エンディング演出は、例えば、第1話～第8話及び最終話からなる一連のストーリー演出として構成され、エンディング2状態での遊技期間が進行するのにしたがって、ストーリーの内容も進行するようになっていく。なお、上述したように、エンディング2状態が、有利区間に制御されている期間が「1200」回となつてから、規制監視期間が「1500」回となるまで継続可能に構成する場合には、規制監視期間が「1500」回となるまでの遊技期間に応じて、ストーリーの内容を進行させるようにすればよい。

【0521】

ここで、本実施形態では、有利区間が開始されるときに、エンディング1状態に移行させることが決定されている場合には、当該有利区間が開始されたばかりであるにもかかわらず、エンディング1状態中はエンディング演出が実行されるようになっていく。

【0522】

ただし、エンディング1状態では、上述した一連のストーリー演出のうちの一部が実行され、全部は実行されないようになっていく。具体的には、第1話～第8話及び最終話のうち第1話～第8話は実行されるが、最終話は実行されないようになっていく。なお、この場合にも、エンディング2状態と同様、基本的には、エンディング1状態での遊技期間が進行するのにしたがって、ストーリーの内容が進行するようになっていく。

【0523】

エンディング1状態において、上述した一連のストーリー演出のうちの一部が実行される具体例を、図44を参照しながら説明する。例えば、エンディング準備状態では、エンディング演出の導入演出が行われる。そして、エンディング1状態が開始される時（ART開始）、エンディング演出が開始され、第1話、第2話、・・・第8話といったように、順次ストーリーが進行していく。そして、第8話が終了したとき、表示装置11に「つづく」といった文字が表示され、ストーリーが完結していないことが示される。

【0524】

一方、エンディング2状態では、エンディング2状態が開始される時（有利区間1200インターバル状態終了）、エンディング演出が開始され、第1話、第2話、・・・第8話といったように、順次ストーリーが進行していく。そして、第8話が終了すると、次に最終話のストーリーが展開され、最終話のストーリーが終了したとき、表示装置11に「THE END」といった文字が表示され、ストーリーが完結したことが示される。

【0525】

なお、上述したエンディング演出の演出内容は、複数回数の遊技にわたって実行可能なエンディング演出の演出内容の一例を示すものであり、エンディング演出の演出内容はこれに限られない。遊技者にとって価値を有する演出内容であれば、どのような演出内容であってもよい。

【0526】

例えば、パチスロ1のモチーフとして用いられているアニメーションやキャラクタなどがあれば、エンディング2状態におけるエンディング演出では、通常は見るできないアニメーションの特別映像やキャラクタの特別映像が表示装置11に表示されるものとすればよい。この場合、エンディング1状態におけるエンディング演出では、これらの映像の内容をエンディング2状態におけるエンディング演出よりも短くして（例えば、要約し、その途中までとし、あるいは別内容として）表示装置11に表示されるものとすればよい。もっとも、これらに替えて、あるいはこれらとともに、スピーカ群84から出力される楽曲や音声、LED群85による発光態様によって各エンディング演出が行われるよう

10

20

30

40

50

にすることもできる。

【0527】

また、エンディング演出は、残りの遊技回数にかかわらず演出内容が進行するものであってもよい。例えば、単位遊技に要する時間を、仮に「6秒」（この値は任意）と定め、エンディング2状態におけるエンディング演出を、「6秒×131回の遊技=786秒」の一連の演出として定め、エンディング2状態に制御されたタイミングでこの一連の演出を開始するようにし、また、エンディング1状態におけるエンディング演出を、「6秒×100回の遊技=600秒」の一連の演出の一部の演出として定め、エンディング1状態に制御されたタイミングでこの一連の演出の一部の演出を開始するようにしてもよい。このようにすれば、エンディング演出を遊技回数に合わせて進行させる必要がなくなることから、演出に係る制御負担を軽減することができる。また、この場合、有利区間が終了するよりも前のタイミングで上述した一連の演出の実行が終了した場合には、その終了時の画面がそのまま有利区間が終了するときまで表示されるようにしてもよいし、上述した一連の演出が再度最初から（あるいは、中途から）開始されるようにしてもよい（すなわち、ループして実行されるようにしてもよい）。また、この場合、上述した一連の演出の実行が終了する前のタイミングで有利区間が終了した場合には、上述した一連の演出をその中途であっても強制的に終了させるようにしてもよいし、上述した一連の演出が最後まで実行されるようにしてもよい。

10

【0528】

また、図44においては図示を省略しているが、本実施形態では、有利区間において、当該有利区間における遊技期間が「1200」回の遊技となるまで（あるいは、エンディング1状態に移行するまで）、当該有利区間を継続させることが決定される（例えば、ラインバトル状態の継続抽籤状態においてラインバトル状態を継続させることが決定され、あるいは、権利獲得抽籤状態が終了し、その後インターバル状態に移行した）度に、表示装置11において、有利区間に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出が実行されるようになっている。

20

【0529】

具体的には、例えば、12マスに区画されたプログレスバーやマップなどを表示装置11内に所定の領域に表示するとともに、有利区間における遊技期間の遊技回数が100ゲーム進行する度に、1マスずつその表示態様を異なるものとしていく、といったような示唆演出が実行される。このようにすれば、有利区間における遊技期間の概数が把握できるようになる。なお、例えば、プログレスバーやマップなどの区画を15マスとし、規制監視期間の消化度合いが表示されるようにしてもよい。また、これらは示唆演出の表示内容の一例であり、その表示内容はこれに限られない。例えば、有利区間における遊技期間の実数の遊技回数が表示されるようにしてもよい。

30

【0530】

また、示唆演出は、インターバル状態の最初の遊技中のみ表示されるようにしてもよいし、インターバル状態中（3ゲーム間）にわたって表示されるようにしてもよい。また、有利区間が終了する可能性のあるラインバトル状態でのみ表示されるようにしてもよいし、有利区間中の各遊技状態で常に表示されるようにしてもよい。

40

【0531】

このように、本実施形態では、エンディング2状態となったときに、エンディング演出（特別演出）が実行されることを可能とするとともに、有利区間に移行することが決定された場合に、エンディング1状態に移行させることが決定されている場合には、エンディング1状態において、エンディング演出の一部の演出（特殊演出）が実行されることを可能としている。

【0532】

すなわち、本実施形態では、通常、遊技者に有利な状態中の遊技の終盤に実行され得ようになっている特別演出の一部である特殊演出が、所定の実行条件が成立した場合には、遊技者に有利な状態中の遊技の序盤において実行され得ようになっている。これにより

50

、遊技者は特別演出を全て見たいと望みながら遊技を行うようになるため、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる。

【 0 5 3 3 】

また、本実施形態では、エンディング 2 状態となったときから 1 3 1 ゲームが経過して有利区間が終了するまで、あるいは、エンディング 2 状態となったときから規制監視期間が「 1 5 0 0 」回となって有利区間が終了するまで、エンディング演出（特別演出）が実行されることを可能としている。これにより、遊技媒体の獲得を規制する場合であっても、遊技者の興趣が低下してしまうことを軽減することができる。

【 0 5 3 4 】

また、本実施形態では、有利区間おける遊技期間が「 1 2 0 0 」回の遊技となるまであるいは、エンディング 1 状態に移行するまで、有利区間を継続させることが決定される度に、有利区間に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出を実行可能としている。これにより、特別演出の実行が開始される時期や有利区間が終了する時期などを遊技者が概ね把握できるようになるため、遊技の興趣を高めつつ、遊技者に適切な情報を提供することができる。

【 0 5 3 5 】

（エンディング制御の他の例）

本実施形態では、有利区間が開始されてから例えば 1 5 0 0 G に達すると、残りゲーム数がたとえ残存していても有利区間を終了するリミット処理を実行するが、リミット処理を将来行うことが確定した段階（例えば、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった段階）で、主制御基板 7 1 は、出玉状態を「エンディング」（例えば、エンディング 2 状態）に移行する。一方で、副制御基板 7 2 は、メイン側において出玉状態を「エンディング」に移行した場合であっても、直ぐにはサブ側の演出状態を「エンディング（ E N D ）」に移行させることなく、所定の条件を契機に演出状態を「エンディング」に移行させる。以下では、特に、副制御基板 7 2 が演出状態を「エンディング」に移行させる制御の詳細について説明する。なお、本実施形態では、有利区間が「通常有利区間」などを含む場合があるが、この例では「有利区間」と「 A R T 」とが全く同一の遊技状態であるものとして説明する。

【 0 5 3 6 】

この例では、有利区間に関連してメイン（主制御基板 7 1 ）側で計数するメイン側カウンタと、サブ（主制御基板 7 1 ）側で計数するサブ側カウンタとを設けるものとする。主制御基板 7 1 は、第 1 のカウンタを用いて有利区間中に経過したゲーム数（消化済みゲーム数）を計数するとともに、第 2 のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）を計数する。主制御基板 7 1 は、第 1 のカウンタの値が「 1 5 0 0 」に達するとリミット処理を行い、第 2 のカウンタの値に関係なく有利区間を終了し、第 1 のカウンタの値が「 1 5 0 0 」に達する前に、第 2 のカウンタの値が「 0 」になると、有利区間を終了する。

【 0 5 3 7 】

一方で、副制御基板 7 2 は、第 3 のカウンタを用いて有利区間中に経過したゲーム数（消化済みゲーム数）を計数するとともに、第 4 のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）のうちの遊技者に対して報知した期間（報知済みゲーム数）を計数し、また、第 5 のカウンタを用いて有利区間を継続可能な期間（残りゲーム数）のうちの遊技者に対して未報知の期間（未報知ゲーム数（ = 潜伏させている上乘せゲーム数 ））を計数する。なお、副制御基板 7 2 は、潜伏させている上乘せゲーム数を報知した場合には、報知したゲーム数分だけ、報知済みゲーム数を加算するとともに、未報知ゲーム数を減算する。

【 0 5 3 8 】

メイン・サブの双方において計数する消化済みゲーム数は、基本的には一致するため、メイン側の第 1 のカウンタの値とサブ側の第 3 のカウンタの値とは一致する（なお、有利区間と「 A R T 」とが一致しない場合、リミット処理はサブ側では行わないため、サブ側で

10

20

30

40

50

は有利区間の消化済みゲーム数を計数する必要が無く、「ART」中の消化済みゲーム数を計数することになるため、両カウンタの値は完全には一致しないものの、以下に説明する制御には関係が無い)。

【0539】

また、サブ側では、報知済みの残りゲーム数と、未報知のまま保持している残りゲーム数とを個別に計数するため、メイン側の第2のカウンタの値と、サブ側の第4カウンタの値とは一致せず、また、メイン側の第2のカウンタの値と、サブ側の第5カウンタの値とも一致しない。ただし、報知済みの残りゲーム数と未報知のまま保持している残りゲーム数との和は、メイン側で計数する残りゲーム数と一致するため、メイン側の第2のカウンタの値と、サブ側の第4カウンタの値及び第5カウンタの値の和とは、一致する。

10

【0540】

主制御基板71は、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値に基づいて「エンディング」への移行制御を行っており、例えば、ゲーム数の上乘せが行われた結果、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった段階で出玉状態を「エンディング」に移行する。

【0541】

一方で、副制御基板72は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値(すなわち、未報知ゲーム数を除いた合算値)に応じてサブ側の演出状態を「エンディング(END)」に移行させる。ここで、副制御基板72は、例えば、図示しないサブ__エンディング移行抽籤テーブルを参照して演出状態を「エンディング」に移行させる。

20

【0542】

例えば、サブ__エンディング移行抽籤テーブルは、参照項目として消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値を規定し、合算値ごとに「エンディング」に移行させるか否かの抽籤結果(非当籤、当籤)についての抽籤値の情報を規定する。このようなサブ__エンディング移行抽籤テーブルによれば、例えば消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が「1000~1199G」である場合には、24576/32768の確率で「エンディング」への移行抽籤に非当籤し、8192/32768の確率で「エンディング」への移行抽籤に当籤する。

【0543】

また、例えば、副制御基板72は、有利区間の消化済みゲーム数と報知済みゲーム数との合算値が大きくなるほど高い確率で演出状態を「エンディング」に移行させる。そして、副制御基板72は、演出状態を「エンディング」に移行させると、演出ステージを専用の“エンディングステージ”に移行し、有利区間が終了するまで当該“エンディングステージ”のまま維持する。なお、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行していない場合には、サブ側において「エンディング」への移行抽籤を行う必要がないため、副制御基板72は、メイン側において出玉状態が「エンディング」に移行した場合(すなわち、メイン側の管理するカウンタにおいて、有利区間の消化済みゲーム数と残りゲーム数との合算値が規定値以上になった場合)に限り、サブ側の演出状態を「エンディング」に移行させるか否かの抽籤を行うこととしてもよい。

30

【0544】

このように「エンディング」移行時に専用の演出ステージに移行させることで、遊技者は、リミット処理が行われることを予め把握することができる。なお、“エンディングステージ”に移行した後は、リミット処理が行われることが確定しているため、ゲーム数の上乘せ報知演出を行う意味がない。そのため、副制御基板72は、“エンディングステージ”に移行した後は、上乘せ報知演出を行わない。

40

【0545】

また、“エンディングステージ”への移行は、メイン側の合算値が規定値以上に達している状態で、サブ側の合算値(未報知ゲーム数を除く)が大きくなるほど高い確率で行われる。そのため、“エンディングステージ”への移行確率は、未報知のまま保持している上乘せゲーム数(未報知ゲーム数)が少ないほど高い確率となり、未報知のまま保持している上

50

乗せゲーム数が多いほど低い確率となる。

【0546】

また、“エンディングステージ”に移行した後は、原則として有利区間の終了まで“エンディングステージ”の演出を継続し、有利区間が終了するゲームにおいて“エンディングステージ”の演出を終了し、当該ゲームの終了時又は次ゲームの開始時などに通常区間に対応する演出ステージへと移行させる。

【0547】

また、“エンディングステージ”の滞在中は、ボーナスが作動した場合でも依然としてリミット処理が近いうちに行われるという状況に変わりはないため“エンディングステージ”を維持することが望ましい。ここで、有利区間終了の直前のゲーム（例えば、第1のカウンタの値が「1499」のゲーム）においてBB1～BB4などのように所定ゲーム数を消化に要するボーナスに当籤し、ボーナスが作動した場合、ボーナスの作動中に第1のカウンタが「1500」に達してリミット処理が行われ、有利区間が終了することになる。このとき、出玉が増加する状態であるボーナス作動中にも関わらず“エンディングステージ”を終了させて別の演出ステージ（通常区間に対応する演出ステージやボーナス作動中の演出ステージ）へ移行させると、遊技者に違和感を与える恐れがある。そこで、副制御基板72は、ボーナスの作動中にリミット処理により有利区間が終了する場合には、当該ボーナスの終了まで“エンディングステージ”のまま演出ステージを継続し、ボーナスの終了時に（有利区間の終了報知や、のめり込み防止表示などを行って）通常区間に対応する演出ステージへと移行させることとしてもよい。

【0548】

さらに、第1のカウンタの値が「1498」～「1500」などリミット処理発動の直前でボーナス役が内部当籤役として決定され、入賞されずに持ち越された場合にも、副制御基板72は、“エンディングステージ”を継続して、当該持ち越し中のボーナス役が入賞して作動したボーナスの終了を待って“エンディングステージ”を終了させるというエンディング状態終了の遅延処理を行うことが好ましい。なお、この場合、リミット処理により有利区間が終了し、押し順などの報知を行わない状況（通常区間）となっても“エンディングステージ”が一時的に継続されてしまうため、副制御基板72は、このような非有利区間の“エンディングステージ”では有利区間中の“エンディングステージ”と演出を異ならせて、遊技者に機械の故障ではない旨を明示することが好ましい。また、副制御基板72は、非有利区間の“エンディングステージ”では、ボーナス役の入賞が可能な遊技（リプレイなどのボーナス役の入賞を阻害する役に当籤していない遊技）でボーナス役の入賞を促す旨の報知や、指示機能が終了しており、ボーナスの終了後に“エンディングステージ”が終了する旨の報知などを行って、遊技者に状況を分かり易く伝えることとしてもよい。また、ボーナス作動中にリミット処理により有利区間が終了した場合、又は、ボーナス作動中にリミット処理が行われる可能性が高い場合などは、副制御基板72は、それ以外のボーナス作動中とは異なる演出（例えば、大量獲得を祝福する演出や設定示唆情報など何らかの有利な情報を含む演出など）を、当該ボーナスの開始時、作動中、ないしは終了時に行うこととしてもよい。

【0549】

また、有利区間が終了する際に、主制御基板71は、全リールの停止後などに所定時間、遊技操作（例えば、次遊技のメダルの投入操作や再遊技の作動による自動再投入、開始操作など）を受け付けない有利区間終了時のフリーズ処理を行うこととしてもよい。このとき、副制御基板72は、有利区間終了時のフリーズの時間を利用して、当該有利区間中に獲得したメダルの枚数、消化ゲーム数、ないしはセット数のように当該有利区間に関する情報を表示することとしてもよく、また、のめり込み防止表示をこれらに合わせて表示することとしてもよい。また、上述のように、リミット処理による有利区間の終了がボーナス作動中に発生する場合は、主制御基板71は、ボーナスの消化を妨げないようにリミット処理による有利区間の終了時にフリーズを発生させずに、ボーナスの終了時に有利区間終了時のフリーズを行うこととしてもよい。なお、有利区間の終了とは関係なく、ボナ

10

20

30

40

50

ス終了時に有利区間中に獲得したメダルの枚数などの有利区間に関する情報などを表示する表示用の時間を確保するなどの目的で、ボーナス終了時に所定時間のフリーズが設けられている場合は、有利区間の終了がボーナス作動中に発生する場合は、有利区間終了時のフリーズを有利区間終了時にも、ボーナス終了時にも行わず、主制御基板 7 1 は、ボーナス終了時のフリーズのみをボーナス終了時に行い、このボーナス終了時のフリーズ中に副制御基板 7 2 は、有利区間に関する情報やのめり込み防止表示などを表示することとしてもよい。フリーズによる遊技の遅延が複数発生することを抑制することで、遊技のテンポが悪くなってしまうことを防止できる。なお、ここまで説明した内容は、後述する別例のリミット処理によりボーナス作動中に有利区間が終了する場合においても適用することとしてもよく、また、仕様設計者は発動するリミッタの種別により上記の処理を適用するか、不適用とするか演出の流れなどを考慮して任意に決定することができる。

10

【0550】

(可変リミッタ)

ここまで、有利区間を終了するリミット処理を実行する条件を有利区間が開始されてから例えば 1500G に達した場合など、リミット処理の実行条件が一定の場合を前提として説明を行った。しかし、主制御基板 7 1 によるリミット処理の実行条件は必ずしも一定である必要はなく、少なくとも上限値(例えば有利区間開始から 1500G)を超えて有利区間が継続しないようにすれば十分に過度の射幸性を抑制するという効果を発揮することができる。そこで、主制御基板 7 1 は、第 1 のカウンタ(消化済みゲーム数)が所定の終了条件を満たした場合に、第 1 のカウンタ(消化済みゲーム数)が上限値を超えるより前

20

【0551】

例えば、「ART」が 1 セットあたり 50G 固定のセット数管理タイプのパチスロでは、「通常有利区間」の期間や「ART」中のボーナスなどにより、1 セットのゲーム数に対して中途半端なタイミング(例えば、上限値まで残り 20G である 1480G)で今回のセットの「ART」が終了することがある。このようなケースでは、次セットの「ART」を 1 セット全て(50G)行うことができず、セットの途中でリミット処理を行うことになってしまう。次セットの「ART」が開始されたにも関わらず、直ぐに強制的に終了させられてしまったのでは遊技者が不満を感じる可能性もある。そこで、主制御基板 7 1 は、上限値に達する前ではあるものの、区切りが良い今回のセットの「ART」終了時に、有利区間のリミット処理を行うこととしてもよい。これにより、有利区間(「ART」)は、必ず区切りの良いタイミングで終了することになるため、遊技者が不満を感じる可能性を軽減することができる。

30

【0552】

また、パチスロによっては、リミット処理を行う場合に所定のエンディング制御を行うことも考えられるため、このようなエンディング制御を行うケースについても説明する。例えば、「ART」が 1 セットあたり 50G 固定のセット数管理タイプのパチスロにおいて、有利区間開始からの消化済みゲーム数及び残りゲーム数の値の合計値が 1400 ~ 1450G の範囲(所定の終了条件の設定範囲)に達した場合に、主制御基板 7 1 は、残りの未消化セット数にかかわらずエンディング用の 1 セットとして 50G の有利区間(「ART」)を設定し、当該エンディング用の 1 セットが終了した時点で所定の終了条件を満たしたとしてリミット処理を実行し、有利区間を終了させるものとしてもよい。つまり、リミット処理は有利区間の開始から 1400 ~ 1450G の時点で予約され、1450 ~ 1500G までで実行されることとなる。このようにある程度、リミット処理の実行タイミングに幅を持つことを許容することで、不自然なタイミングで有利区間が終了して遊技者に違和感を与えることを防ぎつつ、射幸性を適切に抑制できる。また、「ART」1 セットあたりのゲーム数を固定としても、途中でボーナスの作動や基本のセットと異なる上乘せ特化状態などの消化が加わることで、エンディング用の 1 セットが決定されるタイミングは必ずしも 50 の倍数である 1400 ゲームちょうどとはならないため、所定の終了条件の設定範囲(リミット処理を予約可能である期間)にも幅を持たせることが好ましい。

40

50

【 0 5 5 3 】

なお、後述するようにリミット処理は、ゲーム数に限らず有利区間中に遊技者が獲得したメダルの差枚数やナビの発生回数に基づいて行うことができる（後述の枚数リミット、払出枚数リミット、ナビ回数リミット）。上述の変りリミットの説明は、リミット処理の種類に関係なく適用可能である。すなわち、主制御基板 7 1 は、リミット処理の実行タイミングをリミット処理発動用のカウンタ（ゲーム数カウンタ、払出枚数カウンタ、ナビ回数カウンタなど）がリミット発動の閾値（上限値）に達した場合に限らず、所定の終了条件を充足した場合には、リミット発動の閾値に達するよりも前にリミット処理を行うものとしてもよい。なお、所定の終了条件は任意であるが、一例として、セット数管理タイプの「ART」において、次セットの「ART」を開始してしまうと、次セットの「ART」の途中でリミットが発動してしまうことが予測されることを採用することができる（パチスロでは、「ART」中の 1 ゲームあたりのメダルの増加量やそれぞれの役の当籤確率などが設計仕様から把握することができるため、後述の枚数リミット、払出枚数リミット又はナビ回数リミットを用いる場合であっても、次セットの「ART」の途中でリミットが発動してしまうことを予測することができる）。

10

【 0 5 5 4 】

この点についての技術的思想を整理すると、以下ようになる。
 特定の遊技状態（有利区間）を継続可能な残り期間を示す第 2 数値（有利区間継続可能な残りゲーム数、差枚数、ナビ回数）が終了閾値（残り 0 ゲーム、0 枚、0 回）に達すると前記特定の遊技状態を終了するとともに、少なくとも前記計数手段が計数する前記第 1 数値（消化済みのゲーム数等）が所定の終了条件（例えば、リミット処理の実行となる有利区間 1 5 0 0 ゲーム消化または、変形例のようにリミット処理の実行タイミングに幅が許容される場合は設定された 1 4 5 0 ~ 1 5 0 0 までのゲーム数のいずれかの到達等）を満たす場合は前記第 2 数値の値が前記終了閾値に達していないときであっても前記特定の遊技状態を終了させる特定状態終了手段（主制御基板 7 1）。

20

なお、特定状態終了手段は、「ART」など有利区間の権利がゼロとなったことに基づいて有利区間を終わらせる処理と、リミット処理により有利区間を終わらせる場合の双方についてまとめて記載したが、プログラム上、別の処理として持たせるものとしてもよい。

【 0 5 5 5 】

なお、本実施形態では、これまでに説明した各種データテーブル（図示を省略したものを含む）を用いた抽籤（特にテーブルを用いた抽籤として説明していない抽籤を含む）において、乱数回路 1 1 0 の乱数レジスタ 2 ~ 7 により、予め定められた数値の範囲（0 ~ 2 5 5）から抽出される抽籤用乱数値（演出用乱数値）を、規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。すなわち、抽籤用乱数値から抽籤値を減算して当籤 / 非当籤を判定しているが、抽籤の手法はこれに限定されず、抽出した抽籤用乱数値に抽籤値を加算し、加算結果が 2 5 6 を超えたか否か（いわゆる「桁あふれ」が生じたか否か）を判定して、当籤 / 非当籤を決定してもよい。

30

【 0 5 5 6 】

<メイン側の制御による報知機能>

40

従来のパチスロでは、遊技者に有利な停止操作の情報（押し順など）を報知するか否かの決定がサブ（副制御基板 7 2）側の制御によりなされていた。しかしながら、この報知の有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御基板 7 1）側で制御することが求められている。そこで、本実施形態のパチスロ 1 では、上述のように、メイン側で制御される情報表示器 6 に停止操作の情報を報知するための指示モニタ（不図示）を設け、メイン側の制御により、リールの停止操作の情報を報知（指示）する機能が設けられている。

【 0 5 5 7 】

ここで、図 4 5 に、本実施形態のパチスロ 1 において、メイン側で制御される各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係を示す。なお、図 4 5 に示すナビデータ「1」~

50

「6」は、指示モニタに表示される数値を表すとともに、停止操作の情報の報知内容を表す。また、図45に示すナビデータ「0」は、停止操作の情報が報知されないことを表す。また、図45では、押し順小役及び押し順リプレイのみを摘記して説明している。もっとも、押し順小役及び押し順リプレイ以外の内部当籤役については、基本的にナビデータが「0」となっている。

【0558】

非有利区間の各遊技状態においては、図45に示すいずれの内部当籤役が決定された場合であっても、ナビデータ「0」がセットされ、停止操作の情報は報知されない。なお、ナビデータ「0」がセットされる場合、本実施形態では、指示モニタにいずれの数値も表示しないこととしているが、これに限られず、例えば、指示モニタに「0」の数値を表示するようにしてもよい。また、ナビデータ「0」がセットされる場合、本実施形態では、これに相当する情報をサブ側に送信しないようにしているが、これに限られず、これに相当する情報をサブ側に送信するようにしてもよい。

10

【0559】

通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態において、「F__上段左ベル1」及び「F__中段左ベル1」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「1」がセットされる。ナビデータ「1」は、「打順1」に対応する。また、「F__上段左ベル2」及び「F__中段左ベル2」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「2」がセットされる。ナビデータ「2」は、「打順2」に対応する。

【0560】

また、「F__上段中ベル1」、「F__中段中ベル1」、及び「F__下段中ベル1」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「3」がセットされる。ナビデータ「3」は、「打順3」に対応する。また、「F__上段中ベル2」、「F__中段中ベル2」、及び「F__下段中ベル2」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「4」がセットされる。ナビデータ「4」は、「打順4」に対応する。

20

【0561】

また、「F__上段右左ベル1」、「F__上段右左ベル2」、「F__中段右左ベル1」、「F__中段右左ベル2」、「F__下段右左ベル1」、及び「F__下段右左ベル2」、のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「5」がセットされる。ナビデータ「5」は、「打順5」に対応する。また、「F__上段右中ベル1」、「F__上段右中ベル2」、「F__中段右中ベル1」、「F__中段右中ベル2」、「F__下段右中ベル1」、及び「F__下段右中ベル2」、のいずれかの内部当籤役が決定された場合、のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「6」がセットされる。ナビデータ「6」は、「打順6」に対応する。

30

【0562】

なお、本実施形態では、例えば、「F__上段左ベル1」及び「F__上段左ベル2」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、「打順1」又は「打順2」であれば、押し順正解となるため、ナビデータを共通のナビデータとすることもできる。しかしながら、本実施形態では、内部当籤役の構成上、押し順小役について本来であれば最大6択の押し順を設定できるところを4択の押し順として設定していることから、これに対して違和感が生じないように、「F__上段左ベル1」が内部当籤役が決定された場合にはナビデータ「1」をセットし、「F__上段左ベル2」が内部当籤役が決定された場合にはナビデータ「2」をセットするようにしている。他の押し順小役も同様である。

40

【0563】

また、通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態において、押し順リプレイのいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「0」がセットされる。すなわち、通常有利区間のボーナス非当籤状態及びフラグ間状態では、押し順リプレイの押し順報知は行われない。また、通常有利区間のボーナス状態において、押し順小役のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「0」がセットされる。すなわち、通常有利区間のボーナス状態では、押し順小役の押し順報知は行われない。

50

【0564】

有利区間の各遊技状態において、「F__RT0中リプレイ1」及び「F__RT1中リプレイ1」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「1」がセットされる。ナビデータ「1」は、「打順1」に対応する。また、「F__RT2中リプレイ1」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（1/2の確率）によりナビデータ「1」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「1」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「1」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「F__JAC1__1」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「1」がセットされる。

【0565】

また、「F__RT0中リプレイ2」及び「F__RT1中リプレイ2」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「2」がセットされる。ナビデータ「2」は、「打順2」に対応する。また、「F__RT2中リプレイ1」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（1/2の確率）によりナビデータ「2」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「2」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「2」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「F__JAC1__2」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「2」がセットされる。

【0566】

また、「F__RT0中リプレイ3」及び「F__RT1中リプレイ3」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「3」がセットされる。ナビデータ「3」は、「打順3」に対応する。また、「F__RT2中リプレイ2」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（1/2の確率）によりナビデータ「3」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「3」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「3」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「F__JAC1__3」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「3」がセットされる。

【0567】

また、「F__RT0中リプレイ4」及び「F__RT1中リプレイ4」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「4」がセットされる。ナビデータ「4」は、「打順4」に対応する。また、「F__RT2中リプレイ2」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（1/2の確率）によりナビデータ「4」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「4」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「4」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「F__JAC1__4」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「4」がセットされる。

【0568】

また、「F__RT0中リプレイ5」及び「F__RT1中リプレイ5」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「5」がセットされる。ナビデータ「5」は、「打順5」に対応する。また、「F__RT2中リプレイ3」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（1/2の確率）によりナビデータ「5」がセットされることが決定された場合にもナビデータ「5」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「5」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「F__JAC1__5」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「5」がセットされる。

【0569】

また、「F__RT0中リプレイ6」及び「F__RT1中リプレイ6」のいずれかの内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「6」がセットされる。ナビデータ「6」は、「打順6」に対応する。また、「F__RT2中リプレイ3」の内部当籤役が決定された場合であって、抽籤（1/2の確率）によりナビデータ「6」がセットされることが決定された場

10

20

30

40

50

合にもナビデータ「6」がセットされる。なお、押し順小役（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、ナビデータ「6」がセットされる態様は、通常有利区間におけるものと同様である。また、ボーナス状態において、「F__JAC1__6」の内部当籤役が決定された場合、ナビデータ「6」がセットされる。

【0570】

このように、本実施形態では、メイン（主制御基板71）側は、指示モニタに「1」～「6」の数値を表示することにより、リールの停止操作の情報を報知する。また、指示モニタに表示されるこの「1」～「6」の数値は、それぞれが報知する停止操作の内容に一義的に対応している。

【0571】

なお、メイン側（指示モニタ）で報知する数値「1」～「6」は、報知する停止操作の内容に一義的に対応しているものの、全ての遊技者が、その数値に基づいて、明確に報知内容を把握できるとは限らない。例えば、メイン側で指示モニタに数値「6」を表示しただけでは、遊技者によっては報知内容を把握できない可能性もある。

【0572】

そこで、本実施形態のパチスロ1では、メイン側の報知と併せてサブ側でもストップボタンの停止操作に係る情報を報知する。具体的には、サブ側で制御される表示装置11（プロジェクト機構211及び表示ユニット212）を用いて、サブ側の制御により停止操作に係る情報の報知を行う。

【0573】

例えば、押し順「中、左、右」（打順3）を報知する場合、メイン側で指示モニタに数値「3」を表示するとともに、サブ側では、表示装置11の表示画面内の中リール3Cの上方に数値「1」を表示し、左リール3Lの上方に数値「2」を表示し、右リール3Rの上方に数値「3」を表示し、この表示により押し順が「中、左、右」の順であることを報知する。

【0574】

なお、メイン側で報知を行うタイミングは、少なくとも報知を行う一遊技の期間であれば任意のタイミングに設定することができる。例えば、遊技者の開始操作を検知した（受け付けた）タイミングでメイン側の報知を行ってもよいし、リールの回転開始時にメイン側の報知を行ってもよいし、第1停止操作～第3停止操作のいずれかを検知したタイミングでメイン側の報知を行ってもよい。一方、サブ側で報知を行うタイミングは、少なくとも第1停止操作よりも前のタイミングであることが好ましい。それゆえ、本実施形態のパチスロ1では、有利区間中の停止操作の情報を報知する遊技においては、内部抽籤処理（後述の図56のS204参照）の後、リール停止制御処理（後述の図56のS213）が開始される前に、メイン（主制御基板71）側からサブ（副制御基板72）側に、このナビデータ（あるいは、これに相当する情報）をパラメータに含むコマンドを送信するようにすればよい。なお、この場合、既存のコマンド（例えば、スタートコマンド、あるいはリール回転開始コマンド）にナビデータ（あるいは、これに相当する情報）のパラメータを含ませてもよいし、ナビデータ（あるいは、これに相当する情報）を送信するための専用のコマンドを送信してもよい。これにより、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示装置11の双方において停止操作の情報を報知することが可能となる。

【0575】

また、別の手法として、有利区間中の停止操作の情報を報知する遊技においては、上述したように、内部当籤役を特定できる情報として当籤役番号をメイン側からサブ側へ送信するものとしてもよい。この手法によれば、ナビデータに相当する情報を送るまでもなく、サブ側は遊技者に有利な停止操作の手順を特定できるため、送信するデータ量を減らすこともできる。

【0576】

<主制御回路の動作説明>

次に、図46～図84を参照して、主制御回路90のメインCPU101が、プログラム

10

20

30

40

50

を用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【0577】

[電源投入(リセット割込)時処理]

まず、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1の電源投入(リセット割込)時処理を、図46を参照して説明する。図46は、電源投入(リセット割込)時処理の手順を示すフローチャートである。なお、図46に示す電源投入(リセット割込)時処理は、電源管理回路93が、マイクロプロセッサ91に電源電圧の供給が開始されたことを検知した際に、リセット信号をマイクロプロセッサ91の「XSRST」端子に出力し、セキュリティモードによる遅延動作を経た後、マイクロプロセッサ91の割込みコントローラ112からメインCPU101に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。

10

【0578】

まず、メインCPU101は、タイマー回路113(PTC)の初期化処理を行う(S1)。この処理では、メインCPU101は、タイマー回路113の初期設定を行う。具体的には、メインCPU101は、タイマー用プリスケアラレジスタ(不図示)に分周比をセットし、タイマー用制御レジスタ(不図示)に割り込み可等の設定を行い、タイマー用カウンタ(不図示)の初期カウント値を設定する。

【0579】

次いで、メインCPU101は、主制御回路90及び副制御回路200間用の第1シリアル通信回路114(SCU1)の初期化処理、及び、第2インターフェースボード用の第2シリアル通信回路115(SCU2)の初期化処理を行う(S2)。次いで、メインCPU101は、乱数回路110(RDG)の初期化処理を行う(S3)。次いで、メインCPU101は、メインRAM103の書き込みテストを行う(S4)。

20

【0580】

次いで、メインCPU101は、書き込みテストの結果、メインRAM103への書き込みが正常に行われたか否かを判別する(S5)。

【0581】

S5において、メインCPU101が、メインRAM103への書き込みが正常に行われなかったと判別したとき(S5がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS13の処理を行う。一方、S5において、メインCPU101が、メインRAM103への書き込みが正常に行われたと判別したとき(S5がYES判定の場合)、メインCPU101は、タイマー回路113のタイマー用制御レジスタ(不図示)の状態を取得する(S6)。

30

【0582】

次いで、メインCPU101は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する(S7)。具体的には、メインCPU101は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、タイマーカウント開始後から1.1172ms経過したか否かを判別する。

【0583】

なお、本実施形態では、S2のタイマー回路113の初期化処理によりタイマー時間1.1172msがセットされると、CPU内蔵タイマーのカウント処理が開始される。その後、タイマー用制御レジスタ(不図示)の情報を読み込むことによりタイマー回路113のステータスを取得することができる。そして、本実施形態では、タイマー用制御レジスタに、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否か(タイマー割込状態であるか否か)を判別(参照)可能なビット(判別ビット)が設けられる。

40

【0584】

それゆえ、上記S6の処理では、メインCPU101は、タイマー用制御レジスタ(不図示)の情報を読み込み、上記S7の処理では、メインCPU101は、タイマー用制御レジスタ内の判別ビットのオン/オフ状態(「1」/「0」)を参照することにより、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する。なお、タイマー回路113によるカウント開始から1.1172ms経過したとき(タイマー回路113のカウント

50

値が0であれば)、該判別ビットはオン状態となる。

【0585】

S7において、メインCPU101が、現在の状態が割込処理の発生タイミングでないと判別したとき(S7がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS6の処理に戻し、S6以降の処理を繰り返す。

【0586】

一方、S7において、メインCPU101が、現在の状態が割込処理の発生タイミングであると判別したとき(S7がYES判定の場合)、メインCPU101は、コマンド送信開始タイマをセットする(S8)。コマンド送信開始タイマは、後述の起動遅延期間(後述の図85参照)を管理するためのタイマであり、このコマンド送信開始タイマがセットされてから0となるまでの期間は、主制御回路90(主制御基板71)から副制御回路200(副制御基板72)に対してコマンドデータが送信されないようになっている(後述の図80参照)。これにより、パチスロ1の電源投入時に、サブCPU201の起動制御に必要な時間(コマンドが受信可能となるまでの時間)が確保される。すなわち、コマンド送信開始タイマがセットされることにより、これに応じた期間、通信データ送信処理による通信データ(コマンドデータ)の送信が遅延される。なお、本実施形態では、S8において、コマンド送信開始タイマの値として「21801」($21801 \times 1.1172 \text{ ms} = \text{約} 24.3561 \text{ 秒}$)がセットされる。もっとも、コマンド送信開始タイマの値は、同時に搭載される副制御回路200の仕様に応じて、適宜変更することが可能である。

【0587】

なお、コマンド送信開始タイマは、メインRAM103の遊技用RAM領域内に2バイトで割り当てられたソフトウェアタイマであり、後述の設定変更確認処理(図48参照)では消去されないアドレスに配置されている。

【0588】

次いで、メインCPU101は、サムチェック処理(規定外)を行う(S9)。この処理では、メインCPU101は、メインRAM103のサムチェック処理を行うが、この処理の作業は、メインRAM103内の規定外作業領域(図11C参照)で行われる。また、このサムチェック処理で用いられるプログラムはメインROM102内の規定外エリアに格納されている(図11B参照)。なお、サムチェック処理の詳細については、後述の図54及び図55を参照しながら後で説明する。

【0589】

S9の処理後、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であるか否かを判別する(S10)。

【0590】

S10において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であると判別したとき(S10がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS15の処理を行う。一方、S10において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態でないと判別したとき(S10がNO判定の場合)、メインCPU101は、S9のサムチェック処理の結果に基づいて、サムチェック判定結果が正常であったか否かを判別する(S11)。

【0591】

S11において、メインCPU101が、サムチェック判定結果が正常でないと判別したとき(S11がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS13の処理を行う。一方、S11において、メインCPU101が、サムチェック判定結果が正常であると判別したとき(S11がYES判定の場合)、メインCPU101は、遊技復帰処理を行う(S12)。この処理では、メインCPU101は、遊技の状態を電断検知前の状態に戻す処理を行う。なお、遊技復帰処理の詳細については、後述の図47を参照しながら後で説明する。

【0592】

S5又はS11がNO判定の場合、メインCPU101は、情報表示器6(7セグLED

10

20

30

40

50

表示器)に、エラー発生を意味する文字列「88」を表示する(S13)。その後、メインCPU101は、WDTのクリア処理を繰り返す(S14)。

【0593】

ここで再度、S10の処理に戻って、S10がYES判定の場合、メインCPU101は、設定変更確認処理を行う(S15)。この処理では、メインCPU101は、主に、設定変更開始時における設定変更コマンドの生成格納処理を行う。なお、設定変更確認処理の詳細については、後述の図48を参照しながら後で説明する。

【0594】

次いで、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う(S16)。この処理では、メインCPU101は、図11Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の「RAM異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去(クリア)する。そして、S16の処理後、メインCPU101は、後述のメイン処理(後述の図56参照)を開始する。

【0595】

[遊技復帰処理]

次に、図47を参照して、電源投入(リセット割込)時処理(図46参照)中のS12で行う遊技復帰処理について説明する。なお、図47は、遊技復帰処理の手順を示すフローチャートである。

【0596】

まず、メインCPU101は、スタックポインタ(SP)に、電断時のスタックポインタをセットする(S21)。次いで、メインCPU101は、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたか否かを判別する(S22)。S22において、メインCPU101が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしていないと判別したとき(S22がNO判定の場合)、メインCPU101は、S22の処理を繰り返す。

【0597】

一方、S22において、メインCPU101が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたと判別したとき(S22がYES判定の場合)、メインCPU101は、入力ポートの1割込処理前のオンエッジデータ、及び、現在セットされているオンエッジデータをクリア(オフ)する(S23)。次いで、メインCPU101は、メインRAM103の出力ポートバックアップ格納領域(不図示)から出力ポートのバックアップデータを読み出し、出力ポートにセットする(S24)。次いで、メインCPU101は、入力ポートのデータを読み込み、該データを、入力ポートの現在及び1割込処理前のデータ格納領域(入力ポート格納領域1及び入力ポート格納領域2)に保存する(S25)。

【0598】

次いで、メインCPU101は、回胴制御データ格納領域のアドレスをセットする(S26)。次いで、メインCPU101は、チェックするリール数(本実施形態では「3」)をセットする(S27)。

【0599】

次いで、メインCPU101は、セットされた回胴制御データ格納領域のアドレスに基づいて、所定のリールのリール制御管理情報(電断発生時の表示列の変動制御に関するデータ)を取得する(S28)。なお、リール制御管理情報(表示列の変動制御管理情報)は、各リールの制御状態(回転状況)に関する情報であり、電断時には、バックアップされて保存される。

【0600】

次いで、メインCPU101は、リール制御管理情報がリールの加速中、定速待ち又は定速中の回転状況に対応する情報であるか否かを判別する(S29)。

【0601】

S29において、メインCPU101が、S29の条件を満たさないと判別したとき(S29がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS32の処理を行う。一方、S

10

20

30

40

50

29において、メインCPU101が、S29の条件を満たすと判別したとき（S29がYES判定の場合）、メインCPU101は、回胴制御データ（リール制御管理情報）をクリアする（S30）。この処理により、遊技復帰後、リールの回転制御が加速処理から開始される。次いで、メインCPU101は、リールの作動タイミング値（回胴制御データの実行開始タイミング「1」）をセットする（S31）。なお、リールの作動タイミングに「1」がセットされると、リール制御処理（後述の図79中のS903参照）内で、励磁変更タイミングとなるため、メインCPU101は、リールの回転制御を加速処理から開始する。

【0602】

S31の処理後又はS29がNO判定の場合、メインCPU101は、リール数の値を1減算する（S32）。次いで、メインCPU101は、減算後のリール数の値が「0」であるか否かを判別する（S33）。

10

【0603】

S33において、メインCPU101が、減算後のリール数の値が「0」でないと判別したとき（S33がNO判定の場合）、メインCPU101は、チェック対象のリールを変えて、処理をS28の処理に戻し、S28以降の処理を繰り返す。

【0604】

一方、S33において、メインCPU101が、減算後のリール数の値が「0」であると判別したとき（S33がYES判定の場合）、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う（S34）。この処理では、メインCPU101は、図11Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の「電源復帰時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

20

【0605】

次いで、メインCPU101は、電断検知時に退避させた全てのレジスタのデータを全てのレジスタに復帰させる（S35）。そして、S35の処理後、メインCPU101は、遊技復帰処理を終了し、処理を電断検知時の処理に戻す。

【0606】

本実施形態では、上述のようにして遊技復帰処理が行われる。本実施形態の遊技復帰処理では、上述のように、電断発生時の各ポートの入出力状態を電源復帰時に担保するとともに、電断時にリール回転中の場合には、電源復帰時にリール制御管理情報を取得してリールの再回転開始に必要な処理も行う（S26～S33の処理参照）。それゆえ、本実施形態では、回胴回転中の電断から復帰したときであっても、安定して、リールの再回転制御を行うことができ、遊技者に不快感を与えることが無くなる。

30

【0607】

[設定変更確認処理]

次に、図48を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図46参照）中のS15で行う設定変更確認処理について説明する。図48は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。なお、遊技機の電源投入後に、設定用鍵型スイッチ54がオン状態となった場合（すなわち、現在の設定値を確認する「設定確認」の場合）には、後述のS44からこの設定変更確認処理が開始されるようにすればよい。

40

【0608】

まず、メインCPU101は、メインRAM103内の規定外RAM領域の初期化処理を行う（S41）。次いで、メインCPU101は、1割り込み待ち処理を行う（S42）。この処理では、コマンド送信開始タイマがカウントアップしている場合、後述の通信データ送信処理（図80参照）により無操作コマンドが副制御回路200に送信される。なお、コマンド送信開始タイマがカウントアップしていない場合には、いずれのコマンドも副制御回路200に送信されないため、コマンド送信開始タイマがカウントアップしていない場合には、この処理を省略するようにしてもよい。

【0609】

50

次いで、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う(S43)。この処理では、メインCPU101は、図11Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の「RAM異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去(クリア)する。

【0610】

次いで、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であるか否かを判別する(S44)。なお、設定用鍵型スイッチ54に差し込まれる設定キー(不図示)は、パチスロ1の設定値(設定1~6)を設定するための操作キーであり、設定キーがオンされていると、設定用鍵型スイッチ54がオン状態となる。

【0611】

S44において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態でないと判別したとき(S44がNO判定の場合)、メインCPU101は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入(リセット割込)時処理(図46参照)のS16の処理に移す。一方、S44において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であると判別したとき(S44がYES判定の場合)、メインCPU101は、メダル受付禁止の処理を行う(S45)。この処理により、セクタ66(図5参照)のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口24(図2参照)から排出される。

【0612】

次いで、メインCPU101は、Lレジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報(005H:第1の値)をセットし、設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)の生成格納処理を行う(S46)。この処理では、メインCPU101は、設定変更処理又は設定確認処理の開始時に主制御回路90から副制御回路200に送信される設定変更コマンドデータ(第1のコマンドデータ)を生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図49を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)は、後述の図80で説明する通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。

【0613】

次いで、メインCPU101は、エラーカウントリレーをオン状態にセットする(S47)。次いで、メインCPU101は、設定値の7セグ表示設定処理を行う(S48)。この処理により、現在の設定値が情報表示器6内の7セグLEDで表示可能になる。

【0614】

次いで、メインCPU101は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたかを判別する(S49)。S49において、メインCPU101が、設定変更が行われていない(設定確認が行われた)と判別したとき(S49がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS54の処理を行う。

【0615】

一方、S49において、メインCPU101が、設定変更が行われた(設定確認が行われていない)と判別したとき(S49がYES判定の場合)、メインCPU101は、リセットスイッチ76がオン状態であるか否かを判別する(S50)。

【0616】

S50において、メインCPU101が、リセットスイッチ76がオン状態であると判別したとき(S50がYES判定の場合)、メインCPU101は、設定値を更新する(S51)。すなわち、メインCPU101は、リセットスイッチ76が操作される度に、設定値を「1」~「6」の範囲内で順次更新する。S51の処理後、メインCPU101は、処理をS48の処理に戻し、S48以降の処理を繰り返す。一方、S50において、メインCPU101が、リセットスイッチ76がオン状態でないと判別したとき(S50がNO判定の場合)、メインCPU101は、スタートスイッチ79がオン状態であるか否かを判別する(S52)。

【0617】

10

20

30

40

50

S 5 2 において、メインCPU101が、スタートスイッチ79がオン状態でないと判別したとき（S 5 2 がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 4 8の処理に戻し、S 4 8以降の処理を繰り返す。一方、S 5 2 において、メインCPU101が、スタートスイッチ79がオン状態であると判別したとき（S 5 2 がYES判定の場合）、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた設定値格納領域（不図示）に設定値を格納する（S 5 3）。

【0618】

S 4 9 がNO判定の場合又はS 5 3の処理後、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態であるか否かを判別する（S 5 4）。

【0619】

S 5 4 において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態でないと判別したとき（S 5 4 がNO判定の場合）、メインCPU101は、S 5 4の処理を繰り返す。一方、S 5 4 において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態であると判別したとき（S 5 4 がYES判定の場合）、メインCPU101は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたか否かを判別する（S 5 5）。

【0620】

S 5 5 において、メインCPU101が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（S 5 5 がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 5 7の処理を行う。一方、S 5 5 において、メインCPU101が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（S 5 5 がYES判定の場合）、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う（S 5 6）。この処理では、メインCPU101は、図11Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の図示しない「設定変更終了時」のアドレス（設定値格納領域の次のアドレス）を、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【0621】

S 5 6の処理後又はS 5 5がNO判定の場合、メインCPU101は、Lレジスタに設定変更終了又は設定確認終了の情報（004H：第2の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更/設定確認終了）の生成格納処理を行う（S 5 7）。この処理では、メインCPU101は、設定変更処理又は設定確認処理の終了時に主制御回路90から副制御回路200に送信される設定変更コマンドデータ（第2のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図49を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更/設定確認終了）は、後述の図80で説明する通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。そして、S 5 7の処理後、メインCPU101は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図46参照）のS 1 6の処理に移す。

【0622】

[設定変更コマンド生成格納処理]

次に、図49を参照して、設定変更確認処理（図48参照）中のS 4 6及びS 5 7で行う設定変更コマンド生成格納処理について説明する。なお、図49は、設定変更コマンド生成格納処理の手順を示すフローチャートである。

【0623】

まず、メインCPU101は、設定値（1～6）の情報をEレジスタにセットする（S 6 1）。次いで、メインCPU101は、RT状態の情報をCレジスタにセットする（S 6 2）。次いで、メインCPU101は、設定変更コマンドのコマンド種別情報（02H）をAレジスタにセットする（S 6 3）。

【0624】

次いで、メインCPU101は、通信データ格納処理を行う（S 6 4）。この処理では、

10

20

30

40

50

メインCPU101は、S61～S63で各レジスタにセットされた情報と、S46又はS58（図48参照）でLレジスタにセットされた情報（設定ステータスである設定変更開始/設定変更終了/設定確認開始/設定確認終了）とを用いて、設定変更コマンドデータを生成し、該生成されたコマンドデータを通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納処理の詳細については、後述の図50を参照しながら後で説明する。

【0625】

S64の処理後、メインCPU101は、設定変更コマンド生成格納処理を終了する。なお、設定変更確認処理（図48参照）中のS46で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインCPU101は、S64の処理後、処理を設定変更確認処理（図48参照）のS47の処理に移す。また、設定変更確認処理（図48参照）中のS57で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインCPU101は、S64の処理後、設定変更コマンド生成格納処理を終了するとともに、設定変更確認処理（図48参照）も終了する。

10

【0626】

[通信データ格納処理]

次に、図50を参照して、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図49参照）中のS64で行う通信データ格納処理について説明する。なお、通信データ格納処理は、設定変更コマンド生成時だけでなく、他のコマンド生成時にも実行される。図50は、通信データ格納処理の手順を示すフローチャートである。

【0627】

まず、メインCPU101は、Aレジスタにセットされているデータを通信コマンド種別のデータとして、メインRAM103内の通信データ一時格納領域（不図示）に格納する（S71）。次いで、メインCPU101は、Hレジスタ及びLレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ1及び2として、メインRAM103内の通信データ一時格納領域に格納する（S72）。

20

【0628】

次いで、メインCPU101は、Dレジスタ及びEレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ3及び4として、メインRAM103内の通信データ一時格納領域に格納する（S73）。次いで、メインCPU101は、Bレジスタ及びCレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ5及びRT状態のデータとして、メインRAM103内の通信データ一時格納領域に格納する（S74）。

30

【0629】

次いで、メインCPU101は、Aレジスタ～Lレジスタにセットされているデータ値から通信コマンドのBCCデータ（サム値）を生成する（S75）。次いで、メインCPU101は、生成したBCCデータをメインRAM103内の通信データ一時格納領域に格納する（S76）。

【0630】

S76の処理後、メインCPU101は、メインRAM103内の通信データ格納領域に空きがあるか否かを判別する（S77）。なお、本実施形態では、通信データ格納領域に最大9個のコマンドデータが格納可能である。

40

【0631】

S77において、メインCPU101が、通信データ格納領域に空きがないと判別したとき（S77がNO判定の場合）、メインCPU101は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図49参照）も終了する。

【0632】

一方、S77において、メインCPU101が、通信データ格納領域に空きがあると判別したとき（S77がYES判定の場合）、メインCPU101は、上述したS71～S76の処理により通信データ一時格納領域に格納された各データを通信データ（コマンドデータ）として、通信データ格納領域に格納（登録）する（S78）。

50

【 0 6 3 3 】

次いで、メインCPU101は、通信データポインタ更新処理を行う（S79）。この処理では、メインCPU101は、主に、通信データ格納領域内における通信データの格納アドレスを示す通信データポインタの更新処理を行う。なお、通信データポインタ更新処理の詳細については、後述の図51を参照しながら後で説明する。

【 0 6 3 4 】

そして、S79の処理後、メインCPU101は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図49参照）も終了する。

【 0 6 3 5 】

上述のように、本実施形態では、1パケット（8バイト）の通信データ（コマンドデータ）を作成する際に、各種パラメータをレジスタから転送して通信データ一時格納領域（通信バッファ）に格納する。このようなコマンドデータの作成手法では、コマンド生成時に各レジスタに格納されているデータがそのままコマンドデータの各種パラメータとして通信データ一時格納領域に格納される。それゆえ、未使用パラメータを含むコマンドデータを作成した時には、作成時毎に、未使用パラメータの値が不定値となる。これにより、通信データの解析を困難にしてゴト等の不正行為を抑止することができるとともに、不必要なゴト対策処理を加える必要がないため、ゴト対策処理の追加による、主制御回路90のプログラム容量の圧迫を抑制することができる。

【 0 6 3 6 】

[通信データポインタ更新処理]

次に、図51を参照して、通信データ格納処理（図50参照）中のS79で行う通信データポインタ更新処理について説明する。なお、図51は、通信データポインタ更新処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 6 3 7 】

まず、メインCPU101は、現在、セットされている通信データポインタの値を取得する（S81）。

【 0 6 3 8 】

次いで、メインCPU101は、通信データポインタの値を1パケット分（8バイト）加算更新する（S82）。なお、この処理において、更新後の通信データポインタの値が、通信データ格納領域の上限サイズ以上となる場合には、メインCPU101は、更新後の通信データポインタの値を「0」にセットし、これにより、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。

【 0 6 3 9 】

本実施形態では、1回の送信動作で送信されるデータ量（1パケット）は8バイトである。すなわち、本実施形態では、1つの送信動作で1つのコマンドデータを送信することができる。また、本実施形態では、通信データ格納領域に最大9個のコマンドデータを格納可能であるので、通信データ格納領域の上限サイズは、72バイト（=8バイト×9）となる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの範囲を「0」～「71」とし、S82の処理において、更新後（通信データポインタを+8更新した場合）の通信データポインタの値が「71（上限値）」を超えるような値となる場合には、更新後の通信データポインタの値を「0」にセットして（通信データの格納先のアドレスを先頭アドレスに戻して）、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。なお、通信データポインタの値を「0」にセットすると、次にコマンドデータを通信データ格納領域に格納する場合には、通信データ格納領域の先頭アドレスから格納されるので、その前に格納されていたコマンドデータは新たなコマンドデータで上書きされることになる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの値が「71（上限値）」を超えた場合に、通信データ格納領域を初期化（クリア）する必要はない。

【 0 6 4 0 】

そして、S82の処理後、メインCPU101は、通信データポインタ更新処理を終了す

10

20

30

40

50

るとともに、通信データ格納処理（図 5 0 参照）も終了する。

【 0 6 4 1 】

[電断時（外部）処理]

次に、メイン CPU 1 0 1 の制御により行われるパチスロ 1 の電断時（外部）処理を、図 5 2 を参照して説明する。図 5 2 は、電断時（外部）処理の手順を示すフローチャートである。なお、図 5 2 に示す電断時（外部）処理は、電源管理回路 9 3 が、マイクロプロセッサ 9 1 に供給される電源電圧の低下（電断）を検知した際に、電断検知信号をマイクロプロセッサ 9 1 の「XINT」端子に出力し、これにより、マイクロプロセッサ 9 1 の割込みコントローラ 1 1 2 からメイン CPU 1 0 1 に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。

10

【 0 6 4 2 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（S 9 1）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、電断検知ポートにセットされているデータを読み込む（S 9 2）。

【 0 6 4 3 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、電断検知ポートがオン状態であるか否かを判別する（S 9 3）。

【 0 6 4 4 】

S 9 3 において、メイン CPU 1 0 1 が、電断検知ポートがオン状態でないと判別したとき（S 9 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、割込処理許可をセットする（S 9 4）。そして、S 9 4 の処理後、メイン CPU 1 0 1 は、電断時（外部）処理を終了する。なお、S 9 3 が NO 判定である場合に行われるこれらの処理は、電源管理回路 9 3 が瞬間的に電断を検知した場合等に発生する瞬停対策の処理に対応する。

20

【 0 6 4 5 】

一方、S 9 3 において、メイン CPU 1 0 1 が、電断検知ポートがオン状態であると判別したとき（S 9 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、メダル投入不可を設定し、ホッパー装置 5 1 の停止を設定する（S 9 5）。

【 0 6 4 6 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、現在セットされているスタックポインタ（SP）の値をメイン RAM 1 0 3 内の遊技用 RAM 領域のスタックエリアに保存する（S 9 6）。

30

【 0 6 4 7 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 のチェックサム生成処理を行う（S 9 7）。なお、この処理は、メイン RAM 1 0 3 内の規定外作業領域（図 1 1 C 参照）で行われる。また、このチェックサム生成処理で用いられるプログラムはメイン ROM 1 0 2 内の規定外エリアに格納されている（図 1 1 B 参照）。なお、チェックサム生成処理の詳細については、後述の図 5 3 を参照しながら後で説明する。

【 0 6 4 8 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 へのアクセス禁止を設定する（S 9 8）。そして、S 9 8 の処理後、電源が停止するまで（電源電圧が、メイン CPU 1 0 1 が動作できない電圧に達するまで）無限ループ処理が行われる。

40

【 0 6 4 9 】

[チェックサム生成処理（規定外）]

次に、図 5 3 を参照して、電断時（外部）処理（図 5 2 参照）中の S 9 7 で行うチェックサム生成処理について説明する。なお、図 5 3 は、チェックサム生成処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 6 5 0 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、現在のスタックポインタ（SP）の値（遊技用 RAM 領域のスタックエリアの使用アドレス）をメイン RAM 1 0 3 の規定外 RAM 領域の規定外スタックエリアに保存する（S 1 0 1）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、スタックポインタに規定外スタックエリアのアドレスをセットする（S 1 0 2）。次いで、メイン CP

50

U101は、RAMアドレス（規定外スタックエリアのアドレス）の上位側のアドレス値（F0H）をQレジスタにセットする（S103）。次いで、メインCPU101は、電断発生フラグを設定する（S104）。

【0651】

次いで、メインCPU101は、スタックポインタに、遊技用RAM領域内のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「2」で除算した値をセットする（S105）。なお、サム算出カウンタは、サム値算出の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインRAM103に設けられる。そして、S105で設定されたサム算出カウンタが「0」になれば、メインRAM103の遊技用RAM領域のサム値算出処理を終了する。

10

【0652】

次いで、メインCPU101は、HLレジスタを0クリア（値「0」をセット）する（S106）。この処理により、サム値の初期値「0」がセットされる。

【0653】

次いで、メインCPU101は、「POP命令」と呼ばれる命令コードを実行し、スタックポインタ（SP）にセットされたメインRAM103の格納領域のアドレスから2バイト分の領域のデータ（保存値）をDEレジスタに読み出す（S107）。

【0654】

なお、「POP」命令が実行されると、スタックポインタで指定されたアドレスの1バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの下位側のレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを1更新したアドレスの1バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの上位側のレジスタにロードされる。また、「POP」命令が実行されると、スタックポインタ（SP）にセットされたアドレスに対して2バイト分のアドレス更新処理（アドレスを「2」加算する処理）が行われる。

20

【0655】

それゆえ、S107の処理では、スタックポインタで指定されたアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がEレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスに「1」を加算したアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がDレジスタにロードされる。

30

【0656】

S107の処理後、メインCPU101は、サム値の算出処理を行う（S108）。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値にDEレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

【0657】

次いで、メインCPU101は、サム算出カウンタの値を1減算する（S109）。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S110）。

【0658】

S110において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S110がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS107の処理に戻し、S107以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の遊技用RAM領域のサム値算出処理が終了するまで、S107～S110の処理が繰り返される。

40

【0659】

一方、S110において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S110がYES判定の場合）、メインCPU101は、DEレジスタに、メインRAM103内の規定外RAM領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（S111）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外用格納領域のバイト数となる。それゆえ、S111で設定されたサム算出カウンタが「0」になれば、メインRAM103の規定外RAM領域のサム

50

値算出処理、すなわち、メインRAM103全体のサム値算出処理が終了する。

【0660】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタにセットされた規定外RAM領域のアドレスから1バイト分の領域のデータ(保存値)をAレジスタに読み出す(S112)。

【0661】

次いで、メインCPU101は、サム値の算出処理を行う(S113)。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値にAレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

【0662】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタに格納されているアドレスを1加算し、サム算出カウンタの値を1減算する(S114)。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する(S115)。

10

【0663】

S115において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき(S115がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS112の処理に戻し、S112以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の規定外RAM領域のサム値を遊技用RAM領域のサム値に加算する処理が終了するまで、S112～S115の処理が繰り返される。

【0664】

一方、S115において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき(S115がYES判定の場合)、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値を電断発生時のサム値として、メインRAM103内のサム値格納領域(不図示)に保存する(S116)。次いで、メインCPU101は、S101で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ(SP)の値をスタックポインタにセットする(S117)。そして、S117の処理後、メインCPU101は、チェックサム生成処理を終了し、処理を電断時(外部)処理(図52参照)のS98の処理に移す。

20

【0665】

[サムチェック処理(規定外)]

次に、図54及び図55を参照して、電源投入時処理(図46参照)中のS9で行うサムチェック処理について説明する。なお、図54及び図55は、サムチェック処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0666】

まず、メインCPU101は、現在のスタックポインタ(SP)の値を規定外スタックエリアに保存する(S121)。次いで、メインCPU101は、スタックポインタにサム値格納領域のアドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「2」で除算した値をセットする(S122)。なお、ここでセットされるサム算出カウンタは、サム値算出(サム値の減算処理)の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインRAM103に設けられる。次いで、メインCPU101は、サム値格納領域からサム値(チェックサム)を取得する(S123)。この処理により、電断発生時に生成されたチェックサム(減算前の初期値)がHLレジスタに格納される。

40

【0667】

次いで、メインCPU101は、「POP」命令を実行し、スタックポインタ(SP)にセットされたメインRAM103の格納領域のアドレスから2バイト分の領域のデータ(保存値)をDEレジスタに読み出す(S124)。なお、この際、「POP」命令の実行により、スタックポインタで指定されたアドレスの1バイト領域に保存されているデータ(メモリ内容)が、Eレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを1更新したアドレスの1バイト領域に保存されているデータ(メモリ内容)が、Dレジスタにロードされる。また、「POP」命令が実行されると、スタックポインタ(SP)にセットされたアドレスに対して2バイト分のアドレス更新処理(アドレスを2加算する処理)が行われる。

50

【0668】

次いで、メインCPU101は、サム値の算出（減算）処理を行う（S125）。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値（サム値の初期値又は前回の減算処理後のサム値）からDEレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

【0669】

次いで、メインCPU101は、サム算出カウンタの値を1減算する（S126）。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S127）。

【0670】

S127において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S127がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS124の処理に戻し、S124以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の遊技用RAM領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、S124～S127の処理が繰り返される。

【0671】

一方、S127において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S127がYES判定の場合）、メインCPU101は、DEレジスタに、メインRAM103内の規定外RAM領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウンタ値をセットする（S128）。なお、規定外用サムカウンタ値は、規定外RAM領域のバイト数となる。

【0672】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタにセットされた規定外RAM領域のアドレスから1バイト分の領域のデータ（保存値）をAレジスタに読み出す（S129）。

【0673】

次いで、メインCPU101は、サム値の算出（減算）処理を行う（S130）。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値からAレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

【0674】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタに格納されているアドレスを1加算し、サム算出カウンタの値を1減算する（S131）。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S132）。

【0675】

S132において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S132がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS129の処理に戻し、S129以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の規定外RAM領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、S129～S132の処理が繰り返される。

【0676】

一方、S132において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S132がYES判定の場合）、メインCPU101は、サムチェック処理の判定結果に「サム異常」をセットする（S133）。次いで、メインCPU101は、算出されたサム値が「0」であるか否かを判別する（S134）。

【0677】

なお、この処理では、メインCPU101は、フラグ・レジスタFのゼロフラグ（ビット6）の状態（1/0）を参照して、サム値が「0」であるか否かを判別する。本実施形態では、S128でセットされたサム算出カウンタの値が「0」になった時点、すなわち、メインRAM103の全域に渡ってサム値の減算処理が終了した時点において、サム値が「0」である場合には、フラグ・レジスタFのゼロフラグには「1」がセットされ、サム値が「0」でない場合には、フラグ・レジスタFのゼロフラグには「0」がセットされて

10

20

30

40

50

いる。それゆえ、S 1 3 4 の処理の時点において、フラグ・レジスタ F のゼロフラグに「1 (オン状態)」がセットされていれば、メイン CPU 1 0 1 はサム値が「0」であると判定する。

【0678】

S 1 3 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、算出されたサム値が「0」でないと判別したとき (S 1 3 4 が NO 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 1 3 9 の処理を行う。一方、S 1 3 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、算出されたサム値が「0」であると判別したとき (S 1 3 4 が YES 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、判定結果に「電断異常」をセットする (S 1 3 5)。

【0679】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、電断発生フラグを取得する (S 1 3 6)。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、電断発生フラグが電断なしの状態 (オフ状態) であるか否かを判別する (S 1 3 7)。

【0680】

S 1 3 7 において、メイン CPU 1 0 1 が、電断発生フラグが電断なしの状態であると判別したとき (S 1 3 7 が YES 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 1 3 9 の処理を行う。一方、S 1 3 7 において、メイン CPU 1 0 1 が、電断発生フラグが電断なしの状態でないと判別したとき (S 1 3 7 が NO 判定の場合)、メイン CPU 1 0 1 は、判定結果に「正常」をセットする (S 1 3 8)。

【0681】

S 1 3 8 の処理後、S 1 3 4 が NO 判定の場合、又は、S 1 3 7 が YES 判定の場合、メイン CPU 1 0 1 は、サムチェック判定結果に判定結果を保存し、電断発生フラグをクリア (オフ) する (S 1 3 9)。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、S 1 2 1 で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ (SP) の値をスタックポインタにセットする (S 1 4 0)。そして、S 1 4 0 の処理後、メイン CPU 1 0 1 は、サムチェック処理を終了し、処理を電源投入時処理 (図 4 6 参照) の S 1 0 の処理に移す。

【0682】

[メイン CPU の制御によるパチスロのメイン処理]

次に、図 5 6 を参照して、メイン CPU 1 0 1 の制御により実行されるパチスロ 1 のメイン処理 (主要動作処理) について説明する。なお、図 5 6 は、メイン処理の手順を示すフローチャート (以下、メインフローという) である。

【0683】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、RAM 初期化処理を行う (S 2 0 1)。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 1 C に示すメイン RAM 1 0 3 の遊技用 RAM 領域内の「一遊技終了時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用 RAM 領域の最終アドレスまでの情報を消去 (クリア) する。なお、この範囲の格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの 1 回の単位遊技 (ゲーム) ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【0684】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、メダル受付・スタートチェック処理を行う (S 2 0 2)。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、各メダルセンサ (図 5 参照) やスタートスイッチ 7 9 などの入力チェック処理等を行う。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、後述の図 5 7 及び図 5 8 を参照しながら後で説明する。

【0685】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、乱数値取得処理を行う (S 2 0 3)。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、内部当籤役抽籤用の乱数値 (0 ~ 6 5 5 3 5 : ハードラッチ乱数となる乱数回路 1 1 0 の乱数レジスタ 0 の値) や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値 (0 ~ 6 5 5 3 5 : ソフトラッチ乱数となる乱数回路 1 1 0 の乱数レジスタ 1 の値、0 ~ 2 5 5 : ソフトラッチ乱数となる乱数回路 1 1 0 の乱数レジスタ 2 ~ 7 の各値) などを抽出し、該抽出した各種乱数値をメイン RAM 1 0 3 に設けられた乱数値格納領域

10

20

30

40

50

(不図示)に格納する。なお、乱数値取得処理の詳細については、後述の図63を参照しながら後で説明する。

【0686】

次いで、メインCPU101は、内部抽籤処理を行う(S204)。この処理では、メインCPU101は、S203で抽出した乱数値(ハードラッチ乱数)に基づいた抽籤により内部当籤役の決定処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図64を参照しながら後で説明する。

【0687】

次いで、メインCPU101は、図柄設定処理を行う(S205)。この処理では、メインCPU101は、例えば、当り要求フラグステータス(フラグステータス情報)から内部当籤役を生成する処理、当り要求フラグデータの展開処理、当り要求フラグデータを当り要求フラグ格納領域を格納する処理等を行う。なお、図柄設定処理の詳細については、後述の図65を参照しながら後で説明する。

10

【0688】

次いで、メインCPU101は、スタートコマンド生成格納処理を行う(S206)。この処理では、メインCPU101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、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたスタートコマンドは、後述の図80で説明する通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータ(当籤役番号等)を含んで構成される。

20

【0689】

次いで、メインCPU101は、第2インターフェースボード制御処理を行う(S207)。なお、第2インターフェースボード制御処理は、メインRAM103の規定外用業領域で実行される。この処理では、メインCPU101は、例えば、主制御基板71で決定された押し順ナビに係る試験信号などを、試験機用第2インターフェースボード302を介して出力するための処理等を行う。

【0690】

次いで、メインCPU101は、遊技開始時状態別制御処理を行う(S208)。この処理では、メインCPU101は、図33~図44を用いて説明した、非有利区間の通常状態、通常有利区間の各遊技状態、及び有利区間の各遊技状態における各種制御のうち、遊技開始時に行う必要がある各種制御を行うための各種処理を行う。

30

【0691】

次いで、メインCPU101は、リール停止初期設定処理を行う(S209)。この処理では、メインCPU101は、リール停止初期設定テーブル(不図示)を参照し、内部当籤役及び遊技状態に基づいて、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、停止テーブル番号を取得する処理や、ストップボタン未作動カウンタに「3」を格納する処理などを行う。

【0692】

次いで、メインCPU101は、リール回転開始処理を行う(S210)。この処理では、メインCPU101は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期(1.1172msec)で実行される後述の割込処理(後述の図79参照)により、3つのステッピングモータ(不図示)の駆動が制御され、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転が開始される。次いで、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

40

【0693】

次いで、メインCPU101は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う(S211)。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信するリール回転開始コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信デ

50

ータ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたリール回転開始コマンドは、後述の図 80 で説明する通信データ送信処理により、主制御回路 90 から副制御回路 200 に送信される。なお、リール回転開始コマンドは、リールの回転開始動作開始されたことを示すパラメータを含んで構成される。

【0694】

次いで、メイン CPU 101 は、引込優先順位格納処理を行う (S212)。この処理では、メイン CPU 101 は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図 67 を参照しながら後で説明する。

【0695】

次いで、メイン CPU 101 は、リール停止制御処理を行う (S213)。この処理では、メイン CPU 101 は、左ストップボタン 17L、中ストップボタン 17C 及び右ストップボタン 17R がそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転の停止制御を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図 72 を参照しながら後で説明する。

【0696】

次いで、メイン CPU 101 は、入賞検索処理を行う (S214)。この処理では、メイン CPU 101 は、図柄コード格納領域 (図 30 参照) のデータを入賞作動フラグ格納領域 (図 25 参照) に格納する。また、この処理では、メイン CPU 101 は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果に基づいて、メダルの払出枚数をセットする。なお、入賞検索処理の詳細については、後述の図 73 を参照しながら後で説明する。

【0697】

次いで、メイン CPU 101 は、イリーガルヒットチェック処理を行う (S215)。この処理では、メイン CPU 101 は、当り要求フラグ (内部当籤役) と入賞作動フラグ (表示役) とを合成し、その合成結果に基づいてイリーガルヒットエラーの有無を判定する。なお、イリーガルヒットチェック処理の詳細については、後述の図 74 を参照しながら後で説明する。また、リール停止制御処理 (後述の図 72 参照) によって誤入賞が発生することなく各リールが停止される限りにおいては、制御負担軽減の観点からこのイリーガルヒットチェック処理を省略することもできる。

【0698】

次いで、メイン CPU 101 は、入賞チェック・メダル払出処理を行う (S216)。この処理では、メイン CPU 101 は、入賞作動コマンドの生成処理を行う。また、この処理では、メイン CPU 101 は、S214 において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー装置 51 の駆動やクレジット枚数の更新を行い、メダルの払い出し処理を行う。なお、入賞チェック・メダル払出処理の詳細については、後述の図 75 を参照しながら後で説明する。

【0699】

次いで、メイン CPU 101 は、BBチェック処理を行う (S217)。この処理では、メイン CPU 101 は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。なお、BBチェック処理の詳細については、後述の図 77 を参照しながら後で説明する。

【0700】

次いで、メイン CPU 101 は、RTチェック処理を行う (S218)。この処理では、メイン CPU 101 は、有効ライン上に停止表示された図柄組合せに基づいて RT 状態の移行制御を行う。なお、RTチェック処理の詳細については、後述の図 78 を参照しながら後で説明する。

【0701】

次いで、メイン CPU 101 は、遊技終了時状態別制御処理を行う (S219)。この処理では、メイン CPU 101 は、図 33 ~ 図 44 を用いて説明した、非有利区間の通常状態、通常有利区間の各遊技状態、及び有利区間の各遊技状態における各種制御のうち、遊

10

20

30

40

50

技終了時に行う必要がある各種制御を行うための各種処理を行う。そして、S 2 1 9 の処理後（一遊技終了後）、メインCPU 1 0 1 は、処理を S 2 0 1 の処理に戻す。

【 0 7 0 2 】

[メダル受付・スタートチェック処理]

次に、図 5 7 及び図 5 8 を参照して、メインフロー（図 5 6 参照）中の S 2 0 2 で行うメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図 5 7 及び図 5 8 は、メダル受付・スタートチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 7 0 3 】

まず、メインCPU 1 0 1 は、自動投入メダルカウンタの値が「0」であるか否か（自動投入要求はあるか否か）を判別する（S 2 2 1）。なお、この処理において、自動投入メダルカウンタが「1」以上であるときは、メインCPU 1 0 1 は、自動投入要求があると判別する。また、自動投入メダルカウンタは、前回の単位遊技において再遊技（リプレイ）に係る表示役が成立したか否かを識別するためのデータである。再遊技に係る表示役が成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入メダルカウンタに自動的に投入される。

10

【 0 7 0 4 】

S 2 2 1 において、メインCPU 1 0 1 が、自動投入メダルカウンタの値が「0」であると判別したとき（S 2 2 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、後述の S 2 2 5 の処理を行う。

【 0 7 0 5 】

一方、S 2 2 1 において、メインCPU 1 0 1 が、自動投入メダルカウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 2 2 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、メダル投入処理を行う（S 2 2 2）。この処理では、メインCPU 1 0 1 は、メダル投入コマンドの生成格納処理やメダル投入枚数の L E D 点灯制御処理などを行う。なお、メダル投入処理の詳細については、後述の図 5 9 を参照しながら後で説明する。

20

【 0 7 0 6 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、自動投入メダルカウンタの値を減算する（S 2 2 3）。なお、この処理では、メインCPU 1 0 1 は、自動投入メダルカウンタの値を一度に（例えば、「3」を）減算するようにしてよいし、「1」ずつ減算するようにしてもよい。次いで、減算後の自動投入メダルカウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S 2 2 4）。

30

【 0 7 0 7 】

S 2 2 4 において、メインCPU 1 0 1 が、自動投入メダルカウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 2 2 4 が N O 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、処理を S 2 2 2 の処理に戻し、S 2 2 2 以降の処理を繰り返す。

【 0 7 0 8 】

一方、S 2 2 4 において、メインCPU 1 0 1 が、自動投入メダルカウンタの値が「0」であると判別したとき（S 2 2 4 が Y E S 判定の場合）、又は、S 2 2 1 が Y E S 判定の場合、メインCPU 1 0 1 は、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（S 2 2 5）。この処理では、メインCPU 1 0 1 は、メダル補助収納庫スイッチ 7 5 のオン/オフ状態に基づいて、メダル補助収納庫 5 2 がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

40

【 0 7 0 9 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、メダル投入状態チェック処理を行う（S 2 2 6）。次いで、メインCPU 1 0 1 は、メダル投入状態チェック処理の結果に基づいて、メダル投入可能な状態であるか否かを判別する（S 2 2 7）。

【 0 7 1 0 】

S 2 2 7 において、メインCPU 1 0 1 が、メダル投入可能な状態でないと判別したとき（S 2 2 7 が N O 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、後述の S 2 3 1 の処理を行う。

【 0 7 1 1 】

一方、S 2 2 7 において、メインCPU 1 0 1 が、メダル投入可能な状態であると判別し

50

たとき（S 2 2 7 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、メダル投入チェック処理を行う（S 2 2 8）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、例えば、メダルセンサ入力状態に基づいて、メダルが正常に通過したか否かの判定処理や、規定数を超えてメダル投入が行われた場合に該メダルをクレジットする処理などを行う。なお、メダル投入チェック処理の詳細については、後述の図 6 0 及び図 6 1 を参照しながら後で説明する。

【 0 7 1 2 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、メダル投入チェック処理の結果に基づいて、メダル投入又はクレジット可能な状態であるか否かを判別する（S 2 2 9）。

【 0 7 1 3 】

S 2 2 9 において、メイン CPU 1 0 1 が、メダル投入又はクレジット可能な状態であると判別したとき（S 2 2 9 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 2 3 1 の処理を行う。一方、S 2 2 9 において、メイン CPU 1 0 1 が、メダル投入又はクレジット可能な状態でないと判別したとき（S 2 2 9 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、メダル受付禁止の処理を行う（S 2 3 0）。この処理により、セレクト 6 6（図 5 参照）のソレノイドの駆動が行われなくなり（励磁されていたソレノイドが消磁され）、セレクトプレート 8 0 4 がガイド位置から排出位置に変移することで、投入されたメダルがメダル払出口 2 4 から排出されるようになる。

10

【 0 7 1 4 】

S 2 3 0 の処理後、S 2 2 7 が N O 判定の場合、又は、S 2 2 9 が Y E S 判定の場合、メイン CPU 1 0 1 は、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であるか否かを判別する（S 2 3 1）。なお、本実施形態では、遊技状態にかかわらず遊技開始可能枚数は 3 枚である（すなわち、3 枚投入のときのみ遊技を開始することが可能となる）。

20

【 0 7 1 5 】

S 2 3 1 において、メイン CPU 1 0 1 が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であると判別したとき（S 2 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 2 3 4 の処理を行う。一方、S 2 3 1 において、メイン CPU 1 0 1 が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数でないと判別したとき（S 2 3 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、メダル投入があるか否かを判別する（S 2 3 2）。

【 0 7 1 6 】

S 2 3 2 において、メイン CPU 1 0 1 が、メダル投入があると判別したとき（S 2 3 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 2 2 6 に戻し、S 2 2 6 以降の処理を繰り返す。一方、S 2 3 2 において、メイン CPU 1 0 1 が、メダル投入がないと判別したとき（S 2 3 2 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、図 4 8 で説明した設定変更確認処理を行う（S 2 3 3）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、設定確認開始時の設定変更コマンドの生成格納処理などを行う。これにより、遊技状態がボーナス状態（特賞作動状態）であるか否かにかかわらず、設定値及びホールメニュー（各種履歴データ（エラー、電断履歴等））を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。なお、この S 2 3 3 で行われる設定変更確認処理では、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオフ状態であっても、少なくとも現在の設定値の情報を含む設定変更コマンド（設定確認開始）の生成格納処理が行われ、該コマンドデータがメイン RAM 1 0 3 に設けられた通信データ格納領域に保存されるようにしてもよい。これにより、遊技毎に設定値が適切か（設定 1 ~ 6 の範囲内であるか）否かをチェックすることが可能としてもよい。

30

40

【 0 7 1 7 】

S 2 3 3 の処理後又は S 2 3 1 が Y E S 判定の場合、メイン CPU 1 0 1 は、スタートスイッチ 7 9 がオン状態であるか否かを判別する（S 2 3 4）。

【 0 7 1 8 】

S 2 3 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、スタートスイッチ 7 9 がオン状態でないと判別したとき（S 2 3 4 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 2 2 6 に戻し、S 2 2 6 以降の処理を繰り返す。

【 0 7 1 9 】

50

一方、S 2 3 4において、メインCPU 1 0 1が、スタートスイッチ7 9がオン状態であると判別したとき（S 2 3 4がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、メダル受付禁止の処理を行う（S 2 3 5）。この処理により、セクタ6 6（図5参照）のソレノイドの駆動が行われなくなり（励磁されていたソレノイドが消磁され）、セレクトプレート8 0 4がガイド位置から排出位置に変移することで、投入されたメダルがメダル払出口2 4から排出されるようになる。

【0 7 2 0】

次いで、メインCPU 1 0 1は、メダル監視タイマにタイマ値（本実施形態では、「7 2」）をセットする（S 2 3 6）。メダル監視タイマは、セクタ6 6において、励磁されていたソレノイドが消磁完了となるまでの期間（すなわち、セレクトプレート8 0 4が、ガイド位置から排出位置に移動するまでの期間）を監視するためのタイマであり（後述の図8 6参照）、例えば、励磁されていたソレノイドが消磁完了となるまでの期間が8 0 m sである場合に、少なくともそれ以上の期間（「約8 0 . 4 4 m s」）を計測するためのタイマ値が設定される。すなわち、メダル監視タイマは、遊技可能開始枚数分のメダルが投入されている場合に、スタートレバー1 6が操作され（スタートスイッチ7 9がオン状態となり）、メダル受付禁止の制御が開始されてから、実際にメダルの受付が（物理的に）禁止されるまでの特定期間を監視する。これにより、後述のスタートレバーONフラグや、後述のメダル投入チェック2処理等と合わせて、該特定期間においてメダルが投入された場合に、そのメダルが誤って飲み込まれてしまう（すなわち、メダルを投入したが、カウントされることなくホッパー装置5 1に収容されてしまう）ことを防止している。なお、メダル監視タイマの値は、セクタ6 6（主にソレノイド）の仕様に応じて、適宜変更することが可能である。また、メダルの飲み込みを防止することが担保される限り、励磁されていたソレノイドが消磁完了となるまでの期間未満の期間に設定することもできる。

【0 7 2 1】

次いで、メインCPU 1 0 1は、スタートレバーONフラグをオン状態にセットする（S 2 3 7）。スタートレバーONフラグは、遊技可能開始枚数分のメダルが投入されている場合に、スタートレバー1 6が操作された（スタートスイッチ7 9がオン状態となった）か否かを識別するための情報である。

【0 7 2 2】

次いで、メインCPU 1 0 1は、メダル投入チェック2処理を行う（S 2 3 8）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、基本的に、メダル投入チェック処理と同様の処理を行う。なお、メダル投入チェック処理及びメダル投入チェック2処理の詳細については、後述の図6 0及び図6 1を参照しながら後で説明する。

【0 7 2 3】

次いで、メインCPU 1 0 1は、スタートレバーONフラグがオフ状態であるか否かを判別する（S 2 3 9）。S 2 3 9において、メインCPU 1 0 1が、スタートレバーONフラグがオフ状態であると判別したとき（S 2 3 9がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 2 6に戻し、S 2 2 6以降の処理を繰り返す。

【0 7 2 4】

一方、S 2 3 9において、メインCPU 1 0 1が、スタートレバーONフラグがオフ状態でない（すなわち、オン状態である）と判別したとき（S 2 3 9がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、メダル監視タイマは「0」であるか否かを判別する（S 2 4 0）。S 2 3 9において、メインCPU 1 0 1が、メダル監視タイマは「0」でない（すなわち、「1」以上である）と判別したとき（S 2 4 0がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 3 8に戻し、S 2 3 8以降の処理を繰り返す。

【0 7 2 5】

一方、S 2 4 0において、メインCPU 1 0 1が、メダル監視タイマは「0」であると判別したとき（S 2 4 0がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図5 6参照）のS 2 0 3に移す。

【0 7 2 6】

10

20

30

40

50

[メダル投入処理]

次に、図59を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図57及び図58参照）中のS222、及び後述のメダル投入チェック処理（図60及び図61参照）中のS265で行うメダル投入処理について説明する。なお、図59は、メダル投入処理の手順を示すフローチャートである。

【0727】

まず、メインCPU101は、メダルカウンタの値に「1」を加算する（S241）。なお、メダルカウンタは、メダルの投入枚数をカウント（計数）するためのカウンタであり、メインRAM103に設けられる。

【0728】

次いで、メインCPU101は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（S242）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図80で説明する通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。すなわち、メダル投入コマンドは、メダルが1枚投入される度に、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。

【0729】

次いで、メインCPU101は、LED82（図6参照）に含まれるメダル投入枚数表示用の第1～第3LEDを消灯させる（S243）。次いで、メインCPU101は、メダル投入枚数（メダルカウンタの値）に基づいて、該メダル投入枚数に対応するLED点灯データ（点灯制御データ）を算出する（S244）。この処理において、例えば、メダル投入枚数が1枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第1LEDのみを点灯させるLED点灯データが算出され、また、例えば、メダル投入枚数が3枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第1～第3LEDの全てを点灯させるLED点灯データが算出される。なお、このLED点灯データの算出手法については、後で詳述する。

【0730】

次いで、メインCPU101は、算出されたLED点灯データを用いて、対応するメダル投入枚数表示用のLEDを点灯させる（S245）。そして、S245の処理後、メインCPU101は、メダル投入処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図57及び図58参照）のS223、又は後述のメダル投入チェック処理（図60及び図61参照）のS253に移す。

【0731】

[メダル投入チェック処理]

次に、図60及び図61を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図57及び図58参照）中のS228で行うメダル投入チェック処理、及びメダル受付・スタートチェック処理（図57及び図58参照）中のS238で行うメダル投入チェック2処理について説明する。図60及び図61は、メダル投入チェック処理の手順を示すフローチャートである。なお、メダル投入チェック2処理は、メダル投入チェック処理のS253から処理が開始されるものであり、S253～S268の処理はメダル投入チェック処理におけるものと同じの処理であることから、以下では、メダル投入チェック処理の手順として説明する。

【0732】

まず、メインCPU101は、再遊技中であるか否かを判別する（S251）。

【0733】

S251において、メインCPU101が、再遊技中であると判別したとき（S251がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図57及び図58参照）のS229に移す。

【0734】

10

20

30

40

50

一方、S 2 5 1において、メインCPU 1 0 1が、再遊技中でないと判別したとき（S 2 5 1がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、メダル受付許可を行う（S 2 5 2）。この処理では、セレクトタ6 6（図5参照）のソレノイドの駆動が行われ（消磁されていたソレノイドが励磁され）、セレクトプレート8 0 4が排出位置からガイド位置に変移することで、メダル投入口1 4から投入されたメダルが計数され、ホッパー装置5 1に収容されるようになる。

【0 7 3 5】

次いで、メインCPU 1 0 1は、ベットボタンチェック処理を行う（S 2 5 3）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、BETスイッチ7 7のオン/オフ状態に基づいて、ベットボタン（MAXベットボタン1 5 a又は1ベットボタン1 5 b）の操作が行われたか否かを判別する。次いで、メインCPU 1 0 1は、S 2 5 3のベットボタンチェック処理の結果に基づいて、ベット動作が完了したか否かを判別する（S 2 5 4）。

10

【0 7 3 6】

S 2 5 4において、メインCPU 1 0 1が、ベット動作が完了したと判別したとき（S 2 5 4がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、メダル投入チェック処理（又はメダル投入チェック2処理）を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（5 7及び図5 8参照）のS 2 2 9（又はメダル受付・スタートチェック処理（図5 7及び図5 8参照）のS 2 3 9）に移す。

【0 7 3 7】

一方、S 2 5 4において、メインCPU 1 0 1が、ベット動作が完了していないと判別したとき（S 2 5 4がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、現処理時のメダルセンサ入力状態（遊技媒体の受付状態）と、前回処理時のメダルセンサ入力状態とを取得する（S 2 5 5）。なお、メダルセンサ入力状態は、メダル投入口1 4に受け入れられたメダルのセレクトタ6 6内の通過状況を示す情報であり、セレクトタ6 6の各メダルセンサ（図5参照）の検知結果により生成される。

20

【0 7 3 8】

本実施形態では、メダルセンサ入力状態は、1バイト（8ビット）のデータで表され、セレクトタ6 6の出口にメダルの通過方向に並んで設けられた上流側の第1メダルセンサ8 0 6の検知結果がビット0の情報（「0」又は「1」）に対応し、下流側の第2メダルセンサ8 0 7の検知結果がビット1の情報（「0」又は「1」）に対応する。第1メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット0に「1」がセットされ、第2メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット1に「1」がセットされる。それゆえ、メダルセンサ入力状態「0 0 0 0 0 0 0 0 B」は、メダル通過前又は通過後（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「0 0 0 0 0 0 0 1 B」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「0 0 0 0 0 0 1 1 B」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「0 0 0 0 0 0 1 0 B」は、メダル通過完了直前の状態を示す。

30

【0 7 3 9】

次いで、メインCPU 1 0 1は、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したか否かを判別する（S 2 5 6）。

40

【0 7 4 0】

S 2 5 6において、メインCPU 1 0 1が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化していないと判別したとき（S 2 5 6がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 2 6 2の処理を行う。

【0 7 4 1】

一方、S 2 5 6において、メインCPU 1 0 1が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したと判別したとき（S 2 5 6がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、スタートレバーONフラグがオン状態であれば、スタートレバーONフラグをオフ状態にセットする（S 2 5 7）。すなわち、この処理では、メインCPU 1 0 1は、開始操作が行われ、メダル受付禁止の制御が開始されてから、実際

50

にメダルの受付が（物理的に）禁止されるまでの特定期間においてメダルの投入を検知した場合には、該開始操作を無効にする処理を行う。

【0742】

次いで、メインCPU101は、前回処理時のメダルセンサ入力状態に基づいて、演算処理により、現処理時で得られるメダルセンサ入力状態の正常値（正常変化値）を生成する（S258）。

【0743】

なお、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「00000000B」である場合（第1及び第2メダルセンサがともにメダル未検知である場合）には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000001B」（第1メダルセンサがメダル検知であり、第2メダルセンサがメダル未検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「00000001B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000011B」（第1及び第2メダルセンサがともにメダル検知である場合）が生成される。また、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「00000011B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000010B」（第1メダルセンサがメダル未検知であり、第2メダルセンサがメダル検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「00000010B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000000B」（第1及び第2メダルセンサがともにメダル未検知である場合）が生成される。

【0744】

次いで、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態がS258で生成された正常変化値と同じであるか否かを判別する（S259）。なお、この判定処理では、メダル逆行エラーの発生の有無が判定され、S259の判定条件が満たされない場合には、メインCPU101は、メダル逆行エラーが発生したと判定する。

【0745】

S259において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がS258で生成された正常変化値と同じでないと判別したとき（S259がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS263の処理を行う。

【0746】

一方、S259において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がS258で生成された正常変化値と同じであると判別したとき（S259がYES判定の場合）、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態（「00000000B」）であるか否かを判別する（S260）。S260において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態であると判別したとき（S260がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS264の処理を行う。

【0747】

S260において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態でないと判別したとき（S260がNO判定の場合）、メインCPU101は、メダル通過チェックタイマをセットする（S261）。この処理でメダル通過チェックタイマにセットされる時間は、メダルがセクタ66を通過したか否かを判別可能な時間であれば、任意の時間に設定することができる。また、この処理でセットされるタイマ値は、例えば、現処理時のメダルセンサ入力状態に応じて変化させてもよい。

【0748】

S261の処理後又はS256がNO判定の場合、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過中の状態（「00000011B」）であり、かつ、メダル通過チェックタイマが停止しているか否かを判別する（S262）。この判定処理では、メダル通過エラー（投入メダル通過時間エラー）の発生の有無が判定され、S262の判定条件が満たされた場合、メインCPU101は、メダル通過エラーが発生したと判定する。

10

20

30

40

50

【 0 7 4 9 】

S 2 6 2において、メインCPU 1 0 1が、S 2 6 2の判定条件が満たされないと判別したとき（S 2 6 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 5 3の処理に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。

【 0 7 5 0 】

一方、S 2 6 2において、メインCPU 1 0 1が、S 2 6 2の判定条件が満たされると判別したとき（S 2 6 2がYES判定の場合）、又は、S 2 5 9がNO判定の場合、すなわち、メダル通過エラー又はメダル逆行エラーが発生したと判定された場合、メインCPU 1 0 1は、エラー処理を行う（S 2 6 3）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、例えば、エラーコマンド生成格納処理等のエラー発生時の各種処理を行う。なお、エラー処理の詳細については、後述の図 6 2を参照しながら後で説明する。そして、S 2 6 3の処理後、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 5 3の処理に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。

10

【 0 7 5 1 】

ここで再度、S 2 6 0の処理に戻って、S 2 6 0がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1は、規定数（本実施形態では3枚）のメダルが投入済みの状態であるか否かを判別する（S 2 6 4）。

【 0 7 5 2 】

S 2 6 4において、メインCPU 1 0 1が、規定数のメダルが投入済みの状態でないと判別したとき（S 2 6 4がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、図 5 9で説明したメダル投入処理を行う（S 2 6 5）。そして、S 2 6 5の処理後、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 5 3の処理に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。

20

【 0 7 5 3 】

一方、S 2 6 4において、メインCPU 1 0 1が、規定数のメダルが投入済みの状態であると判別したとき（S 2 6 4がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、クレジットカウンタの値に「1」を加算する（S 2 6 6）。次いで、メインCPU 1 0 1は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（S 2 6 7）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、副制御回路 2 0 0に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM 1 0 3に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図 8 0で説明する通信データ送信処理により、主制御回路 9 0から副制御回路 2 0 0に送信される。

30

【 0 7 5 4 】

次いで、メインCPU 1 0 1は、クレジットカウンタの値に基づいて、メダルのクレジット枚数が上限値（本実施形態では50枚）であるか否かを判別する（S 2 6 8）。

【 0 7 5 5 】

S 2 6 8において、メインCPU 1 0 1が、メダルのクレジット枚数が上限値でないと判別したとき（S 2 6 8がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 5 3の処理に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。一方、S 2 6 8において、メインCPU 1 0 1が、メダルのクレジット枚数が上限値であると判別したとき（S 2 6 8がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、メダル投入チェック処理（又はメダル投入チェック2処理）を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図 5 7及び図 5 8参照）のS 2 2 9（又はメダル受付・スタートチェック処理（図 5 7及び図 5 8参照）のS 2 3 9）に移す。

40

【 0 7 5 6 】

[エラー処理]

次に、図 6 2を参照して、例えば、メダル投入チェック処理（図 6 0及び図 6 1参照）中のS 2 6 3で行うエラー処理について説明する。図 6 2は、エラー処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 7 5 7 】

まず、メインCPU 1 0 1は、メダルソレノイドのオフ処理を行う（S 2 7 1）。具体的

50

には、メインCPU101は、セレクトタ66（図5参照）のソレノイドの駆動を停止する。次いで、メインCPU101は、メダルの払出枚数表示データの退避処理を行う（S272）。次いで、メインCPU101は、エラーテーブルのセット処理を行う（S273）。

【0758】

次いで、メインCPU101は、エラー要因を取得する（S274）。なお、この処理で取得されるエラー要因は、現在処理中のエラー処理を読み出した処理に応じて変化する。なお、本実施形態で対象とするエラー要因としては、「ホッパーエンブティエラー」、「ホッパージャムエラー」、「投入メダル通過カウントエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過時間エラー」、「投入メダル逆行エラー」、「投入メダル補助収納庫満杯エラー」、「イリーガルヒットエラー」が規定される。例えば、メダル投入チェック処理中のS259の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として「投入メダル逆行エラー（Cr）」が取得される。また、例えば、メダル投入チェック処理中のS262の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として「投入メダル通過時間エラー（CE）」が取得される。

10

【0759】

次いで、メインCPU101は、エラーテーブルとエラー要因とから、エラー表示データを取得する（S275）。例えば、エラー要因が「投入メダル逆行エラー（Cr）」である場合、この処理において、2桁の7セグLEDのうち、上位桁の7セグLEDに出力するエラー表示データとして、1バイトデータ「01001110B」が取得され、下位桁の7セグLEDに出力するエラー表示データとして、1バイトデータ「00001001B」が取得される。この場合、2桁の7セグLEDには、「Cr」の2文字がエラー情報として表示される。

20

【0760】

次いで、メインCPU101は、エラーコマンド（発生）生成格納処理を行う（S276）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信する、エラー発生時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー発生時のエラーコマンドは、後述の図80で説明する通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、エラー発生時のエラーコマンドには、エラー発生を示すパラメータを含んで構成される。

30

【0761】

次いで、メインCPU101は、1割込時間（1.1172ms）の待機処理を行う（S277）。次いで、メインCPU101は、エラーが解除されたか否かを判別する（S278）。

【0762】

S278において、メインCPU101が、エラーが解除されていないと判別したとき（S278がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS277の処理に戻し、S277以降の処理を繰り返す。

40

【0763】

一方、S278において、メインCPU101が、エラーが解除されたと判別したとき（S278がYES判定の場合）、メインCPU101は、エラー要因のクリア処理を行う（S279）。なお、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域で行われる。次いで、メインCPU101は、S272で退避させたメダルの払出枚数表示データの復帰処理を行う（S280）。

【0764】

次いで、メインCPU101は、エラーコマンド（解除）生成格納処理を行う（S281）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信する、エラー解除時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられ

50

た通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー解除時のエラーコマンドは、後述の図 80 で説明する通信データ送信処理により、主制御回路 90 から副制御回路 200 に送信される。なお、エラー解除時のエラーコマンドには、エラー解除を示すパラメータを含んで構成される。そして、S 281 の処理後、メイン CPU 101 は、エラー処理を終了し、処理を例えばメダル投入チェック処理（図 60 及び図 61 参照）中の S 253 に移す。なお、エラー解除では、発生したエラー要因が解除され、リセットスイッチ 76 が押下されることにより、エラー状態が解除される。

【0765】

[乱数値取得処理]

次に、図 63 を参照して、メインフロー（図 56 参照）中の S 203 で行う乱数値取得処理について説明する。なお、図 63 は、乱数値取得処理の手順を示すフローチャートである。

10

【0766】

まず、メイン CPU 101 は、乱数回路の乱数レジスタ 0 のハードラッチ乱数（0 ~ 65535）を取得し、取得した乱数値を内部当籤役抽籤用の乱数値として、メイン RAM 103 内の乱数値格納領域（不図示）に保存する（S 291）。

【0767】

次いで、メイン CPU 101 は、乱数回路の乱数レジスタ 1 ~ 7 のソフトラッチ乱数（0 ~ 65535 又は 0 ~ 255）を生成するためのソフトラッチ乱数取得レジスタのセット処理を行う（S 292）。次いで、メイン CPU 101 は、ソフトラッチ乱数の取得個数（例えば、7）をセットする（S 293）。なお、取得個数は、一遊技において行われ得る抽籤の数に応じて適宜増減して設定することができる。

20

【0768】

次いで、メイン CPU 101 は、取得個数分のソフトラッチ乱数を一括で取得し、取得個数分のソフトラッチ乱数を乱数値格納領域に保存する（S 294）。なお、この際、乱数回路 110 の乱数レジスタ 1 ~ 7 から取得されるソフトラッチ乱数（演出用乱数値）は、乱数値格納領域内において、乱数回路の乱数レジスタ 0 から取得されるハードラッチ乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）が格納された領域とは異なる領域に保存される。そして、S 294 の処理後、メイン CPU 101 は、乱数値取得処理を終了し、処理をメインフロー（図 56 参照）の S 204 に移す。なお、本実施形態では、1つの 2 バイト乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）と、6つの 1 バイト乱数（演出用乱数値）を格納するために、メイン RAM 103 に 8 バイトの格納領域が乱数格納領域として割り当てられている。また、本実施形態では、2 バイト乱数のソフトラッチ乱数は使用されていない。

30

【0769】

[内部抽籤処理]

次に、図 64 を参照して、メインフロー（図 56 参照）中の S 204 で行う内部抽籤処理について説明する。なお、図 64 は、内部抽籤処理の手順を示すフローチャートである。

【0770】

まず、メイン CPU 101 は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（S 301）。この処理では、メイン CPU 101 は、現遊技の設定値（1 ~ 6 のいずれか）及びメダル投入枚数（本実施形態では 3 枚）のチェック処理を行う。

40

【0771】

次いで、メイン CPU 101 は、一般遊技中用の内部抽籤テーブル（図 16 及び図 17 に示した「R T 0」状態における内部抽籤テーブル参照）及び抽籤回数（本実施形態では 98 回）をセットする（S 302）。

【0772】

次いで、メイン CPU 101 は、R B 作動中であるか否かを判別する（S 303）。S 303 において、メイン CPU 101 が、R B 作動中でないと判別したとき（S 303 が N O 判定の場合）、メイン CPU 101 は、後述の S 305 の処理を行う。

【0773】

50

一方、S 3 0 3において、メインCPU 1 0 1が、RB作動中であると判別したとき（S 3 0 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RB中用の内部抽籤テーブル（図 1 8に示した内部抽籤テーブル参照）及び抽籤回数（本実施形態では7回）をセットする（S 3 0 4）。この処理では、S 3 0 2でセットされた一般遊技中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数をRB中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数で上書きする。

【0774】

S 3 0 4の処理後又はS 3 0 3がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、セットされている内部抽籤テーブルから抽籤対象役の判定データ（アドレスに関するデータ）を取得し、抽籤テーブルアドレスを更新する（S 3 0 5）。

【0775】

次いで、メインCPU 1 0 1は、判定データがRT状態別データであるか否かを判別する（S 3 0 6）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、現在取得されている抽籤対象役がRT状態に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインCPU 1 0 1は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、RT状態別抽籤値選択テーブル（不図示）内のアドレスであるか否かを判別する。

【0776】

S 3 0 6において、メインCPU 1 0 1が、判定データがRT状態別データでないと判別したとき（S 3 0 6がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 3 0 8の処理を行う。一方、S 3 0 6において、メインCPU 1 0 1が、判定データがRT状態別データであると判別したとき（S 3 0 6がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、判定データに基づいて、RT状態抽籤値選択テーブルから選択データを取得し、該取得した選択データを判定データにセットする（S 3 0 7）。

【0777】

S 3 0 7の処理後又はS 3 0 6がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、抽籤対象役の判定データが設定別データであるか否かを判別する（S 3 0 8）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、現在取得されている抽籤対象役が、設定値に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインCPU 1 0 1は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、設定別内部抽籤値テーブル（不図示）内のアドレスであるか否かを判別する。

【0778】

S 3 0 8において、メインCPU 1 0 1が、判定データが設定別データでないと判別したとき（S 3 0 8がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 3 1 0の処理を行う。一方、S 3 0 8において、メインCPU 1 0 1が、判定データが設定別データであると判別したとき（S 3 0 8がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、判定データに設定値データ（0～5のいずれか）を加算し、該加算した値を判定データにセットする（S 3 0 9）。なお、この処理で判定データに加算される設定値データは、設定値に対応付けられたデータであるが、設定値そのものの値ではなく、設定値データ「0」～「5」は、それぞれ「設定1」～「設定6」に対応するデータである。

【0779】

S 3 0 9の処理後又はS 3 0 8がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、セットされている判定データ（アドレスデータ）に基づいて、抽籤対象役の抽籤値が格納された領域のアドレスを算出し、該アドレスに格納された抽籤値を取得する（S 3 1 0）。

【0780】

なお、例えば、その抽籤値がRT状態及び設定値の両方に応じて変化する内部当籤役の場合には、RT状態抽籤値選択テーブル及び設定別内部抽籤値テーブルの両方を参照して、抽籤値が取得される。すなわち、例えば、一般遊技状態用の内部抽籤テーブル（図 1 6及び図 1 7参照）において、RT 0状態を基準とし、RT状態が異なる場合に抽籤値が変動する内部当籤役（例えば、「F__維持リブ」など）については、遊技状態（RT 1～RT 5状態）に応じて抽籤値を変動させるとともに、設定値が異なる場合に抽籤値が変動する内部当籤役（例えば、「F__維持リブ」など）については、設定値（設定1～6）に応じ

10

20

30

40

50

て抽籤値を変動させる。

【0781】

次いで、メインCPU101は、乱数格納領域に格納された内部当籤役抽籤用の乱数値（0～65535のいずれか）を取得する（S311）。

【0782】

次いで、メインCPU101は、抽籤実行処理を行う（S312）。この処理では、メインCPU101は、S310で取得された抽籤値に、S311で取得された乱数値を加算し、その加算結果を抽籤結果（抽籤対象役の当籤／非当籤）とする。なお、この抽籤実行処理において、抽籤値と乱数値との和が65535を超えた場合（オーバーフローした場合）、抽籤対象役が当籤した（抽籤対象役が内部当籤役として決定された）と判定される。

10

【0783】

次いで、メインCPU101は、乱数値に抽籤値を加算した値（抽籤実行後の乱数値）を新たな乱数値として、乱数格納領域に保存する（S313）。次いで、メインCPU101は、抽籤実行処理で当籤したか否か（オーバーフローが発生したか否か）を判別する（S314）。

【0784】

S314において、メインCPU101が、抽籤実行処理で当籤したと判別したとき（S314がYES判定の場合）、メインCPU101は、内部抽籤テーブルを参照して当籤した内部当籤役に対応する当り要求フラグステータス（例えば、図16～図18中「No.」に対応する、特賞当籤番号（すなわち、当籤したボーナス役の種別を識別可能な情報）及び小役当籤番号（すなわち、当籤した小役又はリプレイ役の種別を識別可能な情報）の値）を取得する（S315）。そして、S315の処理後、メインCPU101は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）のS205に移す。

20

【0785】

一方、S314において、メインCPU101が、抽籤実行処理で当籤していないと判別したとき（S314がNO判定の場合）、メインCPU101は、内部抽籤テーブルにおいて抽籤対象役を次の役に更新し、抽籤回数を1減算する（S316）。次いで、メインCPU101は、減算後の抽籤回数が「0」であるか否かを判別する（S317）。

【0786】

S317において、メインCPU101が、減算後の抽籤回数が「0」でないと判別したとき（S317がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS305の処理に戻し、S305以降の処理を繰り返す。

30

【0787】

一方、S317において、メインCPU101が、減算後の抽籤回数が「0」であると判別したとき（S317がYES判定の場合）、すなわち、内部当籤役が「はずれ」である場合、メインCPU101は、ハズレステータスをセットする（S318）。なお、「ハズレステータス」は、特賞当籤番号及び小役当籤番号のいずれもが「0」となる当り要求フラグステータスに対応する。そして、S318の処理後、メインCPU101は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）のS205に移す。

【0788】

[図柄設定処理]

次に、図65を参照して、メインフロー（図56参照）中のS205で行う図柄設定処理について説明する。なお、図65は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0789】

まず、メインCPU101は、内部抽籤処理で取得された当り要求フラグステータスに基づいて、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出し、該抽出された特賞当籤番号及び小役当籤番号をメインRAM103内の当籤番号格納領域（不図示）に保存する（S321）。

【0790】

本実施形態では、特賞当籤番号「1」～「4」には、それぞれ、内部当籤役「F__BB1」、「F__BB2」、「F__BB3」及び「F__BB4」が対応付けられている。また、

50

小役当籤番号「1」～「23」には、それぞれ、内部当籤役「F__確定リブ」～「F__被弾リブ」が対応付けられ（図23参照）、小役当籤番号「24」～「61」には、それぞれ、内部当籤役「F__チャンス目A1」～「F__下段右中ベル2」が対応付けられ（図24参照）、小役当籤番号「62」～「68」には、それぞれ、内部当籤役「F__JAC1__1」～「F__JAC2」が対応付けられている（図23参照）。そして、当り要求フラグステータスの値は、これらの値を示す特賞番号に特賞当籤番号の値を乗算し、小役当籤番号を加算した値で構成される。それゆえ、S321の処理において、当り要求フラグステータスの値から特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出するため、本実施形態では、メインCPU101は、当り要求フラグステータスの値を特賞番号で除算する。なお、これは内部当籤役を識別するためのデータ圧縮の一例であり、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出可能であれば、その他のデータ構成も適宜採用することができる。

10

【0791】

次いで、メインCPU101は、抽出された小役当籤番号に基づいて、小役（又はリプレイ役）が当籤したか否かを判別する（S322）。この処理において、小役当籤番号が1～68のいずれかである場合には、メインCPU101は、小役（又はリプレイ役）が当籤したと判定し、小役当籤番号が0である場合には、メインCPU101は、小役（又はリプレイ役）が当籤しなかったと判定する。

【0792】

S322において、メインCPU101が、小役（又はリプレイ役）が当籤していないと判別したとき（S322がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS331の処理を行う。一方、S322において、メインCPU101が、小役（又はリプレイ役）が当籤したと判別したとき（S322がYES判定の場合）、メインCPU101は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（S323）。

20

【0793】

次いで、メインCPU101は、当り要求フラグテーブル（不図示）をセットする（S324）。次いで、メインCPU101は、減算結果を1減算し、該減算結果を更新する（S325）。次いで、メインCPU101は、減算結果が「0」未満であるか否かを判別する（S326）。

【0794】

S326において、メインCPU101が、減算結果が「0」未満でないと判別したとき（S326がNO判定の場合）、メインCPU101は、ビット数算出処理を行う（S327）。なお、S327のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブルに規定されている、小役当籤番号に対応する当り要求フラグデータの格納領域のブロック数を取得する。

30

【0795】

次いで、メインCPU101は、ビット数算出処理を行う（S328）。なお、S328のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブルにおいて規定されるブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数を算出する。

【0796】

なお、上述したS325～S328の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。また、S325～S328の処理が複数回繰り返される場合には、S327及びS328のビット数算出処理でそれぞれ取得されるブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、別の格納領域に保存される。また、上述したS325～S328の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、当り要求フラグデータの格納先を指定する情報（オンビット情報）となる。

40

【0797】

ここで再度、S326の処理に戻って、S326において、メインCPU101が、減算結果が「0」未満であると判別したとき（S326がYES判定の場合）、メインCPU101は、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のセット処理を行う（S329）。この際、メインCPU101は、上述したS325～S328の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数（オンビット情報）に

50

基づいて、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のみをセットする。具体的には、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のアドレスをDEレジスタに格納する。

【0798】

次いで、メインCPU101は、圧縮データ格納処理を行う（S330）。この処理では、メインCPU101は、主に、当り要求フラグデータをチェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域内の所定の格納領域に転送（展開）する処理を行う。圧縮データ格納処理の詳細については、後述の図66を参照しながら後で説明する。

【0799】

S330の処理後又はS322がNO判定の場合、メインCPU101は、持越役格納領域（図26参照）を参照して、持越役があるか否かを判別する（S331）。S331において、メインCPU101が、持越役があると判別したとき（S331がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS334の処理を行う。

10

【0800】

一方、S331において、メインCPU101が、持越役がないと判別したとき（S331がNO判定の場合）、メインCPU101は、S321の処理で抽出された特賞当籤番号に基づいて、ボーナス役（BB1～BB4）が当籤したか否かを判別する（S332）。

【0801】

S332において、メインCPU101が、ボーナス役が当籤していないと判別したとき（S332がNO判定の場合）、メインCPU101は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）のS206に移す。

20

【0802】

一方、S332において、メインCPU101が、ボーナス役が当籤したと判別したとき（S332がYES判定の場合）、メインCPU101は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する（S333）。

【0803】

S333の処理後又はS331がNO判定の場合、メインCPU101は、特賞当籤番号を当籤番号格納領域（不図示）にセットし、当り要求フラグ格納領域に当り要求フラグデータをセットし、RT状態をRT5状態にセットする（S334）。そして、S334の処理後、メインCPU101は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）のS206に移す。

30

【0804】

[圧縮データ格納処理]

次に、図66を参照して、例えば、図柄設定処理（図65参照）中のS330で行う圧縮データ処理について説明する。図66は、圧縮データ格納処理の手順を示すフローチャートである。

【0805】

なお、図66に示す圧縮データ格納処理は、図柄設定処理（図65参照）中のS330だけでなく、後述の図柄コード取得処理（後述の図68参照）中のS649においても実行される。図柄設定処理（図65参照）中のS330で実行される圧縮データ格納処理では、処理対象となるフラグデータは当り要求フラグデータ（当籤役に係るフラグデータ）となるが、後述の図柄コード取得処理（後述の図68参照）中のS649で実行される圧縮データ格納処理では、処理対象となるフラグデータは入賞作動フラグデータ（入賞役に係るフラグデータ）である。そして、処理対象となるフラグデータの種別が異なること以外は、両者の処理は同じ処理になる。

40

【0806】

それゆえ、図66のフローチャートでは、処理対象とするフラグデータを「処理対象フラグデータ」と記し、処理対象となるフラグテーブルを「処理対象フラグテーブル」と記す。また、この記載に合わせて、以下の圧縮データ格納処理の説明においても、当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータを「処理対象フラグデータ」と称し、当り要求フラ

50

グテーブル又は後述の図柄対応入賞作動テーブル（不図示）を「処理対象フラグテーブル」と称す。

【0807】

まず、メインCPU101は、格納先チェックビットをセットする（S341）。この処理では、格納先チェックビットはAレジスタ以外のレジスタに格納される。

【0808】

格納先チェックビットは、処理対象フラグデータの格納先（転送先）となるブロックを指定するための1バイトのデータである。本実施形態では、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域はともに、2つのブロック（格納領域1～8のブロック及び格納領域9のブロック）で構成される。そして、例えば、内部当籤役「F__JAC1__1」が決定された場合には、格納先のブロック数が「2」になるので、S341の処理では、格納先チェックビットとして、「00000011B」がセットされる。なお、この1バイトのデータのビット0の値（1/0）が格納領域1～8のブロック内の格納先の有無に対応し、ビット1の値（1/0）が格納領域9のブロック内の格納先の有無に対応する。

10

【0809】

次いで、メインCPU101は、バイト単位の転送カウンタの値を「8」にセットする（S342）。本実施形態では、少なくとも1つのブロックのバイト数が「8」であるので、転送カウンタの初期値には「8」がセットされる。

【0810】

次いで、格納先チェックビットから転送指示ビットの値を抽出する（S343）。なお、転送指示ビットは、格納先チェックビット内のビット0のデータに対応し、S343の処理では、1バイトのレジスタに格納されている格納先チェックビットを1回（1ビット分）右シフトすることにより、転送指示ビットが抽出される。具体的には、格納先チェックビットが格納された1バイトのレジスタ（Aレジスタ以外のレジスタ）を1回右シフトすると、ビット7～ビット1に格納されているデータがそれぞれビット6～ビット0に移動するとともに、シフト前のビット0のデータが出力される。そして、このシフト処理により出力されたデータが転送指示ビットの値となる。

20

【0811】

次いで、メインCPU101は、抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する（S344）。この処理では、メインCPU101は、抽出された転送指示ビットの値が「1」である場合に転送指示があると判定する。例えば、格納先チェックビットとして、「00000011B」がセットされた場合、1回目（格納領域の1ブロック目に対応）及び2回目（格納領域の2ブロック目に対応）のS344の判定処理で、転送指示ありの判定となる。

30

【0812】

S344において、メインCPU101が、転送指示がないと判別したとき（S344がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS354の処理を行う。

【0813】

一方、S344において、メインCPU101が、転送指示があると判別したとき（S344がYES判定の場合）、メインCPU101は、処理対象フラグテーブルからバイト単位格納先指定情報を取得する（S345）。この処理では、バイト単位格納先指定情報として、処理対象フラグテーブル内の処理対象役（当籤役又は入賞役）のフラグデータが格納された領域の先頭アドレスに格納されている、転送先を示す1バイトのデータが取得される。

40

【0814】

次いで、メインCPU101は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理（アドレスを1加算する処理）を行う（S346）。また、この処理では、メインCPU101は、処理対象フラグデータの格納（転送）先となるブロックの先頭格納領域を指定するアドレスを初期アドレスとしてセットする。例えば、1ブロック目の処理では、S346の処理において、初期アドレスとして格納領域1のアドレスがセットされ、2プロ

50

ック目の処理では、S 3 4 6 の処理において、初期アドレスとして格納領域 9 のアドレスがセットされる。

【 0 8 1 5 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、バイト単位格納先指定情報から転送指示ビットの値を抽出する (S 3 4 7) 。なお、ここでいう転送指示ビットは、バイト単位格納先指定情報のビット 0 に対応し、S 3 4 7 の処理では、1 バイトのレジスタに格納されているバイト単位格納先指定情報を 1 回右シフトすることにより、転送指示ビットの値を抽出する (ビット 0 のデータを出力する) 。

【 0 8 1 6 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、S 3 4 7 の処理で抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する (S 3 4 8) 。この処理では、メインCPU 1 0 1 は、抽出された転送指示ビットの値が「 1 」である場合、転送指示があると判定する。例えば、バイト単位格納先指定情報として、「 0 0 0 0 0 0 0 1 B 」がセットされた場合、1 回目 (1 ブロック目の格納領域 1 又は 2 ブロック目の格納領域 9) の S 3 4 7 の処理でビット 1 のデータ「 1 」が転送指示ビットの値として出力され転送指示ありの判定となるが、2 ~ 8 回目の S 3 4 7 の処理では、転送指示なしの判定となる。

10

【 0 8 1 7 】

S 3 4 8 において、メインCPU 1 0 1 が、転送指示がないと判別したとき (S 3 4 8 が NO 判定の場合) 、メインCPU 1 0 1 は、後述の S 3 5 1 の処理を行う。

【 0 8 1 8 】

一方、S 3 4 8 において、メインCPU 1 0 1 が、転送指示があると判別したとき (S 3 4 8 が YES 判定の場合) 、メインCPU 1 0 1 は、現在セットされている処理対象フラグテーブル内のアドレスに格納されている処理対象フラグデータ (当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータ) を、指定された格納領域に転送 (コピー) する (S 3 4 9) 。

20

【 0 8 1 9 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理 (アドレスを 1 加算する処理) を行う (S 3 5 0) 。

【 0 8 2 0 】

S 3 5 0 の処理後又は S 3 4 8 が NO 判定の場合、メインCPU 1 0 1 は、処理対象フラグデータの格納先となる格納領域を指定するアドレスの更新処理 (アドレスを 1 加算する処理) を行う (S 3 5 1) 。次いで、メインCPU 1 0 1 は、転送カウンタの値を 1 減算する (S 3 5 2) 。

30

【 0 8 2 1 】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、転送カウンタの値が「 0 」であるか否かを判別する (S 3 5 3) 。S 3 5 3 において、メインCPU 1 0 1 が、転送カウンタの値が「 0 」でないと判別したとき (S 3 5 3 が NO 判定の場合) 、メインCPU 1 0 1 は、処理を S 3 4 7 の処理に戻し、S 3 4 7 以降の処理を繰り返す。

【 0 8 2 2 】

一方、S 3 5 3 において、メインCPU 1 0 1 が、転送カウンタの値が「 0 」であると判別したとき (S 3 5 3 が YES 判定の場合) 、メインCPU 1 0 1 は、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っているか否かを判別する (S 3 5 4) 。この処理では、メインCPU 1 0 1 は、現処理時点において、格納先チェックビット内に「 1 」が格納されているビットが残っているか否かを判別する。そして、メインCPU 1 0 1 は、格納先チェックビット内に「 1 」が格納されているビットが残っている場合、すなわち、処理対象となるブロックが存在する場合には、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判定する。

40

【 0 8 2 3 】

S 3 5 4 において、メインCPU 1 0 1 が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判別したとき (S 3 5 4 が YES 判定の場合) 、メインCPU 1 0 1 は、処理を S 3 4 2 の処理に戻し、S 3 4 2 以降の処理を繰り返す。一方、S 3 5 4 において

50

、メインCPU101が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていないと判別したとき（S354がNO判定の場合）、メインCPU101は、圧縮データ格納処理を終了し、処理を例えば図柄設定処理（図65参照）中のS331に移す。

【0824】

[引込優先順位格納処理]

次に、図67を参照して、メインフロー（図56参照）中のS212で行う引込優先順位格納処理について説明する。図67は、引込優先順位格納処理の手順を示すフローチャートである。

【0825】

まず、メインCPU101は、検索リール数に「3」をセットする（S621）。次いで、メインCPU101は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（S622）。この処理では、内部当籤役及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブル（不図示）が選択される。

10

【0826】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位格納領域選択処理を行う（S623）。この処理では、検索対象のリールの引込優先順位データ格納領域が選択される。次いで、メインCPU101は、図柄チェック数（回数）として「20」をセットする（S624）。

【0827】

次いで、メインCPU101は、図柄コード取得処理を行う（S625）。この処理では、図柄チェック数に対応した入賞作動フラグ格納領域及び図柄コード格納領域を参照して、図柄コードを取得する。なお、図柄コード取得処理の詳細については、後述の図68を参照しながら後で説明する。

20

【0828】

次いで、メインCPU101は、論理積演算処理を行う（S626）。この処理では、メインCPU101は、入賞作動フラグデータの生成処理を行う。論理積演算処理の詳細については、後述の図69を参照しながら後で説明する。

【0829】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位取得処理を行う（S627）。この処理では、メインCPU101は、入賞作動フラグ（入賞役）格納領域（図25参照）内においてビットが「1」にセットされており、かつ、当り要求フラグ格納領域でビットが「1」にされている役について、引込優先順位テーブル（不図示）を参照して、引込優先順位データを取得する。なお、引込優先順位取得処理の詳細については、後述の図70及び図71を参照しながら後で説明する。

30

【0830】

次いで、メインCPU101は、取得した引込優先順位データをメインRAM103内の引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する（S628）。この際、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。

【0831】

なお、引込優先順位データ格納領域には、メインリールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。各引込優先順位データ格納領域には、対応するメインリールの各図柄位置「0」～「19」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、この引込優先順位データ格納領域を参照することにより、停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。

40

【0832】

引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。引込優先順位データを参照することにより、メインリールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データと

50

して最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、メインリールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合には、優先順序テーブルが規定する優先順序に従って1つの図柄が決定される。

【0833】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位格納領域の更新処理を行う(S629)。この処理では、メインCPU101は、次のチェック図柄の引込優先順位データ格納領域をセットする。次いで、メインCPU101は、図柄チェック数を1減算する(S630)。次いで、メインCPU101は、図柄チェック数が「0」であるか否かを判別する(S631)。

10

【0834】

S631において、メインCPU101が、図柄チェック数が「0」でないと判別したとき(S631がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS625の処理に戻し、S625以降の処理を繰り返す。一方、S631において、メインCPU101が、図柄チェック数が「0」であると判別したとき(S631がYES判定の場合)、メインCPU101は、検索対象リールの変更処理を行う(S632)。

【0835】

次いで、メインCPU101は、検索リール数を1減算する(S633)。次いで、メインCPU101は、検索リール数が「0」であるか否か、すなわち、全てのメインリールに対して上述した一連の処理が行われたか否かを判別する(S634)。

20

【0836】

S634において、メインCPU101が、検索リール数が「0」でないと判別したとき(S634がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS622の処理に戻し、S622以降の処理を繰り返す。一方、S634において、メインCPU101が、検索リール数が「0」であると判別したとき(S634がYES判定の場合)、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー(図56参照)のS213に移す。

【0837】

[図柄コード取得処理]

次に、図68を参照して、引込優先順位格納処理(図67参照)中のS625で行う図柄コード取得処理について説明する。図68は、図柄コード取得処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0838】

まず、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域のクリア処理を行う(S641)。この処理では、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域(図25参照)内の全ての格納領域に「0」をセットする。次いで、メインCPU101は、第1リール図柄配置テーブル(不図示)をセットする(S642)。

【0839】

次いで、メインCPU101は、第1リール(左リール3L)の停止時であるか否かを判別する(S643)。

40

【0840】

S643において、メインCPU101が、第1リール(左リール3L)の停止時であると判別したとき(S643がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS647の処理を行う。一方、S643において、メインCPU101が、第1リール(左リール3L)の停止時でないと判別したとき(S643がNO判定の場合)、メインCPU101は、第2リール図柄配置テーブル(不図示)をセットする(S644)。この処理では、S642の処理でセットされた第1リール図柄配置テーブルが、第2リール図柄配置テーブルで上書きされる。

【0841】

次いで、メインCPU101は、第2リール(中リール3C)の停止時であるか否かを判

50

別する（S 6 4 5）。

【0 8 4 2】

S 6 4 5において、メインCPU 1 0 1が、第2リール（中リール3 C）の停止時であると判別したとき（S 6 4 5がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 6 4 7の処理を行う。一方、S 6 4 5において、メインCPU 1 0 1が、第2リール（中リール3 C）の停止時でないと判別したとき（S 6 4 5がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、第3リール図柄配置テーブル（不図示）をセットする（S 6 4 6）。この処理では、S 6 4 4の処理でセットされた第2リール図柄配置テーブルが、第3リール図柄配置テーブルで上書きされる。

【0 8 4 3】

S 6 4 6の処理後、又は、S 6 4 3或いはS 6 4 5がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1は、停止制御対象のリールに対する停止操作実行時の図柄チェック処理を行い、図柄チェック処理により取得された図柄に対応する図柄対応入賞作動テーブル（不図示）を取得する（S 6 4 7）。図柄対応入賞作動テーブルは、停止制御対象のリールにおいて、対応する図柄が有効ライン上に停止したならば入賞となり得る入賞役（図柄組合せ）の種別を識別可能とするためのテーブルである。

【0 8 4 4】

次いで、メインCPU 1 0 1は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（S 6 4 8）。次いで、メインCPU 1 0 1は、図6 6で説明した圧縮データ格納処理を行う（S 6 4 9）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、主に、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータを、入賞作動フラグ格納領域内の対応する格納領域に転送（展開）する処理を行う。

【0 8 4 5】

例えば、第1リール（左リール3 L）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「blank」である場合には、入賞可能な図柄組合せ（コンビネーション）は、図1 9～図2 2に示すように、「S_X Dリップ」、「S_パーリップ2」、「S_RT 1移行リップ」、及び「S_特殊役1」である。

【0 8 4 6】

S 6 4 9の処理後、メインCPU 1 0 1は、圧縮データ格納処理により更新された入賞作動フラグ格納領域をセットし、図柄コード格納領域をセットし、入賞作動フラグ格納領域のデータ長（本実施形態では9バイト）をセットする（S 6 5 0）。そして、S 6 5 0の処理後、メインCPU 1 0 1は、図柄コード取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図6 7参照）のS 6 2 6に移す。

【0 8 4 7】

[論理積演算処理]

次に、図6 9を参照して、例えば、引込優先順位格納処理（図6 7参照）中のS 6 2 6で行う論理積演算処理について説明する。図6 9は、論理積演算処理の手順を示すフローチャートである。なお、図6 9に示す論理積演算処理は、引込優先順位格納処理（図6 7参照）中のS 6 2 6だけでなく、後述の引込優先順位取得処理（後述の図7 0及び図7 1参照）中のS 6 8 6においても実行される。

【0 8 4 8】

引込優先順位格納処理（図6 7参照）中のS 6 2 6で実行される論理積演算処理において、論理積演算される2つのデータは、上述した図柄コード取得処理中のS 6 5 0でセットされた入賞作動フラグ格納領域のデータ、及び、図柄コード格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、上述した図柄コード取得処理中のS 6 5 0でセットされたデータ長（9バイト）のバイト数「9」が後述の「論理積回数」に対応する。

【0 8 4 9】

一方、後述の引込優先順位取得処理（後述の図7 0及び図7 1参照）中のS 6 8 6で実行される論理積演算処理において、論理積演算される2つのデータは、当り（引込）要求フ

10

20

30

40

50

ラグ格納領域のデータ、及び、入賞作動フラグ格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、後述のRT作動組み合わせ表示フラグのデータ長（1バイト）のバイト数「1」が後述の「論理積回数」に対応する。

【0850】

まず、メインCPU101は、論理積元データ（例えば、図柄コード格納領域のデータ）を取得する（S661）。次いで、メインCPU101は、論理積元データと論理積先データ（例えば、入賞作動フラグ格納領域のデータ）との論理積演算を行い、その演算結果を論理積先データとして保存する（S662）。

【0851】

次いで、メインCPU101は、取得する論理積元データのアドレスを1加算する（S663）。次いで、メインCPU101は、参照する論理積先データのアドレスを1加算する（S664）。

【0852】

次いで、メインCPU101は、論理積回数を1減算する（S665）。次いで、メインCPU101は、論理積回数が「0」であるか否かを判別する（S666）。

【0853】

S666において、メインCPU101が、論理積回数が「0」でないと判別したとき（S666がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS661の処理に戻し、S661以降の処理を繰り返す。一方、S666において、メインCPU101が、論理積回数が「0」であると判別したとき（S666がYES判定の場合）、メインCPU101は、論理積演算処理を終了し、処理を例えば引込優先順位格納処理（図67参照）のS627に移す。

【0854】

[引込優先順位取得処理]

次に、図70及び図71を参照して、引込優先順位格納処理（図67参照）中のS627で行う引込優先順位取得処理について説明する。なお、図70及び図71は、引込優先順位取得処理の手順を示すフローチャートである。

【0855】

まず、メインCPU101は、右ルール3R（特定の表示列）のチェック時であるか否かを判別する（S671）。

【0856】

S671において、メインCPU101が、右ルール3Rのチェック時でないと判別したとき（S671がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS674の処理を行う。一方、S671において、メインCPU101が、右ルール3Rのチェック時であると判別したとき（S671がYES判定の場合）、メインCPU101は、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ANY役」（所定の図柄の組合せ）が含まれるか否かを判別する（S672）。なお、ここでいう「ANY役」とは、少なくとも右ルール3Rの停止図柄に関係なく入賞が確定する役（少なくとも右ルール3Rの停止図柄が任意の図柄である入賞役）のことをいう。もっとも、本実施形態では、「ANY役」は規定されていない。

【0857】

S672において、メインCPU101が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ANY役」が含まれないと判別したとき（S672がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS674の処理を行う。一方、S672において、メインCPU101が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ANY役」が含まれると判別したとき（S672がYES判定の場合）、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域内の「ANY役」に対応する格納領域をマスクする（S673）。具体的には、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域内の「ANY役」に対応するビットに「1」をセットする。なお、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ANY役」を規定しない場合には、S671～S673の

10

20

30

40

50

処理を不要としてもよい。また、「ANY役」が、左リール3L又は中リール3Cの停止図柄を任意の図柄として規定する場合には、左リール3L又は中リール3Cのチェック時である場合にもS672及びS673の処理を行うようにすればよい(後述のS681~S683の処理も同様)。

【0858】

S673の処理後、又は、S671或いはS672がNO判定の場合、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域(図25参照)のアドレスとして、その最後尾の格納領域のアドレスに「1」を加算したアドレスをセットし、停止禁止データをセットし、入賞作動フラグデータ長(入賞作動フラグ格納領域のデータ長:本実施形態では、9バイト)をセットする(S674)。次いで、メインCPU101は、ストックボタン作動カウンタの値、及び、ストップボタン作動状態を取得する(S675)。なお、ストップボタン作動カウンタは、停止操作が検出されているストップボタンの数を管理するためのカウンタである。また、ストップボタン作動状態は、作動ストップボタン格納領域(図28参照)を参照することにより取得される。

10

【0859】

次いで、メインCPU101は、セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを1減算(-1更新)する(S676)。次いで、メインCPU101は、セットされている入賞作動フラグ格納領域とそれに対応する当り要求フラグ格納領域(図25参照)とから当り要求フラグデータを生成し、該生成された当り要求フラグデータに基づいて禁止入賞作動位置を生成する(S677)。

20

【0860】

次いで、メインCPU101は、停止操作位置が禁止入賞作動位置であるか否かを判別する(S678)。

【0861】

S678において、メインCPU101が、停止操作位置が禁止入賞作動位置でないと判別したとき(S678がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS684の処理を行う。一方、S678において、メインCPU101が、停止操作位置が禁止入賞作動位置であると判別したとき(S678がYES判定の場合)、メインCPU101は、ストップボタン作動カウンタの値が第3停止の値であるか否かを判別する(S679)。

【0862】

S679において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第3停止の値であると判別したとき(S679がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS705の処理を行う。一方、S679において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第3停止の値でないと判別したとき(S679がNO判定の場合)、メインCPU101は、ストップボタン作動カウンタの値が第2停止の値であるか否かを判別する(S680)。

30

【0863】

S680において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第2停止の値でないと判別したとき(S680がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS684の処理を行う。一方、S680において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第2停止の値であると判別したとき(S680がYES判定の場合)、メインCPU101は、右リール3Rの停止後であるか否かを判別する(S681)。

40

【0864】

S681において、メインCPU101が、右リール3Rの停止後であると判別したとき(S681がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS684の処理を行う。一方、S681において、メインCPU101が、右リール3Rの停止後でないと判別したとき(S681がNO判定の場合)、メインCPU101は、当り要求フラグが「ANY役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないか否か(内部当籤役に係る図柄組合せ(入賞役)に「ANY役」が含まれないか否か)を判別する(S682)。

50

【0865】

S682において、メインCPU101が、当り要求フラグが「ANY役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないと判別したとき（S682がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS684の処理を行う。一方、S682において、メインCPU101が、当り要求フラグが「ANY役」の干渉を受ける可能性があるフラグであると判別したとき（S682がNO判定の場合）、メインCPU101は、現チェックが「ANY役」を含む当り要求フラグのチェック時であるか否かを判別する（S683）。

【0866】

S683において、メインCPU101が、現チェックが「ANY役」を含む当り要求フラグのチェック時であると判別したとき（S683がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS705の処理を行う。

10

【0867】

一方、S683において、メインCPU101が、現チェックが「ANY役」を含む当り要求フラグのチェック時でないと判別したとき（S683がNO判定の場合）、S678或いはS680がNO判定の場合、又は、S681或いはS682がYES判定の場合、メインCPU101は、入賞作動フラグデータ長を1減算する（S684）。次いで、メインCPU101は、入賞作動フラグデータ長が「0」であるか否かを判別する（S685）。

【0868】

S685において、メインCPU101が、入賞作動フラグデータ長が「0」でないと判別したとき（S685がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS676の処理に戻し、S676以降の処理を繰り返す。

20

【0869】

一方、S685において、メインCPU101が、入賞作動フラグデータ長が「0」であると判別したとき（S685がYES判定の場合）、メインCPU101は、停止制御用引込要求フラグ設定処理を行う（S686）。この処理では、例えば、メインCPU101は、図69で説明した論理積演算処理を行う。なお、S686の処理内で実行される論理積演算処理では、上述のように、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータが「論理積先データ」にセットされ、入賞作動フラグ格納領域のデータが「論理積元データ」にセットされ、「論理積回数」には、RT作動組み合わせ表示フラグのデータ長（1バイト）のバイト数「1」がセットされる。RT作動組み合わせ表示フラグは、入賞作動フラグ格納領域において、RT移行に係る図柄組合せが規定された格納領域のことであり、本実施形態では、図25に示すように格納領域1のみとなる。

30

【0870】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位テーブルアドレス格納領域を参照して、引込優先順位テーブルを取得する（S687）。この処理では、現在セットされているアドレスに、引込優先順位データの初期値「1（001H）」が設定されるとともに、いずれかの引込優先順位テーブルが取得される。

【0871】

次いで、メインCPU101は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコード（000H）であるか否かを判別する（S688）。

40

【0872】

S688において、メインCPU101が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードであると判別したとき（S688がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS705の処理を行う。一方、S688において、メインCPU101が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードでないと判別したとき（S688がNO判定の場合）、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（S689）。

50

【0873】

次いで、メインCPU101は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルに基づいて、引込優先順位データを取得する(S690)。次いで、メインCPU101は、引込優先順位テーブルのブロックカウンタをセットする(S691)。

【0874】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位テーブルのチェック回数をセットし、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを1加算(+1更新)する(S692)。

【0875】

次いで、メインCPU101は、更新された引込優先順位テーブルのアドレスに基づいて、チェックデータを取得し、チェックデータからチェックビットを抽出する(S693)。

【0876】

次いで、メインCPU101は、抽出されたチェックビットの値が「1」であるか否かを判別する(S694)。

【0877】

S694において、メインCPU101が、抽出されたチェックビットの値が「1」でないと判別したとき(S694がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS699の処理を行う。一方、S694において、メインCPU101が、抽出されたチェックビットの値が「1」であると判別したとき(S694がYES判定の場合)、メインCPU101は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを1加算(+1更新)し、更新後のアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから判定データを取得する(S695)。

【0878】

次いで、メインCPU101は、S695で取得した判定データに基づいて、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であるか否かを判別する(S696)。この処理では、メインCPU101は、現在取得されている入賞作動フラグデータと、判定データとを比較し、前者が後者に対応するものであるか否かを判定し、前者が後者に対応するものである場合には、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であると判定する。

【0879】

S696において、メインCPU101が、入賞作動フラグデータが判定対象でないと判別したとき(S696がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS699の処理を行う。一方、S696において、メインCPU101が、入賞作動フラグデータが判定対象であると判別したとき(S696がYES判定の場合)、メインCPU101は、引込優先順位データの更新処理を行う(S697)。この処理では、メインCPU101は、S697で取得した判定データに対応付けられた引込優先順位データで、現在セットされている引込優先順位データを更新(上書き)する。

【0880】

次いで、メインCPU101は、チェックデータの更新処理を行う(S698)。この処理では、メインCPU101は、チェックデータを1ビットだけ右方向(ビット7からビット0に向かう方向)にシフトする。なお、この処理において、シフト後のチェックデータのビット7には、「0」がセットされる。

【0881】

S698の処理後、又は、S694或いはS696がNO判定の場合、メインCPU101は、チェックデータにチェック対象のビット(「1」がセットされているビット)があるか否かを判別する(S699)。

【0882】

S699において、メインCPU101が、チェックデータにチェック対象のビットがないと判別したとき(S699がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS702の処理を行う。一方、S699において、メインCPU101が、チェックデータにチェック対象のビットがあると判別したとき(S699がYES判定の場合)、メインCPU101は、チェックする入賞作動フラグ格納領域のアドレスを1加算(+1更新)し、

10

20

30

40

50

チェック回数を1減算する(S700)。

【0883】

次いで、メインCPU101は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する(S701)。S701において、メインCPU101が、チェック回数が「0」でないと判別したとき(S701がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS698の処理に戻し、S698以降の処理を繰り返す。

【0884】

一方、S701において、メインCPU101が、チェック回数が「0」であると判別したとき(S701がYES判定の場合)、メインCPU101は、現在参照している入賞作動フラグ格納領域のアドレスにチェック回数を加算して入賞作動フラグ格納領域のアドレスを更新し、ブロックカウンタの値を1減算する(S702)。次いで、メインCPU101は、ブロックカウンタの値が「0」であるか否かを判別する(S703)。

10

【0885】

S703において、メインCPU101が、ブロックカウンタの値が「0」でないと判別したとき(S703がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS692の処理に戻し、S692以降の処理を繰り返す。

【0886】

一方、S703において、メインCPU101が、ブロックカウンタの値が「0」であると判別したとき(S703がYES判定の場合)、メインCPU101は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを1加算(+1更新)する(S704)。そして、S704の処理後、メインCPU101は、処理をS688の処理に戻し、S688以降の処理を繰り返す。

20

【0887】

ここで再度、S679、S683又はS688の処理に戻って、S679、S683又はS688がYES判定の場合、メインCPU101は、この時点でセットされている引込順位データを、最終的な引込優先順位データとしてセットする(S705)。なお、S679又はS683がYES判定の場合、メインCPU101は、最終的な引込優先順位データとして「0(00H)」をセットする。この場合、引込優先順位データ「0(00H)」にはエンドコードが割り付けられているので、引込データ無し(停止禁止)がセットされる。そして、S705の処理後、メインCPU101は、引込優先順位取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理(図67参照)のS628に移す。

30

【0888】

[リール停止制御処理]

次に、図72を参照して、メインフロー(図56参照)中のS213で行うリール停止制御処理について説明する。なお、図72は、リール停止制御処理の手順を示すフローチャートである。

【0889】

まず、メインCPU101は、リール停止可能信号OFF処理を行う(S711)。この処理では、メインCPU101は、主に、リール停止可能信号OFFデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域を使用して行われる。

40

【0890】

次いで、メインCPU101は、全リールの回転速度が所定の一定速度に到達したか否か(「定速」になったか否か)を判別する(S712)。S712において、メインCPU101が、全リールの回転速度が「定速」になっていないと判別したとき(S712がNO判定の場合)、メインCPU101は、S712の処理を繰り返す。

【0891】

一方、S712において、メインCPU101が、全リールの回転速度が「定速」になったと判別したとき(S712がYES判定の場合)、メインCPU101は、リール停止可能信号ON処理を行う(S713)。この処理では、メインCPU101は、主に、リ

50

ール停止可能信号ONデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインRAM 103の規定外作業領域を使用して行われる。

【0892】

次いで、メインCPU101は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する(S714)。

【0893】

S714において、メインCPU101が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき(S714がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS713の処理に戻し、S713以降の処理を繰り返す。一方、S714において、メインCPU101が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき(S714がYES判定の場合)、メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域(図28参照)を更新し、ストップボタン未作動カウンタの値を1減算する(S715)。

10

【0894】

次いで、メインCPU101は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する(S716)。また、この処理では、検索対象リールのリール制御管理情報が格納される回胴制御データ格納領域のアドレス(先頭アドレス)セット処理も行われる。

【0895】

次いで、メインCPU101は、リール停止可能信号OFF処理を行う(S717)。この処理は、上記S711と同様に、メインRAM103の規定外作業領域を使用して行われる。次いで、メインCPU101は、図柄カウンタの値に基づいて停止開始位置をメインRAM103に格納する(S718)。

20

【0896】

次いで、メインCPU101は、リール停止選択処理を行う(S719)。詳細な説明は省略するが、この処理では、メインCPU101は、滑り駒数の選択処理を行う。

【0897】

次いで、メインCPU101は、停止開始位置と、S719で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインRAM103に格納する(S720)。この処理では、メインCPU101は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その加算結果を停止予定位置とする。

【0898】

次いで、メインCPU101は、図柄コード格納処理を実行する(S721)。この処理では、停止予定位置に対応する図柄コードが図柄コード格納領域に格納される。次いで、メインCPU101は、制御対象のリールが最終停止(第3停止)のリールであるか否かを判別する(S722)。この処理では、メインCPU101は、ストップボタン未作動カウンタの値に基づいて、制御対象のリールが最終停止(第3停止)のリールであるか否かを判別し、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」であるときには、制御対象のリールが最終停止のリールであると判定する。

30

【0899】

S722において、メインCPU101が、制御対象のリールが最終停止のリールでないと判別したとき(S722がNO判定の場合)、メインCPU101は、制御変更処理を行う(S723)。この処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。次いで、メインCPU101は、図67で説明した引込優先順位格納処理を行う(S724)。

40

【0900】

次いで、メインCPU101は、停止間隔残時間待機処理を行う(S725)。この処理では、メインCPU101は、予め設定された所定のリール停止間隔時間が経過するまで、待機処理を行う。そして、S725の処理後、メインCPU101は、処理をS711の処理に戻し、S711以降の処理を繰り返す。

【0901】

ここで再度、S722の処理に戻って、S722において、メインCPU101が、制御

50

対象のリールが最終停止のリールであると判別したとき（S 7 2 2 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、全リールの励磁が停止状態であるか否かを判別する（S 7 2 6）。S 7 2 6 において、メインCPU 1 0 1 が、全リールの励磁が停止状態でないと判別したとき（S 7 2 6 が N O 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、S 7 2 6 の処理を繰り返す。

【0902】

一方、S 7 2 6 において、メインCPU 1 0 1 が、全リールの励磁が停止状態であると判別したとき（S 7 2 6 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、第3停止操作されたストップボタンがオン状態のままである（ストップボタンが放されていない）か否かを判別する（S 7 2 7）。S 7 2 7 において、メインCPU 1 0 1 が、第3停止操作されたストップボタンがオン状態のままであると判別したとき（S 7 2 7 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、S 7 2 7 の処理を繰り返す。一方、S 7 2 7 において、メインCPU 1 0 1 が、第3停止操作されたストップボタンがオン状態のままでないとして判別したとき（S 7 2 7 が N O 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）のS 2 1 4 に移す。

【0903】

[入賞検索処理]

次に、図73を参照して、メインフロー（図56参照）中のS 2 1 4 で行う入賞検索処理について説明する。なお、図73は、入賞検索処理の手順を示すフローチャートである。

【0904】

まず、メインCPU 1 0 1 は、図柄コード格納領域（図30参照）に格納された各格納領域のデータを、入賞作動フラグ格納領域（図25参照）の対応する格納領域に転送して保存する（S 7 6 1）。そして、この処理終了時点では、D E レジスタに入賞作動フラグ格納領域の最後尾のアドレスがセットされる。

【0905】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、入賞役（図柄組合せ）の払出枚数（図19～図22参照）を規定する払出枚数データテーブル（不図示）のアドレスをH L レジスタにセットする（S 7 6 2）。次いで、メインCPU 1 0 1 は、払出枚数テーブル数（例えば、本実施形態では「4」）を入賞検索カウンタの初期値とし、該初期値をB レジスタにセットする（S 7 6 3）。

【0906】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、H L レジスタにセットされたアドレスに基づいて、メダルの払出枚数（本実施形態では、1枚、2枚、5枚及び8枚のいずれか）のデータをC レジスタにセットし、判定対象データをA レジスタにセットし、H L レジスタにセットされているアドレスに「2」を加算（+2更新）する（S 7 6 4）。なお、払出枚数データテーブルにおいて、メダルの払出枚数のデータは、例えば「払出枚数（1, 2, 5又は8）* 2 + 0」と規定される。また、以下では、C レジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータ「払出枚数（1, 2, 5又は8）* 2 + 0」内のデータ「0」を「判定ビット」という。この判定ビットは入賞検索の判定対象ブロックであるか否かを示す情報である。

【0907】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、C レジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータから判定ビットの値を抽出する（S 7 6 5）。次いで、メインCPU 1 0 1 は、抽出した判定ビットの値に基づいて、判定対象ブロックであるか否かを判別する（S 7 6 6）。この処理において、メインCPU 1 0 1 は、抽出した判定ビットの値が「1」である場合に、判定対象ブロックであると判定する。なお、本実施形態では、メダルの払出枚数にかかわらず、判定ビットの値は常に「0」が規定されるようにしているため、S 7 6 6 の処理は必ずN O 判定となる。

【0908】

S 7 6 6 において、メインCPU 1 0 1 が、判定対象ブロックでないと判別したとき（S 7 6 6 が N O 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、後述のS 7 6 8 の処理を行う。一方

10

20

30

40

50

、S766において、メインCPU101が、判定対象ブロックであると判別したとき（S766がYES判定の場合）、メインCPU101は、DEレジスタにセットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを1減算（-1更新）する（S767）。

【0909】

S767の処理後又はS766がNO判定の場合、メインCPU101は、DEレジスタにセットされた入賞作動フラグ格納領域のアドレスで指定される格納領域のデータを判定データとして抽出する（S768）。

【0910】

次いで、メインCPU101は、S764でAレジスタにセットされた判定対象データと、S768で抽出した判定データとに基づいて、判定の結果が入賞であるか否かを判別する（S769）。この処理において、メインCPU101は、S764でAレジスタにセットされた判定対象データが、S768で抽出した判定データと同じであれば、判定の結果が入賞であると判定する。

10

【0911】

S769において、メインCPU101が、判定の結果が入賞でないと判別したとき（S769がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS776の処理を行う。一方、S769において、メインCPU101が、判定の結果が入賞であると判別したとき（S769がYES判定の場合）、メインCPU101は、現遊技が3枚遊技（メダルのベット枚数が3枚である遊技）であるか否かを判別する（S770）。

【0912】

S770において、メインCPU101が、現遊技が3枚遊技であると判別したとき（S770がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS772の処理を行う。一方、S770において、メインCPU101が、現遊技が3枚遊技でないと判別したとき（S770がNO判定の場合）、メインCPU101は、2枚遊技（メダルのベット枚数が2枚である遊技）の払出枚数をCレジスタにセットする（S771）。なお、本実施形態では、2枚遊技がないため、S770及びS771の処理は不要となる。

20

【0913】

S771の処理後又はS770がYES判定の場合、メインCPU101は、払出枚数の更新処理を行う（S772）。具体的には、メインCPU101は、現在の入賞枚数カウンタの値に、Cレジスタにセットされたメダルの払出枚数を加算し、加算後の値を払出枚数にセットする。

30

【0914】

次いで、メインCPU101は、払出枚数の値が最大払出枚数「15」未満であるか否かを判別する（S773）。

【0915】

S773において、メインCPU101が、払出枚数の値が最大払出枚数「15」未満であると判別したとき（S773がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS775の処理を行う。一方、S773において、メインCPU101が、払出枚数の値が最大払出枚数「15」未満でないと判別したとき（S773がNO判定の場合）、メインCPU101は、払出枚数に最大払出枚数「15」をセットする（S774）。

40

【0916】

S774の処理後又はS773がYES判定の場合、メインCPU101は、払出枚数を入賞枚数カウンタに保存する（S775）。

【0917】

S775の処理後又はS769がNO判定の場合、メインCPU101は、他の入賞があるか否かを判別する（S776）。S776において、メインCPU101が、他の入賞があると判別したとき（S776がYES判定の場合）、メインCPU101は、処理をS769の処理に戻し、S769以降の処理を繰り返す。

【0918】

一方、S776において、メインCPU101が、他の入賞がないと判別したとき（S7

50

76がNO判定の場合)、メインCPU101は、入賞検索カウンタの値を1減算(-1更新)する(S777)。なお、例えば、有効ラインが1本である場合には、複数の小役が重複して入賞することがないので、S776の判定処理は必ずNO判定となる。

【0919】

次いで、メインCPU101は、入賞検索カウンタの値が「0」であるか否かを判別する(S778)。

【0920】

S778において、メインCPU101が、入賞検索カウンタの値が「0」でないと判別したとき(S778がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS764の処理に戻し、S764以降の処理を繰り返す。一方、S778において、メインCPU101が、入賞検索カウンタの値が「0」であると判別したとき(S778がYES判定の場合)、メインCPU101は、入賞検索処理を終了し、処理をメインフロー(図56参照)中のS215の処理に移す。

【0921】

[イリーガルヒットチェック処理]

次に、図74を参照して、メインフロー(図56参照)中のS215で行うイリーガルヒットチェック処理について説明する。なお、図74は、イリーガルヒットチェック処理の手順を示すフローチャートである。なお、イリーガルヒットとは、内部抽籤処理(図64参照)で抽籤され、図柄設定処理(図65参照)で当籤番号格納領域に格納された特賞当籤番号及び小役当籤番号(内部当籤役)に基づいて、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rが、成立しえない図柄の組合せで有効ライン上に停止(図柄組合せ不成立)したことを示す用語である。

【0922】

まず、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域(図25参照)のアドレスをセットする(S781)。次いで、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域のサイズ(バイト数、本実施形態では「9」)を、チェックカウンタの値にセットする(S782)。

【0923】

次いで、メインCPU101は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに基づいて、該アドレスに対応する当り要求フラグ格納領域(内部当籤役格納領域)内の格納領域に格納された内部当籤役のデータ(当り要求フラグデータ)を取得する(S783)。次いで、メインCPU101は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに格納された入賞役のデータ(入賞作動フラグデータ)と、内部当籤役のデータ(当り要求フラグデータ)とを合成する(S784)。

【0924】

なお、この合成処理では、まず、メインCPU101は、入賞役のデータ(入賞作動フラグデータ)と内部当籤役のデータ(当り要求フラグデータ)との排他的論理和を求める。次いで、メインCPU101は、求められた排他的論理和の算出結果と入賞役のデータ(入賞作動フラグデータ)との論理積を求め、論理積の算出結果を合成結果とする。なお、イリーガルヒットエラーが発生していない場合、この合成結果の値は「0」となる。

【0925】

次いで、メインCPU101は、S784の合成処理の結果に基づいて、イリーガルヒットエラーが発生しているか否かを判別する(S785)。

【0926】

S785において、メインCPU101が、イリーガルヒットエラーが発生していないと判別したとき(S785がNO判定の場合)、メインCPU101は、参照する入賞作動フラグ格納領域のアドレスを+1更新する(S786)。次いで、メインCPU101は、チェックカウンタの値を1減算する(S787)。次いで、メインCPU101は、チェックカウンタの値が「0」であるか否かを判別する(S788)。

【0927】

10

20

30

40

50

S 7 8 8において、メインCPU101が、チェックカウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 7 8 8がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 7 8 3の処理に戻し、S 7 8 3以降の処理を繰り返す。一方、S 7 8 8において、メインCPU101が、チェックカウンタの値が「0」であると判別したとき（S 7 8 8がYES判定の場合）、メインCPU101は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS 2 1 6の処理に移す。

【0928】

ここで再度、S 7 8 5の処理に戻って、S 7 8 5において、メインCPU101が、イリーガルヒットエラーが発生していると判別したとき（S 7 8 5がYES判定の場合）、メインCPU101は、図62で説明したエラー処理を行う（S 7 8 9）。この処理により、情報表示器6に含まれる2桁の7セグLED（払出枚数表示用及びエラー表示用兼用）に、イリーガルヒットエラーの発生を示す2文字「EE」をエラー情報として表示するためのエラー表示データが出力される。なお、イリーガルヒットエラーの発生状態（エラー状態）は、リセットスイッチ76（図6参照）を押下することにより解除される。

10

【0929】

次いで、メインCPU101は、入賞枚数カウンタの値及び当り要求フラグ格納領域のデータをクリアする（S 7 9 0）。そして、S 7 9 0の処理後、メインCPU101は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS 2 1 6の処理に移す。

【0930】

なお、本実施形態では、図25に示すように、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成が当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のそれと同じであるので、入賞作動フラグ格納領域の役と内部当籤役との合成処理時にメインRAM103に配置される当り要求フラグ格納領域と入賞作動フラグ格納領域とを同一構成にすることができる。それゆえ、本実施形態のイリーガルヒットチェック処理におけるS 7 8 4の演算結果（入賞役のデータと内部当籤役のデータとを合成結果）は、入賞役のデータと内部当籤役のデータとを単純に論理積（例えば、「AND」命令で実行する）することにより求められる。その結果、本実施形態では、イリーガルヒットチェック処理を効率化及び簡略化することができ、主制御プログラムの空き容量を確保する（増やす）ことができ、増えた空き容量を使用して遊技性を高めることが可能になる。

20

30

【0931】

[入賞チェック・メダル払出処理]

次に、図75を参照して、メインフロー（図56参照）中のS 2 1 6で行う入賞チェック・メダル払出処理について説明する。なお、図75は、入賞チェック・メダル払出処理の手順を示すフローチャートである。

【0932】

まず、メインCPU101は、入賞作動コマンド生成処理を行う（S 8 0 1）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信する入賞作動コマンドに含まれる、種別データおよび各種通信パラメータを生成する。なお、入賞作動コマンドは、入賞作動フラグ（表示役）等を特定するパラメータを含んで構成される。

40

【0933】

次いで、メインCPU101は、図50で説明した通信データ格納処理を行う（S 8 0 2）。この処理により、入賞作動コマンドデータがメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に保存される。なお、入賞作動コマンドは、後述の図80で説明する通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。

【0934】

次いで、メインCPU101は、入賞枚数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S 8 0 3）。S 8 0 3において、メインCPU101が、入賞枚数カウンタの値が「0」であると判別したとき（S 8 0 3がYES判定の場合）、メインCPU101は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS 2 1 7の

50

処理に移す。

【0935】

一方、S803において、メインCPU101が、入賞枚数カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S803がNO判定の場合）、メインCPU101は、メダルのクレジット枚数（貯留枚数）がその上限枚数（本実施形態では50枚）以上であるか否かを判別する（S804）。

【0936】

S804において、メインCPU101が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数以上でないと判別したとき（S804がNO判定の場合）、メインCPU101は、クレジットカウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S805）。加算されたクレジットカウンタの値は、情報表示器6に含まれる貯留枚数表示用の2桁の7セグLED（不図示）により表示される。次いで、メインCPU101は、メダル払出枚数チェック処理を行う（S806）。なお、メダル払出枚数チェック処理の詳細については、後述の図76を参照しながら後で説明する。

10

【0937】

次いで、メインCPU101は、メダルの払い出しが終了したか否かを判別する（S807）。S807において、メインCPU101が、メダルの払い出しが終了したと判別したとき（S807がYES判定の場合）、メインCPU101は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS217の処理に移す。

20

【0938】

一方、S807において、メインCPU101が、メダルの払い出しが終了していないと判別したとき（S807がNO判定の場合）、メインCPU101は、払出間隔待機処理を行う（S808）。この処理では、メインCPU101は、予め設定されたメダル払出間隔時間（本実施形態では60.33msc：後述の図79で説明する割込処理（1.1172msc周期）の54周期分）が経過するまでウェイトする。そして、S808の処理後、メインCPU101は、処理をS803の処理に戻し、S803以降の処理を繰り返す。

【0939】

ここで再度、S804の処理に戻って、S804において、メインCPU101が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数（50枚）以上であると判別したとき（S804がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダルの払出処理を行う（S809）。この処理により、クレジット枚数として貯留されなかった分のメダルが払い出される。なお、S809の処理においても、メダルの払い出しが終了するまで、メダルが1枚払い出される度にS806～806の処理が繰り返されるようにすればよい。そして、S809の処理後、メインCPU101は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS217の処理に移す。

30

【0940】

[メダル払出枚数チェック処理]

次に、図76を参照して、入賞チェック・メダル払出処理（図75参照）中のS806で行うメダル払出枚数チェック処理について説明する。なお、図76は、メダル払出枚数チェック処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0941】

まず、メインCPU101は、メダルOUTカウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S811）。なお、メダルOUTカウンタは、メダルの払出回数を計数するためのカウンタである。次いで、メインCPU101は、払出枚数カウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S812）。なお、払出枚数カウンタは、メダルの払出枚数を計数するためのカウンタである。

【0942】

次いで、メインCPU101は、払出枚数7SEG表示処理を行う（S813）。この処理では、メインCPU101は、払出枚数カウンタの値を、情報表示器6に含まれる払出

50

枚数表示用の 2 桁の 7 セグ L E D (不図示) により表示させる制御処理を行う。

【 0 9 4 3 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、役連終了枚数カウンタの更新処理を行う (S 8 1 4) 。
 なお、役連終了枚数カウンタは、ボーナス役が入賞する (コンビネーション「 C __ 赤同色 B B 」、「 C __ 青同色 B B 」、「 C __ 赤異色 B B 」又は「 C __ 青異色 B B 」の図柄組合せが揃う) ことで、ボーナス遊技が開始する時にボーナス遊技で払い出すことが可能な払出枚数がセットされ (後述の図 7 7 参照) 、ボーナス遊技中のメダルの払出枚数の残り枚数を計数し、ボーナス遊技の終了を判断する (後述の図 7 7 の S 8 2 2 参照) ためのカウンタである。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、役連終了枚数カウンタの値とその下限値「 0 」とを比較し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「 0 」より大きい場合には、役連終了枚数カウンタの値を 1 減算 (- 1 更新) し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「 0 」以下である場合には、役連終了枚数カウンタの値を「 0 」に保持する。なお、役連終了枚数カウンタにセットされる払出枚数は、実際に遊技者に払い出される枚数となる訳ではない、例えば、役連終了枚数カウンタに 2 4 0 枚がセットされ、役連終了枚数カウンタが 2 4 0 となった状態で、1 5 枚のメダルが払い出された場合、実際の払い出される払出枚数は 2 5 5 枚となる。役連終了枚数カウンタは 2 4 0 枚払い出された後「 0 」となり、以降、役連終了枚数カウンタの値の下限値「 0 」が維持される。

10

【 0 9 4 4 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、入賞枚数カウンタの値を 1 減算 (- 1 更新) する (S 8 1 5) 。

20

【 0 9 4 5 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、クレジット情報コマンド生成処理を行う (S 8 1 6) 。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、副制御回路 2 0 0 に送信するクレジット情報コマンドに含まれる、種別データ及び各種通信パラメータを生成する。なお、クレジット情報コマンドは、メダルのクレジット枚数を特定するパラメータを含んで構成される。

【 0 9 4 6 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、図 5 0 で説明した通信データ格納処理を行う (S 8 1 7) 。この処理により、クレジット情報コマンドデータがメイン R A M 1 0 3 に設けられた通信データ格納領域に保存される。なお、クレジット情報コマンドは、後述の図 8 0 で説明する通信データ送信処理により、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信される。そして、S 8 1 7 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、メダル払出枚数チェック処理を終了し、処理を入賞チェック・メダル払出処理 (図 7 5 参照) 中の S 8 0 7 の処理に移す。

30

【 0 9 4 7 】

[B B チェック処理]

次に、図 7 7 を参照して、メインフロー (図 5 6 参照) 中の S 2 1 7 で行う B B チェック処理について説明する。なお、図 7 7 は、B B チェック処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 9 4 8 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判別する (S 8 2 1) 。S 8 2 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、現在の遊技状態がボーナス状態でないと判別したとき (S 8 2 1 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 8 3 1 の処理を行う。

40

【 0 9 4 9 】

一方、S 8 2 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、現在の遊技状態がボーナス状態であると判別したとき (S 8 2 1 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、役連終了枚数カウンタの値が「 0 」以下であるか否かを判別する (S 8 2 2) 。S 8 2 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、役連終了枚数カウンタの値が「 0 」以下でないと判別したとき (S 8 2 2 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 0 1 は、B B チェック処理を終了し、処理をメインフロー (図 5 6 参照) 中の S 2 1 8 の処理に移す。

【 0 9 5 0 】

50

一方、S 8 2 2において、メインCPU 1 0 1が、役連終了枚数カウンタの値が「0」以下であると判別したとき（S 8 2 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、ボーナス終了時処理を行う（S 8 2 3）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、ボーナス状態中の各種情報をクリアする。次いで、メインCPU 1 0 1は、RT 4状態フラグをオン状態にセットする（S 8 2 4）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、ボーナス状態終了後のRT状態をRT 4状態とする。そして、S 8 2 4の処理後、メインCPU 1 0 1は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図5 6参照）中のS 2 1 8の処理に移す。

【0 9 5 1】

ここで再度、S 8 2 1の処理に戻って、S 8 2 1がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、BB役に係る図柄組合せ（コンビネーション「C__赤同色BB」、「C__青同色BB」、「C__赤異色BB」又は「C__青異色BB」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（S 8 2 5）。S 8 2 5において、メインCPU 1 0 1が、BB役に係る図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（S 8 2 5がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図5 6参照）中のS 2 1 8の処理に移す。

【0 9 5 2】

一方、S 8 2 5において、メインCPU 1 0 1が、BB役に係る図柄組合せが表示されたと判別したとき（S 8 2 5がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、ボーナス作動時処理を行う（S 8 2 6）。この処理では、次遊技の遊技状態にボーナス状態をセットするなどのボーナスの作動開始に必要な各種処理を行う。次いで、メインCPU 1 0 1は、役連終了枚数カウンタの値に所定値（ボーナス終了契機となる払出枚数：本実施形態では、BB 1及びBB 2において「2 4 0」、BB 3及びBB 4において「1 6 5」）をセットする（S 8 2 7）。次いで、メインCPU 1 0 1は、RT 5状態フラグをオフ状態にセットする（S 8 2 8）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、ボーナス状態開始前のRT状態をクリアする。そして、S 8 2 8の処理後、メインCPU 1 0 1は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図5 6参照）中のS 2 1 8の処理に移す。

【0 9 5 3】

[RTチェック処理]

次に、図7 8を参照して、メインフロー（図5 6参照）中のS 2 1 8で行うRTチェック処理について説明する。なお、図7 8は、RTチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【0 9 5 4】

まず、メインCPU 1 0 1は、現在の遊技状態がボーナス状態中であるか否かを判別する（S 8 3 1）。S 8 3 1において、メインCPU 1 0 1が、現在の遊技状態がボーナス状態中であると判別したとき（S 8 3 1がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図5 6参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

【0 9 5 5】

一方、S 8 3 1において、メインCPU 1 0 1が、現在の遊技状態がボーナス状態中でないと判別したとき（S 8 3 1がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT状態がRT 5状態（フラグ間状態）であるか否かを判別する（S 8 3 2）。S 8 3 2において、メインCPU 1 0 1が、RT状態がRT 5状態であると判別したとき（S 8 3 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図5 6参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

【0 9 5 6】

一方、S 8 3 2において、メインCPU 1 0 1が、RT状態がRT 5状態でないと判別したとき（S 8 3 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、RT状態がRT 3状態であるか否かを判別する（S 8 3 3）。S 8 3 3において、メインCPU 1 0 1が、RT状態がRT 3状態でないと判別したとき（S 8 3 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、S 8 3 7の処理に移す。

10

20

30

40

50

【0957】

一方、S833において、メインCPU101が、RT状態がRT3状態であると判別したとき（S833がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT遊技数カウンタを1減算する（S834）。すなわち、メインCPU101は、RT3状態の遊技期間を管理する。次いで、メインCPU101は、RT遊技数カウンタは0となったか否かを判別する（S835）。S835において、メインCPU101が、RT遊技数カウンタは0となっていないと判別したとき（S835がNO判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS219の処理に移す。

【0958】

一方、S835において、メインCPU101が、RT遊技数カウンタは0となったと判別したとき（S835がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT0状態フラグをオン状態にセットし、RT3状態フラグをオフ状態にセット（クリア）する（S836）。この処理により、RT状態がRT0状態となる。そして、S836の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS219の処理に移す。

【0959】

S833において、メインCPU101が、RT状態がRT3状態でないと判別したとき（S833がNO判定の場合）、メインCPU101は、RT3移行目に係る図柄の組合せ（コンビネーション「S__RT3移行目」）が表示されたか否かを判別する（S837）。S837において、メインCPU101が、RT3移行目に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（S837がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT3状態フラグをオン状態にセットし、RT遊技数カウンタに8をセットする（S838）。なお、この場合、他のRT状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、RT状態がRT3状態となる。そして、S838の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS219の処理に移す。

【0960】

一方、S837において、メインCPU101が、RT3移行目に係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（S837がNO判定の場合）、メインCPU101は、RT1移行目に係る図柄の組合せ（コンビネーション「R__RT1移行目」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（S839）。S839において、メインCPU101が、RT1移行目に係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（S839がNO判定の場合）、メインCPU101は、RT1移行リブに係る図柄の組合せ（コンビネーション「S__RT1移行リブ」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判別する（S840）。

【0961】

S839において、メインCPU101が、RT1移行目に係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（S839がYES判定の場合）、及びS840において、メインCPU101が、RT1移行リブに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（S840がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT1状態フラグをオン状態にセットする（S841）。なお、この場合、他のRT状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、RT状態がRT1状態となる。そして、S841の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図56参照）中のS219の処理に移す。

【0962】

一方、S840において、メインCPU101が、RT1移行リブに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき（S840がNO判定の場合）、メインCPU101は、RT2移行リブに係る図柄の組合せ（コンビネーション「S__RT2移行リブ」の図柄の組合せ）が表示されたか否かを判別する（S842）。S842において、メインCPU101が、RT2移行リブに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき（S842

10

20

30

40

50

がYES判定の場合)、メインCPU101は、RT2状態フラグをオン状態にセットする(S843)。なお、この場合、他のRT状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、RT状態がRT2状態となる。そして、S843の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー(図56照)中のS219の処理に移す。

【0963】

一方、S842において、メインCPU101が、RT2移行リブに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき(S842がNO判定の場合)、メインCPU101は、RT0移行リブに係る図柄の組合せ(コンビネーション「S_RT0移行リブ」の図柄の組合せ)が表示されたか否かを判別する(S844)。S844において、メインCPU101が、RT0移行リブに係る図柄の組合せが表示されたと判別したとき(S844がYES判定の場合)、メインCPU101は、RT0状態フラグをオン状態にセットする(S845)。なお、この場合、他のRT状態フラグはオフ状態にセットされる。この処理により、RT状態がRT0状態となる。そして、S845の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー(図56参照)中のS219の処理に移す。一方、S844において、メインCPU101が、RT0移行リブに係る図柄の組合せが表示されなかったと判別したとき(S844がNO判定の場合)、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー(図56参照)中のS219の処理に移す。

【0964】

[メインCPUの制御による割込処理(1.1172msc)] 次に、図79を参照して、1.1172msc周期で、メインCPU101が行う割込処理について説明する。なお、図79は、割込処理の手順を示すフローチャートである。1.1172msc周期で繰り返し実行される割込処理は、タイマー回路113(PTC)の初期化処理(図46中のS2参照)で設定されたタイマー回路113のタイムアウト信号の出力タイミングに基づいて発生する割込みコントローラ112からの割込要求信号がメインCPU101に入力された際に実行される処理である。

【0965】

まず、メインCPU101は、レジスタの退避処理を行う(S901)。次いで、メインCPU101は、入力ポートチェック処理を行う(S902)。この処理では、外部バスインターフェース104を介して接続されたスタートスイッチ79、ストップスイッチ等の各種スイッチや、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々に設けられたインデックスセンサ(不図示)等の各種センサから入力される信号がチェックされる。本実施形態では、キャビネット側中継基板44、ドア中継端子板68、及びリール中継端子板74等を経由し、これらの各種スイッチや各種センサが、外部バスインターフェース104を介して入力ポート用IC(不図示)の出力端子に接続された入力用のICの入力端子に接続されている。また、メインRAM103には、メインCPU101が、外部バスインターフェース104に接続された入力ポート用IC(本実施形態では、単に「入力ポート」という)の状態を格納するための入力ポート格納領域(不図示)が割り当てられている。ここで、入力ポート格納領域は、例えば、入力ポートの現在の状態を格納するための入力ポート格納領域1と、入力ポートの1割込処理前の状態を格納するための入力ポート格納領域2とで構成される。そして、メインCPU101は、この処理において、まず、入力ポート格納領域1に格納された各種情報を入力ポート格納領域2に保存し、次いで、入力ポートから読み込んだ各種情報を入力ポート格納領域1に格納する。なお、各種スイッチや各種センサの接続構成や入力ポート格納領域の構成は、上述したものに限られない。すなわち、メインCPU101側で、各種スイッチや各種センサのオン/オフ状態を認識可能な構成であればよい。

【0966】

次いで、メインCPU101は、リール制御処理を行う(S903)。この処理では、メインCPU101は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール3L、中リール

3 C 及び右リール 3 R の回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、3 つのステッピングモータを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メイン CPU 1 0 1 は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メイン CPU 1 0 1 は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。

【 0 9 6 7 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、通信データ送信処理を行う（ S 9 0 4 ）。この処理では、主に、通信データ格納領域に格納された各種コマンドを主制御回路 9 0 の第 1 シリアル通信回路 1 1 4（図 8 参照）を介して副制御回路 2 0 0 に送信する。なお、通信データ送信処理の詳細については、後述の図 8 0 を参照しながら後で説明する。

10

【 0 9 6 8 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、投入メダル通過チェック処理を行う（ S 9 0 5 ）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、各メダルセンサ（図 5 参照）の検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づいて、投入メダルがセクタ 6 6 を通過したか否かのチェック処理を行う。

【 0 9 6 9 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、7 セグ LED 駆動処理を行う（ S 9 0 6 ）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、情報表示器 6 に含まれる各種 7 セグ LED を駆動制御して、例えば、メダルの払出枚数やクレジット枚数、ストップボタンの押し順データなどを表示する。なお、7 セグ LED 駆動処理の詳細については、後述の図 8 2 を参照しながら後で説明する。

20

【 0 9 7 0 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、タイマー更新処理を行う（ S 9 0 7 ）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 は、セットされた各種タイマーのカウント（減算）処理を行う。なお、タイマー更新処理の詳細については、後述の図 8 4 を参照しながら後で説明する。

【 0 9 7 1 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、エラー検知処理を行う（ S 9 0 8 ）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、ドア開閉チェック処理を行う（ S 9 0 9 ）。ドア開閉チェック処理では、メイン CPU 1 0 1 は、ドア開閉監視スイッチ 6 7 のオン（ドア閉）/ オフ（ドア開）状態をチェックすることにより、フロントドア 2 b（図 2 参照）の開閉状態をチェックする。

30

【 0 9 7 2 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、試射試験信号制御処理を行う（ S 9 1 0 ）。この処理では、第 2 インターフェースポート等を介して試験機に各種試験信号の出力する際の制御処理が行われる。また、この処理は、メイン RAM 1 0 3 の規定外作業領域（図 1 1 C 参照）を用いて実行される。なお、本実施形態では、この処理は、試射試験時以外のとき（パチスロ 1 が遊技店に設置された後）にも行われるが、この時には、主制御基板 7 1 が第 2 インターフェースポート等を介して試験機に接続されていないので、各種試験信号は生成されても出力はされない。

40

【 0 9 7 3 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、レジスタの復帰処理を行う（ S 9 1 1 ）。そして、 S 9 1 2 の処理後、メイン CPU 1 0 1 は、割込処理を終了する。

【 0 9 7 4 】

[通信データ送信処理]

次に、図 8 0 を参照して、割込処理（図 7 9 参照）中の S 9 0 4 で行う通信データ送信処理について説明する。なお、図 8 0 は、通信データ送信処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 9 7 5 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、W D T 設定処理を行う（ S 9 6 1 ）。この処理では、メイ

50

ンCPU101は、リセットコントローラ106内のWDTをリスタートさせる処理などを行う。なお、WDT設定処理の詳細については、後述の図81を参照しながら後で説明する。

【0976】

次いで、メインCPU101は、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたか否かを判別する(S962)。すなわち、メインCPU101は、通信データの送信の遅延中であるか否かを判別する。S962において、メインCPU101が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしていないと判別したとき(S962がNO判定の場合)、メインCPU101は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理(図79参照)中のS905の処理に移す。

10

【0977】

一方、S962において、メインCPU101が、コマンド送信開始タイマはカウントアップしたと判別したとき(S962がYES判定の場合)、メインCPU101は、通信データは送信完了しているか否かを判別する(S963)。具体的には、メインCPU101は、第1シリアル通信回路114(SCU1)のコマンドステータスレジスタ(不図示)に格納されているデータを参照し、送信完了を示すデータが格納されていれば、通信データは送信完了していると判別し、送信完了を示すデータが格納されていなければ、通信データは送信完了していないと判別する。

【0978】

S963において、メインCPU101が、通信データは送信完了していないと判別したとき(S963がNO判定の場合)、メインCPU101は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理(図79参照)中のS905の処理に移す。一方、S963において、メインCPU101が、通信データは送信完了していると判別したとき(S963がYES判定の場合)、メインCPU101は、通信データ取得処理を行う(S964)。この処理では、メインCPU101は、メインRAM103の通信データ格納領域から通信データ(コマンドデータ)を取得する処理を行う。

20

【0979】

次いで、メインCPU101は、取得した通信データの中に未送信データがあるか否かを判別する(S965)。S965において、メインCPU101が、取得した通信データの中に未送信データがあると判別したとき(S965がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS969の処理を行う。

30

【0980】

一方、S965において、メインCPU101が、取得した通信データの中に未送信データがないと判別したとき(S965がNO判定の場合)、メインCPU101は、無操作コマンドデータを各レジスタにセットする(S966)。無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作(例えば、遊技を進行させるための操作としての、投入操作、開始操作、及び停止操作など)に関連する情報(例えば、これらの操作が行われたことを示す情報、あるいは、例えば、開始操作に基づき決定された内部当籤役を示す情報など)を含まないように各パラメータが設定されている。なお、無操作コマンドデータの各パラメータには、例えば、パチスロ1における、各スイッチのオン状態/オフ状態を示すパラメータや、各センサのオン状態/オフ状態を示すパラメータ(例えば、入力ポート格納領域1及び入力ポート格納領域2に格納された情報)が設定されるようにすればよい。これにより、副制御回路200側でこれらのスイッチやセンサなどの誤作動や故障などの可能性が判定されるようにしてもよい。

40

【0981】

次いで、メインCPU101は、通信データ格納処理(図50参照)を行う(S967)。すなわち、メインCPU101は、S966で生成された無操作コマンドデータをメインRAM103の通信データ格納領域に格納する処理を行う。次いで、メインCPU101は、通信データ取得処理を行う(S968)。すなわち、メインCPU101は、S967で通信データ格納領域に格納された無操作コマンドデータを取得する処理を行う。

50

【 0 9 8 2 】

このように、本実施形態では、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信する通信データがない場合であっても、割込処理（図 7 9 参照）毎に、少なくとも無操作コマンドが送信されるようになっている。したがって、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信する通信データがないことに起因して、外部から不正な通信データが送信されてしまうことを防止することが可能となる。なお、このような観点より、無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作に関連する情報を含まないものとしているが、設定される各パラメータの内容はこれに限られるものではなく、適宜変更可能である。

【 0 9 8 3 】

S 9 6 8 の処理後又は S 9 6 5 が Y E S 判定の場合、メイン CPU 1 0 1 は、1 パケット分のバッファサイズを送信カウンタにセットする（S 9 6 9）。なお、本実施形態では、1 パケット分の送信データは 8 バイトであることから、1 パケット分のバッファサイズも同様に 8 バイトで構成されている。また、本実施形態では、通信データ格納領域に複数の通信データ（コマンドデータ）が格納されている場合には、格納された順序で（格納が古いものから先に）送信される（F I F O 形式）。

10

【 0 9 8 4 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、通信バッファから送信データを取得して送信データレジスタにセットする（S 9 7 0）。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 シリアル通信回路 1 1 4（S C U 1）の送信データレジスタ（不図示）に送信データを 1 バイト単位でセットする。これにより、セットされた送信データは、第 1 シリアル通信回路 1 1 4（S C U 1）の送信シフトレジスタ（不図示）に転送され、1 パケット分ずつ送信される。

20

【 0 9 8 5 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、通信バッファのアドレスを「1」更新（+ 1）する（S 9 7 1）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、送信カウンタを「1」減算する（S 9 7 2）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、送信カウンタは「0」であるか否かを判別する（S 9 7 3）。すなわち、メイン CPU 1 0 1 は、1 パケット分の送信データの送信が完了したか否かを判別する。S 9 7 3 において、メイン CPU 1 0 1 が、送信カウンタは「0」でないと判別したとき（S 9 7 3 が N O 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 9 7 0 の処理に戻し、S 9 7 0 以降の処理を繰り返す。

【 0 9 8 6 】

一方、S 9 7 3 において、メイン CPU 1 0 1 が、送信カウンタは「0」であると判別したとき（S 9 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、通信データポインタ更新処理（例えば、図 5 1 参照）を行う（S 9 7 4）。そして、S 9 7 4 の処理後、メイン CPU 1 0 1 は、通信データ送信処理を終了し、処理を割込処理（図 7 9 参照）中の S 9 0 5 の処理に移す。

30

【 0 9 8 7 】

[W D T 設定処理]

次に、図 8 1 を参照して、通信データ送信処理（図 8 0 参照）中の S 9 6 1 で行う W D T 設定処理について説明する。なお、図 8 1 は、W D T 設定処理の手順を示すフローチャートである。

40

【 0 9 8 8 】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、リセットコントローラ 1 0 6 内の W D T における W D T クリアレジスタ（不図示）のアドレスをセットする（S 9 8 1）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、セットしたアドレスにクリアデータ（例えば、「5 5 H」）をセットする（S 9 8 2）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、セットしたアドレスにリスタートデータ（例えば、「A A H」）をセットする（S 9 8 3）。

【 0 9 8 9 】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、コマンド送信開始タイマとその下限値「0」とを比較し、コマンド送信開始タイマが下限値「0」より大きい場合には、コマンド送信開始タイマを 1 減算（- 1 更新）し、コマンド送信開始タイマが下限値「0」以下である場合には、

50

コマンド送信開始タイマを「0」に保持する（S984）。そして、S984の処理後、メインCPU101は、WDT設定処理を終了し、処理を通信データ送信処理（図80参照）のS962の処理に移す。

【0990】

上述したように、本実施形態では、WDTのリセット設定及び管理情報（WDTの許可/禁止、基準クロック、タイムアウト時間（例えば、419.4ms）など）がプログラム管理エリアに記憶されており、S982及びS983の処理が行われることにより、設定されているタイムアウト時間が再計測される。なお、タイムアウトによりリセット信号が出力されてメインCPU101が再起動される場合には、電断時（外部）処理（図52参照）が実行されることなく再起動するため、チェックサム生成処理（図53参照）によつて算出されるサム値がメインRAM103（サム値格納領域）に格納されない。したがって、この場合、電源投入時処理（図46のS11参照）におけるサムチェック判定結果は正常とならず（すなわち、「RAM異常」として）、情報表示器6（7セグLED表示器）に、エラー発生を意味する文字列「88」が表示される。

10

【0991】

[7セグLED駆動処理]

次に、図82を参照して、割込処理（図79参照）中のS906で行う7セグLED駆動処理について説明する。なお、図82は、7セグLED駆動処理の手順を示すフローチャートである。

【0992】

まず、メインCPU101は、割込カウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S921）。次いで、メインCPU101は、割込カウンタの値が奇数であるか否かを判別する（S922）。

20

【0993】

S922において、メインCPU101が、割込カウンタの値が奇数でないと判別したとき（S922がNO判定の場合）、メインCPU101は、7セグLED駆動処理を終了し、処理を割込処理（図79参照）中のS907の処理に移す。すなわち、本実施形態では、2回の割込周期毎に、7セグLED駆動処理が行われる。なお、本実施形態では、7セグLED駆動処理を割込みカウンタの値が偶数の場合に実行する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、割込みカウンタの値が奇数の場合に7セグLED駆動処理を実行してもよいし、また、任意の整数で割込みカウンタの値を除算したときの商又は余りを用いて、7セグLED駆動処理の実行タイミングを決定してもよい。

30

【0994】

一方、S922において、メインCPU101が、割込カウンタの値が奇数であると判別したとき（S922がYES判定の場合）、メインCPU101は、ナビデータ格納領域からナビデータを取得する（S923）。次いで、メインCPU101は、7セグLEDの各カソードに出力される押し順表示データを格納するための押し順表示データ格納領域のアドレスをセットする（S924）。

【0995】

次いで、メインCPU101は、7セグ表示データ生成処理を行う（S925）。この処理では、メインCPU101は、ナビデータに基づいて、押し順表示データ（7セグ表示データ）を作成し、生成された押し順表示データを押し順表示データ格納領域に格納する。なお、7セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図83を参照しながら後で説明する。

40

【0996】

次いで、メインCPU101は、クレジットカウンタの値を取得する（S926）。次いで、メインCPU101は、7セグLEDの各カソードに出力されるクレジット表示データを格納するためのクレジット表示データ格納領域のアドレスをセットする（S927）。

【0997】

次いで、メインCPU101は、7セグ表示データ生成処理を行う（S928）。この処

50

理では、メインCPU101は、クレジットカウンタの値に基づいて、クレジット表示データ（7セグ表示データ）を生成し、生成されたクレジット表示データをクレジット表示データ格納領域に格納する。なお、7セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図83を参照しながら後で説明する。

【0998】

次いで、メインCPU101は、後述の7セグコモンカウンタの値を格納するための7セグコモンカウンタ格納領域のアドレスをセットする（S929）。次いで、メインCPU101は、7セグコモンカウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S930）。なお、この処理において、更新後の7セグコモンカウンタの値が「8」となった場合には、メインCPU101は、7セグコモンカウンタの値に「0」をセットする。本実施形態では、7セグLEDをダイナミック制御するため、8回周期で7セグコモンカウンタの値が更新される。

10

【0999】

次いで、メインCPU101は、7セグコモンカウンタの値に基づいて、コモン選択データを作成し、対象のカソードデータ格納領域（押し順表示データ格納領域又はクレジット表示データ格納領域内の対象格納領域）のアドレスをセットする（S931）。次いで、メインCPU101は、7セグLEDのカソードにクリアデータを出力する（S932）。この処理は、7セグLEDを一旦消灯して、残像の影響を無くすために行われる。

【1000】

次いで、メインCPU101は、対象のカソードデータ格納領域から7セグカソード出力データを取得してセットする（S933）。次いで、メインCPU101は、7セグコモンバックアップデータとコモン選択データとから、7セグコモン出力データを生成する（S934）。

20

【1001】

次いで、メインCPU101は、7セグコモンバックアップデータ及び7セグカソードバックアップデータにそれぞれ7セグコモン出力データ及び7セグカソード出力データを保存する（S935）。次いで、メインCPU101は、7セグカソード出力データ及び7セグコモン出力データを出力する（S936）。そして、S936の処理後、メインCPU101は、7セグLED駆動処理を終了し、処理を割込処理（図79参照）中のS907の処理に移す。

30

【1002】

[7セグ表示データ生成処理]

次に、図83を参照して、7セグLED駆動処理（図82参照）中のS925及びS928で行う7セグ表示データ生成処理について説明する。なお、図83は、7セグ表示データ生成処理の手順を示すフローチャートである。

【1003】

なお、7セグLED駆動処理（図82参照）中のS925で行われる7セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」は押し順表示データに対応し、7セグLED駆動処理（図82参照）中のS928で行われる7セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」はクレジット表示データに対応する。

40

【1004】

まず、メインCPU101は、カソードデータ格納領域にセットされた表示データを「10」で除算し、その除算結果の商の値を、2桁の7セグLEDの上位桁の表示データとして取得し、除算結果の余の値を下位桁の表示データとして取得する（S941）。次いで、メインCPU101は、取得した上位桁の表示データに基づいて、上位桁表示を行うか否かを判別する（S942）。

【1005】

S942において、メインCPU101が、上位桁表示を行うと判別したとき（S942がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS944の処理を行う。一方、S942において、メインCPU101が、上位桁表示を行わないと判別したとき（S94

50

2がNO判定の場合)、メインCPU101は、上位桁の表示無しをセットする(S943)。

【1006】

S943の処理後又はS942がYES判定の場合、メインCPU101は、7セグカソードテーブル(不図示)を参照して、上位桁の表示データを取得する(S944)。次いで、メインCPU101は、上位桁の表示データ格納領域(不図示)に取得した上位桁の表示データを保存する(S945)。

【1007】

次いで、メインCPU101は、7セグカソードテーブル(不図示)を参照して、下位桁の表示データを取得する(S946)。次いで、メインCPU101は、下位桁の表示データ格納領域(不図示)に取得した下位桁の表示データを保存する(S947)。

10

【1008】

そして、S947の処理後、メインCPU101は、7セグ表示データ生成処理を終了する。この際、実行した7セグ表示データ生成処理が7セグLED駆動処理(図82参照)中のS925の処理である場合には、メインCPU101は、処理を7セグLED駆動処理中のS926の処理に移す。一方、実行した7セグ表示データ生成処理が7セグLED駆動処理(図82参照)中のS928の処理である場合には、メインCPU101は、処理を7セグLED駆動処理中のS929の処理に移す。

【1009】

[タイマー更新処理]

次に、図84を参照して、割込処理(図79参照)中のS907で行うタイマー更新処理について説明する。なお、図84は、タイマー更新処理の手順を示すフローチャートである。

20

【1010】

まず、メインCPU101は、HLレジスタに2バイトタイマー格納領域(不図示)の更新開始アドレスをセットし、Bレジスタに2バイトタイマー数をセットする(S951)。2バイトタイマー格納領域は、286ms(256×1.1172ms)以上の時間(すなわち、1バイトを超えるタイマ値)を管理するために用いられる。

【1011】

次いで、メインCPU101は、2バイトタイマー数とその下限値「0」とを比較し、2バイトタイマー数が下限値「0」より大きい場合には、2バイトタイマー数を1減算(-1更新)し、2バイトタイマー数が下限値「0」以下である場合には、2バイトタイマー数を「0」に保持する(S952)。さらに、S952の処理では、メインCPU101は、HLレジスタにセットされている2バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを2減算(-2更新)する。なお、例えば、コマンド送信開始タイマも2バイトタイマあることから、この処理においてその更新が行われるようにしてもよい(図81参照)。

30

【1012】

次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数を1減算(-1更新)する(S953)。次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数が「0」であるか否かを判別する(S954)。

40

【1013】

S954において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数が「0」でないと判別したとき(S954がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS952の処理に戻し、S952以降の処理を繰り返す。

【1014】

一方、S954において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数が「0」であると判別したとき(S954がYES判定の場合)、メインCPU101は、HLレジスタに1バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスをセットし、Bレジスタに1バイトタイマー数をセットする(S955)。1バイトタイマー格納領域は、286ms(256×1.1172ms)未満の時間(すなわち、1バイトを超えない

50

タイマ値)を管理するために用いられる。例えば、メダル監視タイマなどは1バイトタイマとしてその更新が行われる。

【1015】

次いで、メインCPU101は、1バイトタイマー数とその下限値「0」とを比較し、1バイトタイマー数が下限値「0」より大きい場合には、1バイトタイマー数を1減算(-1更新)し、1バイトタイマー数が下限値「0」以下である場合には、1バイトタイマー数を「0」に保持する(S956)。さらに、S956の処理では、メインCPU101は、HLレジスタにセットされている1バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを1減算(-1更新)する。

【1016】

次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数を1減算(-1更新)する(S957)。次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数が「0」であるか否かを判別する(S958)。

【1017】

S958において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数が「0」でないと判別したとき(S958がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS956の処理に戻し、S956以降の処理を繰り返す。

【1018】

一方、S958において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数が「0」であると判別したとき(S958がYES判定の場合)、メインCPU101は、電磁カウンタ制御処理を行う(S959)。この処理では、メダルのIN/OUTを示す信号を外部集中端子板47に出力する際の出力制御処理が行われる。そして、S959の処理後、メインCPU101は、タイマー更新処理を終了し、処理を割込処理(図79参照)中のS908の処理に移す。

【1019】

<電源投入時の動作説明>

次に、図85を参照しながら、本発明の一実施形態に係るパチスロの電源投入時の動作について説明する。図85は、パチスロ1の電源投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。

【1020】

なお、図85中、「MainCPU」は、メインCPU101(主制御回路90)を示し、「SubCPU」は、サブCPU201(副制御回路200)を示している。

【1021】

また、図85中、「MainCPU」の動作状態「セキュリティモード」は、上述したセキュリティモード中である状態を示し、「MainCPU」の動作状態「起動遅延期間」は、セキュリティモードの終了後、上述したコマンド送信開始タイマがセットされ、セットされたコマンド送信開始タイマが「0」となるまでの期間(すなわち、設定変更は可能であるが、通信データの送信を遅延させている期間)を示し、「MainCPU」の動作状態「通常動作期間」は、通信データの送信の遅延が終了し、サブCPU201(副制御回路200)に対して通信データの送信が可能となった状態を示している。

【1022】

また、図85中、「SubCPU」の動作状態「初期化」は、サブCPU201(副制御回路200)の電源投入時の初期化(起動)処理(ハード起動時間、バイオス(ドライバ)初期化、カーネル(OS)起動など)中である状態(すなわち、メインCPU101(主制御回路90)から送信される通信データの受信が可能でない状態)を示し、「SubCPU」の動作状態「通常動作期間」は、電源投入時の初期化(起動)処理が終了し、メインCPU101(主制御回路90)から送信される通信データの受信が可能となった状態を示している。

【1023】

また、図85中、「設定動作A」は、「起動遅延期間」において設定変更が開始され(例

10

20

30

40

50

例えば、設定用鍵型スイッチ54がオン状態でパチスロ1の電源が投入され)、その後、「通常動作期間」において設定変更が終了された場合の動作を示し、「送信態様A」は、「設定動作A」の場合の、設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)(COM1)、及び設定変更コマンド(設定変更/設定確認終了)(COM2)の送信タイミングを示している。また、「送信態様A」の下の「MainCPU設定変更処理」は、「送信態様A」の場合の、メインCPU101による設定変更確認処理(図48参照)内において、設定変更コマンドがメインRAM103の通信データ格納領域に格納(登録)されるタイミング(図49の設定変更コマンド生成格納処理及び図50の通信データ格納処理も参照)を示している。

【1024】

また、図85中、「設定動作B」は、「起動遅延期間」において設定変更が開始され(例えば、設定用鍵型スイッチ54がオン状態でパチスロ1の電源が投入され)、その後、当該「起動遅延期間」において設定変更が終了された場合の動作を示し、「送信態様B」は、「設定動作B」の場合の、設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)(COM1)、及び設定変更コマンド(設定変更/設定確認終了)(COM2)の送信タイミングを示している。また、「送信態様B」の下の「MainCPU設定変更処理」は、「送信態様B」の場合の、メインCPU101による設定変更確認処理(図48参照)内において、設定変更コマンドがメインRAM103の通信データ格納領域に格納(登録)されるタイミング(図49の設定変更コマンド生成格納処理及び図50の通信データ格納処理も参照)を示している。

【1025】

パチスロ1の電源が投入されリセット信号が入力されると、マイクロプロセッサ91のセキュリティ部(不図示)によってセキュリティモードの動作状態に制御される。メインCPU101は、セキュリティモード中においては、セキュリティ設定エリア記憶された設定に応じた期間、起動が遅延させられる。セキュリティモードが終了すると、メインCPU101は、所定期間、通信データの送信を遅延させる。なお、メインCPU101は、通信データの送信を遅延させている場合であっても、設定変更を可能としている。

【1026】

ここで、「設定動作A」に示すように、通信データの送信の遅延中に設定変更が開始され、通信データの送信の遅延が終了した後に設定変更が終了された場合、メインCPU101は、通信データの送信の遅延が終了したときに、設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)(COM1)を副制御回路200に対して送信し、設定変更が終了されたときに、設定変更コマンド(設定変更/設定確認終了)(COM2)を副制御回路200に対して送信する。

【1027】

一方、「設定動作B」に示すように、通信データの送信の遅延中に設定変更が開始され、同じく通信データの送信の遅延中に設定変更が終了された場合、メインCPU101は、通信データの送信の遅延が終了したときに、設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)(COM1)、及び設定変更コマンド(設定変更/設定確認終了)(COM2)を副制御回路200に対して順次送信する。すなわち、通信データの送信の遅延が終了したときに、通信データ格納領域に設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)(COM1)、及び設定変更コマンド(設定変更/設定確認終了)(COM2)が登録されている場合には、これらの通信データを登録された順序で送信する。

【1028】

このように、本実施形態のパチスロ1によれば、パチスロ1の電源投入時にメインCPU101の起動を遅延させることで、主制御回路90を安定的に起動させることができるとともに、メインCPU101の起動の遅延が終了した後、通信データの送信を遅延させることで、副制御回路200の起動に要する時間を確保して副制御回路200も安定的に起動させることができる。

【1029】

10

20

30

40

50

そして、メインCPU101の起動の遅延が終了した後は、通信データの送信の遅延が終了する前であっても設定変更を可能としたことから、例えば、遊技店における開店作業を行う際に、パチスロ1の電源を投入した場合（すなわち、これにともなってリセット信号が入力された場合）には、副制御回路200の起動完了を待つことなく先立って設定変更を行うことができるため、電源投入時における作業効率を向上させることが可能となる。

【1030】

さらに、通信データの送信の遅延が終了する前に設定変更が行われた場合には、設定変更の開始時や設定変更の終了時にこれらを示す通信データが登録され、通信データの送信の遅延が終了したときに、これらの通信データが登録された順序で送信されるようになっていことから、副制御回路200の起動完了を待つことなく先立って設定変更を行った場合であっても、それによって主制御回路90と副制御回路200との間で保有する情報に齟齬が生じることを防止することができる。また、例えば、副制御回路200において、主制御回路90から送信される通信データの順序によって不正行為やエラー等の判定が行われるように構成される場合であっても、このような判定の結果に影響を及ぼさず、正確な判定を行わせることが可能となる。

10

【1031】

また、本実施形態のパチスロ1によれば、通信データの送信処理が行われる際に、通信データが登録されていない場合であっても、少なくとも無操作コマンドデータが送信されるようにしたことから、例えば、主制御回路90と副制御回路200との間の接続線に不正にアクセスする等、不正の手段によって外部から通信データが送信されてしまうことを防止することが可能となる。また、通信データの送信の遅延が終了する前は、当該無操作コマンドデータの登録・送信を行わないようにしたことから、パチスロ1の電源投入時の制御負担を軽減することが可能となる。なお、不正行為防止を主目的とする観点より、当該無操作コマンドデータは、遊技者の遊技操作に関連する情報を含まないようにすればよい。

20

【1032】

また、本実施形態のパチスロ1によれば、メインCPU101の起動の遅延期間が、固定期間及び可変期間で構成され、また、これらの期間（あるいはその範囲）を適宜選択して設定可能としたことから、主制御回路90や副制御回路200のスペックに応じて、適切な遅延時間を設定することが可能となる。なお、設定変更が可能となるまでの期間をより短くするという観点より、可変期間として必ず0が決定される所定の期間の範囲（例えば、ランダム延長期間における「設定なし」）を設定可能である場合には、当該所定の期間の範囲が設定されるものとすればよい。

30

【1033】

なお、本実施形態では、セキュリティモードの終了後、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において、設定値の設定操作（設定変更操作）を可能とした例について説明しているが、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において実行可能とする操作はこれに限られるものではない。例えば、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態でパチスロ1の電源が投入され、通信データの送信を遅延させている期間（「起動遅延期間」）において設定用鍵型スイッチ54がオン状態となった場合、当該期間において設定値の確認操作（設定確認操作）を可能とするようにしてもよい。これにより、例えば、遊技店における開店作業を行う際に、設定変更は行わないが現在の設定値を確認したい等の場合においても、副制御回路200の起動完了を待つことなく先立って設定確認を行うことができるため、電源投入時における作業効率を向上させることが可能となる。

40

【1034】

<メダル投入時の動作説明>

次に、図86を参照しながら、本発明の一実施形態に係るパチスロのメダル投入時の動作について説明する。図86は、パチスロ1のメダル投入時の動作の例を示すタイミングチャートである。

【1035】

50

なお、図 8 6 中、「スタートスイッチ」は、スタートスイッチ 7 9 を示し、「メダルセンサ」は、上流側メダルセンサ（第 1 メダルセンサ）8 0 6 及び下流側メダルセンサ（第 2 メダルセンサ）8 0 7 の検知状態（メダルセンサ入力状態）を示し、「メダル受付信号」は、オン状態（「ON」）がメダルの受付が許可されている状態（メダル受付許可）を示し、オフ状態（「OFF」）がメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付禁止）を示している（図 5 7 及び図 5 8 参照）。

【1036】

また、図 8 6 中、「ソレノイド」は、セクタ 6 6 のソレノイド（セレクトプレート 8 0 4 をガイド位置又は排出位置に変移させる駆動源）を示し、「監視タイマ」は、メダル監視タイマを示し（図 5 7 及び図 5 8 参照）、「動作状態」は、パチスロ 1 における、開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）と、開始操作後の遊技の進行を可能としない状態（「遊技待」）と、を示している。

10

【1037】

メイン CPU 1 0 1 は、遊技開始可能枚数（本実施形態では 3 枚）のメダルが投入されると、スタートレバー 1 6 に対する開始操作を受付可能とする。なお、図 8 6 に示すように、この状態において、クレジット枚数としてメダルを貯留可能であれば（クレジットが 5 0 枚未満であれば）、スタートレバー 1 6 に対する開始操作が行われるまで（スタートスイッチ 7 9 により開始操作が検出されるまで）、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ON」である状態）が継続する。なお、図示は省略しているが、この状態において、クレジット枚数としてメダルを貯留可能でなければ（クレジットが 5 0 枚であれば）、メダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「OFF」である状態）に変移している。

20

【1038】

メイン CPU 1 0 1 は、遊技開始可能枚数（本実施形態では 3 枚）のメダルが投入され、クレジット枚数としてメダルを貯留可能な状態において、スタートスイッチ 7 9 により開始操作（図 8 6 中、左側の 1 回目の開始操作（スタートスイッチ 7 9 の「OFF」から「ON」への変移）を「開始操作 A」とする）が検出されると、メダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ON」である状態）からメダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「OFF」である状態）に変移させ、セクタ 6 6 のソレノイドを消磁状態に変移させることを開始し、メダル監視タイマによる監視（計測）を開始する。また、このとき、上述したスタートレバー ON フラグをオン状態とする。

30

【1039】

メイン CPU 1 0 1 は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セクタ 6 6 のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入された場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別される場合）には、励磁状態から消磁状態に変移途中であったセクタ 6 6 のソレノイドを再度励磁状態に変移させるようにして、投入されたメダルが計数され、ホッパー装置 5 1 内に案内されるようにする。また、この場合、スタートスイッチ 7 9 により「開始操作 A」は検出されているが、当該検出に基づいて、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態（「遊技中」）には変移させない。また、このとき、上述したスタートレバー ON フラグをオフ状態とする。すなわち、この場合には、「開始操作 A」を無効とする。

40

【1040】

なお、メイン CPU 1 0 1 は、メダル監視タイマによる監視（計測）中に（すなわち、セクタ 6 6 のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に）、メダルが投入された場合（各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別される場合）には、さらに、メダルの受付が禁止されている状態（メダル受付信号が「OFF」である状態）からメダルの受付が許可されている状態（メダル受付信号が「ON」である状態）に変移させるようにしてもよい。

【1041】

その後、メイン CPU 1 0 1 は、再度スタートスイッチ 7 9 により開始操作（図 8 6 中、

50

右側の2回目の開始操作(スタートスイッチ79の「OFF」から「ON」への変移)を「開始操作B」とする)が検出されると、再度セクタ66のソレノイドを励磁状態から消磁状態に変移させ、再度メダル監視タイマによる監視(計測)を開始する。また、このとき、再度上述したスタートレバーONフラグをオン状態とする。

【1042】

そして、メインCPU101は、メダル監視タイマによる監視(計測)中に(すなわち、セクタ66のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に)、メダルが投入されなかった場合(各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別されない場合)には、メダル監視タイマによる監視(計測)終了後(すなわち、セクタ66のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了後)に、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態(「遊技中」)に変移させ、遊技を進行させることを可能とする(すなわち、メダル受付・スタートチェック処理(図57及び図58参照)以後の処理を実行可能とする)。

10

【1043】

なお、図示は省略しているが、メインCPU101は、スタートスイッチ79により「開始操作A」が検出され、メダルの受付が許可されている状態(メダル受付信号が「ON」である状態)からメダルの受付が禁止されている状態(メダル受付信号が「OFF」である状態)に変移し、セクタ66のソレノイドを消磁状態に変移させることを開始し、メダル監視タイマによる監視(計測)を開始した後、メダル監視タイマによる監視(計測)中に(すなわち、セクタ66のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了となる前に)、メダルが投入されなかった場合(各メダルセンサのメダルセンサ入力状態に基づきメダルが投入されたと判別されない場合)にも、スタートスイッチ79により「開始操作B」が検出された場合と同様、メダル監視タイマによる監視(計測)終了後(すなわち、セクタ66のソレノイドが励磁状態から消磁状態に変移完了後)に、動作状態を開始操作後の遊技の進行を可能とする状態(「遊技中」)に変移させ、遊技を進行させることを可能とする(すなわち、メダル受付・スタートチェック処理(図57及び図58参照)以後の処理を実行可能とする)。

20

【1044】

このように、本実施形態のパチスロ1によれば、遊技者の開始操作にともなって遊技が開始される場合に、例えば、メダルの「飲込み」などの発生を防止するためのメダル監視タイマがセットされる。このメダル監視タイマにより、セクタ66において、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態(ソレノイドが励磁状態であることによりセレクトプレート804がガイド位置にある状態)から遊技機外部に排出される状態(ソレノイドが消磁状態であることによりセレクトプレート804が排出位置にある状態)に物理的に変移するまでの時間が確保される。

30

【1045】

そして、メダル監視タイマによる監視(計測)中にメダルが投入された場合には、そのもとなつた開始操作は無効とされ、また、セクタ66においては、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態に戻る。したがって、メダルの「飲込み」などの発生を防止して、投入されたメダルを適切に処理することが可能となる。

40

【1046】

また、本実施形態のパチスロ1によれば、メダル監視タイマによる監視(計測)中にメダルが投入された場合であっても、そのメダルが計数されるようにしたことから、投入されたメダルの計数漏れを防止でき、投入されたメダルをより適切に処理することが可能となる。

【1047】

また、本実施形態のパチスロ1によれば、メダル監視タイマのタイマ値(例えば、「72」)を、投入されたメダルが遊技機内部に貯留される状態から遊技機外部に排出される状態に物理的に変移するまでの期間(例えば、80ms)以上の期間(例えば、「72」×1.1172ms)に設定するようにしたことから、メダルの「飲込み」などの発生を確

50

実に防止して、投入されたメダルをより適切に処理することが可能となる。なお、本実施形態のように、駆動部がソレノイドである場合には、このような効果はより顕著となる。

【1048】

<本実施形態で実行可能なその他の演出>

次に、図87～図91を参照しながら、上述した演出の他に、本実施形態で実行可能なその他の演出の一例について説明する。なお、以下では、その他の演出の一例として、ボーナス役に当籤しているか否かを報知するためのボーナス役当籤報知演出が実行可能であることについて説明しているが、その用途はボーナス役に当籤しているか否かを報知するものに限定されない。

【1049】

例えば、非有利区間及び通常有利区間において、有利区間に移行することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよいし、有利区間のラインバトル状態において、有利区間が継続することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよい。また、有利区間の権利獲得抽籤状態において、権利獲得状態に移行することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよいし、有利区間の権利獲得状態において、権利を付与することが決定されているか否かを報知するために実行されるものであってもよい。すなわち、遊技者に特典が付与されるか否かを報知するために実行される演出として用いることができる。

【1050】

(ボーナス役当籤報知演出の演出例(その1))

まず、図87及び図88を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例(その1)について説明する。図87及び図88は、例えば、ボーナス役の(同時)当籤を期待させる内部当籤役(例えば、「チャンス目」)が決定された場合に、所定確率で表示装置11に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例(その1)を示している。なお、図87では、ボーナス役に当籤していない場合(ボーナス役非当籤の場合)の表示例を示し、図88では、ボーナス役に当籤している場合(ボーナス役当籤の場合)の表示例を示している。

【1051】

図87及び図88に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例(その1)では、「間違い探し演出」と題した演出が行われるようになっている。この「間違い探し演出」は、例えば、パチスロ1のモチーフとして使用されている、漫画、アニメーション、あるいはゲームなどの原作品がある場合に、当該原作品における所定の画像と同一又は近似の画像をベース画像とし、当該ベース画像に対して異なっている点(すなわち、間違い)があるか否かを遊技者に探させる演出となっている。この場合、所定の画像は、原作品のままの(すなわち、同一の)画像であってもよいし、原作品の画像に対して、A/D変換し、アスペクト比を変更し、解像度を変更し、あるいはリマスターした(すなわち、近似の)画像であってもよい。また、あくまでも原作品に依拠した画像であるが、パチスロ1の演出に用いるために新たに制作された画像であってもよい。

【1052】

なお、ベース画像は、上述したものに限られず、適宜設定することができる。例えば、原作品がない場合(例えば、オリジナルのモチーフである場合)であっても、パチスロ1における他の演出において表示され得る画像と同一又は近似の画像を設定するようにしてもよい。また、例えば、パチスロ1の仕様を説明するために遊技店で配布される小冊子内に印刷された画像と同一又は近似の画像を設定するようにしてもよい。また、例えば、ベース画像は静止画でなくともよく、動画であってもよいし、静止画がスライド形式で順次表示されるものであってもよい。

【1053】

図87の上段には、「全員集合!」という文字とともに、5体のキャラクタが表示された画像が表示されている。当該画像は、ベース画像と同じ画像となっている。また、当該画像の下方には、「知っている画像と違う箇所があったらカーソルを合わせて決定してね!」といったように、ベース画像と相違する点を指摘すべきことを促すメッセージとカーソ

10

20

30

40

50

ルとが表示される。

【1054】

このとき、遊技者は、タッチセンサ19が設けられたサブ表示装置18の表示面上の所定領域を指でなぞるなどしてカーソルを所望の箇所まで移動させ（選択操作を行い）、同じくサブ表示装置18の表示面上に表示された決定ボタン（不図示）をタッチ操作し（決定操作を行い）、自身が間違いだと思ふ箇所を指定する。

【1055】

なお、遊技者の選択操作や決定操作などの演出に係る各種操作を検出する手段は、サブ表示装置18に限られるものではない。例えば、表示装置11が、液晶表示装置のような表示装置である場合には、表示装置11の少なくとも一部（例えば、図87の上段の表示が行われる箇所）にタッチセンサを設けるようにし、当該タッチセンサが、遊技者の指の移動を検出した場合（選択操作が行われた場合）にはそれに応じてカーソルを移動させ、また、当該タッチセンサが設けられた箇所に表示された決定ボタン（不図示）が押下操作された場合（決定操作が行われた場合）にはそれに応じて結果を報知する演出が行われるようにしてもよい。また、例えば、選択操作や決定操作などの演出に係る各種操作が検出可能な物理的操作手段（例えば、十字キー及び演出ボタン、ジョグダイヤルなど）が設けられる場合には、このような物理的操作手段によって選択操作や決定操作が検出されるようにしてもよい。すなわち、遊技者の演出に係る各種操作を検出可能な手段であれば、どのような手段であっても適用することが可能である。

【1056】

ここで、例えば、図87の上段に表示された画像において、右端のキャラクタが表示されている部分を遊技者が指定したとする。そうすると、図87の上段に表示された画像にはベース画像と異なる部分はないため、図87の下段に示すように、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知するための「はずれ～残念」というメッセージが表示される。

【1057】

一方、図88の上段には、「全員集合！」という文字とともに、4体のキャラクタが表示された画像が表示されている。当該画像は、ベース画像とは右端のキャラクタが表示されていない部分において異なる画像となっている。また、当該画像の下方には、図87と同様に、「知っている画像と違う箇所があったらカーソルを合わせて決定してね！」といったように、ベース画像と相違する点を指摘すべきことを促すメッセージとカーソルとが表示される。

【1058】

ここで、例えば、図88の上段に表示された画像において、右端のキャラクタが表示されていない部分を遊技者が指定したとする。この場合、当該指定された部分は、ベース画像と異なる部分であるため、図88の下段に示すように、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が成功であったことを報知するための「あたり～」というメッセージとともに、ボーナス役に当籤していることを報知するための「ボーナス確定！」というメッセージが表示される。

【1059】

これに対し、例えば、図88の上段に表示された画像において、左端のキャラクタが表示されている部分を遊技者が指定したとする。この場合、当該指定された部分は、ベース画像と異なる部分ではないため、図87の下段と同様に、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知するための「はずれ～残念」というメッセージが表示され、ボーナス役に当籤している場合であってもボーナス役に当籤していることは報知されない。

【1060】

なお、図87及び図88に示した演出態様は、「間違い探し演出」における演出態様の一例を示すものであり、例えば、以下に示すような演出態様を採用することもできる。

【1061】

10

20

30

40

50

例えば、ベース画像が、原作品における所定のテーマ（例えば、原作品における第1話）に基づくものであり、複数（例えば、5枚）の画像（例えば、ダイジェスト画像）がスライド形式で表示されるものであるとする。そして、ボーナス役に当籤していない場合には、そのスライド画像がそのまま順次表示された後、そのスライドの各画像がサムネイル状に表示される。一方、ボーナス役に当籤している場合には、そのスライド画像のうち一部の画像が異なるスライド画像が順次表示された後、そのスライドの各画像がサムネイル状に表示される。

【1062】

遊技者は、サムネイル状に表示された各画像において、所定のテーマとは異なるテーマ（例えば、原作品における第1話とは異なる話数）に基づくものが含まれているかどうかを検索し、所定のテーマとは異なるテーマの画像であると思ったものに対し、選択操作及び決定操作を行う。そして、所定のテーマとは異なるテーマの画像が含まれている場合であって、遊技者が当該画像を指定した場合には、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が成功となるようにすればよい。具体的には、例えば、原作品における第1話においては、キャラクタA及びキャラクタBしか登場しないにもかかわらず、ボーナス役に当籤した場合に表示されるスライド画像では、原作品における第3話以降にしか登場しないキャラクタCが表示された画像が含まれるようにすればよい。このようにすれば、例えば、原作品に愛着のある遊技者は、特に思い入れをもって「間違い探し演出」を行うことができるため、演出に関する興趣をより向上させることが可能となる。

【1063】

また、上述のように、「間違い探し演出」においてベース画像と少なくとも一部が異なる画像を表示する場合、ベース画像と異なる部分は1箇所のみである必要はなく、複数箇所が異なってもよい。この場合、例えば、当籤したボーナス役の種類に応じて、異なる箇所の数異なる場合があるようにしてもよい。例えば、ベース画像と異なる部分が1箇所である場合、BB3又はBB4に当籤している可能性が高く、ベース画像と異なる部分が複数箇所である場合、BB1又はBB2に当籤している可能性が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、当籤しているボーナス役の種類まで示唆することができる。

【1064】

また、「間違い探し演出」における間違い探しの結果が失敗であったことを報知する場合、例えば、「???」などのメッセージを表示して、間違い探しの結果が失敗であったことを明示しないようにしてもよい。

【1065】

また、ベース画像を複数種類設けるようにし、例えば、「チャンス目」に当籤した場合、これらの複数種類のベース画像のうちの1つのベース画像を決定し、その後、ボーナス役に当籤しているか否かに応じて、ベース画像のまま表示するか、あるいは、少なくとも一部は異なる部分を有する画像として表示するかが決定されるようにしてもよい。また、この場合、決定されるベース画像の種類に応じて、間違い探しの難易度が異なるようにしてもよい。

【1066】

このように、本実施形態では、遊技者に有利なボーナス状態に制御可能となる所定の有利条件（例えば、ボーナス役に当籤したこと）が成立したか否かを報知するため、所定の有利条件が成立している場合には、第1特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）が表示され、所定の有利条件が成立していない場合には第2特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）が表示されることが可能となっており、第1特定画像が表示された場合に、遊技者が第2特定画像と異なる部分を指定する操作を行った場合には、所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定!」のメッセージ）が表示されることが可能となっている。

【1067】

これにより、遊技者の所定の操作も関与させた新規な演出態様によって、所定の有利条件が成立したか否かを報知することができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣

10

20

30

40

50

の向上を図ることができる。

【1068】

また、本実施形態では、第2特定画像が、遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像となっている。これにより、原作品に愛着のある遊技者は、所定の有利条件が成立したか否かを認識しやすくなるため、遊技意欲を高めることができるとともに、演出に関する興趣をより高めることができる。

【1069】

(ボーナス役当籤報知演出の演出例(その2))

次に、図89及び図90を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例(その2)について説明する。図89は、例えば、ボーナス役の(同時)当籤を期待させる内部当籤役(例えば、「チャンス目」)が決定された場合に、所定確率で表示装置11に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例(その2)のタイミングチャートを示し、図90は、ボーナス役当籤報知演出の演出例(その2)の表示例を示している。なお、ボーナス役当籤報知演出の演出例(その2)では、表示装置11によって演出が実行される例を挙げて説明しているが、これに限られず、その他演出装置(例えば、スピーカ群84やLED群85)によって演出が実行されるようにすることもできる。

10

【1070】

図89及び図90に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例(その2)では、「長押し演出」と題した演出が行われるようになっている。この「長押し演出」は、例えば、第3停止操作における停止操作が、以下に示すような態様で長押しされた場合、長押しされない場合とは異なる演出が行われるようになっているものである。

20

【1071】

なお、本実施形態では、「長押し」の対象となる操作手段を、第3停止操作におけるストップボタン(左ストップボタン17L、中ストップボタン17C及び右ストップボタン17Rのいずれか)としているが、これに限られるものではない。例えば、第1停止操作におけるストップボタン(左ストップボタン17L、中ストップボタン17C及び右ストップボタン17Rのいずれか)としてもよいし、第2停止操作におけるストップボタン(左ストップボタン17L、中ストップボタン17C及び右ストップボタン17Rのいずれか)としてもよい。また、停止操作と直接関連しないタイミングで操作されたストップボタンとしてもよい。すなわち、いずれかのストップボタンが操作されたときに、「長押し演出」が行われ得るようにすることができる。

30

【1072】

また、例えば、「長押し」の対象となる操作手段は、ベットボタン(MAXベットボタン15a又は1ベットボタン15b)であってもよいし、スタートレバー16であってもよい。この場合、ベットボタンについて、メダルの投入操作のタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできるし、メダルの投入操作のタイミングとは異なるタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできる。また、この場合、スタートレバー16について、開始操作のタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできるし、開始操作のタイミングとは異なるタイミングで操作されたときを「長押し」の対象とすることもできる。

40

【1073】

また、例えば、「長押し」の対象となる操作手段は、上述した遊技に関する操作を行うための操作手段に限られず、演出に関する操作を行うための操作手段であってもよい。例えば、タッチセンサ19が設けられたサブ表示装置18、上述した少なくとも一部にタッチセンサが設けられた表示装置11、あるいは、上述した物理的操作手段であってもよい。

【1074】

図89に示すように、例えば、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合に、第3停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態(オンエッジ)となった状態で3秒間経過したとき(長押し時)、「演出1」が実行され、その後、第3停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオ

50

フ状態（オフエッジ）となったとき、「演出2」が実行される。すなわち、第3停止操作におけるストップボタンが所定期間（3秒間）長押しされた場合には、「演出1」及び「演出2」が実行される。なお、「演出1」の実行中に、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったときには、中途であっても「演出1」の実行が終了され、「演出2」の実行が開始される。

【1075】

一方、例えば、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合に、第3停止操作におけるストップボタンの押下が開始されたが、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過する前に、第3停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき（短押し時）には、「演出1」は実行されず、「演出2」のみが実行される。

10

【1076】

なお、「長押し演出」の演出パターンは上述したものに限られない。例えば、第3停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過したとき（長押し時）、「演出1」とそれに続いて「演出2」と実行される演出パターンを有していてもよい。すなわち、第3停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過したとき（長押し時）には、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となるか否かにかかわらず、「演出1」及び「演出2」が実行される演出パターンを有していてもよい。また、例えば、第3停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過したとき（長押し時）、「演出2」のみが実行される演出パターンを有していてもよい。

20

【1077】

また、例えば、第3停止操作におけるストップボタンの押下が開始されたが、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過する前に、第3停止操作におけるストップボタンの押下が終了し、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となったとき（短押し時）、「演出1」とそれに続いて「演出2」と実行される演出パターンを有していてもよい。すなわち、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過する前であっても、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となった場合には、「演出1」及び「演出2」が実行される演出パターンを有していてもよい。また、例えば、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過する前であっても、ストップスイッチがオフ状態（オフエッジ）となった場合には、「演出1」のみが実行される演出パターンを有していてもよい。

30

【1078】

なお、このように複数の演出パターンを有する場合には、例えば、ボーナス役に当籤しているか否かによって異なる選択確率で、これらの複数の演出パターンのうちいずれかの演出パターンが選択されるようにすればよい。また、このような場合、第3停止操作におけるストップボタンの押下が開始され、ストップスイッチがオン状態（オンエッジ）となった状態で3秒間経過したときであっても、「演出2」が既に実行されている場合には、「演出1」は実行されないようにすればよい。

40

【1079】

図89に示した「演出1」及び「演出2」が実行される態様の一例を、図90を参照しながら説明する。なお、図90では、ボーナス役に当籤している場合の、長押し時及び短押し時それぞれの表示例について説明する。

【1080】

まず、「長押し演出」が実行されることが決定されている場合、まず、少なくとも第3停止操作の停止操作が行われる前の所定のタイミングで、例えば、「押し続けて～」といったようなメッセージが表示され、第3停止操作の停止操作時においてはストップボタンを長押しすべきであることを促す演出が実行される。

【1081】

50

その後、第3停止操作の停止操作時において、遊技者がストップボタンを3秒以上押し続けた場合には、例えば、「STEP1」～「STEP3」といったような表示が順次行われる「演出1」が実行される。そして、遊技者がストップボタンの押下を終了させた場合には、例えば、「WIN!」といった表示によりボーナス役に当籤していることを報知するための「演出2」が実行される。なお、ボーナス役に当籤していない場合には、「演出2」において、ボーナス役に当籤していないことが報知される、例えば、「LOSE」といった表示がなされるようにすればよい。また、「演出1」では、例えば、ボーナス役に当籤していることの期待度が報知されるようにすればよい。この場合、例えば、「STEP1」まで表示される演出パターンと、「STEP2」まで表示される演出パターンと、「STEP3」まで表示される演出パターンと、を有し、ボーナス役に当籤している場合には、「STEP3」まで表示される演出パターンが選択されやすく、ボーナス役に当籤していない場合には、「STEP3」まで表示される演出パターンが選択されにくくすればよい。このようにすれば、長押しにすることによってボーナス役に当籤している期待度が報知されるようになるため、遊技者の操作に応じてその内容が変化する演出に関する興趣をより向上させることができる。

10

【1082】

一方、第3停止操作の停止操作時において、遊技者がストップボタンを3秒以上押し続けなかった場合には、例えば、上述したようなボーナス役に当籤している期待度が報知される「演出1」は実行されず、ボーナス役に当籤しているか否かが報知される「演出2」のみが実行される。

20

【1083】

なお、サブCPU201（副制御回路200側）で、ストップボタンの押下時間を認識させる手法は種々の手法を採用することができる。例えば、リール停止制御処理（図72参照）において、有効なストップボタンが押下されたことをストップスイッチが検出する度に、メインCPU101がリール停止コマンドを送信するようにした場合、サブCPU201は、第3停止操作のストップボタンが押下されたことに基づくリール停止コマンドを受信したときに、計時を開始し、計時時間が3秒となった場合には「演出1」を実行し、第3停止操作のストップボタンの押下が終了して、メインCPU101から送信された入賞作動コマンドを受信したときに、「演出2」を実行するようにすればよい。また、サブCPU201は、メインCPU101から送信された無操作コマンドに含まれるストップスイッチのオン状態/オフ状態を示すパラメータに基づいて、「演出1」を実行するか否か、及び「演出2」の実行タイミングの制御を行うようにしてもよい。このようにすれば、メインCPU101（主制御回路90側）では、ストップボタンの押下時間を計時する必要がなくなることから、遊技者の操作に応じてその内容が変化する演出に関する制御負荷を軽減することができる。

30

【1084】

なお、サブCPU201（副制御回路200側）によって制御される、例えば、上述したタッチパネルや物理的操作手段などに対する操作時間によって「長押し演出」が制御される場合には、サブCPU201は独立して操作手段が操作されている時間を計時し、その計時結果に応じて演出内容を制御することが可能となる。ここで、本実施形態で説明しているような遊技機では、主制御回路90側では容量の制限があるが、副制御回路200側では特段の制限がないのが一般的であるため、少なくともサブCPU201によってこのような演出が制御されるようにすれば、演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。

40

【1085】

また、「演出2」を実行する制御が行われるための所定条件は、操作手段への操作が終了したことに限られず、適宜設定することが可能である。例えば、対象となる操作手段とは異なる操作手段に対する操作が行われたことを所定条件とすることもできるし、対象となる操作手段への操作回数が所定回数未満である場合には、「演出1」、「演出2」の順に演出を発生させ、対象となる操作手段への操作回数が所定回数となった場合には、所定条件を成立させ、「演出1」を発生させずに「演出2」を発生させるようにしてもよい。

50

【1086】

このように、本実施形態では、特定の操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、3秒）が経過した場合に「演出1」を実行する制御を行い、所定条件が成立したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に、「演出2」を実行する制御を行い、計時の開始から所定時間が経過するよりも前に所定条件が成立した場合は、「演出1」を実行する制御を行わないことが可能となっている。

【1087】

これにより、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。

10

【1088】

（ボーナス役当籤報知演出の演出例（その3））

次に、図91を参照して、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その3）について説明する。図90は、例えば、ボーナス役の（同時）当籤を期待させる内部当籤役（例えば、「スイカ2」）が決定された場合であって、ボーナス役にも当籤した場合に、所定確率で表示装置11に表示され得るボーナス役当籤報知演出の演出例（その3）の表示例を示している。なお、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その3）では、表示装置11によって演出が実行される例を挙げて説明しているが、これに限られず、その他演出装置（例えば、情報表示器6、LED82、又は指示モニタ（指示表示器））によって演出が実行されるようにすることもできる。

20

【1089】

例えば、図91に示す遊技価値表示部（VL）は、表示装置11において、小役が成立した場合にその払出枚数が表示され得る所定の領域（払出枚数表示部）に表示されてもよいし、有利区間であれば有利区間中の払出枚数の累計枚数が表示され得る所定の領域（獲得枚数表示部）に表示されてもよいし、これら払出枚数表示部や獲得枚数表示部とは異なる領域の所定の領域に表示されてもよい。また、上述したように、主制御回路90側で制御される情報表示器6などの7セグ表示器が、当該演出が実行されるときに、遊技価値表示部（VL）として機能するようによればよい。

【1090】

図91に示すように、ボーナス役当籤報知演出の演出例（その3）では、「枚数先表示演出」と題した演出が行われるようになっている。この「枚数先表示演出」は、例えば、ボーナス状態において払い出され得るメダルの枚数（獲得予定枚数）が、ボーナス状態の作動が開始する前に報知されることで、遊技者にボーナス役に当籤したことが報知される演出となっている。

30

【1091】

なお、以下では、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数として、役連終了枚数カウンタの値が表示される例を挙げて説明しているが、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数の態様はこれに限られない。例えば、BB3状態又はBB4状態において、役連終了枚数カウンタの値は「165」枚であるが、仮にボーナス状態中の毎遊技で全て「15枚」のメダルが払い出されるとしたならば、BB3状態又はBB4状態では「12回」の遊技が行えることになり、実際の払出枚数は「180」枚となる。したがって、この実際の払出枚数である「180」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。また、BB3状態又はBB4状態においても、3枚のメダルを投入して遊技を行う必要があるため、役連終了枚数カウンタの値が「165」枚の場合、仮にボーナス状態中の毎遊技で全て「15枚」のメダルが払い出されるとしたならば、毎遊技の純増枚数は「15 - 3 = 12枚」となる。したがって、役連終了枚数カウンタの値に合わせたかたちで、純増枚数の累計予定枚数を「12枚」×「11回」=「132」枚とし、この「132」枚を獲得予定回数として表示するようにしてもよい。また、上述したように、実際には「12回」の遊技が行えるため、実際に遊技が行える回数に合わせたかたちで、純増枚数の累計予定枚数を「12枚」×「12回」=「144」枚とし、この「144」枚を

40

50

獲得予定回数として表示するようにしてもよい。

【1092】

また、本実施形態では、BB1～BB4状態において、押し順小役が当籤するようになっているため、この押し順小役の当籤時に押し順が正解したか否かによって遊技毎に払い出されるメダルの枚数も変動する（「15枚」又は「6枚」。図23参照）ようになっている。また、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス役に当籤した場合には、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては押し順報知は行われず、有利区間においてボーナス役に当籤した場合には、当該ボーナス役に基づくボーナス状態においては押し順報知が行われるようになっている。

【1093】

したがって、例えば、有利区間においてボーナス役（例えば、「F__BB3」）に当籤した場合には、上述した「144」枚（投入枚数を考慮しない場合には、「180」枚）を獲得予定回数として表示し、非有利区間及び通常有利区間においてボーナス役（例えば、「F__BB3」）に当籤した場合であって、ボーナス状態において押し順報知が行われない場合に「15枚」のメダルが払い出される確率を仮に50%とした場合には、（「12枚」×「8回」=96枚）+（「3枚」×「8回」=24枚）=「120」枚（投入枚数を考慮しない場合には、（「15枚」×「8回」=120枚）+（「6枚」×「8回」=48枚）=「168」枚）を獲得予定枚数として表示するようにしてもよい。すなわち、「枚数先表示演出」において報知される獲得予定枚数は、ボーナス状態における払出枚数（あるいは、純増枚数）の期待値であってもよい。

【1094】

図91に示すように、例えば、ボーナス役を含む所定の内部当籤役（例えば、「F__BB3+F__スイカ2」）が決定された場合であって、「枚数先表示演出」が実行されることが決定されている場合には、全てのリールの回転が停止するとき（すなわち、第3停止後）に、遊技価値表示部（VL）には獲得予定枚数「165」が表示される。これによって、遊技者に、ボーナス役（図91に示す例では、「F__BB3」又は「F__BB4」）に当籤したことが報知される。なお、本実施形態では、ボーナス役に係る図柄の組合せよりも小役やリプレイ役に係る図柄の組合せが優先的に停止制御されるため、基本的に、このボーナス役に当籤した遊技（ボーナス役当籤ゲーム）では、小役やリプレイ役に係る図柄の組合せ（図91に示す例では、「C__スイカ」）が表示され、ボーナス役に係る図柄の組合せ（図91に示す例では、「C__赤異色BB」）は表示されない。もっとも、ボーナス役当籤ゲームにおいて、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示され得るようにすることもできるが、この場合には、「枚数先表示演出」が実行されないようにしてもよいし、後述するように、遊技価値表示部（VL）を、ボーナス状態において払い出され得るメダルの残り枚数（あるいは、実際に払い出されたメダルの枚数そのもの）を表示するものとして、「枚数先表示演出」が実行されるようにすることもできる。

【1095】

その後、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されるまで（ボーナス役成立まで）、この遊技価値表示部（VL）における獲得予定枚数「165」の表示は継続される。そして、ボーナス状態の作動が開始されてもこの遊技価値表示部（VL）における獲得予定枚数「165」の表示は継続し、例えば、ボーナス状態において小役に係る図柄の組合せ（図91に示す例では、「ベル+JACA:15枚」）が表示されると（ボーナス状態中入賞発生）、この遊技価値表示部（VL）において表示されている枚数が適宜減算更新されて表示されるようになる。すなわち、遊技価値表示部（VL）は、ボーナス状態が開始される前には、ボーナス状態において払い出され得るメダルの予定枚数を表示し、ボーナス状態においては、実際に払い出されたメダルの枚数に応じて、ボーナス状態において払い出され得るメダルの残り枚数（あるいは、実際に払い出されたメダルの枚数そのもの）を表示するものとなっている。

【1096】

なお、本実施形態では、ボーナス役に当籤したときに、有利区間に移行することが決定さ

10

20

30

40

50

れる場合があるようになっている。したがって、例えば、ボーナス役に当籤したときに、有利区間に移行することが決定された場合には、この有利区間における獲得予定枚数（概ねの期待値であればよい。例えば、ラインバトル状態が平均40ゲーム継続するものであり、ラインバトル状態では1ゲーム平均1枚のメダルが純増するものであれば、「40」枚）をボーナス状態の獲得予定枚数に付加して（加算して）、遊技価値表示部（VL）に表示するようにしてもよい。

【1097】

このように、本実施形態では、有利状態（例えば、ボーナス状態）の発生を許容する権利が付与する旨が決定された（例えば、ボーナス役に当籤した）場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、この特定報知演出では、付与することが決定された権利に基づいて発生する有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することが可能となっている。

10

【1098】

これにより、遊技者が得た権利（当籤内容）の価値を具体的に報知する演出を行うことができるため、演出に関する興味を高めるとともに、遊技に関する興味を高めることができる。

【1099】

また、本実施形態では、特定報知演出において所定値を表示した場合、少なくともその後の有利状態の発生まで所定値の表示を継続し、有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、所定値の表示を更新するようになっている。

20

【1100】

これにより、有利状態の発生の前後において、価値を報知するための一連の演出を適切に行うことができるため、さらに演出に関する興味を高めることができる。

【1101】

<変形例等>

以上、本実施形態に係る発明の遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本実施形態に係る発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、本実施形態に係る発明の要旨を逸脱しない限り、種々の変形を行うことができる。

30

【1102】

[変形例]

本実施形態では、少なくとも非有利区間において、各設定値間で異なる当籤確率となっている「F__BB3 + F__スイカ2」及び「F__BB4 + F__スイカ2」が当籤した場合には、有利区間に移行させるか否かを決定しない（ART抽籤を行わない）ようになっているが、各設定値間で異なる当籤確率となっている「F__BB3 + F__スイカ2」及び「F__BB4 + F__スイカ2」が当籤した場合にも、各設定値間で同じ当籤確率となっているボーナス役を含むその他の内部当籤役と同様に、有利区間に移行させるか否かを決定する（ART抽籤を行う）ようにしてもよい。この場合、ART抽籤において、有利区間に移行させることが決定される確率は、各設定値間で同じ当籤確率となるようにすればよい。すなわち、各設定値間で異なる当籤確率となっているボーナス役を規定することで、各設定値間で、有利区間に移行させることが決定される確率が変動されるようにしてもよい。

40

【1103】

また、本実施形態では、通常有利区間においても遊技者に有利な停止操作の情報が報知され得るようになっているが、通常有利区間は、有利区間に移行させるか否かが決定される確率は非有利区間よりも優遇されているが、遊技者に有利な停止操作の情報は報知されない区間として構成することもできる。この場合には、非有利区間から通常有利区間に移行した場合に、状態表示器の点灯を開始させず、有利区間に移行した場合にのみ、状態表示器の点灯が開始されるようにすればよい。

【1104】

50

なお、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されるか否かにかかわらず、通常有利区間は、全体として遊技者のメダルが減少する期間（すなわち、出玉率が「1」未満となる期間）であればよく、有利区間は、全体として遊技者のメダルが増加する期間（すなわち、出玉率が「1」を上回る期間）であればよい。また、有利区間において、一部遊技者のメダルが減少する期間（例えば、上述した各準備状態）があるとしても、当該期間は有利区間に含まれるようにすればよい。

【1105】

すなわち、遊技の区間を、非有利区間と有利区間とに大別する場合、有利区間は、遊技者の期待感を高めるが出玉の増加は見込めない演出区間（例えば、本実施形態の「通常有利区間」と、実際に出玉の増加が見込める増加区間（例えば、本実施形態の「有利区間」）と、を含んで構成されるようにしてもよい。

10

【1106】

また、本実施形態では、例えば、有利区間中のRT2状態において、押し順報知が行われたにもかかわらず、遊技者の押し順ミスによってRT1状態に移行（転落）してしまった場合にも、有利区間の遊技期間は進行する（更新される）ものとしているが、この場合には、RT2状態に移行（復帰）するまで、有利区間の遊技期間は進行しない（更新されない）ようにすることもできる。また、この場合、例えば、RT1状態に転落してからRT2状態に復帰するまでに要したゲーム数のうちの一部（例えば、RT1状態に転落してからRT2状態に復帰するまでに要したゲーム数が10ゲームである場合、1/2の5ゲーム分。あるいは、RT1状態に転落してからRT2状態に復帰するまでに要したゲーム数にかかわらず一律2ゲーム分）のみ、有利区間の遊技期間を進行させる（更新する）ようにしてもよい。

20

【1107】

また、本実施形態では、例えば、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合、直接的には有利区間に移行させるか否かを決定しない（ART抽籤を行わない）ようになっていたが、ART抽籤が行われる内部当籤役や条件は、適宜変形して設定することができる。例えば、「チャンス目」が内部当籤役として決定された場合、「チャンス役」が成立した場合にはART抽籤を行わず、「チャンス役」を取りこぼして「RT3移行目」が成立した場合は（この場合、RT3状態に移行するか否かを問わない）にはART抽籤が行われるようにしてもよい。すなわち、特定の内部当籤役が当籤したときに、入賞が発生した場合にはART抽籤を行わず、取りこぼして入賞が発生しなかった場合にはART抽籤が行われるようにしてもよい。

30

【1108】

また、例えば、メダルの投入枚数（例えば、3枚）以下のメダルの払い出しとなる小役が高確率で内部当籤役として決定され、フラグ間状態では原則としてボーナス役が成立しないようにし、遊技の基本的な遊技状態をフラグ間状態として遊技を行わせるような仕様を採用することもできる。また、この場合、ボーナス状態は、獲得しているメダルが減少、あるいは維持される状態として構成するようにしてもよい。

【1109】

また、本実施形態では、規制監視期間に対応する遊技回数が「1500回」に設定されていたが、規制監視期間に対応する遊技回数はそれ以下であってもよいし、それ以上であってもよい。また、遊技の状況に応じて、規制監視期間を変動させるようにしてもよい。例えば、規制監視期間をメダルの純増枚数（あるいは、払出枚数）によって定めるようにし、遊技店の所定の営業日中に、所定のパチスロ1において、純減枚数（すなわち、遊技者がメダルを投入したが、払い出しによって遊技者に還元されなかった、遊技店側の利益となるメダルの枚数）（あるいは、単に投入枚数）が「500枚」であれば、予め定められた規制監視期間に対応するメダルの枚数「1500枚」にその「500枚」を加算し、一連の有利区間において「2000枚」のメダルを獲得するまでは、当該有利区間が強制的に終了させないようにすることもできる。

40

【1110】

50

[本実施形態で実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例]

続いて、図 9 2 ~ 図 9 9 を参照して、本実施形態に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（すなわち、遊技仕様）の他の例について説明する。本実施形態では、遊技状態として、ボーナスが作動することで遊技者に有利な遊技期間となるボーナス状態（特別遊技状態）、及び当該ボーナス状態でないことで相対的に遊技者に不利な遊技期間となる非ボーナス状態（通常遊技状態）があり、さらに、当該非ボーナス状態の中でも再遊技（リプレイ）役の当籤確率が異なる複数の RT 状態があることで遊技者の有利度合いを変動させることについて説明した（図 1 3 参照）。また、本実施形態では、遊技区間として、遊技者に停止操作の情報が報知されることで遊技者に有利な遊技区間となる有利区間（有利状態）、及び当該有利区間でないことで相対的に遊技者に不利な遊技区間となる非有利区間（通常状態）があることについて説明した（図 1 4 参照）。そして、これらの遊技状態や遊技区間の開始・継続・終了などの各種の条件やその内容については種々の変形を行うことが可能である。なお、特に示す場合を除き、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1 ~ その 6）では、本実施形態における、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を適宜用いることができる。

10

【 1 1 1 1 】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1）]

まず、図 9 2 及び図 9 3 を参照して、本実施形態に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1）について説明する。図 9 2 は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1）における遊技の流れを概念的に説明する図であり、図 9 3 は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1）における遊技価値の付与期待値の一例を示す図である。

20

【 1 1 1 2 】

図 9 2 及び図 9 3 に示すように、遊技者は通常、（ A ）非有利区間から遊技を開始する。（ A ）非有利区間では、遊技者に停止操作の情報が報知されないことに起因して遊技価値量は減少していくことになる。すなわち、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）は負の値となり、下り傾斜となる。

【 1 1 1 3 】

（ A ）非有利区間において、（ 1 ）有利区間の開始条件が成立すると、（ A ）非有利区間から（ B ）有利区間に移行する。（ B ）有利区間では、遊技者に停止操作の情報が報知されることに起因して遊技価値量は増加していく（少なくとも減少していかない）ことになる。すなわち、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）は正の値となり（少なくとも負の値とならず）、上り傾斜となる（少なくとも下り傾斜とはならない）。なお、説明の便宜上、本例では準備状態などにおける付与期待値やボーナス状態における付与期待値は考慮していない。

30

【 1 1 1 4 】

なお、付与期待値は、以下のように算出（設計）することができる。例えば、押し順（例えば、5 択）正解だと 1 5 枚のメダルの払い出しがあり、押し順（例えば、5 択）不正解だとメダルの払い出しがない押し順小役の当籤確率が $1/2$ （ $32768/65536$ ）である場合であって、原則 1 回の遊技に 3 枚のメダルをベットすることが必要である場合、1 0 回の遊技の間に必要なメダルは 3 0 枚となる。そして、（ A ）非有利区間である場合、1 0 回の遊技の間に押し順小役に当籤したときに押し順正解となって 1 5 枚のメダルの払い出しを受けることができるのは $1/10$ （ $1/2 \times 1/5$ ）であることから、確率通りであれば、1 0 回の遊技の間でメダルの量が - 1 5 枚（ $15 - 30$ ）となるため、付与期待値は 1 回の遊技あたり「 - 1 . 5 枚」となる。一方、（ B ）有利区間である場合、押し順小役について全て停止操作の情報が報知されて遊技者がそれにしたがって停止操作を行えば、1 0 回の遊技の間に押し順小役に当籤したときに押し順正解となって 1 5 枚のメダルの払い出しを受けることができるのは $1/2$ であることから、確率通りであれば、1 0 回の遊技の間でメダルの量が + 4 5 枚（ $75 - 30$ ）となるため、付与期待値は 1 回の遊技あたり「 + 4 . 5 枚」となる。もっとも、これらは説明の便宜上の一例であり、リプレイ役の当籤確率やボーナス役の当籤確率（及びボーナス状態中の付与期待値）も加味

40

50

して、付与期待値を算出（設計）することも可能である。

【 1 1 1 5 】

本例では、(B) 有利区間において、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）が第 1 の期待値（期待値）となる (B - 1) 有利区間 1 と、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値（傾斜値）が第 1 の期待値（期待値）とは異なる第 2 の期待値（期待値）となる (B - 2) 有利区間 2 と、が設けられ、(2) 期待値変動条件が成立すると、(B - 1) 有利区間 1 から (B - 2) 有利区間 2 に移行する。なお、本例では、(1) 有利区間の開始条件が成立すると、まず (A) 非有利区間から (B - 1) 有利区間 1 に移行し、(B - 1) 有利区間 1 において (2) 期待値変動条件が成立すると、(B - 2) 有利区間 2 に移行するようにしているが、これに限られず、例えば、(1) 有利区間の開始条件が成立すると、まず (A) 非有利区間から (B - 2) 有利区間 2 に移行し、(B - 2) 有利区間 2 において (2) 期待値変動条件が成立すると、(B - 1) 有利区間 2 に移行するようにしてもよい。

10

【 1 1 1 6 】

また、例えば、(1) 有利区間の開始条件が成立したときに、(B - 1) 有利区間 1 又は (B - 2) 有利区間 2 のいずれに移行させるかを決定するようにしてもよいし、(1) 有利区間の開始条件について、(B - 1) 有利区間 1 の開始条件 (1 - 1) と、(B - 2) 有利区間 2 の開始条件 (1 - 2) とをそれぞれ定め、(A) 非有利区間において、いずれの開始条件 (1 - 1 又は 1 - 2) が成立したかに応じて、(B - 1) 有利区間 1 又は (B - 2) 有利区間 2 に移行させるようにしてもよい。

20

【 1 1 1 7 】

そして、(B) 有利区間 ((B - 1) 有利区間 1 及び (B - 2) 有利区間 2) において、(3) 有利区間の終了条件が成立すると、(B) 有利区間から (A) 非有利区間に移行する（すなわち、有利区間が終了する）。本例では、このようにして (A) 非有利区間及び (B) 有利区間の移行制御がなされるものとしている。

【 1 1 1 8 】

ここで、本例では、(B - 1) 有利区間 1 中の期待値 が、(B - 2) 有利区間 2 中の期待値 よりも大きくなるように構成される（すなわち、(B - 2) 有利区間 2 中の期待値 が、(B - 1) 有利区間 1 中の期待値 よりも小さくなるように構成される）。具体的には、例えば上述の例を用いた場合、(B - 1) 有利区間 1 においては押し順小役の当籤時に停止操作の情報が報知される確率（報知確率）を 1 0 0 %（すなわち、5 回の当籤中 5 回報知）とすることで、期待値 は「+ 4 . 5 枚」とする一方、(B - 2) 有利区間 2 においては押し順小役の当籤時に停止操作の情報が報知される確率（報知確率）を 4 0 %（すなわち、5 回の当籤中 2 回報知）とすることで、期待値 は「+ - 0 枚」とする。

30

【 1 1 1 9 】

なお、この期待値 及び期待値 は任意に設定することができる。例えば、(B - 1) 有利区間 1 が、少なくとも (A) 非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利状態となっているのであれば、有利区間 1 における報知確率を 1 ~ 1 0 0 % のうちの任意の報知確率に設定可能である。また、例えば、(B - 2) 有利区間 2 が、少なくとも (A) 非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利状態となっており、(B - 1) 有利区間 1 よりも低い報知確率となっているのであれば、有利区間 2 における報知確率を 1 ~ 1 0 0 % のうちの任意の報知確率に設定可能である。

40

【 1 1 2 0 】

また、有利区間 1 における報知確率及び有利区間 2 における報知確率のそれぞれは、予め定められた確率であってもよいし、遊技価値の付与状況に応じて変動するものであってもよい。例えば、期待値 及び期待値 が、それぞれ「+ 3 . 0 枚」及び「+ 1 . 0 枚」と設定されている場合に、(B - 1) 有利区間 1 及び (B - 2) 有利区間 2 のそれぞれにおいて、所定の遊技回数（例えば、1 0 回）ごとに付与期待値を算出し、算出された付与期待値が、それぞれの期待値 及び期待値 よりも所定の閾値（例えば、プラスマイナス 1 枚）を超えて乖離していた場合には、その後の遊技において適宜報知確率を変動させるよ

50

うにして、(B-1)有利区間1及び(B-2)有利区間2のそれぞれの期間における最終的な付与期待値が、期待値 及び期待値 となる(に近似する)ようにすればよい。

【1121】

また、この期待値 及び期待値 の設定手法も上述した報知確率を変動させる手法に限られない。例えば、(B-1)有利区間1をリプレイ役の当籤確率の高い状態(高RT状態)とし、(B-2)有利区間2をリプレイ役の当籤確率の低い状態(低RT状態)とし、リプレイ役の当籤確率(入賞確率)を異ならせることで、期待値 が期待値 よりも小さくなるように設定してもよい(この場合、付与期待値はリプレイ役の当籤確率が加味される。また、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい)。すなわち、(B-1)有利区間1と(B-2)有利区間2とを異なるRT状態に制御することで、期待値 及び期待値 を変動させるようにしてもよい。

10

【1122】

また、例えば、(B-1)有利区間1をボーナス(ボーナス状態)が作動することを困難としない状態とし、(B-2)有利区間2をボーナスが作動することを困難とする状態とし、ボーナスの作動確率(入賞確率)を異ならせることで、期待値 が期待値 よりも小さくなるように設定してもよい(この場合、付与期待値はボーナスの作動確率及びボーナス状態中の付与期待値が加味される。また、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい)。すなわち、ボーナスの作動に関し、(B-1)有利区間1と(B-2)有利区間2とを異なる制御状態に制御することで、期待値 及び期待値 を変動させるようにしてもよい。なお、ボーナスが作動することを困難としない状態、あるいは困難とする状態は、内部当籤役(持越役を含む)の種別、遊技状態の種別、それらに応じた停止制御の制御内容、あるいは停止操作の情報の報知内容などを複合的に加味して適宜創出することができる(一例は、後述の図94~図99の説明を参照)。

20

【1123】

また、例えば、上述の例の押し順小役について、所定の態様で停止操作が行われた場合には15枚のメダルが払い出され、上記所定の態様とは異なる特定の態様で停止操作が行われた場合には6枚のメダルが払い出されるものとし、(B-1)有利区間1において押し順小役が当籤したときには上記所定の態様を示す停止操作の情報が報知されるものとし、(B-2)有利区間2において押し順小役が当籤したときには上記特定の態様を示す停止操作の情報が報知されるものとし、払出枚数を異ならせることで、期待値 が期待値 よりも小さくなるように設定してもよい(この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい)。

30

【1124】

また、例えば、上述の例の押し順小役を複数種類(例えば、押し順小役Aと押し順小役B)設けるようにし、押し順小役Bの当籤確率は押し順小役Aの当籤確率よりも低く設定されるようにし、(B-1)有利区間1において押し順小役Aが当籤したときには停止操作の情報が報知される一方、押し順小役Bが当籤したときには停止操作の情報が報知されず(もっとも、停止操作の情報が報知されるようにしてもよい)、(B-2)有利区間2において押し順小役Bが当籤したときには停止操作の情報が報知される一方、押し順小役Aが当籤したときには停止操作の情報が報知されないようにして、期待値 が期待値 よりも小さくなるように設定してもよい。すなわち、(B-1)有利区間1と(B-2)有利区間2とで報知対象役を異ならせることで、期待値 及び期待値 を変動させるようにしてもよい。なお、押し順小役Aと押し順小役Bの当籤確率は同一(あるいは略同一)であるが、押し順正解時の払出枚数を、上述の如く15枚と6枚のように異ならせることで、期待値 及び期待値 を変動させるようにしてもよい。

40

【1125】

また、例えば、内部当籤役として、押し順小役(例えば、6択)と押し順リプレイ(例えば、6択)とを有するとともに、遊技状態として、高RT状態と低RT状態とを有し、押し順リプレイに当籤したときに、押し順正解である場合には、低RT状態であれば高RT状態に移行し、高RT状態であれば高RT状態が維持される図柄の組合せが表示される一

50

方、押し順不正解である場合には、低 R T 状態であれば低 R T 状態が維持され、高 R T 状態であれば低 R T 状態に移行するようにし（例えば、図 2 3 参照）、（ B - 1 ）有利区間 1 においては、押し順小役及び押し順リプレイのいずれに当籤したときにも正解となる押し順が報知されることで、押し順小役に当籤したときにはメダルが増加し、押し順リプレイに当籤したときには高 R T 状態に移行し、あるいは高 R T 状態が維持されるようにして期待値 が設定され、（ B - 2 ）有利区間 2 においては、これらのいずれか一方について正解となる押し順が報知されないことで、期待値 が設定されるようにしてもよい。

【 1 1 2 6 】

この場合、（ B - 2 ）有利区間 2 を、押し順小役については正解となる押し順が報知され、押し順リプレイについては正解となる押し順が報知されない状態とした場合には、高 R T 状態に移行させ、あるいは高 R T 状態を維持することが困難となる（低 R T 状態の滞在率が高くなる）ものの、押し順小役に当籤したときにメダルを増加させることは容易となるという状態を創出することができる。また、（ B - 2 ）有利区間 2 を、押し順リプレイについては正解となる押し順が報知され、押し順小役については正解となる押し順が報知されない状態とした場合には、高 R T 状態に移行させ、あるいは高 R T 状態を維持することは容易となる（高 R T 状態の滞在率が高くなる）ものの、押し順小役に当籤したときはメダルを増加させるが困難となるという状態を創出することができる。すなわち、（ B - 1 ）有利区間 1 と（ B - 2 ）有利区間 2 とで報知対象となる内部当籤役の種別を異ならせることで、期待値 及び期待値 を変動させるようにしてもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。なお、（ B - 2 ）有利区間 2 においては、押し順小役及び押し順リプレイのいずれに当籤したときにも正解となる押し順が報知されないようにすることで、期待値 が設定されるようにすることもできる。

10

20

【 1 1 2 7 】

また、例えば、押し順小役（例えば、6 択）について、（ B - 1 ）有利区間 1 にあっては、少なくとも第 1 停止操作及び第 2 停止操作について正解となる押し順（すなわち、正解押し順の全て）が報知されることで期待値 が設定され、（ B - 2 ）有利区間 2 にあっては、第 1 停止操作のみについて正解となる押し順（すなわち、正解押し順の一部）が報知されることで期待値 が設定されるようにしてもよい。具体的には、例えば、第 1 停止操作が「左」、第 2 停止操作が「中」、第 3 停止操作が「右」のときに押し順正解となる押し順小役に当籤したとき、（ B - 1 ）有利区間 1 であれば「左 中 右」という押し順が報知されることで、報知にしたがって停止操作を行えば 1 0 0 % の確率でメダルを増加させることができる一方、（ B - 2 ）有利区間 2 であれば「左 ? ? 」という押し順が報知されることで、報知にしたがって停止操作を行っても、残りの 2 択は遊技者自身で正解する必要があるため、5 0 % の確率でしかメダルを増加させることができなくなる。すなわち、（ B - 1 ）有利区間 1 と（ B - 2 ）有利区間 2 とで停止操作の情報の報知内容（択数）を異ならせることで、期待値 及び期待値 を変動させるようにしてもよい（この場合、報知確率は変動させてもよいし、変動させなくともよい）。

30

【 1 1 2 8 】

また、例えば、（ B ）有利区間を、停止操作の情報が必ず報知され、期待値は「 + 1 0 . 0 枚」と高純増であるが 1 回の継続期間は比較的短い（例えば、8 ゲーム間）増加区間（特別有利区間）として構成し、（ B - 1 ）有利区間 1 及び（ B - 2 ）有利区間 2 を、停止操作の情報は報知されない（あるいは特別有利区間よりも少ない所定確率で報知されるものとしてもよい）が、上記特別有利区間への移行に関してそれぞれ期待値が異なる演出区間（通常有利区間）として構成し、特別有利区間と通常有利区間との間で相互に移行可能に構成する。そして、（ B - 1 ）有利区間 1 では特別有利区間への移行抽籤（ A T 抽籤）が行われ、当該抽籤においては、例えば、約 1 / 5 の確率で特別有利区間に移行することが決定される（ A T 抽籤に当籤する）ように移行確率が設定される（すなわち、増加区間における遊技媒体の増加率と当該増加区間への移行確率とによって期待値 が設定される）一方、（ B - 2 ）有利区間 2 でも A T 抽籤が行われるが、当該抽籤においては、例えば、約 1 / 2 0 の確率で A T 抽籤に当籤するように移行確率が設定される（すなわち、増加

40

50

区間における遊技媒体の増加率と当該増加区間への移行確率とによって期待値 よりも小さい期待値 が設定される) ようにしてもよい。

【 1 1 2 9 】

すなわち、(B - 1) 有利区間 1 と (B - 2) 有利区間 2 とで増加区間 (特別有利区間) への移行確率を異ならせることで、期待値 及び期待値 を変動させるようにしてもよい。なお、上記で述べた移行確率は適宜設定することができる。また、(B - 2) 有利区間 2 では A T 抽籤が行われないようにしてもよく、この場合には、(B - 2) 有利区間 2 において、例えば、約 1 / 2 0 の確率で (B - 1) 有利区間 1 に移行させるか否かが抽籤され、当該抽籤に当籤した場合に (B - 2) 有利区間 2 から (B - 1) 有利区間 1 に移行されるものとすればよい。また、(B - 1) 有利区間 1 から (B - 2) 有利区間 2 に移行される条件も適宜設定することができる。この場合、例えば、(B - 1) 有利区間 1 において、A T 抽籤に当籤することなく所定期間 (例えば、5 ゲームの間) 遊技が行われたこと、A T 抽籤が非当籤の場合に行われる転落抽籤に当籤したこと、増加区間 (特別有利区間) への連続移行回数が所定回数 (例えば、5 回) となったこと、増加区間 (特別有利区間) での獲得枚数が所定枚数 (例えば、4 0 0 枚を超える) となったこと、などを採用することができる。このように、(B - 1) 有利区間 1 と (B - 2) 有利区間 2 との移行仕様によって、さらに遊技性を多様化することも可能である。

10

【 1 1 3 0 】

なお、本例では、異なる付与期待値が設定される状態として、期待値 が設定される (B - 1) 有利区間 1、及び期待値 が設定される (B - 2) 有利区間 2 の 2 つの状態を有することを例に挙げて説明しているが、異なる付与期待値が設定される状態は 3 つ以上であってもよく、適宜設定可能である。例えば、さらに、期待値 が設定される (B - 3) 有利区間 3 を有していてもよい。この場合、付与期待値は、 となるように設定することもできるし、 となるように設定することもできる。すなわち、(B - 1) 有利区間 1 と (B - 2) 有利区間 2 との間に中間の付与期待値となる (B - 3) 有利区間 3 を設定したり、(B - 2) 有利区間 2 よりも付与期待値が小さい (B - 3) 有利区間 3 を設定したりし、順次変動条件が成立するごとに段階的に付与期待値を変動させることで、より細分化した付与期待値の調整を可能とするようにしてもよい。

20

【 1 1 3 1 】

(遊技性 (遊技仕様) の他の例 (その 1) における第 1 の態様)
 続いて、上述した遊技性 (遊技仕様) の他の例 (その 1) を前提とした遊技仕様の第 1 の態様について説明する。この第 1 の態様では、例えば、期待値 が「 + 3 . 0 枚」、期待値 が「 + 2 . 0 枚」に設定される。もっとも、上述のとおり、付与期待値は任意に設定可能である。

30

【 1 1 3 2 】

この第 1 の態様では、(A) 非有利区間において、(1) 有利区間の開始条件が成立すると、(B - 1) 有利区間 1 に移行する。なお、(1) 有利区間の開始条件については、本実施形態で説明した各種の条件 (例えば、A R T に移行させることが決定される条件) を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく (あるいは基づかない専用の) 移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

40

【 1 1 3 3 】

(B - 1) 有利区間 1 に移行すると、少なくとも所定期間 (予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、5 0 ゲーム間) は、付与期待値が期待値 (例えば、「 + 3 . 0 枚」) となる (B - 1) 有利区間 1 が継続する。また、(B - 1) 有利区間 1 においては、有利区間を継続するか否かが決定される。有利区間を継続することが決定される条件については、本実施形態で説明した各種の条件 (例えば、A R T を継続させることが決定される条件) を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく (あるいは基づかない専用の) 移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【 1 1 3 4 】

(B - 1) 有利区間 1 において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続する

50

ことが決定されている場合には、(2)期待値変動条件が成立し、(B-2)有利区間2に移行する。(B-2)有利区間2に移行すると、少なくとも特定期間(予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、100ゲーム間)は、付与期待値が期待値(例えば、「+2.0枚」となる(B-2)有利区間2が継続する。なお、(B-2)有利区間2においては、さらに、有利区間を継続するか否かは決定されない。(B-2)有利区間2において上記特定期間の遊技が行われたとき、(3)有利区間の終了条件が成立し、(A)非有利区間に移行する。

【1135】

一方、(B-1)有利区間1において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されていない場合にも、(3)有利区間の終了条件が成立し、(A)非有利区間に移行する。

10

【1136】

なお、(B-1)有利区間1において上記所定期間の遊技が行われたとき、有利区間を継続することが決定されている場合には、(2)期待値変動条件が成立するが、この場合、一度(B-1)有利区間1から(A)非有利区間に移行させ、(A)非有利区間において所定の待機期間(例えば、4~32ゲーム間の任意の前兆状態)が経過した後、(A)非有利区間から(B-2)有利区間2に移行させて、有利区間を継続させるようにしてもよい。

【1137】

また、この第1の態様では、(B-2)有利区間2が上記特定期間継続するものとしているが、この特定期間を予め定められた任意の遊技期間とせず、例えば、(B-1)有利区間1及び(B-2)有利区間2を含む(B)有利区間全体において、付与期待値が期待値(例えば、「+2.0枚」となるまでの期間としてもよい。すなわち、有利区間の序盤(B-1)においては期待値によって付与期待値を大きくし、その後の有利区間(B-2)においては期待値によって付与期待値を(小さく)調整するようにしてもよい。なお、この場合、上記所定の待機期間は、期待値によって付与期待値が調整される上で、(B)有利区間全体に含まれるものとしてもよいし、(B)有利区間全体には含まれないものとしてもよい。

20

【1138】

具体的には、例えば、(B-1)有利区間1において期待値通りの遊技価値が付与された場合、(B-1)有利区間1における遊技価値の付与量は3枚×50ゲームで「150枚」となる。その後、(B-2)有利区間2において一定の基準(例えば、上記所定期間と同様50ゲーム間でもよいし、それより長いゲーム間、あるいはそれより短いゲーム間でもよいし、実際の遊技時間でもよい。また、その他の基準も適宜採用できる)にしたがい、(B)有利区間全体の付与期待値が期待値となるように適宜報知確率が調整される。例えば、(B)有利区間全体を100ゲームとした場合、(B-1)有利区間1において「150枚」の遊技価値が付与されているので、残りの有利区間である(B-2)有利区間2においては50ゲーム間で「50枚」の遊技価値が付与されるように報知確率が調整され、(B)有利区間全体で「200枚」の遊技価値が付与されるものとするればよい。

30

【1139】

この第1の態様の遊技機によれば、有利状態((B)有利区間)が開始されてから所定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態(期待値が設定される(B-1)有利区間1)で遊技を行うことが可能となり、有利状態が継続されてから特定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態(期待値が設定される(B-2)有利区間2)で遊技を行うことが可能となる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

40

【1140】

なお、この第1の態様の遊技機において、有利状態が継続されてから特定期間((B-2)有利区間2)は、有利状態を継続させることを決定しないようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができる。

50

【 1 1 4 1 】

また、この第1の態様の遊技機において、有利状態中に有利状態を継続させることを決定した場合であっても、当該有利状態を一旦終了させ、所定の待機期間が経過した後に、有利状態を継続させる（再開させる）ようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができるのみならず、有利状態が継続するか否かに関し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 4 2 】

（遊技性（遊技仕様）の他の例（その1）における第2の態様）

続いて、上述した遊技性（遊技仕様）の他の例（その1）を前提とした遊技仕様の第2の態様について説明する。この第2の態様では、例えば、期待値が「+7.5枚」、期待値が「+ - 0枚」に設定される。もっとも、上述のとおり、付与期待値は任意に設定可能である。

10

【 1 1 4 3 】

この第2の態様では、（A）非有利区間において、（1）有利区間の開始条件が成立すると、（B-1）有利区間1に移行する。なお、（1）有利区間の開始条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ARTに移行させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【 1 1 4 4 】

（B-1）有利区間1に移行すると、少なくとも所定期間（予め定められた任意の遊技期間とすることができる。例えば、100ゲーム間）は、付与期待値が期待値（例えば、「+7.5枚」となる（B-1）有利区間1が継続する。なお、この所定期間は、例えば、（B-1）有利区間1が開始されてから付与された遊技価値が所定量（例えば、1000枚）となるまで（あるいは、超えるまで）の期間としてもよいし、（B-1）有利区間1が開始されてからの遊技時間が所定時間（例えば、0.25時間）となるまで（あるいは、超えるまで）の期間としてもよい。

20

【 1 1 4 5 】

（B-1）有利区間1において上記所定期間の遊技が行われたとき、（2）期待値変動条件が成立し、（B-2）有利区間2に移行する。（B-2）有利区間2に移行すると、（3）有利区間の終了条件が成立するまで、付与期待値が期待値（例えば、「+ - 0枚」となる（B-2）有利区間2が継続する。この第2の態様では、（3）有利区間の終了条件を、例えば、（B）有利区間が開始されてから特定期間（例えば、1500回の遊技の間）遊技が行われたこと、又は（B）有利区間が開始されてから付与された遊技価値が特定量（例えば、純増3000枚）となったこと、として定めることができる（有利区間のこのような終了処理は、上述あるいは後述のリミット処理参照）。さらに、このようにして定めた終了条件が成立する前（例えば、リミット処理が実行される前）であっても、ボーナス役に入賞（ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されてボーナス状態が作動）した場合には、（B-1）有利区間1であるか（B-2）有利区間2であるかにかかわらず、（B）有利区間が終了し、（B）有利区間から（A）非有利区間に移行する。すなわち、（B）有利区間において、ボーナス状態への移行を可能とするボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることは、（3）有利区間の終了条件の1つとなる。

30

40

【 1 1 4 6 】

なお、（3）有利区間の終了条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ARTに終了させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。また、（B-2）有利区間2においては、例えば、（3）有利区間の終了条件が成立するまでは、所定の単位（例えば、1セットの50ゲーム）ごとに有利区間（（B-2）有利区間2）を継続するか否かが決定され、有利区間を継続することが決定された場合には、この所定の単位分有利区間を継続させ、有利区間を継続することが決定されない場合には、（3）有利区間の終了条件が成立する前でも有利区間を終了させるようにし

50

てもよい。この場合、有利区間を継続することが決定される条件については、本実施形態で説明した各種の条件（例えば、ARTを継続させることが決定される条件）を採用することができるし、また、内部当籤役の種別に基づく（あるいは基づかない専用の）移行抽籤の抽籤結果などを採用することもできる。

【1147】

また、この第2の態様では、(B)有利区間において、例えば、表示装置11などを用いて特定報知を実行することが可能となっている。この特定報知は、ボーナス役に当籤していること（持ち越されていること）を遊技者に対して示唆するための報知演出となっている。もっとも、この第2の態様では、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されると有利区間が終了するようになってきていることから、この特定報知は、（ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて）有利区間を終了させること、あるいは（ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて）有利区間を継続させること、のいずれかを遊技者が選択できるようにする情報を示唆するための報知演出であるとも言い得る。また、単に、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させればボーナス状態に移行可能であることを示唆するための報知演出であるとしてもよいし、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させれば有利区間を継続可能であることを示唆するための報知演出であるとしてもよい。

10

【1148】

例えば、この第2の態様では、(B)有利区間において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）であって、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技である場合には、上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、本実施形態では、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるため、ボーナス役とリプレイ役又は小役が重複して当籤した場合（あるいは、ボーナス役が持ち越されている場合にリプレイ役又は小役が重複して当籤した場合）には、原則としてボーナス役に係る図柄の組合せが表示されない。すなわち、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」とはこのような状況でなく、遊技者の停止操作のタイミングが適切であれば、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示され得る遊技であることを意味する。

20

【1149】

上述のように上記特定報知が実行されるように構成した場合、遊技者は、(3)有利区間の終了条件が成立するまで（例えば、有利区間のリミット処理が実行されるまで）の遊技期間の範囲内において、ボーナス状態への移行を回避することで有利区間を継続させることができる。なお、このような観点からは、必ずしも(B)有利区間を(B-1)有利区間1と(B-2)有利区間2とに区分けする必要はなく（すなわち、付与期待値を期待値と期待値とで異ならせる必要はなく）、(B)有利区間における付与期待値が一定の付与期待値（例えば、「+1.5枚」）となるようにしてもよい。

30

【1150】

また、例えば、この第2の態様では、(B-1)有利区間1において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）に、(2)期待値変動条件が成立した場合には、(2)期待値変動条件が成立したときに上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、この場合、上記と同様、上記特定報知が実行可能となった以後の遊技において、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」である場合に、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。また、(2)期待値変動条件が成立した後、(3)有利区間の終了条件が成立する前に、(B-2)有利区間2において、ボーナス役に当籤した場合には、このときに上記特定報知が実行されるように構成することができる。なお、この場合、上記と同様、上記特定報知が実行可能となった以後の遊技において、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」である場合に、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。また、このように構成した上で、さらに(B-1)有利区間1において、ボーナス役に当籤した場合（あるいは、持ち越されている場合）に、「ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることが可能な遊技」

40

50

であれば、上記特定報知が実行されるように構成してもよい。

【1151】

上述のように上記特定報知が実行されるように構成した場合、遊技者は、(3)有利区間の終了条件が成立するまで(例えば、有利区間のリミット処理が実行されるまで)の遊技期間の範囲内において、例えば、(B-1)有利区間1の遊技期間では、期待値が設定されることで遊技価値が飛躍的に増加するので、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて有利区間を継続させ、(B-2)有利区間2の遊技期間では、期待値が設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはないので、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて有利区間を終了させ、その後の遊技で再度(1)有利区間の開始条件を成立させて(B-1)有利区間1に移行させようとするを選択することもできるし、時間の余裕が無いなどの場合にはそのまま遊技を終了するを選択することもできる。一方、(B-2)有利区間2の遊技期間では、期待値が設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはないが、(A)非有利区間よりも遊技者に有利であることにかわりはないため、遊技を楽しむべく、ボーナス役に係る図柄の組合せが表示されることを回避させて有利区間を継続させるを選択することもできる。

10

【1152】

また、この第2の態様では、ボーナス役に係る図柄の組合せを表示させて(B)有利区間を終了させた場合、例えば、表示装置11などを用いて特殊特典を付与することが可能となっている。この特殊特典は、遊技者に付与される各種特典のうち、遊技価値の付与に関連しない(すなわち、出玉率に影響を与えない)特典となっている。なお、特殊特典を、遊技価値の付与に関連する(すなわち、出玉率に影響を与える)特典(例えば、有利区間の移行条件を成立させるための権利、あるいはボーナス状態中に停止操作の情報が報知される権利など)とすることを妨げるものではないが、射幸性の適正化などの観点からは、遊技価値の付与に関連しない(すなわち、出玉率に影響を与えない)特典とすることが望ましい。

20

【1153】

特殊特典の具体例としては、例えば、通常は実行される確率が低い特別演出(例えば、上述した各種エンディング演出やその他のプレミア演出)の実行、遊技者にとって有益な情報が報知される特別報知(例えば、設定値の示唆報知、演出内容ごとの期待度報知、ボーナス役の当籤確率や有利区間の移行確率などの履歴報知)の実行、遊技者の携帯端末を用いインターネットを介して提供される情報提供サービス上の得点付与や特定条件の解放などを挙げることができる。

30

【1154】

上述のように上記特殊特典されるように構成した場合、遊技者は、遊技価値の付与といった直接的な特典を享受することはないものの、遊技を楽しむ上では関心度の高い間接的な特典を享受することができるため、特に、(B-2)有利区間2のように、期待値が設定されることで遊技価値が飛躍的に増加することはない状態においては、有利区間を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。

【1155】

この第2の態様の遊技機によれば、有利状態((B)有利区間)は、所定の終了条件((3)有利区間の終了条件)が成立した場合、又は所定の終了条件が成立する前に特別遊技状態(ボーナス状態)に移行した場合に終了する。そして、有利状態では、特別遊技状態への移行が可能となっている場合、その旨を示す特定報知が実行される。したがって、遊技者は、規定された所定の終了条件の範囲内であれば、特別遊技状態への移行を回避することで有利状態を継続させることができる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

40

【1156】

また、この第2の態様の遊技機において、所定の終了条件は、遊技者に一定の特典が付与されたとき(あるいは、付与されたと仮定されるとき)に(例えば、上述あるいは後述のリミット処理によって)終了されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成で

50

より適切に出玉率を管理することができる。

【 1 1 5 7 】

また、この第 2 の態様の遊技機によれば、有利状態（（ B ）有利区間）が開始されてから特定の変動条件（（ 2 ）期待値変動条件）が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値 が設定される（ B - 1 ）有利区間 1 ）で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値 が設定される（ B - 2 ）有利区間 2 ）で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

10

【 1 1 5 8 】

また、この第 2 の態様の遊技機によれば、有利状態（（ B ）有利区間）が開始されてから特定の変動条件（（ 2 ）期待値変動条件）が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態（期待値 が設定される（ B - 1 ）有利区間 1 ）で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態（期待値 が設定される（ B - 2 ）有利区間 2 ）で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。さらに、有利状態が特別遊技状態への移行を契機として終了した場合、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与することが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。また、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させる場合には、所定の終了条件が成立して有利状態を終了させた場合には付与されない特殊特典が付与されるため、遊技者に有利状態を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

20

30

【 1 1 5 9 】

なお、この第 2 の態様の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。

【 1 1 6 0 】

また、この第 2 の態様の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率（報知確率）によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

40

【 1 1 6 1 】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その 2）]

続いて、図 9 4 を参照して、本実施形態に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その 2）について説明する。図 9 4 は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その 2）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【 1 1 6 2 】

図 9 4 に示すように、本例では、一般遊技状態（ C Z 状態）、（ A ） B B 1 状態、（ B ） B B 2 状態、及び（ C ） B B 3 状態の遊技状態がある。一般遊技状態（ C Z 状態）は、再

50

遊技（リプレイ）役の当籤確率も低く、有利区間への移行も発生しない遊技状態であり、この遊技状態自体は遊技者に有利な遊技状態ではないが、（Ｂ）ＢＢ２状態又は（Ｃ）ＢＢ３状態に移行可能な点において、（Ａ）ＢＢ１状態よりも有利な遊技状態（チャンスゾーン。特賞連荘状態）として位置付けられる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）、（Ｂ）ＢＢ２状態、及び（Ｃ）ＢＢ３状態は、後述の一連の増加区間として位置付けられる。なお、一般遊技状態（ＣＺ）においても、（Ａ）ＢＢ１状態と同様、特定の報知条件が成立した場合には有利区間が特定期間発生するように構成することもできる。

【 1 1 6 3 】

一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ１（例えば、本実施形態におけるＢＢ１及びＢＢ２）に当籤し、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（１）ＢＢ１開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ａ）ＢＢ１状態に移行する。後述するように、これは、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態の移行として位置付けられる。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ２（例えば、本実施形態におけるＢＢ３）に当籤し、ＢＢ２に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（３）ＢＢ２開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ｂ）ＢＢ２状態に移行する。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ３（例えば、本実施形態におけるＢＢ４）に当籤し、ＢＢ３に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（５）ＢＢ３開始条件が成立し、一般遊技状態（ＣＺ状態）から（Ｃ）ＢＢ２状態に移行する。後述するように、これらは、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態の移行として位置付けられる。

【 1 1 6 4 】

ここで、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ１に一旦当籤すると、ＢＢ１に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ１は持ち越される（ＢＢ１に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ１許可状態が継続する）ため、当該一般遊技状態（ＣＺ状態）ではＢＢ２及びＢＢ３に当籤することがない。また、一般遊技状態（ＣＺ状態）において、ＢＢ２又はＢＢ３に一旦当籤すると、ＢＢ２又はＢＢ３に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで当該ＢＢ２又はＢＢ３は持ち越される（ＢＢ２又はＢＢ３に係る図柄の組合せの表示が許可されるＢＢ２許可状態又はＢＢ３許可状態が継続する）ため、当該一般遊技状態（ＣＺ状態）ではＢＢ１に当籤することがない。すなわち、一般遊技状態（ＣＺ状態）では、いずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合、当籤したボーナス役に応じたボーナス状態が終了して再度一般遊技状態（ＣＺ状態）に移行しない限り、他のボーナス役に当籤しないように構成される。

【 1 1 6 5 】

なお、本例において、ＢＢ２に係る図柄の組合せは、例えば「赤７ - 赤７ - 赤７」といった図柄の組合せとして構成され、ＢＢ３に係る図柄の組合せは、例えば「青７ - 青７ - 青７」といった図柄の組合せとして構成される。また、ＢＢ１に係る図柄の組合せは、例えば「赤７ - 赤７ - チェリー１」及び「青７ - 青７ - チェリー１」といった図柄の組合せとして構成される（図 1 5 参照）。本例では、このように構成した上で、一般遊技状態（ＣＺ状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合に、ボーナス役に当籤した旨が示唆される当籤報知が行われるようにしてもよい。具体的には、「７を狙え！」などの表示がなされ、遊技者に「赤７」図柄あるいは「青７」図柄を狙うべきことが示されるようにすればよい。この場合、例えば、遊技者が「赤７」図柄を狙って目押ししたとき、ＢＢ２に当籤している場合には「赤７」揃いとなってＢＢ２状態に移行し、ＢＢ３に当籤している場合には「赤７」揃いとならず、かつＢＢ１に係る図柄の組合せも表示されず、ＢＢ３に当籤していることが認識され、ＢＢ１に当籤している場合にはＢＢ１に係る図柄の組合せが表示されてＢＢ１状態に移行することとなる。このようにすれば、本例の遊技性において、報知に関する興趣をさらに向上させることが可能となる。また、上記のような当籤報知は、一般遊技状態（ＣＺ状態）においていずれかのボーナス役（ＢＢ１～ＢＢ３）に当籤した場合には無条件で行われるようにしてもよいし、例えば、一般遊技状態（ＣＺ状態）において有利区間を発生可能とした場合には、当該有利区間中に

のみ行われるようにしてもよい。

【 1 1 6 6 】

(A) B B 1 状態は、(A - 1) B B 1 一般中、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中、及び (A - 3) B B 1 R B 中から構成される。なお、(A) B B 1 状態においては、B B 1 ~ B B 3 が新たに抽籤されることはなく、したがって、(A) B B 1 状態が継続する限り、一般遊技状態 (C Z 状態)、(B) B B 2 状態、及び (C) B B 3 状態に移行する場合はない。

【 1 1 6 7 】

(A - 1) B B 1 一般中では、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が低く (あるいは、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が「 0 」に (すなわち、再遊技 (リプレイ) が抽籤されないように)) 設定される。また、押し順小役 (例えば、6 択の押し順正解で 9 枚のメダル払出、押し順不正解だが停止操作のタイミングが適切なら 1 枚のメダル払出、押し順不正解で停止操作のタイミングも不適切ならメダル払出無し、など)、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上する R B 状態を作動させるための R B、及び (A) B B 1 状態を有利区間とするか否かの決定がなされる有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。

【 1 1 6 8 】

(A - 2) B B 1 R B フラグ間中では、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が低く (あるいは、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が「 0 」に (すなわち、再遊技 (リプレイ) が抽籤されないように)) 設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成 (1 / 6 で押し順正解、5 / 6 で押し順不正解) は、(A - 1) B B 1 一般中と同様である。また、R B は持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態 (許可状態) は継続している。また、(A - 1) B B 1 一般中と (A - 2) B B 1 R B フラグ間中とでは、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率は同じであってもよいし、異なってもよい。

【 1 1 6 9 】

(A - 3) B B 1 R B 中では、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が低く (あるいは、再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が「 0 」に (すなわち、再遊技 (リプレイ) が抽籤されないように)) 設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成 (1 / 6 で押し順正解、5 / 6 で押し順不正解) は、(A - 1) B B 1 一般中と同様である。また、(A - 1) B B 1 一般中及び (A - 2) B B 1 R B フラグ間中と (A - 3) B B 1 R B 中とでは、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役のそれぞれの当籤確率は同じであってもよいし、異なってもよい。あるいは、(A - 3) B B 1 R B 中では、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役とは異なる種類の内部当籤役として、それぞれ同様の役割を担う押し順小役及び有利区間抽籤役が当籤するようにしてもよい。また、(A - 1) B B 1 一般中と (A - 2) B B 1 R B フラグ間中と (A - 3) B B 1 R B 中とでは、それぞれ再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率は同じであってもよいし、異なってもよい。

【 1 1 7 0 】

一般遊技状態 (C Z 状態) において、(1) B B 1 開始条件が成立すると、まず (A - 1) B B 1 一般中に移行する。(A - 1) B B 1 一般中において、上記 R B が内部当籤役として決定されると、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中に移行し、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中は、R B に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで継続する (R B に係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する)。(A - 2) B B 1 R B フラグ間中において、R B に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、(A - 3) B B 1 R B 中に移行する。(A - 3) B B 1 R B 中において、R B 状態の終了条件 (例えば、8 回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは 1 2 回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと) が成立すると、(A - 1) B B 1 一般中に移行する。なお、(A - 2) B B 1 R B フラグ間中において、ボーナス役 (R B) よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、R B に係る図柄の組合せが有効

10

20

30

40

50

ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（A - 3）BB1RB中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。

【1171】

（A - 1）BB1一般中、（A - 2）BB1RBフラグ間中、及び（A - 3）BB1RB中のいずれの状態においても、（A）BB1状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、285枚を超えた場合）、（2）BB1の終了条件が成立し、（A）BB1状態から一般遊技状態（CZ状態）に移行する。

【1172】

（A - 1）BB1一般中、（A - 2）BB1RBフラグ間中、及び（A - 3）BB1RB中のいずれの状態においても、上記有利区間抽籤役に当籤した場合、非有利区間であれば有利区間に移行させるか否かが決定され、有利区間であれば当該有利区間を延長するか否かが決定される。この場合、一度の当籤で、例えば、30ゲームの有利区間が付与あるいは延長される。なお、有利区間の付与あるいは延長が決定される契機やその期間は、上述したものに限られない。例えば、有利区間抽籤役に当籤したときの当否抽籤の結果のみならず、他の内部当籤役に当籤したときの当否抽籤の結果や、内部当籤役に基づかない当否抽籤の結果などに応じて、有利区間の付与あるいは延長が決定されうるようにしてもよい。また、有利区間の付与あるいは延長が決定されるときに、有利区間の継続期間が別途抽籤などによって決定されうるようにしてもよい。また、（A）BB1状態が開始される前の任意のタイミング（例えば、BB1に当籤したとき、あるいは、BB1当籤後の一般遊技状態（CZ状態）において有利区間抽籤役に当籤したとき）において、当該BB1状態の全期間（あるいは、一部の期間）を有利区間とするか否かが決定されうるようにしてもよい。

【1173】

（A - 1）BB1一般中、（A - 2）BB1RBフラグ間中、及び（A - 3）BB1RB中のいずれの状態においても、有利区間である場合には、例えば、上記押し順小役に当籤した遊技で（押し順正解となる）停止操作の情報が報知され、当該報知にしたがって停止操作が行われる結果、当該有利区間は遊技価値が増加する（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間となる。一方、非有利区間である場合には、例えば、上記押し順小役に当籤した遊技で（押し順正解となる）停止操作の情報が報知されない結果、当該非有利区間は遊技価値が減少する減少期間となる。

【1174】

上述したように、本例において、（A）BB1状態は、当該BB1状態中のメダルの払出枚数が「285枚」を超えるまで終了しないものとなっている。したがって、例えば、リプレイ役やその他の小役などに当籤した場合を考慮せず、また、上記押し順小役において1枚の払出がある場合を考慮せず、上記押し順小役の合計当籤確率を約 $1/2$ （ $32768/65536$ ）とした場合、（A）BB1状態を終了させるのに必要な9枚の払出回数は「32回」（ $32回 \times 9枚 = 288枚$ ）となり、上記押し順小役が確率どおり当籤した場合、（A）BB1状態を終了させることができる最短の遊技回数は「64回」（ $32回 \div 1/2$ ）となる。したがって、（A）BB1状態中が全て有利区間である場合、「64回」の遊技を行えば、その遊技期間中に遊技価値が増加しつつ、早期に（A）BB1状態を終了させて一般遊技状態（CZ状態）に移行させることができる。一方、（A）BB1状態中が全て非有利区間である場合、基本的には上記押し順小役が当籤した遊技で9枚の払出がある確率は $1/6$ に低下するため、（A）BB1状態を終了させることができる目安の遊技回数は「384回」（ $64回 \div 1/6$ ）となり、その遊技期間中は遊技価値も減少していくことになる。

【1175】

（B）BB2状態は、（B - 1）BB2一般中、（B - 2）BB2RBフラグ間中、及び（B - 3）BB2RB中から構成される。なお、（B）BB2状態においては、BB1～BB3が新たに抽籤されることはなく、したがって、（B）BB2状態が継続する限り、

一般遊技状態（C Z状態）、（A）BB1状態、及び（C）BB3状態に移行する場合はない。

【1176】

（B-1）BB2一般中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が低く（あるいは、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が相対的には高いが、（B-2）BB2RBフラグ間中よりも低く）設定される。また、押し順小役（例えば、6択の押し順正解で9枚のメダル払出、押し順不正解だが停止操作のタイミングが適切なら1枚のメダル払出、押し順不正解で停止操作のタイミングも不適切ならメダル払出無し、など）、非作動状態と比べていずれかの小役の当籤確率が向上するRB状態を作動させるためのRB、及び（B）BB2状態終了後に一般遊技状態（C Z状態）を経由して（A）BB1状態に移行した場合に、当該（A）BB1状態を有利区間とするか否かの決定がなされる有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。

10

【1177】

（B-2）BB2RBフラグ間中では、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が高く設定される。また、上記押し順小役、及び上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成は、（B-1）BB2一般中とは異なり、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても9枚の払出があるように（すなわち、不正解となる押し順が存在しないように）制御変更される。また、RBは持ち越されているため、新たに抽籤されることはないが、当籤状態（許可状態）は継続している。

20

【1178】

（B-3）BB2RB中では、再遊技（リプレイ）が抽籤されないように設定される。また、上記押し順小役が高確率で当籤するように設定されるとともに、上記有利区間抽籤役などがそれぞれ任意の所定確率で当籤するように設定される。なお、押し順小役の基本構成は、（B-1）BB2一般中とは異なり、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても9枚の払出があるように（すなわち、不正解となる押し順が存在しないように）制御変更される。あるいは、（B-3）BB2RB中では、上記押し順小役及び上記有利区間抽籤役とは異なる種類の内部当籤役として、それぞれ同様の役割を担うRB中小役及び有利区間抽籤役が当籤するようにしてもよい。

【1179】

もっとも、（B）BB2状態では、（B-2）BB2RBフラグ間中が最も有利となるように、（B-3）BB2RB中では、押し順小役の基本構成を、（B-1）BB2一般中と同様の構成（1/6で押し順正解、5/6で押し順不正解）としてもよい。すなわち、（B）BB2状態では、停止操作の情報が報知されないことを前提に、（B-1）BB2一般中及び（B-3）BB2RB中を相対的に不利な期間（減少期間）とし、（B-2）BB2RBフラグ間中を有利な期間（増加期間）として構成してもよい。このようにすれば、（B-1）BB2一般中では早期にRBを当籤させて（B-2）BB2RBフラグ間中に移行させ、その後は（B-3）BB2RB中に移行させないように停止操作を行えば（あるいは、そのような停止制御が行われることにより）、遊技者は最も有利な状態で遊技を行うことができるため、遊技者に有利な状態における遊技性をさらに多様化させ、遊技が単調となることなくその興趣を向上させることができる。また、必要以上に増加期間となる遊技状態を増やさないことで、出玉設計を簡易にし、また、射幸性を適度なものとすることもできる。

30

40

【1180】

また、上述のように、（B）BB2状態において、（B-2）BB2RBフラグ間中が最も有利となるように構成する場合、RBが当籤した遊技、及びそれ以降でRBに係る図柄の組合せが表示可能な遊技では、RBが当籤したこと、あるいはRBに係る図柄の組合せが表示可能であることが報知されるようにしてもよい。当該報知により、遊技者はRBに係る図柄の組合せを表示させないように停止操作を行うことができるようになる。なお、当該報知は、端的にRBに係る図柄の組合せを表示させるべきでないことを指示ないし示唆するものであってもよい。

50

【 1 1 8 1 】

このように、特別役（例えば、第一種特別役物に係る役物連続作動装置である B B ）に当籤し、当該特別役に対応する図柄の組合せの表示により作動する特別遊技状態において、特定役（例えば、第一種特別役物である R B ）の非当籤状態である第 1 遊技状態と、当該特定役の当籤状態（持越状態）である第 2 遊技状態と、当該特定役に対応する図柄の組合せの表示により作動する第 3 遊技状態（特定遊技状態）とを有し、第 2 遊技状態では、所定役（例えば、押し順小役）の停止制御が遊技者にとって有利となるように制御変更され、かつ、遊技者の停止操作あるいは内部的な制御によって第 2 遊技状態を維持することを可能とした仕様は、もちろん本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明したボーナス状態（あるいは、その他の増加期間（増加区間））にも適用することができる。なお、以下では、説明の便宜上、このようなボーナス状態の仕様を「特殊ボーナス状態」と呼ぶ。

10

【 1 1 8 2 】

一般遊技状態（C Z 状態）において、（ 3 ） B B 2 開始条件が成立すると、まず（ B - 1 ） B B 2 一般中に移行する。（ B - 1 ） B B 2 一般中において、上記 R B が内部当籤役として決定されると、（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中に移行し、（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中は、R B に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで継続する（R B に係る図柄の組合せの表示が許可される許可状態が継続する）。（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中において、R B に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、（ B - 3 ） B B 2 R B 中に移行する。（ B - 3 ） B B 2 R B 中において、R B 状態の終了条件（例えば、8 回以下の任意の所定回数の入賞があったこと、あるいは 1 2 回以下の任意の所定回数の遊技が行われたこと）が成立すると、（ B - 1 ） B B 2 一般中に移行する。なお、（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中において、ボーナス役（R B ）よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われることで、R B に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されにくく（あるいは、停止表示されないように）し、結果として（ B - 3 ） B B 2 R B 中に移行することが困難となる（あるいは、移行されない）ようにしてもよい。

20

【 1 1 8 3 】

（ B - 1 ） B B 2 一般中、（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中、及び（ B - 3 ） B B 2 R B 中のいずれの状態においても、（ B ） B B 2 状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合（例えば、1 5 0 枚を超えた場合）、（ 4 ） B B 2 の終了条件が成立し、（ B ） B B 2 状態から一般遊技状態（C Z 状態）に移行する。

30

【 1 1 8 4 】

なお、本例では、（ A - 1 ） B B 1 一般中において当籤する R B と、（ B - 1 ） B B 2 一般中において当籤する R B と、を特に分けて説明していないが、例えば、（ A - 1 ） B B 1 一般中において当籤する R B を「 R B 1」（対応する図柄の組合せを「 R B 1 に係る図柄の組合せ」、対応する R B 状態（ A - 3 ）を「 R B 1 状態」とし、（ B - 1 ） B B 2 一般中において当籤する R B を「 R B 2」（対応する図柄の組合せを「 R B 2 に係る図柄の組合せ」、対応する R B 状態（ B - 3 ）を「 R B 2 状態」とし、異なる R B 役を当籤可能に構成することで、（ A - 2 ） B B 1 R B フラグ間中（「 R B 1 許可状態」）にあっては、押し順小役の基本構成が（ A - 1 ） B B 1 一般中と同様になるようにし、（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中（「 R B 2 許可状態」）にあっては、押し順小役の基本構成が（ B - 1 ） B B 2 一般中とは異なるように構成するようにしてもよい。

40

【 1 1 8 5 】

（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中、及び（ B - 3 ） B B 2 R B 中では、上記押し順小役に当籤した遊技においていずれの押し順で停止操作が行われた場合であっても 9 枚の払出が行われる結果、当該期間は遊技価値が増加（あるいは、少なくとも減少しない）増加期間となる。一方、（ B - 1 ） B B 2 一般中では、上記押し順小役に当籤した遊技で正解となる押し順で停止操作が行われた場合には 9 枚の払出が行われる一方、正解とならない押し順で停止操作が行われた場合には 9 枚の払出が行われない結果、当該期間は遊技価値が減

50

少する減少期間となる。もっとも、(B-1)BB2一般中から(B-2)BB2RBフラグ間中にはRBの当籤をもって移行するため、(B)BB2状態全体をみれば、当該期間は遊技価値が増加する増加期間として位置付けられる。

【1186】

なお、(B)BB2状態全体を遊技者にとって有利な期間(増加期間)とする手法は、上述したものに限られない。例えば、(3)BB2開始条件が成立してから(4)BB2終了条件が成立するまで、常にRB状態に制御されるものとし、当該RB状態では、いずれの押し順で停止操作が行われたとしても9枚(あるいは、15枚までの範囲であればそれ以上であってもよい)の払出が発生するRB中小役が極めて高い確率で当籤するように構成してもよい。あるいは、押し順小役の基本構成を制御変更することなく、(3)BB2開始条件が成立してから(4)BB2終了条件が成立するまで、常に有利区間に制御されるようにし、押し順小役の当籤時には必ず、又は少なくとも付与期待値がプラスとなるような所定確率で正解の押し順が報知されることで増加期間となるように構成してもよい。

10

【1187】

(B-1)BB2一般中、(B-2)BB2RBフラグ間中、及び(B-3)BB2RB中のいずれの状態においても、上記有利区間抽籤役に当籤した場合、(4)BB2終了条件が成立して移行した一般遊技状態(CZ状態)においてBB1に当籤し、(1)BB1開始条件が成立して移行した(A)BB1状態を有利区間とする権利(例えば、セット数やストックなど)を付与する否かが決定される。この場合、一度の当籤で、例えば、30ゲーム間を有利区間とする権利が付与される。なお、当該権利の付与が決定される契機やその期間は、上述したものに限られない。例えば、有利区間抽籤役に当籤したときの当否抽籤の結果のみならず、他の内部当籤役に当籤したときの当否抽籤の結果や、内部当籤役に基かない当否抽籤の結果などに応じて、当該権利の付与が決定されうるようにしてもよい。また、当該権利の付与が決定されるときに、有利区間の継続期間が別途抽籤などによって決定されうるようにしてもよい。また、(3)BB2開始条件が成立するときから(4)BB2終了条件が成立するまでの間の任意のタイミング(例えば、BB2が入賞したとき、あるいは、BB2が終了したとき)において、BB1状態の全期間(あるいは、一部の期間)を有利区間とする権利を付与するか否かが決定されうるようにしてもよい。

20

【1188】

(C)BB3状態は、(C-1)BB3一般中、(C-2)BB3RBフラグ間中、及び(C-3)BB3RB中から構成される。なお、(C-1)BB3一般中、(C-2)BB3RBフラグ間中、(C-3)BB3RB中、(5)BB3の開始条件のそれぞれは、BB2をBB3と置き換えれば、(B-1)BB2一般中、(B-2)BB2RBフラグ間中、(B-3)BB2RB中、(3)BB2の開始条件のそれぞれと同様となるため、ここでの説明は省略する。また、(6)BB2の終了条件は、(C)BB3状態におけるメダルの払出枚数が規定数となった場合(例えば、60枚を超えた場合)に成立する。

30

【1189】

かかる前提の下、本例における遊技の流れについて説明する。本例では、非有利区間である(A)BB1状態が遊技者にとって有利でない通常遊技中として位置付けられているため、遊技者は通常、非有利区間である(A)BB1状態から遊技を開始する。

40

【1190】

(A)BB1状態においては、(2)BB1の終了条件が成立するまで他の遊技状態に移行することがない。ここで、(A)BB1状態中が有利区間であれば、当該区間は増加期間として機能するため、遊技価値を増加させることができるのみならず、払出を受ける機会が増加することで早期に(2)BB1の終了条件を成立させることが可能となる(すなわち、一般遊技状態(CZ状態)に移行するまでの遊技期間を短縮させることができる)。一方、(A)BB1状態中が非有利区間であれば、当該区間は減少期間として機能するため、遊技価値は減少していき、また、払出を受ける機会は増加しないことで早期に(2)BB1の終了条件を成立させることは可能とならない(すなわち、一般遊技状態(CZ状態)に移行するまでの遊技期間を短縮させることはできない)。

50

【 1 1 9 1 】

(A) B B 1 状態において、(2) B B 1 の終了条件が成立すると、一般遊技状態 (C Z 状態) に移行する。一般遊技状態 (C Z 状態) は、B B 1 に当籤する前に B B 2 又は B B 3 を当籤させることができれば、一般遊技状態 (C Z 状態) (B) B B 2 状態 (又は (C) B B 3 状態) 一般遊技状態 (C Z 状態) (B) B B 2 状態 (又は (C) B B 3 状態) ・ ・ ・ といったように、遊技者に有利なボーナス状態を繰り返し作動させることが可能な状態 (一連の増加区間) として構成されるが、B B 2 又は B B 3 に当籤する前に B B 1 に当籤してしまうと、遊技者に有利なボーナス状態を繰り返し作動させることは不可能となり、一連の増加区間は終了する。再度一連の増加区間に移行させるためには、有利区間とならなければ減少期間となってしまう (A) B B 1 状態を終了させる必要がある。

10

【 1 1 9 2 】

すなわち、遊技者は、(A) B B 1 状態にあつては、有利区間に移行、あるいは有利区間が継続することを望み、実際に有利区間に移行、あるいは有利区間が継続すれば、遊技価値を増加させつつ、一般遊技状態 (C Z 状態) に移行するまでの遊技期間を短縮することができる。また、一般遊技状態 (C Z 状態) にあつては、B B 1 に当籤する前に B B 2 又は B B 3 に当籤することを望み、実際に B B 2 又は B B 3 に当籤することができれば、(B) B B 2 状態又は (C) B B 3 状態において遊技価値を増加させることができる。これらの遊技状態が終了して再度一般遊技状態 (C Z 状態) に戻った場合も同様である。なお、(B) B B 2 状態又は (C) B B 3 状態にあつては、(A) B B 1 状態を有利区間とする権利が付与されることを望む。本例では、例えば、ボーナス役 (B B 1 ~ B B 3) に当籤する合算確率において、B B 1 の当籤確率は 5 0 % 程度、B B 2 の当籤確率は 2 5 % 程度、B B 3 の当籤確率は 2 5 % 程度となっていることから、一般遊技状態 (C Z 状態) において必ずしも B B 2 又は B B 3 が当籤し続けるわけではない。しかし、(A) B B 1 状態を有利区間とする権利が予め付与されていれば、B B 2 又は B B 3 に当籤する前に B B 1 に当籤したとしても、(A) B B 1 状態が増加期間となっていれば、遊技価値が増加し、しかも一般遊技状態 (C Z 状態) に早期に復帰させることができる。本例では、このような遊技性によって、遊技の興趣を向上させることを可能としている。

20

【 1 1 9 3 】

本例の遊技機によれば、通常遊技状態 (一般遊技状態 (C Z 状態)) において、第 1 特別役 (B B 1) に当籤する前に第 2 特別役 (B B 2 又は B B 3) に当籤した場合、第 2 特別遊技状態 ((B) B B 2 状態又は (C) B B 3 状態) に移行し、当該第 2 特別遊技状態は遊技価値が増加する増加期間として機能する。一方、通常遊技状態において、第 2 特別役に当籤する前に第 1 特別役に当籤した場合、第 1 特別遊技状態 ((A) B B 1 状態) に移行し、当該第 1 特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知されない場合 (非有利区間である場合)、当該第 1 特別遊技状態は遊技価値が減少する減少期間として機能する。

30

【 1 1 9 4 】

したがって、通常遊技状態においては、第 1 特別遊技状態に移行することなく第 2 特別遊技状態への移行が繰り返されることで、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができるが、第 1 特別遊技状態に移行した場合には、当該第 1 特別遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させなければ、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができない。

40

【 1 1 9 5 】

ここで、本例の遊技機によれば、特定の報知条件が成立した場合 (例えば、有利区間に移行することが決定された場合、あるいは有利区間とする権利が付与されることが決定されている場合)、第 1 特別遊技状態において、所定役 (押し順小役) に当籤した場合に所定数 (例えば、9 枚) の遊技価値が付与される停止操作に関する操作情報が報知されるようになる。第 1 特別遊技状態は、規定数 (例えば、2 8 5 枚超) の遊技価値が付与された場合に終了するものであるから、このような情報が報知されることで、第 1 特別遊技状態の終了時期を早めることができる。すなわち、第 1 特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される否かによって、第 2 特別遊技状態に移行可能な通常遊技状態となる

50

までの期間を変動させることができる。それゆえ、有利状態に移行な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとするすることができる。

【 1 1 9 6 】

なお、本例の遊技機において、第 1 特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される期間も増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、有利状態に移行な状態となるまでの期間中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【 1 1 9 7 】

また、本例の遊技機において、第 1 特別遊技状態では、さらに第 1 特定許可状態（（ A - 2 ） B B 1 R B フラグ間中）に移行可能とし、第 2 特別遊技状態では、さらに第 2 特定許可状態（（ B - 2 ） B B 2 R B フラグ間中又は（ C - 2 ） B B 3 R B フラグ間中）に移行可能とし、第 1 特別遊技状態では、第 1 特定許可状態であるか否かにかかわらず、停止操作に関する操作情報が報知されない期間を減少期間として機能させ、第 2 特別遊技状態では、第 2 特定許可状態である期間を増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 9 8 】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その 3）]

続いて、図 9 5 を参照して、本実施形態に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その 3）について説明する。図 9 5 は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その 3）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【 1 1 9 9 】

図 9 5 に示すように、本例では、（ A ） R T 0 状態、（ B ） B B 状態、及び（ C ） R T 1 状態の遊技状態がある。（ A ） R T 0 状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が（ C ） R T 1 状態よりも低く、（ B ） B B 状態、及び（ C ） R T 1 状態のいずれにも移行可能な遊技状態である。（ A ） R T 0 状態において、有利区間に制御されていない場合には、（ A - 1 ）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（ A - 2 ）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【 1 2 0 0 】

（ A ） R T 0 状態において、 B B （ボーナス役）に当籤した場合、 B B に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるまで B B が持ち越される B B フラグ間（ B B 許可状態）に制御される。 B B フラグ間では、後述のベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されても（ C ） R T 1 状態には移行しない。なお、本例では、 B B は、いずれかの小役（例えば、いわゆるレア役と呼ばれる当籤確率が相対的に低い役。リプレイ役であってもよい）と重複当籤し、単独で当籤しないようになっており、かつ、本実施形態では、ボーナス役よりもリプレイ役又は小役を優先的に成立させる停止制御が行われるため、 B B に当籤した遊技では B B に係る図柄の組合せが表示されることがなく、 B B は次回遊技以降に持ち越されることになる。そして、 B B に係る図柄の組合せは、 B B フラグ間において内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技（すなわち、他にいずれのリプレイ役及び小役にも当籤しなかった遊技）において、停止操作のタイミングが適切な場合に表示されること（入賞すること）が可能となる。本例では、（ A ） R T 0 状態における「ハズレ」確率を「 1 / 1 2 」程度と定める。もっとも、「ハズレ」が発生可能である限り、この「ハズレ」確率は任意の値とすることができる。また、 B B が単独で当籤する場合があってもよく、この場合には、 B B に当籤した遊技において B B に係る図柄の組合せが表示可能であるものとする。

【 1 2 0 1 】

（ A ） R T 0 状態において、 B B フラグ間となり、内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技において、 B B に係る図柄の組合せが表示されると、（ 1 ） B B 開始条件が成立し、（ A ） R T 0 状態から（ B ） B B 状態に移行する。（ B ） B B 状態は、（ C ） R T 1 状態に

10

20

30

40

50

は移行しない遊技状態であり、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。なお、(B)BB状態を増加期間とする手法は、例えば、上述の「特殊ボーナス状態」など、本実施形態や本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した種々の手法を採用することができる。(B)BB状態において、規定数(例えば、140枚超)の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、(2)BB終了条件が成立し、(B)BB状態から(A)RT0状態に移行する。

【1202】

(A)RT0状態において、BBフラグ間となる前に(すなわち、BB非フラグ間である場合に)、(3)ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されると、(C)RT1状態に移行する。ベルこぼし目は、例えば、本実施形態における「R__RT1移行目」と同様の図柄の組合せであり、押し順小役に当籤した遊技において、押し順が不正解であり、停止操作のタイミングも適切でない場合に表示される図柄の組合せである。したがって、(A)RT0状態が、(A-2)有利区間であれば、正解となる押し順が報知されるため、当該報知に当たって停止操作が行われる限り表示されることはないが、(A-1)通常(非有利区間)であれば、正解となる押し順が報知されないため、表示される可能性は高くなる。なお、本例では、例えば、BBの当籤確率は1/20(3276/65536)程度であるとすれば、押し順小役の合算当籤確率はそれよりも高い1/3(21845/65536)程度に設計されるものとすればよい。押し順小役については、本実施形態や本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した種々の仕様を採用することができるが、例えば、押し順(例えば、6択)に正解した場合、9枚の払出となり、ベルこぼし目は表示されず、押し順に正解しない場合、停止操作のタイミングが適切であれば1枚の払出となり、ベルこぼし目は表示されず、停止操作のタイミングが適切でなければ0枚の払出となり、ベルこぼし目が表示される仕様を採用することができる。

10

20

【1203】

(C)RT1状態は、再遊技(リプレイ)役の当籤確率が(A)RT0状態よりも高く、(B)BB状態には移行しない遊技状態である。(C)RT1状態においても、(A)RT0状態と同様に、有利区間に制御されていない場合には、(C-1)通常(非有利区間)となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、(C-2)有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

30

【1204】

(C)RT1状態においても、BB(ボーナス役)に当籤した場合、(A)RT0状態と同様に、BBフラグ間(BB許可状態)に制御される。ただし、(C)RT1状態では、(A)RT0状態の「ハズレ」確率「1/12」の分だけ再遊技(リプレイ)役の当籤確率が高まっており、「ハズレ」確率は「0」と(すなわち、「ハズレ」が発生しないように)なっている。したがって、たとえBBフラグ間であったとしても、(C)RT1状態においてBBに係る図柄の組合せが表示可能となる場合はない。もっとも、極めて低い確率(例えば、1/8192)で「ハズレ」が発生するようにし、BBフラグ間で「ハズレ」が発生した遊技では、BBに係る図柄の組合せが表示可能となるようにしてもよい(すなわち、(C)RT1状態を、(A)RT0状態よりもBBに係る図柄の組合せの表示を困難とする状態として構成してもよい)。

40

【1205】

なお、(C)RT1状態においても「ハズレ」の発生を可能とした場合、「ハズレ」が発生した単位遊技でBBに係る図柄の組合せが表示できなかった場合には、(B)BB状態に移行させることができず、次ゲーム以降も(C)RT1状態が継続するため、当該「ハズレ」が発生した単位遊技でBBに係る図柄の組合せが表示できない態様で停止操作を行ってしまうと遊技者の損失は極めて大きくなってしまふ。したがって、このような損失の発生を抑制するため、(C)RT1状態において「ハズレ」が発生した単位遊技では、開始操作後から停止操作が有効となるまでの間にBBに係る図柄の組合せの表示が許容され

50

た旨を示唆する演出や、BBに係る図柄の組合せを狙うべき旨を報知する演出や、開始操作後に各リールの回転開始を遅延させるフリーズ演出や停止操作有効までに要する時間を通常よりも長い時間とする停止操作無効化演出など、いずれか又は複数の演出を実行可能として、遊技者がBBに係る図柄の組合せを表示させやすいように配慮した仕様とすることが望ましい。

【1206】

(C)RT1状態において、(4)規定数(例えば、500ゲーム)の遊技を消化すると、(C)RT1状態から(A)RT0状態に移行する。すなわち、(C)RT1状態が終了し、BBフラグ間である場合には「ハズレ」発生時にBBに係る図柄の組合せが表示可能となる。なお、(C)RT1状態から(A)RT0状態に移行した場合であってもBB非フラグ間であるときには、再度(C)RT1状態に転落してしまう可能性がある。したがって、このような場合には、(A)RT0状態においてBBフラグ間となるまで(すなわち、BBに当籤するまで)、(A-2)有利区間を継続させるようにし、遊技者の救済を図るようにしてもよい。

10

【1207】

本例の遊技機によれば、特別役(BB)に当籤した場合には特別許可状態(BB許可状態)となり、通常遊技状態(A)RT0状態であれば、特別図柄の組合せ(BBに係る図柄の組合せ)を表示させて特別遊技状態(B)BB状態に移行させることを可能とする一方、特定遊技状態(C)RT1状態であれば、当該特定遊技状態が終了するまで特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能としない。また、特定遊技状態には、特別許可状態でない通常遊技状態において特定役(押し順小役)に当籤した場合に、特定の態様(押し順正解となる態様)で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ(ベルこぼし目)が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び特定遊技状態における特定期間(有利区間)では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数(例えば、9枚)の遊技価値が付与される。

20

【1208】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返す(すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる)ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態が終了しなければ特別遊技状態に移行させることはできないが、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返すことができる場合もある。

30

【1209】

すなわち、本例の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

40

【1210】

なお、本例の遊技機において、少なくとも特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、特別遊技状態に移行しない特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【1211】

50

(本例の変形例)

本例では、(A)RT0状態、(B)BB状態、及び(C)RT1状態の遊技状態を有し、(A)RT0状態において、特別役としてのBBが特定役としての押し順小役よりも先に当籤した場合には、(C)RT1状態に移行することなく(B)BB状態に移行し、このような移行が繰り返されることを可能とすることで、一連の増加区間を創出することを可能とした。また、(A)RT0状態において、特定役としての押し順小役が特別役としてのBBよりも先に当籤した場合に、遊技者の停止操作が適切であれば(C)RT1状態には移行しないが、遊技者の停止操作が適切でなければ(C)RT1状態に移行し、一連の増加区間が終了するものとした。そして、(C)RT1状態では、一定の移行条件(本例では、規定数の遊技の消化)が成立しなければ、(A)RT0状態に移行しないものとした。もっとも、このような一連の増加区間を開始、継続、及び終了させる手法は、さらに変形の余地があると考えられるため、以下に説明する。

10

【1212】

変形例では、(A)RT0状態、(B)BB状態、及び(C)RT1状態の遊技状態を有する点は本例と同じであるが、特定役としてMB(第二種特別役物に係る役物連続作動装置)を用い、MBに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示された場合には(D)MB状態に移行するものとする。BBの当籤確率を $1/10$ ($6553/65536$)程度とするとともに、MBの当籤確率も同程度とする。MBは、ボーナス役であり、一度当籤すると、MBに係る図柄の組合せが表示されるまで持ち越されるものとする(MBフラグ間、MB許可状態)。MBは、必ず複数の特殊小役グループ(例えば、特殊小役グループ1~3)のうちいずれかの特殊小役グループと重複当籤し、単独では当籤しないものとする。

20

【1213】

(A)RT0状態において、MB+特殊小役グループ1が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様(例えば、リール3Lに対する停止操作のタイミングが下記第2の範囲及び下記第3の範囲とは異なる第1の範囲である態様、あるいは左第1停止で停止操作が行われる態様など)で行われた場合には、MBに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、(D)MB状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、MBに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ(特定の図柄の組合せ)が有効ライン上に停止表示され、例えば、1枚のメダルが払い出され、MBフラグ間としての(C)RT1状態に移行する。

30

【1214】

(A)RT0状態において、MB+特殊小役グループ2が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様(例えば、リール3Lに対する停止操作のタイミングが上記第1の範囲及び下記第3の範囲とは異なる第2の範囲である態様、あるいは中第1停止で停止操作が行われる態様など)で行われた場合には、MBに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、(D)MB状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、MBに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ(特定の図柄の組合せ)が有効ライン上に停止表示され、例えば、1枚のメダルが払い出され、MBフラグ間としての(C)RT1状態に移行する。

40

【1215】

(A)RT0状態において、MB+特殊小役グループ3が重複当籤した場合、停止操作が予め定義された正解の態様(例えば、リール3Lに対する停止操作のタイミングが上記第1の範囲及び上記第2の範囲とは異なる第3の範囲である態様、あるいは右第1停止で停止操作が行われる態様など)で行われた場合には、MBに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示され、(D)MB状態に移行する。一方、停止操作が予め定義された正解の態様で行われない場合には、MBに係る図柄の組合せは有効ライン上に停止表示されず、いずれかの特殊小役に係る図柄の組合せ(特定の図柄の組合せ)が有効ライン上に停止表

50

示され、例えば、1枚のメダルが払い出され、MBフラグ間としての(C)RT1状態に移行する。

【1216】

なお、この変形例では、特定役として複数のMB(例えば、MB1、MB2、及びMB3)を用い、いずれかのMBに係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示された場合には(D)MB状態に移行するものとしてもよい。この場合、MBの合算当籤確率をBBの当籤確率と同程度とすればよい。また、MB1、MB2、及びMB3は、必ず特殊小役グループと重複当籤し、単独では当籤しないものとしてもよい。そして、MB1+特殊小役グループが重複当籤した場合には、MB+特殊小役グループ1と同様の制御が行われ、MB2+特殊小役グループが重複当籤した場合には、MB+特殊小役グループ2と同様の制御が行われ、MB3+特殊小役グループが重複当籤した場合には、MB+特殊小役グループ3と同様の制御が行われるものとするればよい。

10

【1217】

すなわち、(A)RT0状態において、MBに当籤した場合、MBに当籤した遊技で停止操作の様相が適切であれば(例えば、上述した3択に正解した場合には)、(D)MB状態に移行する。(D)MB状態は、例えば、2枚ベットで必ず2枚のメダルが払い出されるボーナス状態であるものとし、規定数(2枚を超える)の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、MB終了条件が成立し、(D)MB状態から(A)RT0状態に移行する。ここで、(D)MB状態自体は、遊技価値が増加する増加期間ではない(ただし、減少期間でもなく無増減期間)が、終了後は(A)RT0状態に移行するため、(D)MB状態への移行は、上述した一連の増加区間への移行、あるいは一連の増加区間の継続として位置付けられる。

20

【1218】

一方、(A)RT0状態において、MBに当籤した場合、MBに当籤した遊技で停止操作の様相が適切でなければ(例えば、上述した3択に正解しなかった場合には)、(C)RT1状態に移行する。この変形例では、MBフラグ間である(C)RT1状態は、MBに係る図柄の組合せが表示されるまで終了しない。そして、(C)RT1状態における「ハズレ」確率を「1/300」程度と定める。すなわち、(C)RT1状態を終了させて(A)RT0状態に移行させるためには、(C)RT1状態において「ハズレ」が発生した遊技において、MBに係る図柄の組合せを表示させて(D)MB状態に移行させ、(D)MB状態における遊技を消化する必要がある。なお、(C)RT1状態において上述した特殊小役グループに当籤したときに、上述した3択に正解した場合にはMBに係る図柄の組合せを表示させることを可能としてもよい。

30

【1219】

(本例の変形例の遊技の流れ)

この変形例では、MBフラグ間である(C)RT1状態が遊技者にとって有利でない通常遊技中として位置付けられているため、遊技者は通常、MBフラグ間である(C)RT1状態から遊技を開始する。

【1220】

(C)RT1状態においては、(D)MB状態への移行を介さなければ(A)RT0状態に移行することがない。遊技者は「ハズレ」が発生することを待って遊技を行う。「ハズレ」が発生した遊技でMBに係る図柄の組合せを表示させることができれば、(D)MB状態に移行し、(D)MB状態に終了後は(A)RT0状態に移行する。

40

【1221】

(A)RT0状態において、ボーナス役に当籤したとき、当該ボーナス役がBBである確率は1/2(50%)、MBである確率も1/2(50%)である。(C)RT1状態から(A)RT0状態に移行して最初に当籤したボーナス役がBBであった場合には、一連の増加区間が開始される。BBの当籤後はMBに当籤することはなく(すなわち、(C)RT1状態に移行することなく)、BBに係る図柄の組合せが表示されることで(B)BB状態に移行し、(B)BB状態において遊技価値を増加させることができる。なお、(

50

B) B B 状態は、例えば、上述の「特殊ボーナス状態」として構成される。(B) B B 状態が終了すると再度(A) R T 0 状態に戻り、再度50%の確率でM B に当籤する前にB B に当籤させることができれば、一連の増加区間が継続する。すなわち、一連の増加区間は50%の確率でループ可能な(ループ率50%)遊技区間となっている。なお、このループ率は一例であり、ボーナス役の抽籤値(当籤確率)を適宜変動させることで、任意の値に設定することができる。

【1222】

一連の増加区間となった(A) R T 0 状態において、B B に当籤する前にM B に当籤した場合、M B に当籤した遊技でM B に係る図柄の組合せを表示させることができた場合には、(D) M B 状態への移行を介して再度(A) R T 0 状態に戻ることができる。この場合にも、一連の増加区間が継続する。一方、M B に当籤した遊技でM B に係る図柄の組合せを表示させることができなかった場合には、(C) R T 1 状態に移行する。この場合には、一連の増加区間が終了する。

10

【1223】

また、(C) R T 1 状態から(A) R T 0 状態に移行して最初に当籤したボーナス役がM B であった場合には、一連の増加区間は開始されない。ただし、上述の如く、M B に当籤した遊技でM B に係る図柄の組合せを表示させることができた場合には、(D) M B 状態への移行を介して再度(A) R T 0 状態に戻ることができる。この場合には、戻った(A) R T 0 状態にて一連の増加区間を開始できる場合がある。一方、M B に当籤した遊技でM B に係る図柄の組合せを表示させることができなかった場合には、(C) R T 1 状態に移行する。この場合には、一連の増加区間を開始できる場合はない。なお、上記の説明では、(C) R T 1 状態から(A) R T 0 状態に移行して最初に当籤したボーナス役がB B であったときを一連の増加区間の始期としているが、(C) R T 1 状態から(A) R T 0 状態に移行したときを一連の増加区間の始期としてもよいし、(C) R T 1 状態から(A) R T 0 状態に移行して最初に当籤したボーナス役がB B であり、当該B B に係る図柄の組合せが表示されて(B) B B 状態に移行したときを一連の増加区間の始期としてもよい。

20

【1224】

(本例の変形例における有利区間仕様の第1の態様)

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性(遊技仕様)を採用した場合の、有利区間仕様の第1の態様について説明する。この第1の態様は、有利区間を設けない仕様である。

30

【1225】

上述したように、本例の変形例の遊技性(遊技仕様)では、(A) R T 0 状態 (B) B B 状態 (A) R T 0 状態 (B) B B 状態・・・といったように、(A) R T 0 状態と(B) B B 状態とが相互に繰り返されることで一連の増加区間を創出することができるため、遊技者に停止操作の情報が報知されなくとも、興趣の高い遊技性を具備することが可能となっている。したがって、この第1の態様のように、有利区間を設けないようにすることもできる。

【1226】

なお、この第1の態様においても、例えば、(A) R T 0 状態においてB B に当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、(B) B B 状態においてR B に当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。一方、(A) R T 0 状態においてM B に当籤したとき、及び(C) R T 1 状態においてM B に係る図柄の組合せが表示可能であるときには、少なくともM B に係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆は行われないうようにすることが望ましい。ここで、「M B に係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」とは、例えば、M B に係る図柄の組合せが表示可能であることを直接的に告知ないし示唆するものに限られず、上述した特殊小役グループが当籤した旨、あるいは当籤した特殊小役グループに係る図柄の組合せを告知ないし示唆するものが含まれる。このような告知ないし示唆によって実質的に(C) R T 1 状態が終了する確率が高

40

50

まることとなれば、遊技の射幸性が過度に高くなってしまふおそれがあるからである。もっとも、(C)RT1状態は少ないとも一連の増加区間に含まれないことから、(C)RT1状態においてMBに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、「MBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われるようにしてもよい。

【1227】

(本例の変形例における有利区間仕様の第2の態様)

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性(遊技仕様)を採用した場合の、有利区間仕様の第2の態様について説明する。この第2の態様は、(B)BB状態中のみ有利区間に移行可能とした仕様である。

10

【1228】

上述したように、本例の変形例の遊技性(遊技仕様)では、(B)BB状態においては押し順小役など、遊技者の停止操作の態様に応じて付与される遊技価値が変動可能な内部当籤役が決定されるため、(B)BB状態中を有利区間として遊技者に停止操作の情報が報知されれば、(B)BB状態中に付与される遊技価値の付与期待値を最大とすることができ、遊技者の興趣の向上のみならず、遊技の公平性の担保や出玉率の管理しやすさにも資することになる。したがって、この第2の態様のように、(B)BB状態中のみ有利区間に移行可能とすることもできる。この場合、(B)BB状態が開始されるときに有利区間も開始され、(B)BB状態が終了されるときに有利区間も終了されるようにすればよい。

20

【1229】

なお、この第2の態様においても、上記第1の態様と同様に、例えば、(A)RT0状態においてBBに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、(B)BB状態においてRBに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。一方、(A)RT0状態においてMBに当籤したとき、及び(C)RT1状態においてMBに係る図柄の組合せが表示可能であるときには、上記第1の態様と同様に、少なくともMBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆は行われないうようにすることが望ましい。

【1230】

(本例の変形例における有利区間仕様の第3の態様)

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性(遊技仕様)を採用した場合の、有利区間仕様の第3の態様について説明する。この第3の態様は、(A)RT0状態中及び(C)RT1状態中において有利区間に移行可能とした仕様である。

30

【1231】

この第3の態様は、基本的に本例で説明したものと同様であり、(A)RT0状態中にある場合は、特定の報知条件が成立した場合に、(A-1)通常(非有利区間)から(A-2)有利区間に移行させ、当該有利区間の終了条件が成立した場合に、(A-2)有利区間から(A-1)通常(非有利区間)に移行させ、また、(C)RT1状態中にある場合は、特定の報知条件が成立した場合に、(C-1)通常(非有利区間)から(C-2)有利区間に移行させ、当該有利区間の終了条件が成立した場合に、(C-2)有利区間から(C-1)通常(非有利区間)に移行させるものである。

40

【1232】

ただし、本例では、(A)RT0状態において(A-2)有利区間となった場合には、押し順小役について正解となる押し順が報知されることで、実質的に(C)RT1状態への移行が回避可能な情報も報知されるものとなっているが、この第3の態様では、(C)RT1状態への移行が回避可能な情報は報知されないものとなっている。すなわち、(A-2)有利区間では、押し順小役に当籤した場合には、正解となる押し順が報知されることで、(A-1)通常(非有利区間)と比べて多くの遊技価値が付与されるが、MBに当籤した場合には、「MBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」は行われず、遊技者が自力でMBに係る図柄の組合せを表示することができ

50

た場合には (A) R T 0 状態が維持されるが、遊技者が自力で M B に係る図柄の組合せを表示することができなかつた場合には (C) R T 1 状態に移行するようになっている。

【 1 2 3 3 】

もっとも、例えば、(A) R T 0 状態において (A - 2) 有利区間となり、有利区間の継続期間として 5 0 ゲームが付与された場合、1 0 ゲーム後 (すなわち、有利区間の継続期間が残り 4 0 ゲーム) に M B に当籤し、M B に係る図柄の組合せが表示されずに (C) R T 1 状態に移行した場合には、継続期間を 4 0 ゲームとする (C - 2) 有利区間に移行するようにしてもよい。すなわち、付与された有利区間の継続期間が、(A) R T 0 状態から (C) R T 1 状態、あるいは (C) R T 1 状態から (A) R T 0 状態に引き継がれるようにしてもよい (なお、後者の場合には、(D) M B 状態の遊技期間は有利区間中に含まれるものとしてもよいし、含まれないものとしてもよい)。

10

【 1 2 3 4 】

また、(A) R T 0 状態は、一連の増加区間に含まれる遊技期間であることから、(A) R T 0 状態では (A - 2) 有利区間を設けることなく、一連の増加区間に含まれない遊技期間であり、遊技者にとって相対的に不利な (C) R T 1 状態でのみ (C - 2) 有利区間を設けるようにしてもよい。すなわち、この第 3 の態様では、遊技者にとって相対的に不利な遊技期間 ((C) R T 1 状態) で遊技を行う遊技者を救済し、遊技の興趣の低下を防止することを目的として、有利区間 ((C - 2) 有利区間) を設けるようにしてもよい。

【 1 2 3 5 】

なお、この第 3 の態様においても、上記第 1 の態様と同様に、例えば、(A) R T 0 状態において B B に当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、(B) B B 状態において R B に当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。もっとも、この第 3 の態様のように、有利区間があくまでも入賞に係る内部当籤役 (例えば、小役) について入賞を容易とする遊技区間として位置付けられる場合には、(A) R T 0 状態において B B に当籤したときに、B B に係る図柄の組合せが表示されることを容易にする停止操作の態様 (押し順や停止操作のタイミング) がある場合に、有利区間であることに基づいて当該停止操作の態様が直接的に報知されることは望ましくないが、このような報知が行われるものとしてもよい。

20

【 1 2 3 6 】

この変形例では、上記第 2 の態様と上記第 3 の態様とを別の態様として説明しているが、上記第 2 の態様と上記第 3 の態様とを組み合わせた有利区間の態様を採用することもできる。この場合、B B に当籤した (A) R T 0 状態が、(A - 2) 有利区間であれば、(B) B B 状態においても停止操作の情報が報知され、(A - 1) 通常 (非有利区間) であれば、(B) B B 状態においても停止操作の情報が報知されないようにしてもよい。また、この場合、(A - 2) 有利区間から移行した (B) B B 状態では、有利区間の継続期間が遊技の進行にしたがって順次更新される (すなわち、付与されている有利区間の継続期間が減っていく) ようにしてもよいし、有利区間の継続期間が更新されない (すなわち、付与されている有利区間の継続期間が減らない) ようにしてもよい。

30

【 1 2 3 7 】

(本例の変形例における有利区間仕様の第 4 の態様)

40

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性 (遊技仕様) を採用した場合の、有利区間仕様の第 4 の態様について説明する。この第 4 の態様は、(A) R T 0 状態中において有利区間に移行可能とした仕様である。

【 1 2 3 8 】

この第 4 の態様では、上述の第 3 の態様とは逆で、(A) R T 0 状態において (A - 2) 有利区間となっている場合、M B に当籤したときには「M B に係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、(C) R T 1 状態への移行が回避可能な情報が報知されるが、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順は報知されないものである。また、(C) R T 1 状態において (C - 2) 有利区間となっている場合、M B に係る図柄の組合せが表示可能であるときには「M B に係る図柄の

50

組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、(A)RT0状態への移行を可能とする情報が報知されるが、押し順小役に当籤した場合には、正解となる押し順は報知されないものである。

【1239】

なお、この第4の態様では、例えば、有利区間は、(A-2)有利区間のみが設けられ、(C-2)有利区間は設けられないようにしてもよい。すなわち、有利区間を、一連の増加区間を継続させる((A)RT0状態を継続させる)ための機能を担うものとして構成し、(C)RT1状態を終了させるための機能を担わないものとして構成してもよい。

【1240】

また、この第4の態様では、有利区間を、「MBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われた回数(ナビ回数)によって管理する手法とすることが好適である。例えば、(C)RT1状態においてMBに係る図柄の組合せが表示され、(D)MB状態に移行し、(D)MB状態が終了して(A)RT0状態に移行するまでの間のいずれか任意のタイミングで、有利区間に移行させるか否かの決定を行い、有利区間に移行させることを決定した場合には、付与するナビ回数を決定する。そして、移行した(A)RT0状態((A-2)有利区間)では、決定されたナビ回数分、「MBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われるようにすればよい。もっとも、(A)RT0状態では、例えば、BBに当籤し、BBに係る図柄の組合せが表示されて(B)BB状態に移行し、(B)BB状態が終了して(A)RT0状態に移行のいずれか任意のタイミングで、有利区間に移行させる(延長させる)か否かの決定を行い、有利区間に移行させる(延長させる)ことを決定した場合には、付与するナビ回数を決定してもよい。なお、ナビ回数による管理を好適として説明したが、その他の管理手法(例えば、ゲーム数による管理など)を採用することを妨げるものではない。

10

20

【1241】

なお、この第4の態様においても、上記第1の態様と同様に、例えば、(A)RT0状態においてBBに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができるし、(B)BB状態においてRBに当籤したときには、その旨の告知ないし示唆が行われるようにすることができる。もっとも、この第4の態様のように、有利区間があくまでも一連の増加区間の継続を容易とする遊技区間として位置付けられる場合には、(A)RT0状態においてBBに当籤したときに、BBに係る図柄の組合せが表示されることを容易にする停止操作の態様(押し順や停止操作のタイミング)がある場合に、有利区間であることに基づいて当該停止操作の態様が直接的に報知されることは望ましくないが、このような報知が行われるものとしてもよい。

30

【1242】

この変形例では、上記第3の態様と上記第4の態様とを別の態様として説明しているが、上記第3の態様と上記第4の態様とを組み合わせた有利区間の態様を採用することもできる。この場合、(A-2)有利区間であれば、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順が報知されることで、(A-1)通常(非有利区間)と比べて多くの遊技価値が付与され、MBに当籤したときには「MBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、(C)RT1状態への移行が回避可能な情報が報知されるようにすればよい。また、(C-2)有利区間であれば、押し順小役に当籤したときには正解となる押し順が報知されることで、(C-1)通常(非有利区間)と比べて多くの遊技価値が付与され、MBに係る図柄の組合せが表示可能であるときには「MBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」が行われることで、(A)RT0状態への移行を可能とする情報が報知されるようにすればよい。なお、上述のように、(C-2)有利区間であっても、MBに係る図柄の組合せが表示可能であるときに「MBに係る図柄の組合せが表示される遊技方法が推測されるような告知ないし示唆」は行われないようにしてもよい。

40

【1243】

50

(本例の変形例における有利区間リミッタ)

続いて、これまでに説明した本例の変形例の遊技性(遊技仕様)を採用し、また、有利区間仕様として、少なくとも上記第3の態様又は上記第4の態様が含まれる有利区間の態様を採用した場合における、有利区間のリミット処理について説明する。

【1244】

本実施形態では、有利区間が長く継続し過ぎることに起因して射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制するため、上述のあるいは後述のリミット処理を行うことが可能となっている。例えば、「ゲーム数リミッタ」であれば有利区間が「1500ゲーム」継続した場合、また、「枚数リミッタ」であれば有利区間において「2400枚」のメダルを獲得した場合には、未だ有利区間のゲーム数、セット数、ストック、ナビ回数、差枚数などが残存している場合であっても、リミット処理の実行により強制的に有利区間が終了され非有利区間に移行される。

10

【1245】

しかしながら、本例の変形例の遊技性(遊技仕様)によれば、このようなリミット処理の実行によって有利区間が終了した後も、一連の増加区間が継続する場合も生じうる。すなわち、一連の増加区間により、遊技者に有利となる有利区間の継続に関し一定の制限を設けた意義が失われるおそれがあるという問題がある。そこで、一連の増加区間を設ける場合に、それを考慮した有利区間の制限を行うことができる遊技機を提供するため、以下のような工夫をなすことが望ましい。

【1246】

例えば、本例の変形例の遊技性(遊技仕様)においては、一連の増加区間が開始すると同時に、あるいは、一連の増加区間が開始する前に有利区間を開始させる。一の具体例として、一連の増加区間が(A)RT0状態においてBBに当籤したときに開始すると定めた場合には、(A)RT0状態においてBBに当籤したのと同時、あるいは、(A)RT0状態に移行したときなどに有利区間を開始させる。また、他の具体例として、一連の増加区間が(A)RT0状態に移行したときに開始すると定めた場合には、(A)RT0状態に移行したのと同時、あるいは、(D)MB状態に移行したときなどに有利区間を開始させる。なお、ここでいう有利区間の開始とは、リミット処理上(制御上)の有利区間の開始を意味し、必ずしも当該開始時点で有利区間の実質的な継続期間(ゲーム数、セット数、ストック、ナビ回数、差枚数など)が付与されることを意味するものではない。したがって、有利区間の継続期間については、例えば、本実施形態や本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した種々の条件を採用して、各遊技状態で付与(あるいは延長)の当否決定を行い、当該決定結果に応じて付与(あるいは延長)されるものとすればよい。もっとも、上記開始時点においても有利区間の継続期間付与(あるいは延長)の当否決定が行われるものとしてもよい。

20

30

【1247】

ここで、「ゲーム数リミッタ」の場合、上限の遊技数は例えば「1500ゲーム」となるが、この「1500」から、一連の増加区間において作動するボーナス状態(例えば、(B)BB状態。複数のボーナス状態がある場合には、そのうちでもっとも長い遊技数の間継続する可能性があるもの)の期待遊技数(平均遊技数)に、ループ率に応じた閾値(ループ率を遊技数に換算するための掛け率として定めた変数)を乗じた値を減じ、それを指示停止遊技数として算出する(あるいは、予め規定する)。例えば、本例の変形例において、ボーナス状態の期待遊技数を「20ゲーム」とし、ループ率50%に応じた閾値を「6」とした場合、指示停止遊技数は、「1500ゲーム - 20ゲーム × 6 = 1380ゲーム」となる。

40

【1248】

ここで、「枚数リミッタ」の場合、上限の獲得枚数は例えば「2400枚」となるが、この「2400」から、一連の増加区間において作動するボーナス状態(例えば、(B)BB状態。複数のボーナス状態がある場合には、そのうちでもっとも多くメダルが付与される可能性があるもの)の期待獲得枚数(平均獲得枚数)に、ループ率に応じた閾値(ル

50

ープ率を獲得枚数に換算するための掛け率として定めた変数)を乗じた値を減じ、それを指示停止獲得枚数として算出する(あるいは、予め規定する)。例えば、本例の変形例において、ボーナス状態の期待獲得枚数を「120枚」とし、ループ率50%に応じた閾値を「6」とした場合、指示停止獲得枚数は、「2400枚 - 120枚 × 6 = 1680枚」となる。

【1249】

そして、「ゲーム数リミッタ」によってリミット処理が行われるように構成した場合、上記開始時点において開始された有利区間がそのまま継続して遊技数が「1380ゲーム」(指示停止遊技数)に到達した際には、有利区間の継続期間が残存していれば(制御上は)有利区間は継続するものの、以降の遊技においては、停止操作の情報が報知されないようになる(すなわち、指示機能が停止する)。

10

【1250】

また、「枚数リミッタ」によってリミット処理が行われるように構成した場合、上記開始時点において開始された有利区間がそのまま継続して獲得枚数が「1680枚」(指示停止獲得枚数)に到達した際には、有利区間の継続期間が残存していれば(制御上は)有利区間は継続するものの、以降の遊技においては、停止操作の情報が報知されないようになる(すなわち、指示機能が停止する)。

【1251】

また、指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数に到達したことに基づいて指示機能が停止した後の処理であるが、リミット処理が実行される前に、一連の増加区間が終了した場合には、それと同時に、あるいは、その終了後に有利区間を終了させる。一の具体例として、一連の増加区間が(A)R T 0状態においてM Bに当籤し、M Bに係る図柄の組合せが表示されずに(C)R T 1状態に移行したときに終了すると定めた場合には、(C)R T 1状態に移行したのと同時、あるいは、(C)R T 1状態に移行した遊技の次回遊技が開始されるときなどに有利区間を終了させる。なお、(A)R T 0状態や(B)B B状態では、一連の増加区間が未だ継続する可能性があることから、(制御上)有利区間を終了させる処理を行うのは、少なくとも(C)R T 1状態中とすることが望ましい。もっとも、リミット処理の実行によって有利区間を終了させる場合には、この限りではない。すなわち、(A)R T 0状態や(B)B B状態において、「ゲーム数リミッタ」の場合には「1500ゲーム」に到達したとき、「枚数リミッタ」の場合には「2400枚」に到達したときには、リミット処理の実行によって有利区間を終了させることを可能としてもよい。

20

30

【1252】

なお、有利区間が継続して指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数に到達したときには、指示機能が停止するため、実質的には有利区間が終了するのと同義である。したがって、上述した「ゲーム数リミッタ」の「1500ゲーム」や、「枚数リミッタ」の「2400枚」は、あくまでも遊技店に設置可能な遊技機の規制値として定められる値とし、本例の変形例の遊技性(遊技仕様)のような一連の増加区間が搭載される遊技機にあっては、当該規制値から上述したように指示停止遊技数又は指示停止獲得枚数を算出し、算出した指示停止遊技数や指示停止獲得枚数の値を、「ゲーム数リミッタ」や「枚数リミッタ」の値として予め定め、リミット処理が実行されるようにしてもよい。すなわち、一連の増加区間が搭載されることにより、遊技価値が増加する増加期間が、予定した出玉設計や予め定められた規制値の範囲から大きくはみ出てしまう可能性がある場合に、これはみ出てしまう部分を加味した上で、(前倒しで)有利区間の規制することができる手法であれば、どのような手法を採用することもできる。

40

【1253】

また、本例の変形例で説明した遊技性(遊技仕様)、本例の変形例における有利区間仕様の第1~第4の態様、本例の変形例における有利区間リミッタに関する技術思想は、本例の変形例に係る遊技機を一例として説明したものであり、本例の変形例に係る遊技機に限って適用されるものではない。すなわち、本実施形態、本例、及び本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した遊技機においても適宜変形して適用可能である。

50

【 1 2 5 4 】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）]

続いて、図 9 6 を参照して、本実施形態に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）について説明する。図 9 6 は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その４）における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【 1 2 5 5 】

図 9 6 に示すように、本例では、（ A ） R T 0 状態、（ B ） R T 1 状態非フラグ間、（ C ） R T 1 状態 M B フラグ間、（ D ） R T 2 状態 B B フラグ間、（ E ） B B 状態、及び（ F ） M B 状態の遊技状態がある。なお、（ A ） R T 0 状態及び（ E ） B B 状態は、上述の一連の増加区間として位置付けられる。

10

【 1 2 5 6 】

（ A ） R T 0 状態は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（ B ）（ C ） R T 1 状態よりも低く、（ B ） R T 1 状態非フラグ間、（ D ） R T 2 状態 B B フラグ間、及び（ F ） M B 状態に移行可能な遊技状態である。なお、B B、M B、押し順小役、ベルこぼし目などについては、遊技性（遊技仕様）の他の例（その 3）（変形例を含む）などにおいて説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。もっとも、本例では、M B は、いずれかの小役又はリプレイ役（例えば、上述のレア役）と重複当籤し、単独で当籤しないようにし、M B に当籤した遊技では M B に係る図柄の組合せが表示されることがなく、M B フラグ間において内部抽籤結果が「ハズレ」となった遊技においては、押し順や停止操作のタイミング（すなわち、停止操作の態様）にかかわらず、必ず M B に係る図柄の組合せが表示されるように構成されるが、遊技性（遊技仕様）の他の例（その 3）の変形例で説明したのと同様に、遊技者の停止操作の態様などに応じて、M B に当籤した遊技で M B に係る図柄の組合せが表示される場合があるように構成することもできる。

20

【 1 2 5 7 】

（ A ） R T 0 状態において、有利区間に制御されていない場合には、（ A - 1 ）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（ A - 2 ）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

【 1 2 5 8 】

（ A ） R T 0 状態において、（ 1 ） B B に当籤した場合、B B 許可状態としての（ D ） R T 2 状態 B B フラグ間に移行する。また、（ A ） R T 0 状態において、M B に当籤した場合、M B 許可状態としての M B フラグ間に移行するが、R T 状態は変動しない。また、（ A ） R T 0 状態の M B フラグ間では、ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されても（ C ） R T 1 状態 M B フラグ間には移行しない。また、（ A ） R T 0 状態では、「ハズレ」確率が少なくとも（ B ）（ C ） R T 1 状態よりも高く（例えば、「 1 / 6 」に）設定されているため、M B に係る図柄の組合せが表示されて、（ 4 ） M B 開始条件が成立することが容易となっている。また、（ A ） R T 0 状態において、（ D ） R T 2 状態 B B フラグ間に移行する前、あるいは M B フラグ間となる前に（すなわち、非フラグ間である場合に）、（ 5 ）ベルこぼし目が有効ライン上に停止表示されると、（ C ） R T 1 状態非フラグ間に移行する。

30

40

【 1 2 5 9 】

（ B ） R T 1 状態非フラグ間は、再遊技（リプレイ）役の当籤確率が少なくとも（ A ） R T 0 状態よりも高く、（ A ） R T 0 状態、（ C ） R T 1 状態 M B フラグ間、及び（ D ） R T 2 状態 B B フラグ間に移行可能な遊技状態である。（ B ） R T 1 状態非フラグ間において、有利区間に制御されていない場合には、（ B - 1 ）通常（非有利区間）となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、（ B - 2 ）有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性（遊技仕様）の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

50

【 1 2 6 0 】

(B) R T 1 状態非フラグ間において、(1) B B に当籤した場合、B B 許可状態としての(D) R T 2 状態 B B フラグ間に移行する。また、(B) R T 1 状態非フラグ間において、(6) M B に当籤した場合、M B 許可状態としての(C) R T 1 状態 M B フラグ間に移行する(R T 状態は変動しない)。なお、本例では、M B に当籤した遊技では M B に係る図柄の組合せが表示されないように構成しているため、(B) R T 1 状態非フラグ間から(F) M B 状態に移行しないものとなっているが、上述のように、(B) R T 1 状態非フラグ間から(F) M B 状態に移行する可能性があるように構成することもできる。なお、(B) R T 1 状態非フラグ間と(C) R T 1 状態 M B フラグ間とは、基本的に同じ R T 状態(R T 1 状態)であり、(B) (C) いずれの R T 1 状態であっても、(9) R T 1 状態中の遊技数が規定ゲーム数(例えば、1500ゲーム)となった場合(すなわち、1500ゲームを消化した場合)、(A) R T 0 状態に移行する。このとき、(B) R T 1 状態非フラグ間であれば(A) R T 0 状態の非フラグ間に移行し、(C) R T 1 状態 M B フラグ間であれば(A) R T 0 状態の M B フラグ間に移行する。

10

【 1 2 6 1 】

(C) R T 1 状態 M B フラグ間は、再遊技(リプレイ)役の当籤確率が少なくとも(A) R T 0 状態よりも高く、(A) R T 0 状態、及び(F) M B 状態に移行可能な遊技状態である。(C) R T 1 状態 M B フラグ間において、有利区間に制御されていない場合には、(C - 1) 通常(非有利区間)となって遊技価値が減少する減少期間となり、有利区間に制御されている場合には、(C - 2) 有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となる。なお、有利区間に制御される特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

20

【 1 2 6 2 】

(C) R T 1 状態 M B フラグ間では、「ハズレ」確率が少なくとも(A) R T 0 状態よりも極めて低く(例えば、「1/8192」に)設定されているため、M B に係る図柄の組合せが表示されて、(7) M B 開始条件が成立することが困難となっている。なお、(C) R T 1 状態 M B フラグ間は、M B 許可状態であることから、新たに M B に当籤したり、B B に当籤したりする場合はない。

【 1 2 6 3 】

(D) R T 2 状態 B B フラグ間は、再遊技(リプレイ)役の当籤確率が少なくとも(B) (C) R T 1 状態よりも低く、(E) B B 状態に移行可能な遊技状態である。(D) R T 2 状態 B B フラグ間において、B B に係る図柄の組合せが表示されると、(2) B B 開始条件が成立し、(E) B B 状態に移行する。また、(D) R T 2 状態 B B フラグ間では、「ハズレ」確率が少なくとも(B) (C) R T 1 状態よりも高く(例えば、「1/12」に)設定されているため、B B に係る図柄の組合せが表示されて、(2) B B 開始条件が成立することが容易となっている。なお、(C) R T 2 状態 B B フラグ間は、B B 許可状態であることから、新たに B B に当籤したり、M B に当籤したりする場合はない。

30

【 1 2 6 4 】

(E) B B 状態は、例えば、上述した「特殊ボーナス状態」で構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。(E) B B 状態において、規定数(例えば、140枚超)の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、(3) B B 終了条件が成立し、(B) B B 状態から(A) R T 0 状態に移行する。

40

【 1 2 6 5 】

(F) M B 状態は、通常のボーナス状態として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態である。なお、遊技性(遊技仕様)の他の例(その3)の変形例で説明したのと同様に、無増減期間として構成することもできる。(F) M B 状態において、規定数(例えば、13枚超)の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、(8) M B 終了条件が成立し、(A) R T 0 状態から移行していた場合には(F) M B 状態から(A) R T 0 状態に移行し、(C) R T 1 状態 M B フラグ間から移行していた場合には(F) M B 状態から(B) R T 1 状態非フラグ間に移行する。

50

【 1 2 6 6 】

すなわち、(F) M B 状態は、その作動あるいは終了によって R T 状態が変動しない(より詳細には、(B) (C) R T 1 状態が、(F) M B 状態を貫通して作動する)ものとなっている。ここで、(B) (C) R T 1 状態は、開始されてから規定ゲーム数(例えば、1500ゲーム)の間は終了しないものとなっている。したがって、(F) M B 状態の作動あるいは終了は、この規定ゲーム数にも影響を与えないものとなっている。もっとも、(F) M B 状態中の期間は、その規定ゲーム数の計数対象として算入されてもよいし、その規定ゲーム数の計数が中断される(算入されない)ものとしてもよい。

【 1 2 6 7 】

なお、(F) M B 状態と(B) (C) R T 1 状態の間の移行制御は、上述したものに限られない。例えば、(F) M B 状態が終了した場合、それが(C) R T 1 状態 M B フラグ間から移行していたものであっても、(A) R T 0 状態に移行させるようにしてもよい。すなわち、M B 状態が作動したこと、あるいは終了したことを契機として、R T 1 状態を終了させるようにしてもよい。本例では、(C) R T 1 状態 M B フラグ間に移行した場合、規定ゲーム数を消化して(A) R T 0 状態の M B フラグ間に移行させ、(F) M B 状態を作動させて(A) R T 0 状態の非フラグ間に移行させるか、あるいは(F) M B 状態を作動させて(B) R T 1 状態非フラグ間に移行させ、そこで B B を当籤させなければ、一連の増加区間には移行しないものとなっているため、(F) M B 状態が終了した場合に(A) R T 0 状態の非フラグ間に移行させるようにすれば、一連の増加区間に移行する頻度を高めることができる。これは、意図する出玉率やその内容などに応じて適宜選択されるものとすればよい。

10

20

【 1 2 6 8 】

本例の遊技機によれば、特別役(B B)に当籤した場合には特別許可状態(B B 許可状態)となって第2特定遊技状態((D) R T 2 状態)に移行し、特別図柄の組合せ(B B に係る図柄の組合せ)を表示させて特別遊技状態((E) B B 状態)に移行させることを困難としない一方、特殊役(M B)に当籤した場合には特殊許可状態(M B 許可状態)となるが遊技状態は移行せず、第1特定遊技状態((C) R T 1 状態 M B フラグ間)であれば、当該第1特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せ(M B に係る図柄の組合せ)を表示させて特殊遊技状態((F) M B 状態)に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態((A) R T 0 状態)に移行させることを困難とする。また、第1特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役(押し順小役)に当籤した場合に、特定の態様(押し順正解となる態様)で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ(ベルこぼし目)が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第1特定遊技状態における特定期間(有利区間)では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数(例えば、9枚)の遊技価値が付与される。

30

【 1 2 6 9 】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第1特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態(第2特定遊技状態)又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第1特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態(第2特定遊技状態)となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第1特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

40

【 1 2 7 0 】

また、本例の遊技機によれば、特別役(B B)に当籤した場合には特別許可状態(B B 許可状態)となって第2特定遊技状態((D) R T 2 状態)に移行し、特別図柄の組合せ(B B に係る図柄の組合せ)を表示させて特別遊技状態((E) B B 状態)に移行させるこ

50

とを困難としない一方、特殊役（MB）に当籤した場合には特殊許可状態（MB許可状態）となるが遊技状態は移行せず、第1特定遊技状態（（C）RT1状態MBフラグ間）であれば、規定数（例えば、1500ゲーム）の遊技が行われて当該第1特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せ（MBに係る図柄の組合せ）を表示させて特殊遊技状態（（F）MB状態）に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態（（A）RT0状態）に移行させることを困難とする。また、第1特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役（押し順小役）に当籤した場合に、特定の態様（押し順正解となる態様）で停止操作が行われずに特定図柄の組合せ（ベルこぼし目）が表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第1特定遊技状態における特定期間（有利区間）では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数（例えば、9枚）の遊技価値が付与される。

10

【1271】

ここで、本例の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第1特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第2特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第1特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第2特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第1特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、規定数の遊技が行われるまで特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

20

【1272】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第1特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第1特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

30

【1273】

すなわち、本例の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第1特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第1特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

40

【1274】

なお、本例の遊技機において、少なくとも第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第1特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【1275】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その5）]

続いて、図97を参照して、本実施形態に係るパチスロ1において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その5）について説明する。図97は、遊技性（遊技仕様）の他の例

50

(その5)における遊技の流れを概念的に説明する図である。

【1276】

図97に示すように、本例では、(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)、(B)BB1状態、(C)BB1フラグ間、(D)BB2状態、(E)BB2フラグ間、(F)BB3状態、及び(G)BB3フラグ間の遊技状態がある。本例は、一般遊技状態(通常遊技状態)で当籤したボーナス役の種別、及びボーナス役に当籤した遊技で対応する図柄の組合せが表示されたか否かで遊技性を異ならせようとするものである。

【1277】

BB1に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「C__赤同色BB」(図20参照)と同様に構成される。BB2に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「C__青同色BB」(図20参照)と同様に構成される。BB3に係る図柄の組合せは、例えば「BAR-BAR-BAR」(図15参照)として構成される。このとき、「赤7」図柄、「青7」図柄、及び「BAR」図柄が、少なくとも一のリール(全てのリールであってもよい)において等間隔(あるいは略等間隔)に配置され、当該リールに対して停止操作を行う場合には、「赤7」図柄が表示されるタイミングと、「青7」図柄が表示されるタイミングと、「BAR」図柄が表示されているタイミングと、が重複しないように構成する。すなわち、「赤7」図柄を狙って目押しした場合には、「青7」及び「BAR」図柄が表示される場合がなく、「青7」図柄を狙って目押しした場合には、「赤7」及び「BAR」図柄が表示される場合がなく、「BAR」図柄を狙って目押しした場合には、「赤7」及び「青7」図柄が表示される場合がないように構成する。なお、BB3に係る図柄の組合せは、例えば本実施形態の「C__赤異色BB」若しくは「C__青異色BB」(図20参照)と同様に構成されるようにしてもよい。

【1278】

(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)において、例えばボーナス役(BB1~BB3のいずれか)を所定確率(例えば、合算で1/45)で当籤可能とした場合、当籤したボーナス役がBB1である確率は「45%」(当籤確率としては「1/100」)であり、当籤したボーナス役がBB2である確率は「45%」(当籤確率としては「1/100」)であり、当籤したボーナス役がBB3である確率は「10%」(当籤確率としては「1/450」)である。なお、このボーナス当籤比率は、一例を示したものであり、BB1~BB3を同じ当籤確率(当籤比率)で当籤させてもよいし、上記とは異なる比率で当籤させてもよい。また、(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)において、BB1、BB2、及びBB3は、他のリプレイ役や小役と重複として当籤せず、それぞれ単独で当籤するように構成される。なお、当籤した遊技で対応する図柄の組合せが表示可能である限り、他の小役などと重複して当籤するように構成してもよい。

【1279】

(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)において、(1-1)BB1に当籤した場合、(2-1)BB2に当籤した場合、(3-1)BB3に当籤した場合、いずれの場合にも当籤した遊技でボーナス当籤報知が行われる。このボーナス当籤報知は、BB1~BB3のいずれかが内部当籤役として決定された旨は報知可能とするが、その種別を報知可能としない所定報知として構成される。この所定報知は、例えば、「大当り!」などの文字を表示したり、WINランプを点灯させたりしてボーナス役に当籤したことは報知されるが、BB1に当籤したのか、BB2に当籤したのか、あるいはBB3に当籤したのかは感得されないものとなっている。

【1280】

(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)において、(1-1)BB1に当籤した場合、遊技者が「赤7」図柄の目押しを成功し(停止操作のタイミングが適切であり)、BB1に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、(1-2)BB1成立となり、(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)から(B)BB1状態に移行する。(B)BB1状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、(B)BB1状態において、規定数(例えば、140枚超)の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限

10

20

30

40

50

となり、(1 - 4) B B 1 終了となって、(B) B B 1 状態から (A) 一般遊技状態 (非ボーナス状態) に移行する。

【 1 2 8 1 】

一方、遊技者が「赤 7 」図柄の目押しを失敗し (停止操作のタイミングが適切でなく)、B B 1 に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、(1 - 3) B B 1 不成立となり、(A) 一般遊技状態 (非ボーナス状態) から (C) B B 1 フラグ間に移行する。

【 1 2 8 2 】

本例では、本実施形態や他の例と同様、押し順小役があり、これを、6 択の押し順小役 1 ~ 6 として説明する。通常の停止制御では、押し順小役 1 は、左中右が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず 9 枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら 1 枚払出、適切でなければ取りこぼし (払出なし)、押し順小役 2 は、左右中が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず 9 枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら 1 枚払出、適切でなければ取りこぼし (払出なし)、押し順小役 3 は、中左右が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず 9 枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら 1 枚払出、適切でなければ取りこぼし (払出なし)、押し順小役 4 は、中右左が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず 9 枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら 1 枚払出、適切でなければ取りこぼし (払出なし)、押し順小役 5 は、右左中が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず 9 枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら 1 枚払出、適切でなければ取りこぼし (払出なし)、押し順小役 6 は、右中左が押し順正解で停止操作のタイミングにかかわらず 9 枚払出、その他の押し順が押し順不正解で、停止操作のタイミングが適切なら 1 枚払出、適切でなければ取りこぼし (払出なし) となる。

【 1 2 8 3 】

(C) B B 1 フラグ間では、(A) 一般遊技状態 (非ボーナス状態) よりも再遊技 (リプレイ) 役の当籤確率が高く、「ハズレ」確率が例えば「 1 / 4 0 0 0 」程度に設定される。他の例で説明したのと同様、本例でも (C) B B 1 フラグ間においては「ハズレ」となった遊技でのみ B B 1 に係る図柄の組合せが表示可能となる。「ハズレ」となった遊技で B B 1 に係る図柄の組合せを表示させることができれば、(1 - 2) B B 1 成立となり、(C) B B 1 フラグ間から (B) B B 1 状態に移行する。また、(C) B B 1 フラグ間では、当籤していたボーナス役が B B 1 であったこと (すなわち、ボーナス役の種別) が報知されるボーナス種別報知が行われる。このボーナス種別報知は、B B 1 フラグ間において、B B 1 に当籤していること (B B 1 に係る図柄の組合せの表示が許可されていること) を報知する特定報知として構成される。この特定報知は、例えば、「赤 7 内部当たり中」など文字を表示したり、「赤 7 」に対応するランプを点灯させたりして B B 1 に当籤していることが感得されうるものとなっている。なお、この特定報知は、(C) B B 1 フラグ間である間は常に行われるようにすることもできるし、(C) B B 1 フラグ間において B B 1 に係る図柄の組合せが表示可能となった遊技で行われるようにすることもできる。

【 1 2 8 4 】

また、(C) B B 1 フラグ間では、押し順小役 1 ~ 6 について、停止制御が変更される。具体的には、押し順小役 1、押し順小役 3、押し順小役 5 に当籤した場合には、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず (これらの要因を不問として) 9 枚払出となり、押し順小役 2、押し順小役 4、押し順小役 6 に当籤した場合には、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず (これらの要因を不問として) 1 枚払出となるように停止制御が変更される。ここで、押し順小役 1 ~ 6 についてはそれぞれ同じ当籤確率となっていることから、押し順の報知が行われないことを前提とすれば、通常の停止制御が行われる (A) 一般遊技状態 (非ボーナス状態) や後述の (G) B B 3 フラグ間よりも当該 (C) B B 1 フラグ間のほうが遊技者に対する還元率が高く構成される。なお、(C) B B 1 フラグ間は、減少期間 (ただし、(A) 一般遊技状態 (非ボーナス状態) や後述の (G - 1) 非有利区

10

20

30

40

50

間からみると減少率が低い)として構成してもよいし、増加期間(ただし、後述の(G-2)有利区間からみると増加率が低い)として構成してもよい。また、付与期待値上は、無増減期間として構成してもよい。また、付与期待値にはほとんど影響を与えないが、(C)BB1フラグ間においても、特定の報知条件にしたがって、例えば(C-1)非有利区間と(C-2)有利区間との間で移行制御が行われるようにしてもよい。

【1285】

(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)において、(2-1)BB2に当籤した場合、遊技者が「青7」図柄の目押しを成功し(停止操作のタイミングが適切であり)、BB2に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、(2-2)BB2成立となり、(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)から(D)BB2状態に移行する。(D)BB2状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、(D)BB2状態において、規定数(例えば、140枚超)の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、(2-4)BB2終了となって、(D)BB2状態から(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)に移行する。

10

【1286】

一方、遊技者が「青7」図柄の目押しを失敗し(停止操作のタイミングが適切でなく)、BB2に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、(2-3)BB2不成立となり、(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)から(E)BB2フラグ間に移行する。なお、(E)BB2フラグ間は、BB1をBB2と置き換え、「赤7」を「青7」と置き換えれば、基本的に(C)BB1フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。また、ボーナス種別報知なども同様である。

20

【1287】

(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)において、(3-1)BB3に当籤した場合、遊技者が「BAR」図柄の目押しを成功し(停止操作のタイミングが適切であり)、BB3に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できた場合には、(3-2)BB3成立となり、(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)から(F)BB3状態に移行する。(F)BB3状態では、他の例と同様、遊技価値が増加する増加期間となり、(F)BB3状態において、規定数(例えば、140枚超)の遊技価値が付与されると、遊技価値の付与上限となり、(3-4)BB3終了となって、(F)BB3状態から(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)に移行する。なお、(F)BB3状態を、減少期間や無増減期間として構成することもできる。

30

【1288】

一方、遊技者が「BAR」図柄の目押しを失敗し(停止操作のタイミングが適切でなく)、BB3に係る図柄の組合せを有効ライン上に停止表示できなかった場合には、(3-3)BB3不成立となり、(A)一般遊技状態(非ボーナス状態)から(G)BB3フラグ間に移行する。

【1289】

(G)BB3フラグ間では、(C)BB1フラグ間及び(E)BB2フラグ間よりも再遊技(リプレイ)役の当籤確率が高く、「ハズレ」確率が例えば「1/65536」程度やあるいは「0」に設定される。すなわち、(G)BB3フラグ間では、BB3に係る図柄の組合せが表示される確率が極めて低いか、あるいはBB3に係る図柄の組合せが表示されないように構成される。なお、「ハズレ」確率の設定はこれに限られず、(C)BB1フラグ間及び(E)BB2フラグ間と同程度に設定してもよいし、これらよりも高い確率に設定してもよい。これは、意図する出玉率やその内容などに応じて適宜選択されるものとすればよい。(G)BB3フラグ間においても同様、「ハズレ」となった遊技でのみBB3に係る図柄の組合せが表示可能となる。「ハズレ」となった遊技でBB3に係る図柄の組合せを表示させることができれば、(3-2)BB3成立となり、(G)BB3フラグ間から(F)BB3状態に移行する。なお、ボーナス種別報知は、「赤7」を「BAR」と置き換えれば、基本的に(C)BB1フラグ間と同様となるため、ここでの説明は省略する。

40

50

【 1 2 9 0 】

また、(G) B B 3 フラグ間では、押し順小役 1 ~ 6 について、停止制御が変更されず、通常の停止制御となる。したがって、押し順の報知が行われなことを前提とすれば、(C) B B 1 フラグ間及び(E) B B 2 フラグ間のほうが遊技者に対する還元率が高くなるが、(G) B B 3 フラグ間では、有利区間に制御されていない場合には、(G - 1) 非有利区間となって遊技価値が減少する減少期間となるものの、有利区間に制御されている場合には、(G - 2) 有利区間となって遊技価値が増加する増加期間となり、(G - 2) 有利区間では、少なくとも押し順小役 1 ~ 6 の当籤時に正解となる押し順が報知される結果、(C) B B 1 フラグ間及び(E) B B 2 フラグ間よりも遊技者に対する還元率が高く(付与期待値が高く)構成される。なお、有利区間に制御されうる特定の報知条件は、本実施形態や本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した種々の条件を採用することができる。

10

【 1 2 9 1 】

すなわち、(1 - 1) B B 1 に当籤し、(1 - 2) B B 1 成立の場合には、(B) B B 1 状態となって遊技価値が増加し、(1 - 3) B B 1 不成立の場合には、(C) B B 1 フラグ間となって、遊技価値が緩やかに増加し、あるいは緩やかに減少する。(C) B B 1 フラグ間は、(1 - 2) B B 1 が成立するまで継続するように構成される。また、(2 - 1) B B 2 に当籤し、(2 - 2) B B 2 成立の場合には、(D) B B 2 状態となって遊技価値が増加し、(2 - 3) B B 2 不成立の場合には、(E) B B 2 フラグ間となって、遊技価値が緩やかに増加し、あるいは緩やかに減少する。(E) B B 2 フラグ間は、(2 - 2) B B 2 が成立するまで継続するように構成される。

20

【 1 2 9 2 】

また、(3 - 1) B B 3 に当籤し、(3 - 2) B B 3 成立の場合には、(F) B B 3 状態となって遊技価値が増加し、(3 - 3) B B 3 不成立の場合には、(G) B B 3 フラグ間となって、(G - 1) 非有利区間であれば遊技価値が急激に減少する一方で、(G - 2) 有利区間であれば遊技価値が急激に増加する。(G) B B 3 フラグ間は、極めて低い確率で(3 - 2) B B 3 が成立するまで継続するか、あるいは一旦移行すると基本的には終了しないように構成される。なお、B B 1 及び B B 2 のほうが B B 3 よりも当籤確率が高いため、射幸性を抑制できる期間を十分に確保できる。また、通常は、遊技店に設置された当初は前者の遊技性が提供され、それからしばらく経過したときに後者の遊技性が提供される可能性が高い。もっとも、以下に示すような初期化操作によって遊技性を変動可能とすることが担保されるようにすることもできる。

30

【 1 2 9 3 】

例えば、(C) B B 1 フラグ間、(E) B B 2 フラグ間、又は(G) B B 3 フラグ間にあるとき、設定変更操作(遊技状態を初期化するための初期化操作)が行われると、持越役としての B B 1、B B 2、又は B B 3 がクリアされることで、(A) 一般遊技状態(非ボーナス状態)に移行する。すなわち、(G) B B 3 フラグ間を終了しないように構成する場合、設定変更操作が行われたことに基づいて、持越役としての B B 3 がクリアされることで(A) 一般遊技状態(非ボーナス状態)に移行するようにしてもよい。もっとも、設定変更操作が行われると、(C) B B 1 フラグ間又は(E) B B 2 フラグ間であれば、持越役としての B B 1 又は B B 2 がクリアされることで(A) 一般遊技状態(非ボーナス状態)に移行するが、(G) B B 3 フラグ間であれば、持越役としての B B 3 がクリアされず(A) 一般遊技状態(非ボーナス状態)に移行しないようにしてもよい。また、設定変更操作が行われても、持越役としての B B 1、B B 2 又は B B 3 のいずれもがクリアされないように構成することもできる。

40

【 1 2 9 4 】

本例の遊技機によれば、第 1 特別役(B B 1) 又は第 2 特別役(B B 3) に当籤した場合、当該遊技か、あるいは当籤後の第 1 特別許可状態(B B 1 フラグ間) 又は第 2 特別許可状態(B B 3 フラグ間) において他の内部当籤役が決定されなかった(いわゆる、ハズレとなった) 遊技でなければ第 1 特別図柄の組合せ(B B 1 に係る図柄の組合せ) 又は第 2

50

特別図柄の組合せ（ＢＢ３に係る図柄の組合せ）を表示できない。また、第１特別許可状態では、第１所定役（押し順小役１，３，５）に当籤した場合、押し順不問で所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与され、第２所定役（押し順小役２，４，６）に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与されない。一方、第２特別許可状態では、第１所定役又は第２所定役に当籤した場合に、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されない。そして、少なくとも第２特別許可状態の特定期間では、遊技者の停止操作の情報が報知される有利状態（（Ｇ－２）有利区間）に制御されることが可能である。

【１２９５】

すなわち、第１特別役に当籤し、当該遊技で第１特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第１特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動しないものとなり、遊技者は一定の利益を受けることができる反面、その利益が飛躍的に増加することもないため、たとえ有利状態となったとしてもその遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に低いものとなる。一方、第２特別役に当籤し、当該遊技で第２特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第２特別許可状態が終了するまで第１所定役及び第２所定役は押し順によって利益が変動するものとなり、遊技者は第１特別許可状態よりも不利益を被る可能性がある反面、有利状態となればその利益が飛躍的に増加するようになるため、有利状態における遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に高いものとなる。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとするることができる。

【１２９６】

なお、本例の遊技機において、第１特別役の当籤確率を第２特別役の当籤確率よりも高くするとともに、第１特別許可状態において第１特別図柄の組合せが表示可能な確率を第２特別許可状態において第２特別図柄の組合せが表示可能な確率よりも高くするようにしてもよい。すなわち、第１特別許可状態を、第２特別許可状態よりも移行しやすく終了しやすい状態とし、第２特別許可状態を、第１特別許可状態よりも移行しにくく終了しにくい状態としてもよい。このようにすれば、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【１２９７】

また、本例の遊技機において、第１特別役に係る第１特別図柄の組合せと第２特別役に係る第２特別図柄の組合せは、遊技者が目押しをする場合に、同時には狙えない間隔で配置されるように構成してもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２９８】

また、本例の遊技機において、第１特別役又は第２特別役に当籤した場合には、いずれかに当籤した旨は報知するが、その種別までは報知せず（ボーナス当籤報知）、第１特別許可状態及び第２特別許可状態においては、その種別が報知される（ボーナス種別報知）ようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとしつつ、遊技者の所望する情報を報知することができる。

【１２９９】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）]

続いて、図９８及び図９９を参照して、本実施形態に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）について説明する。図９８は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）における遊技の流れを概念的に説明する図であり、図９９は、遊技性（遊技仕様）の他の例（その６）において用いられる内部抽籤テーブルの一例を示した図である。

【１３００】

図９８及び図９９に示すように、本例では、大別して、一般遊技状態（通常遊技状態）、及びＢＢ状態の遊技状態があり、一般遊技状態（通常遊技状態）において、ＢＢ１及びＢＢ２のいずれのボーナス役にも当籤していない状態を（Ａ）一般遊技状態（非フラグ間）

10

20

30

40

50

と定義し、B B 1 に当籤している状態（B B 1 が持ち越されている B B 1 許可状態）であって、3枚のメダルがベットされて（掛けられて）遊技が行われる状態を（B）B B 1 フラグ間3枚ベット状態と定義し、B B 2 に当籤している状態（B B 2 が持ち越されている B B 2 許可状態）であって、3枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（C）B B 2 フラグ間3枚ベット状態と定義し、B B 1 許可状態であって、2枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（D）B B 1 フラグ間2枚ベット状態と定義し、B B 2 許可状態であって、2枚のメダルがベットされて遊技が行われる状態を（E）B B 2 フラグ間2枚ベット状態と定義する。また、B B 1 に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されて開始されるボーナス状態を（F）B B 1 状態と定義し、B B 2 に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されて開始されるボーナス状態を（G）B B 2 状態と定義する。すなわち、一般遊技状態（通常遊技状態）で当籤する（当籤した）ボーナス役の種別、及びベット枚数（遊技価値の掛け数）に応じて遊技性を異ならせようとするものである。

10

【1301】

なお、図99に示す内部抽籤テーブルでは、説明の便宜上、（A）一般遊技状態（非フラグ間）の3枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「非フラグ間3枚ベット」の列参照）、（A）一般遊技状態（非フラグ間）の2枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「非フラグ間2枚ベット」の列参照）、（B）B B 1 フラグ間3枚ベット状態及び（C）B B 2 フラグ間3枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「フラグ間3枚ベット」の列参照）、及び（D）B B 1 フラグ間2枚ベット状態及び（E）B B 2 フラグ間2枚ベット状態において用いられる各抽籤値（「フラグ間2枚ベット」の列参照）を各列に表記しているが、これは遊技状態（R T 状態）が異なることを意味するものではない。すなわち、R T 状態としては共通のR T 状態として制御することが可能である。もっとも、別のR T 状態として制御することもできる。また、少なくとも後述の有利区間付与決定の対象となる内部当籤役については、各設定値間で共通の抽籤値となっているものとする。

20

【1302】

（A）一般遊技状態（非フラグ間）において、3枚ベットするとき、B B 1 の当籤を可能とし、B B 2 の当籤を可能としない（図99の「非フラグ間3枚ベット」の列参照）。一方、2ベットするとき、B B 2 の当籤を可能とし、B B 1 の当籤を可能としない（図99の「非フラグ間2枚ベット」の列参照）ように構成される。なお、本例では、遊技者は2枚のメダルをベットした場合、及び3枚のメダルをベットした場合のいずれの場合にも遊技を開始させること（開始操作を行うこと）が可能となっている。また、「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14に対して投入すること、遊技者がベットボタンを操作してクレジットから2枚又は3枚分のメダルを掛けること、及びリプレイ役の入賞によって自動的に2枚又は3枚分のメダルが掛けられること、のいずれをも含む。

30

【1303】

（A）一般遊技状態（非フラグ間）において、3枚ベットするとき、B B 1 に当籤した場合（当籤した遊技でB B 1 に係る図柄の組合せが表示されずに持ち越された場合であってもよい）には、B B 1 フラグ間に移行する。（1-1）B B 1 フラグ間において3枚ベットで遊技が行われるとき、（B）B B 1 フラグ間3枚ベット状態となる（図99の「フラグ間3枚ベット」の列参照）。一方、（2）B B 1 フラグ間において2枚ベットで遊技が行われるとき、（D）B B 1 フラグ間2枚ベット状態となる（図99の「フラグ間2枚ベット」の列参照）。

40

【1304】

（B）B B 1 フラグ間3枚ベット状態では、他の例ですでに説明したのと同様、「ハズレ」となった遊技でB B 1 に係る図柄の組合せが表示可能となっている（B B 1 成立可）。なお、「ハズレ」確率が適宜設定可能であるが、例えば、「1/8.5」程度に設定されるものとする。また、当該状態は、B B 1 許可状態であり、B B 1 が新たに当籤したり、B B 2 に当籤したりすることはない（B B 1・B B 2 当籤不可）。また、押し順ベルA（図99のNo.「20」～「31」の内部当籤役を参照）に当籤したとき、押し順正解（

50

それぞれ「略称」で表示された押し順)であれば9枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば(「」)1枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ(「×」)0枚払出となる。また、押し順ベルB(図99のNo.「21」~「43」の内部当籤役を参照)に当籤したとき、押し順や停止操作のタイミングにかかわらず9枚払出となる。すなわち、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態は、押し順ベルBの押し順が不問となる分、有利区間を考慮しなければ、(A)一般遊技状態(非フラグ間)の3枚ベット状態や(C)BB2フラグ間3枚ベット状態よりも還元率が高く、遊技者に有利な状態となる。

【1305】

また、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態では、チャンス目(図99のNo.「7」~「16」の内部当籤役を参照)に当籤したとき(あるいは、チャンス目係る図柄の組合せが表示されたときであってもよい)、強ベル(図99のNo.「17」及び「18」の内部当籤役を参照)に当籤したとき、確定役(図99のNo.「19」の内部当籤役を参照)に当籤したとき、チェリー(図99のNo.「44」の内部当籤役を参照)に当籤したとき、及びスイカ(図99のNo.「45」の内部当籤役を参照)に当籤したときには、それぞれ内部当籤役に応じた確率(確定役については100%の確率)で、有利区間付与決定(有利区間付与抽籤)が行われる。有利区間付与決定の結果、付与されることが決定されると、例えば、1セット50ゲームの有利区間が付与される(すでに有利区間中であれば、1セット50ゲーム分延長される)。なお、有利区間付与の態様は一例であり、本実施形態や本例以外の遊技性(遊技仕様)の他の例で説明した種々の態様を採用することができる。

【1306】

また、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態において、BB1に係る図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、(1-2)BB1成立となり、(F)BB1状態に移行する。(F)BB1状態は、例えば、「特殊ボーナス状態」として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態であり、他の例ですでに説明したのと同様、任意の規定数(例えば、140枚)の遊技価値が付与されると、(1-3)BB1終了となり、(F)BB1状態から(A)一般遊技状態(非フラグ間)に移行する。

【1307】

(D)BB1フラグ間2枚ベット状態では、BB1フラグ間ではあるものの、BB1が当籤した遊技とはベット数が異なるため、たとえ「ハズレ」となった遊技であってもBB1に係る図柄の組合せは表示不可能となっている(BB1成立不可)。また、当該状態は、BB1許可状態であり、BB1が新たに当籤したり、BB2に当籤したりすることはない(BB1・BB2当籤不可)。すなわち、当該状態は、ボーナス役に当籤することも入賞することもない遊技状態として構成される。もっとも、BB1フラグ間であることに鑑み、「ハズレ」となった遊技においてはBB1に係る図柄の組合せが表示可能となるように構成することもできる。

【1308】

また、(D)BB1フラグ間2枚ベット状態では、押し順ベルA及び押し順ベルBのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば2枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば1枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ0枚払出となる。もっとも、押し順ベルA及び押し順ベルBのいずれか、あるいは双方について、押し順不問で2枚払出となるように構成することもできるし、付与期待値が(B)BB1フラグ間3枚ベット状態と同様となるように適宜抽籤値を減らした上で、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態と同様の払出が行われるようにすることもできる。なお、(D)BB1フラグ間2枚ベット状態では、上述した有利区間付与決定は行われない。

【1309】

(A)一般遊技状態(非フラグ間)において、2枚ベットのとき、BB2に当籤した場合(当籤した遊技でBB2に係る図柄の組合せが表示されずに持ち越された場合であっても

10

20

30

40

50

よい)には、BB2フラグ間に移行する。(2)BB2フラグ間において3枚ベットで遊技が行われるとき、(C)BB2フラグ間3枚ベット状態となる(図99の「フラグ間3枚ベット」の列参照)。一方、(4-1)BB2フラグ間において2枚ベットで遊技が行われるとき、(E)BB2フラグ間2枚ベット状態となる(図99の「フラグ間2枚ベット」の列参照)。

【1310】

(C)BB2フラグ間3枚ベット状態では、BB2フラグ間ではあるものの、BB2が当籤した遊技とはベット数が異なるため、たとえ「ハズレ」となった遊技であってもBB2に係る図柄の組合せは表示不可能となっている(BB2成立不可)。また、当該状態は、BB2許可状態であり、BB2が新たに当籤したり、BB1に当籤したりすることはない(BB1・BB2当籤不可)。すなわち、当該状態は、ボーナス役に当籤することも入賞することもない遊技状態として構成される。もっとも、BB2フラグ間であることに鑑み、「ハズレ」となった遊技においてはBB2に係る図柄の組合せが表示可能となるように構成することもできる。

10

【1311】

また、(C)BB2フラグ間3枚ベット状態では、押し順ベルA及び押し順ベルBのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば9枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば1枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ0枚払出となる。すなわち、(C)BB2フラグ間3枚ベット状態は、押し順ベルBの押し順が不問とならない分、有利区間を考慮しなければ、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態よりも還元率が低く、遊技者に不利な状態となる。

20

【1312】

また、(C)BB2フラグ間3枚ベット状態では、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態と同様、有利区間付与決定(有利区間付与抽籤)が行われる。ここで、No.「4」の「F__リップB」に着目すると、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態では、停止操作の態様にかかわらず「通常リップ」が入賞して有利区間付与決定は行われない一方、(C)BB2フラグ間3枚ベット状態では、停止操作の態様にかかわらず「チャンス目」が入賞して有利区間付与決定が行われるものとなっている。すなわち、(C)BB2フラグ間3枚ベット状態は、「F__リップB」の内部当籤役が「チャンス目」の内部当籤役に昇格する(変換される)ため、有利区間付与決定の機会を多く得ることができることから、有利区間を考慮すれば、(B)BB1フラグ間3枚ベット状態よりも有利区間付与確率が高く、遊技者に有利な状態となる。

30

【1313】

(E)BB2フラグ間2枚ベット状態では、他の例ですでに説明したのと同様、「ハズレ」となった遊技でBB2に係る図柄の組合せが表示可能となっている(BB2成立可)。なお、「ハズレ」確率が適宜設定可能であるが、例えば、「1/8.5」程度に設定されるものとする。また、当該状態は、BB2許可状態であり、BB2が新たに当籤したり、BB1に当籤したりすることはない(BB1・BB2当籤不可)。

【1314】

また、(E)BB2フラグ間2枚ベット状態では、押し順ベルA及び押し順ベルBのいずれかに当籤したとき、押し順正解であれば2枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切であれば1枚払出となり、押し順不正解であって停止操作のタイミングが適切でなければ0枚払出となる。もっとも、押し順ベルA及び押し順ベルBのいずれか、あるいは双方について、押し順不問で2枚払出となるように構成することもできるし、付与期待値が(C)BB2フラグ間3枚ベット状態と同様となるように適宜抽籤値を減らした上で、(C)BB2フラグ間3枚ベット状態と同様の払出が行われるようにすることもできる。なお、(E)BB2フラグ間2枚ベット状態では、上述した有利区間付与決定は行われない。

40

【1315】

また、(E)BB2フラグ間2枚ベット状態において、BB2に係る図柄の組合せが有効

50

ライン上に停止表示されると、(4 - 2) BB2 成立となり、(G) BB2 状態に移行する。(F) BB2 状態は、例えば、「特殊ボーナス状態」として構成され、遊技価値が増加する増加期間となる遊技状態であり、他の例ですでに説明したのと同様、任意の規定数（例えば、60枚）の遊技価値が付与されると、(4 - 3) BB1 終了となり、(G) BB2 状態から(A) 一般遊技状態（非フラグ間）に移行する。なお、(F) BB2 状態を無増減期間として構成することもできる。

【1316】

本例では、(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態と(C) BB2 フラグ間3枚ベット状態とを対比すると、(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態では、押し順ベルBについての押し順が不問となり、また、(F) BB1 状態への移行が可能である分、基本的には(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態のほうが、還元率（ベース値、出玉率と換言してもよい）が高くなるように構成される。一方で、(C) BB2 フラグ間3枚ベット状態では、有利区間付与決定の機会を多く得ることができ、また、有利区間となったときの付与期待値も高くなることから、「F_リプB」の内部当籤役の当籤確率、チャンス目入賞時の有利区間付与決定確率、及び有利区間付与決定がなされたときに付与される有利区間の継続期間などを適宜調整すれば、(C) BB2 フラグ間3枚ベット状態の還元率を、(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態における還元率と同程度、あるいはそれ以上となるように構成することも可能となる。

10

【1317】

また、本例では、(E) BB2 フラグ間2枚ベット状態と(D) BB1 フラグ間2枚ベット状態とを対比すると、(E) BB2 フラグ間2枚ベット状態では、(G) BB2 状態への移行が可能である分、基本的には(E) BB2 フラグ間2枚ベット状態のほうが、還元率が高くなるように構成される。なお、(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態と同様、(E) BB2 フラグ間2枚ベット状態においても押し順ベルBについての押し順を不問とする制御が行われることで、還元率が高くなるように構成されるようにしてもよい。

20

【1318】

遊技者が、例えば、(A) 一般遊技状態（非フラグ間）から遊技を開始するとした場合、遊技者はまず3枚ベットとするか2枚ベットとするかを選択することができる。3枚ベットとしてBB1に当籤し、当籤した遊技で(F) BB1 状態に移行しない場合、(D) BB1 状態2枚ベット状態はメリットがないため、そのまま(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態30で遊技を進行させる。(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態では、相対的に還元率が高いため、遊技者はさほど急激に遊技価値を減少させることなく、(F) BB1 状態へ移行させて遊技価値を増加させるか、あるいは有利区間付与決定の機会を得て有利区間に移行させて（押し順ベルAについて正解となる押し順が報知される結果）遊技価値を増加させるかを選択することができる。なお、(B) BB1 フラグ間3枚ベット状態では、(C) BB2 フラグ間3枚ベット状態と比較すれば、有利区間に移行したとしてもさほど急激に遊技価値が増加するわけではない。

30

【1319】

一方、2枚ベットとしてBB2に当籤し、当籤した遊技で(G) BB2 状態に移行しない場合、遊技者は(C) BB2 フラグ間3枚ベット状態30で遊技を進行させるか、あるいは(E) BB2 フラグ間2枚ベット状態30で遊技を進行させるかを選択することができる。(C) BB2 フラグ間3枚ベット状態では、相対的に還元率が低く、ボーナス状態には移行しないため、急激に遊技価値が減少してしまう可能性はあるものの、有利区間付与決定の機会を得る確率が上昇しており、さらに有利区間に移行させた場合には（押し順ベルA及び押し順ベルBについて正解となる押し順が報知される結果）急激に遊技価値を増加させることができる可能性がある。また、(E) BB2 フラグ間2枚ベット状態では、小役での遊技価値の増加は見込めないものの、相対的には還元率が高く、また、(G) BB2 状態へ移行させて遊技価値を増加させることができる。本例では、このような遊技性（遊技仕様）を提供することができる。

40

【1320】

50

本例の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第1の量(3枚)である場合、第1特別役(BB1)に当籤可能とする一方、第2特別役(BB2)に当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第2の量(2枚)である場合、第2特別役に当籤可能とする一方、第1特別役に当籤可能としない。また、特定役(「F__リプB」)に当籤した場合、第1特別許可状態(BB1フラグ間)であれば特定図柄の組合せ(チャンス目)を表示可能とせず、第2特別許可状態(BB2フラグ間)であれば特定図柄の組合せを表示可能とする。そして、ベットされた遊技価値が第1の量であるとき、特定役が内部当籤役として決定された場合であって特定図柄の組合せが表示される場合には、有利状態(有利区間)を付与するか否かを決定可能とし(有利区間付与決定)、ベットされた遊技価値が第2の量であるとき、有利状態を付与するか否かを決定可能としない。

10

【1321】

また、本例の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第1の量である場合、第1特別図柄の組合せ(BB1に係る図柄の組合せ)を表示可能とする一方、第2特別図柄の組合せ(BB2に係る図柄の組合せ)を表示可能としない。また、ベットされた遊技価値が第2の量である場合、第2特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第1特別図柄の組合せを表示可能としないようにしてもよい。

【1322】

すなわち、本例の遊技機によれば、遊技が行われる状態として、例えば、第1特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態((B)BB1フラグ間3枚ベット状態)、第2特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態((C)BB2フラグ間3枚ベット状態)、第1特別許可状態であって第2の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態((D)BB1フラグ間2枚ベット状態)、及び第2特別許可状態であって第2の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態((E)BB2フラグ間2枚ベット状態)、という複数の状態を創出することができる。

20

【1323】

そして、本例の遊技機によれば、例えば、第2特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が優遇される状態とし、第2の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が行われない状態としている。すなわち、有利状態の付与に関し、いずれの量の遊技価値がベットされるか、及びいずれの特別役が当籤しているか、などによって遊技者の有利度合いを変動させることを可能としている。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

30

【1324】

なお、本例の遊技機において、第1所定役(押し順ベルA)に当籤した場合には、いずれの状態であるかにかかわらず、例えば、押し順正解であれば所定数(例えば、9枚)の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されないし、第2所定役(押し順ベルB)に当籤した場合には、第1特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態にあっては、例えば、押し順不問で所定数の遊技価値が付与される一方、その他の状態にあっては、第1所定役と同様の制御が行われるようにしてもよい。このようにすれば、第1特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を所定役当籤時において遊技価値の付与が優遇される状態とすることができるため、遊技性をより変化に富んだものとするすることができる。

40

【1325】

以上、図92~図99を参照して、本実施形態に係るパチスロ1において実装可能な遊技性(遊技仕様)の他の例について説明したが、これらにおいては遊技性(遊技仕様)の要点を主として説明しており、これらにおいて説明が省略され、あるいは簡潔に説明されている点については、本実施形態、当該他の例のそれぞれ、及び変形例で説明した構成を適宜補って適用可能である。また、本実施形態、当該他の例のそれぞれ、及び変形例で説明した構成の一部又は全部を組み合わせて本発明とすることも可能である。

50

【 1 3 2 6 】

[有利区間リミッタの別例（枚数リミッタ）]

続いて、図 1 0 0 ~ 図 1 0 2 を参照して、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの別例について説明する。これまで、有利区間のリミッタとして、有利区間中に消化したゲーム数を用いたリミッタ（以下、「ゲーム数リミッタ」）について説明したが、有利区間のリミッタの種類は、ゲーム数リミッタに限るものではない。具体的には、主制御基板 7 1 は、有利区間中に払い出されたメダルの枚数が所定枚数（例えば、2 4 0 0 枚）以上に達するとリミット処理を行うこととしてもよい。なお、このような有利区間中に払い出されたメダルの枚数を用いたリミッタを、以下では「枚数リミッタ」と呼ぶ。

【 1 3 2 7 】

図 1 0 0 (A) は、枚数リミッタの概要を示す図である。同図において、縦軸は差枚数（ = 払出枚数 - 投入枚数 ）であり、純増枚数ともいう。差枚数のプラス及びマイナスは、遊技者から見た値であり、遊技者に対して払い出されたメダルの方が投入されたメダルよりも多い場合（遊技者側のプラス）にはプラス、逆の場合にはマイナスになる。また、横軸はゲーム数であり、右に行くほど有利区間の開始から多くのゲームが消化されたことを意味する。枚数リミッタは、遊技者が一度に極端に多くのメダルを獲得しないように最もメダルが減った時点を起点として、2 4 0 0 枚のプラスの差枚数が得られたときに有利区間を強制的に終了させるものである。

【 1 3 2 8 】

同図では、有利区間開始後、1 0 0 枚ほどメダルが減っている。これは、例えば、当該有利区間開始を上述した通常有利区間の開始としたならばその遊技期間や、あるいは上述した有利区間中の準備状態などでメダルが減ったものである。そして有利区間開始から - 1 0 0 枚となった時点からメダルは増加しつづけ、最終的に + 2 3 0 0 枚ほどまでメダルが増加している。この時点で、遊技者目線では、少なくとも 2 4 0 0 枚のメダルが手元にあることとなる。そこで、主制御基板 7 1 は、枚数リミッタを発動し、有利区間を強制的に終了させる。これにより、射幸性を適切に抑制することができる。

【 1 3 2 9 】

なお、主制御基板 7 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行うこととしてもよく、枚数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよく、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いて有利区間のリミット処理を行うこととしてもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、主制御基板 7 1 は、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタ発動条件を満たした場合に、有利区間を終了させることが望ましい。なお、本説明においては、ゲーム数リミッタを 1 5 0 0 ゲーム、枚数リミッタを 2 4 0 0 枚として説明したが、これは一例であり、これより少ない値又は多い値を遊技仕様に応じて採用して射幸性を適切に制御するものとしてもよい。

【 1 3 3 0 】

ここで、ゲーム数リミッタと枚数リミッタとの双方を用いる場合について説明する。より具体的には、有利区間（ART、AT など）におけるメダル増加の傾斜値 A（1 ゲームあたりの純増期待値、ボーナス作動による増加を含む純増期待値）と、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数 B と、枚数リミッタの発動条件となる差枚数 C との関係について説明する。

なお、以下では、説明の便宜上、有利区間におけるメダル増加の傾斜値 A が「3 枚」、ゲーム数リミッタの発動条件となるゲーム数 B が「1 0 0 ゲーム」であるものとする。

【 1 3 3 1 】

第 1 の仕様では、傾斜値 A × ゲーム数リミッタのゲーム数 B = 枚数リミッタの差枚数 C という関係の仕様（例：A（3 枚）× B（1 0 0 ゲーム）= C（3 0 0 枚））が考えられる。このような仕様は最も基本的な仕様であり、有利区間を安定的に制御することができ、射幸性を適切に抑制することができる。

【 1 3 3 2 】

第 2 の仕様では、傾斜値 A × ゲーム数リミッタのゲーム数 B < 枚数リミッタの差枚数 C と

10

20

30

40

50

という関係の仕様（例： $A(3\text{枚}) \times B(100\text{ゲーム}) < C(400\text{枚})$ ）が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。

【1333】

100ゲーム消化するよりも前に400枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、400枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に100ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。ボーナスを期待値よりも多く引くか、純増枚数の多い押し順役を期待値よりも極端に多く引いた場合に枚数リミッタが作動し、期待値に近い値で遊技が進行した場合は、ゲーム数リミッタが発動する可能性が高くなる。傾斜値が「3枚」であるため、結果として、リミッタが発動する場合は、100G到達によるゲーム数リミッタの方が、枚数リミッタよりも発動しやすくなり、遊技者の意識は差枚数よりもゲーム数に傾くこととなる。

10

【1334】

すなわち、傾斜値が「3枚」であるため、平均して133.3ゲームで400枚のメダルが払い出されることになり、その前にゲーム数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ > 枚数リミッタ、となる。差枚数による枚数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、ARTを1セット100枚の純増で終了など終了条件（リミッタではない）を差枚数で管理とするタイプの場合はこのようなりミッタ仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

20

【1335】

第3の仕様では、傾斜値 $A \times$ ゲーム数リミッタのゲーム数 $B >$ 枚数リミッタの差枚数 C という関係の仕様（例： $A(3\text{枚}) \times B(100\text{ゲーム}) > C(200\text{枚})$ ）が考えられる。このような仕様の場合、リミッタが発動するケースを考慮すると以下の通りである。

【1336】

100ゲーム消化するよりも前に200枚を超えるメダルが払い出された場合に、枚数リミッタが発動し、200枚を超えるメダルが払い出されるよりも前に100ゲームを消化した場合には、ゲーム数リミッタが発動する。傾斜値が「3枚」であるため、平均して66.6ゲームほどで200枚のメダルが払い出されることになり、100ゲーム消化の前に枚数リミッタに到達する可能性が高い。したがって、発動のし易さは、ゲーム数リミッタ < 枚数リミッタ、となる。ゲーム数消化によるゲーム数リミッタの発動をあまり気にさせたくない場合は、このような仕様とすると良い。例えば、1ゲームあたりの純増枚数0.1~1枚などと比較的低いが長いゲーム数継続するような仕様については、このような仕様とすると、リミッタの発動頻度を抑制でき、遊技者がリミッタにより有利区間が打ち切られる頻度を低下でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

30

【1337】

なお、何れの仕様にしても、リミッタ到達により終了する割合よりも、リミッタ以外の有利区間の終了条件（例えば、ARTの継続可能期間（ARTゲーム数）、セット数やストックがゼロになるなど）によることにより、有利区間が終了する割合が高い出玉設計として、有利区間を消化できる権利がリミッタ発動により消去される事象の発生を抑制することが望ましい。

40

【1338】

続いて、複数のリミッタを設ける場合に実現可能な遊技性について説明する。

【1339】

（リミッタの種別に応じた有利区間終了時演出）

枚数リミッタの発動時と、ゲーム数リミッタの発動時とで、副制御基板72は、表示装置11などを用いて異なる有利区間終了時演出を実行可能としても良い。それぞれを専用の演出とした場合には、それぞれの演出を一度は見てみようという遊技動機につながる。また、副制御基板72は、リミッタの種別に応じて有利区間終了時に行う演出の振り分けを異ならせるものとしても良い。例えば、枚数リミッタだとゲーム数リミッタ発動時よりも

50

、設定示唆の精度が高い（設定ごとの係数の差が大きい、または特定の設定が確定する演出が出やすいなど）としてもよい。設定示唆など特定の情報が得られる又は専用演出が見られることで、リミッタにより有利区間が打ち切りとなる不快感を低減できる。また、有利区間終了時に行う演出の振り分けを、上述のリミッタの仕様に基づき設定することとしてもよい。例えば、仕様上、発動し易いリミッタよりも、発動し難いリミッタが発動した場合の方が、副制御基板 7 2 は、遊技者にとって好ましい（例えば、設定示唆の精度が高い）演出を決定し易いとしてもよい。

【 1 3 4 0 】

（リミッタの種別に応じたエンディング演出）

また、副制御基板 7 2 は、枚数リミッタの発動が濃厚になった状況となった場合は、エンディング演出 A を、ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況の場合は、エンディング演出 B を、どちらが発生するか割合に大きな差がないが、少なくともどちらかが発生することが濃厚になった場合には、エンディング演出 C（エンディング演出 A 又は B への分岐を持つ演出としてもよい）を行うなど、有利区間の終了時にいきなり打ち切りになって違和感を遊技者に与えないように、リミッタ発動前から有利区間終了示唆演出期間（エンディング）を設けることとしてもよい。なお、「枚数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ART を差枚数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでの差枚数と、残りの ART 期間から算出される差枚数（例えば、ゲーム数管理の ART の場合には「残りゲーム数×傾斜値」との和が、閾値（例えば、枚数リミッタが発動する差枚数や、当該差枚数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ART を差枚数に基づき管理する場合は、これまでの差枚数と、残り枚数との和が、閾値に達したときである。また、「ゲーム数リミッタの発動が濃厚になった状況」とは、例えば、ART をゲーム数以外の情報に基づき管理する場合には、これまでに経過したゲーム数と、残りの ART 期間から算出されるゲーム数（例えば、差枚数管理の ART の場合には「残り差枚数／傾斜値」との和が、閾値（例えば、ゲーム数リミッタが発動するゲーム数や、当該ゲーム数よりも若干少ない値）に達したときであり、また、例えば、ART をゲーム数に基づき管理する場合は、これまでに経過したゲーム数と、残りゲーム数との和が、閾値に達したときである。

【 1 3 4 1 】

（発動したリミッタの種別を履歴画面において報知ないし示唆）

また、副制御基板 7 2 は、発動したリミッタの種別ないしリミッタ種別に対応して発生する演出（上記エンディング演出の種類など）について、遊技者がメニュー画面にて閲覧可能な遊技履歴画面に表示しても良い。この場合は、そもそも多くの出玉を獲得できているため、高設定に期待できるとの遊技意欲を喚起させることができる。

【 1 3 4 2 】

（リミッタの種別に応じた外部信号を出力）

また、枚数リミッタと、ゲーム数リミッタのどちらが発動したか、ホール側がホールコンピュータなどで把握できるように、主制御基板 7 1 は、発動したリミッタに応じた種類の外部信号を出力するとよい。このとき、主制御基板 7 1 は、外部端子板の異なるピンからリミッタ発動の外部信号を出力するものとしてもよい。例えば、本来の出玉仕様であれば主にゲーム数リミッタが発動し、枚数リミッタはあまり発動しない機種において、頻繁に枚数リミッタが発動している場合は、何らかのゴト行為が行われているか、遊技機とホールコンピュータとの接続ミスの可能性をホール店員は察知することができる。

【 1 3 4 3 】

なお、同じ遊技において枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件を満たした場合は、主制御基板 7 1 は、予め定めたどちらか一方の信号を出力してもよいし、2種類の信号を所定の順番で出力してもよい。順番に出力する場合は、確実に受信できるように先に出力する信号の出力完了から、次の信号出力まで所定時間の間を空けるとよい。また、同じ遊技において枚数リミッタの発動条件とゲーム数リミッタの発動条件とを満たした場合は、どちらか一方のリミッタ処理のみを行い、他方の処理は行わないものとして

10

20

30

40

50

、メイン（主制御基板 7 1）において余計な処理を発生させないものとしてもよく、この場合には、主制御基板 7 1 は、行われた種別のリミッタに応じた外部信号を出力する。

【 1 3 4 4 】

（リミッタの種別を問わず一の外部信号を出力）

また、メイン（主制御基板 7 1）の容量や、外部信号出力用の端子板のピン数に余裕がある場合は、上述のように異ならせても良いが、リミッタの種別に関わらず同じ外部信号を出力するものとしてもよい。メイン（主制御基板 7 1）の容量を節約することができる。

【 1 3 4 5 】

（リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了で同じ外部信号を出力）

また、主制御基板 7 1 は、リミッタ以外の有利区間終了とリミッタによる終了とで同じ外部信号を出力し、有利区間が終了した旨をホールコンピュータなどで察知できるものとしてもよい。この場合は、さらにメイン（主制御基板 7 1）の容量を節約できる。

【 1 3 4 6 】

（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力例（すぐに出力））

また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板 7 1 は、外部信号の出力を当該遊技又は当該遊技の終了直後に開始してもよい。このようにすることで、例えば一撃の獲得枚数が枚数リミッタの枚数を超えたとしてもリミッタ機能に不備があったわけではなく、偶然枚数リミッタ到達付近でボーナスが作動して出玉を獲得したということを確認できる。

【 1 3 4 7 】

（ボーナス作動中にリミッタが発動した場合の外部信号出力（ボーナス終了時））

また、ボーナス作動中にリミッタが発動した場合は、主制御基板 7 1 は、外部信号の出力をボーナス終了時ないし終了直後に開始してもよい。実質的に出玉増加する遊技状態の終了を正確に把握させたい場合はこのような仕様としてもよい。

【 1 3 4 8 】

（枚数リミッタ発動の可能性がある遊技で遊技者が小役を取りこぼした場合の演出）

例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が 6 枚の 3 枚掛け遊技で、正解時に 9 枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤し、正解の押し順の報知が行われたにも関わらず遊技者が押し順をミスした場合、遊技開始時の状況を見て当該ゲームで枚数リミッタが発動すると想定して、当該遊技の開始時から枚数リミッタ発動時の演出を始めていることがある。このようなケースでは、押し順を間違えた結果、枚数リミッタは発動しないものの、副制御基板 7 2 は、当該遊技の開始時から始めていた枚数リミッタ発動時の演出（例えば、枚数リミッタの発動が予定されている旨の演出）をそのまま継続して実行することとしてもよく、また、枚数リミッタが発動しないと判断したことにより、当該演出を一旦終了ないし中断することとしてもよい。

【 1 3 4 9 】

（発動するリミッタが遊技者の操作により変更される場合の演出）

また、遊技者の操作ミスなどにより発動するリミッタの種類が異なる場合がある。例えば、枚数リミッタが発動するまでの残り枚数が 6 枚、かつ、ゲーム数リミッタが発動するまでの残りゲーム数が 2 ゲームの状況において、3 枚掛け遊技で正解時に 9 枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤し、正解の押し順の報知が行われたケースが該当する。このようなケースでは、遊技者が報知に従い停止操作を行った場合には当該遊技において枚数リミッタが発動するが、報知に従わずに押し順にミスした場合には次遊技においてゲーム数リミッタが発動する（なお、次遊技で枚数リミッタが発動する可能性もあるが、ここでは、複数のリミッタ発動条件が成立した場合にゲーム数リミッタが優先して発動するものとする）。

【 1 3 5 0 】

このような場合、副制御基板 7 2 は、押し順小役に当籤した遊技において枚数リミッタ発動時の演出を開始して、枚数リミッタの非発動が確定した移行の任意のタイミング（第 1 停止操作～全リール停止時のうち、取りこぼし乃至少ない枚数の図柄組合せの表示が確定

10

20

30

40

50

した以降の任意のタイミング)で、ゲーム数リミッタ発動時の演出に切り替えるか、いずれかのリミッタ発動示唆にも対応しない演出に一旦戻すような処理を行って、発動するリミッタと演出との矛盾を回避するように制御することが好ましい。

【1351】

(ボーナス作動中、内部中のリミッタ発動による終了時演出の遅延及びエンディング演出の延長)

なお、ここまで説明したリミット処理に関連して行われる演出及び制御についても、前述したボーナス作動中にリミット処理が行われる場合は、リミット処理による有利区間終了に応じた演出の発生タイミングをボーナス終了時又は終了直後まで遅らせる、かつ、エンディング演出などの有利区間中演出をそれまで延長するという手法を用いることで、遊技者の違和感を軽減することができる。

10

【1352】

[枚数リミッタの制御方法]

続いて、図101(B)を参照して、枚数リミッタの制御方法について説明する。枚数リミッタでは、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点を最下点(起点)として、直近の最下点からのプラス分を、枚数リミッタの発動契機となる差枚数として用いる。同図では、有利区間開始を1ゲーム目として遊技が進行していきメダルの増減を1~8ゲームで繰り返した後に、増加していき枚数リミッタに到達する例を示している(なお、押し順小役は「打順ベル」と表記している)。

【1353】

同図では、有利区間の開始時から最もメダルの絶対値が減った地点が「-9枚」であるため、Nゲーム目に差枚数が「+2391枚」となったタイミングで枚数リミッタが発動している。なお、枚数リミッタの発動に伴い、リミッタ用のカウンタは0にリセットされている。その後N+2ゲーム目に押し順に正解してベルが揃った結果、起点からの差枚数が「+2400枚」を超えているものの、既に枚数リミッタが発動し、有利区間(ART)は終了しているため、一時的なものに過ぎず、問題はない。

20

【1354】

なお、同図では、当該ゲームの払出終了時点の有利区間開始時からの絶対的差枚数を示しているが、説明用の値であり、該当するカウンタは遊技機に搭載する必要がない。もちろん、該当するカウンタを搭載して遊技者に獲得枚数を示すために用いることとしてもよい。

30

【1355】

また、起点フラグは、現時点の遊技の状況が有利区間開始後の最下点であることを示す情報である。起点フラグを持たずに、単にリミッタに用いるカウンタ(枚数カウンタ)の値が0であることを持って最下点と認識しても良いが、枚数リミッタ発動までの差枚数減算が始まったか否かをサブ(副制御基板72)側で演出する場合など、ON/OFF判定のみで行える起点フラグを参照して、枚数カウンタの値をサブ側に送信せずに演出させることでメイン(主制御基板71)の処理負荷を軽減することができる。なお、その場合は、サブ側はメインから送信される投入枚数、払出枚数の情報を受けて枚数カウンタと同様の処理をサブ側で行い、枚数カウンタの状況として演出(枚数リミッタ発動までの枚数報知など)を行っても良い。

40

【1356】

最下点(起点)は、直近の最下点と同じ値又はより少ない値となった場合のいずれかで更新すれば良い。有利区間開始後の1ゲーム目終了時に絶対的差枚数が「-3枚」となった後一度増加し、4ゲーム目終了時に再び絶対的差枚数が「-3枚」となっている。そのため、主制御基板71は、4ゲーム目終了時に再び起点フラグを設定している。実際には、その後もメダルが減ったため、有利区間開始後の8ゲーム目終了時の絶対的差枚数が「-9枚」が枚数リミッタにおける起点となっている。

【1357】

なお、同図では、第1最下点を、有利区間開始後の1ゲーム目終了時としているが、有利区間開始時点の1ゲーム消化より前の時点(絶対的差枚数が0枚時点)を第1最下点とし

50

て設定し、1ゲーム終了時を第2最下点、マイナス9枚となった時点を第3最下点として第3最下点から2400枚増加すると枚数リミッタを発動するものとしてもよい。また、同図では、リプレイの入賞時には投入枚数0枚、払出枚数0枚として枚数カウンタを更新している。これにより再遊技時の差枚数を更新する必要がなくなり処理負荷を軽減することができる。一方で、リプレイの入賞時に投入枚数分の払出枚数を行い、次ゲームにおいて投入枚数が3枚として枚数カウンタを更新することとしてもよい。このようにすることで、リプレイが入賞してから次ゲームの開始操作が行われるまでの間の枚数カウンタの値を現実の差枚数挙動と一致させることができ、枚数カウンタの値を実増減枚数として参照して、演出用の枚数表示などに流用し易くなる。

【1358】

なお、副制御基板72は、枚数カウンタの値を表示装置11（液晶画面）などで報知して、枚数リミッタ発動までの残り枚数を遊技者に把握可能ないし示唆してもよい。また、副制御基板72は、枚数リミッタ発動までの残り枚数を直接的に表示せず、枚数リミッタ発動まで残り2000枚以上なら第1演出ステージ、残り1000～1999枚なら第2演出ステージ、残り999枚以下なら第3演出ステージのように、背景などの演出ステージを枚数リミッタ発動までの枚数範囲に応じて異ならせて示唆しても良い。

【1359】

また、主制御基板71は、枚数カウンタの値を外部信号として出力して、ホールコンピュータやパチスロの上部などに設置される遊技データ閲覧用のデータ表示器などで表示可能としてもよい。なお、主制御基板71は、起点フラグ及び枚数カウンタの値を、電断時でも消去せず維持することが好ましい。一方で、主制御基板71は、設定変更時には、起点フラグ及び枚数カウンタの値を消去することとしてもよい。

【1360】

[枚数リミッタの調整打法]

続いて、図102(C)を参照して、枚数リミッタの調整打法について説明する。枚数リミッタを用いて有利区間を強制的に終了させる仕様では、枚数リミッタの発動直前にメダルの増減を調整することで、枚数リミッタの発動を介する方法も考えられる。例えば、押し順小役が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順で停止操作が行われると「9枚」のメダルが払い出され、不正解の押し順で停止操作が行われるとメダルの払い出しが「0枚」である仕様では、1回の遊技において3枚のメダルが必要であるため、押し順役の当籤時に正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「+6枚」され、押し順役の当籤時に不正解の押し順で停止操作が行われると、枚数カウンタは「-3枚」される。そのため、例えば、押し順役に3回当籤した場合に、押し順に2回不正解し、1回正解すると、枚数カウンタの値は維持され、結果、枚数リミッタが発動することがない。

【1361】

このように枚数リミッタを調整することで、枚数リミッタの発動直前にART（有利区間）のままボーナスの当籤を待つことなどができる。同図に示す例では、Mゲーム目からこのような調整打法が始まっており、BB（ボーナス）に当籤するXゲーム目まで調整打法が行われている。その結果、X+10ゲーム目には、枚数リミッタが発動する+2400枚を超える+2512枚のメダルが獲得できている（なお、BB中の小役（15枚）を「BB中ベル」と表記している）。

【1362】

なお、パチスロ1では、意図的に押し順の報知に逆らった方が有利である旨を示唆ないし報知する演出を行って遊技者に最大の利益を得ることのできる打ち方（打順ナビと異なる停止操作）を促しても良い。なお、このような演出は、副制御基板72が表示装置11などを介して行うこととしてもよく、また、主制御基板71が行うこととしてもよい。

【1363】

なお、純増15枚程度かつ比較的当籤確率の高いミニボーナス（ボーナス作動中の15枚役は取りこぼし不能ないし困難）と、純増120枚のボーナスなど複数種類のボーナス役が存在する場合は、枚数リミッタ到達までの残り差枚数がミニボーナスにおける純増枚数

10

20

30

40

50

よりも多い枚数のラインで上記調整打法を推奨する演出を行ってもよい。また、押し順役以外の小役については、払出枚数が3枚を超える増加役とせず、枚数調整がしやすいもの（例えば、払出枚数が3枚）としてもよい。このように打ち方の工夫で出玉率を向上できる遊技性とする事で遊技の興味が高まる。

【1364】

なお、こうした遊技性の複雑さが初心者に敬遠されるなどのデメリットを重視する場合は、枚数カウンタを実際の純増枚数分だけ加算するのではなく、指示通りに遊技した場合の純増枚数分だけ加算することとしてもよい。例えば、3枚掛け遊技で、正解時に9枚のメダルが払い出される押し順小役に当籤した場合、主制御基板71は、正解の押し順を報知したことを条件に、遊技者の操作態様や入賞結果を問わずに枚数カウンタに+6とする処理を行う。このような仕様として、こうした調整打法を封じる仕様としてもよい。

10

【1365】

[調整打法を封じる仕様の遊技性]

続いて、このような調整打法を封じる仕様において実現可能な遊技性について説明する。

【1366】

(ボーナス非搭載)

そもそもボーナス役を搭載せずに、小役と再遊技のみで内部当籤役を構成すると上記のような複雑な打法を遊技者に求めることがなくなり、遊技性が分かりやすくなる。

【1367】

(無増減又は減るボーナス搭載)

また、上記の打法を抑制する別の仕様例として、ボーナスは作動中に投入枚数と同枚数の払出が行われる小役しか入賞しない無増減ボーナスとしてもよく、また、ボーナスは作動中に投入枚数よりも少ない枚数の払出が行われる小役しか入賞しない減るボーナスとしてもよい。この場合、ボーナスはメダルが増加しないかわりに有利区間の抽籤において有利な処理をボーナス作動時またはボーナス作動中に行うこととしてもよく、また、有利な処理を行わないものの、遊技店において遊技者が通常の遊技を行う限りリール制御でボーナスの入賞が阻害され、ボーナスが入賞困難な仕様としても良い。

20

【1368】

(ボーナス作動中の純増枚数が3枚以下)

3枚掛け遊技を前提として、ボーナス入賞時には払出がないため、ボーナス入賞ゲームでの差枚数はマイナス3枚となる。ボーナスは3枚掛け1ゲームで終了するとして、ボーナス作動中に発生する最大枚数の入賞は6枚以下とする。このようにすることで、ボーナス作動時からボーナス終了時までの差枚数がプラスの値になることがないため、枚数カウンタの値がボーナス作動により増加することがなくなり、前述のような複雑な打法を遊技者は行わずに済む。

30

【1369】

[調整打法を認める仕様の遊技性]

続いて、このような調整打法を認める仕様において実現可能な遊技性について説明する。

【1370】

(ボーナス作動中の小役はずし又は獲得枚数低減)

前述の打法を行える仕様に加えて、ボーナス作動中に枚数リミッタが発動してしまう場合は、あえてボーナスの獲得枚数を減らして、当該ボーナスを終わらせて、ボーナス後は、上述の打法により有利区間を延命しつつ、次のボーナスを待つのが最も有利という場合がある。そこで、ボーナス作動中に、小役を目押しタイミングや押し順で取りこぼせる又は払出枚数の少ない役を入賞させることができるものとする。この場合、払出枚数の少ない役は、ボーナス作動中の投入枚数よりも少ない枚数であることが望ましいが、例えば特定ポイントを目押しすると14枚、それ以外のポイントを目押しすると15枚の払出が受けられるなど、微調整を行うことができる役を設けるといっても一定の効果を奏することができる。

40

【1371】

50

(押し順役以外の通常時の役は再遊技又は投入枚数以下の役のみ)

例えば、ボーナス非作動中3枚掛けと仮定する。押し順小役は9枚とするが、いわゆるスイカ、チェリー、押し順の概念なしのベルなど他の役は再遊技役、又は、払出枚数3枚以下の役として構成する。こうすることで、残り数枚の純増で枚数リミッタが作動する状況で他の小役を引いた場合でも枚数リミッタが作動することなく攻略打法の難易度が低下して遊技しやすくなる。

【1372】

(押し順役のナビと異なる停止操作をした場合に、特定枚数(1~2枚役)が入賞する頻度に遊技者が介入できる)

押し順役のナビと異なる停止操作をした場合は、1枚払出又はとりこぼしとなる仕様がある。この場合、当該ゲームの増減がマイナス2枚、マイナス3枚の2通り生じるため、計算しにくく、遊技していて混乱することがある。そのような仕様と比べて、ナビ無視時は、必ず1~2枚が揃うなど枚数が固定される場合は、ギリギリの枚数の状態でのナビ無視時のマイナス値が例えばマイナス2枚に固定されるため、計算しやすく、遊技者が計算をミスしてあと1回ナビ無視すべきところをナビ通りに打ってしまい打順ベルをとってしまうというケアレスミスが低減する。

10

【1373】

なお、必ずではなく高い頻度で1枚払出となる又は取りこぼしとなるなど、おおむね安定させるものとしてもある程度の効果は発揮できる。また、ナビ無視のパターンにより、払出枚数が安定するものでもよい。例えば、「1・2・3」(左・中・右が正解打順)の打順ナビ発生時に、1枚投入賞率は「中1st」>「右1st」という関係性を持たせて、3枚減らしたい場合は、右第1停止、2枚減らしたい場合は中第一停止と遊技者が選択できるものでもよい。また、当該ゲームで第1停止正解後に第2停止をミスした場合「1・3・2」の順に停止した場合は、他のナビ無視打順よりも高い確率で又は必ず1枚役が入賞するなど、遊技者が減らし方を打法で選択できるものとする。よい。

20

【1374】

(ナビ無視すべき場合にナビ態様変化)

ナビにしたがって遊技するのが最適な場合は、副制御基板72は、押し順表示を第1態様(青数字など)で行い、ナビに逆らって遊技するのが最適な場合は、副制御基板72は、押し順表示を第2態様(赤数字など)で行う。

30

【1375】

(ナビ無視すべき状況か演出で変化)

主制御基板71又は副制御基板72は、BGMや映像、ランプなどの態様をナビ従う状況と、ナビに逆らう状況とで異ならせてもよい。ナビ発生よりも前の時点で、次ゲームでナビが発生したらナビに逆らうべき状況か否かを事前に把握できるようにすることが望ましい。

【1376】

(ナビ無視すべき場合にロックやリールフリーズ)

主制御基板71は、レバーオン直後、リール回転開始後などにリールの回転開始遅延(フリーズやリールアクション)や、ストップボタンの一時操作受付無効化期間を設けることとしてもよい。これにより、遊技者に注意喚起をすることができ、有利区間を誤って終わらせてしまうケースを防止できる。また、主制御基板71又は副制御基板72は、合わせて音声や映像などでも注意喚起することが望ましい。

40

【1377】

[有利区間リミッタの別例(払出枚数リミッタ)]

ここで、上述の枚数リミッタでは、差枚数(=払出枚数-投入枚数)、すなわち、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数から当該遊技において用いられたメダルの枚数を減算した値に基づき、リミット処理を行うこととしているが、これに限られるものではない。主制御基板71は、遊技者に対して払い出されたメダルの枚数を用いてリミット処理を行うこととしてもよく、このようなりミッタを払出枚数リミッタと呼ぶ。具体的には、主制

50

御基板 7 1 は、有利区間中に所定枚数（例えば、2 4 0 0 枚など）のメダルを払い出したことを契機として、有利区間を終了するリミット処理を行うこととしてもよい。

【 1 3 7 8 】

上述の枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引いた差枚数を基準としてリミット処理を行っているが、払出枚数リミッタでは、払出枚数から投入枚数を差し引くことなく、払出枚数をそのまま参照して、払出枚数が規定値に達した場合にリミット処理を行う。このような払出枚数リミッタでは、主制御基板 7 1 は、有利区間（この場合、例えば上述した「通常有利区間」を含む）又は増加区間（すなわち、実際にメダルが増加する遊技区間。この場合、例えば上述した「通常有利区間」を含まない）の開始時に払出枚数カウンタを初期化して、小役の入賞により払出が発生するたびに当該払出枚数カウンタを更新する。そして、主制御基板 7 1 は、払出枚数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。

10

【 1 3 7 9 】

このような払出枚数リミッタにおいても、リプレイに係る役が入賞した場合の払出枚数カウンタの更新方法は任意であり、3 枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよく、また、0 枚の払い出しとしてカウントすることとしてもよいが、主制御基板 7 1 は、リプレイに係る役が入賞した場合には 0 枚の払い出しとしてカウントすることが望ましい。このようにすることで、例えば、3 B E T の遊技において 3 枚役（入賞したときに 3 枚のメダルが払い出される役）が入賞した場合と、リプレイに係る役が入賞した場合とで、払出枚数カウンタの値の変化を異ならせることができる。すなわち、3 枚役が入賞した場合よりも、リプレイに係る役が入賞した場合の方が払出枚数カウンタのカウントが進まない分、遊技者にお得感を感じさせることができ、実質的に同価値である 3 枚役とリプレイに係る役との価値に差を持たせることができる。

20

【 1 3 8 0 】

[有利区間リミッタの別例（ナビ回数リミッタ）]

また、有利区間のリミット処理に用いるリミッタの種類としては、以下に説明するナビ回数リミッタも用いることができる。ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板 7 1 は、有利区間中に遊技者に対して所定回数（例えば、4 0 0 回など）の報知（ナビ）を行ったことを契機（すなわち、ナビ回数が規定値に達したことを契機）として、有利区間のリミット処理を行う。ここで、A R T などの有利区間中に遊技者に対して行うナビの中には、有利区間中にメダルを増加させるためのナビの他、有利区間中にメダルを維持又はメダルの減少を通常区間中に比べて抑制するためのナビがある。前者のナビは、例えば、3 B E T 遊技において正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順正解時）に 3 枚よりも多いメダル（例えば、9 枚など）が払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいい、後者のナビは、例えば、R T 状態を高 R T のまま維持するためのナビや、3 B E T 遊技において正解の停止操作の態様である場合に 3 枚、又は、正解の停止操作の態様である場合に 3 枚よりも少ないが不正解の停止操作の態様である場合（例えば、押し順不正解時）よりも多いメダルが払い出される役の当籤時に正解の停止操作の態様を報知することをいう。なお、前者のナビの対象となる役は、その役割から有利区間（A R T）中にメダルを増加させる増加役と呼ぶことができる。パチスロにおいて、複数の役のうちどの役を増加役とするかは、遊技仕様の観点から任意に設計することができる。

30

40

【 1 3 8 1 】

ナビ回数リミッタを用いる場合、主制御基板 7 1 は、増加役の当籤時に行ったナビの回数については、ナビ回数リミッタによるリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウント対象とする一方で、非増加役の当籤時に行ったナビの回数については、当該ナビ回数のカウント対象から除外することとしてもよく、また、非増加役の当籤時に行ったナビ回数についても、当該ナビ回数のカウント対象に含めることとしてもよい。非増加役の当籤時に行ったナビの回数をカウント対象から除外することで、偶然、非増加役が有利区間（A R T）の開始後に多く成立してしまったケースのように、メダルがあまり増えていない場合

50

に、過度な出玉を抑制するというリミッタの趣旨とは関係ない事象で有利区間が終了してしまうことを防止でき、遊技者に不満を与えない。

【 1 3 8 2 】

このようなナビ回数リミッタでは、主制御基板 7 1 は、有利区間又は増加区間の開始時にリミット処理の発生条件となるナビ回数のカウンタ（ナビ回数カウンタ）を初期化して、カウント対象となるナビが発生するたびに当該ナビ回数カウンタの値を更新する。そして、主制御基板 7 1 は、ナビ回数カウンタの値がリミット処理を行う規定値に達すると、有利区間を終了し、また、有利区間に関する各種の処理や値を初期化するというリミット処理を行う。なお、これまでに説明した各種のリミッタにおいてカウンタの更新方法は、加算式であってもよく、また、減算式であってもよい。

10

【 1 3 8 3 】

[リミッタ期間の別例]

また、上述の説明では、ゲーム数リミッタ、枚数リミッタ、払出枚数リミッタ、ナビ回数リミッタなどのリミッタを有利区間中にのみ利用する例について説明したが、このようなリミッタは、有利区間中ではなく、任意の期間に採用することができる。例えば、偶発的に有利区間に当たり続けた場合、一回一回の有利区間においては最大でも枚数リミッタ分しかメダルの払い出しが行われないものの、有利区間への移行が複数回行われた結果、総合すると多くのメダルの払い出しが行われてしまう場合があり、射幸心を過度に煽ってしまう恐れがある。そこで、有利区間中のリミッタとは別に、直近の所定ゲーム数分の期間（例えば、直近の 6 0 0 0 ゲーム）の増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）が予め定められた規定値（例えば、1 7 0 % 又は遊技者から見て + 1 0 0 0 0 枚）を超えた場合に有利区間を終了させる特別リミッタを設けることとしてもよい。このような特別リミッタによれば、主制御基板 7 1 は、有利区間中に特別リミッタの発動条件が満たされたときには、たとえ当該有利区間が開始したばかりであり、ゲーム数リミッタや枚数リミッタが全く発動し得る状況でなかったとしても、当該有利区間を強制的に終了する。

20

【 1 3 8 4 】

なお、主制御基板 7 1 における有利区間の制御において、現時点で獲得されている有利区間に関する権利（例えば、ART の継続可能期間（ART ゲーム数）、セット数やストック、獲得可能差枚数など）と出玉率とを参照して、特別リミッタが発動するおそれがある場合に、主制御基板 7 1 は、当該規定値に到達するよりも前に上乘せの発生率を低下させるなど特別リミッタの発動可能性を低下させる、又は、特別リミッタ発動時に消去させる増加区間（ART）の権利が低減するように制御することとしてもよい。

30

【 1 3 8 5 】

また、メダルの増加状況を示す値（例えば、出玉率や差枚数）による特別リミッタ発動の判定に用いられる所定期間は、ゲーム数以外を基準としてもよく、例えば、所定の時間（例えば、1 0 時間など）や、所定の投入枚数（例えば、投入枚数 1 8 0 0 0 枚）など、遊技者が遊技を所定期間にわたって行ったことを判断し得る情報に用いて、特別リミッタを発動する所定期間を決定することとしてもよい。

【 1 3 8 6 】

このような特別リミッタを用いるパチスロの構成を以下に示す。

40

遊技価値を用いて遊技可能な遊技機であって、

遊技状態を遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、パチスロにおける有利区間、増加区間（AT、ART）であってもよく、パチンコにおける確変状態や時短状態であってもよい）とする権利（パチスロでの AT ストック、AT ゲーム数などであってもよく、また、パチンコにおける確変状態、時短状態などへの移行権利であってもよい）を付与可能な権利付与手段（例えば、主制御基板 7 1）と、
当該権利に基づいて終了条件の成立まで遊技状態を前記有利遊技状態に制御する遊技状態制御手段（例えば、主制御基板 7 1）と、

前記権利がある場合に前記有利遊技状態を継続させる有利遊技状態継続手段（例えば、主制御基板 7 1（パチスロでの AT ストック数がある場合に AT 状態を継続などであっても

50

よく、また、パチンコでの確変状態や時短状態の継続であってもよい)、
 所定の単位遊技を起点として所定期間の経過までの遊技価値の増加状況を示す値を記憶する増加状況記憶手段(例えば、主制御基板71が特別リミッタの発動条件を判定するために用いる差枚数や出玉率監視用のカウンタ)と、
 前記増加状況記憶手段の値が予め定められた規定値となったときに、前記権利がある場合であっても前記有利状態を終了させる特別終了手段(特別リミッタ)と、を備える遊技機。
 【1387】

また、上述の特別リミッタは、直近の所定期間に限らず、例えば、一日単位のリミッタとしてもよく、また、両者を併用して用いることとしてもよい。なお、主制御基板71が一日単位を把握する方法は任意である。一例として、主制御基板71は、所定時間(2時間、4時間など営業時の一時的な電断と区別でき、営業終了に伴う閉店中の電断と推認できる時間値)以上の電断時、又は所定時間以上の電断後の電源投入時を一日の開始時(起点)として、当該起点から(すなわち、前日分の情報をリセットして)、メダルの増加状況を示す値(例えば、出玉率や差枚数)を監視して特別リミッタを制御する。また、主制御基板71は、電源投入状態で所定時間(1時間など)以上が経過した時を、一日の開始時(起点)として、当該起点から(すなわち、前日分の情報をリセットして)、メダルの増加状況を示す値(例えば、出玉率や差枚数)を監視して特別リミッタを制御することとしてもよい。なお、何れの場合であっても、計時方法は、主制御基板71にRTCなどの計時手段を搭載することで実現することができる。

【1388】

[ナビミス時のペナルティ]

また、パチスロ1では、有利区間中に遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作を行った場合に、主制御基板71は、所定のペナルティを付すこととしてもよい。例えば、ART準備中(上述した各準備状態)のように高RTへの移行待ちをしている状態において、ARTの上乗せ抽籤を行う仕様の場合、高RTへの移行を回避しART準備中を引き延ばすことでART準備中の上乗せ抽籤を多く受けることができる。そこで、主制御基板71は、遊技者に対して行った報知に従わずに停止操作が行われた場合に、このようなARTの上乗せ抽籤を行わないこととしてもよい。なお、偶然のミスであるか意図的なミスであるか判別することができないため、例えば、主制御基板71は、報知に従わない停止操作を行った回数に応じて、ペナルティの度合いを変えることとしてもよい。

【1389】

[本実施形態で実装可能な遊技性(遊技仕様)の他の例]

続いて、図103~図148を参照して、本実施形態に係るパチスロ1において実装可能な遊技性(すなわち、遊技仕様)の他の例について説明する。なお、以下に示す遊技性(遊技仕様)の他の例(その7~その11)では、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を本実施形態における遊技要素と異ならせているが、以下では、以下に示す遊技性(遊技仕様)の他の例を説明するために必要な範囲においてのみ、遊技状態などの遊技要素を説明し、その他の部分については説明を省略する。説明を省略した部分は、既に上述した内容を適用可能であるとともに、異なるものとして説明した本実施形態の遊技要素に関しても、以下に示す遊技性(遊技仕様)を実現可能な範囲で適用することができる。

【1390】

<遊技状態の遷移フロー>

まず、図103を参照しながら、パチスロ1の主制御回路90(メインCPU101)により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。図103(A)に示すように本仕様例のパチスロ1では、ボーナスゲームの種類として、BB1とBB2とが設けられる。非ボーナス状態(RT0)において、BB1が内部当籤役として決定されると、BB1内部中(RT1)に移行し、BB1内部中においてBB1が入賞し、ボーナスの作動が行われると、BB1中に移行する。同様に、非ボーナス状態(RT0)において、BB2が内部当籤役として決定されると、BB2内部中(RT2)に移行し、BB2内

10

20

30

40

50

部中において B B 2 が入賞し、ボーナスの作動が行われると、B B 2 中に移行する。

【 1 3 9 1 】

ここで、B B 1 は、2 B E T 専用のボーナスであり、B B 2 は、3 B E T 専用のボーナスである。なお、2 B E T 専用のボーナスとは、2 B E T で行われる遊技においてのみ内部当籤役として決定され、また、2 B E T で行われる遊技においてのみ入賞可能なボーナスをいい、3 B E T 専用のボーナスとは、3 B E T で行われる遊技においてのみ内部当籤役として決定され、また、3 B E T で行われる遊技においてのみ入賞可能なボーナスをいう。例えば、2 B E T で行われる遊技において 2 B E T 専用のボーナスである B B 1 が内部当籤役として決定され、その後、B B 1 が持ち越されたまま 3 B E T の遊技が行われた場合、3 B E T の遊技中は、B B 1 が入賞することがない。なお、B B 1 が入賞しないとは、B B 1 に係る図柄の組合せが表示されないように停止制御が行われることであってもよく、また、B B 1 に係る図柄の組合せが表示されたとしても、ボーナス (B B 1) の作動が行われなように制御されることであってもよい。

10

【 1 3 9 2 】

一般に、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知 (ナビ) する報知状態を有するパチスロとして、いわゆる A R T 機と A T 機とが知られている。A R T 機は、非報知状態と報知状態とで R T 状態の移行を伴うことが一般的であり、例えば、非報知状態中の遊技をリプレイの当籤確率が低い低 R T 状態において基本的には行わせ、報知状態中は、押し順ベル (打順ベル) などの報知対象役のナビとともに、リプレイの当籤確率が高い高 R T 状態に移行するためのナビや高 R T 状態を維持するためのナビを行う。一方で、A T 機では、非報知状態と報知状態とで R T 状態の移行を伴わないことが一般的であり、例えば、ボーナスを内部当籤役として持ち越しているフラグ間状態 (フラグ間 R T) 中にボーナスの入賞を回避し続けることで非報知状態と報知状態との双方においてフラグ間 R T を維持し、フラグ間 R T 中に報知の有無を切り替えることで、報知状態と非報知状態とを切り替えている。

20

【 1 3 9 3 】

ここで、A T 機におけるフラグ間 R T の仕様は様々であるが、特開 2 0 1 5 - 2 1 7 0 7 7 号公報には、2 B E T 専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に、3 B E T の遊技を行うことで、2 B E T 専用のボーナスの入賞を回避しつつ、フラグ間状態を維持し続ける仕様が開示されている。以下に示すパチスロ 1 においても同様に、2 B E T 専用の B B 1 を持ち越しているフラグ間状態 (R T 1) 中に 3 B E T の遊技を行いつつ、報知状態と非報知状態とを切り替えることで、A T 機を実現している。なお、以下に示す遊技性 (遊技仕様) の他の例 (その 7 ~ その 1 1) を実現するための報知状態の仕様は、A T 機に限られるものではなく、A R T 機にも同様に適用することができ、また、A T 機の仕様としても 2 B E T 専用のボーナスを持ち越しているフラグ間状態中に行うものに限られるものではなく、その他の仕様に適用することができる。

30

【 1 3 9 4 】

(B B 1 内部中の遷移フロー)

続いて、図 1 0 3 (B) は、B B 1 内部中 (R T 1) の遷移フローである。なお、パチスロ 1 では、基本的に B B 1 内部中 (R T 1) に滞在しており、その他の状態に滞在することは極めて例外的なことであるため、その他の状態に滞在する場合の説明は省略する。

40

【 1 3 9 5 】

図 1 0 3 (B) に示すように、パチスロ 1 では、主制御回路 9 0 は、遊技状態として、非有利区間 (通常区間) と有利区間とを管理し、有利区間中の遊技状態として、「前兆 (「フェイク前兆」「C Z 前兆」「A T 前兆」) 」「C Z」「A T」及び「エンディング」を管理する。

【 1 3 9 6 】

非有利区間 (通常区間) は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態 (非 A T ・非 A R T) であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。主制御回路 9 0 は、非有利区間 (通常区間) 中に有利区間への移行抽籤に当籤すると、「フェイク前兆」

50

「C Z前兆」「A T前兆」「C Z」又は「A T」の何れかに遊技状態を移行する。具体的には、主制御回路90は、非有利区間（通常区間）中に有利区間への移行抽籤と、移行先の有利区間の種別の抽籤とを行っており、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、非有利区間（通常区間）から抽籤した種別の有利区間（「フェイク前兆」「C Z前兆」「A T前兆」「C Z」「A T」）に遊技状態を移行させる。

【1397】

「前兆」は、有利区間中の遊技状態であり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されることとしてもよく、また、報知されないこととしてもよい。「前兆」には、前兆期間の終了後に「C Z」に移行することが決定されている「C Z前兆」と、前兆期間の終了後に「A T」に移行することが決定されている「A T前兆」と、前兆期間の終了後に「C Z」「A T」の何れにも移行することが決定されていない「フェイク前兆」とがある。主制御回路90は、「前兆」中に、前兆種別の昇格抽籤（前兆期間の短縮抽籤）を行っており、この抽籤に当籤した場合には、遊技状態を対応する遊技状態に移行する。

10

【1398】

また、パチスロ1では、「前兆」中にその後の遊技に関する演出、例えば、前兆終了後に「C Z」に移行することを示唆する演出や、前兆終了後に「A T」に移行することを示唆する演出を行う。この演出は、「前兆」の種別に応じて異なってもよく、例えば、「C Z前兆」では、前兆終了後に「C Z」に移行することを示唆する演出を行い易く、前兆終了後に「A T」に移行することを示唆する演出を行い難い、また、「A T前兆」では、前兆終了後に「A T」に移行することを示唆する演出を行い易く、前兆終了後に「C Z」に移行することを示唆する演出を行い難い、また、「フェイク前兆」では、前兆終了後に「C Z」に移行することを示唆する演出、及び前兆終了後に「A T」に移行することを示唆する演出の双方を行い難いとしてもよい。また、このような演出は、任意の演出実行手段により行うことができ、例えば、表示装置11やサブ表示装置18により行うこととしてもよく、また、スピーカー群84やランプ群21により行うこととしてもよく、また、情報表示器6により行うこととしてもよい。また、演出を制御する制御手段は、演出実行手段を制御する制御手段（主制御回路90又は副制御回路200）であり、演出実行手段の種類に応じた制御手段を用いることができる。

20

【1399】

「フェイク前兆」において、主制御回路90は、前兆のゲーム数が経過すると、「フェイク前兆」から非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行させる。また、主制御回路90は、「フェイク前兆」において昇格抽籤に当籤すると、当籤した種別の有利区間（「C Z前兆」「C Z」「A T」）に遊技状態を移行させる。

30

【1400】

「C Z前兆」において、主制御回路90は、前兆のゲーム数が経過すると、「C Z前兆」から「C Z」に遊技状態を移行させる。また、主制御回路90は、「C Z前兆」において昇格抽籤に当籤すると、当籤した種別の有利区間（「C Z」「A T前兆」「A T」）に遊技状態を移行させる。

【1401】

「A T前兆」において、主制御回路90は、前兆のゲーム数が経過すると、「A T前兆」から「A T」に遊技状態を移行させる。また、主制御回路90は、「A T前兆」において昇格抽籤に当籤すると「A T」に遊技状態を移行させる。

40

【1402】

「C Z」は、有利区間中の遊技状態であり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されることとしてもよく、また、報知されないこととしてもよい。「C Z」は、非有利区間（通常区間）及び「前兆」と比較するとA Tへの移行期待度が高い遊技状態（チャンスゾーン）である。主制御回路90は、「C Z」中に、「A T」への移行の有無を決定しており、「A T」に移行すると決定した場合には、「A T」に遊技状態を移行させる。また、主制御回路90は、「A T」に移行すると決定することなく「C Z」が終了した場合には、非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行させる。

50

【1403】

「AT」は、有利区間中の遊技状態であり、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態である。主制御回路90は、「AT」中に終了判定を行っており、「AT」を終了すると決定した場合には「CZ」に遊技状態を移行させる。ここで、「AT」の終了条件は任意であり、例えば、ゲーム数や払出枚数（又は差枚数）により管理することとしてもよいが、パチスロ1では、主制御回路90は、100枚の差枚数を1セットとし、この1セット中に行う継続抽籤に非当籤（終了）の場合に「AT」を終了し、継続抽籤に当籤（継続）した場合には次セットの「AT」を行うこととしている。また、主制御回路90は、「AT」が20セット目に到達した場合、「エンディング」に遊技状態を移行させる。

10

【1404】

「エンディング」は、有利区間中の遊技状態であり、「AT」中と同様に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である。「AT」が20セット継続し、「エンディング」に到達すると、主制御回路90は、「AT」中に行っていた終了判定を止め、上述したリミッタに到達するまで（より詳細には、リミッタに到達する直前まで）、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（報知状態）を継続する。主制御回路90は、「エンディング」中に有利区間のリミッタに到達などすると、有利区間を終了し、非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行させる。

【1405】

このようにパチスロ1では、報知状態（AT）をセット数で管理するとともに、報知状態が所定セット数（20セット）まで継続すると、その後は、「AT」中に行っていた終了判定を行うことなく、有利区間のリミッタが発動する（直前）まで報知状態を継続する。また、パチスロ1では、所定セット数（20セット）に到達する前に「AT」が終了した場合には、遊技状態を「AT」から非有利区間（通常区間）に直接移行させることなく、一度「CZ」に移行させ、この「CZ」が「AT」に移行することなく終了した場合に、遊技状態を非有利区間（通常区間）に移行させる。

20

【1406】

<リール配列などの遊技要素>

次に、図104～図108を参照して、上述の実施形態とは異なる遊技要素について説明する。

30

【1407】

[図柄配置テーブル]

まず、図104を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図15中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【1408】

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、リール表示窓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」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「0」を基準としてリールの回転方向（図15中の図柄位置「19」から図柄位置「0」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「0」～「19」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

40

【1409】

すなわち、図柄カウンタの値（「0」～「19」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、リール表示窓4の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。なお、以下に示すパチスロ1では、図柄として、「紫7」「BAR」「Va」「Vb」「カバン」「チェリーa」「チェリーb」「ベル」「リプレイ」及び「ブランク」の10種類の図柄を用いる。

【1410】

[内部抽籤テーブル]

50

次に、図 105 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。なお、本仕様例のパチスロ 1 では、2 B E T 専用のボーナスである B B 1 のフラグ間状態 (R T 1) 中に 3 B E T の遊技を行うことで、遊技が進行するため、基本的には 3 B E T 時の R T 1 に対応する内部抽籤テーブルが参照される。

【 1 4 1 1 】

内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定される際の抽籤値との対応関係を規定する。なお、抽籤値は、予め設定されたボーナス役や小役等の内部当籤の期待値を調整するための設定値 (設定 1 ~ 6) 毎に規定される。この設定は、例えば、リセットスイッチ 7 6 及び設定用鍵型スイッチ 5 4 (図 7 参照) を用いて変更される。

10

【 1 4 1 2 】

図 105 において、「 N o . 1 (F __ 通常リブ 1) 」 ~ 「 N o . 4 2 (F __ 3 枚 B B) 」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される (入賞が許可される) 。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せは、図 106 及び図 107 の図柄組合せテーブルに示す。また、図 108 には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ (内部当籤役と表示役との対応関係) を示す。

【 1 4 1 3 】

[図柄組合せテーブル]

次に、図 106 及び図 107 を参照して、本仕様例のパチスロ 1 における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定しており、これらの図柄の組合せの種別を示すデータを、表示役 (入賞作動フラグ) として規定している。また、図柄組合せテーブルは、当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域と対応するように構成されるとともに、各格納領域の各ビットに異なる表示役 (入賞作動フラグ) を示すデータを規定している。なお、図 106 及び図 107 においては、規定される図柄の組合せ内で「 / 」が付された箇所があるが、これは、表記された図柄のうちいずれの図柄でもその図柄の組合せを構成することを示す。また、本仕様例のパチスロ 1 では、有効ラインをセンターラインとしている。

20

【 1 4 1 4 】

図 106 及び図 107 において、「 B B 1 」 「 B B 2 」 に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「 R P 0 1 」 ~ 「 R P 1 2 」 に対応する図柄の組合せは、リプレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「 N M 0 1 」 ~ 「 N M 4 9 」 に対応する図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。

30

【 1 4 1 5 】

[内部当籤役と停止操作順序 (打順) と表示役等との対応関係]

次に、図 108 を参照して、本仕様例のパチスロ 1 における内部当籤役と停止操作順序 (打順) と表示役等との対応について説明する。なお、図 108 においても、停止操作順序 (押し順) が「左、中、右」の順であることを「打順 1」として示し、停止操作順序 (押し順) が「左、右、中」の順であることを「打順 2」として示し、停止操作順序 (押し順) が「中、左、右」の順であることを「打順 3」として示し、停止操作順序 (押し順) が「中、右、左」の順であることを「打順 4」として示し、停止操作順序 (押し順) が「右、左、中」の順であることを「打順 5」として示し、停止操作順序 (押し順) が「右、中、左」の順であることを「打順 6」として示している。

40

【 1 4 1 6 】

図 108 に示すように、内部当籤役が「はずれ」である場合、停止操作順序が「打順 1」 ~ 「打順 4」であれば「はずれ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順 5」 ~ 「打順 6」であれば「V 煽り」の図柄の組合せが表示される。なお、「はずれ」の図柄の組合せは、図 106 及び図 107 に規定していない図柄の組合せである。また、「V 煽り

50

」の図柄の組合せは、図106及び図107に規定していない図柄の組合せのうち、センターライン、トップライン、ボトムライン、クロスアップライン及びクロスダウンラインの何れかに図柄「V a」又は「V b」が3つ並ぶことなく、2つ並んで表示される図柄の組合せである。

【1417】

また、内部当籤役が「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」である場合、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば「通常リブ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」「打順6」であれば「V煽りリブ」の図柄の組合せが表示される。なお、「通常リブ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「C__CLリブ(RP01)」が対応し、「V煽りリブ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__リーチ目リブ2(RP07)」「S__強チェリブ2(RP12)」が対応する。

10

【1418】

また、内部当籤役が「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」である場合、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば「通常リブ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」「打順6」であれば「V揃いリブ」の図柄の組合せが表示される。なお、「V揃いリブ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__リーチ目リブ3(RP08)」が対応する。

【1419】

ここで、図106及び図107に示す図柄組合せテーブルを参照して、「V煽りリブ(S__リーチ目リブ2)」と「V揃いリブ(S__リーチ目リブ3)」とを比較すると、「V揃いリブ」は、センターライン～クロスダウンラインの何れかに図柄「V a」又は「V b」が3つ並んで表示され得る図柄の組合せである一方で、「V煽りリブ」は、センターライン～クロスダウンラインの何れにも図柄「V a」又は「V b」が3つ並んで表示されることのない図柄の組合せである。そのため、内部当籤役が「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」である場合には、「打順5」「打順6」(右1st)で停止操作を行ったとしても、図柄「V a」又は「V b」が3つ並んで表示されず(V揃いせず)、内部当籤役が「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」である場合には、「打順5」「打順6」(右1st)で停止操作を行うことで、図柄「V a」又は「V b」が3つ並んで表示され得る(V揃いする)。

20

【1420】

また、内部当籤役が「F__チャンスリブ__1」「F__チャンスリブ__2」である場合、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば「チャンスリブ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」「打順6」であれば「通常リブ」の図柄の組合せが表示される。なお、「チャンスリブ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__チャンスリブ(RP05)」が対応する。

30

【1421】

また、内部当籤役が「F__弱チェリブ」である場合、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば「弱チェ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」「打順6」であれば「通常リブ」の図柄の組合せが表示される。なお、「弱チェ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__弱チェリブ(RP10)」が対応する。

40

【1422】

また、内部当籤役が「F__強チェリブ」である場合、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば「強チェ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」「打順6」であれば「通常リブ」の図柄の組合せが表示される。なお、「強チェ」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__強チェリブ1(RP11)」「S__強チェリブ2(RP12)」が対応する。

【1423】

また、内部当籤役が「F__特殊リブ1」である場合、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば「中段チェ」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」「打順6」であれば「通常リブ」の図柄の組合せが表示される。なお、「中段チェ」の図柄の組

50

合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__リーチ目リブ3 (RP08)」が対応する。

【1424】

また、内部当籤役が「F__特殊リブ2」である場合、停止操作順序が「打順1」～「打順4」であれば「リーチ目」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」「打順6」であれば「通常リブ」の図柄の組合せが表示される。なお、「リーチ目」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__リーチ目リブ2 (RP07)」「S__リーチ目リブ3 (RP08)」「S__リーチ目リブ4 (RP09)」が対応する。

【1425】

また、内部当籤役が「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル1D」である場合、停止操作順序が「打順1」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順1」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「ベル」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__XDベル (NM07)」～「S__BLベル (NM12)」のうちの「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル6D」の夫々において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。また、「こぼし目」の図柄の組合せは、「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル1D」が内部当籤役として決定された遊技において、押し順が不正解である場合に、停止操作のタイミングに応じて表示される図柄の組合せであり、図柄組合せテーブルにおける「S__左1stミス1 (NM14)」～「S__右2ndミス2 (NM49)」のうちの「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル6D」の夫々において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【1426】

また、内部当籤役が「F__打順ベル2A」～「F__打順ベル2D」である場合、停止操作順序が「打順2」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順2」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「F__打順ベル3A」～「F__打順ベル3D」である場合、停止操作順序が「打順3」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順3」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「F__打順ベル4A」～「F__打順ベル4D」である場合、停止操作順序が「打順4」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順4」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「F__打順ベル5A」～「F__打順ベル5D」である場合、停止操作順序が「打順5」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順5」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示され、内部当籤役が「F__打順ベル6A」～「F__打順ベル6D」である場合、停止操作順序が「打順6」であれば「ベル」の図柄の組合せが表示され、停止操作順序が「打順6」以外であれば「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せが表示される。

【1427】

ここで、「ベル」の図柄の組合せが表示された場合には9枚のメダルが払い出され、「こぼし目」の図柄の組合せが表示された場合には1枚のメダルが払い出され、「はずれ」の図柄の組合せが表示された場合には0枚のメダルが払い出されるため、内部当籤役が「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル6D」である場合、停止操作順序が適切な順序（正解の押し順）であれば9枚のメダルの払い出しが行われ、停止操作順序が「打順1」以外であれば0枚又は1枚のメダルの払い出しが行わる。

【1428】

また、内部当籤役が「F__弱スイカ」である場合、停止操作のタイミングが適切である場合には、停止操作順序にかかわらず「スイカ (9枚)」の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には、「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「スイカ (9枚)」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__TLスイカ (NM03)」～「S__XUスイカ (NM06)」のうちの「F__弱スイカ」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【1429】

また、内部当籤役が「F__強スイカ1」又は「F__強スイカ2」である場合、停止操作の

10

20

30

40

50

タイミングが適切である場合には、停止操作順序にかかわらず「スイカ（９枚）」又は「スイカ（６枚）」の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には、「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「スイカ（９枚）」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__TLスイカ（NM03）」～「S__XUスイカ（NM06）」のうちの「F__強スイカ1」又は「F__強スイカ2」において入賞が許可された図柄の組合せが対応し、「スイカ（６枚）」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「C__CLスイカFL（NM01）」～「C__XDスイカFL（NM02）」のうちの「F__強スイカ1」又は「F__強スイカ2」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【1430】

また、内部当籤役が「F__チャンス1枚」である場合、停止操作のタイミングが適切である場合には、停止操作順序にかかわらず「チャンス目」の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には、「はずれ」の図柄の組合せが表示される。なお、「チャンス目」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__チャンス目（NM13）」の図柄の組合せが対応する。

【1431】

また、内部当籤役が「F__共通ベル」である場合、停止操作順序にかかわらず「ベル」の図柄の組合せが表示される。なお、「ベル」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__XDベル（NM07）」～「S__BLベル（NM12）」のうちの「F__共通ベル」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【1432】

また、内部当籤役が「F__共通1枚」である場合、停止操作順序にかかわらず「1枚」の図柄の組合せが表示される。なお、「1枚」の図柄の組合せは、図柄組合せテーブルにおける「S__チャンス目（NM13）」～「S__右2ndミス2（NM49）」のうちの「F__共通1枚」において入賞が許可された図柄の組合せが対応する。

【1433】

<主制御回路の動作説明>

次に、図109～図141を参照して、主制御回路90のメインCPU101が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、リール制御や内部抽籤処理などのパチスロ1における基本的な処理についての説明は上述の実施形態と同様であるため省略し、以下では本仕様例のパチスロ1における遊技性（遊技仕様）を実現するための処理についてのみ説明する。

【1434】

ここで、図109～図117は、主制御回路90のメインCPU101が実行する各種処理のフローチャートを示す。なお、図109～図117に示すフローチャートにおいて処理名の冒頭に「[処理番号]」が付された処理は、抽籤を伴わない処理を示し、処理名の冒頭に「処理番号__」が付された処理は、抽籤を伴う処理を示す。また、抽籤を伴わない処理は、図118～図121にその処理の内容を示し、抽籤を伴う処理は、図123～図141にその処理の内容及びその抽籤処理において用いる抽籤テーブルを示す。

【1435】

なお、パチスロ1では、内部当籤役に基づいて各種の抽籤を行うが、それぞれの役毎に抽籤の結果を設けたのでは一つの抽籤に要するデータ量が膨大になってしまうため、複数の役をグループ化し、このグループ化した情報（抽籤種別）に基づいて、各種の抽籤を行う。図122は、内部当籤役と抽籤種別との対応関係を示す図である。例えば、「F__通常リプ3」は、抽籤種別1では「No.2（V揃いリプ）」に属し各種の抽籤が行われ、抽籤種別2では「No.3（V揃いリプ）」に属し各種の抽籤が行われる。

【1436】

[レバー時処理]

初めに、図109を参照して、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1のレバー時処理について説明する。このレバー時処理は、遊技者の開始操作を検知したタイミ

10

20

30

40

50

ングで、主制御回路 90 のメイン CPU 101 が実行する処理である。

【1437】

レバー時処理では、メイン CPU 101 は、初めにナビ初期化処理を行う (S1001)。ナビ初期化処理は、単位遊技開始時の初期化処理の一種であり、図 118 に示すように、メイン CPU 101 は、「ナビ種別」を初期化する。なお、「ナビ種別」は、当該遊技で発生するナビのタイプを管理するための情報である。

【1438】

続いて、メイン CPU 101 は、遊技状態チェック (レバー) を行う (S1002)。遊技状態チェック (レバー) では、図 118 に示すように、メイン CPU 101 は、当該遊技が 3 BET の BB1 内部中である否かをチェックし、当該遊技が 3 BET の BB1 内部中以外の場合、以降の処理を行わずに、レバー時処理を終了する。

10

【1439】

3 BET の BB1 内部中である場合、メイン CPU 101 は、続いて、出玉状態更新の処理を実行する (S1003)。出玉状態更新では、図 118 に示すように、メイン CPU 101 は、「現在出玉状態」に「次回出玉状態」の値を設定する。なお、「現在出玉状態」は、当該遊技の開始時における遊技状態を管理するための情報であり、「次回出玉状態」は、次遊技の開始時に切り替わる予定の遊技状態を管理するための情報である。

【1440】

続いて、メイン CPU 101 は、出玉状態別処理を行う (S1003)。この出玉状態別処理は、現在の遊技状態に応じた処理を行う。具体的には、メイン CPU 101 は、現在の遊技状態が非有利区間 (通常区間) である場合には図 110 に示す出玉状態別処理 (非有利区間) を行い、現在の遊技状態が「前兆」である場合には図 111 に示す出玉状態別処理 (前兆中) を行い、現在の遊技状態が「CZ」である場合には図 112 に示す出玉状態別処理 (CZ 中) を行い、現在の遊技状態が「AT」である場合には図 113 に示す出玉状態別処理 (AT 中) を行い、現在の遊技状態が「エンディング」である場合には図 116 に示す出玉状態別処理 (エンディング中) を行う。

20

【1441】

続いて、メイン CPU 101 は、エンディング移行チェック 2 の処理を実行し (S1005)、レバー時処理を終了する。図 121 に示すように、エンディング移行チェック 2 では、メイン CPU 101 は、現在の遊技状態が非有利区間 (通常区間) 又は「エンディング」ではなく、かつ、有利区間中の継続ゲーム数が 1480 ゲーム以上であるか否か又は有利区間中の獲得差枚数 2364 枚以上であるか否かをチェックし (すなわち、ゲーム数リミッタや枚数リミッタが発動する直前であるか否かをチェックし) に、該当する場合に以下の処理を行う。具体的には、メイン CPU 101 は、「2364」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値 (枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値) を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットするとともに、「次回出玉状態」に「エンディング」を設定する。なお、「システム差枚カウンタ」は、「エンディング」以外の状態では、後述する保証システム中の差枚数管理に用いるカウンタであり、「エンディング」中の場合は、「エンディング」終了までの差枚数管理に用いるカウンタである。

30

40

【1442】

[出玉状態別処理 (非有利区間)]

次に、図 110 を参照して、メイン CPU 101 の制御により行われるパチスロ 1 の出玉状態別処理 (非有利区間) について説明する。この出玉状態別処理 (非有利区間) は、レバー時処理の出玉状態別処理 (S1004) において、現在の遊技状態が非有利区間 (通常区間) である場合に行われる処理である。

【1443】

出玉状態別処理 (非有利区間) では、メイン CPU 101 は、初めに有利区間移行抽籤の処理を実行する (S1011)。図 123 (A) に示すように、有利区間移行抽籤処理は、抽籤種別 1 を参照して行う抽籤処理 (有利区間への移行抽籤) であり、非有利区間滞在

50

中に有利区間に移行するか否かを決定する。

【1444】

(有利区間移行抽籤テーブル)

ここで、図123(B)は、有利区間移行抽籤に用いる有利区間移行抽籤テーブルである。有利区間移行抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された役が属する抽籤種別1毎に、有利区間への移行抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【1445】

図110に戻り、メインCPU101は、有利区間への移行抽籤に非当籤した場合には、出玉状態別処理(非有利区間)を終了する一方で、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、続いて、有利区間移行時処理を行う(S1012)。図118に示すように、この有利区間移行時処理では、メインCPU101は、有利区間への移行抽籤に当籤した場合の内部当籤役がレア役の場合、「レア役当籤フラグ」をONにセットする。

10

【1446】

なお、本仕様例においてレア役とは、図122に示す抽籤種別1のNo.3以上(チャンス目AB、弱チェリーリブ、弱スイカ、チャンス目C、強チェリーリブ、強スイカ、確定リブ)、又は、抽籤種別2のNo.4以上(チャンス目AB、弱チェリーリブ、弱スイカ、チャンス目C、強チェリーリブ、強スイカ、確定役)に対応する役をいう。また、「レア役当籤フラグ」とは、有利区間中の全状態において、前回の遊技における内部当籤役がレア役であったか否かを管理するフラグである。

【1447】

ここで、図123(B)に示す有利区間移行抽籤テーブルを参照すると、非有利区間(通常区間)においてレア役(チャンス目AB、弱チェリーリブ、弱スイカ、チャンス目C、強チェリーリブ、強スイカ、確定リブ)が内部当籤役として決定されると、有利区間への移行抽籤に必ず当籤する。

20

【1448】

有利区間移行時処理を終えると、メインCPU101は、続いて、有利区間当籤時種別抽籤の処理を実行する(S1013)。図124(A)に示すように、有利区間当籤時種別抽籤は、抽籤種別1を参照して行う抽籤処理であり、移行先の有利区間の種別を決定する。

【1449】

(有利区間種別抽籤テーブル)

ここで、図124(B)は、有利区間当籤時種別抽籤に用いる有利区間種別抽籤テーブルである。有利区間移行抽籤テーブルは、内部当籤役として決定された役が属する抽籤種別1毎に、有利区間の種別の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインCPU101は、有利区間当籤時種別抽籤において移行先の有利区間の種別を決定すると、「次回出玉状態」に抽籤結果を設定する。

30

【1450】

図110に戻り、有利区間当籤時種別抽籤において移行先の有利区間の種別として「CZ前兆」又は「CZ」が決定された場合、メインCPU101は、続いて、CZ当籤時モード抽籤を行う(S1014)。図125(A)に示すように、CZ当籤時モード抽籤は、CZモードを決定する処理である。ここで、パチスロ1では、チャンスゾーン(CZ)として、ATへの移行期待度が異なる複数のCZを有し、これら複数のCZをCZモードにより規定する。CZモードには、ATへの移行期待度順に「LOW1」「LOW2」「MIDDLE」「HIGH」「EXTRA」が含まれ、「LOW1」がATへの移行期待度が最も低く、「EXTRA」がATへの移行期待度が最も高い。

40

【1451】

(CZモード抽籤テーブル)

ここで、図125(B)は、CZ当籤時モード抽籤に用いるCZモード抽籤テーブルである。CZモード抽籤テーブルは、CZの種別毎に設けられ、CZモードの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、CZの種別には、「CZ通常」「引き戻し(AT単)」「引き戻し(AT単以外)」が含まれるが、「引き戻し(AT単)」は、「AT」終了

50

後に移行する「C Z」のうち、1セット目の「A T」が終了した後に移行する「C Z」であり、「引き戻し（A T単以外）」は、「A T」終了後に移行する「C Z」のうち、2セット目以降の「A T」が終了した後に移行する「C Z」である。また、「C Z通常」は、「A T」終了後に移行する「C Z」以外の「C Z」である。なお、C Zの種別はこれらのものに含まれず任意に設計することができ、例えば、特定セット目の「A T」が終了した後に移行する「C Z」も含めることとしてもよく、また、通常の「C Z」と引き戻しの「C Z」とを区別せずに1つとしてもよい。また、「C Z」に移行時に、複数のC Zモード抽籤テーブルの中から1のC Zモード抽籤テーブルを決定し、C Zモードを決定することとしてもよい。この場合において、C Zモードの決定に用いるC Zモード抽籤テーブルの決定をC Zの種別に応じて異なる確率で決定することとしてもよく、また、C Zの種別に

10

【1452】

ここで、本仕様例のパチスロ1では、「C Z」中の任意のタイミング（例えば「C Z」開始時）において、C Zモードを示唆する示唆演出を行う。パチスロ1において、この示唆演出は、ランプ群21の発光態様（白色、青色、赤色）をC Zモードに応じて異ならせることで行うが、図125（C）には、C Zモードの示唆演出の演出態様（ランプ群21の発光態様）を決定するための、C Zモード示唆演出抽籤テーブルを示している。なお、C Zモードの示唆演出は、主制御回路90の制御において行うこととしてもよいが、パチスロ1では、副制御回路200の制御において行うこととしている。そのため、図125（C）に示すC Zモード示唆演出抽籤テーブルは、副制御回路200に記憶されている。

20

【1453】

（C Zモード示唆演出抽籤テーブル）

図125（C）は、C Zモードの示唆演出の演出態様（ランプ群21の発光態様）を決定するための、C Zモード示唆演出抽籤テーブルである。C Zモード示唆演出抽籤テーブルは、C Zモード毎に示唆演出の演出態様に関する抽籤値の情報を規定する。副制御回路200は、例えば、「C Z」の開始時にC Zモード示唆演出抽籤テーブルを参照して示唆演出の演出態様を決定すると、決定した演出態様に基づきランプ群21を発光させることで、「C Z」の開始時に遊技者に対してC Zモードを示唆する示唆演出を行う。

【1454】

図110に戻り、C Z当籤時モード抽籤を終えると、メインCPU101は、続いて、A Tシナリオ抽籤を行う（S1015）。図133（A）に示すように、A Tシナリオ抽籤は、「A T」の継続し易さを規定するシナリオ（A Tシナリオ）を決定する。なお、本仕様例のパチスロ1では、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、「A T」の当籤の有無にかかわらず必ずA Tシナリオを決定し、一度決定したA Tシナリオは、移行した有利区間が終了するまで変わらずに維持される。もちろん、メインCPU101は、A Tシナリオを書き換える抽籤を行うこととしてもよく、一例として、メインCPU101は、レア役以上が決定された場合に、A Tシナリオを書き換える抽籤を行うこととしてもよい。このとき、メインCPU101は、書換抽籤として、A Tシナリオを昇格する数を抽籤し、決定した数分だけA Tシナリオを昇格することとしてもよく、また、他のA Tシナリオを抽籤し、現在のA Tシナリオよりも遊技者にとって有利なA Tシナリオに当籤した場合に、書き換える（上書き）することとしてもよい。なお、A Tシナリオを昇格する数を決定する場合、例えば、メインCPU101は、当該数として「2」を決定し、現在のA Tシナリオが「シナリオ5」である場合、A Tシナリオを「シナリオ7（=5+2）」に書き換える。また、A Tシナリオを書き換える抽籤を行うタイミングは任意であり、メインCPU101は、有利区間への移行抽籤に当籤してから「A T」に移行するまでの間に書換抽籤を行うこととしてもよく、また、「A T」中に書換抽籤を行うこととしてもよく、また、「A T」中のうちの当該セットの継続が確定した後に限り書換抽籤を行い、継続が確定する前は行わないこととしてもよく、また、「A T」終了後の引き戻しの「C Z」中に書換抽籤を行うこととしてもよい。

30

40

【1455】

50

(A T シナリオ抽籤テーブル)

図 1 3 3 (B) は、 A T シナリオ抽籤に用いる A T シナリオ抽籤テーブルである。 A T シナリオ抽籤テーブルは、 A T シナリオの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。上述のように、パチスロ 1 では、 1 0 0 枚の差枚数を 1 セットとし、この 1 セット中に行う継続抽籤に当籤 (継続) の場合に、次セットの「 A T 」を行い、「 A T 」が 2 0 セット目に到達すると「エンディング」に移行する。 A T シナリオは、 1 セット目 ~ 1 9 セット目までの夫々に対して、 A T 中の継続抽籤に用いる A T モードを規定する情報である。

【 1 4 5 6 】

(A T シナリオの内容)

ここで、パチスロ 1 における A T シナリオの内容を、図 1 3 4 (C) に示す。パチスロ 1 では、 A T シナリオとして、「シナリオ 0 」 ~ 「シナリオ 1 6 」の 1 7 種類のシナリオを有する。図 1 3 4 (C) に示すように、夫々の A T シナリオには、 1 セット目 ~ 1 9 セット目まで A T モードが規定されている。

【 1 4 5 7 】

A T モードは、 A T 中の継続抽籤に用いる情報であり、継続抽籤において当籤 (継続) する期待度が異なる。 A T モード 0 ~ A T モード 5 は、継続抽籤に所定確率で当籤するモードであり、より詳細には、 A T モード 0 ~ A T モード 5 のうち継続抽籤に当籤する確率は、 A T モード 5 が最も高く、 A T モード 4 が次に高く、 A T モード 3 が次に高く、 A T モード 2 が次に高く、 A T モード 1 が次に高く、 A T モード 0 が最も低い。また、「 6 」以上の A T モードは、当該セットにおける A T の継続が確定している A T モードである。なお、パチスロ 1 では、全ての A T シナリオにおいて、 4 の倍数のセット数には「 6 」以上の A T モードが規定されている。すなわち、パチスロ 1 では、 4 セット目、 8 セット目、 1 2 セット目、 2 0 セット目では「 A T 」が終了することがない。

【 1 4 5 8 】

図 1 1 0 に戻り、 A T シナリオ抽籤を終えると、メイン C P U 1 0 1 は、続いて、ロングフリーズ抽籤を行う (S 1 0 1 6) 。図 1 4 0 (A) に示すように、ロングフリーズ抽籤は、移行先の有利区間として「 A T 」が決定され、かつ、 A T シナリオとして「シナリオ 1 6 」が決定された場合にのみ行われる処理であり、 A T 開始時にロングフリーズを行うか否かを決定する。

【 1 4 5 9 】

(ロングフリーズ抽籤テーブル)

図 1 4 0 (B) は、ロングフリーズ抽籤に用いるロングフリーズ抽籤テーブルである。ロングフリーズ抽籤テーブルは、ロングフリーズを行うか否かの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。ロングフリーズ抽籤において当籤すると、メイン C P U 1 0 1 は、遊技の進行を一定時間停止するフリーズ処理を行う。

【 1 4 6 0 】

図 1 1 0 に戻り、有利区間当籤時種別抽籤において戻り値が「 2 」以下の場合 (「フェイク前兆」「 C Z 前兆」「 A T 前兆」) 、メイン C P U 1 0 1 は、前兆ゲーム数抽籤を行う (S 1 0 1 7) 。図 1 2 6 (A) に示すように、前兆ゲーム数抽籤は、移行先の有利区間の種別として何れかの前兆が決定された場合に、移行先の前兆の前兆ゲーム数を決定する。なお、前兆ゲーム数抽籤は、前兆滞在中に行う昇格抽籤において、何れかの前兆に当籤した場合にも行うが、前兆中に前兆ゲーム数抽籤を行った場合、抽籤結果が現在の残り前兆ゲーム数を上回っていると、前兆ゲーム数を、現在の残り前兆ゲーム数から抽籤結果が規定する前兆ゲーム数に書き換える。

【 1 4 6 1 】

(前兆ゲーム数抽籤テーブル)

ここで、図 1 2 6 (B) は、前兆ゲーム数抽籤に用いる前兆ゲーム数抽籤テーブルである。前兆ゲーム数抽籤テーブルは、移行先として決定された前兆の種別及び C Z モード毎に、前兆ゲーム数の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メイン C P U 1 0 1 は、前兆ゲーム数抽籤において前兆ゲーム数を決定すると、前兆ゲーム数をカウントする「前兆

10

20

30

40

50

用カウンタ」に抽籤結果をセットする。

【 1 4 6 2 】

図 1 1 0 に戻り、前兆ゲーム数抽籤を終えると、メイン CPU 1 0 1 は、保証システム抽籤を行う (S 1 0 1 7) 。ここで、本仕様例のパチスロ 1 では、「 A T 」に一度移行すると、有利区間が終了するまで「 A T 」と「 C Z 」とがループする。すなわち、パチスロ 1 では、「 A T 」の終了後に A T 引き戻しの「 C Z 」に移行し、この「 C Z 」において A T 当籤しない場合に有利区間が終了する。本仕様例のパチスロ 1 では、「 A T 」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで有利区間を終了させない保証システムという遊技性 (遊技仕様) を有している。保証システムが作動している場合には、一度「 A T 」が終了しても A T 引き戻しの「 C Z 」が終了することなく「 A T 」に当籤し、「 A T 」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで「 A T 」と「 C Z 」とがループする。

10

【 1 4 6 3 】

図 1 3 5 (A) に示すように、保証システム抽籤は、保証システムを作動させるか否かを決定する。なお、パチスロ 1 では、有利区間への移行抽籤に当籤した場合には、「 A T 」の当籤の有無にかかわらず必ず保証システムの作動の有無を決定し、一度決定した保証システムの作動の有無は、移行した有利区間が終了するまで変わらずに維持される。また、保証システムは、「 A T 」に移行した場合に初めて作動するものであり、保証システム抽籤において保証システムを作動すると決定した場合であっても、「 A T 」に移行することなく有利区間が終了した場合には、当該有利区間の終了を持って作動することのないままリセットされる。

20

【 1 4 6 4 】

(保証システム抽籤テーブル)

ここで、図 1 3 5 (B) は、保証システム抽籤に用いる保証システム抽籤テーブルである。保証システム抽籤テーブルは、保証システムの作動の有無の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【 1 4 6 5 】

図 1 1 0 に戻り、保証システム抽籤において保証システムを作動すると決定 (当籤) すると、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、保証システム当籤時振分抽籤を行う (S 1 0 1 9) 。図 1 3 6 (A) に示すように、保証システム当籤時振分抽籤では、保証システムのモードを決定する。上述したように、パチスロ 1 では、保証システム作動時は、「 A T 」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで「 A T 」と「 C Z 」とがループする。保証システムのモードは、保証システムの作動を終了する差枚数の規定枚数を規定する情報であり、モード 1 は差枚数の規定枚数が「 8 0 0 枚」であり、モード 2 は差枚数の規定枚数が「 1 8 0 0 枚」である。

30

【 1 4 6 6 】

(モード振分抽籤テーブル)

ここで、図 1 3 6 (B) は、保証システム当籤時振分抽籤に用いるモード振分抽籤テーブルである。モード振分抽籤テーブルは、保証システムのモードの抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メイン CPU 1 0 1 は、保証システム当籤時振分抽籤において保証システムのモードを決定すると、抽籤結果を「保証システム種別」にセットする。なお、「保証システム種別」は、保証システムのモードを識別する情報であり、「保証システム種別」として「 1 」がセットされている場合にはモード 1 の保証システムの作動に当籤していることを意味し、「保証システム種別」として「 2 」がセットされている場合にはモード 1 の保証システムの作動に当籤していることを意味し、「保証システム種別」として「 0 」がセットされている場合には保証システムの作動に当籤していないことを意味する。「保証システム種別」にセットされた値は、「 A T 」開始時に行う保証システム作動チェック (図 1 1 3 の S 1 0 5 2) において参照され、保証システムの作動の有無が判定される。また、「保証システム種別」にセットされた値は、有利区間の終了時に「 0 」にクリアされる。

40

【 1 4 6 7 】

50

図 1 1 0 に戻り、保証システム当籤時振分抽籤を終えると、又は、保証システム抽籤において保証システムを作動しないと決定（非当籤）すると、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、即 A T 移行チェックの処理を実行し（S 1 0 2 0）、出玉状態別処理（非有利区間）を終了する。図 1 1 8 に示すように、この即 A T 移行チェックでは、メイン CPU 1 0 1 は、「次回出玉状態」として「A T」がセットされているか否かをチェックし、「次回出玉状態」として「A T」がセットされている場合には、A T 初期差枚設定処理を実行する。

【 1 4 6 8 】

なお、図 1 2 0 に示すように、A T 初期差枚設定処理は、「現在出玉状態」が非有利区間ではなく「差枚カウンタ」が「0」の場合、又は、「次回出玉状態」が「A T」の場合に行われる処理であり、メイン CPU 1 0 1 は、「差枚カウンタ」に初期 A T 差枚数（本仕様例では 1 0 0 枚）をセットし、「ハズレカウンタ」を初期化し、A T の「ストック個数」を 1 減算し、セットされている A T シナリオに基づき対応するセット数目の「A T モード」を取得する。このとき取得した「A T モード」が「6」以上の場合には、メイン CPU 1 0 1 は、A T の「ストック個数」を 1 加算する。

【 1 4 6 9 】

なお、「差枚カウンタ」は、1 セットの「A T」中の差枚数を計数するカウンタであり、「ハズレカウンタ」は、内部当籤役として「はずれ」が連続して決定された回数を計数するカウンタである。また、A T の「ストック個数」は、A T のセットストックの個数であり、「ストック個数」が「1」以上である場合は現在のセットでは「A T」が終了しない。

【 1 4 7 0 】

[出玉状態別処理（前兆中）]

次に、図 1 1 1 を参照して、メイン CPU 1 0 1 の制御により行われるパチスロ 1 の出玉状態別処理（前兆中）について説明する。この出玉状態別処理（前兆中）は、レバー時処理の出玉状態別処理（S 1 0 0 4）において、現在の遊技状態が「フェイク前兆」「C Z 前兆」「A T 前兆」の何れかである場合に行われる処理である。

【 1 4 7 1 】

出玉状態別処理（前兆中）では、メイン CPU 1 0 1 は、初めに前兆カウンタ減算処理を実行する（S 1 0 3 1）。図 1 1 8 に示すように、前兆カウンタ減算処理では、メイン CPU 1 0 1 は、「前兆用カウンタ」を減算する。前兆カウンタ減算処理の結果、「前兆用カウンタ」が「0」に更新された場合、メイン CPU 1 0 1 は、S 1 0 3 2 ~ S 1 0 3 4 の処理を飛ばして、S 1 0 3 5 の前兆移行チェックを行う。

【 1 4 7 2 】

前兆カウンタ減算処理を終えると、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、前兆中昇格抽籤を実行する（S 1 0 3 2）。図 1 2 7（A）に示すように、前兆中昇格抽籤は、抽籤種別 2 を参照して行う、前兆中のレア役による昇格抽籤である。

【 1 4 7 3 】

（前兆昇格抽籤テーブル）

ここで、図 1 2 7（B）は、「フェイク前兆」中の前兆昇格抽籤に用いる前兆昇格抽籤テーブルであり、図 1 2 8（C）は、「C Z 前兆」中の前兆昇格抽籤に用いる前兆昇格抽籤テーブルであり、図 1 2 9（D）は、「A T 前兆」中の前兆昇格抽籤に用いる前兆昇格抽籤テーブルである。前兆昇格抽籤テーブルは、前兆種別毎に設けられ、内部当籤役として決定された役が属する抽籤種別 2 毎に、前兆昇格抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メイン CPU 1 0 1 は、前兆昇格抽籤において「C Z 前兆」「A T 前兆」「C Z」又は「A T」の何れかを決定すると、「次回出玉状態」に抽籤結果を設定する。

【 1 4 7 4 】

図 1 1 1 に戻り、前兆昇格抽籤において戻り値が「1」又は「2」の場合（「C Z 前兆」「A T 前兆」）、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、前兆ゲーム数抽籤を行う（S 1 0 3 3）。なお、S 1 0 3 3 の前兆ゲーム数抽籤は、出玉状態別処理（非有利区間）の前兆ゲーム数抽籤（図 1 1 0 の S 1 0 1 7）と同様であるため、説明を省略する。

【 1 4 7 5 】

10

20

30

40

50

続いて、メインCPU101は、フェイクゲーム数書き換えチェックを実行する（S1034）。図118に示すように、フェイクゲーム数書き換えチェックは、前兆の残りゲーム数が2ゲーム以下である「フェイク前兆」中にレア役の抽籤情報に属する役が内部当籤役として決定された場合に行われる処理であり、メインCPU101は、前兆ゲーム数抽籤を行う。なお、前兆ゲーム数抽籤は、出玉状態別処理（非有利区間）の前兆ゲーム数抽籤（図110のS1017）と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ1では、前兆の残りゲーム数が2ゲーム以下の「フェイク前兆」中にレア役に当籤すると、前兆ゲーム数が書き換えられ、「フェイク前兆」の期間が延長されることがある。

【1476】

図111に戻り、フェイクゲーム数書き換えチェックを終えると、メインCPU101は、続いて、前兆移行チェックを行い（S1035）、出玉状態別処理（前兆中）を終了する。

【1477】

図121に示すように、前兆移行チェックでは、「前兆カウンタ」が0の場合、メインCPU101は、前兆の種別に応じて「次回出玉状態」をセットする。具体的には、メインCPU101は、現在の遊技状態（現在出玉状態）が「フェイク前兆」である場合には、「有利区間終了フラグ」をONにセットするとともに、「次回出玉状態」に非有利区間をセットする。なお、「有利区間終了フラグ」は、今回の遊技において有利区間を終了するか否かを判別するための情報であり、ONの場合には今回の遊技において有利区間が終了し、OFFの場合には今回の遊技では有利区間が終了しない。また、メインCPU101は、現在の遊技状態（現在出玉状態）が「CZ前兆」である場合には、「次回出玉状態」に「CZ」をセットする。また、メインCPU101は、現在の遊技状態（現在出玉状態）が「AT前兆」である場合には、続いて、ATセット開始処理を実行する。

【1478】

図121に示すように、ATセット開始処理では、メインCPU101は、ATの「ストック個数」を1加算し、「次回出玉状態」に「AT」をセットし、「差枚カウンタ」に「0」をセットし、「CZ告知フラグ」を初期化する。なお、「CZ告知フラグ」は、「AT」当籤の告知を次ゲームに持ち越すか否かを識別する情報であり、「CZ」中に次ゲーム告知の「AT」に当籤にした場合にONにセットされる。また、ATセット開始処理では、メインCPU101は、エンディング移行チェック1を実行する。

【1479】

図121に示すように、エンディング移行チェック1では、メインCPU101は、「AT」のセット数をカウントする「現セット数」が「20」であるか否かを判別し、「現セット数」が「20」である場合には、「2364」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値（枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値）を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットするとともに、「次回出玉状態」に「エンディング」を設定する。

【1480】

[出玉状態別処理（CZ中）]

次に、図112を参照して、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1の出玉状態別処理（CZ中）について説明する。この出玉状態別処理（CZ中）は、レバー時処理の出玉状態別処理（S1004）において、現在の遊技状態が「CZ」である場合に行われる処理である。

【1481】

出玉状態別処理（CZ中）では、メインCPU101は、初めにCZカウンタ加算処理を実行する（S1051）。図118に示すように、CZカウンタ加算処理では、「CZ遊技カウンタ」を加算する。本仕様例のパチスロ1では、「CZ」中にCZを終了するか否かの転落抽籤を行っており、転落抽籤において転落が決定されると「CZ（有利区間）」を終了し、非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行するが、「CZ」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数（10ゲーム）を超えるまでは転落抽籤を行わない。「C

10

20

30

40

50

「Z遊技カウンタ」は、「CZ」が開始してから経過したゲーム数を計数するカウンタであり、メインCPU101は、「CZ遊技カウンタ」が「10」を計数するまで、転落抽籤を行わない。

【1482】

図112に戻り、CZカウンタ加算処理を終えると、メインCPU101は、続いて、保証システムチェックを行う(S1052)。図120に示すように、保証システムチェックでは、メインCPU101は、「保証システム種別」が「1」以上であり、かつ、「保証システム減算開始フラグ」がONであるか否かを判別する。上述したように、保証システムは「AT」に移行した場合に初めて作動し、「AT」に移行することなく有利区間が終了した場合には作動することのないままリセットされる。「保証システム減算開始フラグ」とは、保証システムの作動が開始したか否かを判別するための情報である。

10

【1483】

「保証システム種別」が「1」以上であり、かつ、「保証システム減算開始フラグ」がONである場合、メインCPU101は、現在の遊技状態及び内部当籤役に基づいて、保証システム中の差枚数を更新する。具体的には、メインCPU101は、「CZ」かつ内部当籤役が打順ベル(「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル6D」の何れか)である場合には、保証システム差枚数減算抽籤を行い、その抽籤結果に応じて「システム差枚カウンタ」を減算する。図141(A)に示すように、保証システム差枚数減算抽籤は、停止操作の情報が報知されない「CZ」中の打順ベル当籤時の差枚数更新のための値を抽籤する処理である。

20

【1484】

ここで、パチスロ1では、リミッタの発動に関するカウンタ以外のカウンタ(例えば、1セット中の差枚数を計数する「差枚カウンタ」や保証システム作動中の差枚数を計数する「システム差枚カウンタ」)については、複数の役毎に、当該役が内部当籤役として決定された場合の差枚数の期待値を、カウンタの更新値として予め決めておき、この更新値に基づきカウンタを更新する。このとき打順ベルは、停止操作の態様(押し順)によってメダルの払い出しが変わり、「AT」中は、停止操作の情報(正解の押し順)が報知されるため、9枚のメダルの払い出しを受けることができるが、「CZ」中は、停止操作の情報が報知されないため、取りこぼしてしまうことがあり、9枚のメダルの払い出しを確実に受けることは限らない。そのため、「AT」中に関しては、打順ベル当籤時の差枚数の期待値を6枚(=9枚の払い出し-3BET)として、打順ベルに対して「-6」という整数の更新値を定めることができる。一方で、「CZ」中に関しては、押し順(6択)正解時に9枚の払い出しが行われ、押し順不正解時に0枚又は1枚の払い出しが行われるため、差枚数の期待値を計算すると約1.75枚のように小数を含む値になってしまう。そこで、「CZ」中に関しては、-1.75枚を挟む連続する2つの整数(-1又は-2)を更新値とし、これら2つの更新値を所定の確率で割り振ることで、「CZ」中の打順ベル当籤時の差枚数の期待値とカウンタの更新値とを合わせることとしている。

30

【1485】

(差枚数減算値抽籤テーブル)

図141(B)は、保証システム差枚数減算抽籤に用いる差枚数減算値抽籤テーブルである。差枚数減算値抽籤テーブルは、-1.75枚を挟む連続する2つの整数(-1又は-2)の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインCPU101は、「CZ」中に打順ベルに当籤すると、-1又は-2の何れかを決定し、決定した値に基づいて「システム差枚カウンタ」を更新する。

40

【1486】

図120に戻り、保証システムチェックにおいて、メインCPU101は、「CZ」中でない場合、又は、内部当籤役が打順ベル以外である場合には、複数の役毎に予め定められたカウンタの更新値に基づき、「システム差枚カウンタ」を更新する。なお、図141(C)は、複数の役毎に予め定められた、当該役が内部当籤役として決定された場合のカウンタの更新値を示す表であり、主制御回路90のメインROM102に記憶されている。

50

メインCPU101は、「AT」又は「CZ」中は、同表における「AT or CZ中」欄の更新値に基づき「システム差枚カウンタ」を更新し、「エンディング」中は、同表における「エンディング中」欄の更新値に基づき「システム差枚カウンタ」を更新する。

【1487】

図120に戻り、保証システムチェックにおいて「システム差枚カウンタ」が0以下になった場合、メインCPU101は、保証システムの作動を終了する。具体的には、メインCPU101は、「保証システム種別」「システム差枚カウンタ」「保証システム減算開始フラグ」を初期化する。

【1488】

図112に戻り、保証システムチェックを終えると、メインCPU101は、続いて、天井チェックの処理を実行する(S1053)。図118に示すように、天井チェックでは、メインCPU101は、「CZ遊技カウンタ」がCZ天井ゲーム数(例えば、48ゲーム)に到達したか否かを判別し、到達している場合には、ATセット開始処理を実行し、出玉状態別処理(CZ中)を終了する。なお、ATセット開始処理は、出玉状態別処理(前兆中)の前兆移行チェック(図111のS1035)中に行うATセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ1では、「CZ」中の遊技回数がCZ天井ゲーム数に到達するまで「CZ」が継続すると、必ず「AT」に当籤する。

10

【1489】

図112に戻り、天井チェックにおいて「CZ遊技カウンタ」がCZ天井ゲーム数に到達していない場合、メインCPU101は、続いて、告知フラグチェックの処理を実行する(S1054)。図118に示すように、告知フラグチェックでは、メインCPU101は、「CZ告知フラグ」がONであるか否かを判別し、ONである場合には、ATセット開始処理を実行し、出玉状態別処理(CZ中)を終了する。なお、ATセット開始処理は、出玉状態別処理(前兆中)の前兆移行チェック(図111のS1035)中に行うATセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。

20

【1490】

図112に戻り、告知フラグチェックにおいて「CZ告知フラグ」がONではない場合、メインCPU101は、続いて、引き戻し1Gチェックの処理を実行する(S1055)。図118に示すように、引き戻し1Gチェックでは、メインCPU101は、「引き戻しCZフラグ」がONであるか否かを判別し、ONである場合には、「引き戻しCZフラグ」をOFFにするとともに、抽籤種別2が「チャンス目AB」以上(No.4~No.10)であるか否かを判別する。なお、「引き戻しCZフラグ」は、「CZ」が「AT」終了後の「CZ」であるか否かを判別するための情報であり、「引き戻しCZフラグ」がONである場合には「AT」終了後の「CZ」であることを意味し、「引き戻しCZフラグ」がOFFである場合には非有利区間(通常区間)から移行した(「AT」移行前の)「CZ」であることを意味する。

30

【1491】

メインCPU101は、抽籤種別2が「チャンス目AB」以上の場合には、ATセット開始処理を実行し、出玉状態別処理(CZ中)を終了する。なお、ATセット開始処理は、出玉状態別処理(前兆中)の前兆移行チェック(図111のS1035)中に行うATセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ1では、「AT」終了後の「CZ」の1ゲーム目にレア役(抽籤種別2のNo.4~No.10)が内部当籤役として決定されると、必ず「AT」に当籤する。

40

【1492】

図112に戻り、引き戻し1Gチェックにおいて、「引き戻しCZフラグ」がONではない場合、又は、抽籤種別2が「チャンス目AB(No.4)」以上ではない場合、メインCPU101は、続いて、前ゲームレア時チェックの処理を実行する(S1056)。図118に示すように、前ゲームレア時チェックでは、メインCPU101は、「レア役当籤フラグ」がONであり、かつ、抽籤種別2が「V揃いリブ」以上(No.3~No.10)であるか否かを判別する。「レア役当籤フラグ」がONであり、かつ、抽籤種別2が

50

「V揃いリブ」以上である場合、メインCPU101は、ATセット開始処理を実行し、出玉状態別処理(CZ中)を終了する。なお、ATセット開始処理は、出玉状態別処理(前兆中)の前兆移行チェック(図111のS1035)中に行うATセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。このようにパチスロ1では、レア役が内部当籤役であった遊技の次遊技において抽籤種別2の「V揃いリブ」以上に属する役が内部当籤役として決定されると、必ず「AT」に当籤する。

【1493】

図112に戻り、「レア役当籤フラグ」がONではない場合、又は、抽籤種別2が「V揃いリブ」以上ではない場合、メインCPU101は、続いて、CZ中打順ベル解除抽籤の処理を実行する(S1057)。なお、CZ中打順ベル解除抽籤は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に行う処理であり、打順ベル以外が内部当籤役である場合には、メインCPU101は、S1057の処理を飛ばして、S1058の処理を行う。

10

【1494】

図131(A)に示すように、CZ中打順ベル解除抽籤は、「CZ」中の打順ベルによるAT抽籤を行うか否かを決定する処理である。本仕様例のパチスロ1では、「CZ」中に打順ベルが内部当籤役として決定されると、「AT」への移行抽籤を行うとともに、「CZ」の転落抽籤を行っている。すなわち、本仕様例において打順ベルは、「CZ」が「AT」に移行することなく終了する「CZ」の転落契機となる役であるとともに、「AT」への移行契機となる役でもある。

【1495】

メインCPU101は、「CZ」中に打順ベルが内部当籤役として決定されると、CZ中打順ベル解除抽籤において「AT」の移行抽籤を行うか否かを決定し、「AT」の移行抽籤を行うと決定した場合には「CZ」の転落抽籤を行わない。また、メインCPU101は、「AT」の移行抽籤を行わないと決定した場合であっても、「CZ」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数(10ゲーム)を超えていない場合には転落抽籤を行わずに、「AT」の移行抽籤を行わないと決定し、かつ、「CZ」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数(10ゲーム)を超えている場合に転落抽籤を行う。

20

【1496】

(CZ中打順ベル解除抽籤テーブル)

図131(B)は、CZ中打順ベル解除抽籤に用いるCZ中打順ベル解除抽籤テーブルである。CZ中打順ベル解除抽籤テーブルは、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かに応じて、CZ中打順ベル解除抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かは、「レア役当籤フラグ」に基づき判別し、「レア役当籤フラグ」がONである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるとして抽籤を行い、「レア役当籤フラグ」がONである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役ではない(非レア役)として抽籤を行う。

30

【1497】

図112に戻り、メインCPU101は、CZ中打順ベル解除抽籤に非当籤した場合には、S1058、S1059の処理を飛ばして、S1060の処理を行う一方で、CZ中打順ベル解除抽籤に当籤した場合には、続いて、CZ中AT抽籤の処理を実行する(S1058)。図130(A)に示すように、CZ中AT抽籤は、抽籤種別2を参照して行う「AT」への移行抽籤であり、「CZ」から「AT」に移行するか否かを決定する。

40

【1498】

(CZ中AT抽籤テーブル)

図130(B)は、CZ中AT抽籤に用いるCZ中AT抽籤テーブルである。CZ中AT抽籤テーブルは、CZモード及び抽籤種別2毎に、「AT」への移行抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

【1499】

図112に戻り、メインCPU101は、CZ中AT抽籤に非当籤した場合には、S1059の処理を飛ばして、S1060の処理を行う一方で、CZ中AT抽籤に当籤した場合

50

には、続いて、C Z中A T当籤時処理を実行する（S 1 0 5 9）。図 1 1 8 に示すように、C Z中A T当籤時処理では、メインC P U 1 0 1は、C Z中A T抽籤の抽籤結果が「1（当籤）」である場合には、A Tセット開始処理を行い、出玉状態別処理（C Z中）を終了する。また、メインC P U 1 0 1は、C Z中A T抽籤の抽籤結果が「2（当籤（次G告知）」である場合には、「C Z告知フラグ」をONにセットし、出玉状態別処理（C Z中）を終了する。なお、A Tセット開始処理は、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図 1 1 1 のS 1 0 3 5）中に行うA Tセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。

【1500】

C Z中A T抽籤に非当籤した場合、又は、C Z中打順ベル解除抽籤に非当籤した場合、メインC P U 1 0 1は、続いて、特殊転落回避チェックの処理を実行する（S 1 0 6 0）。図 1 1 8 に示すように、特殊転落回避チェックでは、メインC P U 1 0 1は、「C Z遊技カウンタ」が保障ゲーム数に達したか否か、及び、「レア役当籤フラグ」がONであるか否かを判別する。

10

【1501】

「C Z遊技カウンタ」が保障ゲーム数に達していない場合、又は、「レア役当籤フラグ」がONである場合、メインC P U 1 0 1は、以降の処理を行わずに、出玉状態別処理（C Z中）を終了する。このようにパチスロ1では、「C Z」が開始してから経過したゲーム数が保障ゲーム数に達するまで、又は、レア役が内部当籤役として決定された遊技の次遊技では、「C Z」が終了しない。図 1 1 2 に戻り、一方で、「C Z遊技カウンタ」が保障ゲーム数を超えており、かつ、「レア役当籤フラグ」がONではない場合には、メインC P U 1 0 1は、続いて、C Z中C Z転落抽籤の処理を実行する（S 1 0 6 1）。

20

【1502】

図 1 3 2（A）に示すように、C Z中C Z転落抽籤では、メインC P U 1 0 1は、「C Z」を終了して有利区間から非有利区間（通常区間）に移行するか否かを決定する。なお、メインC P U 1 0 1は、打順ベルが内部当籤役として決定されている場合のみ、C Z中C Z転落抽籤を行うことがあり、その他の役が内部当籤役として決定されている場合には、C Z中C Z転落抽籤を行わない。すなわち、パチスロ1では、打順ベル以外の役は、「C Z」が終了することなく継続する。

【1503】

（C Z中C Z転落抽籤テーブル）

図 1 3 2（B）は、C Z中C Z転落抽籤に用いるC Z中C Z転落抽籤テーブルである。C Z中C Z転落抽籤テーブルは、C Zモード毎にC Z中C Z転落抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。

30

【1504】

図 1 1 2 に戻り、メインC P U 1 0 1は、C Z中C Z転落抽籤において「継続」が決定された場合には、出玉状態別処理（C Z中）を終了する一方で、C Z中C Z転落抽籤において「転落」が決定された場合には、転落時特殊処理を実行し（S 1 0 6 2）、出玉状態別処理（C Z中）を終了する。図 1 1 8 に示すように、転落時特殊処理では、メインC P U 1 0 1は、「C Zモード」がEXTRAの場合には、A Tセット開始処理を行う。なお、A Tセット開始処理は、出玉状態別処理（前兆中）の前兆移行チェック（図 1 1 1 のS 1 0 3 5）中に行うA Tセット開始処理と同様であるため、説明を省略する。一方で、「C Zモード」がEXTRA以外である場合には、メインC P U 1 0 1は、「有利区間終了フラグ」をONにセットするとともに、「次回出玉状態」に非有利区間をセットする。

40

【1505】

[出玉状態別処理（A T中）]

次に、図 1 1 3 を参照して、メインC P U 1 0 1の制御により行われるパチスロ1の出玉状態別処理（A T中）について説明する。この出玉状態別処理（A T中）は、レバー時処理の出玉状態別処理（S 1 0 0 4）において、現在の遊技状態が「A T」である場合に行われる処理である。

50

【1506】

出玉状態別処理（AT中）では、メインCPU101は、初めに打順指示（AT）の処理を実行する（S1071）。図119に示すように、打順指示（AT）では、内部当籤役として決定された役に応じて「ナビ種別」に値をセットする。パチスロ1では「AT」中は、基本的に遊技者にとって有利な停止操作の情報をナビする。具体的には、メインCPU101は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に、ベルの図柄の組合せが表示されることになる正解の押し順をナビする。そのため、打順指示（AT）では、メインCPU101は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に正解の押し順に応じた値を「ナビ種別」にセットする。

【1507】

図113に戻り、打順指示（AT）を終えると、メインCPU101は、続いて、保証システム作動チェックの処理を実行する（S1072）。図119に示すように、保証システム作動チェックでは、メインCPU101は、「保証システム種別」が1以上であるか否かを判別し、「保証システム種別」が1以上である場合には、「保証システム減算開始フラグ」をONにセットする。

【1508】

図113に戻り、保証システム作動チェックを終えると、メインCPU101は、続いて、保証システムチェックの処理を実行する（S1073）。なお、保証システムチェックは、出玉状態別処理（CZ中）の保証システムチェック（図112のS1052）と同様であるため、説明を省略する。

【1509】

保証システムチェックを終えると、メインCPU101は、続いて、AT差枚計算の処理を実行する（S1074）。図119に示すように、AT差枚計算では、メインCPU101は、カウンタの更新値（図141（C））を参照して「差枚カウンタ」の値を更新する。

【1510】

図113に戻り、AT差枚計算を終えると、メインCPU101は、続いて、ハズレカウンタ計算の処理を実行する（S1075）。図119に示すように、ハズレカウンタ計算では、メインCPU101は、内部当籤役として「はずれ」が決定されたか否かを判別し、「はずれ」が決定されている場合には「ハズレカウンタ」を1加算し、「はずれ」が決定されていない場合には「ハズレカウンタ」を初期化（0）する。

【1511】

図113に戻り、ハズレカウンタ計算を終えると、メインCPU101は、続いて、特殊ストック処理を実行する（S1076）。図119に示すように、特殊ストック処理では、メインCPU101は、「ハズレカウンタ」が4以上であるか否かを判別し、4以上である場合にはATの「ストック個数」を1加算し、出玉状態別処理（AT中）を終了する。

【1512】

図113に戻り、特殊ストック処理において「ハズレカウンタ」が4以上ではないと判別すると、メインCPU101は、続いて、ストック別処理を行う（S1077）。このストック別処理では、メインCPU101は、現在のATの「ストック個数」に応じた処理を行う。具体的には、メインCPU101は、現在のATの「ストック個数」が0個の場合には、図114に示すストック別処理（ストック0個）を行い、現在のATの「ストック個数」が1個以上の場合には、図115に示すストック別処理（ストック1個以上）を行う。

【1513】

ストック別処理を終えると、メインCPU101は、続いて、AT終了時処理を実行し（S1078）、出玉状態別処理（AT中）を終了する。図119に示すように、AT終了時処理では、メインCPU101は、「差枚カウンタ」の値が0であるか否かを判別する。上述したようにパチスロ1では、100枚の差枚数を1セットとして「AT」を管理するため、「差枚カウンタ」の値が0であるとは、1セットの「AT」の終了時であること

10

20

30

40

50

を意味する。「差枚カウンタ」の値が0である場合、メインCPU101は、「現セット数」を1加算するとともに、ATの「ストック個数」に応じた処理を行う。具体的には、メインCPU101は、ATの「ストック個数」が0個の場合には、AT終了時処理（ストック無）の処理を実行し、ATの「ストック個数」が0個以外の場合には、AT終了時処理（ストック有）の処理を実行する。

【1514】

図119に示すように、AT終了時処理（ストック無）では、メインCPU101は、「引き戻しCZフラグ」をONにセットし、「CZ遊技カウンタ」を初期化し、「次回出玉状態」に「CZ」をセットする。また、「保証システム種別」が0であるか否かを判別し、0以外である場合には「CZモード」としてEXTRAをセットする。他方、「保証システム種別」が0である場合には、図110のS1014で説明したCZ当籤時モード抽籤を行い、「CZモード」に抽籤結果をセットする。なお、メインCPU101は、終了した「AT」が1セット目である場合には、「引き戻し(AT単)」を参照してCZ当籤時モード抽籤を行い、終了した「AT」が1セット目以外である場合には、「引き戻し(AT単以外)」を参照してCZ当籤時モード抽籤を行う。

10

【1515】

また、図119に示すように、AT終了時処理（ストック有）では、メインCPU101は、「現セット数」が「20」であるか否かを判別し、「現セット数」が「20」である場合には、「2364」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値（枚数リミットに用いるカウンタが計数している値）を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットするとともに、「次回出玉状態」に「エンディング」を設定する。このようにパチスロ1では、20セット目の「AT」が開始されると（ストックが有る状態で19セット目の「AT」が終了すると）、遊技状態が「エンディング」に移行する。

20

【1516】

[ストック別処理（ストック0個）]

次に、図114を参照して、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1のストック別処理（ストック0個）について説明する。このストック別処理（ストック0個）は、出玉状態別処理（AT中）のストック別処理（S1077）において、ATの「ストック個数」が0個の場合に行われる処理である。

【1517】

ストック別処理（ストック0個）では、メインCPU101は、初めにレア役当籤チェックの処理を実行する（S1081）。図119に示すように、レア役当籤チェックでは、メインCPU101は、「レア役当籤フラグ」がONであり、かつ、抽籤種別2が「V揃いリブ」以上（No.3～No.10）であるか否かを判別する。「レア役当籤フラグ」がONであり、かつ、抽籤種別2が「V揃いリブ」以上である場合、メインCPU101は、ATの「ストック個数」を1加算し、ストック別処理（ストック0個）を終了する。このようにパチスロ1では、レア役が内部当籤役であった遊技の次遊技において抽籤種別2の「V揃いリブ」以上に属する役が内部当籤役として決定されると、ATのストックが1つ付与される。

30

【1518】

図114に戻り、レア役当籤チェックにおいて、「レア役当籤フラグ」がONではない場合、又は、抽籤種別2が「V揃いリブ」以上ではない場合、メインCPU101は、続いて、AT中打順ベル継続抽籤の処理を実行する（S1082）。なお、AT中打順ベル継続抽籤は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に行う処理であり、打順ベル以外が内部当籤役である場合には、メインCPU101は、S1082の処理を飛ばして、S1083の処理を行う。

40

【1519】

本仕様例のパチスロ1では、「AT」中は、毎遊技、内部当籤役として決定された役に応じて「AT」の継続抽籤を行っているが、打順ベルが内部当籤役として決定された場合には、AT中打順ベル継続抽籤に当籤した遊技に限り「AT」の継続抽籤を行い、AT中打

50

順ベル継続抽籤に非当籤した遊技では「AT」の継続抽籤を行わない。図138(A)に示すように、AT中打順ベル継続抽籤は、「AT」中の打順ベルによる継続抽籤を行うか否かを決定する処理である。

【1520】

(AT中打順ベル継続抽籤テーブル)

図138(B)は、AT中打順ベル継続抽籤に用いるAT中打順ベル継続抽籤テーブルである。AT中打順ベル継続抽籤テーブルは、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かに応じて、AT中打順ベル継続抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。なお、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるか否かは、「レア役当籤フラグ」に基づき判別し、「レア役当籤フラグ」がONである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役であるとして抽籤を行い、「レア役当籤フラグ」がONである場合には、前回の遊技における内部当籤役がレア役ではない(非レア役)として抽籤を行う。

10

【1521】

図114に戻り、メインCPU101は、AT中打順ベル継続抽籤に非当籤した場合には、ストック別処理(ストック0個)を終了する一方で、AT中打順ベル継続抽籤に当籤した場合、又は、打順ベル以外が内部当籤役である場合には、続いて、AT中継続抽籤の処理を実行し(S1083)、ストック別処理(ストック0個)を終了する。図137(A)に示すようにAT中継続抽籤は、抽籤種別2を参照して「AT」を継続させるか否かを決定する(すなわち、「AT」を次セットに進めるか否かを決定する)。

【1522】

(AT中継続抽籤テーブル)

図137(B)は、AT中継続抽籤に用いるAT中継続抽籤テーブルである。AT中継続抽籤テーブルは、ATモード及び抽籤種別2毎にAT中継続抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインCPU101は、AT中継続抽籤に当籤した場合には、ATの「ストック個数」を1加算(ATのストックを1つ付与)する。

20

【1523】

[ストック別処理(ストック1個以上)]

次に、図115を参照して、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1のストック別処理(ストック1個以上)について説明する。このストック別処理(ストック1個以上)は、出玉状態別処理(AT中)のストック別処理(S1077)において、ATの「ストック個数」が1個以上の場合に行われる処理である。

30

【1524】

ストック別処理(ストック1個以上)では、メインCPU101は、初めにAT中ストック抽籤の処理を実行し(S1091)、ストック別処理(ストック1個以上)を終了する。図139(A)に示すようにAT中ストック抽籤は、抽籤種別2を参照してATのストックを付与するか否かを決定する。

【1525】

(AT中ストック抽籤テーブル)

図139(B)は、AT中ストック抽籤に用いるAT中ストック抽籤テーブルである。AT中ストック抽籤テーブルは、抽籤種別2毎にAT中ストック抽籤の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。メインCPU101は、AT中ストック抽籤に当籤した場合、ATの「ストック個数」を1加算する。

40

【1526】

[出玉状態別処理(エンディング中)]

次に、図116を参照して、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1の出玉状態別処理(エンディング中)について説明する。この出玉状態別処理(エンディング中)は、レバー時処理の出玉状態別処理(S1004)において、現在の遊技状態が「エンディング」である場合に行われる処理である。

【1527】

出玉状態別処理(エンディング中)では、メインCPU101は、初めに打順指示(エン

50

ディング)の処理を実行する(S1101)。図119に示すように、打順指示(エンディング)では、内部当籤役として決定された役に応じて「ナビ種別」に値をセットする。パチスロ1では「エンディング」中は、基本的に遊技者にとって有利な停止操作の情報をナビするため、打順指示(エンディング)では、メインCPU101は、打順ベルが内部当籤役として決定された場合に正解の押し順に応じた値を「ナビ種別」にセットする。

【1528】

また、パチスロ1では、「AT」中は、継続抽籤に応じて継続の有無が管理されるが、遊技状態が「エンディング」に移行した後は継続抽籤を行うことなく、有利区間のリミッタに到達するまで(より詳細には、リミッタに到達する直前まで)、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(報知状態)を継続する。一般的に、レア役は、様々な抽籤において有利な役であるため、継続抽籤を行う状況では、遊技者はレア役に当籤したか否かに関して強い関心を抱くことになり、結果、リール停止時に表示される図柄の組合せに強い関心を抱くことになる。一方で、「エンディング」のような報知状態に関する抽籤を行わない状況においてレア役に当籤したことが分かると、遊技者はレア役を無駄に引いてしまったと感じてしまい、遊技意欲が削がれてしまう。

10

【1529】

ここで、図122を参照して、本仕様例のパチスロ1では、抽籤種別1を用いる場合は抽籤種別1のNo.3以上、抽籤種別2を用いる場合には抽籤種別2のNo.4以上に対応する役をレア役としている。そのため、本仕様例のパチスロ1では、抽籤種別2を用いる場合、「F__チャンスリブ__1」「F__チャンスリブ__2」「F__弱チェリブ」「F__強チェリブ」「F__特殊リブ__1」「F__特殊リブ__2」「F__弱スイカ」「F__強スイカ1」「F__強スイカ2」「F__チャンス1枚」「F__共通1枚」がレア役として扱われる。図105の内部抽籤テーブルにおける「対応する図柄組合せ」を参照すると、これらレア役のうち、「F__チャンスリブ__1」「F__チャンスリブ__2」「F__弱チェリブ」「F__強チェリブ」「F__特殊リブ__1」「F__特殊リブ__2」は、リプレイの作動に係る役(リプレイ役)であり、「F__弱スイカ」「F__強スイカ1」「F__強スイカ2」「F__チャンス1枚」「F__共通1枚」は、メダルの払い出しに係る役(小役)である。

20

【1530】

図108に示したように、レア役のうちのリプレイ役では、右1st(「右左中」又は「右中左」)の押し順で停止操作が行われると、レア役ではない「F__通常リブ__1」~「F__通常リブ__4」においても表示される図柄の組合せである「通常リブ」の図柄の組合せが表示される。一方で、右1st以外の押し順で停止操作が行われると、レア役に応じた図柄の組合せが表示される。

30

【1531】

打順指示(エンディング)では、メインCPU101は、「エンディング」中にレア役のうちのリプレイ役が内部当籤役として決定されると、右1st(「右左中」又は「右中左」)の押し順を遊技者に対して報知し、レア役に応じた図柄の組合せを表示させずに、「通常リブ」の図柄の組合せを表示させる。これによりパチスロ1では、「エンディング」中に遊技者に対してレア役の引き損を感じさせる機会を減少させることができる。

【1532】

なお、「F__通常リブ__1」~「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定された場合に右1stの押し順で停止操作が行われると、「通常リブ」の図柄の組合せが表示されないため、リプレイ役の当籤時に右1stの押し順をナビしてしまうと、レア役が内部当籤役として決定されていることを遊技者に把握されてしまう可能性もある。そこで、例えば、レア役のうちのリプレイ役において「通常リブ」の図柄の組合せが表示される押し順と、「F__通常リブ__1」~「F__通常リブ__4」において「通常リブ」の図柄の組合せが表示される押し順とを一致させることとしてもよい。また、全ての押し順において「通常リブ」の図柄の組合せが表示される役(F__通常リブ__5)を別に設け、「AT」及び「エンディング」中にこの役が内部当籤役として決定された場合には、右1stの押し順をナビすることとしてもよい。

40

50

【1533】

図116に戻り、打順指示（エンディング）を終えると、メインCPU101は、続いて、終了枚数計算の処理を実行する（S1102）。図119に示すように、終了枚数計算では、メインCPU101は、図141（C）に示すエンディング中のカウンタ更新値を参照して「システム差枚カウンタ」を更新する。

【1534】

図116に戻り、終了枚数計算を終えると、メインCPU101は、続いて、最終カウンタ終了チェックの処理を実行する（S1103）。図119に示すように、最終カウンタ終了チェックでは、メインCPU101は、「AT最終ゲーム用カウンタ」の値が0より大きいかが否かを判別し、「AT最終ゲーム用カウンタ」の値が0より大きい場合には以下の処理を更に行う。なお、パチスロ1では、「エンディング」に移行すると、リミッタが発動する直前まで報知状態（有利区間）を継続するが、リミッタの発動に合わせて報知状態を終了してしまったのでは、報知状態が突然終了してしまい遊技者に対して唐突感を与えてしまう。そこで、パチスロ1では、リミッタの発動が近づくと、5ゲーム間の遊技期間を設け、この5ゲームの遊技が行われた後に「エンディング」を終了する。「AT最終ゲーム用カウンタ」は、「エンディング」を終了させるためのゲーム数を計数するカウンタであり、この5ゲーム間の遊技をカウントする。

【1535】

「AT最終ゲーム用カウンタ」の値が0より大きい場合、メインCPU101は、「AT最終ゲーム用カウンタ」の値を1減算する。この減算の結果、「AT最終ゲーム用カウンタ」の値が0になると、メインCPU101は、「有利区間終了フラグ」をONにセットするとともに、「次回出玉状態」に非有利区間をセットし、出玉状態別処理（エンディング中）を終了する。

【1536】

図116に戻り、最終カウンタ終了チェックを終えると、メインCPU101は、続いて、最終カウンタ始動チェックの処理を実行し（S1104）、出玉状態別処理（エンディング中）を終了する。図120に示すように、最終カウンタ始動チェックでは、メインCPU101は、有利区間の継続ゲーム数が1480ゲームに到達したか否か、有利区間中の最大の獲得差枚数が2364枚に達したか否か、又は「システム差枚カウンタ」が0以下であるか否かを判別する。これらの何れかを満たした場合、メインCPU101は、「AT最終ゲーム用カウンタ」に5をセットする。なお、有利区間の継続ゲーム数が1480ゲームに到達したか否かの判別に用いるカウンタは、ゲーム数リミッタを発動するためのカウンタであり、有利区間中の最大の獲得差枚数が2364枚に達したか否かの判別に用いるカウンタは、枚数リミッタを発動するためのカウンタである。

【1537】

ここで、有利区間の継続ゲーム数が1480ゲームに到達した場合、「AT最終ゲーム用カウンタ」に5がセットされ、その後5ゲームが経過すると、最終カウンタ終了チェックにより有利区間が終了するが、有利区間の継続ゲーム数は1485ゲームであるため、ゲーム数リミッタ（1500ゲーム）が発動することなく有利区間を終了することができる。

【1538】

また、有利区間中の最大の獲得差枚数が2364枚に達した場合も同様に、「AT最終ゲーム用カウンタ」に5がセットされ、その後5ゲームが経過すると、最終カウンタ終了チェックにより有利区間が終了する。このとき、本仕様例のパチスロ1では、3BETの遊技で最大の払出枚数が9枚であるため、単位遊技当たりの最大の差枚数は6枚である。そのため、有利区間中の最大の獲得差枚数が2364枚に達した遊技とは、有利区間中の最大の獲得差枚数が2364枚～2369枚となった遊技を意味する。ここで、パチスロ1において5ゲーム間での差枚数の最大値は30枚であるため、5ゲーム経過後の有利区間中の最大の獲得差枚数は、最大でも2399枚であるため、枚数リミッタ（2400枚）が発動することなく有利区間を終了することができる。

【1539】

[3 O F F 時処理]

次に、図 1 1 7 を参照して、メイン CPU 1 0 1 の制御により行われるパチスロ 1 の 3 O F F 時処理について説明する。この 3 O F F 時処理は、遊技者の第 3 停止操作を検知したタイミングで、主制御回路 9 0 のメイン CPU 1 0 1 が実行する処理である。

【 1 5 4 0 】

3 O F F 時処理では、メイン CPU 1 0 1 は、初めに遊技状態チェック (3 O F F) を行う (S 1 1 1 1) 。図 1 2 0 に示すように、遊技状態チェック (3 O F F) では、メイン CPU 1 0 1 は、当該遊技が 3 B E T の B B 1 内部中である否かをチェックし、当該遊技が 3 B E T の B B 1 内部中以外の場合、以降の処理を行わずに、3 O F F 時処理を終了する。

10

【 1 5 4 1 】

図 1 1 7 に戻り、遊技状態チェック (3 O F F) を終わると、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、レア役フラグ管理の処理を実行する (S 1 1 1 2) 。図 1 2 0 に示すように、レア役フラグ管理では、メイン CPU 1 0 1 は、遊技状態が非有利区間 (通常区間) であるか否かを判別し、非有利区間 (通常区間) ではない場合に (すなわち、有利区間である場合に) 、以下の処理を行う。具体的には、メイン CPU 1 0 1 は、有利区間中の遊技の 3 O F F 時に、まず、「レア役当籤フラグ」を初期化 (O F F) する。続いて、メイン CPU 1 0 1 は、今回の遊技における内部当籤役が抽籤種別 2 の「チャンス目 A B 」以上 (N o . 4 ~ N o . 1 0) に属する役であるか否かを判別し、「チャンス目 A B 」以上である場合には、「レア役当籤フラグ」を ON にセットする。また、メイン CPU 1 0 1 は、「ハズレカウンタ」を参照し、「ハズレカウンタ」が 3 の場合には、「レア役当籤フラグ」を ON にセットする。

20

【 1 5 4 2 】

図 1 1 7 に戻り、レア役フラグ管理を終えると、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、A T 初期差枚設定処理を実行する (S 1 1 1 3) 。なお、A T 初期差枚設定処理は、出玉状態別処理 (非有利区間) の即 A T 移行チェック (図 1 1 0 の S 1 0 2 1) 中に行う A T 初期差枚設定処理と同様であるため、説明を省略する。

【 1 5 4 3 】

A T 初期差枚設定処理を終えると、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、有利区間終了チェックの処理を実行し (S 1 1 1 4) 、3 O F F 時処理を終了する。図 1 2 0 に示すように、有利区間終了チェックでは、メイン CPU 1 0 1 は、遊技状態が有利区間であるか否かを判別し、有利区間である場合には、「ゲーム数リミッタカウンタ」と、「枚数リミッタカウンタ」とを、今回の遊技の結果に応じて更新し、ゲーム数リミッタ又は枚数リミッタの発動条件が満たされたか否かを判別する。ゲーム数リミッタ又は枚数リミッタを発動する場合には、メイン CPU 1 0 1 は、続いて、「有利区間終了フラグ」を ON にセットし、指示機能に係る処理を全て初期化する。なお、「ゲーム数リミッタカウンタ」は、ゲーム数リミッタに用いるカウンタであり、非有利区間 (通常区間) から有利区間に移行した後に行われた遊技回数を計数する。メイン CPU 1 0 1 は、「ゲーム数リミッタカウンタ」の値が 1 5 0 0 に到達すると、ゲーム数リミッタを発動し、有利区間を終了する。また、「枚数リミッタカウンタ」は、枚数リミッタに用いるカウンタであり、有利区間に移行した後の差枚数、より詳細には、有利区間に移行してから遊技者が最も損した時点から現在までの差枚数を計数するカウンタである。メイン CPU 1 0 1 は、「枚数リミッタカウンタ」の値が 2 4 0 0 に到達すると、枚数リミッタを発動し、有利区間を終了する。

30

40

【 1 5 4 4 】

[パチスロ 1 の遊技性 (遊技仕様)]

以上、本仕様例に係るパチスロ 1 の主制御回路 9 0 (メイン CPU 1 0 1) が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明した。続いて、本仕様例に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性 (遊技仕様) について説明する。なお、以下の説明において、レア役は、例えば、図 1 2 2 に示す抽籤種別 1 の N o . 3 以上に対応する役、又は抽籤種別 2 の N o . 4 以上に対応する役をいい、非レア役とはそれ以外の役をいう。一例とし

50

て、抽籤種別2を用いる場合、「F__チャンスリブ__1 (No. 4)」「F__チャンスリブ__2 (No. 4)」「F__弱チェリブ (No. 5)」「F__弱スイカ (No. 6)」「F__チャンス1枚 (No. 7)」「F__強チェリブ (No. 8)」「F__強スイカ1 (No. 9)」「F__強スイカ2 (No. 9)」「F__特殊リブ__1 (No. 10)」「F__特殊リブ__2 (No. 10)」「F__共通1枚 (No. 10)」は、No. 4以上でありレア役である。また、「F__通常リブ__3 (No. 3)」「F__通常リブ__4 (No. 3)」「F__共通ベル (No. 2)」「F__打順ベル1A~6D (No. 1)」「はずれ (No. 0)」「F__通常リブ__1 (No. 0)」「F__通常リブ__2 (No. 0)」は、No. 3以下であり、非レア役である。

【1545】

[遊技性(遊技仕様)の他の例(その7)]

まず、図142及び図143を参照して、本仕様例に係るパチスロ1において実装可能な遊技性(遊技仕様)の他の例(その7)について説明する。以下説明する遊技性(その7)は、「CZ」中の遊技性に関するものであり、特に、「CZ」中のレア役当籤の次ゲームの遊技性に関するものである。なお、図142は、本仕様例に係るパチスロ1における「CZ」中の遊技性を概念的に説明する図であり、図143は、本仕様例に係るパチスロ1における「CZ」中の演出例を示す図である。

【1546】

(CZ中の基本的な流れ)

図142(A)に示すように、本仕様例のパチスロ1では、非有利区間(通常区間)中に有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤し、移行先の有利区間の種別として「CZ」が決定されると、遊技状態が「CZ」に移行する。この「CZ」中は「AT」への移行を目指して遊技が行われるが、本仕様例のパチスロ1では、「CZ」中に非レア役が当籤した場合には、次遊技も「AT」への移行期待度が通常の「CZ」であるが、「CZ」中にレア役が当籤した場合には、次遊技が「AT」への移行期待度が高いチャンスとなっている。

【1547】

(CZ中のレア役当籤フラグの管理)

続いて、図142(B)を参照して、「CZ」中の「レア役当籤フラグ」の管理方法について説明する。主制御回路90は、「CZ」中にレア役に当籤すると、3OFF時処理のレア役フラグ管理(図117のS1112)において「レア役当籤フラグ」をONにセットする。そして、主制御回路90は、「レア役当籤フラグ」がONである場合、出玉状態別処理(CZ中)の前ゲームレア時チェック(図112のS1056)の処理を行い、ATのストックを付与する一方で、「レア役当籤フラグ」がOFFである場合には、内部当籤役(抽籤種別2)に基づきCZ中AT抽籤(図112のS1058)を行い、所定の確率でATのストックを付与する。このとき前ゲームレア時チェックでは、抽籤種別2のNo. 3(「V揃いリブ」)以上が内部当籤役として決定されている場合に必ずATのストックが付与されるが、CZ中AT抽籤では、抽籤種別2のNo. 3以上が内部当籤役として決定されている場合であっても、所定の確率でしかATのストックが付与されない。そのため、パチスロ1では、「CZ」中のレア役が当籤した次の遊技が「AT」への移行期待度が高い遊技となっている。

【1548】

このように「レア役当籤フラグ」がONである「CZ」中は、「AT」への移行期待度が高いものの、「レア役当籤フラグ」は、遊技終了時にOFFに更新される。具体的には、主制御回路90は、遊技終了時の3OFF時処理のレア役フラグ管理(図117のS1112)において、まず「レア役当籤フラグ」の初期化(OFF)を行う。そのため、図142(B)に示すように、1ゲーム目にレア役が内部当籤役として決定されると、次遊技の2ゲーム目が「レア役当籤フラグ」がONの状態になるものの、「レア役当籤フラグ」は2ゲーム目の終了時にOFFになってしまい、レア役後のチャンスが終了してしまう。

【1549】

10

20

30

40

50

また、パチスロ1では、レア役が内部当籤役として決定された遊技の次遊技だけでなく、内部当籤役が「はずれ」の遊技が3回連続して続いた遊技の次遊技についても「AT」への移行期待度が高い遊技となっている。具体的には、主制御回路90は、遊技終了時のOFF時処理のレア役フラグ管理(図117のS1112)において、「ハズレカウンタ」が3の場合に「レア役当籤フラグ」をONに更新する。その結果、図142(B)の3ゲーム目~5ゲーム目に示すように、「はずれ」の遊技が3回連続して続くと、次の6ゲーム目が「レア役当籤フラグ」がONの状態になる。6ゲーム目の遊技は「レア役当籤フラグ」がONであるため、出玉状態別処理(CZ中)において前ゲームレア時チェック(図112のS1056)が行われ、「AT」への移行期待度が高くなる。

【1550】

なお、本仕様例のパチスロ1では、「レア役当籤フラグ」がONである場合、当該遊技の終了時に必ずOFFに更新することとしているが、これに限られるものではない。例えば、「レア役当籤フラグ」がONである遊技において、内部当籤役が「はずれ」となった場合には、当該遊技で「レア役当籤フラグ」をOFFにせずに、次ゲームにまで持ち越すこととしてもよい。もちろん、「レア役当籤フラグ」を持ち越す役は「はずれ」に限るものではなく、「レア役当籤フラグ」がONである遊技において任意の役(「はずれ」を含む)が内部当籤役として決定された場合にONのまま次遊技にまで持ち越すこととしてもよい。

【1551】

なお、「レア役当籤フラグ」がONの遊技では、抽籤種別2のNo.3の「V揃いリブ」が内部当籤役として決定されると必ずATのストックが付与されるため、任意の役としては、例えば、抽籤種別2のNo.3の「V揃いリブ」以外の役(「はずれ」を含む)としてもよい。また、任意の役として、抽籤種別2のNo.3の「V揃いリブ」以外の役(「はずれ」を含む)とした場合、任意の役にレア役を含むこととしてもよく、含まないこととしてもよい。本仕様例のパチスロ1の場合には、「レア役当籤フラグ」がONの遊技においてレア役が内部当籤役として決定された場合にも、必ずATのストックが付与されるため、任意の役にはレア役を含まないことが好ましいが、任意の役にレア役を含む場合には、「レア役当籤フラグ」がONの遊技においてレア役が内部当籤役として決定されても、ATのストックが必ず付与されるとは限らない制御とすることが好ましい。

【1552】

(CZ中のATの当否)

続いて、図142(C)に「レア役当籤フラグ」がONである場合とOFFである場合におけるATストックの付与の当否について説明する。図142(C)に示すように、「レア役当籤フラグ」がONである場合、レア役又は非レア役のうちの「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」の何れかが内部当籤役として決定されると、前ゲームレア時チェックによりATのストックが必ず付与される。一方で、「レア役当籤フラグ」がONであっても、非レア役のうちの「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」の何れかが内部当籤役として決定された場合には、前ゲームレア時チェックは行われずにCZ中AT抽籤が行われ、必ず非当籤となる(図130参照)。

【1553】

また、「レア役当籤フラグ」がOFFである場合、前ゲームレア時チェックは行われずにCZ中AT抽籤が行われる。この場合には、CZモードと内部当籤役(抽籤種別2)とに応じた確率で、ATのストックが付与される。このように本仕様例のパチスロ1では、「CZ」中のレア役が当籤した次の遊技を「AT」への移行期待度が高い遊技とすることができる。

【1554】

ここで、図130(B)のCZ中AT抽籤テーブルを参照すると、抽籤種別2の「はずれ」「打順ベル」「共通ベル」「V揃いリブ」という非レア役は、抽籤種別2のレア役(特に「強チェリーリブ」「強スイカ」「確定役」)に比べて、CZ中AT抽籤に当籤する確率が低い役(第2役)であることが分かる。パチスロ1によれば、このような通常時(「レア役当籤フラグ」がOFF)にATストックの期待度が低い非レア役のうち一部の役

10

20

30

40

50

(「V揃いリブ」)であっても、レア役が当籤した次の遊技に関してはATのストック付与の期待度が高い。遊技者にとってみれば、レア役が当籤したにも関わらずAT抽籤に当籤しない場合であっても、その次の遊技に期待することができるため、遊技意欲の低下を抑えつつ、興趣を向上させることができる。

【1555】

なお、本仕様例の場合、「レア役当籤フラグ」がONである場合に、抽籤種別2のNo. 3以上が内部当籤役として決定されると、ATのストックを必ず付与することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、遊技性(その7)は、レア役が当籤した遊技の次の遊技が特典付与の期待度が高い遊技であればよく、ATのストックが必ず付与される必要はない。主制御回路90は、例えば、「レア役当籤フラグ」がONである場合は、OFFである場合よりも高い確率で当籤するCZ中AT抽籤を行うこととしてもよい。

10

【1556】

(CZ中の演出例)

続いて、図143を参照して、CZ中の演出例について説明する。図108に示すように、本仕様例のパチスロ1では、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定された遊技において、右1st(「右左中」又は「右中左」)の押し順で停止操作が行われると、図柄「Va」又は「Vb」が3つ並んで表示され得る「V揃いリブ」の図柄の組合せが表示され、右1st以外の押し順で停止操作が行われると、図柄「リブレイ」が3つ並んで表示される「通常リブ」の図柄の組合せが表示される。ここで、遊技性を高め興趣を向上させるためには、特典を付与する場合に、ありきたりの図柄の組合せではなく特別な図柄の組合せを表示させ、特別な状況であることを把握可能にすることが好ましい。そこで、本仕様例のパチスロ1では、「F__通常リブ__3」又は「F__通常リブ__4」に基づき特典(ATのストック付与)を付与する場合、「V揃いリブ」の図柄の組合せの表示を遊技者に対して促す演出(以下、「特定演出」と呼ぶ)を行う。なお、特定演出の態様は任意であるが、本仕様例のパチスロ1では、スピーカ群84による音の出力により特定演出を行い、特定演出を行わない場合には遊技開始時にスピーカ群84から通常音を出力し、特定演出を行う場合には遊技開始時にスピーカ群84から特殊音を出力する。

20

【1557】

上述したように「レア役当籤フラグ」がOFFである場合、内部当籤役(抽籤種別2)に基づきCZ中AT抽籤が行われる。図143(A)は、「レア役当籤フラグ」がOFFであり、「F__通常リブ__1」~「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定された遊技において、AT非当籤(CZ中AT抽籤に非当籤)の場合の演出例を示す。また、図143(B)は、「レア役当籤フラグ」がOFFであるものの、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」(抽籤種別2の「V揃いリブ」)に基づくCZ中AT抽籤においてATに当籤した場合の演出例を示す。

30

【1558】

図143(A)に示すように、「レア役当籤フラグ」がOFFであり、「F__通常リブ__1」~「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定された遊技において、AT非当籤の場合、特定演出は行われず、遊技開始時に通常音が出力される。遊技者にとってみれば、特別な図柄の組合せの表示を促す特定演出が行われていないため、例えば、左1st(「左中右」又は「左右中」)の押し順で停止操作を行う。「F__通常リブ__1」~「F__通常リブ__4」当籤時に左1stの押し順で停止操作が行われると、「通常リブ」の図柄の組合せが停止表示されるため、図143(A)に示す例では、センターラインに「リブレイ-リブレイ-リブレイ」という図柄の組合せが表示されている。

40

【1559】

一方で、図143(B)に示すように、「レア役当籤フラグ」がOFFであるものの、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」(抽籤種別2の「V揃いリブ」)に基づきAT当籤の場合、特定演出が行われ、遊技開始時に特殊音が出力される。遊技者にとってみれば、通常音とは異なる特殊音が出力されたことから、特別な図柄の組合せの表示を促す特

50

定演出が行われていることを把握することができる。その結果、遊技者は、右 1 s t の押し順で、図柄「V a」又は「V b」を狙って停止操作を行う。「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」当籤時に右 1 s t の押し順で停止操作が行われると、「V 揃いリブ」の図柄の組合せが停止表示されるため、図 1 4 3 (B) に示す例では、センターラインに「V a - V a - V b」という図柄の組合せが表示されている。

【 1 5 6 0 】

続いて、図 1 4 3 (C) は、「レア役当籤フラグ」が ON であり、「F__通常リブ__1」～「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定された「C Z」中の遊技における演出例を示す。パチスロ 1 では、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技において、「F__通常リブ__1」～「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定されると、特定演出が行われ、遊技開始時に特殊音が出力される。遊技者にとってみれば、通常音とは異なる特殊音が出力されたことから、特別な図柄の組合せの表示を促す特定演出が行われていることを把握することができる。その結果、遊技者は、右 1 s t の押し順で、図柄「V a」又は「V b」を狙って停止操作を行う。

10

【 1 5 6 1 】

上述のように「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定された遊技において、右 1 s t の押し順で停止操作が行われると「V 揃いリブ」の図柄の組合せが表示され、「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」が内部当籤役として決定された遊技において、右 1 s t の押し順で停止操作が行われると、図柄「V a」又は「V b」が 3 つ並んで表示されることのない「V 煽りリブ」の図柄の組合せが表示される。

20

【 1 5 6 2 】

そのため、図 1 4 3 (C) に示すように、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技において「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定されている場合に特定演出に従い右 1 s t の押し順で停止操作を行うと、「V 揃いリブ」の図柄の組合せを表示することができる。一方で、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技において「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」が内部当籤役として決定されている場合は、特定演出に従い右 1 s t の押し順で停止操作を行ったとしても、「V 煽りリブ」の図柄の組合せしか表示することができない。

【 1 5 6 3 】

このとき、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技では、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」(抽籤種別 2 の「V 揃いリブ (N o . 3) 」) に基づき A T のストックが必ず付与されることから、遊技者は、「V 揃いリブ」の図柄の組合せから特典が付与されたことを把握することができる。反対に、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技では、「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」(抽籤種別 2 の「はずれ (N o . 0) 」) に基づき A T のストックが必ず付与されないことから、遊技者は、「V 煽りリブ」の図柄の組合せから特典が付与されていないことを把握することができる。このように「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技において、特典が付与される「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」の当籤時と、特典が付与されない「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」の当籤時との双方において特定演出を行うことで、特別な図柄の組合せを表示させることに成功する特定演出と、失敗する特定演出との双方の演出を行うことができる。

30

40

【 1 5 6 4 】

なお、本仕様例のパチスロ 1 では、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技において「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定されると、特定演出を必ず行うこととしている。これは、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技において「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定されると、A T のストックが必ず付与されるためである。この点、上述のように「レア役当籤フラグ」が ON である遊技では、O F F である遊技よりも C Z 中 A T 抽籤に当籤する確率を高くする遊技性を採用する場合、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」が ON である遊技において「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定された

50

としても特定演出を必ず行うことなく、C Z中A T抽籤に当籤した場合に限り、特定演出を行うこととしてもよい。

【1565】

「F__通常リップ__1」「F__通常リップ__2」についても同様に、「C Z」中の「レア役当籤フラグ」がONである遊技において特定演出を必ず行うこととしてもよく、また、(C Z中A T抽籤の結果とは関係なく)所定の確率で特定演出を行うこととしてもよい。また、「レア役当籤フラグ」がOFFである遊技において「F__通常リップ__1」「F__通常リップ__2」が内部当籤役として決定された場合、特定演出を必ず行わないこととしてもよく、また、所定の確率で特定演出を行うこととしてもよい。このようにすることで、特別な図柄の組合せを表示させることに失敗する特定演出を適切な頻度で行うことができる。

10

【1566】

ここで、C Z中A T抽籤に用いるC Z中A T抽籤テーブル(図130(B))を参照すると、「F__通常リップ__3」「F__通常リップ__4」(抽籤種別2の「V揃いリップ」)が内部当籤役として決定された場合、所定の確率でA T抽籤に当籤し、それ以外の場合に非当籤となる。そのため、「レア役当籤フラグ」がOFFである場合、「F__通常リップ__3」「F__通常リップ__4」が内部当籤役として決定されたとしても、特定演出は、必ず行われるわけではなく、所定の確率でのみ行われる。一方で、「レア役当籤フラグ」がONである場合には、特定演出が行われやすいため、本仕様例のパチスロ1によれば、レア役が内部当籤役として決定された遊技の次の遊技を特定演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。

20

【1567】

なお、本仕様例のパチスロ1では、「C Z」中のレア役が内部当籤役として決定された次遊技に限り、特典を付与する確率を高くすることとしているが、特典を付与する確率が高い状態は、レア役が内部当籤役として決定された次遊技に限られるものではない。例えば、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から2回以上の所定回数先の遊技までの期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。また、遊技回数に限らず、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から失敗を含む特定演出が所定回数行われるまでの期間、すなわち、レア役が内部当籤役として決定された後、「F__通常リップ__1」～「F__通常リップ__4」が内部当籤役として所定回数決定されるまでの期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。この場合において、特定演出が所定回数行われる前に、成功する特定演出が一度行われた場合、特典を付与する確率が高い状態を終了することとしてもよく、また、成功する特定演出が一度行われた後も、特定演出が所定回数行われるまで、特典を付与する確率が高い状態を継続させることとしてもよい。また、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から所定の終了条件が満たされるまでの期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。また、これらの条件を組み合わせ、レア役が内部当籤役として決定された次遊技から何れか1つの条件を満たすまでの期間、複数の条件を満たすまでの期間、又は全ての条件を満たすまでの期間を、特典を付与する確率が高い状態とすることとしてもよい。

30

【1568】

また、遊技性(遊技仕様)の他の例(その7)において説明した遊技性や演出例は、「C Z」中の遊技に限るものではない。本仕様例のパチスロ1では、「A T」中も同様の制御を行っている他、「前兆」中や非有利区間(通常区間)においても同様の制御を行うこととしてもよい。

40

【1569】

[遊技性(その7)のまとめ]

以上説明したパチスロ1において実装可能な遊技性(遊技仕様)の他の例(その7)をまとめると以下の通りである。

【1570】

(レア役次遊技の恩恵1(特典付与期待度が高い))

図105及び図130を参照すると、本仕様例のパチスロ1では、「F__強チェリプ(抽

50

籤種別2の「強チェリーリブ」）」や「F__強スイカ（抽籤種別2の「強スイカ」）」といったレア役は、内部当籤役として決定される確率は低いものの、CZ中AT抽籤に当籤する確率（特典付与の期待度）は高い。このようなレア役が内部当籤役として決定されたにもかかわらず特典が付与されない場合、遊技者は遊技意欲が削がれてしまうが、本仕様例のパチスロ1では、レア役当籤時に特典が付与されない場合の次遊技を特典付与の期待度が高い状態としている。

【1571】

ここで、「F__通常リブ__3（抽籤種別2の「V揃いリブ」）」「F__通常リブ__4（抽籤種別2の「V揃いリブ」）」といった非レア役は、内部当籤役として決定される確率は高い一方でCZ中AT抽籤に当籤する確率は低いものの、レア役当籤の次遊技に限っては特典付与の期待度が高い。これにより、本仕様例のパチスロ1では、通常であれば特典付与の期待度が低い非レア役であっても、レア役当籤の次遊技は特典が付与される役になるため、レア役当籤時に特典が付与されない場合であっても、遊技意欲の低下を抑えることができる。

10

【1572】

また、パチスロ1では、レア役当籤の次遊技に内部当籤役として決定される確率が低いレア役が内部当籤役として決定された場合にも特典を付与するが、内部当籤役として決定される確率が高い非レア役であっても特典を付与する。本仕様例の場合、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」は、約 $1/10$ （ $= (4549 + 1974) / 65536$ ）の確率で内部当籤役として決定されるため、遊技者は、レア役当籤の次遊技に強い関心を抱くことになり、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

20

【1573】

（レア役次遊技の恩恵2（演出頻度が高い））

また、パチスロ1では、レア役当籤の次遊技に、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定されると特定演出（成功）が行われる他、「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」が内部当籤役として決定された場合も特定演出（失敗）が行われる。そのため、パチスロ1では、レア役当籤の次遊技は、失敗する演出も含めると約 $1/8.4$ （ $= (218 + 1006 + 4549 + 1974) / 65536$ ）の確率で特定演出が行われ、成功する演出だけでも約 $1/10$ の確率で特定演出が行われる。

30

【1574】

一方で、レア役当籤の次遊技以外の遊技では、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」が内部当籤役として決定され、かつ、CZ中AT抽籤に当籤した場合に限り特定演出が行われるため、パチスロ1では、レア役当籤の次遊技に特定演出を高確率で行うことができる。遊技者にとってみれば、レア役当籤の次遊技に強い関心を抱くことになり、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

【1575】

なお、パチスロ1では、レア役当籤の次遊技であることを「レア役当籤フラグ」を用いて管理しているが、「レア役当籤フラグ」がONである遊技において内部当籤役として「はずれ」が決定された場合、「レア役当籤フラグ」をONのまま維持することとしてもよい。これにより、レア役当籤の次遊技だけでなく、更に次遊技についても、特定演出が行われる確率を高くすることができる。遊技者にとってみれば、レア役当籤の次遊技において内部当籤役として「はずれ」が決定された場合には、特定演出が行われる確率が高い遊技を継続することができるため、遊技の興趣が向上する。

40

【1576】

ここで、図108に示すように、「はずれ」が内部当籤役として決定された遊技では、「はずれ」の図柄の組合せが表示されるが、この「はずれ」の図柄の組合せは、打順ベル当籤時に押し順に不正解した場合にも表示され得る。遊技者にとってみれば、レア役当籤の次遊技において「はずれ」の図柄の組合せが表示された場合、「レア役当籤フラグ」がONのまま維持されているのかOFFにリセットされてしまったのか把握することができな

50

いため、「はずれ」の図柄の組合せが表示された次遊技にも強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。

【 1 5 7 7 】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上、本仕様例のパチスロ機 1 の遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）について説明した。続いて、パチスロ機 1 の遊技性（遊技仕様）の他の例（その 7）を発揮する際の主制御回路 9 0 及び副制御回路 2 0 0 が有する各種機能について説明する。

【 1 5 7 8 】

主制御回路 9 0 は、スタートスイッチ 6 S やストップスイッチ 7 S と接続され、図 1 に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール 3 L、3 C、3 R 及び表示窓 4 は、可変表示手段として機能する。

10

【 1 5 7 9 】

また、主制御回路 9 0 は、C Z 中に内部当籤役に応じて C Z 中 A T 抽籤を行い、当籤した場合に「A T」という特典を付与するとともに、「C Z」中のレア役当籤の次遊技に「F__通常リブ__3」などが内部当籤役として決定されると、「A T」という特典を付与するため、主制御回路 9 0 は、特典付与手段として機能する。なお、主制御回路 9 0 は、「C Z」中のレア役当籤の次遊技であることを、「レア役当籤フラグ」に基づき管理するため、主制御回路 9 0 は、フラグ管理手段として機能する。

【 1 5 8 0 】

また、主制御回路 9 0 は、有利区間の移行時に移行先の種別として「C Z」が決定されている場合に、非有利区間（通常区間）や前兆中よりも A T 期待度が高い「C Z」を開始するため、主制御回路 9 0 は、特定状態開始手段として機能する。また、主制御回路 9 0 は、「C Z」中にレア役に当籤すると、次遊技以降の遊技を特典を付与する確率が高い状態とするため、主制御回路 9 0 は、状態制御手段として機能する。

20

【 1 5 8 1 】

また、主制御回路 9 0 は、有利区間の移行時に移行先の種別として「C Z 前兆」が決定されている場合に、前兆ゲーム数を決定し、この前兆ゲーム数が経過した後に遊技状態を「C Z」に移行するため、主制御回路 9 0 は、開始決定手段及び前兆決定手段として機能する。

【 1 5 8 2 】

また、副制御回路 2 0 0 は、特定演出を実行する場合（「C Z」中のレア役当籤の次遊技）にはスピーカ群 8 4 から特殊音を出力するため、副制御回路 2 0 0 及びスピーカ群 8 4 は、演出実行手段として機能する。また、副制御回路 2 0 0 は、「C Z 前兆」中に前兆終了後に「C Z」に移行することを示唆する演出を行うこととしてもよい。なお、本仕様例のパチスロ 1 において行う各種の演出（例えば、特定演出）は、任意の演出実行手段により行うことができ、例えば、表示装置 1 1 やサブ表示装置 1 8 により行うこととしてもよく、また、スピーカ群 8 4 やランプ群 2 1 により行うこととしてもよく、また、情報表示器 6 により行うこととしてもよい。また、演出を制御する制御手段は、演出実行手段を制御する制御手段（主制御回路 9 0 又は副制御回路 2 0 0）であり、演出実行手段の種類に応じた制御手段を用いることができる。

30

40

【 1 5 8 3 】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その 8）]

続いて、図 1 4 4 を参照して、本仕様例に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その 8）について説明する。以下説明する遊技性（その 8）は、「C Z 前兆」中の遊技性に関するものであり、特に、「C Z 前兆」中の最終遊技の遊技性に関するものである。なお、図 1 4 4 は、本仕様例に係るパチスロ 1 における「C Z 前兆」中の遊技性を概念的に説明する図である。

【 1 5 8 4 】

（C Z 前兆中の基本的な流れ）

図 1 4 4（A）に示すように、本仕様例のパチスロ 1 では、非有利区間（通常区間）中に

50

有利区間への移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤し、移行先の有利区間の種別として「CZ前兆」が決定されると、遊技状態が「CZ前兆」に移行し、その後、前兆期間が終了すると、遊技状態が「CZ」に移行する。

【1585】

ここで、本仕様例のパチスロ1では、非有利区間（通常区間）から「CZ」に直接移行することもあれば、「CZ前兆」を経由して「CZ」に移行することもある。遊技性（その7）で説明したように、「CZ」中にレア役が当籤した場合には、次遊技のAT期待度が高くなるという恩恵を受けることができるにも関わらず、「CZ前兆」中にレア役が当籤した場合、このような恩恵を受けることができないため、遊技者に対して引き損感を与えてしまう。この点、前兆を有しない仕様とすることも考えられるが、前兆を設けることで、遊技者の関心を長く引き付けることができるため、多彩な遊技性を実現するためには前兆を有する仕様とすることが好ましい。

10

【1586】

そこで、本仕様例のパチスロ1では、「CZ前兆」中のレア役に対して、遊技者にとって有利な一定の役割を与えることで、遊技者に対して与えてしまう引き損感を軽減する。パチスロ1における「CZ前兆」中のレア役の役割は多数あるが、その一例として、「CZ前兆」の最終ゲームでレア役が内部当籤役として決定された場合、次遊技から開始する「CZ」の1ゲーム目（すなわち、「CZ前兆」最終ゲームの次遊技）に「AT」への移行期待度が高くなるという恩恵を与える。言い換えると、パチスロ1では主制御回路90は、「CZ前兆」の最終ゲームでレア役が内部当籤役として決定された場合に、「CZ」中にレア役が内部当籤役として決定された場合と同様の恩恵を与える。

20

【1587】

（CZ前兆中のレア役当籤フラグの管理）

続いて、図144（B）を参照して、「CZ前兆」中の「レア役当籤フラグ」の管理方法について説明する。主制御回路90は、有利区間中にレア役に当籤すると、3OFF時処理のレア役フラグ管理（図117のS1112）において「レア役当籤フラグ」をONにセットする。そのため、主制御回路90は、「CZ前兆」中にレア役に当籤した場合にも、「レア役当籤フラグ」をONにセットする。

【1588】

主制御回路90は、「CZ」中においては、「レア役当籤フラグ」がONである場合に出玉状態別処理（CZ中）の前ゲームレア時チェック（図112のS1056）の処理を行い、ATのストックを付与するものの、「CZ前兆」中においては「レア役当籤フラグ」を用いた処理を行わないため、基本的には、「レア役当籤フラグ」がONにセットされた「CZ前兆」中の遊技には、特別な恩恵は付与されない。

30

【1589】

一方で、「CZ前兆」の最終ゲームにおいてレア役が内部当籤役として決定された場合、有利区間中のレア役であるため、主制御回路90は、次遊技に対して「レア役当籤フラグ」がONにセットする。ここで、「CZ前兆」の最終ゲームの次遊技は「CZ」中であるため、「CZ」の1ゲーム目は、「レア役当籤フラグ」がONである「CZ」中の遊技となり、出玉状態別処理（CZ中）の前ゲームレア時チェックによりATのストックが付与される。

40

【1590】

（CZ前兆中のレア役の役割）

続いて、図144（C）を参照して、「CZ前兆」中のレア役の役割について説明する。上述したように、本仕様例のパチスロ1では、「CZ前兆」の最終ゲームにおいてレア役が内部当籤役として決定された場合、「CZ」中にレア役が内部当籤役として決定された場合と同様の恩恵、すなわち、次遊技（「CZ」1ゲーム目）のAT期待度が高くなるという恩恵が付与される。以下のケースを除き、このような恩恵は、最終ゲーム以外の「CZ前兆」中は与えられないため、本仕様例のパチスロ1では、「CZ前兆」の最終ゲームを「CZ前兆」中の他のゲームよりも有利な状態とすることができる。

50

【1591】

また、主制御回路90は、「CZ前兆」中に「出玉状態別処理（前兆中）」の前兆中昇格抽籤（図111のS1032）を行っており、レア役が内部当籤役として決定されている場合、「CZ前兆」から「AT」に遊技状態を昇格させることがある（図128参照）。遊技者にとってみれば、「CZ前兆」中のレア役が遊技者にとって最も望ましい「AT」への移行に直接関与するため、遊技者に対して与えてしまう引き損感を軽減することができる。なお、図128に示す前兆昇格抽籤テーブル（CZ前兆中用）と図130に示すCZ中AT抽籤テーブルとを参照すると、「CZ前兆」中のレア役により「CZ前兆」から「AT」に昇格する確率は、「CZ」中のレア役により「AT」に当籤する確率よりも低いことが分かる。これにより、チャンスゾーンとその前兆中という遊技性の異なる2つの状態における遊技バランスを保ちつつも、前兆中のレア役により遊技者に対して与えてしまう引き損感を軽減することができる。

10

【1592】

また、主制御回路90は、「CZ前兆」中にレア役が内部当籤役として決定されている場合、前兆中昇格抽籤により「CZ前兆」から「CZ」に遊技状態を昇格（前兆期間を短縮）させることがある（図128参照）。ここで、「CZ前兆」は前兆期間経過後に「CZ」に移行することが決まっているため、レア役に基づき「CZ前兆」から「CZ」に昇格しただけでは、必ずしも遊技者にとって有利なことであるとは言えない。この点、本仕様例のパチスロ1では、有利区間中にレア役に当籤すると「レア役当籤フラグ」がONにセットされるため、「CZ前兆」から「CZ」に昇格した場合、続く「CZ」1ゲーム目の遊技が「レア役当籤フラグ」がONの「CZ」中の遊技になる。そのため、パチスロ1では、「CZ前兆」中の最終ゲームのレア役だけでなく、最終ゲーム以外のレア役であって、前兆昇格抽籤により「CZ」に当籤した場合のレア役も、「CZ」中に当籤したレア役と同様の恩恵、すなわち、次遊技（「CZ」1ゲーム目）のAT期待度が高くなるという恩恵を付与することができる。

20

【1593】

なお、遊技性（遊技仕様）の他の例（その8）において説明した遊技性は、「CZ前兆」中の遊技に限るものではない。本仕様例のパチスロ1では、「AT前兆」中も同様の制御を行っている他、他の前兆中や非有利区間（通常区間）においても同様の制御を行うこととしてもよい。

30

【1594】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上、本仕様例のパチスロ機1の遊技性（遊技仕様）の他の例（その8）について説明した。続いて、パチスロ機1の遊技性（遊技仕様）の他の例（その8）を発揮する際の主制御回路90及び副制御回路200が有する各種機能について説明する。

【1595】

主制御回路90は、スタートスイッチ6Sやストップスイッチ7Sと接続され、図1に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール3L、3C、3R及び表示窓4は、可変表示手段として機能する。

【1596】

主制御回路90は、有利区間の移行時に移行先の種別として「CZ」又は「CZ前兆」が決定されている場合に、その後、遊技状態を「CZ」に移行可能であるため、主制御回路90は、移行決定手段として機能する。また、主制御回路90は、「CZ前兆」を経由して「CZ」に移行すると決定した場合、前兆期間を決定し、その後、前兆期間が経過すると「CZ」に移行可能であるとともに、「CZ前兆」を経由することなく「CZ」に移行すると決定した場合には直ちに「CZ」に移行可能であるため、主制御回路90は、前兆決定手段及び移行制御手段として機能する。

40

【1597】

また、主制御回路90は、「CZ」中のレア役当籤の次遊技に「F__通常リブ__3」などが内部当籤役として決定されると、「AT」という特典を付与するとともに、「CZ前兆

50

」中の最終ゲームにレア役に当籤した場合の「C Z」1ゲーム目に「F__通常リブ__3」などが内部当籤役として決定されると、「A T」という特典を付与するため、主制御回路90は、特典付与手段として機能する。

【1598】

また、主制御回路90は、「C Z前兆」中の昇格抽籤において「C Z」に当籤すると、前兆期間を短縮し、前兆期間の残り期間に関わらず「C Z前兆」を終了して「C Z」に移行するため、主制御回路90は、前兆短縮手段として機能する。また、主制御回路90は、「C Z」中のレア役当籤の次遊技から所定期間の遊技に対して、「A T」という特典を付与する期待度が高い恩恵を与えるとともに、「C Z前兆」中にレア役に基づき前兆期間の短縮ができた場合には、「C Z」1ゲーム目の遊技に対して同じ恩恵を与えるため、主制御回路90は、恩恵付与手段として機能する。

10

【1599】

[遊技性(遊技仕様)の他の例(その9)]

続いて、図145を参照して、本仕様例に係るパチスロ1において実装可能な遊技性(遊技仕様)の他の例(その9)について説明する。以下説明する遊技性(その9)は、有利区間中の遊技性に関するものであり、特に、保証システム作動中の遊技性に関するものである。なお、図145は、本仕様例に係るパチスロ1における保証システム作動中の遊技性を概念的に説明する図である。

【1600】

(保証システム非作動中のA T終了後の遊技の流れ)

20

図145(A)は、保証システム非作動中のA T終了後の遊技の流れを示す図である。本仕様例のパチスロ1では、主制御回路90は、ストックが無い「A T」中にA T中継抽籤を行っており、この継続抽籤において非当籤のまま当該セットの「A T」が終了すると、「A T」を終了して「C Z」に遊技状態を移行する。「A T」終了後の「C Z」も「A T」前の「C Z」と同じであり、主制御回路90は、「C Z」中に「A T」に当籤すると、「C Z」を終了して遊技状態を「A T」に引き戻す。一方で、「A T」に当籤しないまま「C Z」が終了すると、主制御回路90は、遊技状態を非有利区間(通常区間)に移行する。なお、「A T」終了後の「C Z」から遊技状態が再び「A T」に移行した場合、「A T」のセット数は1つ先のセット数に進む。

【1601】

30

(保証システム作動中のA T終了後の遊技の流れ)

続いて、図145(B)は、保証システム作動中のA T終了後の遊技の流れを示す図である。上述したように、主制御回路90は、保証システムが作動している場合、「A T」が開始してからの差枚数が規定数(800枚又は1800枚)に達するまで有利区間を終了させずに、「A T」と「C Z」とをループさせる。具体的には、保証システム作動中の「A T」終了後の「C Z」では、必ず「A T」に当籤し、「A T」に当籤しないまま「C Z」が終了することがない。より具体的には、本仕様例では、主制御回路90は、保証システムが作動している場合、A T終了時処理(ストック無し)において、「A T」終了後の「C Z」のC Zモードとして「EXTRA」をセットする(図119参照)。そして、C Zモードとして「EXTRA」がセットされている場合、主制御回路90は、C Z中C Z転落抽籤において転落を決定した場合であっても、転落時特殊処理により転落を回避し(図119参照)、遊技状態を再び「A T」に移行する。

40

【1602】

このように本仕様例のパチスロ1では、保証システムが作動している場合、「A T」終了後の「C Z」では、「A T」に当籤しないまま「C Z」が終了することがない。なお、遊技性(その9)では、保証システムの作動中に「C Z」が終了しない制御であればよく、「C Z」を終了しないための制御は、C Zモードとして「EXTRA」をセットする等の上述した制御に限るものではない。例えば、主制御回路90は、保証システムが作動している場合は、C Z中C Z転落抽籤を行わず、保証システムが作動していない場合に、C Z中C Z転落抽籤を行うことで、保証システムの作動中に「C Z」が終了しない制御を実現

50

可能としてもよい。

【1603】

(保証システムの作動制御)

続いて、図145(C)を参照して、主制御回路90による保証システムの作動制御、特に、保証システムを作動するか否かの作動抽籤を行うタイミングと、保証システムを作動するタイミングとの関係性について説明する。

【1604】

主制御回路90は、非有利区間(通常区間)中に有利区間移行抽籤を行っており、この移行抽籤に当籤すると、保証システムを作動するか否かの保証システム作動抽籤(図110のS1018)を行う。この保証システム作動抽籤において一度決定した保証システムの作動の有無は、移行した有利区間が終了するまで変わらずに維持される。その後、「前兆」や「CZ」を経て遊技状態が「AT」に移行すると、主制御回路90は、保証システム作動チェック(図113のS1072)において、保証システム作動抽籤において当籤していたか否かを判別し、当籤していた場合には保証システムを作動し、当籤していない場合には保証システムを作動しない。

10

【1605】

このように本仕様例のパチスロ1では、保証システムの作動の有無を、有利区間の移行時に決定しておき、保証システムを作動すると決定した場合には、その後、「AT」に移行した後に保証システムを作動する。なお、主制御回路90は、保証システムを作動すると決定していた場合であっても、「AT」に移行することなく有利区間が終了した場合には、当該有利区間の終了を持って作動することのないままリセットする。また、主制御回路90は、保証システムを作動すると、「AT」が開始してからの差枚数が規定数に達するまで保証システムを継続し、当該差枚数が規定数に達すると保証システムの作動を終了する。上述したように保証システムの作動中は「AT」と「CZ」とがループするため、「AT」が開始してからの差枚数とは、「AT」と「CZ」とがループしている間の差枚数(払出枚数-投入枚数)を意味する。

20

【1606】

(保証システム作動中の差枚数計算)

続いて、本仕様例のパチスロ1における保証システム作動中の差枚数計算の方法について説明する。本仕様例のパチスロ1では、遊技状態毎に複数の役のそれぞれに対して差枚数の更新値を規定しておき、滞在している遊技状態と今回の遊技において内部当籤役として決定された役とに対して規定された更新値を用いて、保証システム作動中の差枚数計算を行う。ここで、本仕様例のパチスロ1において用いる更新値を、図141(C)に示す。

30

【1607】

図141(C)の「AT or CZ中」欄に示す更新値は、「AT」又は「CZ」中に参照する更新値を示し、「エンディング中」欄に示す更新値は、「エンディング」中に参照する更新値を示す。具体的には、主制御回路90は、「AT」中のAT差枚計算(図113のS1074)において、1セットの「AT」中の差枚数を「AT or CZ中」欄に示す更新値を用いて計算する他、「AT」中の保証システムチェック(図113のS1073)及び「CZ」中の保証システムチェック(図112のS1052)において、保証システム作動中の差枚数を「AT or CZ中」欄に示す更新値を用いて計算する。また、主制御回路90は、「エンディング」中の終了枚数計算(図116のS1102)において、「AT最終ゲーム用カウンタ」を始動するまでの残り差枚数を「エンディング中」欄に示す更新値を用いて計算する。

40

【1608】

なお、本仕様例では、これら差枚数の計算は、減算方式により行う。一例として、保証システム作動中の差枚数を計算する場合、主制御回路90は、初めに保証システムの作動期間を定める規定数(例えば、800)をカウンタにセットし、保証システム作動中の遊技において、投入枚数よりも払出枚数の方が多いとき(遊技者側のプラス)は、カウンタの値を減算し、投入枚数よりも払出枚数の方が少ないとき(遊技者側のマイナス)は、カウ

50

ンタの値を加算する。

【1609】

図141(C)に示すように、「はずれ」に対しては、「AT」「CZ」「エンディング」の何れの遊技状態であっても、更新値として「+3」が規定されている。主制御回路90は、内部当籤役として「はずれ」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算、1セットの「AT」中の差枚数の計算、及び「エンディング」中の差枚数の計算の何れにおいても、対応するカウンタを「3」加算する。

【1610】

また、「F__通常リブ__1」～「F__特殊リブ__2」は、リプレイの作動に係る役(リプレイ役)であり、投入枚数と払出枚数とが一致するため、「AT」「CZ」「エンディング」の何れの遊技状態であっても、更新値として「0」が規定されている。主制御回路90は、内部当籤役として「F__通常リブ__1」～「F__特殊リブ__2」の何れかが決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算、1セットの「AT」中の差枚数の計算、及び「エンディング」中の差枚数の計算の何れにおいても、対応するカウンタを「0」加算する。

10

【1611】

また、図141(C)に示す「F__打順ベル群」は、「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル6D」を意味し、内部当籤役として「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル6D」の何れかが決定された場合、主制御回路90は、「F__打順ベル群」に規定された更新値を用いて、対応するカウンタを更新する。「エンディング」中は遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるため、「F__打順ベル群」に対しては、「エンディング」中の更新値として「-6」が規定されている。主制御回路90は、「エンディング」中に「F__打順ベル1A」～「F__打順ベル6D」の何れかが内部当籤役として決定されると、対応するカウンタを「6」減算することで、「エンディング」中の差枚数を計算する。

20

なお、「AT」及び「CZ」中の「F__打順ベル群」に対して規定された更新値については、後述する。

【1612】

また、「F__弱スイカ」「F__強スイカ1」「F__強スイカ2」に対しては、「AT」又は「CZ」中の更新値として「0」が規定されており、「エンディング」中の更新値として「-6」が規定されている。主制御回路90は、内部当籤役として「F__弱スイカ」「F__強スイカ1」「F__強スイカ2」の何れかが決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算及び1セットの「AT」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「0」加算し、「エンディング」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「6」減算する。

30

【1613】

ここで、「エンディング」中の差枚数の計算は、枚数リミッタの発動に係るものであるため、パチスロ1では、減算値が最も大きくなるように更新値を規定している。一方で、保証システム作動中の差枚数の計算、1セットの「AT」中の差枚数の計算では、基本的には、枚数リミッタの発動に係らないため、枚数リミッタとの関係を考慮することなく規定する。そこで、本仕様例では、「F__弱スイカ」「F__強スイカ1」「F__強スイカ2」の更新値として「0」を規定している。その結果、保証システム作動中の差枚数の計算、及び1セットの「AT」中の差枚数の計算では、「F__弱スイカ」「F__強スイカ1」「F__強スイカ2」に多く当籤し、9枚のメダルの払い出し(図108参照)を多く受けた場合、遊技者は通常よりも多くのメダルの払い出しを受けるまで、保証システム又は1セットの「AT」が継続する。

40

【1614】

また、「F__チャンス1枚」に対しては、「AT」又は「CZ」中の更新値として「+3」が規定されており、「エンディング」中の更新値として「+2」が規定されている。主制御回路90は、内部当籤役として「F__チャンス1枚」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算及び1セットの「AT」中の差枚数の計算においては、対応する

50

カウンタを「3」加算し、「エンディング」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「2」加算する。

【1615】

また、「F__共通ベル」に対しては、「AT」「CZ」「エンディング」の何れの遊技状態であっても、更新値として「-6」が規定されている。主制御回路90は、内部当籤役として「F__共通ベル」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算、1セットの「AT」中の差枚数の計算、及び「エンディング」中の差枚数の計算の何れにおいても、対応するカウンタを「6」減算する。

【1616】

また、「F__共通1枚」に対しては、「AT」又は「CZ」中の更新値として「+3」が規定されており、「エンディング」中の更新値として「+2」が規定されている。主制御回路90は、内部当籤役として「F__チャンス1枚」が決定された場合、保証システム作動中の差枚数の計算及び1セットの「AT」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「3」加算し、「エンディング」中の差枚数の計算においては、対応するカウンタを「2」加算する。

10

【1617】

(CZ又はAT中の打順ベル群当籤時の更新値)

図145(D)に戻り、「AT」中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されるため、「F__打順ベル群」に対する「AT」中の更新値として「-6」が規定されている(図141(C)参照)。一方で、「CZ」中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されないため、遊技者は、6択の押し順に自力で正解することができた場合に9枚のメダルの払い出し(差枚数「+6」)を受けることができ、押し順に不正解の場合には0枚又は1枚のメダルの払い出し(差枚数「-3」又は「-2」)しか受けることができない。本仕様例のパチスロ1では、「F__打順ベル群」当籤時に任意の押し順で停止操作を行った場合の差枚数の期待値を設定しておき、「CZ」中に「F__打順ベル群」のうちの何れかが当籤した場合、期待値に基づき差枚数の計算を行う。

20

【1618】

ここで、本仕様例のパチスロ1の場合、この差枚数の期待値は「約+1.75枚(更新値-1.75)」であり、小数を含む値である。そこで、主制御回路90は、「CZ」中に關しては、-1.75枚を挟む連続する2つの整数(-1又は-2)を更新値とし、これら2つの更新値を所定の確率で割り振ることで、「CZ」中の「F__打順ベル群」当籤時の差枚数の計算を行う。これにより、主制御回路90は、小数点以下の計算を省きつつも、総合的には期待値通りの値で差枚数の計算を行うことができる。

30

【1619】

(保証システム作動中の差枚数計算の別例)

続いて、図145(E)を参照して、保証システム作動中の差枚数計算の別例について説明する。図145(E)に示すように、この別例では、主制御回路90は、「AT」中は、役毎に規定された差枚数の更新値(図141(C)参照)を参照して、内部当籤役として決定された役に基づき、保証システム作動中の差枚数の計算を行う。

【1620】

一方で、主制御回路90は、「CZ」中は、「CZ」中の単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報、より具体的には、「CZ」中の単位遊技当たりに払い出されるメダルの枚数の期待値から単位遊技において用いられるメダルの枚数の期待値(本仕様例では3)を減算した、「CZ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値を更新値として、この単位遊技当たりの差枚数の期待値(更新値)に「CZ」中に行われた単位遊技の回数を乗算することで、保証システム作動中の「CZ」中の差枚数を計算する。なお、「CZ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値が正の値の場合には(遊技者側のプラス)、更新値は負の値となり、当該期待値が負の値の場合には(遊技者側のマイナス)、更新値は正の値となる。

40

【1621】

50

また、「C Z」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値が、小数を含む値である場合には、主制御回路90は、上述と同様に、当該期待値を挟む連続する2つの整数を更新値として、これら2つの更新値を、「C Z」中の単位遊技毎に所定の確率で割り振ることで、保証システム作動中の「C Z」中の差枚数を計算することとしてもよい。

【1622】

また、保証システム作動中の「C Z」中の差枚数の計算ではなく、保証システム作動中の「A T」中の差枚数の計算を、「A T」中の単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報に基づき行うこととしてもよい。より具体的には、主制御回路90は、「A T」中の単位遊技当たりに払い出されるメダルの枚数の期待値から単位遊技において用いられるメダルの枚数の期待値（本仕様例では3）を減算した、「A T」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値を更新値として、この単位遊技当たりの差枚数の期待値（更新値）に「A T」中に行われた単位遊技の回数を乗算することで、保証システム作動中の「A T」中の差枚数を計算することとしてもよい。このとき、保証システム作動中の「C Z」中の差枚数の計算は、図141（C）に示す役毎の更新値に基づき行うこととしてもよく、また、図145（E）において説明した「C Z」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値を用いて行うこととしてもよい。

10

【1623】

また、主制御回路90は、当該遊技における実際の差枚数（全リールの停止時に実際に払い出されたメダルの枚数から当該遊技に用いたメダルの枚数を減算した値）に基づき、保証システム作動中の「C Z」中、又は保証システム作動中の「A T」中の差枚数の計算を行うこととしてもよい。

20

【1624】

（保証システム作動中の差枚計算の開始タイミング（別例））

なお、本仕様例のパチスロ1では、保証システム作動中の差枚数の計算を、「A T」に移行したタイミングで開始（すなわち、保証システムを作動したタイミングで開始）することとしているが、これに限られるものではなく、保証システムの作動抽籤に当籤したタイミングから開始することとしてもよい。ここで、保証システムの作動抽籤に当籤してから「A T」に移行するまでには、「前兆」と「C Z」とが含まれるが、主制御回路90は、両状態ともに上述の「C Z」中の計算方法により差枚数を計算することができる。また、「A T」に移行する前は、未だ保証システムが作動していない状態であるため、主制御回路90は、例えば、内部当籤役として「はずれ」が決定された場合にのみ差枚数を「+3」することとしてもよい。このようにすることで、「A T」に移行するまでに減少したメダルの枚数分を保証システムの規定値の初期値に加算することができる。

30

【1625】

[遊技性（その9）のまとめ]

以上説明したパチスロ1において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その9）をまとめると以下の通りである。

【1626】

（保証システム作動中の有利区間の終了制御）

主制御回路90は、保証システムが作動している場合、「A T」が開始してからの差枚数が規定数（800枚又は1800枚）に達するまで有利区間を終了させない。具体的には、保証システム作動中の「A T」終了後の「C Z」では、必ず「A T」に当籤し、「A T」に当籤しないまま「C Z」が終了することがない。これにより、本仕様例のパチスロ1によれば、保証システムが作動している間は、「A T」と「C Z」とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1627】

（保証システム作動の抽籤タイミングと開始タイミング）

主制御回路90は、保証システムの作動の有無を、有利区間の移行時に決定しておき、保証システムを作動すると決定した場合には、その後、「A T」に移行した後に保証システムを作動する。このような制御では、有利区間に移行してから「A T」に移行するまでの

50

間は、保証システムが作動することはないものの、有利区間の移行時に作動の有無が決定されているため、「AT」に移行するまでの間（「前兆」及び「CZ」中）に保証システムの作動の有無の決定結果に関する演出を行うことができる。例えば、「前兆」中や「CZ」中に保証システムを作動することが決定されていることを示唆する演出が行われた場合、遊技者にとってみれば、「AT」に移行できた場合には保証システムの作動により規定数のメダルを獲得でき、反対に、「AT」に移行できない場合には保証システムが作動することなく、作動抽籤の当籤が無駄になってしまうため、演出が行われた後の遊技に対して強い関心を抱くことになり、興味が向上する。

【1628】

なお、保証システムの作動の有無の決定結果に関する演出は、任意の演出であってよく、例えば、保証システムを作動することが決定されている場合に所定確率で行い、作動しないことが決定されている場合に所定確率とは異なる特定確率で行う、保証システムの作動の有無の決定結果を示唆する演出であってもよく、また、保証システムを作動することが決定されている場合に所定確率で行い、作動しないことが決定されている場合には行うことのない、保証システムを作動することが決定されていることを告知する演出であってもよい。このような演出は、任意の演出実行手段により行うことができ、例えば、表示装置11やサブ表示装置18により行うこととしてもよく、また、スピーカー群84やランプ群21により行うこととしてもよく、また、情報表示器6により行うこととしてもよい。また、演出を制御する制御手段は、演出実行手段を制御する制御手段（主制御回路90又は副制御回路200）であり、演出実行手段の種類に応じた制御手段を用いることができる。

【1629】

また、この演出は、有利区間に移行してから「AT」が開始されるまでの任意のタイミングで行うことができ、例えば、「前兆」中や「CZ」中に行うこととしてもよく、また、「AT」に当籤したタイミングで行うこととしてもよい。上述したように、パチスロ1では、「CZ」中のレア役当籤の次遊技に「F__通常リップ__3」「F__通常リップ__4」が内部当籤役として決定されると特定演出（成功）が行われる。この特定演出では、遊技者は右1stの押し順で図柄「Va」又は「Vb」を狙って停止操作を行い、結果、図柄「Va」又は「Vb」が3つ並んで表示される「V揃いリップ」の図柄の組合せが表示される。ここで、特定演出に伴い遊技者が第2停止操作まで行くと、図柄「Va」又は「Vb」が2つ並んで表示（テンパイ）されることがあるが、このときにスピーカー群84から出音するテンパイ音を用いて、保証システムの作動の有無の決定結果に関する演出を行うこととしてもよい。一例として、保証システムを作動することが決定されており、かつ、レア役当籤の次遊技に「F__通常リップ__3」「F__通常リップ__4」が内部当籤役として決定されている特定演出（成功）において、図柄「Va」又は「Vb」がテンパイすると、所定の確率で特別なテンパイ音を出力し、所定の確率以外の確率で通常のテンパイ音を出力する。一方で、保証システムを作動することが決定されていない、かつ、レア役当籤の次遊技に「F__通常リップ__3」「F__通常リップ__4」が内部当籤役として決定されている特定演出（成功）において、図柄「Va」又は「Vb」がテンパイすると、特別なテンパイ音を出力することなく、通常のテンパイ音を出力する。なお、レア役当籤の次遊技に「F__通常リップ__1」「F__通常リップ__2」が内部当籤役として決定されている特定演出（失敗）において、出音するテンパイ音は任意であり、例えば、特定演出（成功）と同様に、保証システムの作動の有無の決定結果に応じて、所定の確率（又は所定の確率とは異なる特定の確率）で特別なテンパイ音を出力し、それ以外の確率で通常のテンパイ音を出力することとしてもよく、また、失敗する演出であるため、保証システムの作動の有無の決定結果に関わらず、通常のテンパイ音を出力することとしてもよい。

【1630】

また、保証システムの作動抽籤を、「AT」移行時ではなく有利区間の移行時に行い、保証システムの作動を「AT」移行時に行うことで、保証システムの作動抽籤に当籤する確率が高くなるように設計することができる。すなわち、作動抽籤に当籤したからといって

必ず保証システムが作動するとは限らないため、当籤確率をその分高くすることができる。なお、設定値毎に「AT」への移行期待度が異なる場合、設定値毎に保証システムの作動抽籤に当籤する確率を異ならせることとしてもよい。例えば、本仕様例のパチスロ1では、設定1は「CZ」中に「AT」に当籤する期待度が相対的に低く、設定6は、設定1は「CZ」中に「AT」に当籤する期待度が相対的に高い。そこで、設定1である場合には保証システムの作動抽籤に当籤する確率を高くし、設定6であれば保証システムの作動抽籤に当籤する確率を低くすることとしてもよい。言い換えると、「AT」への移行期待度が高い設定に対しては、保証システムの作動抽籤に当籤する確率を低くし、「AT」への移行期待度が低い設定に対しては、保証システムの作動抽籤に当籤する確率を高くすることとしてもよい。

10

【1631】

〔保証システム作動中の差枚数計算〕

保証システムは、保証システム作動中の差枚数が規定数に達すると終了するが、主制御回路90は、保証システム作動中の「AT」中は、役毎に規定された差枚数の更新値(図141(C)参照)を参照して、内部当籤役として決定された役に基づき、保証システム作動中の差枚数の計算を行う。一方で、主制御回路90は、保証システム作動中の「CZ」中は、「CZ」中の単位遊技当たりの差枚数の期待値(更新値)に「CZ」中に行われた単位遊技の回数を乗算することで、保証システム作動中の「CZ」中の差枚数を計算する。このような制御とした場合、「CZ」中の差枚数は、長期的には期待値通りに収まるものの、短期的には期待値に一致しないことがある。その結果、本仕様例のパチスロ1によれば、保証システムが終了するまでの差枚数を、遊技者によって異ならせることができ、多様性を持った遊技性を実現することができる。

20

【1632】

〔主制御基板及び副制御基板が有する各種機能〕

以上、本仕様例のパチスロ機1の遊技性(遊技仕様)の他の例(その9)について説明した。続いて、パチスロ機1の遊技性(遊技仕様)の他の例(その9)を発揮する際の主制御回路90及び副制御回路200が有する各種機能について説明する。

【1633】

主制御回路90は、スタートスイッチ6Sやストップスイッチ7Sと接続され、図1に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール3L、3C、3R及び表示窓4は、可変表示手段として機能する。

30

【1634】

主制御回路90は、非有利区間(通常区間)又は「CZ」において「AT」に当籤すると、遊技状態を「AT」に移行し、ストックが無い状態で継続抽籤に非当籤のまま当該セットの「AT」が終了すると、遊技状態を「CZ」に移行するため、主制御回路90は、有利状態制御手段として機能する。また、主制御回路90は、「AT」に当籤しないままCZ中の転落抽籤において転落が決定されると、「CZ」を終了して非有利区間(通常区間)に遊技状態を移行するため、主制御回路90は、高確状態制御手段として機能する。

【1635】

また、主制御回路90は、保証システムが作動している場合、「AT」が開始してからの差枚数が規定数(800枚又は1800枚)に達するまで「CZ」の終了を回避して、有利区間を終了させないため、主制御回路90は、転落回避手段として機能する。また、主制御回路90は、有利区間の移行時に保証システムを作動するか否かを決定し、保証システムを作動すると決定した場合には、「AT」への移行が行われたタイミングから保証システムの作動を開始するため、主制御回路90は、特別機能決定手段及び特別機能制御手段として機能する。また、主制御回路90は、保証システム作動中の差枚数を計数するため、主制御回路90は、計数手段として機能する。

40

【1636】

〔遊技性(遊技仕様)の他の例(その10)〕

続いて、図146を参照して、本仕様例に係るパチスロ1において実装可能な遊技性(遊

50

技仕様)の他の例(その10)について説明する。以下説明する遊技性(その10)は、有利区間の「エンディング」中の遊技性に関するものであり、特に、「エンディング」の終了制御に関するものである。なお、図146は、本仕様例に係るパチスロ1における「エンディング」の終了制御を概念的に説明する図である。

【1637】

(AT中のセット管理の基本的な流れ)

図146(A)は、「AT」中のセット管理の基本的な流れを示す図である。本仕様例のパチスロ1では、主制御回路90は、100枚の差枚数を1セットとし、この1セット中に行う継続抽籤の結果に応じて「AT」の継続を管理し、1セット目～18セット目では、継続抽籤に当籤(継続)する(より詳細には、「AT」のストックが1以上ある状態で当該セットの差枚数が100枚に達する)と次セットの「AT」を行い、継続抽籤に非当籤(終了)する(より詳細には、「AT」のストックが0のまま、当該セットの差枚数が100枚に達する)と「AT」を終了し「CZ」に移行する。

10

【1638】

また、上述したように本仕様例のパチスロ1では、20セット目に到達すると、「AT」から「エンディング」に移行する。具体的には、主制御回路90は、19セット目において継続抽籤に当籤(継続)すると(より詳細には、「AT」のストックが1以上ある状態で当該セットの差枚数が100枚に達する)と、AT終了時処理により20セット目の「AT」に移行するが、この20セット目(シナリオ最大セット数)の「AT」に到達すると、AT終了時処理(ストック有)により、遊技状態を「AT」から「エンディング」に移行する(図119参照)。なお、主制御回路90は、19セット目において継続抽籤に非当籤(終了)する(より詳細には、「AT」のストックが0のまま、当該セットの差枚数が100枚に達する)と「AT」を終了し「CZ」に移行する。

20

【1639】

主制御回路90は、「エンディング」中は継続抽籤を行わず、リミッタの発動(より詳細には、リミッタが発動する直前)まで「エンディング」を継続する。例えば、19セット目の「AT」が継続して20セット目に到達した場合、主制御回路90は、AT終了時処理(ストック有)において、「2364」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値(枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値)を減算し、減算結果を「システム差枚カウンタ」の値としてセットする。そして、主制御回路90は、「エンディング」中の最終カウンタ始動チェックにおいて、有利区間の継続ゲーム数が1480ゲームに到達したか否か、有利区間中の最大の獲得差枚数が2364枚に達したか否か、又は「システム差枚カウンタ」が0以下であるか否かを判別し、何れかの条件を満たしている場合には、その後、5回の遊技を行った後に最終カウンタ終了チェックにより有利区間(エンディング)を終了する(図119及び図120参照)。

30

【1640】

なお、「システム差枚カウンタ」には「2364」から現在までの有利区間中の獲得差枚数の値(枚数リミッタに用いるカウンタが計数している値)を減算した値が、「エンディング」移行時にセットされるため、有利区間中の最大の獲得差枚数が2364枚に達したこと(枚数リミッタを発動するためのカウンタが2364枚に達したこと)と、「システム差枚カウンタ」が0以下であることとは、基本的には同じである。ただし、「システム差枚カウンタ」は、図141(C)に示すカウンタの更新値に基づき、当該遊技の内部当籤役に応じて更新し、枚数リミッタを発動するためのカウンタは、当該遊技において実際に払い出されたメダルの枚数に応じて更新するため、異なることもある。この場合において、「システム差枚カウンタ」の更新値は、当該役が内部当籤役として決定された場合に払い出し得る最大の払出枚数に基づき規定されているため、「システム差枚カウンタ」が0以下になる前に、枚数リミッタを発動するためのカウンタが2364枚に達することはない。

40

【1641】

(ラスト5G間の差枚数の最大値)

50

続いて、図 1 4 6 (B) を参照して、「エンディング」中の最終 5 ゲーム間の差枚数の最大値について説明する。本仕様例のパチスロ 1 では、3 B E T の遊技で最大の払出枚数が 9 枚であるため、単位遊技当たりの最大の差枚数は 6 枚であり、5 ゲーム間の差枚数の最大値は 3 0 枚である。そのため、本仕様例のパチスロ 1 のように、最終カウンタ始動チェックの枚数として「2 3 6 4 枚」を用いた場合、最終カウンタ始動チェックに掛かる遊技における差枚数の最大値は「2 3 6 9 枚」であり、その後、5 ゲーム経過後の差枚数の最大値は「2 3 9 9 枚」であるため、枚数リミッタ (2 4 0 0 枚) が発動することなく有利区間を終了することができる。

【 1 6 4 2 】

なお、パチスロ 1 において 5 ゲーム間での差枚数の最大値は 3 0 枚であるため、別例に示すように、最終カウンタ始動チェックの枚数として「2 3 7 0 枚」を用いることもできる。この別例の場合、最終カウンタ始動チェックに掛かる遊技における差枚数の最大値は「2 3 7 5 枚」であり、その後、4 ゲーム経過後の差枚数の最大値は「2 3 9 9 枚」であり、枚数リミッタが発動することはない。一方で、5 ゲーム経過後の差枚数の最大値は「2 4 0 5 枚」であり枚数リミッタが発動してしまうものの、予定されていた 5 ゲーム分の遊技は確実に行うことができる。

【 1 6 4 3 】

このように本仕様例のパチスロ 1 では、有利区間中の最大の獲得差枚数がリミット閾値 (2 4 0 0 枚) よりも少ない所定値 (2 3 6 4 枚) に達すると、その後、所定回数 (5 回) の遊技が行われた場合に、有利区間を終了する。この場合において、リミット閾値と所定値との関係は、本仕様例のように (リミット閾値 - 所定値 単位遊技における差枚数の最大値 (6 枚) × 所定回数 (5 回) + 単位遊技における差枚数の最大値 (最終カウンタ始動チェックに掛かる遊技分)) とすることで、枚数リミッタ (2 4 0 0 枚) が発動することなく有利区間を終了することができる。また、別例のように、(リミット閾値 - 所定値 単位遊技における差枚数の最大値 (6 枚) × 所定回数 (5 回)) とすることで、有利区間中の最大の獲得差枚数を可能な限り多くすることができる。

【 1 6 4 4 】

また、差枚数は、当該遊技において内部当籤役として決定された役に応じて異なるため、枚数リミッタを発動するタイミングは、遊技の結果に応じて異なることになり、一定のタイミングで発動することができない。この点、本仕様例のパチスロ 1 のように、枚数リミッタが発動する直前に差枚数のカウントから、遊技の結果に関わらず常に一定のゲーム数のカウントに切り替えることで、有利区間の終了タイミングを一定にすることができる。その結果、例えば、「エンディング」の最終 5 ゲーム間に、残り数回の遊技で有利区間が終了してしまうといったことを遊技者に対して報せることもでき、遊技者に唐突な感を抱かせることがなく、有利区間を終了することができる。

【 1 6 4 5 】

そのため、本仕様例のパチスロ 1 では、「エンディング」の最終 5 ゲーム間 (最終カウンタ始動チェックに掛かった後の 5 ゲーム間) において、特有の演出を実行する演出実行手段 (例えば、表示装置 1 1、サブ表示装置 1 8、スピーカー群 8 4、ランプ群 2 1、情報表示器 6 など) と、当該演出実行手段を制御する演出制御手段 (例えば、副制御回路 2 0 0、主制御回路 9 0) を備えることができる。

【 1 6 4 6 】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上、本仕様例のパチスロ機 1 の遊技性 (遊技仕様) の他の例 (その 1 0) について説明した。続いて、パチスロ機 1 の遊技性 (遊技仕様) の他の例 (その 1 0) を発揮する際の主制御回路 9 0 及び副制御回路 2 0 0 が有する各種機能について説明する。

【 1 6 4 7 】

主制御回路 9 0 は、スタートスイッチ 6 S やストップスイッチ 7 S と接続され、図 1 に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール 3 L、3 C、3 R 及び表示窓 4 は、可変表示手段として機能する。

10

20

30

40

50

【 1 6 4 8 】

主制御回路 90 は、非有利区間（通常区間）又は「C Z」において「A T」に当籤すると、遊技状態を「A T」に移行し、ストックが無い状態で継続抽籤に非当籤のまま当該セットの「A T」が終了すると、遊技状態を「C Z」に移行するため、主制御回路 90 は、有利状態制御手段として機能する。なお、本仕様例では、有利状態の一例として有利区間（特に有利区間中の「A T」）を例にとって説明したが、本明細書において、有利状態は、有利区間に限られるものではない。有利状態は、遊技者にとって有利な任意の状態であってよく、例えば、ボーナス状態中であってよく、また、例えば、単位遊技当たりの差枚数の期待値が 0 よりも大きい場合には非有利区間も含むこととしてもよい。もちろん、遊技者にとって有利な状態は、単位遊技当たりの差枚数の期待値が 0 よりも大きいことに限るものではなく、何らかの抽籤において有利な状態を含むこととしてもよい。

10

【 1 6 4 9 】

また、主制御回路 90 は、各種カウンタを用いて「A T」中や有利区間中の差枚数を計数するため、主制御回路 90 は、差枚数カウンタを有する。また、主制御回路 90 は、有利区間中の最大の獲得差枚数がリミット閾値（2400 枚）に達すると枚数リミットを発動して有利区間を終了するとともに、有利区間中の最大の獲得差枚数が所定値（2364 枚）に達すると、その後、所定回数（5 回）の遊技が行われた場合に、有利区間を終了するため、主制御回路 90 は、第 1 終了手段及び第 2 終了手段として機能する。

【 1 6 5 0 】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その 11）]

続いて、図 147 及び図 148 を参照して、本仕様例に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その 11）について説明する。以下説明する遊技性（その 11）は、C Z モードの示唆演出に関するものである。なお、図 147 は、本仕様例に係るパチスロ 1 における C Z モードの示唆演出を説明する図であり、図 148 は、C Z モードの示唆演出の別例を説明する図である。

20

【 1 6 5 1 】

（C Z モードと演出態様の振り分け概要）

主制御回路 90 は、移行先の有利区間の種別として「C Z 前兆」又は「C Z」が決定された場合、C Z 当籤時モード抽籤を行い、C Z モードを決定する。ここで、図 125（B）に示すように、C Z 当籤時モード抽籤では、設定値毎に C Z モードの抽籤確率が異なり、本仕様例のパチスロ 1 の場合、設定 2, 4, 5, 6 は、「HIGH」以上の C Z モードが決定される確率が高く、「LOW 1, 2」の C Z モードが決定される確率が低い。反対に、設定 1, 3 は、「HIGH」以上の C Z モードが決定される確率が低く、「LOW 1, 2」の C Z モードが決定される確率が高い。

30

【 1 6 5 2 】

そして、主制御回路 90 が C Z モードを決定すると、副制御回路 200 は、C Z モードを示唆する演出の態様を決定し、決定した態様の演出を実行することで、C Z モードを示唆する演出を行う。なお、C Z モードの示唆演出は、ランプ群 21 の発光態様に応じて行われ、基本的に、発光態様「白色」は A T への移行期待度が低い C Z モード「LOW 1, 2」が対応し、発光態様「青色」は A T への移行期待度が中の C Z モード「MIDDLE」が対応し、発光態様「赤色」は A T への移行期待度が高い C Z モード「HIGH 以上」が対応している。ここで、本仕様例のパチスロ 1 では、決定された C Z モードよりも A T への移行期待度が高い C Z モードに対応する発光態様を決定することがない。例えば、C Z モードが「LOW 1, 2」である場合には、発光態様「白色」を必ず決定し、他の発光態様を決定しない。また、C Z モードが「MIDDLE」である場合には、発光態様「青色」又は「白色」を必ず決定し、「赤色」を決定することがない。これにより、ランプ群 21 の発光態様が「青色」である場合には、C Z モードは、「青色」に対応する C Z モード「MIDDLE 以上」であることが分かり、また、発光態様が「赤色」である場合には、C Z モードは、「赤色」に対応する C Z モード「HIGH 以上」であることが分かる。

40

【 1 6 5 3 】

50

また、図125(C)に示すように、発光態様の抽籤においても設定値毎に抽籤確率が異なり、本仕様例のパチスロ1の場合、「HIGH」以上のCZモードが決定されている場合、設定2, 4, 5, 6では、発光態様として「赤色」を決定する確率が低く、「青色」又は「白色」を決定する確率が高い。反対に、設定1, 3は、「HIGH」以上のCZモードが決定されている場合、発光態様として「赤色」を決定する確率が高く、「青色」又は「白色」を決定する確率が低い。

【1654】

図147に戻り、このように本仕様例のパチスロ1では、CZモード「HIGH」以上の振り分けが高い設定値の場合、「HIGH」以上のCZモードが決定された場合の演出態様（発光態様）として、「HIGH」以上に対応する「赤色」を決定する確率が低く、反対に、CZモード「HIGH」以上の振り分けが低い設定値の場合、「HIGH」以上のCZモードが決定された場合の演出態様（発光態様）として、「HIGH」以上に対応する「赤色」を決定する確率が高い。

10

【1655】

その結果、本仕様例のパチスロ1では、内部的なCZモードの期待値は異なるものの、演出態様の振り分けでは、設定値による差が少なくなる。例えば、設定1の場合には、CZモードとして「LOW1, 2」が決定されやすいため、演出態様として「白色」が決定され易く、設定6の場合には、CZモードとして「LOW1, 2」は決定されにくいものの、CZモードとして「LOW1, 2」が決定された場合だけでなく、「HIGH」以上が決定された場合にも、演出態様として「白色」が決定され易いため、総合的に見ると、設定1～6の何れにおいても、演出態様として「白色」が決定され易い。また、設定1の場合には、CZモードとして「HIGH」が決定されにくいものの、「HIGH以上」が決定された場合には演出態様として「赤色」が決定され易く、設定6の場合には、CZモードとして「HIGH以上」が決定され易いものの、CZモードとして「HIGH」以上が決定された場合であっても、演出態様として「赤色」が決定されにくいいため、総合的に見ると、設定1～6の何れにおいても、演出態様として「赤色」が決定され難い。その結果、総合的に見ると、設定1～6の何れにおいても、演出態様（白色、青色、赤色）の発生頻度を略同一にすることができる。

20

【1656】

これにより、本仕様例のパチスロ1によれば、設定値によるCZモードの振り分けに顕著な差がある場合であっても、演出態様（白色、青色、赤色）の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまわない。その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼働の低下を抑えることができる。

30

【1657】

（CZモードと演出態様の振り分け概要（別例））

続いて、CZモードと演出態様の振り分けの別例について説明する。図148(A)は、CZモード抽籤テーブルの別例である。この別例では、設定1～設定5に関しては、設定値が上がるほど、CZモード「LOW1, 2」を決定する確率が徐々に低くなり、「MIDDLE」「HIGH以上」を決定する確率が徐々に高くなっている。一方で、設定6に関しては、「LOW1, 2」を決定する確率が他の設定値に比べて著しく低く、その代わりに他の設定値に比べて著しく高い確率で「HIGH以上」を決定する。

40

【1658】

このように特定の設定値だけ他の設定値に比べて著しくCZモードの振り分けの傾向が異なる場合、演出態様を決定する制御手段（副制御回路200）は、他の設定値については、共通の演出抽籤テーブル（演出決定情報）を用いて演出態様を決定し、特定の設定値については、固有の演出抽籤テーブル（演出決定情報）を用いて演出態様を決定することとしてもよい。図148(B)は、CZモード示唆演出抽籤テーブルの別例である。この別例では、設定1～5に関しては、同じ抽籤値が割り振られており、設定6に関しては、固有の抽籤値が割り振られている。

50

【 1 6 5 9 】

別例のように設定 6 のみ固有の演出抽籤テーブルを用いて演出態様を決定することで、設定 1 ~ 5 に関しては、演出態様の振り分けが共通であるため、C Z モードの振り分けと演出態様の振り分けとが対応する結果、C Z モードの示唆演出の演出態様から設定値を推測することができる。一方で、設定 6 に関しては、C Z モードの振り分けの傾向が他の設定値の傾向と大きく異なるものの、演出態様の振り分けを個別の確率で行うため、C Z モードの示唆演出の演出態様から設定 6 であることを把握することを困難にすることができる。すなわち、別例では、特定の設定値とそれ以外の設定値とで演出態様の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまわない。

10

【 1 6 6 0 】

なお、別例においては、特定の設定値として設定 6 であることを例に説明したが、これに限られるものではない。すなわち、C Z モードの振り分けの傾向が他の設定値の傾向と大きく異なる設定値であれば、設定 6 に限らず他の設定値に対しても適用することができる。また、1 つの設定値と残り全ての設定値とを比較する場合に限るものでもなく、C Z モードの振り分けの傾向が異なる設定値間に対しても適用することができる。また、特定の設定値における C Z モードの振り分けの傾向として、「A T」への移行期待度が高い「HIGH」以上が決定される確率が高いことを例にとり説明したが、これに限られるものではない。すなわち、特定の設定値では他の設定値に比べて C Z モードの振り分けの傾向が異なっていればよく、例えば、「A T」への移行期待度が特定の期待度である C Z モード

20

【 1 6 6 1 】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上、本仕様例のパチスロ機 1 の遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1 1）について説明した。続いて、パチスロ機 1 の遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1 1）を発揮する際の主制御回路 9 0 及び副制御回路 2 0 0 が有する各種機能について説明する。

【 1 6 6 2 】

主制御回路 9 0 は、スタートスイッチ 6 S やストップスイッチ 7 S と接続され、図 1 に示す遊技の進行を制御するため、遊技制御手段として機能する。また、リール 3 L、3 C、3 R 及び表示窓 4 は、可変表示手段として機能する。

30

【 1 6 6 3 】

主制御回路 9 0 は、設定用鍵型スイッチ 5 4 を介して複数の設定値の中から一の設定値を設定可能であるため、主制御回路 9 0 及び設定用鍵型スイッチ 5 4 は、設定手段として機能する。また、主制御回路 9 0 は、設定値に応じて C Z モードを決定するため、主制御回路 9 0 は、モード決定手段として機能する。

【 1 6 6 4 】

また、副制御回路 2 0 0 は、ランプ群 2 1 を用いて C Z モードの示唆演出を行うとともに、C Z モードや設定値に応じて示唆演出実行時のランプ群 2 1 の発光態様を決定するため、副制御回路 2 0 0 及びランプ群 2 1 は、演出実行手段として機能し、また、副制御回路 2 0 0 は、演出決定手段として機能する。

40

【 1 6 6 5 】

[本実施形態で実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例]

続いて、図 1 4 9 ~ 図 1 5 6 を参照して、本実施形態に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（すなわち、遊技仕様）の他の例について説明する。なお、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例（その 1 2 ~ その 1 5）では、遊技状態、遊技区間、内部当籤役、図柄の組合せなどの遊技要素を本実施形態における遊技要素と異ならせているが、以下では、以下に示す遊技性（遊技仕様）の他の例を説明するために必要な範囲においてのみ、遊技状態などの遊技要素を説明し、その他の部分については説明を省略する。説明を省略した部分は、既に上述した内容を適用可能であるとともに、異なるものとして説明した本実施形態の遊技要素に関しても、以下に示す遊技性（遊技仕様）を実現可能な範囲で適用す

50

ることができる。

【1666】

<遊技状態の遷移フロー>

まず、図149を参照しながら、パチスロ1の主制御回路90(メインCPU101)により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。まず、図149(A)を参照して、基本的な遊技状態の遷移フローについて説明する。本仕様例のパチスロ1では、ボーナスゲームの種類として、RB1とRB2とRB3とRB4とが設けられる。RB1~RB4は、3BET専用のボーナスであり、RB1は、2回の入賞又は2回の遊技が行われると終了し、RB2~4は、8回の入賞又は8回の遊技が行われると終了する。

【1667】

ボーナス非作動中(RT0)において、RB1(後述の「F__RB1」)が内部当籤役として決定されると、RB1内部中(RT1)に移行し、RB1内部中においてRB1が入賞し(RB1に対応する図柄の組合せが表示され)、ボーナスの作動が行われると、RB1作動中に移行する。同様に、ボーナス非作動中(RT0)において、RB2(後述の「F__RB2」)が内部当籤役として決定されると、RB2内部中(RT1)に移行し、RB2内部中においてRB2が入賞し(RB2に対応する図柄の組合せが表示され)、ボーナスの作動が行われると、RB2作動中に移行する。また、ボーナス非作動中(RT0)において、RB3(後述の「F__RB3」)が内部当籤役として決定されると、RB3内部中(RT1)に移行し、RB3内部中においてRB3が入賞し(RB3に対応する図柄の組合せが表示され)、ボーナスの作動が行われると、RB3作動中に移行する。また、ボーナス非作動中(RT0)において、RB4(後述の「F__RB4」)が内部当籤役として決定されると、RB4内部中(RT1)に移行し、RB4内部中においてRB4が入賞し(RB4に対応する図柄の組合せが表示され)、ボーナスの作動が行われると、RB4作動中に移行する。なお、RB1内部中~RB4内部中は、RB1~RB4のうちの対応するボーナス役を内部当籤役として持ち越している状態であり、RB1作動中~RB4作動中は、対応するボーナスゲームの作動が行われている状態である。

【1668】

ここで、本仕様例では、RB1は、遊技者にとって不利なボーナスゲーム、具体的には、RB1作動中は、単位遊技当たりのメダルの差枚数(払出枚数-投入枚数)の期待値が0以下の(又は0よりも小さい)状態であり、RB2~RB4は、遊技者にとって有利なボーナスゲーム、具体的には、RB2作動中~RB4作動中は、単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値が0よりも大きい状態である。

【1669】

また、ボーナス非作動中とRB1内部中とRB1作動中とでは、単位遊技当たりに付与されるメダルの期待値は、RB1内部中が最も高く、RB1作動中が次に高く、ボーナス非作動中が最も低い。また、RB1の作動中と非作動中とを比較すると、単位遊技当たりに付与されるメダルの期待値は、RB1作動中の方が、RB1非作動中よりも高い。なお、RB1非作動中とは、RB1が作動していない状態であり、ボーナス非作動中とRB1内部中とを含む。

【1670】

続いて、図149(B)を参照して、本仕様例のパチスロ1における報知の有無を考慮した遊技状態の遷移フローについて説明する。本仕様例のパチスロ1において主制御回路90は、遊技状態として、非有利区間(通常区間)と有利区間(AT)とを管理する。非有利区間(通常区間)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、有利区間(AT)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である。

【1671】

主制御回路90は、非有利区間(通常区間)において、RB2~4の何れかが内部当籤役として決定され、RB2内部中~RB4内部中に移行すると、非有利区間(通常区間)から有利区間(AT)に遊技状態を移行する。また、主制御回路90は、有利区間(AT)

10

20

30

40

50

において終了条件を満たすと、有利区間（ＡＴ）から非有利区間（通常区間）に遊技状態を移行する。なお、本仕様例では、有利区間（ＡＴ）の終了条件としてゲーム数を用い、例えば、５０ゲーム～２５０ゲームの遊技が行われた場合に、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）を終了する。

【１６７２】

一方で、主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）において、ＲＢ１が内部当籤役として決定されたとしても、有利区間（ＡＴ）に移行することなく非有利区間（通常区間）のまま遊技状態を維持する。

【１６７３】

続いて、図１４９（Ｃ）を参照して、本仕様例のパチスロ１におけるＡＴ中の基本的な遊技の流れについて説明する。本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが内部当籤役として決定されると、有利区間（ＡＴ）に移行する。パチスロ１では、基本的に有利区間（ＡＴ）中の遊技を、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中の遊技において行う。そして、ゲーム数が経過し有利区間（ＡＴ）が終了すると、非有利区間（通常区間）に移行するが、ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中に有利区間（ＡＴ）が行われているため、有利区間（ＡＴ）の終了時もＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中であり、非有利区間（通常区間）に移行した後に、対応するボーナスゲームを作動することができる。

10

【１６７４】

すなわち、本仕様例のパチスロ１におけるＡＴ中の基本的な遊技の流れとしては、非有利区間（通常区間）中にＲＢ２～ＲＢ４の何れかが内部当籤役として決定されると、有利区間（ＡＴ）に移行する。有利区間（ＡＴ）中は、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかを内部当籤役として持ち越したまま（ＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中のまま）遊技が行われ、その後、有利区間（ＡＴ）が終了すると、非有利区間（通常区間）中に持ち越していたＲＢ２～ＲＢ４の何れかを入賞させて、ＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中の遊技を行う。一方で、主制御回路９０は、非有利区間（通常区間）において、ＲＢ１が内部当籤役として決定されたとしても、有利区間（ＡＴ）に移行することなく非有利区間（通常区間）のまま遊技状態を維持し、ＲＢ１内部中及びＲＢ１作動中の遊技を行う。

20

【１６７５】

続いて、図１４９（Ｄ）を参照して、本仕様例のパチスロ１におけるＡＴ中の遊技の流れの別例について説明する。本仕様例では、有利区間（ＡＴ）中は、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかを内部当籤役として持ち越しているため、有利区間（ＡＴ）中に、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが入賞してしまうことがある。有利区間（ＡＴ）中に、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが入賞した場合、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ２作動中～ＲＢ４作動中の何れかに移行する。そして、有利区間（ＡＴ）中にＲＢ２～ＲＢ４の作動が終了すると、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中に移行する。そして、有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中にＲＢ１が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ１内部中に移行し、ＲＢ１が入賞すると、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ１作動中に移行し、その後、ＲＢ１の作動が終了すると、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中に移行する。また、有利区間（ＡＴ）のボーナス非作動中に、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかを内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技状態を有利区間（ＡＴ）のＲＢ２内部中～ＲＢ４内部中の何れかに移行する。そして、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）の何れの状態であっても、終了条件を満たした場合には、有利区間（ＡＴ）を終了し、非有利区間（通常区間）の対応する状態に遊技状態を移行する。

30

40

【１６７６】

なお、主制御回路９０は、有利区間（ＡＴ）中に、ＲＢ２～ＲＢ４の何れかが入賞した場合に有利区間（ＡＴ）を終了することとしてもよい。このようにすることで、遊技状態の移行がシンプルなものになる。

【１６７７】

続いて、本仕様例のパチスロ１における遊技状態毎の演出例について説明する。本仕様例

50

のパチスロ1では、ボーナスゲームとしてRB1～RB4を有するが、RB1は遊技者にとって不利なボーナスゲームとなっている。そのため、パチスロ1では、演出制御手段（例えば、副制御回路200、主制御回路90）は、演出実行手段（例えば、表示装置11、サブ表示装置18、スピーカー群84、ランプ群21、情報表示器6など）を以下のように制御する。

【1678】

非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中は、最も基本的な遊技状態であるため、非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中は、通常演出（例えば、通常ステージにおける演出）を行う。また、本仕様例のパチスロ1では、非有利区間（通常区間）のRB1内部中、及び非有利区間（通常区間）のRB1作動中を、非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中と区別せずに、遊技者が何れの状態であるか把握困難にする。そのため、非有利区間（通常区間）のRB1内部中、及び非有利区間（通常区間）のRB1作動中も、非有利区間（通常区間）のボーナス非作動中と同じ通常演出（例えば、通常ステージにおける演出）を行う。

10

【1679】

また、有利区間（AT）のRB2内部中～RB4内部中は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される報知状態であることが把握可能なように、通常演出とは異なる報知状態中に特有の演出（例えば、AT中ステージにおける演出）を行う。

【1680】

また、AT中の遊技の流れの別例において説明した有利区間（AT）のRB2作動中～RB4作動中、有利区間（AT）のボーナス非作動中、有利区間（AT）のRB1内部中、及び有利区間（AT）のRB1作動中は、報知状態であるため、報知状態中に特有の演出（例えば、AT中ステージにおける演出）を行う。

20

【1681】

また、有利区間（AT）が終了した後の非有利区間（AT）のRB2内部中～RB4内部中は、その後、遊技者にとって有利なボーナスゲームが行われことが確定している状態であるため、通常演出とは異なるボーナス確定時に特有の演出（例えば、ボーナス確定画面）を行う。また、その後の、非有利区間（AT）のRB2作動中～RB4作動中は、遊技者にとって有利なボーナスゲームが行われている状態であるため、通常演出とは異なるボーナス中に特有の演出（例えば、ボーナス中ステージにおける演出）を行う。

30

【1682】

なお、本仕様例のパチスロ1において、RB1～RB4は何れも、内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作の態様（タイミング）が適切な場合に対応する図柄の組合せが表示されて入賞し、遊技者の停止操作の態様が適切ではない場合には対応する図柄の組合せが表示されず、入賞することのない、取りこぼしが生じ得る役であるが、RB1は、内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の態様（タイミング又は順序）に関わらず常に対応する図柄の組合せが表示されて入賞する、取りこぼしが生じない役（引込1）としてもよい。RB1を引込1としつつ、ボーナス非作動中と同じ演出を行うことで、遊技者からすると、ボーナス非作動中とRB1作動中とを意識することなく遊技を行うことになる。

40

【1683】

<遊技要素>

次に、図150～図153を参照して、上述の実施形態とは異なる遊技要素について説明する。

【1684】

[内部抽籤テーブル]

図150を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。なお、3BETのボーナス非作動中は「3BET時、一般」欄が参照され、3BETのRB1内部中～RB4内部中は「3B

50

ET時、内部」欄が参照され、3BETのRB1作動中は「3BET時、RB1」欄が参照され、3BETのRB2作動中は「3BET時、RB2」欄が参照され、3BETのRB3作動中は「3BET時、RB3」欄が参照され、3BETのRB4作動中は「3BET時、RB4」欄が参照される。また、2BETのボーナス非作動中は「2BET時、一般」欄が参照され、2BETのRB1内部中～RB4内部中は「2BET時、内部」欄が参照される。

【1685】

図150において、「No.1(F__リブ1)」～「No.23(F__RB4)」が示す役が内部当籤役として決定された場合、同図の「対応する図柄組合せ」欄に記載された各種の図柄の組合せの導出が許容される(入賞が許可される)。なお、「対応する図柄組合せ」欄に記載された図柄の組合せの内容は、図151の図柄組合せテーブルに示す。また、図152には、夫々の役が内部当籤役として決定された場合に、入賞が許可された図柄の組合せのうちの実際に入賞する図柄の組合せ(内部当籤役と表示役との対応関係)を示す。

10

【1686】

[図柄組合せテーブル]

次に、図150を参照して、本仕様例のパチスロ1における入賞等に係る図柄の組合せを規定する図柄組合せテーブルについて説明する。なお、本仕様例のパチスロ1の遊技性の説明において、図柄の組合せを構成する図柄の種類は必要がないため、説明及び図示を省略する。

20

【1687】

図柄組合せテーブルは、複数の図柄の組合せを予め規定しており、これらの図柄の組合せの種別を示すデータを、表示役(入賞作動フラグ)として規定している。また、図柄組合せテーブルは、当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域と対応するように構成されるとともに、各格納領域の各ビットに異なる表示役(入賞作動フラグ)を示すデータを規定している。また、本仕様例のパチスロ1では、有効ラインをセンターラインとしている。

【1688】

図151において、「RB1」～「RB2」に対応する図柄の組合せは、ボーナスの作動に係る図柄の組合せであり、「RP01」「RP02」に対応する図柄の組合せは、リブレイの作動に係る図柄の組合せである。また、「NM01」～「NM17」に対応する図柄の組合せは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せである。

30

【1689】

[内部当籤役と停止操作順序(打順)と表示役等との対応関係]

次に、図152は、本仕様例のパチスロ1における内部当籤役と停止操作順序(打順)と表示役等との対応関係を示す表である。なお、図152においても、停止操作順序(押し順)が「左、中、右」の順であることを「打順1」として示し、停止操作順序(押し順)が「左、右、中」の順であることを「打順2」として示し、停止操作順序(押し順)が「中、左、右」の順であることを「打順3」として示し、停止操作順序(押し順)が「中、右、左」の順であることを「打順4」として示し、停止操作順序(押し順)が「右、左、中」の順であることを「打順5」として示し、停止操作順序(押し順)が「右、中、左」の順であることを「打順6」として示している。

40

【1690】

同図の「3BET__一般中」は、3BETのボーナス非作動中が対応し、「2BET__一般中」は、2BETのボーナス非作動中が対応し、「2BET__RB1内部中」は、2BETのRB1内部中が対応する。また、「3BET__RB1～4内部中」は、3BETのRB1内部中～RB4内部中が対応し、「2BET__RB2～RB4内部中」は、2BETのRB2内部中～RB4内部中が対応する。

【1691】

また、同図の「ベル」とは、図151の図柄組合せテーブルにおける「C__TLベル」「

50

「C__CLベル」「C__BLベル」の図柄の組合せが対応し、「こぼし目」とは図151の図柄組合せテーブルにおける「S__L1stミス1」～「S__R1stミス4」の図柄の組合せが対応する。

【1692】

本仕様例のパチスロ1では、2BET中の遊技において3BET専用のボーナスを内部当籤役として持ち越しているか否かに応じて、停止制御を異ならせている。具体的には、主制御回路90は、2BET中の遊技において3BET専用のボーナスであるRB2～RB4を内部当籤役として持ち越していない「2BET__一般中」と、2BET中の遊技において3BET専用のボーナスであるRB2～RB4を内部当籤役として持ち越している「2BET__RB2～4内部中」と、で停止制御を異ならせている。

10

【1693】

一例として、内部当籤役として「はずれ」が決定されている場合、「はずれ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う点は共通するものの、「2BET__一般中(2BETのボーナス非作動中)」に停止表示される「はずれ」の図柄の組合せと、「2BET__RB2～4内部中(2BETのRB2内部中～RB4内部中)」に停止表示される「はずれ」の図柄の組合せとは異なる図柄の組合せである。また、内部当籤役として「F__リップ1」が決定されている場合、「2BET__一般中(2BETのボーナス非作動中)」では「通常リップ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う一方で、「2BET__RB2～4内部中(2BETのRB2内部中～RB4内部中)」では、「ピンチリップ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。

20

【1694】

[ATゲーム数抽籤テーブル]

続いて、図153は、非有利区間(通常区間)から有利区間(AT)に遊技状態を移行する際に、ATのゲーム数を決定するために用いるATゲーム数抽籤テーブルである。ATゲーム数抽籤テーブルは、ATゲーム数の抽籤結果に関する抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、非有利区間(通常区間)において、RB2～RB4の何れかが内部当籤役として決定され、非有利区間(通常区間)から有利区間(AT)に遊技状態を移行すると、有利区間(AT)を継続可能な遊技回数(ATゲーム数)を決定する。そして、主制御回路90は、有利区間(AT)中に決定した遊技回数分の遊技が行われると、有利区間(AT)を終了する。

30

【1695】

[パチスロ1の遊技性(遊技仕様)]

以上、本仕様例に係るパチスロ1の遊技状態の遷移などについて説明した。続いて、本仕様例に係るパチスロ1において実装可能な遊技性(遊技仕様)について説明する。

【1696】

[遊技性(遊技仕様)の他の例(その12)]

続いて、本仕様例に係るパチスロ1において実装可能な遊技性(遊技仕様)の他の例(その12)について説明する。以下説明する遊技性(その12)は、ボーナス作動中の有利度合いに関するものである。

【1697】

(ボーナス作動中/非作動中の有利度合い)

本仕様例のパチスロ1では、ボーナス非作動状態とRB1内部中とRB1作動中とでは、単位遊技当たり付与されるメダルの期待値は、RB1内部中が最も高く、RB1作動中が次に高く、ボーナス非作動中が最も低い。また、RB1の作動中と非作動中(ボーナス非作動中及びRB1内部中)とを比較すると、単位遊技当たり付与されるメダルの期待値は、RB1作動中の方が、RB1非作動中よりも高い。このようにRB1作動中を非作動中よりも有利な状態とすることで、ボーナス状態中の遊技の興趣を向上させることができ、また、RB作動中よりもRB内部中を有利な状態とすることで、RB作動中以外のRB内部中の遊技についても遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1698】

50

なお、遊技性（その１２）は、ボーナス非作動中とボーナス作動中とボーナス持越中とを比較して、単位遊技当たり付与されるメダルの期待値が、ボーナス持越中が最も高く、ボーナス作動中が次に高く、ボーナス非作動中が最も低く、かつ、ボーナス作動中と、ボーナス役の持ち越しの有無を考慮しない非作動中とを比較して、ボーナス作動中の方が、非作動中よりも高ければよく、ボーナスの種類はＲＢ１に限らず他のボーナスにも適用することができる。

【１６９９】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その１３）]

続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その１３）について説明する。以下説明する遊技性（その１３）は、ＲＢ作動中の有利度合いに関するものである。

10

【１７００】

（不利なボーナス）

本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ１は、作動中の単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値（純増期待値）が０以下である（又は０よりも小さい）、遊技者にとって不利なボーナスである。このようにＲＢ１作動中を遊技者にとって不利な状態とすることで、遊技者は緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。

【１７０１】

また、図１５０に示す内部抽籤テーブルを参照すると、本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ１作動中にリプレイ役を内部当籤役として決定することがない。これにより、ＲＢ１作動中をより不利な状態とすることができ、遊技者は、更に緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。

20

【１７０２】

ここで、本仕様例のパチスロ１では、上述の実施形態とは異なり、ボーナスの作動中と非作動中とで、内部当籤役として決定する役の構成を同一にしている。具体的には、上述の実施形態においては、ＲＢ中に内部当籤役として決定する役として、一般遊技中に内部当籤役として決定することのない「Ｆ__」ＡＣ１__１」などの役を設けている（図１６～図１８参照）。これに対して、本実施形態のパチスロ１では、ボーナスの作動中と非作動中とで、内部当籤役として決定する役の構成を同一にしつつ、ボーナス非作動中に内部当籤役として決定するリプレイ役（「Ｆ__リブ__１」「Ｆ__リブ__２」）を、ボーナスの作動中に内部当籤役として決定しない。

30

【１７０３】

上述の実施形態のようにボーナスの作動中／非作動中の役の構成を異ならせた場合、役の重複パターンなどを新たに作らなければならない、メイン（主制御回路９０）側のデータ容量が増大してしまう。これに対して、本仕様例のように、ボーナスの作動中／非作動中の役の構成を同一とすることで、メイン側のデータ容量を抑えつつ、リプレイ役の当籤確率をボーナスの作動中／非作動中において異ならせることができる。

【１７０４】

なお、本仕様例のパチスロ１では、ＲＢ１作動中の単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値を０よりも小さくするための内部抽籤テーブルとして、図１５０に示す内部抽籤テーブルを用いることとしている。ここで、単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値は、リプレイを考慮せずに算出する方法と、リプレイを考慮して算出する方法とがある。図１５０に示す内部抽籤テーブルは、単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値の計算にリプレイを考慮しない（計算に含まない方式）場合に好適に用いることができる。また、リプレイを考慮する（計算に含む方式）場合には、図１５４に示す内部抽籤テーブルを用いることで、ＲＢ１作動中の単位遊技当たりのメダルの差枚数の期待値を０よりも小さくすることができる。

40

【１７０５】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その１４）]

続いて、本仕様例に係るパチスロ１において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（そ

50

の14)について説明する。以下説明する遊技性(その14)は、ATへの移行制御に関するものである。

【1706】

(AT移行無しのボーナス(RB1)と移行有りの(RB2~4))

本仕様例のパチスロ1では、ボーナス非作動中にRB2~RB4の何れかが内部当籤役として決定され、RB2内部中~RB4内部中に移行すると、非有利区間(通常区間)から有利区間(AT)に遊技状態を移行する。一方で、非有利区間(通常区間)のボーナス非作動中にRB1が内部当籤役として決定された場合には、有利区間(AT)に移行することなく非有利区間(通常区間)のまま遊技状態を維持する。遊技者にとってみれば、内部当籤役として決定されたボーナスの種類に応じて有利区間(AT)が開始されるか否かが異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。

10

【1707】

なお、遊技性(その14)は、内部当籤役として決定されると有利区間(AT)に移行するボーナスと移行しないボーナスとを有し、ボーナス内部中(フラグ間中)に有利区間(AT)を実行可能であればよく、有利区間(AT)に移行するボーナスの種類は、RB2~RB4に限るものではなく他のボーナスにも適用することができ、また、有利区間(AT)に移行しないボーナスの種類は、RB1に限るものではなく他のボーナスにも適用することができる。

20

【1708】

続いて、本仕様例のパチスロ1における設定変更時の初期化制御について、図155を参照して説明する。本仕様例のパチスロ1では、主制御回路90は、設定値の変更を検知すると、各種遊技状態を初期化する。図155は、本仕様例のパチスロ1において初期化する遊技状態と初期化しない遊技状態とを示す図である。なお、設定値は、設定用鍵型スイッチ54を用いて設定することができ、主制御回路90は、設定用鍵型スイッチ54から出力される信号に応じて設定値の変更を検知することができる。また、設定値の変更とは、一の設定値から他の設定値に変えることと、一の設定値から同一の設定値に設定し直すこととを含む。また、以下に説明する設定変更時の初期化制御は、電源投入時又は電源切断時の初期化制御に対しても同様に適用することができる。

【1709】

図155に示すように、主制御回路90は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、有利区間(AT)中である場合、有利区間(AT)中であることをリセットし、遊技状態を非有利区間(AT)に初期化する。なお、この場合、副制御回路200は、遊技状態の初期化に伴い、設定値の変更の検知前はAT中ステージであった演出画面を、設定値の変更の検知後は通常ステージに切り替える。

30

【1710】

また、主制御回路90は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、RB1内部中である場合、遊技状態をRB1内部中のまま維持する。なお、この場合、副制御回路200は、設定値の変更の検知前後において演出画面を通常ステージのまま維持する。

【1711】

また、主制御回路90は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、RB1作動中である場合、遊技状態をRB1作動中のまま維持する。なお、この場合、副制御回路200は、設定値の変更の検知前後において演出画面を通常ステージのまま維持する。

40

【1712】

また、主制御回路90は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、RB2内部中~RB4内部中である場合、RB2内部中~RB4内部中であることをリセットし、遊技状態をボーナス非作動中に初期化する。なお、この場合、副制御回路200は、遊技状態の初期化に伴い、設定値の変更の検知前はボーナス確定画面であった演出画面を、設定値の変更の検知後は通常ステージに切り替える。

【1713】

50

また、主制御回路 90 は、設定値の変更を検知したときの遊技状態が、RB2 作動中～RB4 作動中である場合、RB2 作動中～RB4 作動中であることをリセットし、遊技状態をボーナス非作動中に初期化する。なお、この場合、副制御回路 200 は、遊技状態の初期化に伴い、設定値の変更の検知前はボーナスステージであった演出画面を、設定値の変更の検知後は通常ステージに切り替える。

【1714】

このように本仕様例のパチスロ 1 では、設定変更時に、作動中のボーナスを初期化するだけでなく、維持したまま残すこともできる。ボーナスの種類に応じて、持ち越しているボーナス又は作動中のボーナスを初期化するか否かを異ならせることで、意図的に残しておくボーナスと初期化するボーナスとを使い分けることができ、遊技性が多様化する。なお、主制御回路 90 は、遊技状態を管理する RWM（あるいは、RAM）の値を参照して処理を分岐することで、設定変更時の処理を遊技状態毎に変えることができる。

10

【1715】

[遊技性（遊技仕様）の他の例（その 15）]

続いて、本仕様例に係るパチスロ 1 において実装可能な遊技性（遊技仕様）の他の例（その 15）について説明する。以下説明する遊技性（その 15）は、リール制御に関するものである。なお、3BET 専用ボーナスを持ち越している 2BET 中の遊技におけるリール制御について説明するが、これに限るものではなく、2BET 専用ボーナスを持ち越している 3BET 中の遊技においても同様に適用することができる。

【1716】

（3BET 専用 RB 持越中の 2BET 時の停止制御）

図 156 は、2BET 時の遊技において、3BET 専用のボーナスである RB2～RB4 を内部当籤役として持ち越している場合（「2BET__RB2～RB4 内部中」）と持ち越していない場合と（「2BET__一般中」）の停止制御例を示す。

20

【1717】

主制御回路 90 は、内部当籤役が「はずれ」である場合、「はずれ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行うが、図 156（A）に示すように、「2BET__一般中」は、「はずれ」の図柄の組合せのうち、例えば図柄「ブランク」が一直線に 3 つ並んで表示することのないように停止制御を行い、「2BET__RB2～RB4 内部中」は、「はずれ」の図柄の組合せのうち、例えば図柄「ブランク」が一直線に 3 つ並んで表示可能に停止制御を行う。

30

【1718】

また、主制御回路 90 は、内部当籤役が「F__リップ__2」である場合、図 156（A）に示すように、「2BET__一般中」は、センターライン上に図柄「リプレイ」が 3 つ並んで表示される「C__C__リップ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、「2BET__RB2～RB4 内部中」は、図柄「リプレイ」が上段、上段、中段に表示される「S__ピンチリップ」の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。

【1719】

このように本仕様例のパチスロ 1 では、主制御回路 90 は、内部当籤役として特定の役（「はずれ」や「F__リップ__2」）が決定されている場合、現在の遊技に用いているメダルの枚数（2BET）では入賞し得ないボーナス役（3BET 専用の RB2～RB4）を持ち越しているか否かに応じて停止制御を異ならせる。なお、内部当籤役として、特定の役以外の役が決定されている場合、停止制御を異ならせることとしてもよく、同一の停止制御としてもよい。これにより、停止時に表示される図柄の組合せを多様化することができる。停止操作に伴い図柄の組合せを停止表示させるパチスロでは、遊技者は、停止表示される図柄の組合せ（出目）に強い関心を抱くため、このように停止表示される図柄の組合せを多様化することで、演出（出目）のバリエーションを増やすことができ、多様な遊技を実現することができる。

40

【1720】

特に、「はずれ」や「リプレイ」のように遊技者の技量に関わらず付与される利益が一定

50

の引込 1 の役において遊技の進行に影響のない場面での制御変更を行うことで、技量による差を生じさせずに、演出（出目）のバリエーションを増やすことができる。また、上述のようにフラグ間状態中に報知状態と非報知状態とを切り替える A T 機において、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している状態を用いる場合に、その内部状態を把握するための手段としても用いることができる。

【 1 7 2 1 】

なお、主制御回路 9 0 は、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している所定の B E T 数の遊技と、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越していない所定の B E T 数の遊技と、で停止制御を異ならせることで、遊技者に付与される利益を異ならせることとしてもよい。また、以下に説明する別例の制御では、役に対応する図柄の組合せ（図 1 5 0 参照）は必要に応じて変更されるものとし、また、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している所定の B E T 数の遊技における停止制御として説明している停止制御と、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越していない所定の B E T 数の遊技における停止制御として説明している停止制御とは、逆であってもよい。すなわち、以下の説明において、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している所定の B E T 数の遊技において行う停止制御を、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越していない所定の B E T 数の遊技において行う停止制御とし、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越していない所定の B E T 数の遊技において行う停止制御を、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している所定の B E T 数の遊技において行う停止制御としてもよい。

【 1 7 2 2 】

一例として、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している所定の B E T 数の遊技と持ち越していない所定の B E T 数の遊技とで、払い出しのメダルの枚数が異なる停止制御について説明する。この別例では、第 1 枚数のメダルが払い出される第 1 の図柄の組合せと、第 1 枚数とは異なる第 2 枚数のメダルが払い出される第 2 図柄の組合せとを表示可能な所定の役の当籤時の制御について説明する。主制御回路 9 0 は、所定の役が内部当籤役として決定された場合、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している状態の所定の B E T 数の遊技では、第 1 枚数のメダルが払い出される第 1 の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、また、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越していない状態の所定の B E T 数の遊技では、第 2 枚数のメダルが払い出される第 1 の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行う。これにより、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越しているか否かに応じて、同一の役が内部当籤役として決定された場合に払い出されるメダルの枚数を異ならせることができる。

【 1 7 2 3 】

また、別の一例として、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している所定の B E T 数の遊技と持ち越していない所定の B E T 数の遊技とで、遊技に関する抽籤の有無が異なる停止制御について説明する。なお、以下において、遊技に関する抽籤の有無とは、遊技に関する何らかの抽籤であればよく、例えば、有利区間への移行抽籤、C Z への移行抽籤、A T への移行抽籤、A T 中の継続抽籤や上乘せ抽籤などの任意の抽籤であってもよい。この別例では、第 3 の図柄の組合せと、第 4 図柄の組合せとを表示可能な特定の役を有し、主制御回路 9 0 は、第 3 の図柄の組合せが表示された場合に所定の抽籤を行い、第 4 図柄の組合せが表示された場合には所定の抽籤を行わない制御について説明する。主制御回路 9 0 は、特定の役が内部当籤役として決定された場合、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している状態の所定の B E T 数の遊技では、第 3 の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、結果、所定の抽籤を行う一方で、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越していない状態の所定の B E T 数の遊技では、第 4 の図柄の組合せが表示されるように停止制御を行い、結果、所定の抽籤を行わない。これにより、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越しているか否かに応じて、同一の役が内部当籤役として決定された場合に遊技に関する抽籤を行うか否かを異ならせることができる。

【 1 7 2 4 】

また、別の一例として、特定の B E T 数に専用のボーナスを持ち越している所定の B E T

10

20

30

40

50

数の遊技と持ち越していない所定のBET数の遊技とで、押し順の概念が異なる停止制御について説明する。上述の本仕様例のパチスロ1では、押し順役として、「F__打順1ベルA」～「F__打順6ベルB」を有し、特定のBET数に専用のボーナスを持ち越している所定のBET数の遊技と持ち越していない所定のBET数の遊技と、押し順の正解を3択又は6択としている。この点、別例における制御では、主制御回路90は、特定のBET数に専用のボーナスを持ち越している所定のBET数の遊技では押し順の概念を有し（押し順に応じて表示される図柄の組合せが異なる）、特定のBET数に専用のボーナスを持ち越していない所定のBET数の遊技では押し順の概念を無くす（押し順に関わらず表示される図柄の組合せが同一）こととしてもよい。この場合において、押し順の概念を無くした場合に表示される図柄の組合せとしては、押し順の概念を有している場合の正解時に表示される図柄の組合せ（「C__TLベル」「C__CLベル」「C__BLベル」）であってもよく、また、不正解時に表示される図柄の組合せ（「こぼし目」又は「はずれ」）であってもよく、また、何れとも異なる図柄の組合せ（例えば、「F__共通ベル1」に対応する「C__XUベル」又は「C__XDベル」）であってもよい。すなわち、主制御回路90は、特定のBET数に専用のボーナスを持ち越している所定のBET数の遊技において「F__打順1ベルA」～「F__打順6ベルB」が内部当籤役として決定されると、押し順に正解した場合に「ベル」の図柄の組合せを表示し、押し順に不正解した場合に「こぼし目」又は「はずれ」の図柄の組合せを表示する一方で、特定のBET数に専用のボーナスを持ち越していない所定のBET数の遊技において「F__打順1ベルA」～「F__打順6ベルB」が内部当籤役として決定されると、停止操作の順序に関係なく、所定の図柄の組合せ（「ベル」「こぼし目」「はずれ」「C__XUベル」又は「C__XDベル」）を表示する。これにより、特定のBET数に専用のボーナスを持ち越しているか否かに応じて、押し順の有無を異ならせることができる。

10

20

【1725】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上、本仕様例のパチスロ機1の遊技性（遊技仕様）の他の例（その12～15）について説明した。続いて、パチスロ機1の遊技性（遊技仕様）の他の例（その12～15）を發揮する際の主制御回路90及び副制御回路200が有する各種機能について説明する。

【1726】

主制御回路90は、スタートスイッチ6Sやストップスイッチ7Sと接続され、図1に示す遊技の進行を制御するため、停止制御手段、当籤役決定手段及びとして機能する。また、リール3L、3C、3R及び表示窓4は、可変表示手段及び変動表示手段として機能する。また、主制御回路90は、セレクトタ66を介してメダル投入口14に投入されたメダルを検出するため、主制御回路90及びセレクトタ66は、投入操作検出手段として機能する。

30

【1727】

また、主制御回路90は、ボーナス非作動中においてRB1の図柄の組合せが表示されると、RB1作動中を開始可能であるとともに、ボーナス非作動中においてRB2～RB4の図柄の組合せが表示されると、RB2作動中～RB4作動中を開始可能であるため、主制御回路90は、第1ボーナス開始手段、第2ボーナス開始手段、ボーナス開始手段及び特別ボーナス開始手段として機能する。また、主制御回路90は、RB1内部中はRB1を内部当籤役として持ち越すとともに、RB2内部中～RB4内部中はRB2～RB4を内部当籤役として持ち越すため、主制御回路90は、持越手段として機能する。また、主制御回路90は、遊技者にとって有利な情報を報知可能な有利区間(AT)を実行可能であるため、主制御回路90は、報知状態制御手段として機能する。

40

【1728】

また、主制御回路90は、設定用鍵型スイッチ54を介して複数の設定値の中から一の設定値を設定可能であるため、主制御回路90及び設定用鍵型スイッチ54は、設定手段及び設定変更検知手段として機能する。また、主制御回路90は、設定が変更された場合に遊技に関する情報を初期化するため、主制御回路90は、初期化手段として機能する。

50

【 1 7 2 9 】

また、主制御回路 9 0 は、2 B E T 専用のボーナスを持ち越している 3 B E T の遊技では、持ち越している 2 B E T 専用のボーナスが入賞しないようにリールの停止制御を行い、3 B E T 専用のボーナスを持ち越している 2 B E T の遊技では、持ち越している 3 B E T 専用のボーナスが入賞しないようにリールの停止制御を行うため、主制御回路 9 0 は、フラグ間遊技制御手段として機能する。

【 1 7 3 0 】

[その他の変形例]

上述したように、A R T (有利区間) の継続期間の管理方法は任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、A R T 中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、A R T 中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数 (ナビ回数) により継続期間を管理することとしてもよく、また、A R T 中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、A R T 中に特定の図柄組合せが表示されると A R T を終了させることとしてもよい。この場合、上乘せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのように A R T の継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【 1 7 3 1 】

また、上述のパチスロ 1 では、報知 (A R T) 機能の作動を、メイン (主制御基板 7 1) 側の制御の下に行うこととしているが、これに限られるものではなく、サブ (副制御基板 7 2) 側の制御により報知 (A R T) 機能の作動を行うこととしてもよい。

【 1 7 3 2 】

また、設定値は 1 段階のみとしてもよい。このとき、設定変更処理をのこしても良いし、無くしてしまってもよい。設定変更処理を残す場合には、同一設定への打ち直しのみが可能となるため、実質的には R A M クリアするための処理となる。設定値を 1 段階のみとする場合であっても、有利状態 (A R T 状態など) の抽籤 (初当たり及び / 又は上乘せなど) に関するモードを設け、所定確率で当籤する所定役が当籤した回数を計数し、その回数が規定値に達したときに、このモードを切り替わるようにすることで、出玉に起伏を生じさせることができる。

【 1 7 3 3 】

この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が一つの出玉の波となる。その値を 1 日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が 1 段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとする事が出来る。例えば、1 日の営業時間を 1 1 時間とした場合、 $11\text{h} = 39600\text{sec}$ であるため、1 遊技にかかる最短時間を規則に則り 4.1 秒とすると、1 日当たりの最大遊技回数は、 $39600 / 4.1 = \text{約}9659$ 回となる。なお、休憩 (食事やトイレ) を一切挟まないというのは現実的ではないため、1 日当たりの遊技回数を概ね 8 0 0 0 回程度と考える。所定確率を $1 / 32$ 、規定値を 2 5 6 とすることで、 $32 \times 256 = 8192$ となるため、概ね 1 日で出玉の波が切り替わるようにすることができる。

【 1 7 3 4 】

さらに、所定役が当籤した回数が規定値に達するたびに、遊技者に有利なモードと不利なモードとが交互に切り替わるようにすれば、二日間サイクルで収益が安定するようになるため、遊技店の営業に資することができる。なお、設定値を 1 段階にした場合の説明を行ったが、1 段階には限られず転用が可能である。より具体的には、設定値の数を変えずに採用すれば、設定値の数を増やさずに、出玉の波をより複雑にすることが可能となる。また、設定値の数を減らせば、設定値が減って単調になるところを補うことができる。

【 1 7 3 5 】

また、設定値の数を減らすことができた場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に 6 段階の設定値を 1 段階の設定値にすることができれば、データを $1 / 6$ にまで削減することができる。また、各段階で望む出玉率に設計するための開発コストも $1 / 6$

10

20

30

40

50

となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。

【 1 7 3 6 】

[その他の遊技機への適用]

また、本実施形態では、遊技機としてパチスロ 1 を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、停止操作に基づくリール停止制御に係る特徴などのパチスロに特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。すなわち、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、本実施形態に係る発明を適用することができる。

10

【 1 7 3 7 】

[その他の本実施形態に係る遊技機の拡張性]

本実施形態のパチスロ 1 では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口 1 4 に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルを M A X ベットボタン 1 5 a、若しくは 1 ベットボタン 1 5 b を操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置 5 1 が駆動してメダル払出口 2 4 からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、これに限られるものではない。

【 1 7 3 8 】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、メダルが払い出される）形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路 9 0（主制御基板 7 1）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路 9 0（主制御基板 7 1）に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

20

【 1 7 3 9 】

この場合、遊技媒体管理装置は、ROM 及び RWM（あるいは、RAM）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェースを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチスロ 1 の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

30

40

【 1 7 4 0 】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることのできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【 1 7 4 1 】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接

50

続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【1742】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

10

【1743】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技店の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

20

【1744】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

【1745】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクトタ66やホッパー装置51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90（主制御基板71）によって制御され、その制御結果が送信されることに基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

30

【1746】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチスロ1に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

40

【1747】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセレクトタ66やホッパー装置51等を減らすことができ、遊技機の原価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【1748】

50

< 付記 (本発明のまとめ) >

[第 1 ~ 第 4 の構成の遊技機]

従来の遊技機において、遊技者に有利な有利状態 (例えば、ART 状態) でない場合に、当該有利状態に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該有利状態である場合に、当該有利状態を継続するか否かの抽籤を行うことを可能にしたものが知られている (例えば、特開 2010 - 240017 号公報参照)。

【 1749 】

しかしながら、上記に示す遊技機では、当該有利状態を継続するか否かの決定に関して、バリエーションが乏しい点もあり、さらに興味を高めるための工夫をなすことが求められている。

【 1750 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1751 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第 1 の構成の遊技機を提供することができる。

【 1752 】

複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段 (例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R 及び図柄表示領域 4) と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段 (例えば、メイン CPU 101 によるリール回転開始処理) と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段 (例えば、メイン CPU 101 による内部抽籤処理) と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段 (例えば、メイン CPU 101 によるリール停止制御処理) と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段 (メイン CPU 101 による入賞チェック・メダル払出処理) と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合 (例えば、ART 抽籤に当籤した場合) に、所定期間、遊技者に有利な有利状態 (例えば、ラインバトル状態) に制御可能な有利状態制御手段 (例えば、メイン CPU 101) と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段 (例えば、メイン CPU 101) と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段 (例えば、メイン CPU 101 による味方種別の決定) と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段 (例えば、メイン CPU 101 による敵ステータスの決定) と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する、ことを特徴とする遊技機。

【 1753 】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段 (例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R) と、前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域 (例えば、図柄表示領域 4) と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段 (例えば、メイン CPU 101 によるリール回転開始処理) と、

10

20

30

40

50

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

10

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、

前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインCPU101による味方種別の決定）と、

20

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインCPU101による敵ステータスの決定）と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する、ことを特徴とする遊技機。

【1754】

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

30

【1755】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第2の構成の遊技機を提供することができる。

【1756】

複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R及び図柄表示領域4）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、

40

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

50

前記有利状態において、特定の有利条件が成立した場合（例えば、ラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行することが決定され、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態移行抽籤に当籤した場合）に、特定期間、遊技者に有利な特定状態（例えば、権利獲得状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、
 前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、
 前記有利状態継続決定手段は、
 前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインCPU101による味方種別の決定）と、
 前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインCPU101による敵ステータスの決定）と、を含み、
 前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、
 前記特定状態は、特定権利（例えば、永続権利又は限定的権利）が付与されるか否かを決定可能な状態であり、
 前記判定ライン決定手段は、付与された前記特定権利に基づいて前記判定ラインを決定することを特徴とする遊技機。

10

20

【1757】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、
 前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域（例えば、図柄表示領域4）と、
 遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、
 前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、
 前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、
 前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、
 所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、特定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、
 前記有利状態において、特定の有利条件が成立した場合（例えば、ラインバトル状態において権利獲得抽籤状態に移行することが決定され、権利獲得抽籤状態において権利獲得状態移行抽籤に当籤した場合）に、特定期間、遊技者に有利な特定状態（例えば、権利獲得状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、
 前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、
 前記有利状態継続決定手段は、
 前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、
 前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインCPU101による味方種別の決定）と、

30

40

50

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインCPU101による敵ステータスの決定）と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、

前記特定状態は、特定権利（例えば、永続権利又は限定的権利）が付与されるか否かを決定可能な状態であり、

前記判定ライン決定手段は、付与された前記特定権利に基づいて前記判定ラインを決定することを特徴とする遊技機。

10

【1758】

前記特定状態は、前記判定ライン決定手段により前記判定ラインとして決定可能な上限数（例えば、2）を超える数の前記特定権利を付与可能な状態であり、

前記判定ライン決定手段は、前記判定ラインとして決定可能な上限数以上の前記特定権利が付与された場合、当該上限数分の前記特定権利を用いて当該上限数分の前記判定ラインを決定し、

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記特定権利が残存していなければ、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、前記特定権利が残存していれば、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

20

【1759】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第3の構成の遊技機を提供することができる。

【1760】

複数の図柄を複数列に変動表示し、複数の有効ラインが設定された図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R及び図柄表示領域4）と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、

30

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

40

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メインCPU101による味方種別の決定）と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインCPU101による敵ステータスの決

50

定)と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、

特別の有利条件が成立した場合(例えば、永續権利獲得抽籤に当籤した場合)に、特別権利(例えば、永續権利)を付与することを決定可能な特別権利付与手段(例えば、メインCPU101)をさらに備え、

前記判定ライン決定手段は、

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されている場合には、複数の前記有効ラインのうち、いずれかの複数の前記有効ラインを前記判定ラインとして必ず決定し、

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されていない場合には、前記判定ラインを決定するときに、複数の前記有効ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記有効ラインを前記判定ラインとするかを決定可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1761】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段(例えば、リール3L, 3C, 3R)と、前記図柄表示手段について所定領域を視認可能とし、当該所定領域において一又は複数の有効ラインが設定された図柄表示領域(例えば、図柄表示領域4)と、

遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段(例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理)と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段(例えば、メインCPU101による内部抽籤処理)と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段(例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理)と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記有効ライン上に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段(メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理)と、を備えた遊技機であって、所定の有利条件が成立した場合(例えば、ART抽籤に当籤した場合)に、所定期間、遊技者に有利な有利状態(例えば、ラインバトル状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、メインCPU101)と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段(例えば、メインCPU101)と、を備え、

前記有利状態継続決定手段は、

前記図柄表示領域に表示される図柄のうち、各列ごとのいずれかの一の図柄を通るように、直線又は折れ線で結んで構成される一又は複数の特別ラインを設定可能な特別ライン設定手段と、

前記有利状態において、前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段(例えば、メインCPU101による味方種別の決定)と、

前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段(例えば、メインCPU101による敵ステータスの決定)と、を含み、

前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定し、

特別の有利条件が成立した場合(例えば、永續権利獲得抽籤に当籤した場合)に、特別権利(例えば、永續権利)を付与することを決定可能な特別権利付与手段(例えば、メインCPU101)をさらに備え、

前記判定ライン決定手段は、

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されている場合には、複数の前記特別ラインのうち、いずれかの複数の前記特別ラインを前記判定ラインとして必ず決定し、

10

20

30

40

50

前記特別権利付与手段により前記特別権利が付与されていない場合には、前記判定ラインを決定するときに、複数の前記特別ラインのうち、一又は複数のいずれかの前記特別ラインを前記判定ラインとするかを決定可能である、ことを特徴とする遊技機。

【1762】

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【1763】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第4の構成の遊技機を提供することができる。

【1764】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メインCPU101）と、

前記所定の有利条件が成立したことに基づいて、前記有利状態における遊技状態を第1遊技状態（例えば、RT2状態）に変移させることが可能であるとともに、前記有利状態において特別の図柄の組合せ（例えば、RT3移行目）が表示された場合に、前記有利状態における遊技状態を第2遊技状態（例えば、RT3状態）に変移させることが可能な遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101によるRTチェック処理）と、を備え、前記有利状態継続決定手段は、

前記有利状態において特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メインCPU101による敵ステータスの決定）を含み、

前記内部当籤役決定手段が前記特定の図柄の組合せが表示され得る特定の内部当籤役を決定する確率は、前記第1遊技状態よりも前記第2遊技状態のほうが高いことを特徴とする遊技機。

【1765】

前記継続度合決定手段は、前記有利状態において所定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能であり、

前記内部当籤役決定手段は、前記第1遊技状態において前記所定の図柄の組合せが表示され得る所定の内部当籤役を決定可能とし、前記第2遊技状態において前記所定の内部当籤役を決定可能としないことを特徴とする上記に記載の遊技機。

【1766】

上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）において、一又は複数のいずれかのライン（有効ラインであるかを問わない）を有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能とし、有利状態において、決定された

10

20

30

40

50

判定ラインに特定の図柄の組合せ（例えば、「リプレイ」又は「ベル」の図柄揃い）表示される場合に、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることを可能とし、決定された継続度合いに基づいて有利状態を継続させるか否かを決定することが可能となっている。

【1767】

これにより、判定ラインの決定結果に応じて有利状態の継続度合いを変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【1768】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態において、決定された判定ラインに所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リブ」の図柄の組合せ）が表示される場合に、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させることが可能となっている。

10

【1769】

これにより、有利状態中における緊張感を高めることができ、有利状態中の遊技が単調とならず、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【1770】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインについての決定結果は、特定状態（例えば、権利獲得状態）において権利が付与されたか否かによって変動するようになっている。すなわち、特定状態において付与された権利に基づいて判定ラインを決定することが可能となっている。

【1771】

また、上記構成の遊技機によれば、特定状態において判定ラインの上限数以上の権利が付与された場合には、まず、上限数分の権利を用いて上限数の判定ラインが決定される。そして、有利状態において、決定された判定ラインに、所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リブ」の図柄の組合せ）が表示される場合に、付与された権利が残存していなければ、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させ、付与された権利が残存していれば、有利状態の継続度合いを遊技者に不利な度合いに変動させないことが可能となっている。

20

【1772】

また、上記構成の遊技機によれば、特別権利（例えば、永続権利）が付与されている場合には、複数の判定ラインが必ず決定され、特別権利が付与されていない場合には、判定ラインを決定するときに、一又は複数のいずれかのラインが判定ラインとして決定されるようになっている。

30

【1773】

これにより、有利状態中の各遊技状態の役割を多様化させ、また、有利状態が継続する継続度合いを多様に変動させることができるため、遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【1774】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）における遊技状態を第1遊技状態（例えば、RT2状態）に変移させることが可能であるとともに、特別の図柄の組合せ（例えば、「RT3移行目」）が表示された場合に、有利状態における遊技状態を第2遊技状態（例えば、RT3状態）に変移させることが可能となっており、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させる特定の図柄の組合せ（例えば、「中段リブ」の図柄の組合せ）が表示され得る特定の内部当籤役（例えば、「F__中段リブ1」及び「F__中段リブ2」のいずれか）を決定する確率は、RT2状態よりもRT3状態のほうが高くなっている。

40

【1775】

また、上記構成の遊技機によれば、第1遊技状態においては、有利状態の継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させる所定の図柄の組合せ（例えば、「被弾リブ」の図柄の組合せ）が表示され得る所定の内部当籤役（例えば、「F__被弾リブ」）を決定可能とし、第2遊技状態においては、この所定の内部当籤役を決定可能としないようになっている。

50

【 1 7 7 6 】

これにより、有利状態においては、いずれの遊技状態であるかによって遊技者の有利さの度合いがさらに変動するようになるため、有利状態中の遊技をより多彩なものとし、さらに遊技者に有利な状態の継続に関する興趣の向上を図ることができる。

【 1 7 7 7 】

[第 5 の 構成 の 遊 技 機]

従来の遊技機において、停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する所定の内部当籤役に当籤した場合に、遊技制御回路が、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される有利状態にあっては、停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報を演出制御回路に対して送信し、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知されない通常状態

10

【 1 7 7 8 】

しかしながら、上記に示す遊技機では、例えば、所定の内部当籤役が、遊技者にとって有利な停止操作の手順は同じであっても表示される図柄の組合せが異なるといったような複数の内部当籤役を含む場合に、停止操作の手順を報知する演出は行えるものの、表示される図柄の組合せに関連した演出は行えないという問題があった。

【 1 7 7 9 】

ここで、遊技制御回路が、内部当籤役の種別を詳細に演出制御回路に送信することも考えられるが、このようにすると、遊技制御回路の制御負担が増大してしまうという問題が生じることとなる。

20

【 1 7 8 0 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、制御負担を増大させることなく、より適切な演出を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 7 8 1 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第 5 の構成の遊技機を提供することができる。

【 1 7 8 2 】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 によるリール回転開始処理）と、前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 による内部抽籤処理）と、

30

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 による入賞チェック・メダル払出処理）と、

40

演出を実行する演出実行手段（例えば、サブ CPU 2 0 1 によって制御される表示装置 1 1 ）と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段に対して前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に関する所定の情報（例えば、当籤役番号）を送信可能な情報送信手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 による通信データ送信処理）と、

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART 抽籤に当籤した場合）に、所定期間、遊技者に有利な停止操作の手順が報知され得る有利状態（例えば、ラインバトル状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

第 1 の停止操作の手順（例えば、「打順 1 」）で停止操作が行われた場合に、前記図柄表

50

示手段における第 1 のライン（例えば、トップライン）上に特定の図柄の組合せが表示される第 1 の内部当籤役（例えば、「F__上段左ベル 1」）と、
 前記第 1 の停止操作の手順で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における第 2 のライン（例えば、センターライン）上に前記特定の図柄の組合せが表示される第 2 の内部当籤役（例えば、「F__中段左ベル 1」）と、
 第 2 の停止操作の手順（例えば、「打順 3」）で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における前記第 1 のライン上に前記特定の図柄の組合せが表示される第 3 の内部当籤役（例えば、「F__上段中ベル 1」）と、
 前記第 2 の停止操作の手順で停止操作が行われた場合に、前記図柄表示手段における前記第 2 のライン上に前記特定の図柄の組合せが表示される第 4 の内部当籤役（例えば、「F__中段中ベル 1」）と、を内部当籤役として決定可能であり、
 前記情報送信手段は、
 前記有利状態において、前記内部当籤役決定手段が前記第 1 の内部当籤役又は前記第 3 の内部当籤役を決定した場合、前記所定の情報として第 1 の情報（例えば、当籤役番号として「23」）を送信し、
 前記有利状態において、前記内部当籤役決定手段が前記第 2 の内部当籤役又は前記第 4 の内部当籤役を決定した場合、前記所定の情報として第 2 の情報（例えば、当籤役番号として「24」）を送信し、
 前記演出実行手段は、前記第 1 の情報が送信されたときと、前記第 2 の情報が送信されたときと、で異なる演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

20

【1783】

前記有利状態において、前記第 1 のライン及び前記第 2 のラインを含む複数のラインのうち、一又は複数のいずれかのラインを前記有利状態の継続度合いの変動に関する判定ラインとするかを決定可能な判定ライン決定手段（例えば、メイン CPU 101 による味方種別の決定）と、
 前記有利状態において、前記判定ライン決定手段により決定された前記判定ラインに前記特定の図柄の組合せが表示される場合に、前記継続度合いを遊技者に有利な度合いに変動させることが可能な継続度合決定手段（例えば、メイン CPU 101 による敵ステータスの決定）と、
 前記所定期間が経過するときに、前記継続度合決定手段により決定された前記継続度合いに基づいて前記有利状態を継続させるか否かを決定する有利状態継続決定手段（例えば、メイン CPU 101 による継続抽籤）と、を備えたことを特徴とする上記に記載の遊技機。

30

【1784】

上記構成の遊技機によれば、例えば、「打順 1」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「F__上段左ベル 1」と、「打順 1」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「F__中段左ベル 1」と、「打順 3」で停止操作が行われた場合に、トップラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「F__上段中ベル 1」と、「打順 3」で停止操作が行われた場合に、センターラインで「ベル」の図柄の組合せが表示される「F__中段中ベル 1」と、を少なくとも内部当籤役として決定可能であり、有利状態において、例えば、「F__上段左ベル 1」又は「F__上段中ベル 1」が決定された場合には、当籤役番号として「23」を送信し、「F__中段左ベル 1」又は「F__中段中ベル 1」が決定された場合には、当籤役番号として「24」を送信するようになっている。そして、本実施形態では、送信された当籤役番号に応じて異なる演出を実行することが可能となっている。

40

【1785】

これにより、例えば、有利状態（例えば、有利区間のラインバトル状態）において、図柄が表示されるラインによって遊技者の有利さの度合いが変動するような遊技性を有する場合に、表示される図柄の組合せに関連した演出を行うことができるため、制御負担を増大させることなく、より適切な演出を行うことができる。

【1786】

50

[第 6 の構成の遊技機]

従来の遊技機において、遊技者に有利な特定遊技状態中に、遊技者に有利な特別遊技状態に移行した回数に応じて実行されるストーリー演出のストーリーを進行させる、すなわち、遊技者に有利な状態が継続した期間に応じて演出内容を変化させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 8 7 4 6 7 号公報参照）。

【 1 7 8 7 】

ここで、上記に示すような遊技機では、例えば、遊技者に有利な状態が所定期間継続した場合、通常では見ることのできない特別の演出（例えば、エンディング演出など）を行うことも可能である。

【 1 7 8 8 】

ところで、このような特別の演出は、例えば、遊技者への追加的な特典の付与として実行されるものであるが、遊技者の遊技意欲をさらに高め、演出の興趣を向上させるための工夫をなし得る余地があるものと考えられる。

【 1 7 8 9 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 7 9 0 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第 6 の構成の遊技機を提供することができる。

【 1 7 9 1 】

遊技者の開始操作に基づいて図柄を変動表示し、遊技者の停止操作に基づいて図柄を停止表示することで遊技を行う遊技機（例えば、パチスロ 1）であって、
 所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART 抽籤に当籤した場合）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1）と、
 演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置 1 1）と、を備え、
 前記演出実行手段は、

前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が特別期間（例えば、有利区間の遊技期間が「1 2 0 0」回以上）となったときに、特別演出（例えば、エンディング 2 状態におけるエンディング演出）を実行可能であり、

前記所定の有利条件が成立した場合に、所定の実行条件が成立した場合（例えば、エンディング 1 状態に移行させることが決定された場合）には、前記特別演出の一部の演出が実行される特殊演出（例えば、エンディング 1 状態におけるエンディング演出）を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【 1 7 9 2 】

前記有利状態において、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 による継続抽籤）と、

前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定されない場合に、前記有利状態を終了させる通常終了手段と、

前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定された場合であっても、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特別期間を越える特定期間（例えば、規制監視期間が「1 5 0 0」回）となったときに、前記有利状態を終了させる特定終了手段と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特別期間となったときから前記特定期間となるまで、前記特別演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【 1 7 9 3 】

前記演出実行手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間が前記特定期間となるまで、前記有利状態継続決定手段により前記有利状態を継続させることが決定される度に、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されている期間の

10

20

30

40

50

目安を示唆する示唆演出を実行可能であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【1794】

上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となったとき（例えば、エンディング2状態となったとき）に、特別演出が実行されることを可能とするとともに、有利状態に制御されることが決定された場合に、所定の実行条件が成立した場合（例えば、エンディング1状態に移行させることが決定された場合）には、特別演出の一部が実行される特殊演出が実行されることを可能としている。

【1795】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常、遊技者に有利な状態中の遊技の終盤に実行され得るようになっていた特別演出の一部である特殊演出が、所定の実行条件が成立した場合には、遊技者に有利な状態中の遊技の序盤において実行され得るようになっていた。これにより、遊技者は特別演出を全て見たいと望みながら遊技を行うようになるため、遊技者の遊技意欲を高め、演出の興趣を向上させることができる。

【1796】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となったときから、有利状態に制御されている期間が特定期間となって、有利状態が終了されるまで、特別演出が実行されることを可能としている。これにより、遊技媒体の獲得を規制する場合であっても、遊技者の興趣が低下してしまうことを軽減することができる。

【1797】

また、上記構成の遊技機によれば、有利状態に制御されている期間が特別期間となるまでは、有利状態を継続させることが決定される度に、有利状態に制御されている期間の目安を示唆する示唆演出を実行可能としている。これにより、特別演出の実行が開始される時期や有利状態が終了する時期などを遊技者が概ね把握できるようになるため、遊技の興趣を高めつつ、遊技者に適切な情報を提供することができる。

【1798】

[第7～第12の構成の遊技機]

従来の遊技機において、遊技者に有利な状態（例えば、ボーナス状態）への移行を可能とする特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定されたか否かを報知するための連続演出を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、特開2008-79697号公報参照）。

【1799】

しかしながら、特別役が内部当籤役として決定された否かは、連続演出の演出内容のみならず、表示される図柄の組合せなどによっても推測できてしまう場合も少なくないことから、有利な状態に移行するか否かに関する報知や有利な状態の移行態様自体などにはさらに工夫をなし得る余地があるものと考えられる。

【1800】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1801】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第7の構成の遊技機を提供することができる。

【1802】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

10

20

30

40

50

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第1有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、前記第1有利状態よりも遊技者に有利な第2有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「RT3移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第1通常遊技状態（例えば、RT3状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第2通常遊技状態（例えば、RT5状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置11）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第1有利状態であって前記第1通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行し、前記第1有利状態であって前記第2通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【1803】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第8の構成の遊技機を提供することができる。

【1804】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第1有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、前記第1有利状態よ

10

20

30

40

50

りも遊技者に有利な第2有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「RT3移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第1通常遊技状態（例えば、RT3状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第2通常遊技状態（例えば、RT5状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、

10

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置11）と、を備え、

前記特定役は、前記停止操作が特定の態様であった場合に前記特定の図柄の組合せが表示され、前記停止操作が前記特定の態様でなかった場合に前記特定の図柄の組合せが表示されない内部当籤役であり、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

20

前記演出実行手段は、

前記第1有利状態であって前記第1通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記第1有利状態が終了するまで、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、前記第1有利状態であって前記第2通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記第1有利状態が終了するまで、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記第1有利状態であって前記第1通常遊技状態及び前記第2通常遊技状態のいずれの遊技状態でもない場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、所定回数（例えば、1回）に限り、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とする、ことを特徴とする遊技機。

30

【1805】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第9の構成の遊技機を提供することができる。

【1806】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、

40

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間（例えば、9ゲーム間）、遊技者に有利な第1有利状態（例えば、通常有利区間の高確2状態

50

に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、前記第1有利状態よりも遊技者に有利な第2有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「RT3移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第1通常遊技状態（例えば、RT3状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第2通常遊技状態（例えば、RT5状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置11）と、を備え、

10

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記演出実行手段は、

20

前記第1有利状態であって前記第1通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、前記第1有利状態であって前記第2通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記有利状態制御手段は、前記特別遊技状態が終了した場合に、

前記所定の有利条件が成立している場合には、前記第2有利状態に制御し、

前記所定の有利条件が成立していない場合には、特定期間（例えば、32ゲーム間）、第3有利状態（例えば、通常有利区間の高確4状態）に制御する、ことを特徴とする遊技機。

【1807】

30

遊技者の有利の度合いを異ならせるための複数の設定値（例えば、設定1～6）のうち、いずれかの設定値を設定可能であり、

前記特別役は、前記複数の設定値間で当籤確率が異なる第1の特別役と、前記複数の設定値間で当籤確率が同じである第2の特別役と、を含み、

前記所定の有利条件は、

前記第1有利状態及び第3有利状態のいずれかの有利状態であるとき、前記第1の特別役及び前記第2の特別役のいずれの特別役が内部当籤役として決定された場合であっても成立するか否かが決定され、

前記第1有利状態及び第3有利状態のいずれの有利状態でもないとき、前記第1の特別役が内部当籤役として決定された場合には成立するか否かが決定されない、ことを特徴とする上記に記載の遊技機。

40

【1808】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第10の構成の遊技機を提供することができる。

【1809】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メインCPU101によるリール回転開始処理）と、

前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101による内部抽籤処理）と、

50

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メインCPU101によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU101による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な第1有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、前記第1有利状態よりも遊技者に有利な第2有利状態（例えば、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

10

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「RT3移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第1通常遊技状態（例えば、RT3状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第2通常遊技状態（例えば、RT5状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メインCPU101）と、

20

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置11）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記有利状態制御手段は、前記第1有利状態において、前記所定の有利条件を成立させるか否かを決定可能であり、

30

前記演出実行手段は、

前記第1有利状態であって前記第1通常遊技状態及び前記第2通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記第2有利状態において前記特別遊技状態に制御された場合に、当該特別遊技状態において複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記第1有利状態において前記特別遊技状態に制御された場合に、当該特別遊技状態において複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能としない、ことを特徴とする遊技機。

40

【1810】

上記構成の遊技機によれば、特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、第1有利状態（例えば、通常有利区間）に制御可能であるとともに、所定の有利条件が成立した場合（例えば、ART抽籤に当籤した場合）に、第2有利状態（例えば、有利区間）に制御可能であり、特定の図柄の組合せ（例えば、「RT3移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第1通常遊技状態（例えば、RT3状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第2通常遊技状態（例えば、RT5状態）に変移させることが可能となっている。また、特定役と特別役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、第1有利状態であって第1通常遊技状態及び第2通常遊技状態である場合には

50

、所定役（例えば、押し順小役）について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

【 1 8 1 1 】

これにより、第 1 有利状態では、通常状態であるときよりも付与される遊技媒体数が増加する可能性が高まるとともに、特別遊技状態に遷移するか否かの期待感も高まることから、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【 1 8 1 2 】

また、上記構成の遊技機によれば、特定役は、停止操作が特定の態様（例えば、適切なタイミング）で行われた場合に特定の図柄の組合せが表示され、特定の態様で行われなかった場合に特定の図柄の組合せが表示されない内部当籤役であり、第 1 有利状態であって R T 3 状態及び R T 5 状態である場合には、当該第 1 有利状態が終了するまで、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知され、第 1 有利状態であって第 1 通常状態及び第 2 通常遊技状態でない場合には、所定回数（例えば、1 回）に限り、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順が報知されるようになっている。

10

【 1 8 1 3 】

これにより、特定役が当籤したときに、特別役も同時に内部当籤役として決定されているか否かと、特定の図柄の組合せが表示されたか否かと、によって第 1 有利状態の有利度合いや内容を変動させることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【 1 8 1 4 】

また、上記構成の遊技機では、特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）が終了した場合に、所定の有利条件が成立している場合には第 2 有利状態に移行させ、所定の有利条件が成立していない場合には、特定期間（例えば、3 2 ゲーム間）、第 3 有利状態（例えば、通常有利区間の高確 4 状態）に移行させるようになっている。

20

【 1 8 1 5 】

また、上記構成の遊技機では、第 1 有利状態及び第 3 有利状態のいずれかの遊技状態であるとき、複数の設定値間で当籤確率が同じである第 2 特別役（例えば、「F __ B B 3 + F __ スイカ 2」及び「F __ B B 4 + F __ スイカ 2」以外のボーナス役を含む内部当籤役）、及び複数の設定値間で当籤確率が異なる第 1 特別役（例えば、「F __ B B 3 + F __ スイカ 2」及び「F __ B B 4 + F __ スイカ 2」）のいずれに当籤した場合であっても、第 2 有利状態に移行させるか否かが決定されるが、第 1 有利状態及び第 3 有利状態のいずれの遊技状態でもないときに、第 1 特別役に当籤した場合には、第 2 有利状態に移行させるか否かが決定されないようになっている。

30

【 1 8 1 6 】

これにより、特別役に当籤したときの遊技状態やその種別によって、その後の遊技状態（有利状態）の遷移をより多様なものとすることができるため、さらに遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【 1 8 1 7 】

また、上記構成の遊技機では、第 2 有利状態に移行させるか否かを決定可能な第 1 有利状態の通常遊技状態では、所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であり、第 2 有利状態において特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に制御された場合にも所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能であるが、第 1 有利状態において特別遊技状態に制御された場合には所定役について遊技者に有利な停止操作の手順を報知可能としないようになっている。

40

【 1 8 1 8 】

これにより、第 2 有利状態に移行する期待度が高まるとともに、付与される遊技媒体数が増加する可能性も高まる遊技区間である第 1 有利状態を設けることができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができるとともに、このような遊技区間を設ける場合であっても、遊技者に付与される利益が過度となってしまうことを抑制し、遊技者の射幸心が過度に煽られることを抑制することもできる。

50

【 1 8 1 9 】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第 1 1 の構成の遊技機を提供することができる。

【 1 8 2 0 】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、遊技者の開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を開始する図柄変動手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 によるリール回転開始処理）と、前記開始操作に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 による内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 によるリール停止制御処理）と、

前記停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動表示が停止されたときに、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 による入賞チェック・メダル払出処理）と、を備えた遊技機であって、

特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、所定期間、遊技者に有利な有利状態（例えば、通常有利区間の高確 2 状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

前記特定役に対応する特定の図柄の組合せ（例えば、「RT3 移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第 1 通常遊技状態（例えば、RT3 状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第 2 通常遊技状態（例えば、RT5 状態）に変移させることが可能な通常遊技状態変移制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

前記特別役に対応する特別の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に係る図柄の組合せ）が表示される場合に、遊技状態を特別遊技状態（例えば、ボーナス状態）に変移させることが可能な特別遊技状態変移制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置 1 1 ）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、

前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する複数の所定役（例えば、押し順小役）と、前記特定役と、前記特別役と、を内部当籤役として決定可能であるとともに、前記特別役を内部当籤役として決定した場合、前記特別の図柄の組合せが表示されるまで前記特別役の当籤を持ち越すことが可能であり、

前記特別役の当籤が持ち越されていない場合、前記特定役と前記特別役とを同時に内部当籤役として決定可能であり、

前記演出実行手段は、

前記有利状態であって前記第 1 通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記有利状態であって前記第 2 通常遊技状態である場合に、複数の前記所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、遊技者に有利な前記停止操作の手順を報知可能な演出を実行可能とし、

前記通常遊技状態変移制御手段は、前記特定役が前記特別役と同時に内部当籤役として決定されなかった場合であって、前記特定の図柄の組合せが表示された場合に、特定期間（例えば、8 ゲーム間）、遊技状態を前記第 1 通常遊技状態に変移させ、

前記所定期間は、前記特定期間よりも長い期間（例えば、9 ゲーム間）に設定されていることを特徴とする遊技機。

【 1 8 2 1 】

上記構成の遊技機によれば、特定役（例えば、「チャンス目」）が内部当籤役として決定された場合に、有利状態（例えば、通常有利区間の高確 2 状態）に制御可能であり、特定

10

20

30

40

50

の図柄の組合せ（例えば、「R T 3 移行目」）が表示された場合に、遊技状態を第 1 通常遊技状態（例えば、R T 3 状態）に変移させることが可能であるとともに、特別役（例えば、ボーナス役）が内部当籤役として決定された場合に、遊技状態を第 2 通常遊技状態（例えば、R T 5 状態）に変移させることが可能となっている。また、特定役と特別役とを同時に内部当籤役として決定可能となっている。そして、有利状態であって第 1 通常遊技状態及び第 2 通常遊技状態である場合には、所定役（例えば、押し順小役）について、遊技者に有利な停止操作の手順が報知可能であり、有利状態が継続可能な期間（例えば、9 ゲーム間）が、第 1 通常遊技状態が継続可能な期間（例えば、8 ゲーム間）よりも長い期間に設定されている。

【 1 8 2 2 】

これにより、特定の遊技状態（第 1 通常遊技状態）が終了するか否かにかかわらず、遊技者の期待感を維持させることが可能となるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【 1 8 2 3 】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第 1 2 の構成の遊技機を提供することができる。

【 1 8 2 4 】

所定の有利条件が成立した場合（例えば、ボーナス役に当籤した場合）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ボーナス状態）に制御可能な有利状態制御手段と、
画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置 1 1 ）と、
遊技者の操作を検出可能な検出手段（例えば、タッチセンサ 1 9 ）と、を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記所定の有利条件が成立したか否かを報知するための特定画像を表示可能であり、

前記特定画像は、前記所定の有利条件が成立している場合に表示される第 1 特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）と、前記所定の有利条件が成立していない場合に表示される第 2 特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）と、を含み、

前記第 1 特定画像と前記第 2 特定画像とは、特定部分において異なり、前記特定部分以外の他の部分において共通する画像であり、

前記第 1 特定画像が表示された場合に、遊技者が前記特定部分を指定する操作を行ったことを前記検出手段が検出した場合には、前記所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が前記表示手段に表示されることを特徴とする遊技機。

【 1 8 2 5 】

前記第 2 特定画像は、前記遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像であることを特徴とする上記に記載の遊技機。

【 1 8 2 6 】

上記構成の遊技機によれば、遊技者に有利な有利状態（例えば、ボーナス状態）に制御可能となる所定の有利条件（例えば、ボーナス役に当籤したこと）が成立したか否かを報知するため、所定の有利条件が成立している場合には、第 1 特定画像（例えば、ベース画像と一部が異なる画像）が表示され、所定の有利条件が成立していない場合には第 2 特定画像（例えば、ベース画像と同じ画像）が表示されることが可能となっており、第 1 特定画像が表示された場合に、遊技者が第 2 特定画像と異なる部分を指定する操作を行った場合には、所定の有利条件が成立していることを報知する特別画像（例えば、「ボーナス確定！」のメッセージ）が表示されることが可能となっている。

【 1 8 2 7 】

これにより、遊技者の所定の操作も関与させた新規な演出態様によって、所定の有利条件が成立したか否かを報知することができるため、遊技者に有利な状態の移行に関する興趣の向上を図ることができる。

【 1 8 2 8 】

10

20

30

40

50

また、上記構成の遊技機によれば、第2特定画像が、遊技機のモチーフとして使用された原作品における所定の画像と同一又は近似の画像となっている。これにより、原作品に愛着のある遊技者は、所定の有利条件が成立したか否かを認識しやすくなるため、遊技意欲を高めることができるとともに、演出に関する興味をより高めることができる。

【1829】

[第13の構成の遊技機]

従来の遊技機において、遊技制御装置側で特定の操作手段（例えば、ストップボタン）が押されている時間（オンエッジタイマが計数する時間）を監視し、その時間が演出制御回路側に送られることで、演出内容を変化させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開2009-233278号公報参照）。

10

【1830】

しかしながら、演出の多彩化が求められる昨今の遊技機では多くの演出を搭載する必要があるので、演出の制御負荷を軽減するための工夫をなすことが求められている。

【1831】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【1832】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第13の構成の遊技機を提供することができる。

20

【1833】

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、ストップボタン）と、前記操作手段の操作を検出可能な操作検出手段（例えば、ストップスイッチ）と、演出を制御する演出制御手段（例えば、サブCPU201）と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作検出手段が前記操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、3秒）が経過した場合に第1演出（例えば、「演出1」）を発生させる制御を行い、所定条件が成立したときに、第2演出（例えば、「演出2」）を発生させる制御を行い、前記計時の開始から前記所定時間が経過するよりも前に前記所定条件が成立した場合は、前記第1演出を発生させる制御を行わない、ことを特徴とする遊技機。

30

【1834】

前記所定条件は、前記操作検出手段が前記操作手段の操作が終了したことを検出したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に成立することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【1835】

上記構成の遊技機によれば、特定の操作手段の操作（例えば、オンエッジ）を検出したときに、計時を開始し、当該計時の開始から所定時間（例えば、3秒）が経過した場合に第1演出（例えば、「演出1」）を実行する制御を行い、所定条件が成立したとき（例えば、オフエッジを検出したとき）に、第2演出（例えば、「演出2」）を実行する制御を行い、計時の開始から所定時間が経過するよりも前に所定条件が成立した場合は、第1演出を実行する制御を行わないことが可能となっている。

40

【1836】

これにより、特定の操作手段の操作態様によって演出を変化させる場合であっても、当該演出に関する制御負荷の軽減を図ることができる。

【1837】

[第14の構成の遊技機]

従来の遊技機において、特定の操作手段（例えば、ストップボタン）の発光態様によって内部当籤役を報知するなどの演出を行うことを可能にしたものが知られている（例えば、2010-82034号公報参照）。

【1838】

50

しかしながら、このような演出については、さらに工夫をなし得る余地があるものと考えられる。

【 1 8 3 9 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 8 4 0 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第 1 4 の構成の遊技機を提供することができる。

【 1 8 4 1 】

所定条件の成立に基づいて有利状態（例えば、ボーナス状態）を発生させる状態制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1）と、

10

前記有利状態の発生より前に、前記有利状態の発生を許容する権利（例えば、ボーナス役の当籤）を付与するか決定可能な事前決定手段（例えば、メイン CPU 1 0 1）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技価値表示部（V L））と、を備えた遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記事前決定手段により前記有利状態の発生を許容する権利が付与する旨が決定された場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、当該特定報知演出において当該決定により付与される権利に基づいて発生する前記有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することを特徴とする遊技機。

20

【 1 8 4 2 】

前記特定報知演出において前記演出実行手段が前記所定値を表示した場合、少なくともその後の前記有利状態の発生まで前記所定値の表示を継続し、前記有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、前記所定値の表示を更新することを特徴とする上記に記載の遊技機。

【 1 8 4 3 】

上記構成の遊技機によれば、有利状態（例えば、ボーナス状態）の発生を許容する権利が付与する旨が決定された（例えば、ボーナス役に当籤した）場合に、当該決定がされたことを報知する特定報知演出（例えば、「枚数先表示演出」）を実行可能であり、この特定報知演出では、付与することが決定された権利に基づいて発生する有利状態において獲得し得る遊技価値に関する所定値（例えば、獲得予定枚数としての役連終了枚数カウンタの値）を表示することが可能となっている。

30

【 1 8 4 4 】

これにより、遊技者が得た権利（当籤内容）の価値を具体的に報知する演出を行うことができるため、演出に関する興趣を高めるとともに、遊技に関する興趣を高めることができる。

【 1 8 4 5 】

また、上記構成の遊技機によれば、特定報知演出において所定値を表示した場合、少なくともその後の有利状態の発生まで所定値の表示を継続し、有利状態において遊技価値が獲得された場合に、当該獲得された遊技価値の値に基づいて、所定値の表示を更新するようになっている。

40

【 1 8 4 6 】

これにより、有利状態の発生の前後において、価値を報知するための一連の演出を適切に行うことができるため、さらに演出に関する興趣を高めることができる。

【 1 8 4 7 】

[第 1 5 ~ 第 1 8 の構成の遊技機]

従来の遊技機において、遊技者にとって有利な遊技期間（有利区間）である有利状態（例えば、ART 状態）でない場合に、当該有利状態に移行するか否かの抽籤を行うとともに、当該有利状態である場合に、当該有利状態を継続するか否かの抽籤を行うことを可能に

50

したものが知られている（例えば、特開 2010 - 240017 号公報参照）。

【1848】

このような遊技機によれば、有利状態の移行確率や継続確率の高低などの設定条件によって有利区間となる遊技期間も変動するため、このような設定条件は、遊技の興趣を左右する事象となっている。

【1849】

ところで、このような遊技機では、所定期間における遊技価値の付与量を所定の出玉率の範囲内とするため、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量（遊技価値の増加量を示す傾斜値）が一定の値となるように設計される。

【1850】

それゆえ、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量が比較的高い値に設定された場合に、上記のような設定条件も遊技者に有利となるように設定されてしまうと、遊技の射幸性が過度に高くなってしまおうという問題がある。

【1851】

一方、遊技の射幸性を抑制するため、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量を比較的低い値に設定することや、上記のような設定条件を遊技者に不利となるように設定することも考えられるが、この場合には、遊技の興趣が著しく低下してしまうという問題がある。

【1852】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【1853】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第15の構成の遊技機を提供することができる。

【1854】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第1の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第1期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第1の期待値よりも小さい第2の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第2期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、

前記有利状態制御手段は、

前記有利状態でない場合に、前記有利状態を開始させるか否かを決定可能な有利状態開始決定手段と、

前記有利状態である場合に、前記有利状態を継続させるか否かを決定可能な有利状態継続決定手段と、を含み、

前記第1期待値制御手段は、少なくとも前記有利状態が開始されてから所定期間、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第1の期待値となるように制御し、

前記第2期待値制御手段は、少なくとも前記有利状態が継続されてから特定期間、前記所定期間を含む前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第2の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

【1855】

前記有利状態継続決定手段は、少なくとも前記有利状態が継続されてから前記特定期間、前記有利状態を継続させることを決定しないことを特徴とする遊技機。

【1856】

前記有利状態継続決定手段が前記有利状態を継続させることを決定した場合、前記有利状

10

20

30

40

50

態開始決定手段が前記有利状態を開始させることを決定したことに基づいて開始された前記有利状態が終了してから所定の待機期間が経過した後、前記有利状態を継続させることを特徴とする遊技機。

【1857】

上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから所定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、有利状態が継続されてから特定期間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【1858】

なお、上記構成の遊技機において、有利状態が継続されてから特定期間は、有利状態を継続させることを決定しないようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができる。

10

【1859】

また、上記構成の遊技機において、有利状態中に有利状態を継続させることを決定した場合であっても、当該有利状態を一旦終了させ、所定の待機期間が経過した後に、有利状態を継続させる（再開させる）ようにしてもよい。このようにすれば、より適切に出玉率を管理することができるのみならず、有利状態が継続するか否かに関し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1860】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第16の構成の遊技機を提供することができる。

20

【1861】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインCPU101）と、

前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置11）と、を備え、

30

前記有利状態制御手段は、

所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、

所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、

前記所定の終了条件が成立する前に、前記特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、

前記特定報知実行手段は、前記有利状態において、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合、当該遊技において前記特別図柄の組合せが表示されることが可能な場合には、前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【1862】

40

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第1の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第1期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第1の期待値よりも低い第2の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第2期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、をさらに備え、

前記第1期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第1の期待値となるように制御し、

前記第2期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第2の期待値と

50

なるように制御することを特徴とする遊技機。

【1863】

前記所定の終了条件は、前記有利状態が開始されてから所定期間遊技が行われたこと、又は前記有利状態が開始されてから付与された遊技価値が所定量となったこと、に基づいて成立することを特徴とする遊技機。

【1864】

上記構成の遊技機によれば、有利状態は、所定の終了条件が成立した場合、又は所定の終了条件が成立する前に特別遊技状態に移行した場合に終了する。そして、有利状態では、特別遊技状態への移行が可能となっている場合、その旨を示す特定報知が実行される。したがって、遊技者は、規定された所定の終了条件の範囲内であれば、特別遊技状態への移行を回避することで有利状態を継続させることができる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

10

【1865】

なお、上記構成の遊技機において、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできるため、射幸性をより適度なものとしつつも遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1866】

また、上記構成の遊技機において、所定の終了条件は、遊技者に一定の特典が付与されたとき（あるいは、付与されたと仮定されるとき）に終了されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【1867】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第17の構成の遊技機を提供することができる。

【1868】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

30

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、有利区間）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第1の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第1期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第1の期待値よりも低い第2の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第2期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、

前記有利状態制御手段は、

40

所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、

所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、

前記所定の終了条件が成立する前に、特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、

前記第1期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第1の期待値となるように制御し、

前記第2期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第2の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

50

【 1 8 6 9 】

前記特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインCPU101）と、

前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置11）と、をさらに備え、

前記特定報知実行手段は、

前記有利状態において、前記有利状態が開始されてから前記特定の変動条件が成立するまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合には、前記特定の変動条件が成立したときに前記特定報知を実行可能であり、

前記有利状態において、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可された場合には、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されたときに前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【 1 8 7 0 】

前記第1期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を第1の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第1の期待値となるように制御し、

前記第2期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を前記第1の確率よりも低い第2の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第2の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

20

【 1 8 7 1 】

上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

30

【 1 8 7 2 】

なお、上記構成の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。

【 1 8 7 3 】

また、上記構成の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

40

【 1 8 7 4 】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような第18の構成の遊技機を提供することができる。

【 1 8 7 5 】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止操作に基づいて図柄の変動表示を停止することで遊技を行う遊技機であって、

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、有利区間）に制御可能な

50

有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、
 前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を第1の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第1期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、
 前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値を前記第1の期待値よりも低い第2の期待値（例えば、期待値）に制御可能な第2期待値制御手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、
 前記有利状態制御手段は、
 所定の開始条件が成立した場合に、前記有利状態を開始させ、
 所定の終了条件が成立した場合に、前記有利状態を終了させ、
 前記所定の終了条件が成立する前に、特別遊技状態への移行を可能とする特別図柄の組合せが表示された場合に、前記有利状態を終了させることが可能であり、
 前記第1期待値制御手段は、前記有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第1の期待値となるように制御し、
 前記第2期待値制御手段は、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第2の期待値となるように制御し、
 前記有利状態が前記特別図柄の組合せが表示されたことに応じて終了した場合に、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与可能な特殊特典付与手段（例えば、サブCPU201）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

10

20

【1876】

前記特別図柄の組合せが表示されることを許可するか否かを決定可能な事前決定手段（例えば、メインCPU101）と、
 前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置11）と、をさらに備え、
 前記特定報知実行手段は、
 前記有利状態において、前記有利状態が開始されてから前記特定の変動条件が成立するまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されている場合には、前記特定の変動条件が成立したときに前記特定報知を実行可能であり、
 前記有利状態において、前記特定の変動条件が成立してから前記有利状態が終了されるまでの間に、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可された場合には、前記事前決定手段により前記特別図柄の組合せが表示されることが許可されたときに前記特定報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。

30

【1877】

前記第1期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を第1の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第1の期待値となるように制御し、
 前記第2期待値制御手段は、前記有利状態における遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率を前記第1の確率よりも低い第2の確率とすることで、前記有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値が前記第2の期待値となるように制御することを特徴とする遊技機。

40

【1878】

上記構成の遊技機によれば、有利状態が開始されてから特定の変動条件が成立するまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行うことが可能となり、特定の変動条件が成立してから有利状態が終了されるまでの間は、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行うことが可能となる。また、有利状態は、所定の終了条件が成立する前であっても、特別遊技状態への移行を契機として終了させることが可能である。さらに、有利状態が特別遊技状態への移行を契機として終了した場合、遊技価値の付与に関連しない特殊特典を付与することが可能である。すなわち、遊技者は、例えば、遊技価値

50

の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、所定の終了条件が成立するまで有利状態を継続させることもできるし、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させ、再度遊技価値の付与期待値が相対的に高い状態で遊技を行う機会を得ようとすることもできる。また、特別遊技状態に移行させて有利状態を終了させる場合には、所定の終了条件が成立して有利状態を終了させた場合には付与されない特殊特典が付与されるため、遊技者に有利状態を早期に終了させるインセンティブを与えることもできる。それゆえ、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

【 1 8 7 9 】

なお、上記構成の遊技機において、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を行う場合、特別遊技状態への移行が可能となっている場合には、その旨を示す特定報知が実行されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に、遊技価値の付与期待値が相対的に低い状態で遊技を継続させない選択肢があることを明示することができ、さらに遊技の興趣を維持することができる。

10

【 1 8 8 0 】

また、上記構成の遊技機において、有利状態中の遊技価値の付与期待値は、有利状態中に遊技者の停止操作に関する情報が報知される確率によって調整されるようにしてもよい。このようにすれば、簡易な構成でより適切に出玉率を管理することができる。

【 1 8 8 1 】

[第 1 9 の構成の遊技機]

従来の遊技機において、所定の遊技回数毎（すなわち、所定の周期毎）に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ART状態）に移行可能な状態となるようにしたものが知られている（例えば、特開2010-167197号公報参照）。

20

【 1 8 8 2 】

このような遊技機によれば、所定の周期毎に有利状態移行の期待感を高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 8 8 3 】

しかしながら、このような遊技機では、有利状態に移行可能な状態となるまでの期間は一定であり、遊技性の変化に乏しいという問題があった。

【 1 8 8 4 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態に移行可能な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【 1 8 8 5 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成第19の遊技機を提供することができる。

【 1 8 8 6 】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び図柄表示領域4）と、

第1特別役（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるBB1）、第2特別役（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるBB2）、及び所定役（例えば、遊技性の他の例（その2）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101）と、

40

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101）と、前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインCPU101）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第1特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるBB1に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第1特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるBB1状態）を開始させ、第1特別終了条件が成立した場合に当

50

該第 1 特別遊技状態を終了させる制御が可能な第 1 特別遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、

前記図柄表示手段に第 2 特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その 2）における BB2 に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第 2 特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 2）における BB2 状態）を開始させ、第 2 特別終了条件が成立した場合に当該第 2 特別遊技状態を終了させる制御が可能な第 2 特別遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、

遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、

前記第 1 特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄の組合せが表示されることが許可される第 1 特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その 2）における BB1 許可状態）を継続させ、

10

前記第 2 特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄の組合せが表示されることが許可される第 2 特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その 2）における BB2 許可状態）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第 1 特別許可状態において、前記第 2 特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第 2 特別許可状態において、前記第 1 特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

20

前記第 1 特別許可状態及び前記第 2 特別許可状態のいずれでもない通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 2）における一般遊技状態（CZ 状態））において、前記第 1 特別役又は前記第 2 特別役を内部当籤役として決定可能とし、

前記第 1 特別終了条件は、前記第 1 特別遊技状態において規定数（例えば、285 枚を超える）の遊技価値が付与された場合に成立し、

前記第 1 特別遊技状態においては、前記所定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には所定数（例えば、9 枚）の遊技価値が付与される一方、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記所定数の遊技価値が付与されず、

少なくとも前記第 1 特別遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知されない期間は、遊技価値が減少する減少期間として機能し、

30

前記第 2 特別遊技状態は、遊技価値が増加する増加期間として機能し、

特定の報知条件が成立した場合、前記第 1 特別遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【1887】

前記第 1 特別遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、前記増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【1888】

前記第 1 特別遊技状態において、前記図柄表示手段に第 1 特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その 2）における RB1 に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第 1 特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 2）における RB1 状態）を開始させ、第 1 特定終了条件が成立した場合に当該第 1 特定遊技状態を終了させる制御が可能な第 1 特定遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、

40

前記第 2 特別遊技状態において、前記図柄表示手段に第 2 特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その 2）における RB2 に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第 2 特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 2）における RB2 状態）を開始させ、第 2 特定終了条件が成立した場合に当該第 2 特定遊技状態を終了させる制御が可能な第 2 特定遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 101）と、をさらに備え、

前記内部当籤役決定手段は、

50

前記第1特別遊技状態において、第1特定役（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるRB1）を内部当籤役として決定可能であり、
 前記第2特別遊技状態において、第2特定役（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるRB2）を内部当籤役として決定可能であり、
 前記第1特別遊技状態において前記第1特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第1特定図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第1特定図柄の組合せが表示されることが許可される第1特定許可状態（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるRB1許可状態）を継続させ、
 前記第2特別遊技状態において前記第2特定役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第2特定図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第2特定図柄の組合せが表示されることが許可される第2特定許可状態（例えば、遊技性の他の例（その2）におけるRB2許可状態）を継続させ、
 前記第1特別遊技状態では、前記第1特定許可状態であるか否かにかかわらず、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知されない期間が前記減少期間として機能し、
 前記第2特別遊技状態では、前記第2特定許可状態である期間が前記増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【1889】

上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、第1特別役に当籤する前に第2特別役に当籤した場合、第2特別遊技状態に移行し、当該第2特別遊技状態は遊技価値が増加する増加期間として機能する。一方、通常遊技状態において、第2特別役に当籤する前に第1特別役に当籤した場合、第1特別遊技状態に移行し、当該第1特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知されない場合、当該第1特別遊技状態は遊技価値が減少する減少期間として機能する。

【1890】

したがって、通常遊技状態においては、第1特別遊技状態に移行することなく第2特別遊技状態への移行が繰り返されることで、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができるが、第1特別遊技状態に移行した場合には、当該第1特別遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させなければ、遊技者は有利な遊技期間を継続させることができない。

【1891】

ここで、上記構成の遊技機によれば、特定の報知条件が成立した場合、第1特別遊技状態において、所定役に当籤した場合に所定数の遊技価値が付与される停止操作に関する操作情報が報知されるようになる。第1特別遊技状態は、規定数の遊技価値が付与された場合に終了するものであるから、このような情報が報知されることで、第1特別遊技状態の終了時期を早めることができる。すなわち、第1特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される否かによって、第2特別遊技状態に移行可能な通常遊技状態となるまでの期間を変動させることができる。それゆえ、有利状態に移行可能な状態となるまでの期間を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとするることができる。

【1892】

なお、上記構成の遊技機において、第1特別遊技状態において停止操作に関する操作情報が報知される期間も増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、有利状態に移行可能な状態となるまでの期間中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【1893】

また、上記構成の遊技機において、第1特別遊技状態では、さらに第1特定許可状態に移行可能とし、第2特別遊技状態では、さらに第2特定許可状態に移行可能とし、第1特別遊技状態では、第1特定許可状態であるか否かにかかわらず、停止操作に関する操作情報が報知されない期間を減少期間として機能させ、第2特別遊技状態では、第2特定許可状態である期間を増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 8 9 4 】

[第 2 0 ~ 第 2 2 の構成の遊技機]

従来の遊技機において、所定の有利条件が成立すると遊技者に有利な有利状態に移行する一方、所定の不利条件が成立すると遊技者に不利な不利状態に移行する所定状態を有し、不利状態へ移行することなく所定状態から有利状態への移行が繰り返されることで、遊技者にとって有利な状態が継続することを可能としたものが知られている（例えば、特開 2 0 1 0 - 1 6 7 1 9 7 号公報参照）。

【 1 8 9 5 】

しかしながら、このような遊技機では、所定状態から不利状態に移行した場合、再度所定状態に移行するまで遊技者にとって有利な状態とはならないため、特に、不利状態における遊技意欲や興味が低下してしまうという問題があった。

10

【 1 8 9 6 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技意欲や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。

【 1 8 9 7 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第 2 0 の遊技機を提供することができる。

【 1 8 9 8 】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R 及び図柄表示領域 4 ）と、

20

特別役（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における B B ）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における R T 0 状態）、特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における B B 状態）及び特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における R T 1 状態）を有し、

30

前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における B B に係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記特定遊技状態を終了させる制御が可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1 ）と、

遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、

40

前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その 3 ）における B B 許可状態）を継続させ、

前記特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記特定遊技状態を開始させ、前記特定終了条件は、規定数（例えば、5 0 0 ゲーム）の遊技が行われた場合に成立し、前記停止制御手段は、

前記特別許可状態である前記特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の

50

組合せを表示させることを可能とせず、

前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、

前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、

特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

10

【1899】

少なくとも前記特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【1900】

上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となり、通常遊技状態であれば、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能とする一方、特定遊技状態であれば、当該特定遊技状態が終了するまで特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを可能としない。また、特定遊技状態には、特別許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。

20

【1901】

ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、特定遊技状態が終了しなければ特別遊技状態に移行させることはできないが、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態への移行を繰り返すことができる場合もある。

30

【1902】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

40

【1903】

なお、上記構成の遊技機において、少なくとも特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、特別遊技状態に移行しない特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【1904】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第

50

21の遊技機を提供することができる。

【1905】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び図柄表示領域4）と、

特別役（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるBB）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるMB）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その4）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101）と、

10

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインCPU101）と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるRT0状態）、特別遊技状態、特殊遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるBB状態）、第1特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるRT1状態）及び第2特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるRT2状態）を有し、

前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるBBに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

20

前記図柄表示手段に特殊図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるMBに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特殊遊技状態を開始させ、特殊終了条件が成立した場合に前記特殊遊技状態を終了させる制御が可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記第1特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記第1特定遊技状態を終了させる制御が可能な第1特定遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記特別役が内部当籤役として決定された場合に前記第2特定遊技状態を開始させ、前記特別遊技状態が開始される場合に前記第2特定遊技状態を終了させる制御が可能な第2特定遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

30

遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を備え、

前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるBB許可状態）を継続させ、

前記特殊役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されることが許可される特殊許可状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるMB許可状態）を継続させ、

40

前記内部当籤役決定手段は、

前記特別許可状態において、前記特殊役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記特殊許可状態において、前記特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記特別許可状態及び前記特殊許可状態のいずれでもない前記通常遊技状態及び前記第1特定遊技状態において、前記特別役又は前記特殊役を内部当籤役として決定可能とし、

前記第1特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態及び前記特殊許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記第1特定遊技状態を開始させ、

50

前記停止制御手段は、

前記特別許可状態である前記第2特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを困難とせず、

前記特殊許可状態である前記第1特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せを表示させることを困難とし、

前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、

前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、

特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記第1特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【1906】

少なくとも前記第1特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【1907】

上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となって第2特定遊技状態に移行し、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを困難としない一方、特殊役に当籤した場合には特殊許可状態となるが遊技状態は移行せず、第1特定遊技状態であれば、当該第1特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せを表示させて特殊遊技状態に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態に移行させることを困難とする。また、第1特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第1特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、

【1908】

ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第1特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第2特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第1特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第2特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第1特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【1909】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第1特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第1特定遊技状態に移行することなく特

10

20

30

40

50

別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

【1910】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第1特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第1特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【1911】

なお、上記構成の遊技機において、少なくとも第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第1特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【1912】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第22の遊技機を提供することができる。

【1913】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び図柄表示領域4）と、

特別役（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるBB）、特殊役（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるMB）及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その4）における押し順小役）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインCPU101）と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、通常遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるRT0状態）、特別遊技状態、特殊遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるBB状態）、第1特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるRT1状態）及び第2特定遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるRT2状態）を有し、

前記図柄表示手段に特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるBBに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特別遊技状態を開始させ、特別終了条件が成立した場合に前記特別遊技状態を終了させる制御が可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記図柄表示手段に特殊図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるMBに係る図柄の組合せ）が表示された場合に前記特殊遊技状態を開始させ、特殊終了条件が成立した場合に前記特殊遊技状態を終了させる制御が可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その4）におけるベルこぼし目）が表示された場合に前記第1特定遊技状態を開始させ、特定終了条件が成立した場合に前記第1特定遊技状態を終了させる制御が可能な第1特定遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記特別役が内部当籤役として決定された場合に前記第2特定遊技状態を開始させ、前記特別遊技状態が開始される場合に前記第2特定遊技状態を終了させる制御が可能な第2特定遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

遊技者の停止操作に関する操作情報を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、を

10

20

30

40

50

備え、

前記特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せが表示されることが許可される特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＢＢ許可状態）を継続させ、

前記特殊役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せが表示されることが許可される特殊許可状態（例えば、遊技性の他の例（その４）におけるＭＢ許可状態）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記特別許可状態において、前記特殊役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記特殊許可状態において、前記特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記特別許可状態及び前記特殊許可状態のいずれでもない前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態において、前記特別役又は前記特殊役を内部当籤役として決定可能とし、

前記第１特定遊技状態制御手段は、前記特別許可状態及び前記特殊許可状態でない前記通常遊技状態において、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示された場合に、前記第１特定遊技状態を開始させ、

前記特定終了条件は、規定数（例えば、１５００ゲーム）の遊技が行われた場合に成立し、前記特殊遊技状態が開始される場合には成立せず、

前記停止制御手段は、

前記特別許可状態である前記第２特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特別図柄の組合せを表示させることを困難とせず、

前記特殊許可状態である前記第１特定遊技状態においては前記図柄表示手段に前記特殊図柄の組合せを表示させることを困難とし、

前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の態様で停止操作が行われた場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とせず、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、

前記特典付与手段は、前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記特定の態様で停止操作が行われた場合には特定数の遊技価値の付与を可能とし、前記特定の態様で停止操作が行われなかった場合には前記特定数の遊技価値の付与を可能とせず、

特定の報知条件が成立した場合、前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態における特定期間を、前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間（例えば、有利区間）とすることが可能であることを特徴とする遊技機。

【１９１４】

少なくとも前記第１特定遊技状態において前記報知手段により前記特定の態様に関する前記操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能することを特徴とする遊技機。

【１９１５】

上記構成の遊技機によれば、特別役に当籤した場合には特別許可状態となって第２特定遊技状態に移行し、特別図柄の組合せを表示させて特別遊技状態に移行させることを困難としない一方、特殊役に当籤した場合には特殊許可状態となるが遊技状態は移行せず、第１特定遊技状態であれば、規定数の遊技が行われて当該第１特定遊技状態が終了するまで特殊図柄の組合せを表示させて特殊遊技状態に移行させることを困難とし、その結果として通常遊技状態に移行させることを困難とする。また、第１特定遊技状態には、特別許可状態及び特殊許可状態でない通常遊技状態において特定役に当籤した場合に、特定の態様で停止操作が行われずに特定図柄の組合せが表示されたことに基づいて移行する。そして、特定の報知条件が成立した場合、通常遊技状態及び第１特定遊技状態における特定期間では、特定役に当籤したときに特定の態様に関する操作情報が報知され、報知にしたがって停止操作が行われれば、特定図柄の組合せは表示されず、特定数の遊技価値が付与される。

10

20

30

40

50

【 1 9 1 6 】

ここで、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態において、特定役に当籤したときに特定図柄の組合せが表示されて第1特定遊技状態に移行する前に、特別役又は特殊役に当籤して特別許可状態（第2特定遊技状態）又は特殊許可状態となれば、特別遊技状態又は特殊遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。また、第1特定遊技状態であっても、特別役に当籤して特別許可状態（第2特定遊技状態）となれば、特別遊技状態を経由して再度通常遊技状態において遊技を行うことができる。一方、第1特定遊技状態において、特殊役に当籤して特殊許可状態となると、規定数の遊技が行われるまで再度通常遊技状態において遊技を行うことが困難となる。

【 1 9 1 7 】

かかる遊技性の下、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、第1特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返す（すなわち、遊技者に有利な遊技期間を継続させる）ことが可能となるのみならず、特定役に当籤したときに付与される遊技価値も増加することになる。また、第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となった場合には、例えば、特殊許可状態であれば特殊遊技状態を経由して通常遊技状態に移行させることは困難であるものの、特定役に当籤したときに付与される遊技価値は増加することになる。また、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間となっていない場合であっても、第1特定遊技状態に移行することなく特別遊技状態（あるいは特殊遊技状態）への移行を繰り返すことができる場合もある。

【 1 9 1 8 】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、通常遊技状態若しくは第1特定遊技状態であるか、通常遊技状態において特別役、特殊役若しくは特定役がどのような順番で当籤するか、第1特定遊技状態において特別役若しくは特殊役がどのような順番で当籤するか、通常遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、又は第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される特定期間であるか否か、などに応じて遊技者の有利度合いを多彩に変動させることが可能となる。それゆえ、遊技意欲や興趣を向上させることができる。

【 1 9 1 9 】

なお、上記構成の遊技機において、少なくとも第1特定遊技状態において特定の態様に関する操作情報が報知される期間は、遊技価値が増加する増加期間として機能させるようにしてもよい。このようにすれば、第1特定遊技状態であっても遊技価値が増加する場合があることから、通常遊技状態に移行することが困難な特定遊技状態中であっても、遊技の興趣を維持させることができる。

【 1 9 2 0 】

[第 2 3 及び 第 2 4 の 構成 の 遊 技 機]

従来の遊技機において、特別役（例えば、ボーナス役）の持ち越し状態中において、特定の条件が満たされた場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ART状態）に移行させることを可能にしたものが知られている（例えば、特開2015-73810号公報参照）。

【 1 9 2 1 】

ところで、このような遊技機では、有利状態中の単位遊技あたりの遊技価値の付与量（遊技価値の増加量を示す傾斜値）は一定の値となるように設計される。このため、遊技性の変化に乏しいという問題があった。

【 1 9 2 2 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 9 2 3 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第23の

10

20

30

40

50

遊技機を提供することができる。

【 1 9 2 4 】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R 及び図柄表示領域 4 ）と、

第 1 特別役（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 1 ）、第 2 特別役（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 3 ）、第 1 所定役（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における押し順小役 1 , 3 , 5 ）及び第 2 所定役（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における押し順小役 2 , 4 , 6 ）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

10

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた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、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第 1 特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 1 に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第 1 特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 1 状態）を開始させる制御が可能な第 1 特別遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

前記図柄表示手段に第 2 特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 3 に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第 2 特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 3 状態）を開始させる制御が可能な第 2 特別遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 1 0 1 ）と、

20

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、有利区間）に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、を備え、

前記第 1 特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄の組合せが表示されることが許可される第 1 特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 1 フラグ間）を継続させ、

前記第 2 特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄の組合せが表示されることが許可される第 2 特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その 5 ）における B B 3 フラグ間）を継続させ、

30

前記内部当籤役決定手段は、前記第 1 特別許可状態及び前記第 2 特別許可状態のいずれでもない場合に、前記第 1 特別役及び前記第 2 特別役のそれぞれを、他の内部当籤役と重複することなく内部当籤役として決定可能であり、

前記停止制御手段は、

前記第 1 特別役が内部当籤役として決定された遊技、及び前記第 1 特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった遊技において、遊技者の停止操作のタイミングが適切である場合に、前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、

40

前記第 2 特別役が内部当籤役として決定された遊技、及び前記第 2 特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった遊技において、遊技者の停止操作のタイミングが適切である場合に、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、

前記第 1 特別許可状態において、前記第 1 所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序にかかわらず、前記図柄表示手段に所定数（例えば、9 枚）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せを表示させ、

前記第 1 特別許可状態において、前記第 2 所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序にかかわらず、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、

50

前記第 2 特別許可状態において、前記第 1 所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序が適切である場合に、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の順序が適切でない場合には、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、

前記第 2 特別許可状態において、前記第 2 所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の順序が適切である場合に、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の順序が適切でない場合には、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、

前記有利状態制御手段は、特定の有利条件が成立した場合、少なくとも前記第 2 特別許可状態における特定期間を、前記有利状態とすることが可能であり、

前記有利状態において、前記第 1 所定役及び前記第 2 所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させるための遊技者の停止操作の順序が報知されることを特徴とする遊技機。

【 1 9 2 5 】

前記内部当籤役決定手段は、

前記第 1 特別役を第 1 の確率（例えば、 $1 / 100$ ）で内部当籤役として決定し、

前記第 2 特別役を前記第 1 の確率よりも低い第 2 の確率（例えば、 $1 / 450$ ）で内部当籤役として決定し、

前記第 1 特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、 $1 / 4000$ ）は、前記第 2 特別許可状態において他の内部当籤役が決定されない確率（例えば、 $1 / 65536$ ）よりも高いことを特徴とする遊技機。

【 1 9 2 6 】

前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄の組合せを表示させることが可能な遊技者の停止操作のタイミングは、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄の組合せを表示させることが可能な遊技者の停止操作のタイミングと重複しないことを特徴とする遊技機。

【 1 9 2 7 】

前記第 1 特別役又は前記第 2 特別役が内部当籤役として決定された遊技において、前記第 1 特別役又は前記第 2 特別役のいずれかが内部当籤役として決定された旨は報知可能とするが、その種別を報知可能としない所定報知（例えば、ボーナス当籤報知）を実行可能な所定報知実行手段（例えば、表示装置 11）と、

前記第 1 特別許可状態において、前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知可能とし、前記第 2 特別許可状態において、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄の組合せが表示されることが許可されている旨を報知可能とする特定報知（例えば、ボーナス種別報知）を実行可能な特定報知実行手段（例えば、表示装置 11）と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

【 1 9 2 8 】

上記構成の遊技機によれば、第 1 特別役又は第 2 特別役に当籤した場合、当該遊技か、あるいは当籤後の第 1 特別許可状態又は第 2 特別許可状態において他の内部当籤役が決定されなかった（いわゆる、ハズレとなった）遊技でなければ第 1 特別図柄の組合せ又は第 2 特別図柄の組合せを表示できない。また、第 1 特別許可状態では、第 1 所定役に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与され、第 2 所定役に当籤した場合、押し順不問で所定数の遊技価値が付与されない。一方、第 2 特別許可状態では、第 1 所定役又は第 2 所定役に当籤した場合に、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されない。そして、少なくとも第 2 特別許可状態の特定期間では、遊技者の停止操作の情報が報知される有利状態に制御されることが可能である。

【 1 9 2 9 】

すなわち、第 1 特別役に当籤し、当該遊技で第 1 特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第 1 特別許可状態が終了するまで第 1 所定役及び第 2 所定役は押し順によって利益が変動しないものとなり、遊技者は一定の利益を受けることができる反面、その

10

20

30

40

50

利益が飛躍的に増加することもないため、たとえ有利状態となったとしてもその遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に低いものとなる。一方、第2特別役に当籤し、当該遊技で第2特別図柄の組合せが表示されなかった場合には、その後第2特別許可状態が終了するまで第1所定役及び第2所定役は押し順によって利益が変動するものとなり、遊技者は第1特別許可状態よりも不利益を被る可能性がある反面、有利状態となればその利益が飛躍的に増加するようになるため、有利状態における遊技価値の増加量を示す傾斜値は相対的に高いものとなる。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとすることができる。

【1930】

なお、上記構成の遊技機において、第1特別役の当籤確率を第2特別役の当籤確率よりも高くするとともに、第1特別許可状態において第1特別図柄の組合せが表示可能な確率を第2特別許可状態において第2特別図柄の組合せが表示可能な確率よりも高くするようにしてもよい。すなわち、第1特別許可状態を、第2特別許可状態よりも移行しやすく終了しやすい状態とし、第2特別許可状態を、第1特別許可状態よりも移行しにくく終了しにくい状態としてもよい。このようにすれば、射幸性を適度なものとしつつも遊技の興趣を維持することができる。

10

【1931】

また、上記構成の遊技機において、第1特別役に係る第1特別図柄の組合せと第2特別役に係る第2特別図柄の組合せは、遊技者が目押しをする場合に、同時には狙えない間隔で配置されるように構成してもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだもの

20

【1932】

また、上記構成の遊技機において、第1特別役又は第2特別役に当籤した場合には、いずれかに当籤した旨は報知するが、その種別までは報知せず、第1特別許可状態及び第2特別許可状態においては、その種別が報知されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技性をさらに変化に富んだものとしつつ、遊技者の所望する情報を報知することができる。

【1933】

また、上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第24の遊技機を提供することができる。

【1934】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び図柄表示領域4）と、

第1特別役（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB1）、第2特別役（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB2）、及び特定役（例えば、遊技性の他の例（その6）における「F__リプB」）を含む複数の役の中から内部当籤役を決定可能な内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU101）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインCPU101）と、を備えた遊技機であって、

40

前記図柄表示手段に第1特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB1に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第1特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB1状態）を開始させる制御が可能な第1特別遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記図柄表示手段に第2特別図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB2に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第2特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB2状態）を開始させる制御が可能な第2特別遊技状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

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、有利区間）に制御可能な

50

有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、
前記第1特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第1特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第1特別図柄の組合せが表示されることが許可される第1特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB1フラグ間）を継続させ、

前記第2特別役が内部当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第2特別図柄の組合せが表示されるまで、前記図柄表示手段に前記第2特別図柄の組合せが表示されることが許可される第2特別許可状態（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるBB2フラグ間）を継続させ、

前記内部当籤役決定手段は、

前記第1特別許可状態及び前記第2特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第1の量（例えば、3枚）であるとき、前記第1特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第2の量（例えば、2枚）であるとき、前記第1特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記第1特別許可状態及び前記第2特別許可状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第2の量であるとき、前記第2特別役を内部当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第1の量であるとき、前記第2特別役を内部当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、

前記特定役が内部当籤役として決定された場合、前記第1特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄の組合せ（例えば、遊技性の他の例（その6）におけるチャンス目）を表示させることを可能とせず、前記第2特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、

前記有利状態制御手段は、

ベットされた遊技価値が前記第1の量であるとき、少なくとも前記特定役が内部当籤役として決定された場合であって前記図柄表示手段に前記特定図柄の組合せが表示される場合に、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とし、

ベットされた遊技価値が前記第2の量であるとき、前記有利状態を付与するか否かを決定可能としないことを特徴とする遊技機。

【1935】

前記停止制御手段は、

ベットされた遊技価値が前記第1の量であるとき、前記第1特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第1特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、前記第2特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第2特別図柄の組合せを表示させることを可能とせず、

ベットされた遊技価値が前記第2の量であるとき、前記第2特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第2特別図柄の組合せを表示させることを可能とし、前記第1特別許可状態である場合には、前記図柄表示手段に前記第1特別図柄の組合せを表示させることを可能としないことを特徴とする遊技機。

【1936】

前記内部当籤役決定手段は、さらに第1所定役（例えば、遊技性の他の例（その6）における押し順ベルA）及び第2所定役（例えば、遊技性の他の例（その6）における押し順ベルB）を内部当籤役として決定可能であり、

前記停止制御手段は、

前記第1所定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者の停止操作の態様が適切であれば、前記図柄表示手段に所定数の遊技価値が付与される所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の態様が適切でなければ、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、

前記第2所定役が内部当籤役として決定された場合、ベットされた遊技価値が前記第1の量であって前記第1特別許可状態である場合には、遊技者の停止操作の態様にかかわらず

10

20

30

40

50

、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させ、ベットされた遊技価値が前記第1の量であって前記第2特別許可状態である場合、及びベットされた遊技価値が前記第2の量である場合には、遊技者の停止操作の態様が適切であれば、前記所定図柄の組合せを表示させる一方、遊技者の停止操作の態様が適切でなければ、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させず、

前記有利状態においては、前記図柄表示手段に前記所定図柄の組合せを表示させるための遊技者の停止操作の態様を示す情報が報知されることを特徴とする遊技機。

【1937】

上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第1の量である場合、第1特別役に当籤可能とする一方、第2特別役に当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第2の量である場合、第2特別役に当籤可能とする一方、第1特別役に当籤可能としない。また、特定役に当籤した場合、第1特別許可状態であれば特定図柄の組合せを表示可能とせず、第2特別許可状態であれば特定図柄の組合せを表示可能とする。そして、ベットされた遊技価値が第1の量であるとき、特定役が内部当籤役として決定された場合であって特定図柄の組合せが表示される場合には、有利状態を付与するか否かを決定可能とし、ベットされた遊技価値が第2の量であるとき、有利状態を付与するか否かを決定可能としない。

10

【1938】

また、上記構成の遊技機によれば、ベットされた遊技価値が第1の量である場合、第1特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第2特別図柄の組合せを表示可能としない。また、ベットされた遊技価値が第2の量である場合、第2特別図柄の組合せを表示可能とする一方、第1特別図柄の組合せを表示可能としないようにしてもよい。

20

【1939】

すなわち、上記構成の遊技機によれば、遊技が行われる状態として、例えば、第1特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、第2特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、第1特別許可状態であって第2の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、及び第2特別許可状態であって第2の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態、という複数の状態を創出することができる。

【1940】

そして、上記構成の遊技機によれば、例えば、第2特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が優遇される状態とし、第2の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を有利状態の付与が行われない状態としている。すなわち、有利状態の付与に関し、いずれの量の遊技価値がベットされるか、及びいずれの特別役が当籤しているか、などによって遊技者の有利度合いを変動させることを可能としている。それゆえ、有利状態中の遊技価値の増加量を示す傾斜値を変動可能とすることで、遊技性を変化に富んだものとするすることができる。

30

【1941】

なお、上記構成の遊技機において、第1所定役に当籤した場合には、いずれの状態であるかにかかわらず、例えば、押し順正解であれば所定数の遊技価値が付与され、押し順不正解であれば所定数の遊技価値は付与されないし、第2所定役に当籤した場合には、第1特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態にあっては、例えば、押し順不問で所定数の遊技価値が付与される一方、その他の状態にあっては、第1所定役と同様の制御が行われるようにしてもよい。このようにすれば、第1特別許可状態であって第1の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる状態を所定役当籤時において遊技価値の付与が優遇される状態とすることができるため、遊技性をより変化に富んだものとするすることができる。

40

【1942】

[第25～第27の構成の遊技機]

また、例えば、特開2016-104425号公報には、内部当籤役に決定された役を取

50

りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間を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。A T (A R T)機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1943】

A T機能を備える遊技機において、A T (有利状態)に関する特典を付与するための工夫はこれまで様々なされており、例えば、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定された場合に、遊技者に対して所定の特典を付与する遊技機や、所定のタイミングになると、「7」図柄などの特定の図柄を狙うことを促す演出を行い、停止操作の結果として特定の図柄を揃えることが可能な場合に（「7 - 7 - 7」など）、所定の特典を付与する遊技機も知られている。

10

【1944】

遊技者にとってみれば、特定の図柄を狙うことを促す上述のような所定の演出は、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため、このような演出は遊技者の関心を強く引き付けることができる。しかしながら、従来の遊技機では、このような演出が行われる頻度が低く、また、演出自体も遊技者が想定していないタイミングで唐突に行われるため、更なる改善の余地があった。

【1945】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、所定の演出が行われる頻度を高くすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

【1946】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第25の遊技機を提供することができる。

【1947】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、当籤役として決定された場合に、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、V揃いリプ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記所定の結果表示以外の結果表示（例えば、通常リプ）を導出可能な所定役（例えば、「F__通常リプ__3」「F__通常リプ__4」）を有し、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ群84）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、所定条件を満たすと、前記特典付与手段による特典付与の確率が高い特定状態（例えば、「CZ」）を開始する特定状態開始手段（例えば、主制御回路90）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記特定状態において、特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定され、かつ、前記特定役が当籤役として決定された遊技の次の遊技である特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行し、前記特典付与手段は、前記特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与することを特徴とする。

30

40

【1948】

このような遊技機によれば、所定役に当籤した遊技において、所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示以外の結果表示が導出されるものの、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示が導出される。そして、本発明に係る遊技機では、所定役の当籤時に所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行可能であるが、この所定の演出は、特典付与の確率が高い特定状態中に特定役が当籤役として決定された次遊技である特定役次遊技に所定役が当籤役として決定された場合に行われ、また、特定役次遊技において所定役が当籤役として決定されている場合には、特典が付与される。

50

これにより、本発明に係る遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技を、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、所定の演出実行時に所定の結果表示を導出することができた場合、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため所定の演出に強い関心を抱くことになる。このとき、特定役に当籤した次遊技は所定の演出が行われる頻度が高いため、遊技者は、所定の演出が行われることについて期待を持って遊技を行うことになる。また、遊技者は、特定役に当籤した次遊技に所定役に当籤していることを強く望んで遊技を行うことになるため、いわゆるレバールの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

【 1 9 4 9 】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定状態を開始するか否かを決定可能な開始決定手段（例えば、主制御回路 90）と、前記開始決定手段が前記特定状態を開始すると決定すると、前記特定状態に移行するまでの前兆期間を決定可能な前兆決定手段（例えば、主制御回路 90）と、を更に備え、前記特定状態開始手段は、前記前兆決定手段が前記前兆期間を決定しない場合には、前記開始決定手段が前記特定状態を開始すると決定した次の遊技から、また、前記前兆決定手段が前記前兆期間を決定した場合には当該前兆期間が経過した後の遊技から、前記特定状態を開始可能であり、前記演出実行手段は、前記前兆期間中に、前記特定状態の開始を示唆する演出を実行可能であることを特徴とする。

10

【 1 9 5 0 】

このような遊技機によれば、所定の演出が行われ易い特定役次遊技の遊技の制御が可能な特定状態を開始することが決定された場合であっても、この制御を行わない前兆期間が設けられることがある。この前兆期間中に特定状態の開始を示唆する演出を行うことで、遊技者は、その後の遊技に強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。

20

【 1 9 5 1 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第 2 6 の遊技機を提供することができる。

【 1 9 5 2 】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 90）と、を備える遊技機であって、当籤役として決定された場合に、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、V揃いリプ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記所定の結果表示以外の結果表示（例えば、通常リプ）を導出可能な所定役（例えば、「F__通常リプ__3」「F__通常リプ__4」）を有し、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ群 84）と、前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、を更に備え、前記特典付与手段は、特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定され、かつ、前記特定役が当籤役として決定された遊技の次の遊技である特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与する一方で、前記特定役次遊技以外の遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、所定確率で特典を付与し、前記演出実行手段は、前記特定役次遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行する一方で、前記特定役次遊技以外の遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記特典付与手段が特典を付与する場合に限り、前記所定の演出を実行することを特徴とする。

30

40

【 1 9 5 3 】

このような遊技機によれば、所定役に当籤した遊技において、所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示以外の結果表示が導出されるものの、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示が導出される。そして、本発明に係る遊技機では、所定役の当籤時に所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行可能であるが、この所定の演出は、特定役が当籤役として決定された次遊技である特定役次遊技に所定役が当籤役として決定された場合、又は、特定役次遊技以外の遊技において所定役が当籤

50

役として決定され、かつ、所定確率で付与される特典が付与された場合に行われる。なお、特定役次遊技において所定役が当籤役として決定されている場合には、特典が付与される。

これにより、本発明に係る遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技以外の遊技では、所定役当籤時の所定確率でしか所定の演出を行うことができないものの、特定役に当籤した次遊技については、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、所定の演出実行時に所定の結果表示を導出することができた場合、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため所定の演出に強い関心を抱くことになる。このとき、特定役に当籤した次遊技は所定の演出が行われる頻度が高いため、遊技者は、所定の演出が行われることについて期待を持って遊技を行うことになる。また、遊技者は、特定役に当籤した次遊技に所定役に当籤していることを強く望んで遊技を行うことになるため、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

【1954】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の結果表示は、所定の識別表示が並んで表示される結果表示（例えば、「V a - V a - V a」）であり、前記所定の結果表示以外の結果表示は、前記所定の識別表示とは異なる特定の識別表示が並んで表示される第1の結果表示（例えば、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」）であり、当籤役として決定された場合に、前記所定の操作態様で停止操作が行われると、前記第1の結果表示とは異なり、前記所定の識別表示が並んで表示されることのない第2の結果表示（例えば、V 煽りリブ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記第1の結果表示を導出可能な第1所定役（例えば、「F__通常リブ__1」「F__通常リブ__2」）を有し、前記演出実行手段は、前記特定役次遊技において前記第1所定役が当籤役として決定されると、前記所定の演出を実行することを特徴とする。

【1955】

このような遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技に第1所定役が当籤役として決定されると、所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行することができる。ここで、第1所定役の当籤時には、所定の結果表示を導出することができないため、所定の演出実行時において、所定役が当籤している場合は所定の結果表示を導出することができ、第1所定役が当籤している場合は所定の結果表示を導出することができない。このように所定の演出について成功する演出と失敗する演出とを設けることで、所定の演出が行われた場合であっても必ず所定の結果表示を導出することができるとは限らないため、遊技者は自身の停止操作の結果に強い関心を抱くことになり、遊技の興趣が向上する。

【1956】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第27の遊技機を提供することができる。

【1957】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、当籤役として決定された場合に、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、V 揃いリブ）を導出可能、かつ、前記所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると前記所定の結果表示以外の結果表示（例えば、通常リブ）を導出可能な所定役（例えば、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」）を有し、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ群84）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、所定条件を満たすと、前記特典付与手段による特典付与の確率が高い特定状態（例えば、「CZ」）を開始する特定状態開始手段（例えば、主制御回路90）と、前記特定状態において特定役（例えば、レア役）が当籤役として決定されると、当該遊技の次遊技に対して特定役フラグ（例えば、レア役当籤フラグ）をセットし、前記特定役フラグがセットされた遊技

10

20

30

40

50

の終了時に前記特定役フラグをクリアするフラグ管理手段（例えば、主制御回路 90）と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記特定役フラグがセットされた遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、前記所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行し、前記特典付与手段は、前記特定役フラグがセットされた遊技において前記所定役が当籤役として決定されると、特典を付与し、前記フラグ管理手段は、前記特定役フラグがセットされた遊技における前記当籤役を決定するための内部抽籤の結果が、前記所定役以外の複数の抽籤結果のうち特定の結果（例えば、はずれ）である場合に、当該遊技の終了時に前記特定役フラグをクリアすることなく、当該遊技の次遊技にまで前記特定役フラグを持ち越すことを特徴とする。

【1958】

このような遊技機によれば、所定役に当籤した遊技において、所定の操作態様以外の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示以外の結果表示が導出されるものの、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示が導出される。そして、本発明に係る遊技機では、所定役の当籤時に所定の結果表示の導出を促す所定の演出を実行可能であるが、この所定の演出は、特典付与の確率が高い特定状態中に特定役が当籤役として決定された次遊技に所定役が当籤役として決定された場合に行われ、また、特定役次遊技において所定役が当籤役として決定されている場合には、特典が付与される。

これにより、本発明に係る遊技機によれば、特定役に当籤した次遊技を、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、所定の演出実行時に所定の結果表示を導出することができた場合、自身の停止操作の結果として特典が付与されたように感じるため所定の演出に強い関心を抱くことになる。このとき、特定役に当籤した次遊技は所定の演出が行われる頻度が高いため、遊技者は、所定の演出が行われることについて期待を持って遊技を行うことになる。また、遊技者は、特定役に当籤した次遊技に所定役に当籤していることを強く望んで遊技を行うことになるため、いわゆるレバーの叩きどころが明確になり、メリハリのきいた遊技性を実現することができる。

また、本発明に係る遊技機では、特定役に当籤した次遊技であることを特定役フラグをセットすることで把握することとしているが、特定役に当籤した次遊技において内部抽籤の結果が所定役以外の抽籤結果のうち特定の結果である場合には、特定役フラグをクリアすることなく、次遊技にまで持ち越す。これにより、特定役に当籤した次遊技の更に次遊技についても、所定の演出が行われる頻度が高い遊技とすることができる。遊技者にとってみれば、特定役に当籤した次遊技において所定役に当籤しない場合であっても、特定の結果が決定されている場合には、所定の演出が行われる頻度が高い遊技を継続することができるため、遊技の興趣が向上する。

【1959】

[第28の構成の遊技機]

A Tなどの遊技者にとって有利な状態に関する特典を付与するための工夫はこれまで様々な観点からなされてきており、例えば、特開2010-057732号公報には、内部当籤役としてスイカやチェリーなどの特定の役が決定されるとA T期間を延長させる（A T期間の上乗せを行う）遊技機が開示されている。この特許文献1の遊技機によれば、内部当籤役に応じてA Tに関する特典が付与されるため、遊技者は内部当籤役の結果に関心を持って遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

【1960】

しかしながら、上述の遊技機では、特典の有無が予め役毎に対応付けられているため、遊技者からすると内部当籤役として決定された役の種別から、特典が付与されるか否かを把握できてしまい、遊技が単調になってしまう可能性があった。

【1961】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、特典付与の決定結果に関して従来にない遊技性を有する遊技機を提供することを目的とする。

【1962】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第28の

10

20

30

40

50

遊技機を提供することができる。

【1963】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、前記複数の役の中には、当籤役として決定された場合に、特典を付与する確率が高い第1役（例えば、「F__強チェリブ」「F__強スイカ1」「F__強スイカ2」）と、当籤役として決定された場合に、特典を付与する確率が低い複数の第2役（例えば、「F__通常リブ__1」～「F__通常リブ__4」）とが含まれるとともに、前記複数の第2役の中には、所定の操作態様で停止操作が行われると所定の結果表示（例えば、V揃いリブ）を導出可能な所定第2役（例えば、「F__通常リブ__3」「F__通常リブ__4」）が含まれ、複数の役の中から決定された当籤役に応じて特典を付与可能な特典付与手段と、前記第1役が当籤役として決定されたにも関わらず、前記特典付与手段による特典の付与が行われない場合に、当該遊技の次遊技から所定状態（例えば、レア役当籤フラグがONの状態）を開始し、所定の終了条件を満たすと前記所定状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、を更に備え、前記特典付与手段は、前記所定状態において複数の前記第2役のうちの前記所定第2役が当籤役として決定されると、特典を付与することを特徴とする。

10

【1964】

このような遊技機によれば、第1役は、特典付与の期待度が高いものの、第1役当籤時に特典が付与されない場合には、所定状態が開始される。ここで、第2役は、所定状態以外の状態では特典付与の期待度は低いものの、第2役のうちの所定第2役は、所定状態中に当籤すると特典が付与される。このように本発明に係る遊技機では、通常時は特典付与の期待度の低い所定第2役が、所定状態中は特典が付与される役になるため、特典付与の決定結果に関して従来にない遊技性を実現することができる。また、所定状態は、特典付与の期待度が高い第1役を契機に開始されるため、遊技者にとってみれば、第1役当籤時に特典が付与されない場合であっても、その後の所定状態中の遊技に期待することができるため、特典が付与されないことによる遊技意欲の低下を抑えつつ、興趣を向上させることができる。

20

【1965】

また、発明に係る遊技機において、前記特典付与手段は、前記所定状態において前記第1役が当籤役として決定されると、特典を付与することを特徴とする。

30

【1966】

このような遊技機によれば、所定状態中は、通常時において特典付与の期待度が所定第2役だけでなく、通常時において特典付与の期待度が高い第1役が当籤役として決定された場合にも特典を付与する。所定状態という限られた状態において第1役が当籤したにも関わらず特典が付与されない場合、遊技者に対して引き損感を与えてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、所定状態中に第1役が当籤すると特典を付与するため、遊技者に対して引き損感を与えることがない。

40

【1967】

[第29～第31の構成の遊技機]

例えば、特開2016-104425号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をAT（assist time）といい、AT機能を備える遊技機をAT機やART機と呼ぶ。AT（ART）機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1968】

また、近年では、AT期間の終了後（又はAT期間の最後）にATに当籤する確率を高め

50

た引き戻し状態を有する遊技機が知られており、このような遊技機では、引き戻し状態中にA Tに当籤することで、A T期間の終了後直ぐにA T期間が再開されることになる。しかしながら、従来の遊技機における引き戻し状態は、A Tに当籤する確率が単に高まるだけであり、興趣に欠けるという問題があった。

【1969】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1970】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第29の遊技機を提供することができる。

【1971】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、A T）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、C Z）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始条件を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記高確状態において特定の終了条件（例えば、C Z中転落抽籤で転落）を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する特別機能（例えば、保証システム）を発揮可能な転落回避手段（例えば、主制御回路90）と、を更に備えることを特徴とする。

【1972】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

【1973】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第30の遊技機を提供することができる。

【1974】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、A T）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、C Z）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記高確状態において特定の終了条件を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特

10

20

30

40

50

別機能決定手段（例えば、主制御回路 90）と、前記特別機能を発揮する場合、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報（例えば、差枚数）を計数する計数手段（例えば、主制御回路 90）と、前記特別機能を発揮する場合、前記計数手段が計数する前記数値情報が所定値に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路 90）と、を更に備え、複数の役のそれぞれに対して当該役が当籤役として決定された場合に付与される遊技用価値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第 1 更新値（例えば、図 141（C）に示すカウンタの更新値）として規定するとともに、前記高確状態において単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第 2 更新値（例えば、CZ 中の 1G 当たりの純増期待値）として規定する更新情報（例えば、主制御回路 90 に記憶されるカウンタの更新値）と、を有し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記有利状態中は、当籤役として決定された役に対して前記更新情報において規定される前記第 1 更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新し、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、前記高確状態中の単位遊技毎に前記第 2 更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

10

【1975】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特定の終了条件が満たされないことがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

20

なお、特別機能は、有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報が所定値に達するまで継続するが、本発明に係る遊技機では、有利状態中は、当籤役として決定された役に対して規定された数値情報（第 1 更新値）に応じてこの数値情報を更新し、高確状態中は、高確状態の単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報（第 2 更新値）に応じてこの数値情報を更新する。高確状態中に付与される遊技用価値は、長期的には単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に概ね一致するものの、短期的には単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に一致しないことがある。そのため、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が終了するまでに付与された遊技用価値の総数を、遊技者によって異ならせることができ、多様性を持った遊技性を実現することができる。

30

【1976】

また、本発明に係る遊技機において、前記更新情報は、前記第 2 更新値として、連続する 2 つの整数である所定第 2 更新値と特定第 2 更新値とを規定し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、単位遊技毎に前記所定第 2 更新値及び前記特定第 2 更新値から予め定められた確率で一の第 2 更新値を決定し、決定した前記一の第 2 更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

40

【1977】

単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値は、整数ではなく小数で算出されることがある。このような場合に、本発明に係る遊技機では、所定第 2 更新と特定第 2 更新値という連続する 2 つの整数を、所定の確率で割り振ることで、単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値が小数であっても、整数の計算のみで適切に算出することができ、結果、データ容量の軽減や処理負荷の軽減を実現することができる。

【1978】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第 31 の遊技機を提供することができる。

50

【 1 9 7 9 】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、第 1 状態（例えば、非有利区間（通常区間））と第 2 状態（例えば、有利区間）とを有するとともに、前記第 2 状態として、遊技者にとって有利な特定第 2 状態（例えば、A T ）と、前記第 1 状態よりも前記特定第 2 状態への移行期待度が高い所定第 2 状態（例えば、C Z ）とを有し、前記第 1 状態から前記第 2 状態に移行するか否かを決定可能な移行決定手段（例えば、主制御回路 9 0 の有利区間移行抽籤）と、前記移行決定手段が前記第 2 状態に移行すると決定すると、移行先の第 2 状態の種別を決定する移行先決定手段（例えば、主制御回路 9 0 の有利区間当籤時種別抽籤）と、前記移行決定手段が前記第 2 状態に移行すると決定すると、前記移行先決定手段が決定した種別の第 2 状態に遊技を行う状態を移行させる移行制御手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、前記移行決定手段が前記第 2 状態に移行すると決定すると、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特別機能決定手段（例えば、主制御回路 9 0 の保証システム抽籤）と、前記特定第 2 状態において特定の終了条件を満たすと、前記特定第 2 状態を終了して前記所定第 2 状態を開始し、前記所定第 2 状態において所定の終了条件を満たすと、前記所定第 2 状態を終了して前記 2 状態から前記第 1 状態に移行する第 2 状態制御手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、前記特別機能決定手段が前記特別機能を発揮すると決定し、かつ、遊技を行う状態が前記特定第 2 状態に移行すると、前記特別機能を開始し、前記特別機能が発揮されてから付与された遊技用価値の総数が所定数に達すると、又は、遊技を行う状態が前記特定第 2 状態に移行することなく前記第 1 状態に移行した場合、前記特別機能を終了する特別機能制御手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、前記特別機能が発揮されている間、前記所定第 2 状態において前記所定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、を更に備えることを特徴とする。

10

20

【 1 9 8 0 】

このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な特定第 2 状態が終了した場合に直ちに第 1 状態に移行することなく、所定第 2 状態に移行した後に第 1 状態に移行するため、特定第 2 状態の終了後に有利な状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、所定第 2 状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特別機能が発揮されてから（特定第 2 状態に移行してから）付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、特定第 2 状態終了後の引き戻し状態（所定第 2 状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、特定第 2 状態と所定第 2 状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

30

ここで、特別機能は、第 1 状態から第 2 状態に移行すると決定した場合に発揮するか否かが決定されるものの、発揮すると決定された場合であっても、第 2 状態のうちの特定第 2 状態に移行して初めて発揮され、特定第 2 状態に移行することなく第 1 状態に移行してしまっただけの場合には、発揮されることなく終了する。特別機能が発揮された場合には、特定第 2 状態と所定第 2 状態とがループするため、例えば、特別機能を発揮することが決定されているものの、未だ特定第 2 状態に移行していない場合、遊技者は、特定第 2 状態に移行することを強く望んで遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

40

【 1 9 8 1 】

[第 3 2 ~ 第 3 4 の構成の遊技機]

【 1 9 8 2 】

例えば、特開 2 0 1 6 - 1 0 4 4 2 5 号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利

50

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。A T（A R T）機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【1983】

また、近年では、A T期間の終了後（又はA T期間の最後）にA Tに当籤する確率を高めた引き戻し状態を有する遊技機が知られており、このような遊技機では、引き戻し状態中にA Tに当籤することで、A T期間の終了後直ぐにA T期間が再開されることになる。しかしながら、従来の遊技機における引き戻し状態は、A Tに当籤する確率が単に高まるだけであり、興趣に欠けるという問題があった。

10

【1984】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【1985】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第32の遊技機を提供することができる。

【1986】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、A T）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、C Z）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始条件を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記高確状態において特定の終了条件（例えば、C Z中転落抽籤で転落）を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する特別機能（例えば、保証システム）を発揮可能な転落回避手段（例えば、主制御回路90）と、を更に備えることを特徴とする。

20

30

【1987】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、有利状態が開始してから付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1988】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第33の遊技機を提供することができる。

【1989】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、A T）と、前記有利状態への移行期待度が低い通常状態（例えば、非有利区間（通常区間））と、

50

前記有利状態への移行期待度が高い高確状態（例えば、CZ）とを有し、前記通常状態又は前記高確状態において所定の開始を満たすと、前記有利状態を開始し、前記有利状態において所定の終了条件を満たすと、前記有利状態を終了して前記高確状態を開始する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記高確状態において特定の終了条件を満たすと、前記高確状態を終了して前記通常状態を開始する高確状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特別機能決定手段（例えば、主制御回路90）と、前記特別機能を発揮する場合、前記有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報（例えば、差枚数）を計数する計数手段（例えば、主制御回路90）と、前記特別機能を発揮する場合、前記計数手段が計数する前記数値情報が所定値に達するまで、前記高確状態において前記特定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路90）と、を更に備え、複数の役のそれぞれに対して当該役が当籤役として決定された場合に付与される遊技用価値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第1更新値（例えば、図141（C）に示すカウンタの更新値）として規定するとともに、前記高確状態において単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報を、前記計数手段が計数する前記数値情報の第2更新値（例えば、CZ中の1G当たりの純増期待値）として規定する更新情報（例えば、主制御回路90に記憶されるカウンタの更新値）と、を有し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記有利状態中は、当籤役として決定された役に対して前記更新情報において規定される前記第1更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新し、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、前記高確状態中の単位遊技毎に前記第2更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

10

20

【1990】

このような遊技機によれば、有利状態が終了した場合に直ちに通常状態に移行することなく、高確状態に移行した後に通常状態に移行するため、有利状態の終了後に有利状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、高確状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特定の終了条件が満たされない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、有利状態終了後の引き戻し状態（高確状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、有利状態と高確状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

30

なお、特別機能は、有利状態が開始してから付与された遊技用価値に関する数値情報が所定値に達するまで継続するが、本発明に係る遊技機では、有利状態中は、当籤役として決定された役に対して規定された数値情報（第1更新値）に応じてこの数値情報を更新し、高確状態中は、高確状態の単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に関する数値情報（第2更新値）に応じてこの数値情報を更新する。高確状態中に付与される遊技用価値は、長期的には単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に概ね一致するものの、短期的には単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値に一致しないことがある。そのため、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が終了するまでに付与された遊技用価値の総数を、遊技者によって異ならせることができ、多様性を持った遊技性を実現することができる。

40

【1991】

また、本発明に係る遊技機において、前記更新情報は、前記第2更新値として、連続する2つの整数である所定第2更新値と特定第2更新値とを規定し、前記計数手段は、前記特別機能が発揮されている前記高確状態中は、単位遊技毎に前記所定第2更新値及び前記特定第2更新値から予め定められた確率で一の第2更新値を決定し、決定した前記一の第2更新値に応じて、前記計数手段が計数する前記数値情報を更新することを特徴とする。

【1992】

単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値は、整数ではなく小数で算出されることがある。このような場合に、本発明に係る遊技機では、所定第2更新と特定第2更新値と

50

いう連続する2つの整数を、所定の確率で割り振ることで、単位遊技当たりに付与される遊技用価値の期待値が小数であっても、整数の計算のみで適切に算出することができ、結果、データ容量の軽減や処理負荷の軽減を実現することができる。

【1993】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第34の遊技機を提供することができる。

【1994】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、遊技を行う状態として、第1状態（例えば、非有利区間（通常区間））と第2状態（例えば、有利区間）とを有するとともに、前記第2状態として、遊技者にとって有利な特定第2状態（例えば、AT）と、前記第1状態よりも前記特定第2状態への移行期待度が高い所定第2状態（例えば、CZ）とを有し、前記第1状態から前記第2状態に移行するか否かを決定可能な移行決定手段（例えば、主制御回路90の有利区間移行抽籤）と、前記移行決定手段が前記第2状態に移行すると決定すると、移行先の第2状態の種別を決定する移行先決定手段（例えば、主制御回路90の有利区間当籤時種別抽籤）と、前記移行決定手段が前記第2状態に移行すると決定すると、前記移行先決定手段が決定した種別の第2状態に遊技を行う状態を移行させる移行制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記移行決定手段が前記第2状態に移行すると決定すると、特別機能（例えば、保証システム）を発揮するか否かを決定可能な特別機能決定手段（例えば、主制御回路90の保証システム抽籤）と、前記特定第2状態において特定の終了条件を満たすと、前記特定第2状態を終了して前記所定第2状態を開始し、前記所定第2状態において所定の終了条件を満たすと、前記所定第2状態を終了して前記第2状態から前記第1状態に移行する第2状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記特別機能決定手段が前記特別機能を発揮すると決定し、かつ、遊技を行う状態が前記特定第2状態に移行すると、前記特別機能を開始し、前記特別機能が発揮されてから付与された遊技用価値の総数が所定数に達すると、又は、遊技を行う状態が前記特定第2状態に移行することなく前記第1状態に移行した場合、前記特別機能を終了する特別機能制御手段（例えば、主制御回路90）と、前記特別機能が発揮されている間、前記所定第2状態において前記所定の終了条件が満たされることを回避する転落回避手段（例えば、主制御回路90）と、を更に備えることを特徴とする。

【1995】

このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な特定第2状態が終了した場合に直ちに第1状態に移行することなく、所定第2状態に移行した後に第1状態に移行するため、特定第2状態の終了後に有利な状態の引き戻し状態を設けることができる。ここで、所定第2状態は、特定の終了条件を満たすと終了するが、特別機能が発揮されている場合には、特別機能が発揮されてから（特定第2状態に移行してから）付与された遊技用価値の総数が所定数に達するまで、特定の終了条件が満たされることがない。これにより、本発明に係る遊技機によれば、特別機能が発揮されている場合には、特定第2状態終了後の引き戻し状態（所定第2状態）が終了することがないため、特別機能が発揮されている間、特定第2状態と所定第2状態とがループすることになり、引き戻しによる遊技の興趣を向上させることができる。

ここで、特別機能は、第1状態から第2状態に移行すると決定した場合に発揮するか否かが決定されるものの、発揮すると決定された場合であっても、第2状態のうちの特定第2状態に移行して初めて発揮され、特定第2状態に移行することなく第1状態に移行してしまっただけの場合には、発揮されることなく終了する。特別機能が発揮された場合には、特定第2状態と所定第2状態とがループするため、例えば、特別機能を発揮することが決定されているものの、未だ特定第2状態に移行していない場合、遊技者は、特定第2状態に移行することを強く望んで遊技を行うことになり、遊技の興趣が向上する。

10

20

30

40

50

【 1 9 9 6 】

[第 3 5 の 構 成 の 遊 技 機]

A T 機 能 を 有 す る 遊 技 機 と し て 、 例 え ば 、 特 開 2 0 1 7 - 1 5 3 7 2 4 号 公 報 に は 、 有 利 な 状 態 (A T) が 長 期 間 に わ た り 継 続 す る と (例 え ば 、 3 0 0 0 枚 獲 得) 、 残 り の ゲ ー ム 数 に 関 わ ら ず 強 制 的 に 有 利 な 状 態 を 終 了 さ せ る リ ミ ッ ト 処 理 を 行 う 遊 技 機 が 開 示 さ れ て い る 。 こ の よ う な 遊 技 機 に よ れ ば 、 報 知 期 間 中 に 遊 技 者 が 得 る 利 益 を 一 定 の 範 囲 に 収 め る こ と が で き る た め 、 遊 技 の 射 幸 性 が 徒 に 高 ま っ て し ま う こ と を 抑 制 す る こ と が で き る 。

【 1 9 9 7 】

と ころ で 、 上 述 の よ う に リ ミ ッ ト 処 理 を 行 う 遊 技 で は 、 有 利 な 状 態 中 に 獲 得 し た メ ダ ル の 枚 数 が 上 限 に 到 達 し た 瞬 間 に 、 強 制 的 に 有 利 な 状 態 を 終 了 さ せ て し ま う た め 、 遊 技 者 に 唐 突 の 感 を 抱 か れ て し ま う 。 そ の 結 果 、 有 利 な 状 態 中 に 多 くの メ ダ ル を 獲 得 で き た に も 関 わ ら ず 、 遊 技 者 の 満 足 感 を 害 し て し ま い 、 結 果 、 遊 技 の 興 趣 を 損 ね て し ま う 。

10

【 1 9 9 8 】

本 発 明 は こ の よ う な 問 題 に 鑑 み て な さ れ た も の で あり 、 射 幸 性 を 徒 に 高 め て し ま う こ と を 抑 制 し つ つ も 、 遊 技 者 の 興 趣 を 損 ね る こ と の な い 遊 技 機 を 提 供 す る こ と を 目 的 と す る 。

【 1 9 9 9 】

上 記 目 的 を 達 成 す る た め に 、 本 実 施 形 態 の 遊 技 機 に よ れ ば 、 以 下 の よ う な 構 成 の 第 3 5 の 遊 技 機 を 提 供 す る こ と が で き る 。

【 2 0 0 0 】

本 発 明 に 係 る 遊 技 機 は 、 複 数 の 識 別 表 示 を 変 動 表 示 可 能 な 可 変 表 示 手 段 (例 え ば 、 リ ー ル 3 L , 3 C , 3 R) と 、 複 数 の 役 の 中 か ら 決 定 さ れ た 当 籤 役 に 応 じ て 前 記 可 変 表 示 手 段 を 用 い た 遊 技 の 進 行 を 制 御 す る 遊 技 制 御 手 段 (例 え ば 、 主 制 御 回 路 9 0) と 、 を 備 え る 遊 技 機 で あ っ て 、 所 定 の 条 件 を 満 た す と 、 遊 技 者 に と っ て 有 利 な 有 利 状 態 (例 え ば 、 A T) を 開 始 し 、 特 定 の 条 件 を 満 た す と 、 前 記 有 利 状 態 を 終 了 す る 有 利 状 態 制 御 手 段 (例 え ば 、 主 制 御 回 路 9 0) と 、 前 記 有 利 状 態 に お い て 、 前 記 有 利 状 態 中 の 遊 技 の 結 果 と し て 付 与 さ れ た 遊 技 用 価 値 の 数 量 か ら 、 当 該 遊 技 に 用 い た 遊 技 用 価 値 の 数 量 を 減 算 し た 差 枚 数 を 計 数 す る 差 枚 数 カ ウ ン タ (例 え ば 、 枚 数 リ ミ ッ タ カ ウ ン タ) と 、 前 記 差 枚 数 カ ウ ン タ が 計 数 す る 前 記 差 枚 数 が リ ミ ッ ト 閾 値 (例 え ば 、 2 4 0 0) に 達 す る と 、 前 記 特 定 の 条 件 を 満 た し た か 否 か に 関 わ ら ず 前 記 有 利 状 態 を 終 了 す る リ ミ ッ ト 処 理 を 行 う 第 1 終 了 手 段 (例 え ば 、 主 制 御 回 路 9 0) と 、 前 記 差 枚 数 カ ウ ン タ が 計 数 す る 前 記 差 枚 数 が 前 記 リ ミ ッ ト 閾 値 よ り も 少 ない 所 定 値 (例 え ば 、 2 3 6 4) に 達 す る と 、 前 記 差 枚 数 が 前 記 所 定 値 に 達 し た 遊 技 か ら 所 定 回 数 (例 え ば 、 5 回) の 遊 技 が 行 わ れ た 場 合 に 、 前 記 特 定 の 条 件 を 満 た し た か 否 か に 関 わ ら ず 前 記 有 利 状 態 を 終 了 す る 第 2 終 了 手 段 (例 え ば 、 主 制 御 回 路 9 0) と 、 を 更 に 備 え る こ と を 特 徴 と す る 。

20

30

【 2 0 0 1 】

こ の よ う な 遊 技 機 に よ れ ば 、 有 利 状 態 中 の 差 枚 数 が リ ミ ッ ト 閾 値 に 達 す る と 、 終 了 条 件 を 満 た し た か 否 か に 関 わ ら ず 有 利 状 態 を 終 了 す る リ ミ ッ ト 処 理 を 行 う た め 、 有 利 状 態 が 必 要 以 上 に 継 続 し て し ま う こ と が な く 、 射 幸 心 を 徒 に 高 め て し ま う こ と を 防 止 で き る 。 ま た 、 本 発 明 に 係 る 遊 技 機 で は 、 差 枚 数 が リ ミ ッ ト 閾 値 よ り も 少 ない 所 定 値 に 達 す る と 、 そ の 後 、 所 定 回 数 の 遊 技 が 行 わ れ た 場 合 に 、 終 了 条 件 を 満 た し た か 否 か に 関 わ ら ず 有 利 状 態 を 終 了 す る 。 こ こ で 、 差 枚 数 の 増 減 は 、 遊 技 の 結 果 に 応 じ て 異 な る た め 、 差 枚 数 に 基 づ き 有 利 状 態 を 終 了 す る と 、 終 了 の タイミングが一定にならず遊技者に対して唐突の感を抱かれてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、有利状態中の差枚数がリミット閾値に近づくと、その後、遊技回数に基づき有利状態を終了するため、終了のタイミングを一定にすることができる。これにより、例えば、終了直前の所定回数の遊技中に、残り数回の遊技で有利状態が終了してしまうといったことを遊技者に対して報せることもでき、遊技者に唐突な感を抱かせることがなく、遊技の興趣を損ねてしまうことを防止できる。

40

【 2 0 0 2 】

ま た 、 本 発 明 に 係 る 遊 技 機 に お い て 、 単 位 遊 技 に お け る 差 枚 数 の 最 大 値 が 特 定 数 量 (例 え ば 、 6 枚) で あ る 場 合 、 前 記 リ ミ ッ ト 閾 値 か ら 前 記 所 定 値 を 減 算 し た 値 (例 え ば 、 3 6 枚

50

)は、前記特定数量に前記所定回数を乗算した値以上の値であることを特徴とする。

【2003】

このような遊技機によれば、有利状態中の差枚数が所定値に達した後の所定回数の遊技では、最大で差枚数が(特定数量×所定回数)分増加する。そのため、本発明に係る遊技機のように、リミット閾値から所定値を減算した値が(特定数量×所定回数)以上の値とすることで、有利状態中の差枚数が所定回数の遊技が行われる前にリミット閾値に達してしまふことがない。これにより、所定回数の遊技の途中で有利状態を突然終了してしまふことがなく、遊技者に唐突な感を抱かせることがなく、遊技の興趣を損ねてしまふことを防止できる。

【2004】

[第36及び第37の構成の遊技機]

例えば、特開2016-104425号公報には、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が開示されている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする(ナビを行う)などといい、ナビが行われる期間をAT(assist time)といい、AT機能を備える遊技機をAT機やART機と呼ぶ。AT(ART)機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【2005】

また、このようなAT機能を有する遊技機では、出玉率(投入した遊技媒体に対する払い出された遊技媒体の割合)を定める複数段階の設定値に応じて、ATへの移行期待度が異なるモードを選択するとともに、選択したモードを筐体側面のランプなどにより示唆する演出を行う遊技機も知られている。

【2006】

上述の遊技機のようにモードが示唆されることで、遊技者は、ATへの移行期待度を推測することができ、高モードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ好適である。しかしながら、設定値によるモードの振り分けが顕著である場合、設定値に応じて選択されたモードから設定値も高い精度で推測できてしまい、高設定ではないこと、又は低設定であることが推測できた場合には、遊技機の稼動が低下してしまう。

【2007】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、遊技に関する推測要素を持ちつつも、遊技機の稼動の低下を抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2008】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第36の遊技機を提供することができる。

【2009】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段(例えば、リール3L, 3C, 3R)と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば、主制御回路90)と、を備える遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段(例えば、設定用鍵型スイッチ54、主制御回路90)と、前記設定手段が設定した前記一の設定値に応じて、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、AT)への移行期待度が異なる複数のモード(例えば、CZモード)の中から一のモードを決定可能なモード決定手段(例えば、主制御回路90)と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに関する演出を実行可能な演出実行手段(例えば、LED群85)と、前記設定手段が設定した前記一の設定値及び前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記演出実行手段が実行する前記演出を決定可能な演出決定手段(例えば、副制御回路200)と、を更に備え、前記演出決定手段は、前記モード決定手段が特定のモード(例えば、HIGH以上)を決定する確率が高い設定値(例えば、設定4、6)で

10

20

30

40

50

は、前記一のモードとして前記特定のモードが決定された場合に、前記演出として特定の演出（例えば、赤色）を決定する決定する確率が低く、前記モード決定手段が前記特定のモードを決定する確率が低い設定値（例えば、設定 1 , 3）では、前記一のモードとして前記特定のモードが決定された場合に、前記演出として前記特定の演出を決定する決定する確率が高いことを特徴とする。

【 2 0 1 0 】

このような遊技機によれば、演出決定手段は、モードに応じて演出実行手段が実行する演出を実行する。遊技者にとってみれば、この演出から有利状態への移行期待度が高いモードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ、興趣が向上する。ここで、本発明に係る遊技機では、モードは設定値に応じて決定されるが、特定のモードを決定する確率が高い設定値では、特定のモードが決定された場合に特定の演出を決定する確率が低く、反対に、特定のモードを決定する確率が低い設定値では、特定のモードが決定された場合に特定の演出を決定する確率が高い。これにより、設定値によるモードの振り分けに顕著な差がある場合であっても、演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまわない。その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼働の低下を抑えることができる。したがって、本発明に係る遊技機によれば、モードの示唆によりその後の遊技に関心を抱かせることができるとともに、設定推測の精度を抑えることにより、遊技機の稼働の低下を抑えることができる。

【 2 0 1 1 】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出決定手段は、前記モード決定手段が特定のモードを決定する確率が高い設定値と、前記モード決定手段が前記特定のモードを決定する確率が低い設定値とにおいて、略同一の確率で前記特定の演出を決定することを特徴とする。

【 2 0 1 2 】

このような遊技機によれば、上述と同様に、設定値毎の演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、特定の設定値であることを把握し難くすることができる。

【 2 0 1 3 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第 3 7 の遊技機を提供することができる。

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R）と、複数の役の中から決定された当籤役に依りて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 0）と、を備える遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ 5 4、主制御回路 9 0）と、前記設定手段が設定した前記一の設定値に応じて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、A T）への移行期待度が異なる複数のモード（例えば、C Z モード）の中から一のモードを決定可能なモード決定手段（例えば、主制御回路 9 0）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、LED 群 8 5）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記演出実行手段が実行する前記演出を決定可能な演出決定手段（例えば、副制御回路 2 0 0）と、を更に備え、前記モード決定手段は、前記設定手段が特定の設定値（例えば、設定 6）を前記一の設定値として設定している場合には、前記特定の設定値とは異なる所定の設定値を前記一の設定値として設定している場合よりも高い確率で、前記有利状態への移行期待度が高い高モード（例えば、HIGH 以上）を前記一のモードとして決定可能であり、前記演出決定手段は、前記設定手段が前記所定の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、第 1 演出決定情報（例えば、C Z モード示唆演出抽籤テーブル（設定 1 ~ 5 用））を参照して、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じた前記演出を決定し、前記設定手段が前記特定の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、第 2 演出決定情報（例えば、C Z モード示唆演出抽籤テーブル（設定 6 用））を参照して、前記モード決定手段が決定

10

20

30

40

50

した前記一のモードに応じた前記演出を決定することを特徴とする。

【2014】

このような遊技機によれば、演出決定手段は、モードに応じて演出実行手段が実行する演出を実行する。遊技者にとってみれば、この演出から有利状態への移行期待度が高いモードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ、興趣が向上する。ここで、特定の設定値では有利状態への移行期待度が高い高モードが決定され易いため、単にモードに応じて演出を決定していたのでは、特定の設定値であること、又は特定の設定値ではないことを、高い精度で推測されてしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、特定の設定値とは異なる所定の設定値では第1演出決定情報を用いてモードから演出を決定するが、特定の設定値では第2演出決定情報を用いてモードから演出を決定する。これにより、特定の設定値においてモードの振り分けに顕著な差がある場合であっても、特定の設定値と所定の設定値とで演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまわない。その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼働の低下を抑えることができる。したがって、本発明に係る遊技機によれば、モードの示唆によりその後の遊技に関心を抱かせることができるとともに、設定推測の精度を抑えることにより、遊技機の稼働の低下を抑えることができる。

10

【2015】

また、本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L、3C、3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に依りて前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備える遊技機であって、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ54、主制御回路90）と、前記設定手段が設定した前記一の設定値に応じて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、AT）への移行期待度が異なる複数のモード（例えば、CZモード）の中から一のモードを決定可能なモード決定手段（例えば、主制御回路90）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、LED群85）と、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記演出実行手段が実行する前記演出を決定可能な演出決定手段（例えば、副制御回路200）と、を更に備え、前記モード決定手段は、前記設定手段が特定の設定値（例えば、設定6）を前記一の設定値として設定している場合には、前記特定の設定値以外の他の設定値を前記一の設定値として設定している場合よりも高い確率で、前記有利状態への移行期待度が高い高モード（例えば、HIGH以上）を前記一のモードとして決定可能であり、前記演出決定手段は、前記設定手段が前記他の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、前記他の設定値のそれぞれにおいて共通して用いる演出決定情報（例えば、CZモード示唆演出抽籤テーブル（設定1～5用））を参照して、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じた前記演出を決定し、前記設定手段が前記特定の設定値を前記一の設定値として設定している場合には、当該特定の設定値において固有に用いる演出決定情報（例えば、CZモード示唆演出抽籤テーブル（設定6用））を参照して、前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じた前記演出を決定することを特徴とする。

20

30

40

【2016】

このような遊技機によれば、演出決定手段は、モードに応じて演出実行手段が実行する演出を実行する。遊技者にとってみれば、この演出から有利状態への移行期待度が高いモードであることが推測できた場合には、その後の遊技に期待を持つことができ、興趣が向上する。ここで、特定の設定値では有利状態への移行期待度が高い高モードが決定され易いため、単にモードに応じて演出を決定していたのでは、特定の設定値であること、又は特定の設定値ではないことを、高い精度で推測されてしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、特定の設定値以外の設定値では、共通の演出決定情報を用いてモードから演出を決定するが、特定の設定値では、固有の演出決定情報を用いてモードから演出を決定する。これにより、特定の設定値においてモードの振り分けに顕著な差がある場合であっても、

50

特定の設定値とそれ以外の設定値とで演出の発生頻度の差を一定の範囲に収めることができるため、設定推測の精度が必要以上に高まってしまわない。その結果、特定の設定値であることを把握し難くすることができるため、設定値が把握されてしまうことによる遊技機の稼働の低下を抑えることができる。したがって、本発明に係る遊技機によれば、モードの示唆によりその後の遊技に関心を抱かせることができるとともに、設定推測の精度を抑えることにより、遊技機の稼働の低下を抑えることができる。

【 2 0 1 7 】

[第 3 8 ~ 第 4 0 の構成の遊技機]

【 2 0 1 8 】

近年のパチスロ機では、ボーナス中に払い出されたメダルの枚数を、ボーナスの終了条件として用いており、特開 2 0 1 3 - 1 3 5 9 7 1 号公報には、遊技者の停止操作に応じて払出枚数を調整可能にした遊技機が開示されている。このような遊技機では、遊技者の技量や知識に応じてボーナス中に獲得できるメダルの枚数が異なるため、遊技者はボーナス中に最大利益を得るために必要な手順を行うことになり、ボーナス中の遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 2 0 1 9 】

ところで、一般的にボーナス状態中は遊技者にとって有利な状態であるため、技量や知識にかかわらず遊技者が利益を得ることができることにかわりはなく、近年では更にボーナス状態中以外の状態においても遊技の興趣を向上可能な遊技機が求められている。

【 2 0 2 0 】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、ボーナス状態中以外の遊技についても遊技の興趣を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

【 2 0 2 1 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第 3 8 の遊技機を提供することができる。

【 2 0 2 2 】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、前記可変表示手段の変動表示後に、遊技者の停止操作に基づいて変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第 1 の識別表示の組合せ（例えば、「 F _ R B 1 」に対応する図柄の組合せ）が導出された場合に第 1 ボーナス状態（例えば、R B 1 ）を開始可能な第 1 ボーナス開始手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第 2 の識別表示の組合せ（例えば、「 F _ R B 2 」 ~ 「 F _ R B 4 」に対応する図柄の組合せ）が導出された場合に第 2 ボーナス状態（例えば、R B 2 ~ R B 4 ）を開始可能な第 2 ボーナス開始手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、前記第 1 の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記第 1 の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第 1 の識別表示の組合せが導出される第 1 許容条件を持ち越し可能であるとともに、前記第 2 の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記第 2 の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第 2 の識別表示の組合せが導出される第 2 許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、遊技者にとって有利な情報を報知可能な報知状態（例えば、A T ）を実行可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路 9 0 ）と、を備え、前記報知状態制御手段は、前記第 1 許容条件を持ち越している場合には前記報知状態を開始せずに、前記第 2 許容条件を持ち越している場合には、前記第 2 許容条件を最初に持ち越した単位遊技から前記報知状態を開始し、また、前記報知状態を開始してから所定期間が経過すると、前記報知状態を終了することを特徴とする。

30

40

【 2 0 2 3 】

このような遊技機によれば、第 2 ボーナス状態の契機となる第 2 の識別表示の組合せが導出される第 2 許容条件を持ち越している場合、報知状態が開始する。遊技者にとってみれば、第 2 許容条件を持ち越すことで報知状態という利益を得ることができるため、第 2 ボ

50

ーナス状態中だけでなく、第2許容条件を持ち越している状態についても遊技の興趣を向上させることができる。また、報知状態は、第2許容条件を持ち越している場合には開始されるものの、第1ボーナス状態の契機となる第1の識別表示の組合せが導出される第1許容条件を持ち越している場合には開始されない。遊技者にとってみれば、持ち越している許容条件の種類、すなわち、当籤したボーナスの種類に応じて報知状態が開始されるか否かが異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。

【2024】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第39の遊技機を提供することができる。

【2025】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、前記可変表示手段の変動表示後に、遊技者の停止操作に基づいて変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路90）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として特定の識別表示（例えば、「F__RB1」に対応する図柄の組合せ）の組合せが導出された場合にボーナス状態（例えば、RB1）を開始可能なボーナス開始手段（例えば、主制御回路90）と、前記特定の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記特定の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記特定の識別表示の組合せが導出される許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値は、前記非ボーナス状態かつ前記許容条件を持ち越していない通常非ボーナス状態と、前記非ボーナス状態かつ前記許容条件を持ち越している持越非ボーナス状態と、前記ボーナス状態とでは、前記持越非ボーナス状態が最も高く、前記ボーナス状態が次に高く、前記通常非ボーナス状態が最も低く、また、前記ボーナス状態と、前記許容条件の持ち越しの有無を考慮しない前記非ボーナス状態とでは、前記ボーナス状態の方が前記非ボーナス状態よりも高いことを特徴とする。

【2026】

このような遊技機によれば、ボーナス状態は、許容条件の持ち越しの有無を考慮しない非ボーナス状態と比較すると、単位遊技当たり付与される遊技用価値の期待値が高いため、非ボーナスよりも有利な状態である。一方で、ボーナス状態は、許容条件の持ち越しの有無を考慮した場合には、許容条件を持ち越していない通常非ボーナス状態よりも有利な状態であるが、許容条件を持ち越している持越非ボーナス状態よりは不利な状態である。このようにボーナス状態中を、非ボーナス状態よりも有利な状態とすることで、ボーナス状態中の遊技の興趣を向上させることができ、また、ボーナス状態中よりも持越非ボーナス状態を有利な状態とすることで、ボーナス状態中以外の遊技についても遊技の興趣を向上させることができる。

【2027】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第40の遊技機を提供することができる。

【2028】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、前記可変表示手段の変動表示後に、遊技者の停止操作に基づいて変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路90）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第1の識別表示の組合せ（例えば、「F__RB1」に対応する図柄の組合せ）が導出された場合に第1ボーナス状態（例えば、RB1）を開始可能な第1ボーナス開始手段（例えば、主制御回路90）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として第2の識別表示の組合せ（例えば、「F__RB2」～「F__RB4」に対応する図柄の組合せ）が導出された場合に第2ボーナス状態（例えば、RB2～RB4）を開始可能な第2ボーナス開始手段（例えば、主制御回路90）と、前記第1の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前

10

20

30

40

50

記第 1 の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第 1 の識別表示の組合せが導出される第 1 許容条件を持ち越し可能であるとともに、前記第 2 の識別表示の組合せの導出が許容された単位遊技において前記第 2 の識別表示の組合せが導出されなかった場合に、前記第 2 の識別表示の組合せが導出される第 2 許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路 90）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定可能な設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ 54、主制御回路 90）と、前記設定手段が複数の設定値の中から一の設定値を設定したことを検知可能な設定変更検知手段（例えば、主制御回路 90）と、前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、遊技に関する情報を初期化可能な初期化手段（例えば、主制御回路 90）と、遊技者にとって有利な情報を報知する報知状態（例えば、AT）を実行可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、前記報知状態制御手段は、前記第 1 許容条件を持ち越している場合には前記報知状態を開始せずに、前記第 2 許容条件を持ち越している場合には、前記第 2 許容条件を最初に持ち越した単位遊技から前記報知状態を開始し、前記初期化手段は、前記第 2 ボーナス状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、遊技状態を初期化して前記非ボーナス状態にするとともに、前記第 2 許容条件を持ち越している状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、持ち越している前記第 2 許容条件を初期化して消去する一方で、前記第 1 ボーナス状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、遊技状態を初期化することなく前記第 1 ボーナス状態のまま維持するとともに、前記第 1 許容条件を持ち越している状態において前記設定変更検知手段が前記一の設定値の設定を検知すると、持ち越している前記第 1 許容条件を初期化することなく持ち越したまま維持することを特徴とする。

10

20

【2029】

このような遊技機によれば、第 2 ボーナス状態の契機となる第 2 の識別表示の組合せが導出される第 2 許容条件を持ち越している場合、報知状態が開始する。遊技者にとってみれば、第 2 許容条件を持ち越すことで報知状態という利益を得ることができるため、第 2 ボーナス状態中だけでなく、第 2 許容条件を持ち越している状態についても遊技の興趣を向上させることができる。また、報知状態は、第 2 許容条件を持ち越している場合には開始されるものの、第 1 ボーナス状態の契機となる第 1 の識別表示の組合せが導出される第 1 許容条件を持ち越している場合には開始されない。遊技者にとってみれば、持ち越している許容条件の種類、すなわち、当籤したボーナスの種類に応じて報知状態が開始されるか否かが異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。

30

なお、本発明に係る遊技機では、設定の変更が検知された場合、第 2 ボーナス状態や第 2 許容条件を持ち越している状態では、初期化処理を行うものの、第 1 ボーナス状態や第 1 許容条件を持ち越している状態は初期化することなく維持する。このようにボーナスの種類に応じて初期化するか否かを異ならせることで、意図的に残しておくボーナスと初期化するボーナスとを使い分けることができ、遊技性が多様化する。

【2030】

[第 41 の構成の遊技機]

40

【2031】

近年のパチスロ機では、ボーナス中に払い出されたメダルの枚数を、ボーナスの終了条件として用いており、特開 2013-135971 号公報には、遊技者の停止操作に応じて払出枚数を調整可能にした遊技機が開示されている。また、遊技機によっては、ボーナスとして BB（第一種特別役物の連続差動装置）及び MB（第二種特別役物の連続差動装置）のように複数種類のボーナスを有することがあり、これら複数種類のボーナスのそれぞれにおいて、ボーナス中に獲得できるメダルの枚数を異ならせる遊技機も知られている。

【2032】

上述の遊技機では、遊技者の技量や知識又はボーナスの種類に応じてボーナス中に獲得できるメダルの枚数を異ならせることができるが、ボーナス状態中が有利な遊技状態である

50

ことにかわりはなく、ゲーム性を単調化させる原因となっていた。

【 2 0 3 3 】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、ゲーム性が単調にならない遊技機を提供することを目的とする。

【 2 0 3 4 】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第 4 1 の遊技機を提供することができる。

【 2 0 3 5 】

本発明に係る遊技機は、開始操作が検出されると、再遊技の作動に係るリプレイ役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（例えば、主制御回路 9 0）と、複数の表示列によって構成され、前記開始操作が検出されると、遊技に必要な図柄を変動表示可能な変動表示手段（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R、主制御回路 9 0）と、遊技者による停止操作を検出可能な停止操作検出手段（例えば、主制御回路 9 0）と、前記当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに応じて、前記図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、主制御回路 9 0）と、非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として特別な図柄の組合せ（例えば、「F__RB1」に対応する図柄の組合せ）が表示された場合に、付与される遊技用価値の期待値から遊技に用いた遊技用価値を減算した単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が 0 以下のボーナス状態を開始可能なボーナス開始手段（例えば、主制御回路 9 0）と、を備え、前記当籤役決定手段は、前記非ボーナス状態中は、前記リプレイ役を所定確率で当籤役として決定可能である一方で、前記ボーナス状態中は、前記リプレイ役を当籤役として決定不可能であることを特徴とする。

【 2 0 3 6 】

このような遊技機によれば、ボーナス状態中は、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が 0 以下であるため、遊技を行うほど遊技用価値が減少する不利な状態である。このように特別な図柄の組合せが表示されたときに開始されるボーナス状態を、遊技者にとって不利な状態とすることで、遊技者は緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。また、ボーナス状態中は、リプレイ役が当籤役として決定されることがないため、ボーナス状態中をより不利な状態とすることができ、遊技者は、更に緊張感を持って遊技を行うことになり、遊技が単調となってしまうことを防止できる。

【 2 0 3 7 】

また、本発明に係る遊技機において、前記非ボーナス状態において、前記停止制御手段の停止制御の結果として特定の図柄の組合せ（例えば、「F__RB2」～「F__RB4」に対応する図柄の組合せ）が表示された場合に、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が 0 よりも大きい特別ボーナス状態（例えば、RB2～RB4）を開始可能な特別ボーナス開始手段（例えば、主制御回路 9 0）と、前記特定の図柄の組合せの表示が許容された単位遊技において前記特定の図柄の組合せが表示されなかった場合に、前記特定の図柄の組合せが表示される許容条件を持ち越し可能な持越手段（例えば、主制御回路 9 0）と、遊技者にとって有利な情報を報知する報知状態（例えば、AT）を実行可能な報知状態制御手段（例えば、主制御回路 9 0）と、を備え、前記報知状態制御手段は、前記持越手段が前記許容条件を持ち越している場合には、前記許容条件を最初に持ち越した単位遊技から前記報知状態を開始し、また、前記報知状態を開始してから所定期間が経過すると、前記報知状態を終了することを特徴とする。

【 2 0 3 8 】

このような遊技機によれば、特別ボーナス状態の契機となる特定の図柄の組合せが表示される許容条件を持ち越している場合、報知状態が開始する。遊技者にとってみれば、許容条件を持ち越すことで報知状態という利益を得ることができるため、特別ボーナス状態だけでなく、許容条件を持ち越している状態についても遊技の興趣を向上させることができる。また、特別ボーナス状態は、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が 0 よりも

10

20

30

40

50

大きいため、遊技者にとって有利な状態である。遊技者にとってみれば、当籤したボーナスの種類に応じて報知状態が開始されるか否か、及び、単位遊技当たりの遊技用価値の純増期待値が異なるため、ボーナスの種類に応じて遊技性を異ならせることができ、多様な遊技性を実現することができる。

【2039】

[第42の構成の遊技機]

【2040】

A T機能を備える遊技機において、例えば、特開2015-217077号公報には、2 B E T時にのみ当籤及び入賞が可能な2 M Bというボーナス役(M B)を有し、2 M Bを持ち越しているフラグ間中を3 B E Tの遊技で行うことで、持ち越している2 M Bの入賞を不可能に制御しつつ、フラグ間中の遊技を可能にした遊技機が開示されている。

10

【2041】

上述の遊技機によれば、3 B E T遊技の2 M Bフラグ間中の内部当籤役が「はずれ」の場合であっても、2 M Bが入賞することがないため、遊技者が特別な停止操作を行うことなくフラグ間中を維持することができるものの、遊技の多様化という観点からは更なる改善の余地があった。

【2042】

本発明は、このような要望に鑑みてなされたものであり、多様な遊技が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2043】

上記目的を達成するために、本実施形態の遊技機によれば、以下のような構成の第42の遊技機を提供することができる。

20

【2044】

本発明に係る遊技機は、遊技用価値の投入操作を検出可能な投入操作検出手段(例えば、セレクト66、主制御回路90)と、前記投入操作検出手段により前記遊技用価値の投入操作が検出された後、遊技者による開始操作が検出されると、複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段(例えば、主制御回路90)と、複数の表示列によって構成され、前記開始操作が検出されると、遊技に必要な図柄を変動表示可能な変動表示手段(例えば、リール3L, 3C, 3R、主制御回路90)と、遊技者による停止操作を検出可能な停止操作検出手段(例えば、主制御回路90)と、前記当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに応じて、前記図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段(例えば、主制御回路90)と、を備え、前記複数の役には、前記遊技用価値の投入枚数が第1の枚数である単位遊技(例えば、3 B E T時)においてのみ入賞し、前記遊技用価値の投入枚数が前記第1の枚数とは異なる第2の枚数である単位遊技(例えば、2 B E T時)では入賞しない特別役(例えば、3 B E T専用R B)が含まれ、前記当籤役決定手段により前記特別役が当籤役として決定された場合に、決定された前記特別役の入賞を許容する許容条件を持ち越し可能な持越手段(例えば、主制御回路90)と、前記遊技用価値の投入枚数が前記第2の枚数であり、かつ、前記持越手段が前記許容条件を持ち越しているフラグ間状態で行われる遊技の動作を制御し、該フラグ間状態において持ち越している前記特別役を入賞させないフラグ間遊技制御手段(例えば、主制御回路90)と、を更に備え、前記停止制御手段は、前記当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段が検出した停止操作とが同一の場合であっても、前記遊技用価値の投入枚数が前記第2の枚数であり、かつ、前記持越手段が前記許容条件を持ち越していない非フラグ間状態と、前記フラグ間状態とで、前記図柄の変動表示を異なる態様で停止させることを特徴とする。

30

40

【2045】

このような遊技機によれば、遊技用価値の投入枚数が2枚の枚数であるフラグ間状態では、特別役の入賞を許容する許容条件を持ち越している場合であっても、特別役を入賞させることができない。そのため、フラグ間状態を維持するために、遊技者に特別な停止操作が要求されることがなく、遊技者は安心して遊技を行うことができる。また、本発明に係

50

る遊技機では、遊技用価値の投入枚数が2枚の枚数である非フラグ間状態とフラグ間状態とで、図柄の変動表示を異なる態様で停止させるため、変動表示の停止時に表示される図柄の組合せを多様化することができる。停止操作に伴い図柄の組合せを停止表示させるパチスロ機では、遊技者は、停止表示される図柄の組合せ（出目）に強い関心を抱くため、このように停止表示される図柄の組合せを多様化することで、演出（出目）のバリエーションを増やすことができ、多様な遊技を実現することができる。

【符号の説明】

【2046】

1 ... パチスロ、3 L , 3 C , 3 R ... リール、4 ... リール表示窓、6 ... 情報表示器、11 ... 表示装置、17 L , 17 C , 17 R ... ストップボタン、18 ... サブ表示装置、71 ... 主制御基板、72 ... 副制御基板、90 ... 主制御回路、91 ... マイクロプロセッサ、101 ... メインCPU、102 ... メインROM、103 ... メインRAM、107 ... 演算回路、114 ... 第1シリアル通信回路、115 ... 第2シリアル通信回路、200 ... 副制御回路、201 ... サブCPU 201、301 ... 第1インターフェースボード、302 ... 第2インターフェースボード

10

20

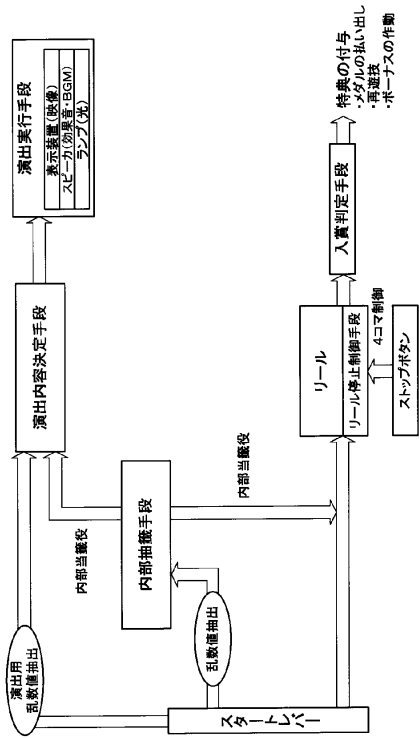
30

40

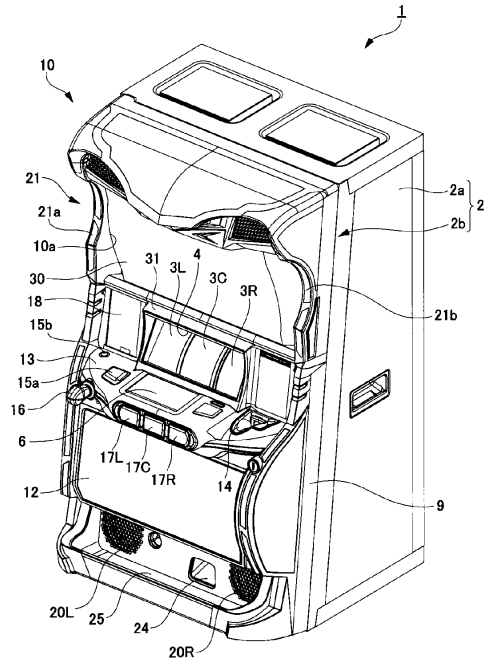
50

【図面】

【図 1】



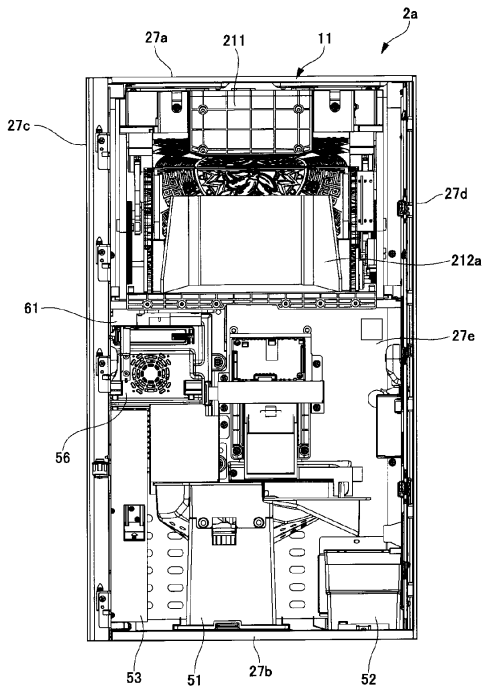
【図 2】



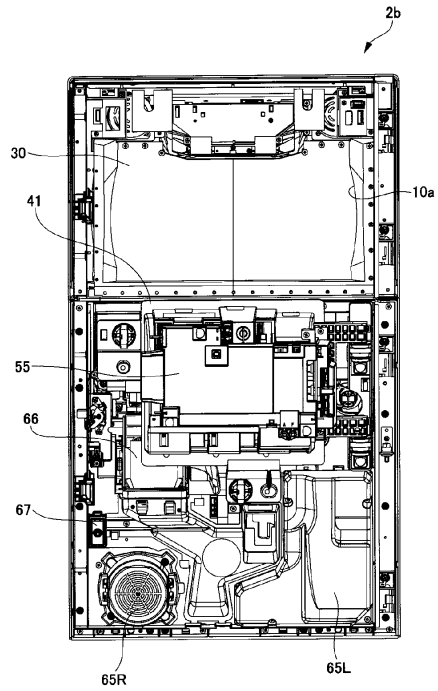
10

20

【図 3】



【図 4】

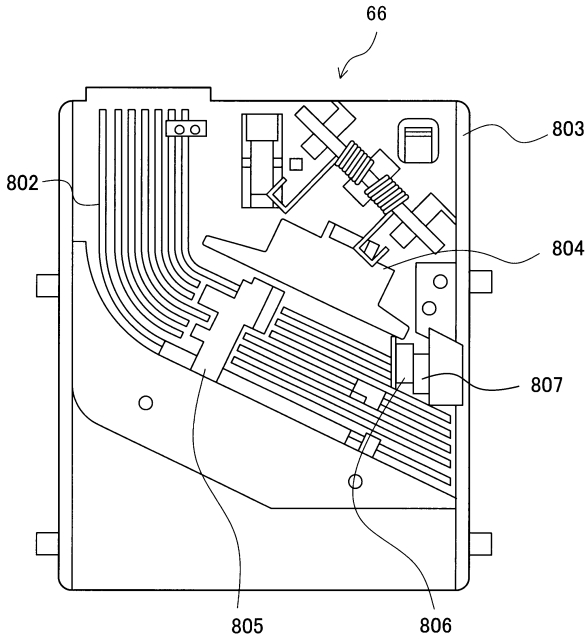


30

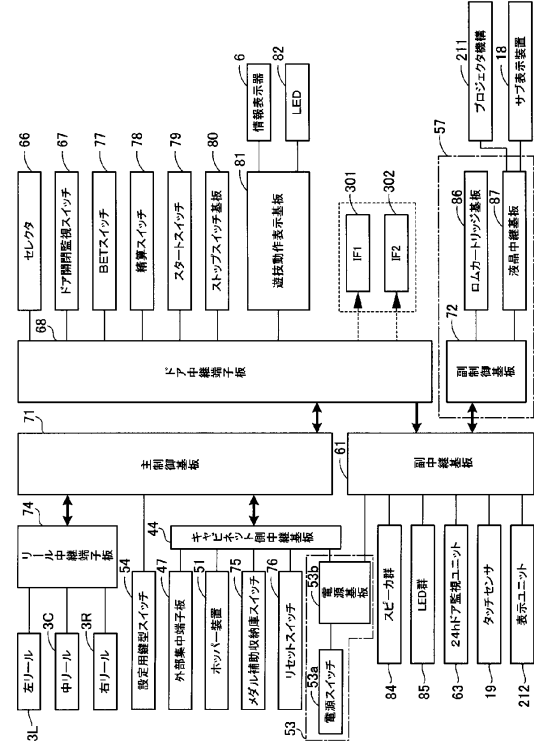
40

50

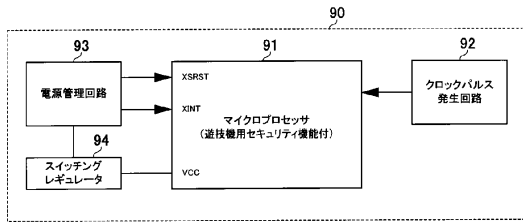
【図5】



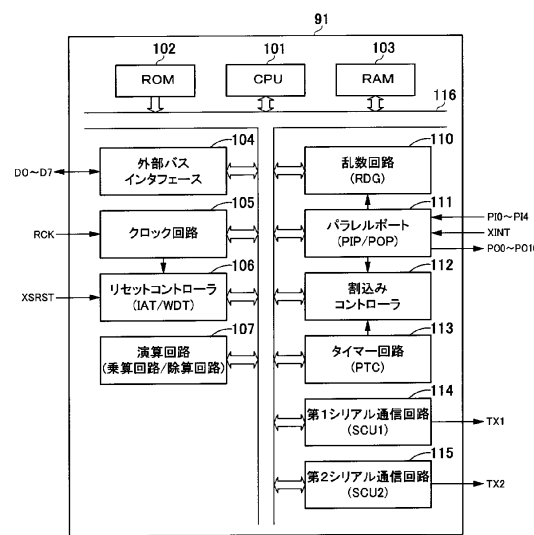
【図6】



【図7】



【図8】



10

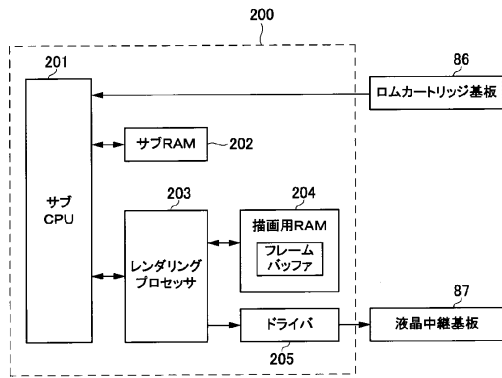
20

30

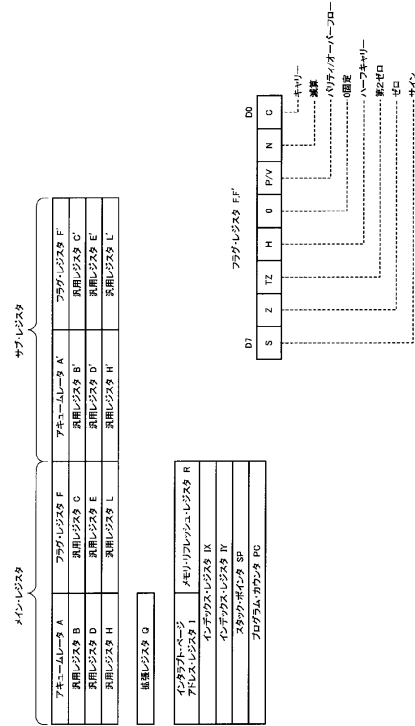
40

50

【図 9】



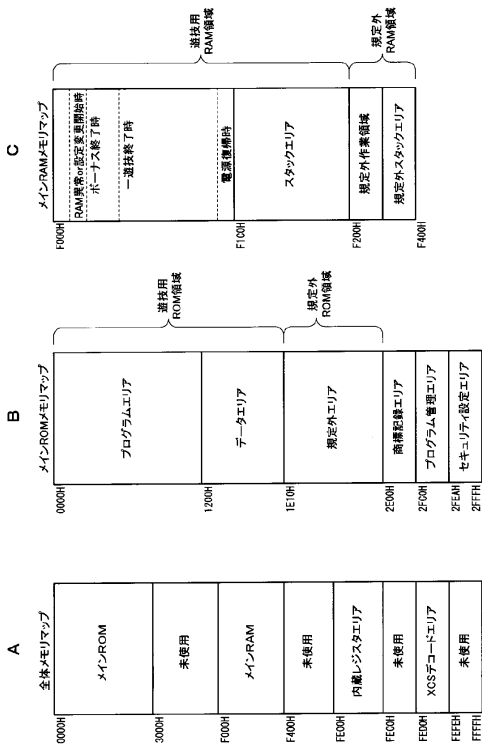
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

セキュリティモードの説明

<固定延長時間(固定期間)>

モード	固定延長時間
モード1	約0.3秒(300ms)
モード2	約1秒(1000ms)
モード3	約2秒(2000ms)
モード4	約4秒(4000ms)
モード5	約8秒(8000ms)
モード6	約16秒(16000ms)
モード7	約32秒(32000ms)
モード8	約64秒(64000ms)

<ランダム延長時間(可変期間)>

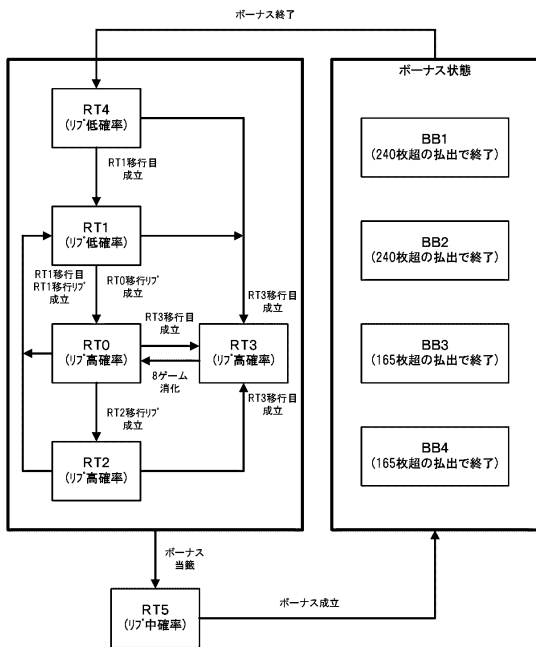
モード	ランダム延長時間
モード1	設定なし
モード2	0~5ms
モード3	0~50ms
モード4	0~500ms

30

40

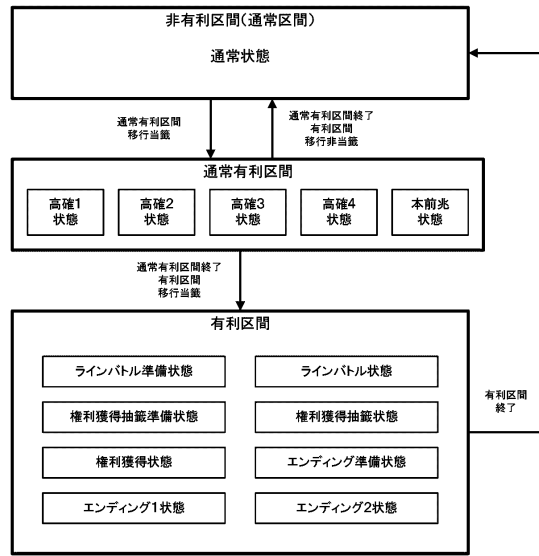
50

【図13】



※ 設定変更・初期化条件成立は、RTOIへ移行

【図14】



10

20

【図15】

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	青7	19	青7	19	青7
18	チェリー1	18	スイカ	18	チェリー1
17	スイカ	17	ベル	17	リプレイ
16	ベル	16	リプレイ	16	ベル
15	リプレイ	15	チェリー1	15	スイカ
14	BAR	14	ブランク	14	BAR
13	チェリー2	13	スイカ	13	チェリー1
12	スイカ	12	ベル	12	リプレイ
11	ベル	11	リプレイ	11	ベル
10	リプレイ	10	チェリー1	10	スイカ
9	赤7	9	赤7	9	赤7
8	チェリー1	8	スイカ	8	チェリー1
7	スイカ	7	ベル	7	リプレイ
6	ベル	6	リプレイ	6	ベル
5	リプレイ	5	チェリー1	5	スイカ
4	ブランク	4	BAR	4	ブランク
3	チェリー1	3	スイカ	3	チェリー1
2	スイカ	2	ベル	2	リプレイ
1	ベル	1	リプレイ	1	ベル
0	リプレイ	0	チェリー1	0	スイカ

図柄コード	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	チェリー1	00000100
5	チェリー2	00000101
6	ベル	00000110
7	スイカ	00000111
8	リプレイ	00001000
9	ブランク	00001001

【図16】

No.	抽籤	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
1	F_BB1 + F_確定リブ	6	6	6	6	6	6	0B01-REP 01~09
2	F_BB1 + F_フェイズA1	6	6	6	6	6	6	0B01-NM1 14+22+28+30
3	F_BB1 + F_フェイズA2	6	6	6	6	6	6	0B01-NM1 15+23+27+30
4	F_BB1 + F_フェイズA3	6	6	6	6	6	6	0B01-NM1 16+24+29+30
5	F_BB1 + F_フェイズA4	6	6	6	6	6	6	0B01-NM1 17+25+29+30
6	F_BB1 + F_フェイズB1	9	9	9	9	9	9	0B01-NM1 14+18+26
7	F_BB1 + F_フェイズB2	9	9	9	9	9	9	0B01-NM1 15+19+27
8	F_BB1 + F_フェイズB3	9	9	9	9	9	9	0B01-NM1 16+20+28
9	F_BB1 + F_フェイズB4	9	9	9	9	9	9	0B01-NM1 17+21+29
10	F_BB1 + F_確定役	4	4	4	4	4	4	0B01-NM1 31~33
11	F_BB2 + F_確定リブ	6	6	6	6	6	6	0B02-REP 01~09
12	F_BB2 + F_フェイズA1	6	6	6	6	6	6	0B02-NM1 14+22+26+30
13	F_BB2 + F_フェイズA2	6	6	6	6	6	6	0B02-NM1 15+23+27+30
14	F_BB2 + F_フェイズA3	6	6	6	6	6	6	0B02-NM1 16+24+28+30
15	F_BB2 + F_フェイズA4	6	6	6	6	6	6	0B02-NM1 17+25+29+30
16	F_BB2 + F_フェイズB1	9	9	9	9	9	9	0B02-NM1 14+18+26
17	F_BB2 + F_フェイズB2	9	9	9	9	9	9	0B02-NM1 15+19+27
18	F_BB2 + F_フェイズB3	9	9	9	9	9	9	0B02-NM1 16+20+28
19	F_BB2 + F_フェイズB4	9	9	9	9	9	9	0B02-NM1 17+21+29
20	F_BB2 + F_確定役	4	4	4	4	4	4	0B02-NM1 31~33
21	F_BB3 + F_スイカ	22	22	22	22	22	22	0B03-NM1 30-35
22	F_BB3 + F_フェイズA1	7	7	7	7	7	7	0B03-NM1 14+22+26+30
23	F_BB3 + F_フェイズA2	7	7	7	7	7	7	0B03-NM1 15+23+27+30
24	F_BB3 + F_フェイズA3	7	7	7	7	7	7	0B03-NM1 16+24+28+30
25	F_BB3 + F_フェイズA4	7	7	7	7	7	7	0B03-NM1 17+25+29+30
26	F_BB3 + F_フェイズB1	11	11	11	11	11	11	0B03-NM1 14+18+26
27	F_BB3 + F_フェイズB2	11	11	11	11	11	11	0B03-NM1 15+19+27
28	F_BB3 + F_フェイズB3	11	11	11	11	11	11	0B03-NM1 16+20+28
29	F_BB3 + F_フェイズB4	11	11	11	11	11	11	0B03-NM1 17+21+29
30	F_BB3 + F_スイカ	22	22	22	22	22	22	0B04-NM1 30-35
31	F_BB4 + F_フェイズA1	7	7	7	7	7	7	0B04-NM1 14+22+26+30
32	F_BB4 + F_フェイズA2	7	7	7	7	7	7	0B04-NM1 15+23+27+30
33	F_BB4 + F_フェイズA3	7	7	7	7	7	7	0B04-NM1 16+24+28+30
34	F_BB4 + F_フェイズA4	7	7	7	7	7	7	0B04-NM1 17+25+29+30
35	F_BB4 + F_フェイズB1	11	11	11	11	11	11	0B04-NM1 14+18+26
36	F_BB4 + F_フェイズB2	11	11	11	11	11	11	0B04-NM1 15+19+27
37	F_BB4 + F_フェイズB3	11	11	11	11	11	11	0B04-NM1 16+20+28
38	F_BB4 + F_フェイズB4	11	11	11	11	11	11	0B04-NM1 17+21+29
39	F_確定リブ	1273	0	16273	4853	8967	5053	REP 03
40	F_RT0中リブL1	4750	0	0	0	0	0	REP 01+08
41	F_RT0中リブL2	4750	0	0	0	0	0	REP 02+08+09
42	F_RT0中リブL3	4750	0	0	0	0	0	REP 02+08+09
43	F_RT0中リブL4	4750	0	0	0	0	0	REP 01+02+08+09
44	F_RT0中リブL5	4750	0	0	0	0	0	REP 01+09
45	F_RT0中リブL6	4750	0	0	0	0	0	REP 01+07+09
46	F_RT1中リブL1	0	1495	0	0	0	0	REP 01+05+07+08
47	F_RT1中リブL2	0	1495	0	0	0	0	REP 01+03+05+07+08
48	F_RT1中リブL3	0	1495	0	0	0	0	REP 01+04+05+07+08
49	F_RT1中リブL4	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+07+08
50	F_RT1中リブL5	0	1495	0	0	0	0	REP 01+04+07+08
51	F_RT1中リブL6	0	1495	0	0	0	0	REP 01+02+04+07+08
52	F_RT2中リブL1	0	4500	0	0	0	0	REP 02+08
53	F_RT2中リブL2	0	4500	0	0	0	0	REP 01+04+05+07+08
54	F_RT2中リブL3	0	4500	0	0	0	0	REP 02+03+08
55	F_上段リブ	2450	0	2450	0	0	0	REP 01+04
56	F_中段リブ	5000	0	5000	0	0	0	REP 01+07+08
57	F_中段リブ2	0	0	32768	0	0	0	REP 01+05
58	F_中段リブ3	0	0	0	0	11778	0	REP 01+08
59	F_下段リブ	2450	0	2450	0	0	0	REP 01+03+04
60	F_裏リブ	8970	0	8970	0	0	0	REP 03

(※1) 設定値が大きいほど当籤確率(抽籤値)が増加する。

(※2) 設定値に応じて当籤確率(抽籤値)が減少する。

30

40

50

【 図 1 7 】

一般遊技中内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	対応する図柄組合せ
61	F_チャンス目A1	97	97	97	97	97	123	NML 14+22+26+30
62	F_チャンス目A2	97	97	97	97	97	123	NML 15+23+27+30
63	F_チャンス目A3	97	97	97	97	97	123	NML 16+24+28+30
64	F_チャンス目A4	97	97	97	97	97	123	NML 17+25+29+30
65	F_チャンス目B1	150	150	150	150	150	190	NML 14+18+26
66	F_チャンス目B2	150	150	150	150	150	190	NML 15+19+27
67	F_チャンス目B3	150	150	150	150	150	190	NML 16+20+28
68	F_チャンス目B4	150	150	150	150	150	190	NML 17+21+29
69	F_親しめ役A	404	404	404	404	404	404	NML 14~17+22~30
70	F_親しめ役B	624	624	624	624	624	624	NML 14~21+26~29
71	F_スリカ	422	422	422	422	422	422	NML 35
72	F_スリカ2	422	422	422	422	422	466	NML 30+35
73	F_確定役	0	0	0	0	0	0	8NML 31~33
74	F_特殊ベル	(※3)	745	745	745	745	745	NML 34
75	F_上段共通ベル	300	300	300	300	300	300	NML 01
76	F_中段共通ベル	820	820	820	820	820	820	NML 01+29
77	F_上段左ベル1	735	735	735	735	735	735	NML 01~03+06+07+10+11
78	F_上段左ベル2	735	735	735	735	735	735	NML 01+04+05+08+09+12+13
79	F_上段中ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+04+06+07+10+11
80	F_上段中ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+05+08+09+12+13
81	F_上段右左ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01+02+05~07+10+11
82	F_上段右左ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01+03+04+08+09+12+13
83	F_上段右中ベル1	245	245	245	245	245	245	NML 01~03+06+08+10+11
84	F_上段右中ベル2	245	245	245	245	245	245	NML 01+04+05+07+09+12+13
85	F_中段左ベル1	745	745	745	745	745	745	NML 01~03+06+07+10+12
86	F_中段左ベル2	745	745	745	745	745	745	NML 01+04+05+08+09+11+13
87	F_中段中ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01~03+06+07+10+13
88	F_中段中ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+08+09+11+12
89	F_中段右左ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01~03+06+08+10+12
90	F_中段右左ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01+04+05+07+09+11+13
91	F_中段右中ベル1	695	695	695	695	695	695	NML 01+02+04+06+08+10+11
92	F_中段右中ベル2	695	695	695	695	695	695	NML 01+03+05+07+09+12+13
93	F_下段中ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+12
94	F_下段中ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+13
95	F_下段右左ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05+06+08+10+13
96	F_下段右左ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+07+09+11+12
97	F_下段右中ベル1	540	540	540	540	540	540	NML 01+02+05~07+10+12
98	F_下段右中ベル2	540	540	540	540	540	540	NML 01+03+04+08+09+11+13

(※3) 設定値に応じて当量確率(抽籤確率)が増加する。

【 図 1 8 】

RB中内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	RB (BB1~BB4)	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	—
1	F_JAC1_1	10589	NML 01~17+22~40
2	F_JAC1_2	10589	NML 01~17+19~21+26~40
3	F_JAC1_3	10589	NML 01~18+20+21+26~40
4	F_JAC1_4	10589	NML 01~19+21+26~40
5	F_JAC1_5	10589	NML 01~20+26~40
6	F_JAC1_6	10589	NML 01~17+26~40
7	F_JAC2	2002	NML 01~40

10

20

【 図 1 9 】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役					
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称	
チェリー1/チェリー2	チェリー1	チェリー1	1	00000001	HZR01	0	S、R13移行目	
リプレイ	スイカ	ベル		00000010	HZR02	0	R、RT1移行目	
—	—	—		00001000	—	—	—	—
—	—	—		00010000	—	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—	—

【 図 2 0 】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役					
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	払出	名称	
赤7	赤7	赤7	2	00000001	BB01	0(BB1)	C赤白色BB	
青7	青7	青7		00000010	BB02	0(BB2)	C青白色BB	
赤7	赤7	青7		00000100	BB03	0(BB3)	C赤黄色BB	
青7	青7	赤7		00001000	BB04	0(BB4)	C青黄色BB	
—	—	—		00010000	—	—	—	—
—	—	—		00100000	—	—	—	—
—	—	—		01000000	—	—	—	—
—	—	—		10000000	—	—	—	—

30

40

50

【 2 1 】

図柄組合せテーブル

Table with columns: 左リール, 中リール, 右リール, 特納領域, データ, 内容, 払出, 名称. Contains 9 rows of reel combinations and their corresponding data.

【 2 2 】

図柄組合せテーブル

Table with columns: 左リール, 中リール, 右リール, 特納領域, データ, 内容, 払出, 名称. Contains 40 rows of reel combinations and their corresponding data.

10

20

【 2 3 】

内部当選後の上座止操作種別(打働)と表示役者との対応関係

Table mapping internal hit operations (e.g., F1, F2, F3) to display roles (e.g., 特納リブ, 通着リブ) across different hit counts (打働1 to 打働6).

【 2 4 】

内部当選後の上座止操作種別(打働)と表示役者との対応関係

Table mapping internal hit operations (e.g., F1 to F42) to display roles (e.g., 特納リブ, 通着リブ, 中座リブ) across different hit counts (打働1 to 打働6).

30

40

50

【 図 2 5 】

当り要求フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域

格納領域	データ	コンビネーション(左・中・右)			内容	
当り要求フラグ格納領域9 ・ 入賞作動フラグ格納領域9	B7	0/1	ベル	リプレイ	赤7/青7/ BAR/ ブランク	NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ	NML39
	B5	0/1	チェリー1/ チェリー2	スイカ	ベル	NML38
	B4	0/1	チェリー1/ チェリー2	赤7/青7/ BAR/ ブランク	チェリー1	NML37
	B3	0/1	リプレイ	リプレイ	スイカ	NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ	NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1	NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7/青7/ BAR/ ブランク	NML33
	・	・	・	・	・	・
	・	・	・	・	・	・
当り要求フラグ格納領域1 ・ 入賞作動フラグ格納領域1	B7	0	—	—	—	—
	B6	0	—	—	—	—
	B5	0	—	—	—	—
	B4	0	—	—	—	—
	B3	0	—	—	—	—
	B2	0	—	—	—	—
	B1	0/1	リプレイ	スイカ	ベル	HZR02
	B0	0/1	チェリー1/ チェリー2	チェリー1	チェリー1	HZR01

※B0～B7:ビット0～ビット7、「0/1」「0」又は「1」

【 図 2 6 】

持越役格納領域

格納領域	データ	内容	
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	BB4
	ビット2	0 or 1	BB3
	ビット1	0 or 1	BB2
	ビット0	0 or 1	BB1

10

【 図 2 7 】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ	内容		
遊技状態フラグ格納領域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	未使用	
	ビット2	0 or 1	RT5状態	
	ビット1	0 or 1	RT4状態	
	ビット0	0 or 1	RT3状態	
	遊技状態フラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	RT2状態
		ビット6	0 or 1	RT1状態
ビット5		0 or 1	RT0状態	
ビット4		0 or 1	RB状態	
ビット3		0 or 1	BB4状態	
ビット2		0 or 1	BB3状態	
ビット1		0 or 1	BB2状態	
ビット0		0 or 1	BB1状態	

【 図 2 8 】

作動ストップボタン格納領域

データ	内容	
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン操作有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン操作有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン操作有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし、「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効、「1」で有効

20

30

40

50

【 図 2 9 】

押下順序格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右→中→左
ビット4	0 or 1	右→左→中
ビット3	0 or 1	中→右→左
ビット2	0 or 1	中→左→右
ビット1	0 or 1	左→右→中
ビット0	0 or 1	左→中→右

※ビット0～5は、「0」で無効、「1」で有効

【 図 3 0 】

図柄コード格納領域

格納領域	データ				コンビネーション(左・中・右)			内容
図柄コード格納領域9	B7	0/1	ベル	リブレイ	赤7/青7/ BAR/ フランク			NML40
	B6	0/1	スイカ	ベル	スイカ			NML39
	B5	0/1	チェリー1/ チェリー2	スイカ	ベル			NML38
	B4	0/1	チェリー1/ チェリー2	赤7/青7/ BAR/ フランク	チェリー1			NML37
	B3	0/1	リブレイ	リブレイ	スイカ			NML36
	B2	0/1	スイカ	スイカ	スイカ			NML35
	B1	0/1	ベル	スイカ	チェリー1			NML34
	B0	0/1	ベル	チェリー1	赤7/青7/ BAR/ フランク			NML33
	⋮	⋮						⋮
	⋮	⋮						⋮
図柄コード格納領域1	B7	0	—	—	—			—
	B6	0	—	—	—			—
	B5	0	—	—	—			—
	B4	0	—	—	—			—
	B3	0	—	—	—			—
	B2	0	—	—	—			—
	B1	0/1	リブレイ	スイカ	ベル			HZR02
	B0	0/1	チェリー1/ チェリー2	チェリー1	チェリー1			HZR01

※B0～B7:ビット0～ビット7, 「0/1」:「0」又は「1」

10

【 図 3 1 】

内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号		略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利			通常	有利
F BB1 + F 確定リブ	13	28	28	F BB3 + F スイカ2	0	36	36
F BB1 + F チャンス目A1	13	29	29	F BB3 + F チャンス目A1	13	37	37
F BB1 + F チャンス目A2	13	29	29	F BB3 + F チャンス目A2	13	37	37
F BB1 + F チャンス目A3	13	29	29	F BB3 + F チャンス目A3	13	37	37
F BB1 + F チャンス目A4	13	29	29	F BB3 + F チャンス目A4	13	37	37
F BB1 + F チャンス目B1	13	30	30	F BB3 + F チャンス目B1	13	38	38
F BB1 + F チャンス目B2	13	30	30	F BB3 + F チャンス目B2	13	38	38
F BB1 + F チャンス目B3	13	30	30	F BB3 + F チャンス目B3	13	38	38
F BB1 + F チャンス目B4	13	30	30	F BB3 + F チャンス目B4	13	38	38
F BB1 + F 確定役	13	31	31	F BB4 + F スイカ2	0	39	39
F BB2 + F 確定リブ	13	32	32	F BB4 + F チャンス目A1	13	40	40
F BB2 + F チャンス目A1	13	33	33	F BB4 + F チャンス目A2	13	40	40
F BB2 + F チャンス目A2	13	33	33	F BB4 + F チャンス目A3	13	40	40
F BB2 + F チャンス目A3	13	33	33	F BB4 + F チャンス目A4	13	40	40
F BB2 + F チャンス目A4	13	33	33	F BB4 + F チャンス目B1	13	41	41
F BB2 + F チャンス目B1	13	34	34	F BB4 + F チャンス目B2	13	41	41
F BB2 + F チャンス目B2	13	34	34	F BB4 + F チャンス目B3	13	41	41
F BB2 + F チャンス目B3	13	34	34	F BB4 + F チャンス目B4	13	41	41
F BB2 + F チャンス目B4	13	34	34				
F BB2 + F 確定役	13	35	35				

【 図 3 2 】

内部当籤役と抽籤番号と当籤役番号との対応関係

略称	抽籤番号	当籤役番号		略称	抽籤番号	当籤役番号	
		通常	有利			通常	有利
はずれ	0	0	0	F 確定役	0	18	18
F 機陣リブ	0	1	1	F 特殊ベル	0	19	19
F RT0中リブレ1	1	2	2	F 上段共通ベル	10	20	20
F RT0中リブレ2	1	2	2	F 中段共通ベル	11	21	21
F RT0中リブレ3	1	2	2	F 上段左ベル1	10	22	23
F RT0中リブレ4	1	2	2	F 上段左ベル2	10	22	23
F RT0中リブレ5	1	2	2	F 上段中ベル1	10	22	23
F RT0中リブレ6	1	2	2	F 上段中ベル2	10	22	23
F RT1中リブレ1	5	3	3	F 上段右左ベル1	10	22	23
F RT1中リブレ2	5	3	3	F 上段右左ベル2	10	22	23
F RT1中リブレ3	5	3	3	F 上段右中ベル1	10	22	23
F RT1中リブレ4	5	3	3	F 上段右中ベル2	10	22	23
F RT1中リブレ5	5	3	3	F 中段左ベル1	11	22	24
F RT1中リブレ6	5	3	3	F 中段左ベル2	11	22	24
F RT2中リブレ1	1	4	4	F 中段中ベル1	11	22	24
F RT2中リブレ2	1	4	4	F 中段中ベル2	11	22	24
F RT2中リブレ3	1	4	4	F 中段右左ベル1	11	22	24
F 確定リブ	0	5	5	F 中段右左ベル2	11	22	24
F 上段リブ	2	6	6	F 中段右中ベル1	11	22	24
F 中段リブ1	3	7	7	F 中段右中ベル2	11	22	24
F 中段リブ2	3	8	8	F 下段中ベル1	12	22	25
F 中段リブ3	3	9	9	F 下段中ベル2	12	22	25
F 下段リブ	4	10	10	F 下段右左ベル1	12	22	25
F 機陣リブ	5	11	11	F 下段右左ベル2	12	22	25
F チャンス目A1	6	12	12	F 下段右中ベル1	12	22	25
F チャンス目A2	6	12	12	F 下段右中ベル2	12	22	25
F チャンス目A3	6	12	12	F JAC1 1	0	26	26
F チャンス目A4	6	12	12	F JAC1 2	0	26	26
F チャンス目B1	6	13	13	F JAC1 3	0	26	26
F チャンス目B2	6	13	13	F JAC1 4	0	26	26
F チャンス目B3	6	13	13	F JAC1 5	0	26	26
F チャンス目B4	6	13	13	F JAC1 6	0	26	26
F 確リブ役A	7	14	14	F JAC2	0	27	27
F 確リブ役B	7	15	15				
F スイカ1	8	16	16				
F スイカ2	9	17	17				

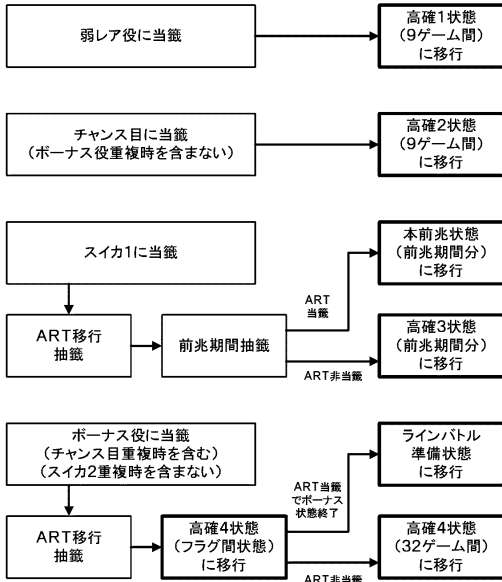
30

40

50

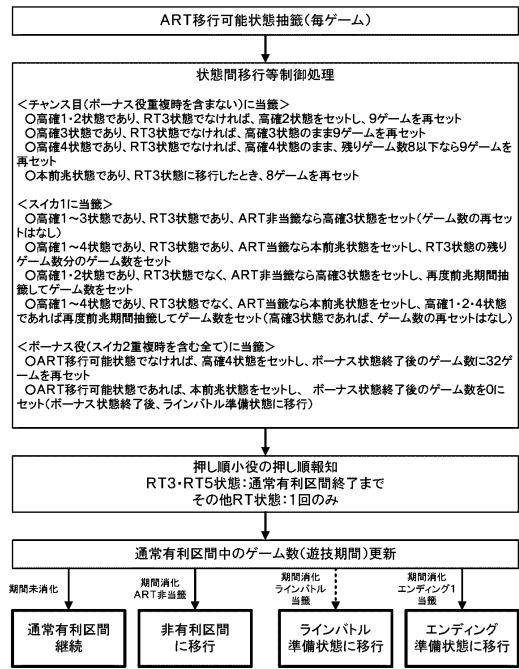
【 図 3 3 】

・非有利区間(通常状態)の遊技の流れ



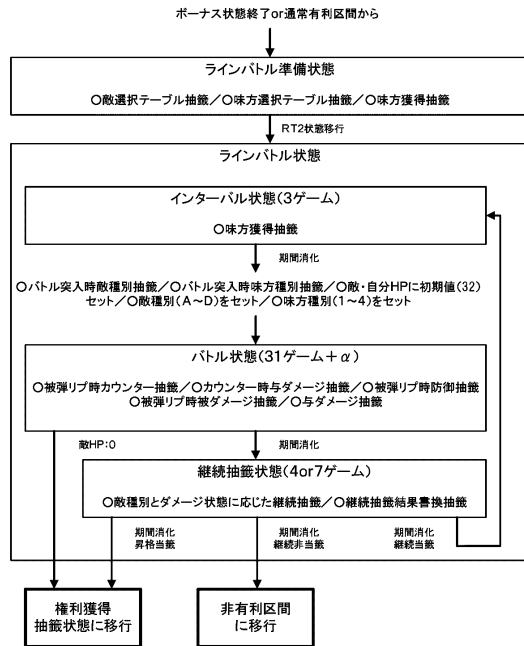
【 図 3 4 】

・通常有利区間(高確1~4状態 本前兆状態)の遊技の流れ



【 図 3 5 】

・ラインバル状態の遊技の流れ



【 図 3 6 】

表 3.6.1: 敗選状態テーブル抽籤テーブル(確率分母:256)

敗選状態	0	1	2	3	4	5	6	7	抽籤数
1	中	低	中	低	中	低	中	低	120
2	高	中	低	中	低	中	低	中	24
3	中	高	中	低	中	低	中	低	24
4	高	高	高	中	低	中	低	中	12
5	低	低	高	高	低	中	低	中	12
6	高	低	低	高	高	中	低	中	4
7	低	高	高	低	高	高	中	低	4
8	低	低	低	低	低	低	低	低	32

表 3.6.2: 味方選択テーブル抽籤テーブル(確率分母:256)

味方選択	0	1	2	3	4	5	6	7	抽籤数
1	中	低	低	低	低	低	低	低	84
2	中	中	中	中	低	低	低	低	48
3	中	中	中	中	中	低	低	低	24
4	中	低	低	低	低	低	低	低	24
5	高	低	低	低	低	低	低	低	8
6	高	高	高	高	低	低	低	低	8
7	高	高	高	高	高	中	低	低	8
8	高	高	高	高	高	高	高	高	32

表 3.6.3: バトル状態ダメージ抽籤テーブル(確率分母:256)

ダメージ	抽籤数
0	156
1	32
2	32
3	32
4	0
5	0
6	0
7	0
8	0

表 3.6.4: 連続抽籤状態テーブル(確率分母:256)

ダメージ	中確	上確	下確	その他	その他
0	0	0	0	0	256
1	156	222	222	0	0
2	38	28	28	218	0
3	28	8	8	18	0
4	0	0	0	12	0
5	0	0	0	8	0
6	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0

表 3.6.5: 連続抽籤状態テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	抽籤数	スタートス			
		自分:中確 相手:中確	自分:中確 相手:下確	自分:中確 相手:上確	自分:下確 相手:上確
40連続	11	44	152	0	0
70連続	0	4	0	0	0
40連続	100	113	40	240	0
70連続	52	23	24	0	0
40連続	12	12	4	16	0
70連続	18	20	8	0	0

表 3.6.6: 連続抽籤状態テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	抽籤数	スタートス			
		自分:中確 相手:中確	自分:中確 相手:下確	自分:中確 相手:上確	自分:下確 相手:上確
40連続	70	20	80	0	0
70連続	0	0	0	0	0
40連続	143	137	162	252	0
70連続	20	20	0	0	0
40連続	20	2	0	0	0
70連続	3	3	0	0	0

10

20

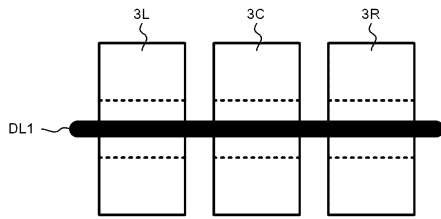
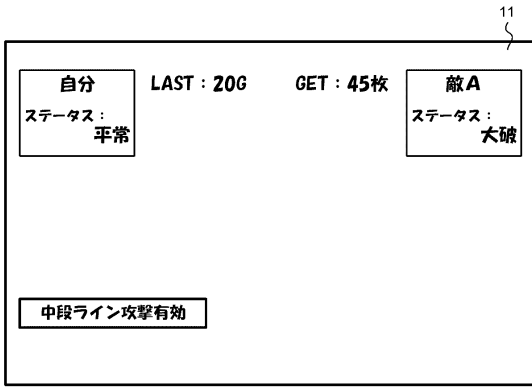
30

40

50

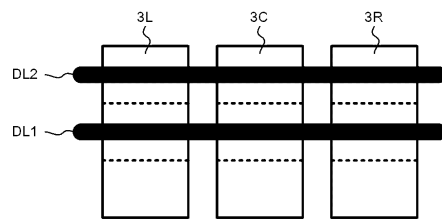
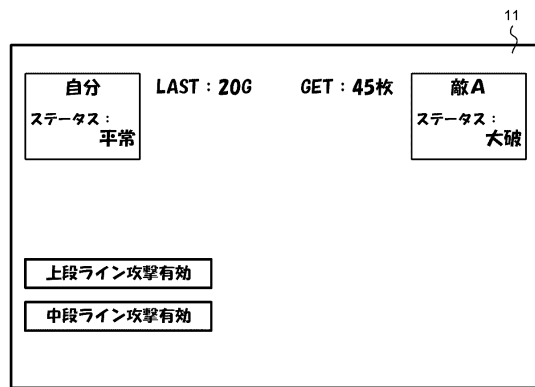
【 図 3 7 】

<ラインバトル状態:味方なしの場合の表示例>



【 図 3 8 】

<ラインバトル状態:味方1獲得の場合の表示例>

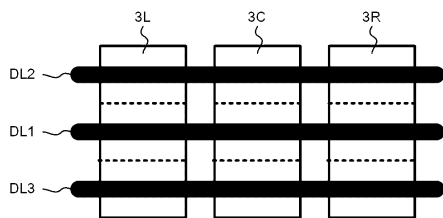
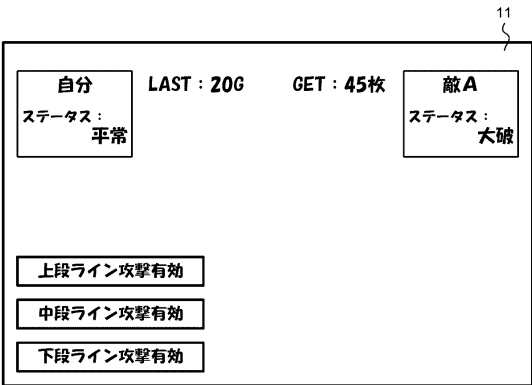


10

20

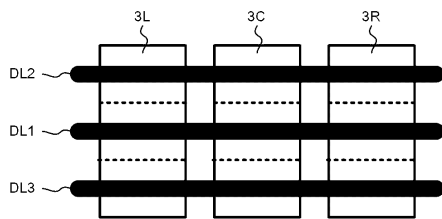
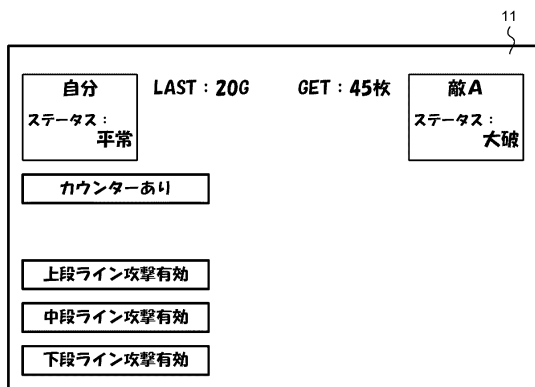
【 図 3 9 】

<ラインバトル状態:味方1・2獲得の場合の表示例>



【 図 4 0 】

<ラインバトル状態:味方1~3獲得の場合の表示例>



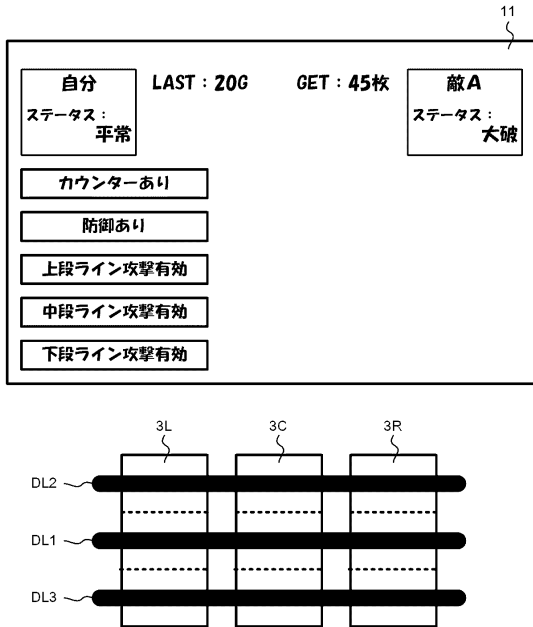
30

40

50

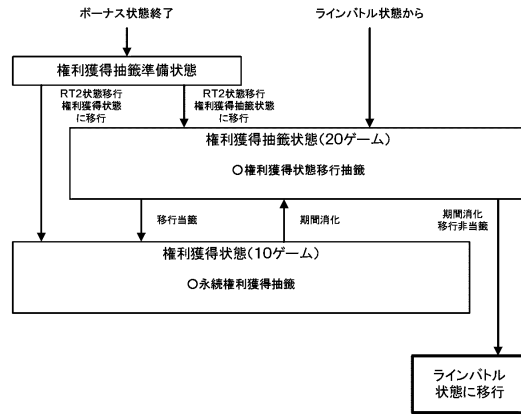
【 図 4 1 】

<ラインバトル状態:味方1~4獲得の場合の表示例>



【 図 4 2 】

・権利獲得抽籤状態及び権利獲得状態の遊技の流れ

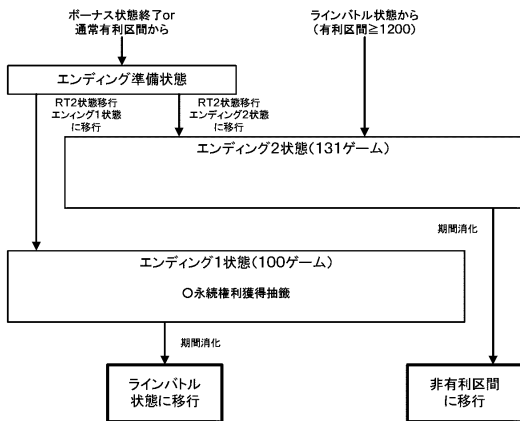


10

20

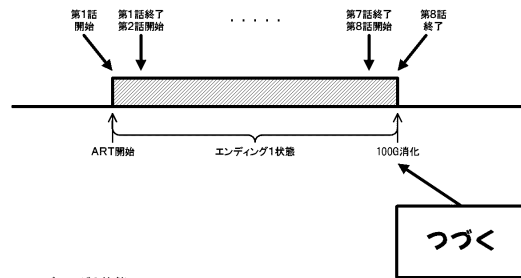
【 図 4 3 】

・エンディング1状態及びエンディング2状態の遊技の流れ



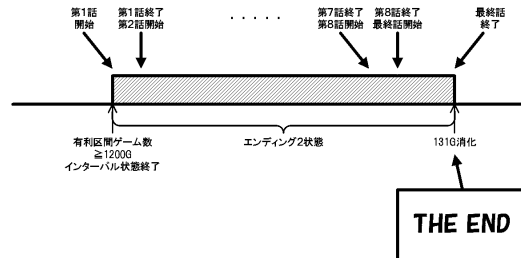
【 図 4 4 】

<エンディング1状態>



30

<エンディング2状態>



40

50

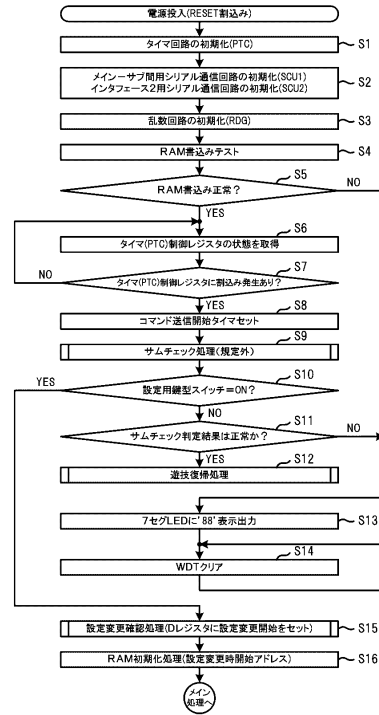
【 図 4 5 】

各遊技状態と内部当籤役とナビデータとの対応関係

略称	遊技状態				
	非有利区間の各遊技状態	通常有利区間のボーナス非当籤状態	通常有利区間のフラグ非状態	通常有利区間のボーナス状態	有利区間の各遊技状態
F.RT0中リプレイ1	0	0	0	—	1
F.RT0中リプレイ2	0	0	0	—	2
F.RT0中リプレイ3	0	0	0	—	3
F.RT0中リプレイ4	0	0	0	—	4
F.RT0中リプレイ5	0	0	0	—	5
F.RT0中リプレイ6	0	0	0	—	6
F.RT1中リプレイ1	0	0	0	—	1
F.RT1中リプレイ2	0	0	0	—	2
F.RT1中リプレイ3	0	0	0	—	3
F.RT1中リプレイ4	0	0	0	—	4
F.RT1中リプレイ5	0	0	0	—	5
F.RT1中リプレイ6	0	0	0	—	6
F.RT2中リプレイ1	0	0	0	—	1or2
F.RT2中リプレイ2	0	0	0	—	3or4
F.RT2中リプレイ3	0	0	0	—	5or6
F.JAC1 1	0	—	—	0	1
F.JAC1 2	0	—	—	0	2
F.JAC1 3	0	—	—	0	3
F.JAC1 4	0	—	—	0	4
F.JAC1 5	0	—	—	0	5
F.JAC1 6	0	—	—	0	6
F.上段左へ%1	0	1	1	—	1
F.上段左へ%2	0	2	2	—	2
F.上段中へ%1	0	3	3	—	3
F.上段中へ%2	0	4	4	—	4
F.上段右へ%1	0	5	5	—	5
F.上段右へ%2	0	5	5	—	5
F.上段右中へ%1	0	6	6	—	6
F.上段右中へ%2	0	6	6	—	6
F.中段左へ%1	0	1	1	—	1
F.中段左へ%2	0	2	2	—	2
F.中段中へ%1	0	3	3	—	3
F.中段中へ%2	0	4	4	—	4
F.中段右へ%1	0	5	5	—	5
F.中段右へ%2	0	5	5	—	5
F.中段右中へ%1	0	6	6	—	6
F.中段右中へ%2	0	6	6	—	6
F.下段中へ%1	0	3	3	—	3
F.下段中へ%2	0	4	4	—	4
F.下段右左へ%1	0	5	5	—	5
F.下段右左へ%2	0	5	5	—	5
F.下段右中へ%1	0	6	6	—	6
F.下段右中へ%2	0	6	6	—	6

※ナビデータ:0は、押し順無知なしに対応
 ※ナビデータ:1~6は、打順1~6報知ありに対応

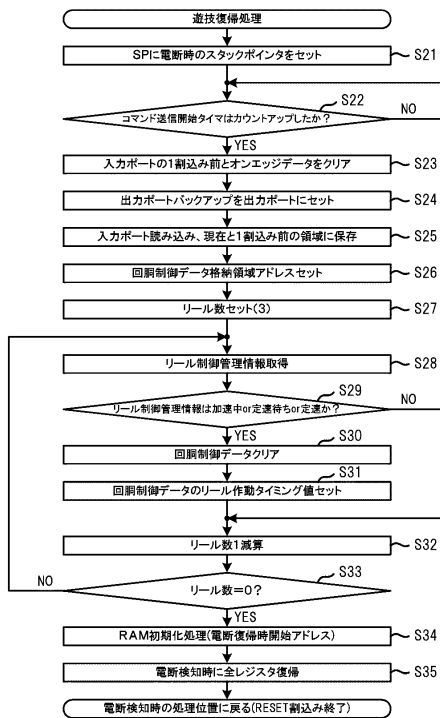
【 図 4 6 】



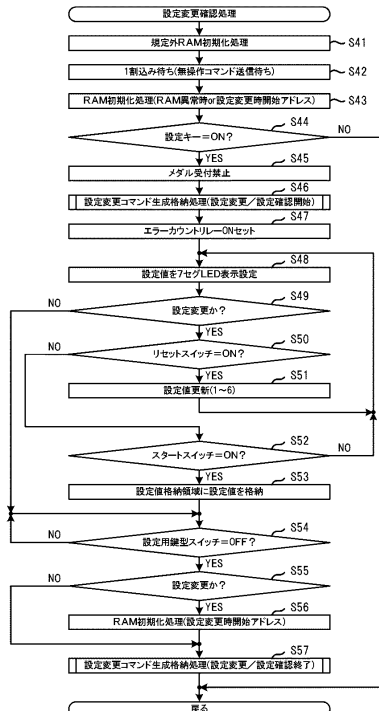
10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

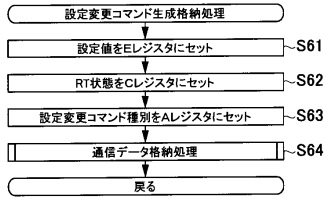


30

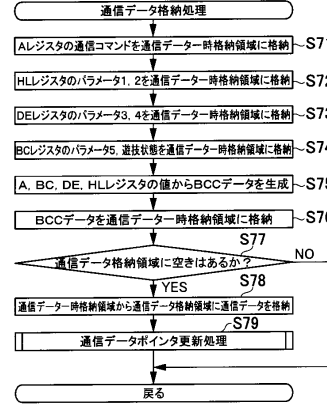
40

50

【 図 4 9 】

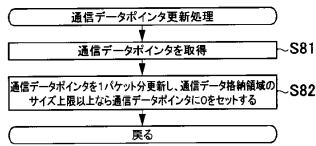


【 図 5 0 】

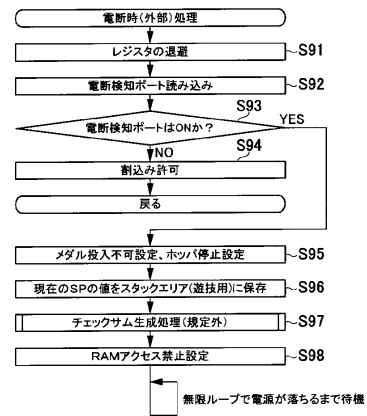


10

【 図 5 1 】



【 図 5 2 】



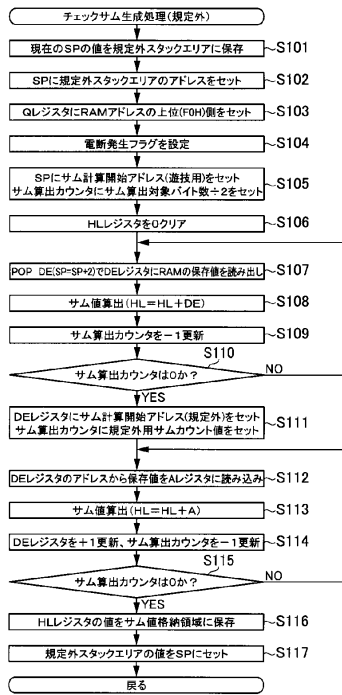
20

30

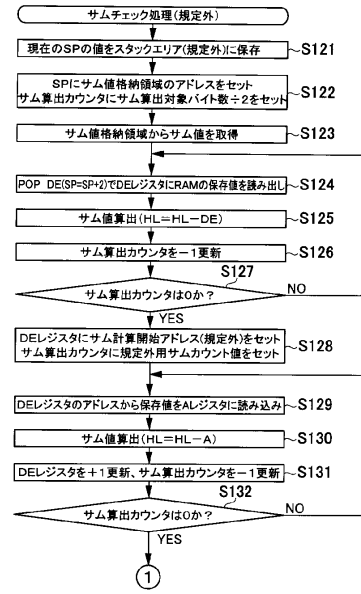
40

50

【 図 5 3 】



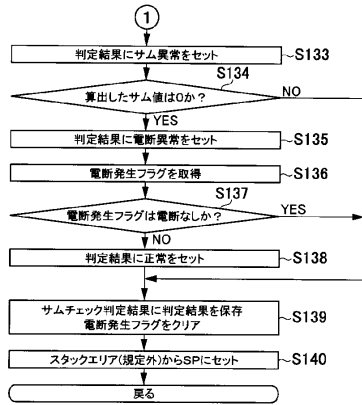
【 図 5 4 】



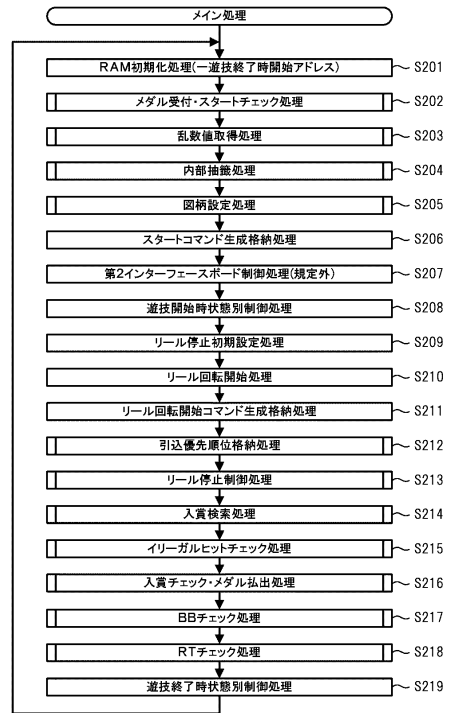
10

20

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】

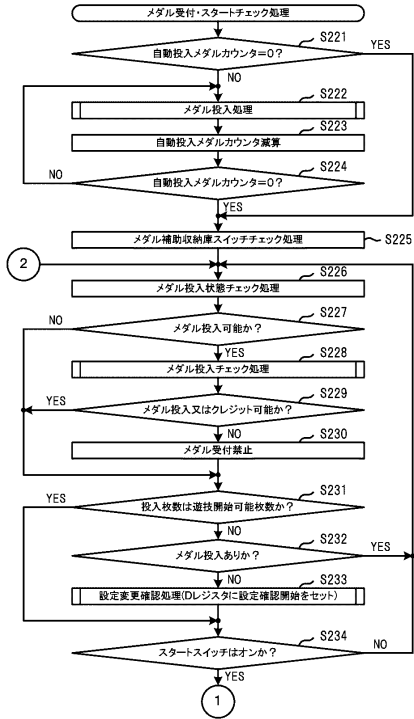


30

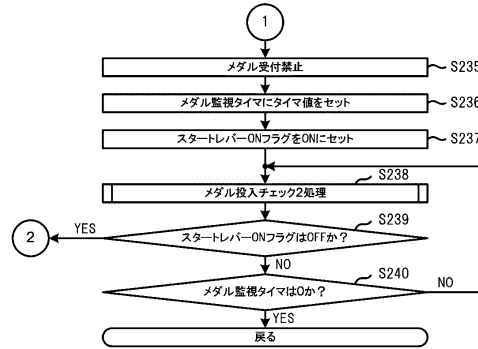
40

50

【 図 5 7 】



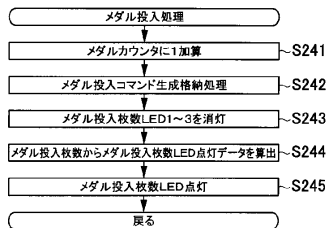
【 図 5 8 】



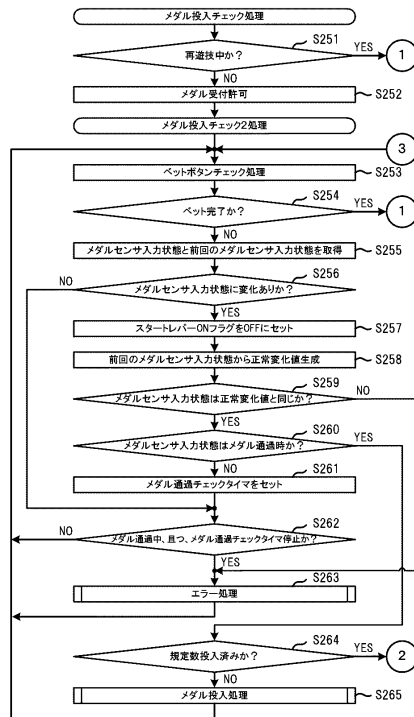
10

20

【 図 5 9 】



【 図 6 0 】

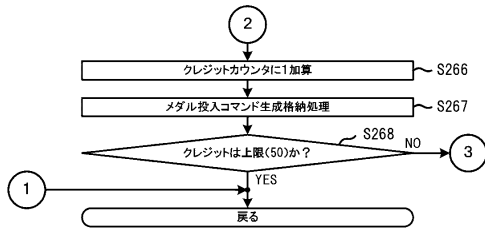


30

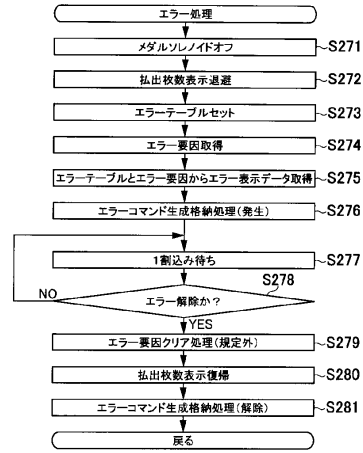
40

50

【 図 6 1 】



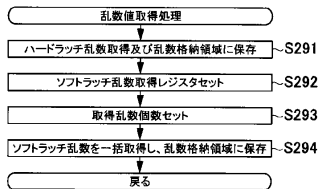
【 図 6 2 】



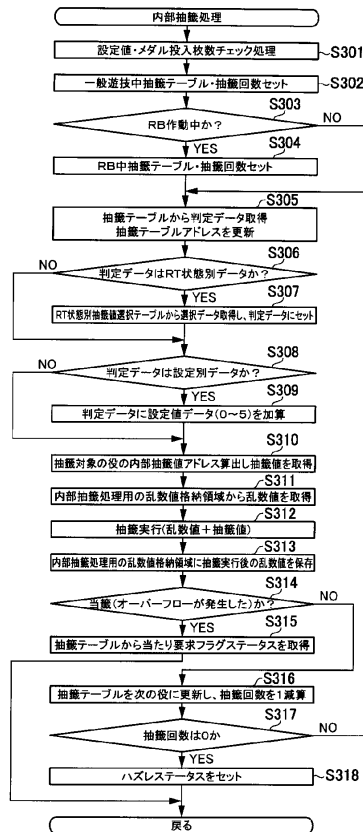
10

20

【 図 6 3 】



【 図 6 4 】

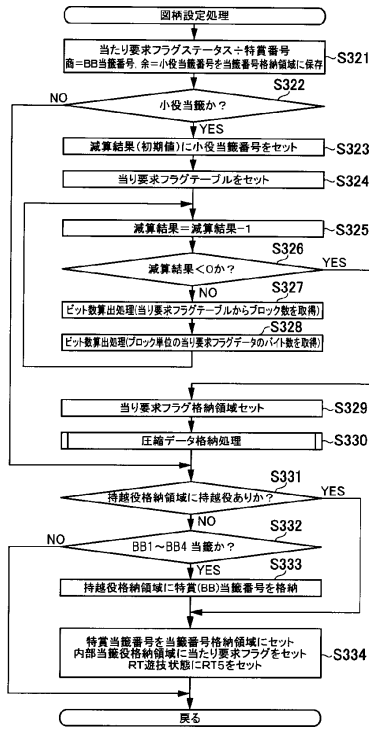


30

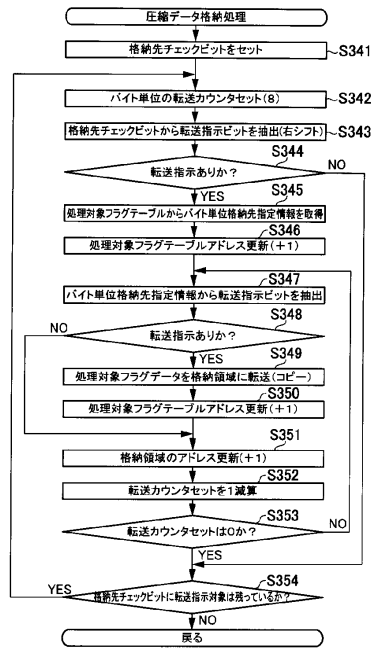
40

50

【図65】



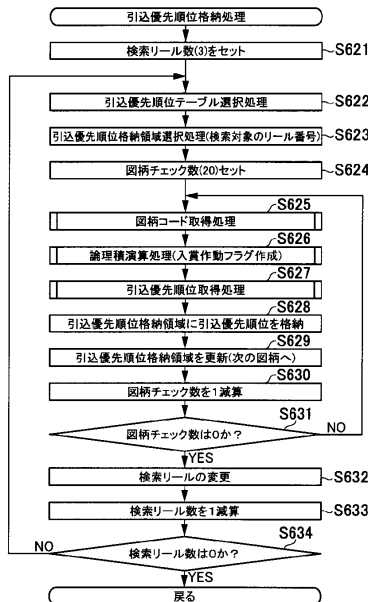
【図66】



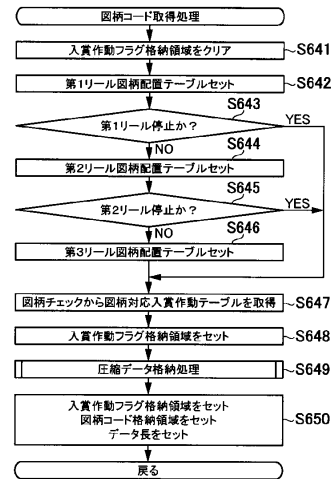
10

20

【図67】



【図68】

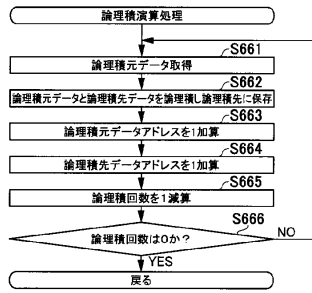


30

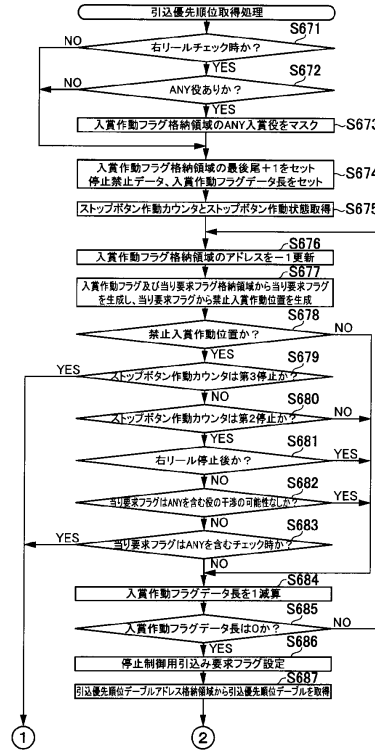
40

50

【図 69】



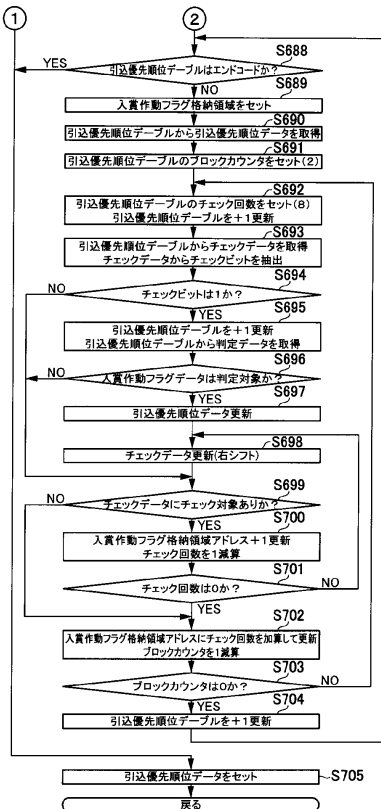
【図 70】



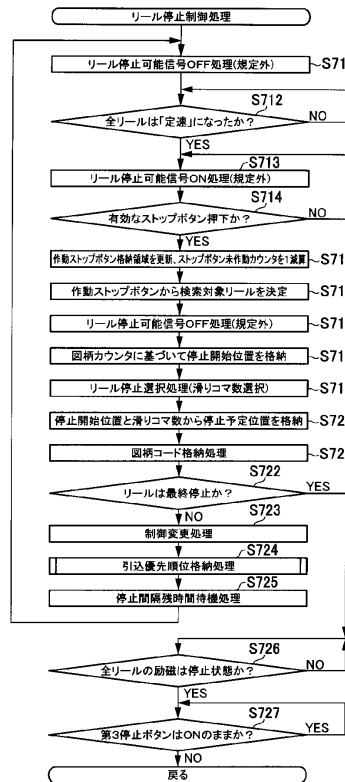
10

20

【図 71】



【図 72】

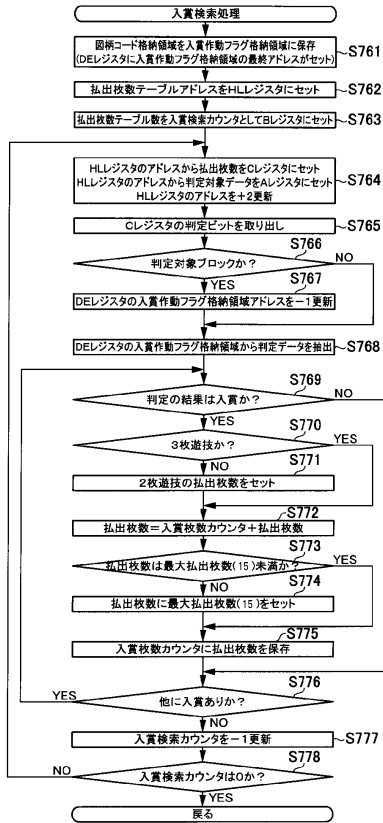


30

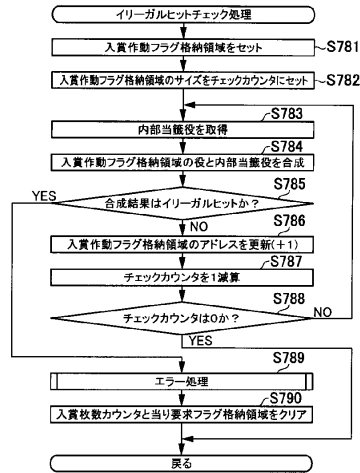
40

50

【 図 7 3 】



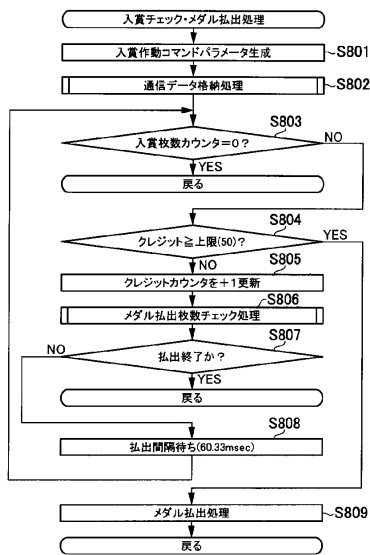
【 図 7 4 】



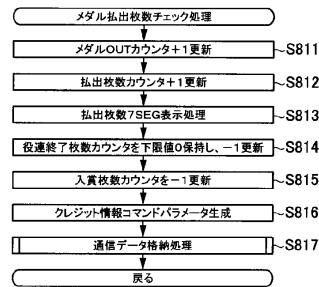
10

20

【 図 7 5 】



【 図 7 6 】

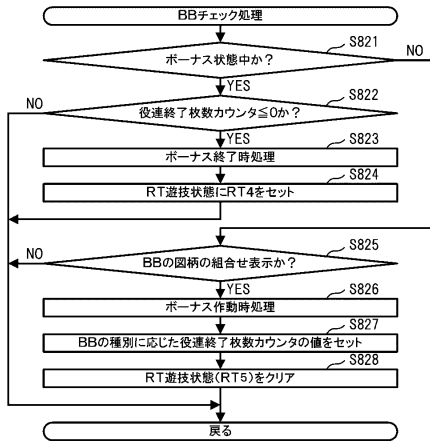


30

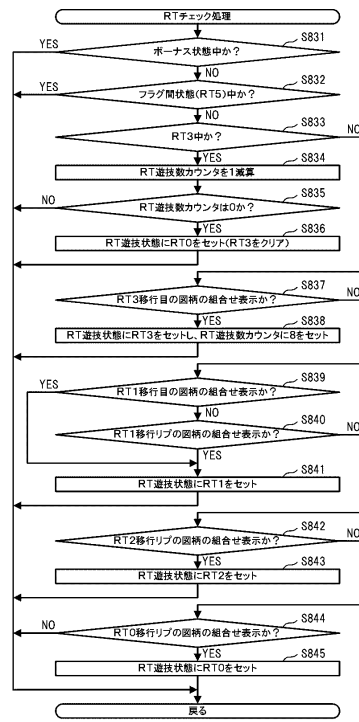
40

50

【 図 7 7 】



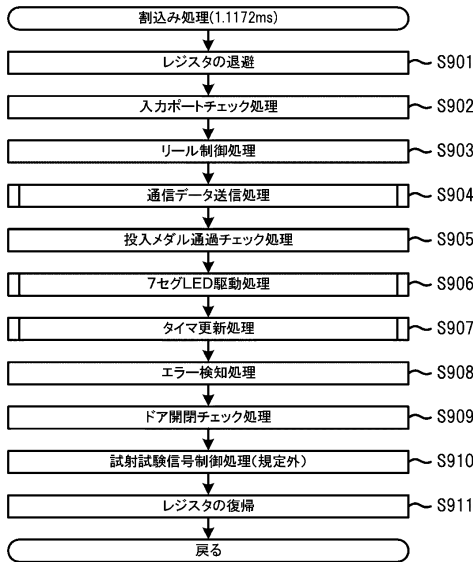
【 図 7 8 】



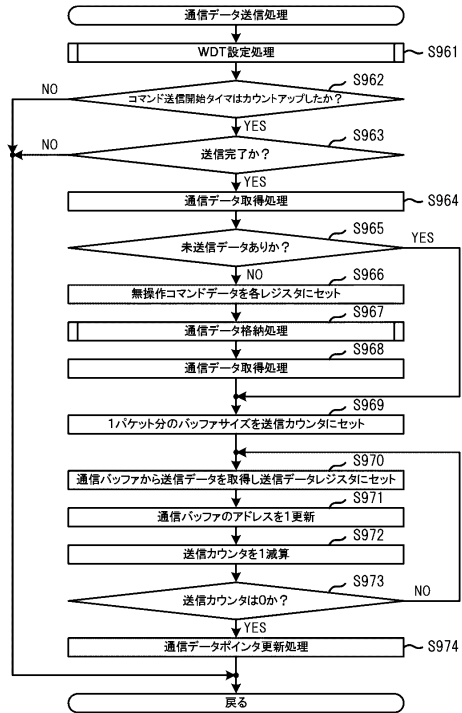
10

20

【 図 7 9 】



【 図 8 0 】

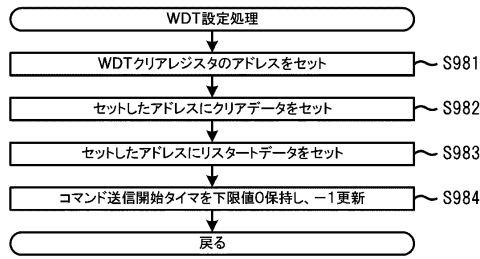


30

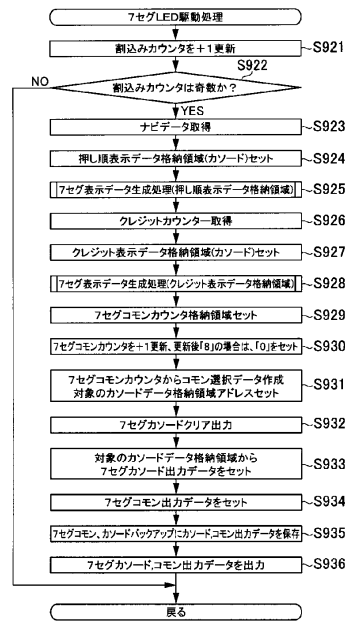
40

50

【 図 8 1 】



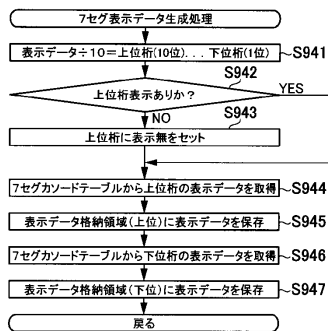
【 図 8 2 】



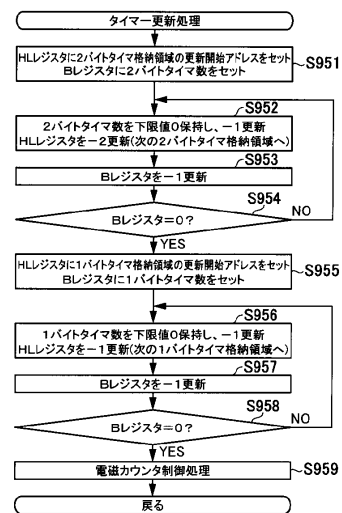
10

20

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】

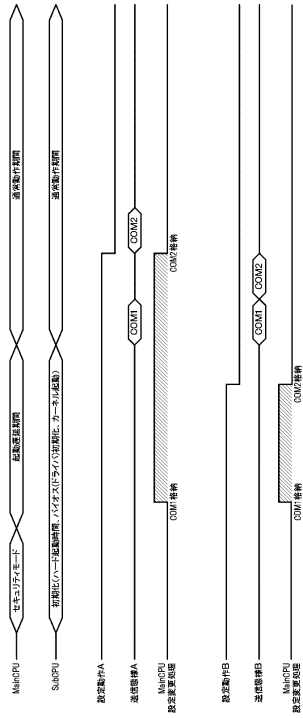


30

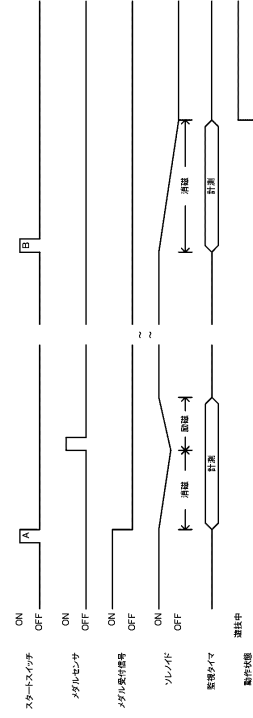
40

50

【 図 8 5 】



【 図 8 6 】

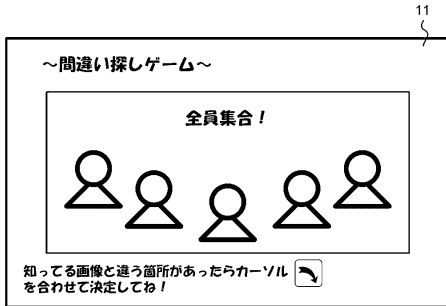


10

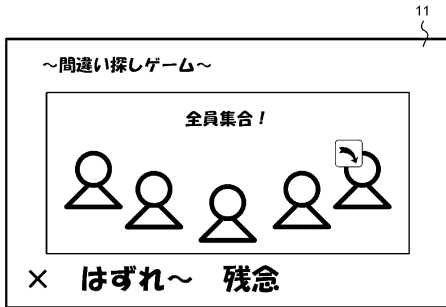
20

【 図 8 7 】

<ボーナス役当籤通知演出(その1):間違い探し演出(ボーナス役非当籤の場合)>

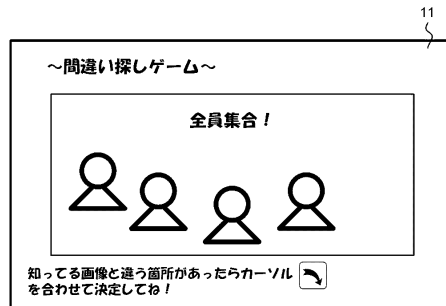


選択・決定操作

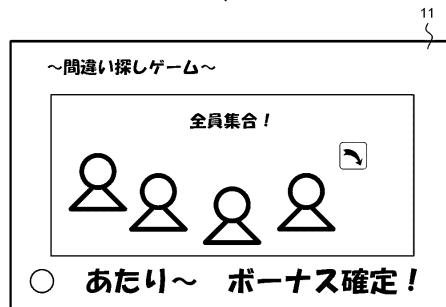


【 図 8 8 】

<ボーナス役当籤通知演出(その1):間違い探し演出(ボーナス役当籤の場合)>



選択・決定操作



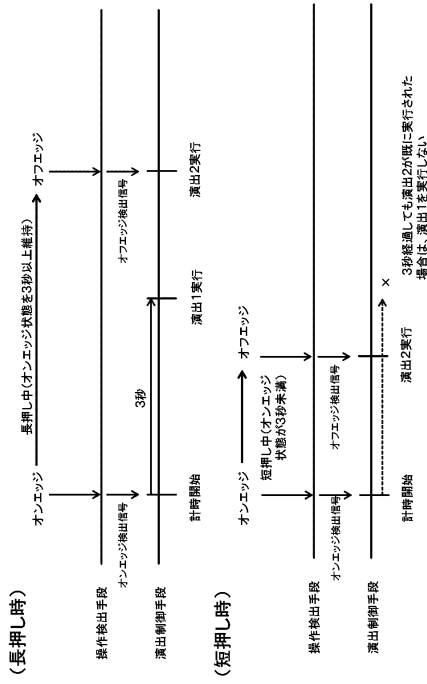
30

40

50

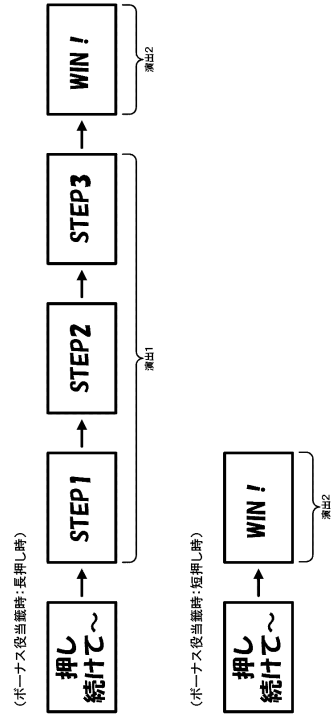
【 図 8 9 】

<ボーナス役当籤報知演出(その2):長押し演出>



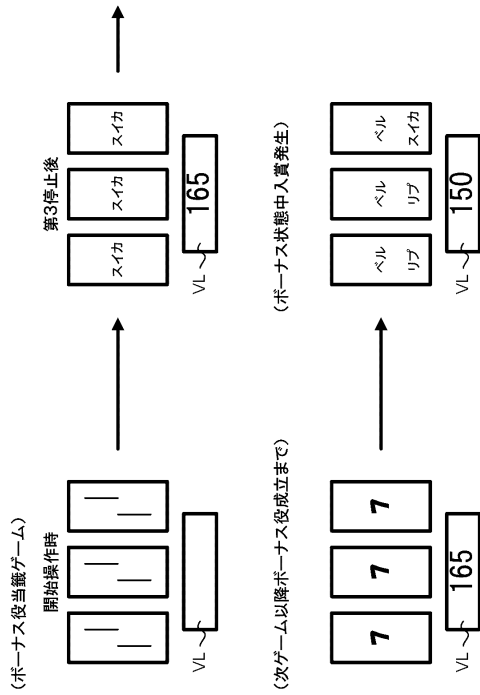
【 図 9 0 】

<ボーナス役当籤報知演出(その2):長押し演出>

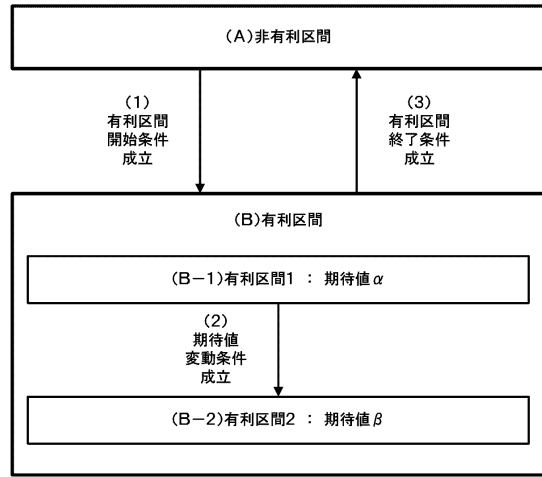


【 図 9 1 】

<ボーナス役当籤報知演出(その3):枚数先表示演出>



【 図 9 2 】



10

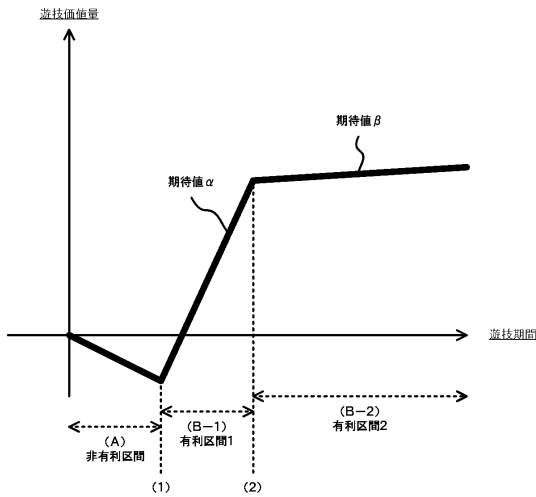
20

30

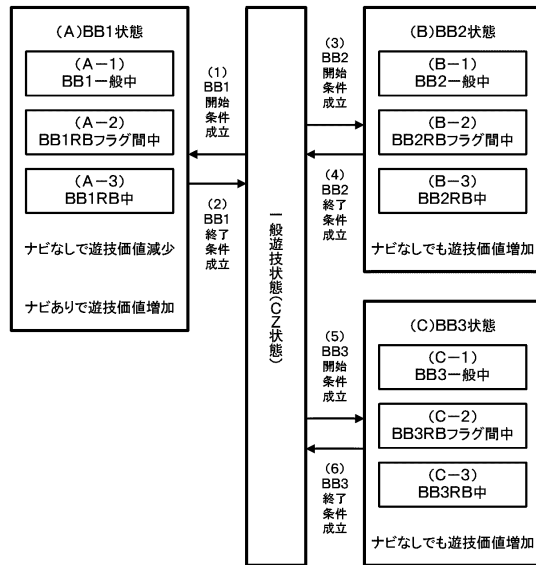
40

50

【図 9 3】



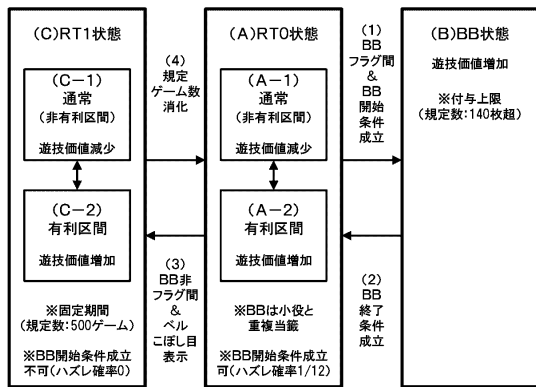
【図 9 4】



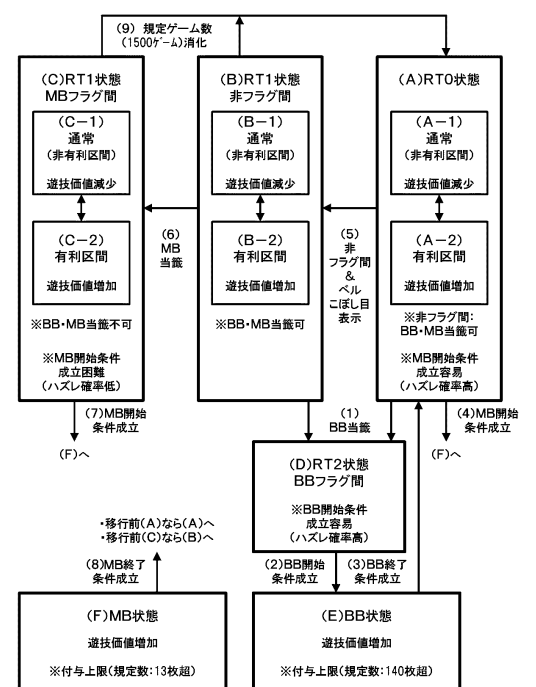
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

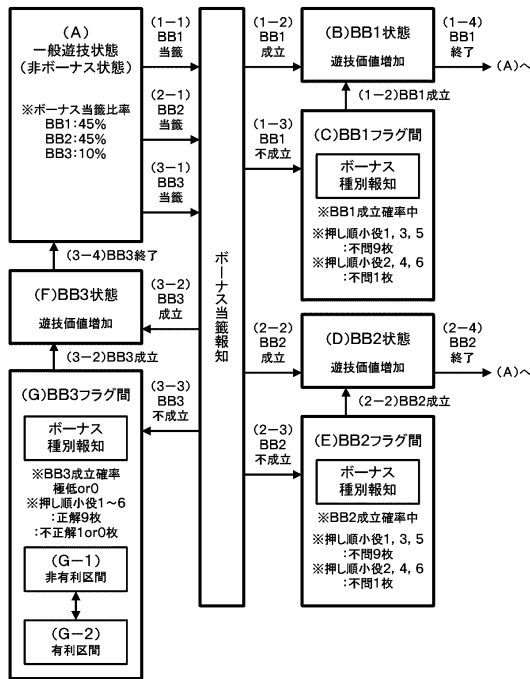


30

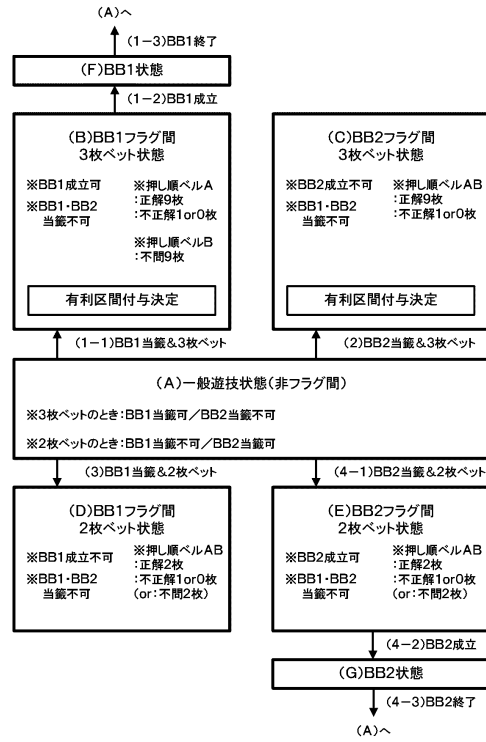
40

50

【図 97】



【図 98】



10

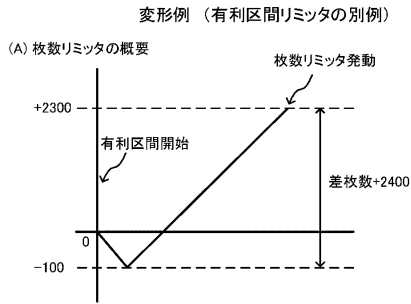
20

【図 99】

内部抽籤テーブル(設定値:1/稼率:65536)

No.	抽籤	非フラグ間 3枚ベット	非フラグ間 2枚ベット	フラグ間 3枚ベット	フラグ間 2枚ベット	種別	有利区間 付決定	備考
0	はずれ	0	0	7702	7702	—	—	—
1	F 3B	7702	0	0	0	ボーナス	BB1	—
2	F 2B	0	0	7702	0	ボーナス	BB2	—
3	F 1B	5903	5903	5903	5903	通常リブ	通常リブ	—
4	F 1B	770	770	770	770	普通技	○	非フラグ間-BB1フラグ間:通常リブ BB2フラグ間:チャンス目
5	F ヘルプA	988	988	988	988	普通技	ヘルプ	ヘルプ
6	F ヘルプB	656	656	656	656	普通技	ヘルプ	ヘルプ
7	F ナック目A	148	148	148	148	普通技	○	チャンス目
8	F ナック目B	148	148	148	148	普通技	○	チャンス目
9	F ナック目C	148	148	148	148	普通技	○	チャンス目
10	F ナック目D	63	63	63	63	普通技	○	チャンス目
11	F ナック目E	63	63	63	63	普通技	○	チャンス目
12	F ナック目F	4	4	4	4	普通技	○	チャンス目
13	F ナック目G	4	4	4	4	普通技	○	チャンス目
14	F ナック目H	4	4	4	4	普通技	○	チャンス目
15	F ナック目I	4	4	4	4	普通技	○	チャンス目
16	F ナック目J	4	4	4	4	普通技	○	チャンス目
17	F ナック目K	63	63	63	63	普通技	○	チャンス目
18	F ナック目L	4	4	4	4	普通技	○	チャンス目
19	F ナック目M	4	4	4	4	普通技	○	チャンス目
20	F 確定リブ	4	4	4	4	普通技	○	確定役
21	F 左中左~A4A01	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
22	F 左中左~A4A02	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
23	F 左中左~A4A03	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
24	F 左中左~A4A04	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
25	F 左中左~A4A05	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
26	F 左中左~A4A06	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
27	F 左中左~A4A07	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
28	F 左中左~A4A08	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
29	F 左中左~A4A09	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
30	F 左中左~A4A10	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
31	F 左中左~A4A11	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
32	F 左中左~A4A12	3592	3592	3592	3592	小役	○	押し順ベルA
33	F 左中左~A4B01	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
34	F 左中左~A4B02	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
35	F 左中左~A4B03	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
36	F 左中左~A4B04	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
37	F 左中左~A4B05	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
38	F 左中左~A4B06	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
39	F 左中左~A4B07	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
40	F 左中左~A4B08	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
41	F 左中左~A4B09	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
42	F 左中左~A4B10	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
43	F 左中左~A4B11	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
44	F 左中左~A4B12	370	370	370	370	小役	○	押し順ベルB
44	F チェリー	656	656	656	656	小役	○	チェリー ○3枚ベット(タイミング):3枚 ○2枚ベット(タイミング):2枚
45	F スイカ	656	656	656	656	小役	○	スイカ ○3枚ベット(タイミング):3枚 ○2枚ベット(タイミング):2枚

【図 100】



30

40

50

【図105】

内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

Table with columns: No, 略称, 3BET時 (RT0-RT2), 2BET時 (RT0-RT2), BB中, 対応する図柄組合せ. Rows include various betting types like 'はずれ', 'F.通常', 'F.強', 'F.弱', 'F.打順'.

【図106】

図柄組合せテーブル

Table with columns: 図柄の組合せ, 格種, 呼出, 表示役 (内容, 名称, 払出). Rows list combinations of symbols like BAR, 7, Va, Vb, Cheri-a, Cheri-b and their corresponding payouts.

10

20

【図107】

図柄組合せテーブル

Table with columns: 図柄の組合せ, 格種, 呼出, 表示役 (内容, 名称, 払出). Rows list combinations of symbols like Cheri-a, Cheri-b, Va, BAR, 7 and their corresponding payouts.

【図108】

内部当籤役と停止操作順序(押し順)と表示役との対応関係

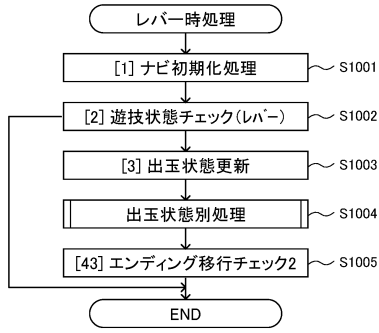
Table with columns: 略称, 押し順 (打順1-6), 表示役. Rows map specific symbols to their stop order and resulting game symbols.

30

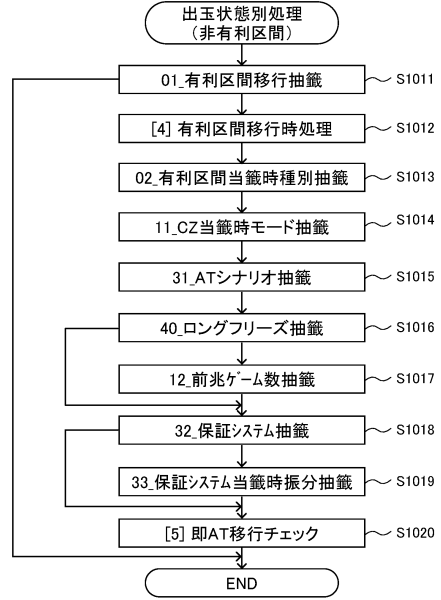
40

50

【図 1 0 9】



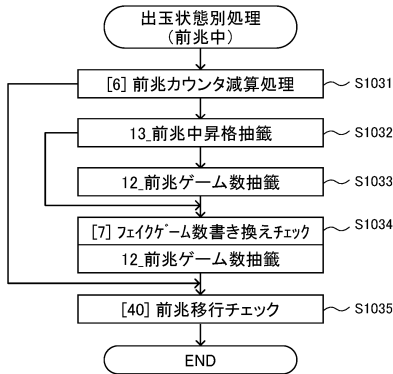
【図 1 1 0】



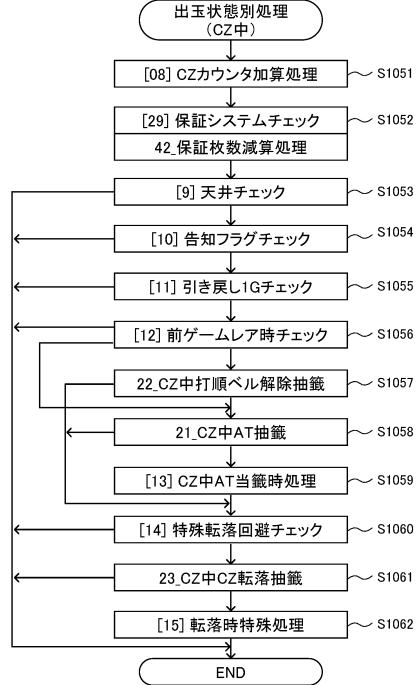
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

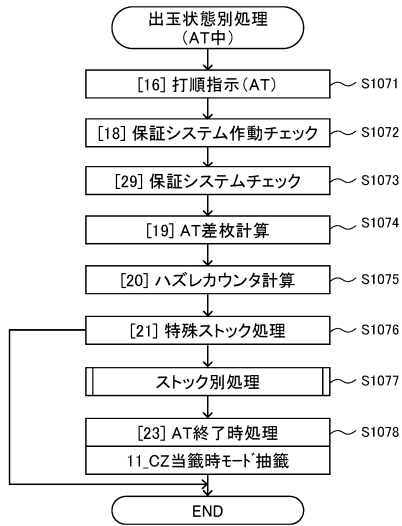


30

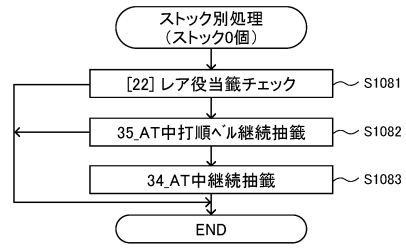
40

50

【図 1 1 3】

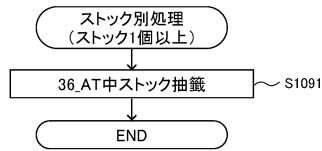


【図 1 1 4】

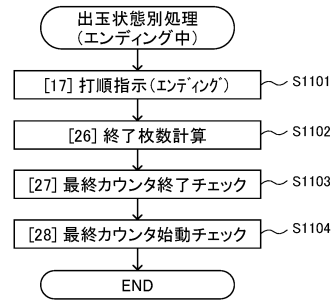


10

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



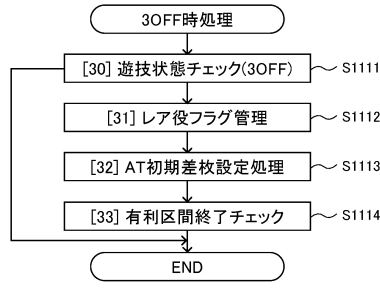
20

30

40

50

【 図 1 1 7 】



【 図 1 1 8 】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[1]	子ビ初期処理		・[子]種別初期処理 ・以降の処理を行わない
[2]	遊技状態チェック(ハニ)	・BETのB目内票中以外の場合	・現在出玉状態に1枚以上出玉状態の値を設定 ・内部当籤成立した後の場合1枚当籤がON
[3]	出玉枚数更新	・有利区間移行抽籤に当籤	・[32] AT初期差枚設定処理を実行する。
[4]	有利区間移行抽籤	・01.有利区間移行抽籤に当籤 ・次回出玉状態がATの場合	・前抽籤が外を確定 ・[40] 前抽籤移行チェックを実行する。 ・[2]血替り・交換抽籤を行う。
[5]	前抽籤移行抽籤		・[41] AT初期差枚設定処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[6]	AT終了時処理	・残りゲーム数以下のプレイ抽籤中のレア役当籤時	・[41] AT初期差枚設定処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[7]	AT終了時処理(AT)	・残りゲーム数以下のプレイ抽籤中のレア役当籤時	・[41] AT初期差枚設定処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[8]	AT終了時処理(非AT)	・残りゲーム数以下のプレイ抽籤中のレア役当籤時	・[41] AT初期差枚設定処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[9]	告知フラグチェック	・告知フラグON時	・告知フラグON時
[10]	告知フラグチェック	・告知フラグON時	・告知フラグON時
[11]	引き戻しGチェック	・引き戻しGチェック	・引き戻しGチェック
[12]	新ゲームレアフラグチェック	・レア役当籤フラグが1 ・抽籤種別が0以上	・レア役当籤フラグが1 ・抽籤種別が0以上
[13]	CZ中AT当籤時処理	・21. CZ中AT抽籤に当籤	・[41] AT初期差枚設定処理を実行する。 ・以降の処理を行わない
[14]	特殊転落回数チェック	・[C2]遊技中レア役が保留ゲーム数に達していない場合 ・[C2]遊技中レア役が保留ゲーム数に達していない場合	・[C2]遊技中レア役が保留ゲーム数に達していない場合 ・[C2]遊技中レア役が保留ゲーム数に達していない場合
[15]	転落時特殊処理	・23. CZ中CZ転落抽籤で転落の場合	・[41] AT初期差枚設定処理を実行する。 ・それ以外の場合 ・[41] AT初期差枚設定処理を実行する。 ・それ以外の場合

10

20

【 図 1 1 9 】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[16]	打撃時(AT)		・当籤役に依りATと種別を確定 ・当籤役に依りATと種別を確定
[17]	打撃時(非AT)		・当籤役に依りATと種別を確定 ・当籤役に依りATと種別を確定
[18]	保証システム変動チェック	・保証システム変動が1以上の場合	・保証システム変動が1以上の場合
[19]	AT差枚計算		・保証システム変動が1以上の場合 ・保証システム変動が1以上の場合
[20]	ハニ/カガ計算		・保証システム変動が1以上の場合 ・保証システム変動が1以上の場合
[21]	特殊フラグ処理	・レア役当籤フラグON ・抽籤種別が0以上	・レア役当籤フラグON ・抽籤種別が0以上
[22]	レア役当籤チェック	・抽籤種別が0以上	・抽籤種別が0以上
[23]	AT終了時処理	・[差枚カウンタ]が0の場合	・[差枚カウンタ]が0の場合
[24]	AT終了時処理(カガ)	・[カガ]抽籤が0の場合	・[カガ]抽籤が0の場合
[25]	AT終了時処理(カガ)	・[カガ]抽籤が0の場合	・[カガ]抽籤が0の場合
[26]	終了差枚計算		・[AT]最終ゲーム用カウンタが0より大きい場合 ・[AT]最終ゲーム用カウンタが0より大きい場合
[27]	最終カウンタ終了チェック		・[AT]最終ゲーム用カウンタが0より大きい場合 ・[AT]最終ゲーム用カウンタが0より大きい場合

【 図 1 1 2 0 】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[28]	最終カウンタ変動チェック	・有利区間の最終ゲーム数が1480Gに到達 ・有利区間の獲得差枚数が2384枚に到達 ・[シフト]差枚カウンタが0以下 ・[シフト]差枚カウンタが0以下	・[AT]最終ゲーム用カウンタにレディン最終差枚を設定 ・[シフト]差枚カウンタが0以下 ・[シフト]差枚カウンタが0以下
[29]	保証システムチェック	・保証システム変動が1以上 ・保証システム変動が1以上	・保証システム変動を参照して[シフト]差枚カウンタの計算を行う ・保証システム変動が0以下になった場合 ・保証システム変動が0以下になった場合
[30]	遊技状態チェック(3OFF)	・BETのB目内票中以外の場合	・[C2]中の場合かつ[カガ]が0の場合 ・[シフト]差枚カウンタが0以下 ・[シフト]差枚カウンタが0以下
[31]	レア役フラグ管理	・現在出玉状態が非有利区間でない場合	・レア役フラグを初期化 ・レア役フラグを初期化
[32]	AT初期差枚設定処理	・現在出玉状態が非有利区間でない場合 ・現在出玉状態が非有利区間でない場合	・レア役フラグを初期化 ・レア役フラグを初期化
[33]	有利区間終了チェック	・現在出玉状態が非有利区間でない場合	・レア役フラグを初期化 ・レア役フラグを初期化

30

40

50

【図 1 2 1】

No.	処理名	処理条件	処理内容
[00]	前兆移行チェック	・前兆移行チェックが0の場合	<ul style="list-style-type: none"> ■フェイク前兆の場合 <ul style="list-style-type: none"> ・前兆移行チェックが0の場合 ・前回出玉状態を有利区間に設定 ■CZ前兆の場合 <ul style="list-style-type: none"> ・前回出玉状態をCZに設定 ■AT前兆の場合 <ul style="list-style-type: none"> ・[4]ATセット開始処理を実行する
[01]	ATセット開始処理		<ul style="list-style-type: none"> ・[5]ATセット開始処理 ・[6]ATセット開始処理 ・[7]ATセット開始処理 ・[8]ATセット開始処理 ・[9]ATセット開始処理 ・[10]ATセット開始処理 ・[11]ATセット開始処理 ・[12]ATセット開始処理 ・[13]ATセット開始処理 ・[14]ATセット開始処理 ・[15]ATセット開始処理 ・[16]ATセット開始処理 ・[17]ATセット開始処理 ・[18]ATセット開始処理 ・[19]ATセット開始処理 ・[20]ATセット開始処理 ・[21]ATセット開始処理 ・[22]ATセット開始処理 ・[23]ATセット開始処理 ・[24]ATセット開始処理 ・[25]ATセット開始処理 ・[26]ATセット開始処理 ・[27]ATセット開始処理 ・[28]ATセット開始処理 ・[29]ATセット開始処理 ・[30]ATセット開始処理 ・[31]ATセット開始処理 ・[32]ATセット開始処理 ・[33]ATセット開始処理 ・[34]ATセット開始処理 ・[35]ATセット開始処理 ・[36]ATセット開始処理 ・[37]ATセット開始処理 ・[38]ATセット開始処理 ・[39]ATセット開始処理 ・[40]ATセット開始処理 ・[41]ATセット開始処理 ・[42]ATセット開始処理 ・[43]ATセット開始処理
[02]	エンディング移行チェック1	・[1]ATセット開始処理	<ul style="list-style-type: none"> ・[2]ATセット開始処理 ・[3]ATセット開始処理 ・[4]ATセット開始処理 ・[5]ATセット開始処理 ・[6]ATセット開始処理 ・[7]ATセット開始処理 ・[8]ATセット開始処理 ・[9]ATセット開始処理 ・[10]ATセット開始処理 ・[11]ATセット開始処理 ・[12]ATセット開始処理 ・[13]ATセット開始処理 ・[14]ATセット開始処理 ・[15]ATセット開始処理 ・[16]ATセット開始処理 ・[17]ATセット開始処理 ・[18]ATセット開始処理 ・[19]ATセット開始処理 ・[20]ATセット開始処理 ・[21]ATセット開始処理 ・[22]ATセット開始処理 ・[23]ATセット開始処理 ・[24]ATセット開始処理 ・[25]ATセット開始処理 ・[26]ATセット開始処理 ・[27]ATセット開始処理 ・[28]ATセット開始処理 ・[29]ATセット開始処理 ・[30]ATセット開始処理 ・[31]ATセット開始処理 ・[32]ATセット開始処理 ・[33]ATセット開始処理 ・[34]ATセット開始処理 ・[35]ATセット開始処理 ・[36]ATセット開始処理 ・[37]ATセット開始処理 ・[38]ATセット開始処理 ・[39]ATセット開始処理 ・[40]ATセット開始処理 ・[41]ATセット開始処理 ・[42]ATセット開始処理 ・[43]ATセット開始処理
[03]	エンディング移行チェック2	<ul style="list-style-type: none"> ・現在出玉状態が非有利区間及びエンディングでは ・有利区間中の継続ゲーム数が1480G以上 ・有利区間中の継続ゲーム数が2364枚以上 ・上記どちらかの条件が成立している場合 	<ul style="list-style-type: none"> ・[2]ATセット開始処理 ・[3]ATセット開始処理 ・[4]ATセット開始処理 ・[5]ATセット開始処理 ・[6]ATセット開始処理 ・[7]ATセット開始処理 ・[8]ATセット開始処理 ・[9]ATセット開始処理 ・[10]ATセット開始処理 ・[11]ATセット開始処理 ・[12]ATセット開始処理 ・[13]ATセット開始処理 ・[14]ATセット開始処理 ・[15]ATセット開始処理 ・[16]ATセット開始処理 ・[17]ATセット開始処理 ・[18]ATセット開始処理 ・[19]ATセット開始処理 ・[20]ATセット開始処理 ・[21]ATセット開始処理 ・[22]ATセット開始処理 ・[23]ATセット開始処理 ・[24]ATセット開始処理 ・[25]ATセット開始処理 ・[26]ATセット開始処理 ・[27]ATセット開始処理 ・[28]ATセット開始処理 ・[29]ATセット開始処理 ・[30]ATセット開始処理 ・[31]ATセット開始処理 ・[32]ATセット開始処理 ・[33]ATセット開始処理 ・[34]ATセット開始処理 ・[35]ATセット開始処理 ・[36]ATセット開始処理 ・[37]ATセット開始処理 ・[38]ATセット開始処理 ・[39]ATセット開始処理 ・[40]ATセット開始処理 ・[41]ATセット開始処理 ・[42]ATセット開始処理 ・[43]ATセット開始処理

【図 1 2 2】

内部当籤役と抽籤種別との対応関係

No.	略称	抽籤種別1	抽籤種別2
0	はずれ	0	0
1	F_通常リフ 1	0	0
2	F_通常リフ 2	0	0
3	F_通常リフ 3	2	3
4	F_通常リフ 4	2	3
5	F_フェイクリフ 1	3	4
6	F_フェイクリフ 2	3	4
7	F_弱フェイクリフ	4	5
8	F_強フェイクリフ	7	8
9	F_特殊リフ 1	9	10
10	F_特殊リフ 2	9	10
11	F_打順ベ&1A	0	1
12	F_打順ベ&1B	0	1
13	F_打順ベ&1C	0	1
14	F_打順ベ&1D	0	1
15	F_打順ベ&2A	0	1
16	F_打順ベ&2B	0	1
17	F_打順ベ&2C	0	1
18	F_打順ベ&2D	0	1
19	F_打順ベ&3A	0	1
20	F_打順ベ&3B	0	1
21	F_打順ベ&3C	0	1
22	F_打順ベ&3D	0	1
23	F_打順ベ&4A	0	1
24	F_打順ベ&4B	0	1
25	F_打順ベ&4C	0	1
26	F_打順ベ&4D	0	1
27	F_打順ベ&5A	0	1
28	F_打順ベ&5B	0	1
29	F_打順ベ&5C	0	1
30	F_打順ベ&5D	0	1
31	F_打順ベ&6A	0	1
32	F_打順ベ&6B	0	1
33	F_打順ベ&6C	0	1
34	F_打順ベ&6D	0	1
35	F_弱スィカ	5	6
36	F_強スィカ1	8	9
37	F_強スィカ2	8	9
38	F_共通スィカ	6	7
39	F_共通リフ	1	2
40	F_共通1枚	0	10
41	F_3枚出	0	0
42	F_3枚出	0	0

抽籤種別の概要

No.	抽籤種別1	抽籤種別2
0	はずれ	はずれ
1	共通ヘル	打順ヘル
2	V揃いリフ	共通ヘル
3	チャンス目AB	V揃いリフ
4	弱フェイクリフ	チャンス目AB
5	弱スィカ	弱フェイクリフ
6	チャンス目C	弱スィカ
7	強フェイクリフ	チャンス目C
8	強スィカ	強フェイクリフ
9	確定リフ	強スィカ
10		確定後

10

20

【図 1 2 3】

(A) 01_有利区間移行抽籤

抽籤種別	概要	補足
1	有利区間への移行抽籤を行う	当籤した場合、 [4]有利区間移行時処理

(B) 有利区間移行抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別1	抽籤結果	抽籤値
はずれ	非当籤	0 256
	当籤	1 0
共通ヘル	非当籤	0 247
	当籤	1 9
V揃いリフ	非当籤	0 254
	当籤	1 2
チャンス目AB	非当籤	0 0
	当籤	1 256
弱フェイクリフ	非当籤	0 0
	当籤	1 256
弱スィカ	非当籤	0 0
	当籤	1 256
チャンス目C	非当籤	0 0
	当籤	1 256
強フェイクリフ	非当籤	0 0
	当籤	1 256
強スィカ	非当籤	0 0
	当籤	1 256
確定リフ	非当籤	0 0
	当籤	1 256

【図 1 2 4】

(A) 02_有利区間当籤時種別抽籤

抽籤種別	概要	補足
1	移行先の有利区間の種別を抽籤	-

(B) 有利区間種別抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別1	抽籤結果	抽籤値
はずれ	フェイク前兆	0 256
	CZ前兆	1 0
	AT前兆	2 0
	CZ	3 0
共通ヘル	AT	4 0
	フェイク前兆	0 0
	CZ前兆	1 255
	AT前兆	2 1
V揃いリフ	CZ	3 0
	AT	4 0
	フェイク前兆	0 0
	CZ前兆	1 128
チャンス目AB	AT前兆	2 0
	CZ	3 0
	AT	4 128
	フェイク前兆	0 215
弱フェイクリフ	CZ前兆	1 40
	AT前兆	2 0
	CZ	3 1
	AT	4 0
弱スィカ	フェイク前兆	0 215
	CZ前兆	1 40
	AT前兆	2 0
	CZ	3 1
強フェイクリフ	AT	4 0
	フェイク前兆	0 0
	CZ前兆	1 0
	AT前兆	2 1
強スィカ	CZ	3 254
	AT	4 1
	フェイク前兆	0 0
	CZ前兆	1 0
確定リフ	AT前兆	2 4
	CZ	3 250
	AT	4 2
	フェイク前兆	0 0
確定後	CZ前兆	1 0
	AT前兆	2 0
	CZ	3 0
	AT	4 256

30

40

50

【図 1 2 5】

(A) 11. CZ当籤時モード抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	CZのモードを抽籤する	-

(B) CZモード抽籤テーブル(確率分母:256)

CZ種別	抽籤結果	抽籤値						
		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	
CZ通常	LOW1	0	20	16	19	15	14	12
	LOW2	1	108	73	100	61	75	52
	MIDDLE	2	102	91	110	84	49	58
	HIGH	3	21	68	22	85	99	114
	EXTRA	4	5	8	5	11	19	20
引き戻し(AT単)	LOW1	0	12	64	25	128	169	185
	LOW2	1	116	153	134	112	80	64
	MIDDLE	2	108	36	84	13	4	4
	HIGH	3	18	2	11	2	2	2
	EXTRA	4	2	1	2	1	1	1
引き戻し(AT単以外)	LOW1	0	160	182	171	183	185	185
	LOW2	1	64	64	64	64	64	64
	MIDDLE	2	27	7	17	6	4	4
	HIGH	3	4	2	3	2	2	2
	EXTRA	4	1	1	1	1	1	1

(C) CZモード示唆演出抽籤テーブル(確率分母:32768)

設定値	抽籤結果	CZモード				
		LOW1	LOW2	MIDDLE	HIGH	EXTRA
設定1	白	32768	32768	10240	8192	8192
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	16384	16384
設定2	白	32768	32768	10240	18432	18432
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	6144	6144
設定3	白	32768	32768	10240	8192	8192
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	16384	16384
設定4	白	32768	32768	10240	19456	19456
	青	0	0	22528	8192	8192
	赤	0	0	0	5120	5120
設定5	白	32768	32768	6144	14848	14848
	青	0	0	26624	13312	13312
	赤	0	0	0	4608	4608
設定6	白	32768	32768	6144	17408	17408
	青	0	0	26624	11264	11264
	赤	0	0	0	4096	4096

【図 1 2 6】

(A) 12. 前兆ゲーム数抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	前兆ゲーム数を抽籤する	前兆中に抽籤した場合、抽籤結果が残り前兆ゲーム数を上回っていると前兆ゲーム数を書き換え

(B) 前兆ゲーム数抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

前兆種別	抽籤結果	抽籤値	前兆種別	抽籤結果	抽籤値
CZ (LOW1.2)	2G 1 4 3G 2 4 4G 3 16 5G 4 16 6G 5 40 7G 6 40 8G 7 40 9G 8 40 10G 9 56 11G 10 0 12G 11 0 13G 12 0	CZ (EXTRA) 2G 1 2 3G 2 2 4G 3 8 5G 4 8 6G 5 8 7G 6 8 8G 7 16 9G 8 16 10G 9 16 11G 10 16 12G 11 16 13G 12 128			
CZ (MIDDLE)	2G 1 2 3G 2 2 4G 3 8 5G 4 8 6G 5 32 7G 6 32 8G 7 32 9G 8 32 10G 9 44 11G 10 64 12G 11 0 13G 12 0	AT 2G 1 8 3G 2 8 4G 3 8 5G 4 8 6G 5 8 7G 6 8 8G 7 16 9G 8 16 10G 9 16 11G 10 16 12G 11 16 13G 12 128			

10

20

【図 1 2 7】

(A) 13. 前兆中昇格抽籤

抽籤種別	概要	補足
2	前兆中のレア役による昇格抽籤	戻り値が1か2の場合は12.前兆ゲーム数抽籤を行う

(B) 前兆昇格抽籤テーブル(フェイク前兆中/設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別2	抽籤結果	抽籤値	抽籤種別2	抽籤結果	抽籤値
打順ヘル	非当籤 0 256 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 0	チャンス目C 非当籤 0 191 CZ前兆 1 32 AT前兆 2 0 CZ 3 32 AT 4 1			
共通ヘル	非当籤 0 256 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 0	強チェリーアップ 非当籤 0 0 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 248 AT 4 8			
V揃いリブ	非当籤 0 255 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 1	強スイカ 非当籤 0 0 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 242 AT 4 14			
チャンス目AB	非当籤 0 224 CZ前兆 1 24 AT前兆 2 0 CZ 3 8 AT 4 0	確定役 非当籤 0 0 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 256			
弱チェリーアップ	非当籤 0 224 CZ前兆 1 24 AT前兆 2 0 CZ 3 8 AT 4 0				

【図 1 2 8】

(C) 前兆昇格抽籤テーブル(CZ前兆中/設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別2	抽籤結果	抽籤値	抽籤種別2	抽籤結果	抽籤値
打順ヘル	非当籤 0 256 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 0	チャンス目C 非当籤 0 128 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 2 CZ 3 125 AT 4 1			
共通ヘル	非当籤 0 256 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 0	強チェリーアップ 非当籤 0 0 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 12 CZ 3 242 AT 4 2			
V揃いリブ	非当籤 0 255 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 1	強スイカ 非当籤 0 0 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 20 CZ 3 230 AT 4 6			
チャンス目AB	非当籤 0 215 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 41 AT 4 0	確定役 非当籤 0 0 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 0 AT 4 256			
弱チェリーアップ	非当籤 0 215 CZ前兆 1 0 AT前兆 2 0 CZ 3 41 AT 4 0				

30

40

【 図 1 2 9 】

(D) 前兆昇格抽籤テーブル(AT前兆中/設定値:1/確率分母:256)

抽籤種別2	抽籤結果	抽籤値	抽籤種別2	抽籤結果	抽籤値
はずれ	非当籤	0	弱スイ	非当籤	0
	CZ前兆	1		CZ前兆	1
	AT前兆	2		AT前兆	2
	CZ	3		CZ	3
打順ヘル	AT	4	チャンス目C	AT	4
	非当籤	0		非当籤	0
	CZ前兆	1		CZ前兆	1
	AT前兆	2		AT前兆	2
共通ヘル	CZ	3	強チェリーフ	CZ	3
	AT	4		AT	4
	非当籤	0		非当籤	0
	CZ前兆	1		CZ前兆	1
V揃いリフ	AT前兆	2	強スイ	AT前兆	2
	CZ	3		CZ	3
	AT	4		AT	4
	非当籤	0		非当籤	0
チャンス目AB	CZ前兆	1	確定役	CZ前兆	1
	AT前兆	2		AT前兆	2
	CZ	3		CZ	3
	AT	4		AT	4
弱チェリーフ	非当籤	0	弱スイ	非当籤	0
	CZ前兆	1		CZ前兆	1
	AT前兆	2		AT前兆	2
	CZ	3		CZ	3
	AT	4		AT	4

【 図 1 3 0 】

(A) 21 CZ中AT抽籤
 抽籤種別 2
 概要 CZ中のAT抽籤
 補足 打順ヘルの場合「22 CZ中打順ヘル解除抽籤」当籤時のみ抽籤

CZモード	抽籤結果		抽籤種別2											
	非当籤	当籤	はずれ	打順ヘル	共通ヘル	V揃いリフ	チャンス目AB	チャンス目C	強チェリーフ	強スイ	チャンス目C	強チェリーフ	強スイ	確定役
LOW1	0	1	0	256	248	255	251	254	254	254	253	224	192	0
	2	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	28	56	0
LOW2	0	1	0	256	248	255	251	254	254	254	253	224	192	0
	2	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	28	56	0
MIDDLE	0	1	0	256	243	252	217	245	245	245	230	152	84	0
	2	0	0	13	4	39	1	1	1	4	13	28	256	0
HIGH	0	1	0	256	243	252	170	245	245	245	230	152	84	0
	2	0	0	13	4	86	1	1	1	4	13	28	256	0
EXTRA	0	1	0	256	240	252	153	245	245	245	230	152	84	0
	2	0	0	16	4	103	1	1	1	4	13	28	256	0

10

20

【 図 1 3 1 】

(A) 22 CZ中打順ヘル解除抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	CZ中の打順ヘルによるAT抽籤をするか否かの抽籤	当籤の場合続けて「21 CZ中AT抽籤」を行う

(B) CZ中打順ヘル解除抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

前G当籤役	抽籤結果	抽籤値
非レア役	非当籤	0
	当籤	1
レア役	非当籤	0
	当籤	1

【 図 1 3 2 】

(A) 23 CZ中CZ転落抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	CZを終了するか否かの抽籤	打順ヘル以外は、CZ継続

(B) CZ中CZ転落抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

CZモード	抽籤結果	抽籤値
LOW1	転落	0
	継続	1
LOW2	転落	0
	継続	1
MIDDLE	転落	0
	継続	1
HIGH	転落	0
	継続	1
EXTRA	転落	0
	継続	1

30

40

50

【 図 1 3 3 】

(A) 31.ATシナリオ抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	ATのシナリオを抽籤	AT当籤の有無にかかわらず、有利区間当籤時に抽籤 有利区間終了まで変わらない

(B) ATシナリオ抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
シナリオ0	0 37
シナリオ1	1 16
シナリオ2	2 16
シナリオ3	3 45
シナリオ4	4 29
シナリオ5	5 7
シナリオ6	6 12
シナリオ7	7 34
シナリオ8	8 25
シナリオ9	9 4
シナリオ10	10 4
シナリオ11	11 17
シナリオ12	12 2
シナリオ13	13 2
シナリオ14	14 2
シナリオ15	15 2
シナリオ16	16 2

【 図 1 3 4 】

(C) シナリオの内容

セット番号	ATモード																	
	シナリオ0	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5	シナリオ6	シナリオ7	シナリオ8	シナリオ9	シナリオ10	シナリオ11	シナリオ12	シナリオ13	シナリオ14	シナリオ15	シナリオ16	
1セット目	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	4	5	9	8
2セット目	0	4	3	4	5	3	7	2	2	3	3	4	3	7	3	7	5	8
3セット目	0	0	3	2	2	7	2	2	2	4	7	2	2	5	4	4	6	8
4セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5セット目	0	0	0	7	3	3	3	3	3	3	5	3	4	4	4	9	8	8
6セット目	3	3	4	4	4	7	4	4	7	4	3	5	7	4	4	4	8	8
7セット目	0	0	0	3	7	7	3	4	3	3	5	4	3	5	7	4	4	8
8セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
9セット目	0	0	0	4	5	4	4	4	7	4	4	4	7	5	4	9	8	8
10セット目	3	3	7	4	4	5	5	5	6	4	4	5	5	5	7	5	4	5
11セット目	0	0	0	5	7	5	4	7	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5
12セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
13セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
14セット目	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5
15セット目	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5
16セット目	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
17セット目	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18セット目	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19セット目	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

10

20

【 図 1 3 5 】

(A) 32.保証システム抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	保証システムを行うか否かの抽籤	AT当籤の有無にかかわらず、有利区間当籤時に抽籤 有利区間終了まで変わらない ATに移行しないと作動しない

(B) 保証システム抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
非当籤	0 253
当籤	1 3

【 図 1 3 6 】

(A) 33.保証システム当籤時振分抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	保証システムのモードを抽籤	32.保証システム移行抽籤の当籤時に抽籤

(B) モード振分抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
モード1 (800枚保証)	1 230
モード2 (1800枚保証)	2 26

30

40

50

【 137 】

(A) 34.AT中継続抽籤

抽籤種別	概要	補足
2	AT中の継続抽籤	打順ベルの場合には35.AT中打順ベル継続抽籤]当籤時のみ抽籤 当籤した場合はATストップ付与

(B) AT中継続抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

AT モード	抽籤 結果	打順 ベル	共通 ベル	V揃い ベル	抽籤種別2					
					チャンス目 AB	チャンス目 C	弱 スロット	チャンス目 強スロ ット	確定 スロ ット	
モード0	非当籤 当籤	0 1	255 255	255 255	1 1	1 1	26 26	128 128	169 169	256 256
モード1	非当籤 当籤	0 1	255 255	242 244	255 255	255 255	230 26	128 128	169 169	256 256
モード2	非当籤 当籤	0 1	240 16	204 32	240 16	240 16	15 64	115 141	76 160	236 236
モード3	非当籤 当籤	0 1	236 20	236 20	179 77	217 39	153 39	89 103	64 167	256 256
モード4	非当籤 当籤	0 1	236 32	224 32	128 128	204 52	204 52	134 134	205 205	232 256
モード5	非当籤 当籤	0 1	236 32	224 180	204 52	204 52	134 52	205 232	232 256	256

【 138 】

(A) 35.AT中打順ベル継続抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	AT中の打順ベルによる継続抽籤をするか否かの抽籤	当籤の場合続けて「34.AT中継続抽籤」を行う

(B) AT中打順ベル継続抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

前G当籤役	抽籤結果	抽籤値
非レア役	非当籤	0
	当籤	3
レア役	非当籤	172
	当籤	84

10

20

【 139 】

(A) 36.AT中ストップ抽籤

抽籤種別	概要	補足
2	AT中のストップ抽籤	当籤した場合はATストップ付与

(B) AT中ストップ抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤 結果	打順 ベル	共通 ベル	V揃い ベル	抽籤種別2						
				チャンス目 AB	チャンス目 C	弱 スロット	チャンス目 強スロ ット	確定 スロ ット		
非当籤 当籤	0 1	256 0	255 1	255 1	1 1	1 1	251 5	243 13	235 21	256 256

【 140 】

(A) 40.ロングフリーズ抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	AT開始時にフリーズさせるか否かの抽籤	シナリオ16の時のみ抽籤

(B) ロングフリーズ抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
非当籤	128
当籤	128

30

40

50

【図 1 4 1】

(A) 42_保証システム差枚数減算抽籤

抽籤種別	概要	補足
-	CZ(ナビ無し)中の打順ベル当籤時に差枚数更新のための値を抽籤	-

(B) 差枚数減算値抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
-1枚	64
-2枚	192

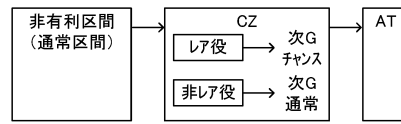
(C) カウンタの更新値

略称	ATorCZ中 [19]AT差枚計算 [29]保証システムチェック	エンディング中 [26]終了差枚計算
はずれ	3	3
F_通常リブ_1	0	0
F_通常リブ_2	0	0
F_通常リブ_3	0	0
F_通常リブ_4	0	0
F_チャンスリブ_1	0	0
F_チャンスリブ_2	0	0
F_弱チェリブ	0	0
F_強チェリブ	0	0
F_特殊リブ_1	0	0
F_特殊リブ_2	0	0
F_打順ベル群	-6 ※CZ中は「-1」or「-2」	-6
F_弱スイカ	0	-6
F_強スイカ1	0	-6
F_強スイカ2	0	-6
F_チャンス1枚	3	2
F_共通ベル	-6	-6
F_共通1枚	3	2

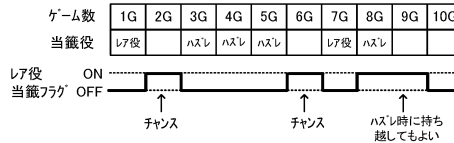
【図 1 4 2】

CZ中の遊技性

(A) CZの基本的な流れ



(B) CZ中のリア役当籤フラグ



(C) CZ中Aの当否

リア役当籤フラグ	当籤役		
	リア役	F_通常リブ_3,4 (V揃しリブ)	F_通常リブ_1,2 (V揃しリブ)
ON	AT当籤	AT当籤	非当籤
OFF	抽籤で決定		

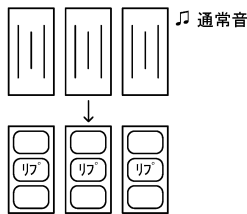
10

【図 1 4 3】

CZ中の演出例

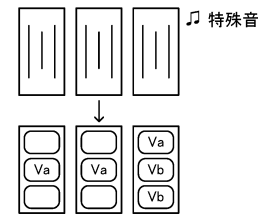
(A) リア役当籤フラグOFF

F_通常リブ_1~4、AT非当籤



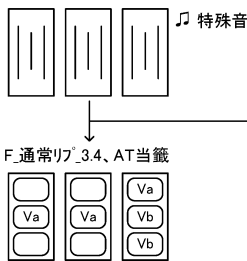
(B) リア役当籤フラグOFF

F_通常リブ_3,4、AT当籤

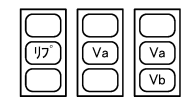


(B) リア役当籤フラグON

F_通常リブ_1~4



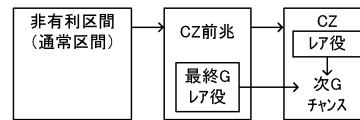
F_通常リブ_1,2、AT非当籤



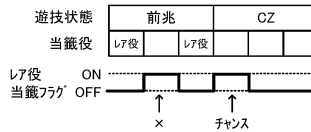
【図 1 4 4】

CZ前兆中の遊技性

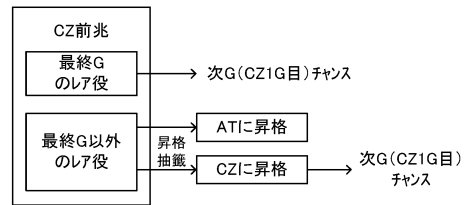
(A) CZ前兆の基本的な流れ



(B) CZ前兆中のリア役当籤フラグ



(C) CZ前兆のリア役

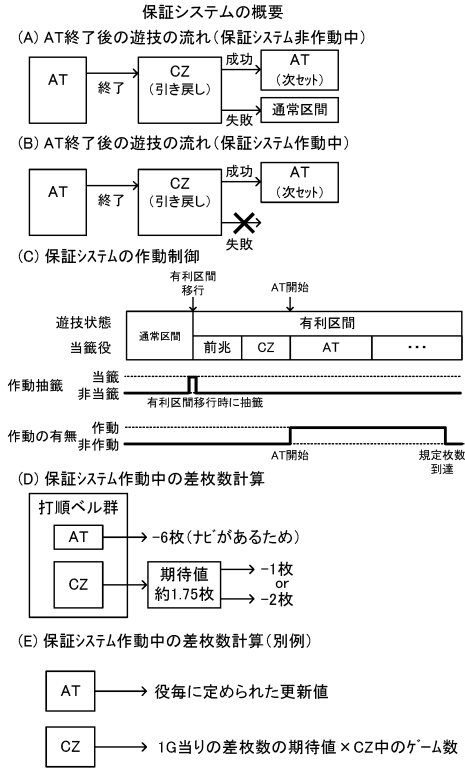


30

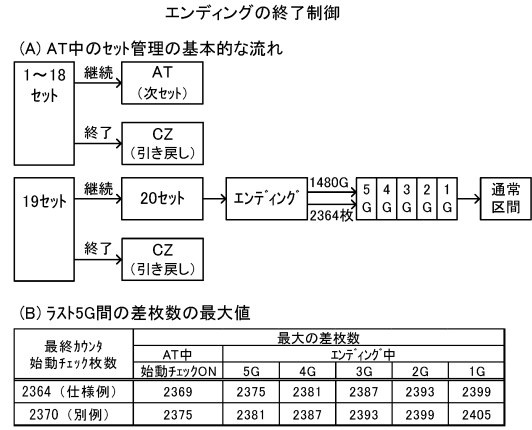
40

50

【図 1 4 5】



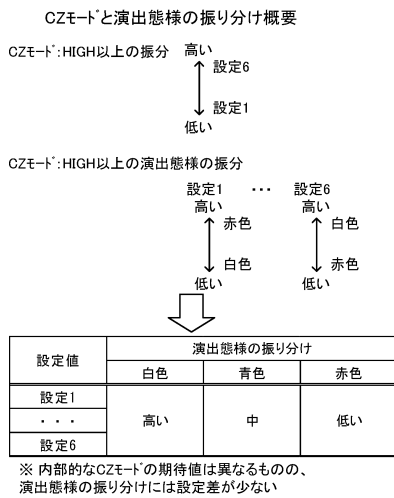
【図 1 4 6】



10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

CZモードと演出態様の振り分け概要(別例)

(A) CZモード抽籤テーブル(確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
LOW1.2	0.1	192	160	144	128	32
MIDDLE	2	48	72	80	96	96
HIGH以上	3.4	16	24	32	40	128

(B) CZモード示唆演出抽籤テーブル(確率分母:32768)

設定値	抽籤結果	CZモード		
		LOW1.2	MIDDLE	HIGH以上
設定1~5	白	32768	10240	8192
	青	0	22528	8192
	赤	0	0	16384
設定6	白	32768	16384	17408
	青	0	16384	11264
	赤	0	0	4096

30

40

↓

- ・設定1~5に関しては、演出態様の振り分けが共通であるため、CZモードの振り分けと演出態様の振り分けとが対応する結果、CZモードを示唆する演出態様から、設定推測可能
- ・設定6に関しては、CZモードの振り分けが他の設定の傾向と大きく異なるものの、演出態様の振り分けを個別の確率で行うため、演出態様から設定6であることを把握困難

50

【 図 1 5 3 】

ATゲーム数抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:256)

抽籤結果	抽籤値
50G	1
75G	2
100G	3
125G	4
150G	5
200G	6
250G	7

【 図 1 5 4 】

内部抽籤テーブル(設定値:1/確率分母:65536)

No.	略称	3BET時				2BET時				対応する 図柄の組合せ		
		一般	内部	RB1	RB2	一般	内部	RB4	RB3			
0	はずれ	0	7946	35345	0	0	0	0	0	46314	27892	
1	F_17_1	6578	25000	0	0	0	0	0	0	6578	25000	RP01
2	F_17_2	2400	2400	0	0	0	0	0	0	2400	2400	RP01+02
3	F_打順1_A	1663	1663	0	0	0	0	0	0	0	0	NM03+08+09+10+13
4	F_打順2_A	1663	1663	0	0	0	0	0	0	0	0	NM03+07+09+11+12
5	F_打順3_A	1663	1663	0	0	0	0	0	0	0	0	NM03+08+10+12
6	F_打順4_A	1663	1663	0	0	0	0	0	0	0	0	NM03+07+11+13
7	F_打順1_B	2278	2278	0	0	0	0	0	0	0	0	NM04+08+10+13
8	F_打順2_B	2278	2278	0	0	0	0	0	0	0	0	NM04+09+11+12
9	F_打順3_B	2278	2278	0	0	0	0	0	0	0	0	NM04+08+12
10	F_打順4_B	2278	2278	0	0	0	0	0	0	0	0	NM04+07+13
11	F_共通_A	32	32	0	0	0	0	0	0	0	0	NM05+07+15
12	F_共通_B	32	32	0	0	0	0	0	0	0	0	NM05+08+14
13	F_共通_C	32	32	0	0	0	0	0	0	0	0	NM05+07+11+13
14	F_共通_D	32	32	0	0	0	0	0	0	0	0	NM01+02
15	F_共通_E	3094	3094	17650	65208	328	328	480	480	64	64	NM01~17
16	F_共通_F	184	184	0	0	0	0	0	0	200	200	NM14
17	F_1枚役	200	200	0	0	0	0	0	0	400	400	NM06~17
18	F_1枚役2	1804	1804	12541	0	0	0	0	0	0	0	RB1
19	F_1枚役3	25768	25768	0	0	0	0	0	0	0	0	RB2
20	F_RB1	200	200	0	0	0	0	0	0	0	0	RB3
21	F_RB2	200	200	0	0	0	0	0	0	0	0	RB4
22	F_RB3	200	200	0	0	0	0	0	0	0	0	
23	F_RB4	200	200	0	0	0	0	0	0	0	0	

10

20

【 図 1 5 5 】

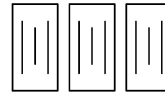
設定変更時の初期化制御

遊技状態	初期化の有無	演出画面
有利区間(AT)	リセット	AT中⇒通常
RB1内部中	維持	通常⇒通常
RB1作動中	維持	通常⇒通常
RB2~4内部中	リセット	ボーナス確定画面⇒通常
RB2~4作動中	リセット	ボーナス中⇒通常

【 図 1 5 6 】

3BET専用RB持越中の2BET時の停止制御

(A) 当籤役:はずれ



2BET_一般中

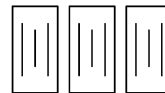


2BET_RB2~4内部中

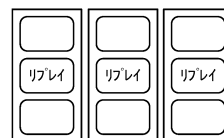


30

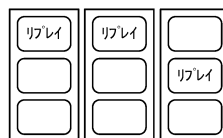
(B) 当籤役:F_リプ2



2BET_一般中



2BET_RB2~4内部中



40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 8 6 1 6 7 3 (J P , B 2)
特開 2 0 1 7 - 1 5 3 7 2 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 8 9 2 1 4 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 0 0 7 9 7 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 3 3 0 9 4 (J P , A)
特開 2 0 2 0 - 0 0 5 7 4 7 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4