

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

複数の役のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する抽籤を行う抽籤手段と、

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

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

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

遊技の進行に合わせて行われる音声演出の音量を音量設定手段と、

遊技の進行に合わせて行われる画像演出の光量を設定する光量設定手段と、

遊技の状態に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の進行が不能な状態を含む予め設定されたエラー状態となった場合に当該エラー状態に関する情報を報知するエラー情報報知手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロ機やパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、押し順によって有利／不利が生じる押し順役が設定されるとともに、所定の条件が成立した場合は押し順役の当選時に有利な押し順が報知されるいわゆる A T 機能が搭載された遊技機がある。例えば、特許文献 1 に記載の遊技機では、入賞すると低 R T（リプレイ低確率遊技状態）に移行するリプレイ 1 と、入賞すると高 R T（リプレイ高確率遊技状態）に移行するリプレイ 2 と、遊技状態の移行を伴わないリプレイ 3 などの複数の役が設定される。また、抽籤の対象となる役として、リプレイ 1～3 の重複当籤役が設定されており、当該重複当籤役に当籤した場合は、押し順によって入賞する役が異なるように構成されている。そして、所定の条件が成立した場合には、当該重複当籤役に当籤したときに、有利な役（リプレイ 2）が入賞する押し順が報知される A T 遊技が実行される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2015-91506 号公報（例えば、段落 0997～1059、図 132～137 など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、特許文献 1 に記載の遊技機では、A T 遊技の遊技数を設定する際に、遊技者の選択により当該遊技数変動するダブルアップゲームが採用されている。具体的には、ダブルアップゲームは、重複当籤役の当選時に行われる。重複当籤役は、第 1 停止のリールの種類によって、リプレイ 1 に入賞するか、リプレイ 2 に入賞するか、リプレイ 3 に入賞するかが決まっており、ダブルアップゲームでは、高 R T に移行するリプレイ 2 に入賞する押し順を特定可能な情報のみ遊技者に報知される。遊技者はリプレイ 2 に入賞する押し順を選択した場合は、A T 遊技の遊技数として所定数が付与される。一方、リプレイ 2

10

20

30

40

50

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

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

【0007】

本実施形態に係る遊技機は、

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

複数の役のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する抽籤を行う抽籤手段と、

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

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

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

遊技の進行に合わせて行われる音声演出の音量を音量設定手段と、

遊技の進行に合わせて行われる画像演出の光量を設定する光量設定手段と、

遊技の状態に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の進行が不能な状態を含む予め設定されたエラー状態となった場合に当該エラー状態に関する情報を報知するエラー情報報知手段と

を備えることを特徴としている。

【発明の効果】

【0008】

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。

【図2】本実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。

【図3】本実施形態に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】本実施形態に係る遊技機の機能フローを説明するための図である。

【図5】本実施形態に係る第1の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図6】本実施形態に係る第1の遊技機のモードを説明するための図である。

【図7】本実施形態に係る第1の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図8】本実施形態に係る第1の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図9】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 0】本実施形態に係る第 1 の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 1 1】本実施形態に係る第 1 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 1 2】本実施形態に係る第 1 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 1 3】本実施形態に係る第 1 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 1 4】本実施形態に係る第 1 の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 1 5】本実施形態に係る第 1 の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。
- 【図 1 6】本実施形態に係る第 1 の遊技機のリミット処理を説明するための図である。
- 【図 1 7】本実施形態に係る第 1 の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。
- 【図 1 8】本実施形態に係る第 1 の遊技機の持越役格納領域の構成を示す図である。
- 【図 1 9】本実施形態に係る第 1 の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
- 【図 2 0】本実施形態に係る第 1 の遊技機のモードフラグ格納領域の構成を示す図である。
- 【図 2 1】本実施形態に係る第 1 の遊技機の作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
- 【図 2 2】本実施形態に係る第 1 の遊技機の押下順序格納領域の構成を示す図である。
- 【図 2 3】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技開始時処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される遊技終了時状態制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技終了時処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】本実施形態に係る遊技機の副制御回路により実行されるサブ側制御処理の概要を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】本実施形態に係るメダルレス遊技機の構成例を示す図である。
- 【図 3 5】本実施形態に係る遊技機の主制御基板の構成例を示す図である。
- 【図 3 6】(a) は本実施形態に係る第 2 の遊技機のスピーカ装置の概略を示す図であり、(b) は第 1 スピーカユニット及び第 2 スピーカユニットの外部への音波の出力の開口部分を説明するための図であり、(c) はスピーカ装置が備えるスピーカユニットの概略を示す図である。
- 【図 3 7】(a) は本実施形態に係る第 2 の遊技機のスピーカ装置で実現される指向性のうち収束の指向性の概略を説明するための図であり、(b) は拡散の指向性の概略を説明するための図であり、(c) は通常の指向性の概略を説明するための図である。
- 【図 3 8】本実施形態に係る第 1 の遊技における上側第 1 音波と下側第 2 音波との干渉を

10

20

30

40

50

説明するための図である。

【図 39】(a) は本実施形態に係る収束の指向性の制御を説明するための図であり、(b) は収束の指向性の制御における第 1 スピーカユニットによる第 1 音波の出音タイミングと第 2 スピーカユニットによる第 2 音波の出音タイミングとの関係を説明するための一具体例を示す図である。

【図 40】(a) は本実施形態に係る拡散の指向性の制御を説明するための図であり、(b) は拡散の指向性の制御における第 1 スピーカユニットによる第 1 音波の出音タイミングと第 2 スピーカユニットによる第 2 音波の出音タイミングとの関係を説明するための一具体例を示す図である。

【図 41】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指向性の制御に関わる回路例を示す図である。

10

【図 42】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指向性の制御に関わる回路の変形例 1 を示す図である。

【図 43】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指向性の制御に関わる回路の変形例 2 を示す図である。

【図 44】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路から副制御回路へ送信される初期化コマンドの構成を示す図である。

【図 45】(a) は本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路から副制御回路へ送信される周期コマンド（無操作コマンド）の構成を示す図であり、(b) は (a) の入力ポート割り付け表を示す図である。

20

【図 46】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路から副制御回路へのコマンドの送信を説明するためのコマンドの送信タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 47】本実施形態に係る第 3 の遊技機において設定用鍵型スイッチの状態（オン状態又はオフ状態）を説明するためのタイミングチャートである。

【図 48】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理（ドア開閉条件なし）を示すフローチャートである。

【図 49】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理（ドア開閉条件なし）を示すフローチャートである。

【図 50】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。

30

【図 51】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。

【図 52】本実施形態に係る第 3 の遊技機の主制御回路により実行される設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。

【図 53】本実施形態に係る第 3 の遊技機の副制御回路により実行されるメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を示すフローチャートである。

【図 54】本実施形態に係る第 3 の遊技機の副制御回路により実行されるメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を示すフローチャートである。

【図 55】本実施形態に係る第 3 の遊技機のサブ表示装置に表示される画面例であり、(a) はメンテナンスメニュートップ画面であり、(b) はトータルメダル情報画面であり、(c) は設定変更・確認履歴画面であり、(d) はエラー情報履歴画面である。

40

【図 56】本実施形態に係る第 3 の遊技機の副制御回路により実行される設定変更・確認エラー検出処理を示すフローチャートである。

【図 57】図 56 の設定キー情報作成処理を示すフローチャートである。

【図 58】図 56 の設定エラー報知処理を示すフローチャートである。

【図 59】本実施形態に係る第 3 の遊技機のサブ表示装置に表示される画面例であり、設定操作異常のエラー画面である。

【図 60】(a) は、本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の電氣的構成を示すブロック図であり、(b) は (a) の選択用ボタン及び演出用ボタンの一構成例を示す図である。

50

【図 6 1】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の主制御回路により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の主制御回路により実行される設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の副制御回路により実行される設定変更中メンテナンス処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機の副制御回路により実行される設定確認中メンテナンス処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理において表示される設定変更中画面の具体例を示す図である。

10

【図 6 6】図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 0 6 ～ S 1 1 0 9 の処理内容を説明するための設定変更中メンテナンスメニュー画面の具体例を示す図である。

【図 6 7】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ～ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その 1）を示す図である。

【図 6 8】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ～ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その 2）を示す図である。

【図 6 9】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ～ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その 3）を示す図である。

20

【図 7 0】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ～ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その 4）を示す図である。

【図 7 1】図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理におけるステップ S 1 1 5 2 ～ S 1 1 5 5 の処理内容を説明するための設定確認中メンテナンスメニュー画面及び設定確認中メンテナンス画面の具体例（その 5）を示す図である。

【図 7 2】本実施形態に係る第 3 の遊技機の変形例である遊技機におけるユーザーメニュー画面及び音量調整画面の具体例を示す図である。

30

【図 7 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるパチスロ機のボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 7 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図 7 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 7 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 7 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 7 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 7 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 8 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

50

【図 107】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 0 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 0 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 1 5】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 1 1 6】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 1 1 7】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移条件を示す図である。

【図 1 1 8】上記実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移条件を示す図である。

【図 1 1 9】上記実施形態における一部の内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【図 1 2 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係の一例を示す図である。

【図 1 2 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における有利区間移行・C Z モード抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における初期レゾナンスポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における次回 C Z R 発動抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 間ゲーム数初期値抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における小役 C Z 予備抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 3 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 当籤後小役 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における通常中高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における高確転落抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B 間ゲーム加算数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における L I 移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における第 1 C Z 成功抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における第 2 C Z 成功抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 報酬抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数（S Z 種別 1，5～8 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における V ストック獲得数（S Z 種別 1 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数（S Z 種別 2 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数（S Z 種別 3 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における残り上乗せ回数リロード（S Z 種別 3 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数（S Z 種別 4 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数ループ（S Z 種別 4 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T ゲーム加算数（S Z 種別 4 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行（S Z 種別 5～8 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における V ストック獲得数（S Z 種別 5～8 用）抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 5 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S Z モード設定 (S Z 種別 5 ~ 8 用) 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 5 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 開始時高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中高確移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中 V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中 B B 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機における N A T 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 6 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S C 後高確保障ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S A T 継続抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における S A T 差枚上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるナビ発生モード抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 4】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるナビ発生抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 5】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 6】本実施形態に係る第 4 の遊技機におけるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 7】本実施形態に係る第 4 の遊技機における B B ・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 7 8】本実施形態に係る第 4 の遊技機が行うメイン処理のフローを示す図である。

【図 1 7 9】本実施形態に係る第 4 の遊技機のメイン制御回路 1 0 0 からサブ制御回路 2 0 0 へ送信する内部当籤役に関わる情報の一例を示す図である。

【図 1 8 0】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に通常 (非有利区間中) において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に通常 (有利区間中) において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 2】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主にチャンスゾーン (C Z) において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図 1 8 3】本実施形態に係る第 4 の遊技機における主に上乗せ特化ゾーン (S Z) にお

10

20

30

40

50

いて行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図184】本実施形態に係る第4の遊技機における主に一般AT（NAT）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図185】本実施形態に係る第4の遊技機における主にストックチャンス（SC）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図186】本実施形態に係る第4の遊技機における主に特殊AT（SAT）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図187】本実施形態に係る第4の遊技機における主にリミット（LI）において行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図188】本実施形態に係る第4の遊技機における主にBBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。 10

【図189】本実施形態に係る第4の遊技機における主にエクストラBBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理のフローの一例を示す図である。

【図190】押し順の報知種別（ナビ種別）と指示内容との関係を示す図である。

【図191】押し順役の当籤時における遊技状態ごとの報知種別（ナビ種別）を示す図である。

【図192】「6択スラベル」の当選時の選択指示画面の一例を示す図である。

【図193】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウントの開始及び終了の条件の一例を示す図である。

【図194】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数カウンタの更新タイミングの一例を示す図である。 20

【図195】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウントの上限及び下限の一例を示す図である。

【図196】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数の表現の上限及び下限の一例を示す図である。

【図197】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数カウンタの0補正の一例を示す図である。

【図198】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数カウンタのカウント値及び総獲得枚数の表示の具体例を示す図である。

【図199】本実施形態に係る第4の遊技機における太陽アイコン表示開始条件の一例を示す図である。 30

【図200】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数リセット条件の一例を示す図である。

【図201】本実施形態に係る第4の遊技機における太陽アイコン表示情報クリア条件の一例を示す図である。

【図202】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数／Congratulations／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図203】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数／Congratulations／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図204】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数／Congratulations／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。 40

【図205】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数／Congratulations／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図206】本実施形態に係る第4の遊技機における総獲得枚数／Congratulations／「太陽」アイコンの表示フローの一例を示す図である。

【図207】本実施形態に係る第4の遊技機の変形例における総獲得枚数情報の表示の一例を示す図である。

【図208】本実施形態に係る第4の遊技機の変形例における特殊AT（SAT）の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数との表示の切り替えの一例を示す図である。

【図209】本実施形態に係る第4の遊技機の変形例における「Congratulations 50

ions」表示タイミングの一例を示す図である。

【図 2 1 0】通常ボーナスの確定画面とリミット確定画面の一例を示す図である。

【図 2 1 1】本実施形態に係る第 4 の遊技機に打ち止め機能を追加した場合のメイン処理のフローを示す図である。

【図 2 1 2】図 2 1 1 のメイン処理中に行われる打ち止め監視処理のフローを示す図である。

【図 2 1 3】図 2 1 2 の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理のフローを示す図である。

【図 2 1 4】図 2 1 2 の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理のフローを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

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

【0 0 1 1】

〔1. パチスロ機の構造〕

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

【0 0 1 2】

〔1-1. 外部構造〕

〔1-1-1. 筐体〕

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

【0 0 1 3】

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

【0 0 1 4】

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

【0 0 1 5】

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

【0 0 1 6】

10

20

30

40

50

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

【0017】

[1-1-2. 前面扉]

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

【0018】

また、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D のそれぞれは、例えば、左側の側面壁 G 2 に設けられたヒンジ等の開閉機構（不図示）によって、キャビネット G に対して開閉自在に取付けられている。なお、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D のいずれか一方については上述の開閉機構によって開閉自在とし、他方については一方のドア機構が開放状態となったときにのみ着脱可能となるように構成することもできる。

【0019】

上ドア機構 U D は、その中央部に設けられた演出表示窓 U D 1 と、演出表示窓 U D 1 の上部に設けられた上部ランプ 2 3 とを有している。演出表示窓 U D 1 は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、その背面側に設けられた後述のメイン表示装置 2 1 0 を構成するスクリーン装置 C に表示された演出画像を視認可能としている。なお、本実施形態では、演出表示窓 U D 1 を介して演出表示を行うメイン表示装置 2 1 0 を、メイン演出表示部 2 1 として説明する場合がある。

【0020】

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

【0021】

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

【0022】

また、下ドア機構 D D は、メイン表示窓 4 の左側に設けられたサブ演出表示部 2 2 と、メイン表示窓 4 の右側に設けられた演出用ボタン 1 0 b とを有している。サブ演出表示部 2 2 は、後述のサブ表示装置 2 2 0 に表示された演出画像を表示する。なお、サブ演出表示部 2 2 をタッチパネルとして構成し、演出表示を行う機能のみならず、演出用ボタンの 1 つとして機能させることもできる。演出用ボタン 1 0 b は、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

【0023】

また、下ドア機構 D D は、メイン表示窓 4 の下方に形成された略水平面の台座部において、左側に設けられた M A X ベットボタン 6 a , 1 ベットボタン 6 b , 精算ボタン 9 と、略中央部に設けられた演出用ボタン 1 0 a と、右側に設けられたメダル投入口 5 とを有している。

【 0 0 2 4 】

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

10

【 0 0 2 5 】

精算ボタン 9 は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の遊技操作（精算操作）を受付ける操作部である。なお、クレジットされているメダルがない状態で精算ボタン 9 が操作された場合、投入され、あるいは払出されるメダルに関し、クレジット可能数（例えば、5 0 枚）の範囲内において、当該メダルをクレジットするクレジットモード（C モード）と、当該メダルをクレジットしないペイモード（P モード）とのいずれかのモードを選択可能とするための遊技者の遊技操作（C / P モード選択操作）を受付可能としてもよい。すなわち、精算ボタン 9 をいわゆる C / P ボタンとして機能させることもできる。演出用ボタン 1 0 a は、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

20

【 0 0 2 6 】

メダル投入口 5 は、遊技者によって外部からパチスロ機 1 に投入されるメダルを受入れる。受入れたメダルは、後述のセレクト 3 1 によって検出されるとともに、適正なメダルであるか否かが判定される。受入れた 1 枚のメダルが適正なものでない場合、受入れたメダルが後述のメダル払出口 1 1 から返却される。また、受入れた 1 枚のメダルが適正なものである場合、現在のベット数が最大ベット数未満である場合には、1 枚のメダルがベットされる。現在のベット数が最大ベット数であり、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達していない場合には、1 枚のメダルがクレジットされる。一方、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達している場合には、受入れたメダルが後述のメダル払出口 1 1 から返却される。

30

【 0 0 2 7 】

また、下ドア機構 D D は、メイン表示窓 4 と上述の台座部との間に設けられた情報表示装置 1 4 を有している。情報表示装置 1 4 は、複数のランプ（L E D）や 7 セグメント L E D を含んで構成され、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する。

【 0 0 2 8 】

また、下ドア機構 D D は、上述の台座部の下方において、左側に設けられたスタートレバー 7 と、略中央部に設けられた 3 個のストップボタン 8 L , 8 C , 8 R と、右側に設けられた施錠機構 1 5 とを有している。スタートレバー 7 は、所定の角度範囲で傾動自在に取付けられ、遊技を開始させるための遊技者の遊技操作（開始操作）を受付ける操作部である。各ストップボタン 8 L , 8 C , 8 R は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の遊技操作（停止操作）を受付ける操作部である。

40

【 0 0 2 9 】

施錠機構 1 5 は、例えば、キーシリンダー錠から構成され、下ドア機構 D D が閉鎖状態であるとき、遊技店側の管理者（例えば、遊技店の店員等。以下同じ）が鍵穴にドアキー（不図示）を挿入した状態で右に回すと解錠し、下ドア機構 D D が開放状態となる。なお

50

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

【0030】

また、下ドア機構 DD は、その下部の中央部に設けられた腰部パネル 13 と、腰部パネル 13 の下方に設けられたメダル受皿 12 と、メダル受皿 12 の上方に設けられたメダル

10

【0031】

腰部パネル 13 は、例えば、機種の名称を表すロゴやモチーフを表すキャラクタ等の機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光源（後述のランプ・LED 類に含まれる腰部ランプ）から構成される。メダル受皿 12 は、メダル払出口 11 から払出されたメダルを貯留する。メダル払出口 11 は、パチスロ機 1 の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出する。なお、メダル払出口 11 から排出されるメダルは、後述のホッパー装置 32 から払出されたものと、後述のセレクト 31 からキャンセルシュート（不図示）を通して返却されたものとがある。透音孔 24a, 24b は、それぞれの背面側であって、キャビネット G の内部側に取付けられたスピーカ 35a, 35b（スピーカ 35a は図 2 において符号省略）から出力される効果音や BGM 等の音声をパチスロ機 1 の前面側に向かって透過する。

20

【0032】

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

30

【0033】

【1-1-3. 変動表示部】

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

40

【0034】

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

【0035】

50

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

【0036】

また、メイン表示窓 4 には、有効ラインが定義される。有効ラインは、遊技者の停止操作に応じて全ての列の図柄が停止表示されたときに、規定された図柄の組合せが表示されたか否かを判定するためのラインである。その意味において、有効ラインは、「入賞ライン」や「判定ライン」等と称することもできる。また、有効ラインは、各列の各領域のいずれかを結ぶラインとして構成される。すなわち、メイン表示窓 4 が 3 行×3 列の態様で図柄を表示するように構成される場合、最大 27 通りの有効ラインを定義することが可能である。もっとも、実際には、そのうちの一又は複数通りのラインを有効ラインとして定義し、他のラインは有効ラインではない無効ラインとして定義することができる。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

また、本実施形態では、変動表示部が、各リール 3 L, 3 C, 3 R を回転させることによって図柄を変動表示するものとしていたが、変動表示部の構成はこれに限られない。例えば、後述のメイン表示装置 210 やサブ表示装置 220 と同様の画像表示装置を用いた構成としてもよいし、その他の表示装置（例えば、有機 EL や 7 セグメント LED 等）を

用いた構成としてもよい。また、例えば、その他の物理的装置（例えば、ベルト等）を用いた構成としてもよい。また、変動表示部の配置や大きさ等は適宜変更可能である。

【0041】

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路100によって制御される、遊技に直接関連するメイン側表示部として機能とするものとしていたが、これとともに、後述の副制御回路200によって制御される、遊技に直接関連しない演出に関連するサブ側表示部としての変動表示部を設けるようにしてもよい。なお、サブ側表示部は、例えば、メイン表示装置210やサブ表示装置220を用いた構成とすることができる。すなわち、遊技者の開始操作（あるいは、その他開始条件の成立）に応じて図柄を変動表示させ、遊技者の停止操作（あるいは、その他停止条件の成立）に応じて図柄を停止表示させる変動表示部として、メイン側表示部のみならず、サブ側表示部を設けるようにしてもよい。なお、この場合、遊技者が変動表示部について遊技に直接関連するものであるか否かを識別可能とするため、メイン側表示部の近傍には、「回胴」ないし「メインリール」といった文字が表示された識別表示を付しておき、当該変動表示部がメイン側表示部であることを識別可能とすればよい。なお、このような識別表示は、メイン表示装置210やサブ表示装置220において表示されるようにしてもよい。

10

【0042】

[1-1-4. メダル投入口]

上述のとおり、パチスロ機1は、遊技者によって外部からパチスロ機1に投入されるメダルを受け入れるメダル投入口5を備える。なお、メダル投入口5及び後述のセレクト31は、MAXベットボタン6aや1ベットボタン6bと同様に、1回の遊技に必要なメダル数をベットする機能を有することから、このような投入動作は、例えば、ベット操作と換言することもできる。したがって、メダル投入口5は、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）であるともいえる。なお、メダル投入口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機1が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

20

【0043】

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

30

【0044】

[1-1-5. 操作部]

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

【0045】

[1-1-5-1. ベットボタン]

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

40

50

【 0 0 4 6 】

[1 - 1 - 5 - 2 . スタートレバー]

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

【 0 0 4 7 】

[1 - 1 - 5 - 3 . ストップボタン]

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

【 0 0 4 8 】

[1 - 1 - 5 - 4 . 精算ボタン]

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

【 0 0 4 9 】

[1 - 1 - 5 - 5 . 演出用ボタン]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、遊技者の演出操作を受付ける演出用ボタン 10 a , 10 b を備える。なお、このような演出操作は、それぞれの演出用ボタンに対応して設けられた検出スイッチ（不図示）によって検出される。したがって、演出用ボタン 10 a , 10 b 及び当該検出スイッチは、遊技者の演出操作を検出可能な演出操作検出部（手段）を構成する。なお、演出用ボタンは、あくまで遊技者の演出操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、2 個の演出用ボタン 10 a , 10 b を設けているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、3 個以上の演出用ボタンを設けるように構成することもできる。

【 0 0 5 0 】

なお、演出用ボタンの主な用途としては、特定の演出（例えば、後述の操作連動演出）実行時に演出態様を変化させること、後述のユーザーメニューにおいて選択・決定操作を行うこと等である。したがって、用途に応じた演出用ボタンを設けるように構成することもできる。例えば、前者の用途では演出用ボタン 10 a , 10 b が使用されるものとし、後者の用途では上述のタッチパネルを使用するように構成することもできる。なお、後者の用途で用いるために、別の演出用ボタンとして、選択・決定操作を受付可能なジョグダイヤルや十字キー等を設けるように構成することもできる。

【 0 0 5 1 】

[1 - 1 - 6 . メダル払出口]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、パチスロ機 1 の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出するメダル払出口 11 を備える。なお、入賞が発生してメダルを払出す場合、メダル払出口 11 は、後述のホッパー装置 32 から払出されたメダルを遊技者に付与するものであることから、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部である

10

20

30

40

50

ともいえる。また、メダル払出口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【0052】

[1-1-7. メダル受皿]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、メダル払出口 11 から払出されたメダルを貯留するメダル受皿 12 を備える。すなわち、メダル受皿 12 は、付与された遊技価値を貯留可能な貯留部（手段）を構成する。なお、メダル受皿の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

10

【0053】

[1-1-8. 腰部パネル]

上述のとおり、パチスロ機 1 は、例えば、機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための腰部ランプから構成される腰部パネル 13 を備える。なお、腰部パネル 13 は、基本的にはそのパチスロ機 1 がどのような機種であるかを遊技者にわかりやすく示すものであるが、例えば、腰部ランプの点灯態様により、あるいは、腰部パネル 13 そのものを画像表示装置等で構成することにより演出を実行可能な演出実行手段の 1 つとして構成することもできる。

【0054】

[1-1-9. 情報表示部]

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

20

【0055】

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

【0056】

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

30

【0057】

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

40

【0058】

このように、本実施形態では、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下にお

50

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

10

【0059】

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

20

【0060】

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

30

【0061】

〔1-1-10. 演出表示部〕

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

【0062】

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

40

50

ある等の場合には、メイン演出表示部 2 1 を設けないように構成することもできる（サブ演出表示部 2 2 も同様）。

【0063】

サブ演出表示部 2 2 は、サブ表示装置 2 2 0 を含んで構成される。また、サブ表示装置 2 2 0 は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置 2 2 0 もメイン表示装置 2 1 0 と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部 2 1 は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部 2 2 は、小画面で構成されていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部 2 1 及びサブ演出表示部 2 2 の 2 個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、3 個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。

10

【0064】

〔1-1-11. ランプ〕

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

20

【0065】

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

30

【0066】

〔1-1-12. スピーカ〕

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

【0067】

〔1-1-13. その他演出装置〕

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

40

【0068】

50

[1 - 2 . 内部構造]

[1 - 2 - 1 . セレクタ]

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

[0 0 6 9]

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

[0 0 7 0]

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

[0 0 7 1]

[1 - 2 - 2 . ホッパー装置]

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

[0 0 7 2]

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

[0 0 7 3]

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

[0 0 7 4]

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

10

20

30

40

50

る。このようにして、適正枚数のメダルが払出されるようにしている。

【００７５】

すなわち、ホッパー装置３２は、遊技媒体を払出可能な遊技媒体払出部（手段）を構成する。また、上述のとおり、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、ホッパー装置３２の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００７６】

〔１－２－３．メダル補助収納庫〕

メダル補助収納庫３３は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。メダル補助収納庫３３は、例えば、ホッパー装置３２のバケット部から案内されたメダルを収納する収納部と、収納部の近傍に設けられ、収納部に収納されたメダルの容量を検出するメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓとを有している。

10

【００７７】

収納部は、一定数のメダルを収納可能に構成される。メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓにより、当該一定数以上のメダルが収納されたと判定された場合にはメダル補助収納庫エラーが発生する。なお、この場合、収納部に収納されたメダルを少なくとも一定数未満に減らした上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７８】

すなわち、メダル補助収納庫３３は、余剰の遊技媒体を貯留可能な余剰遊技媒体貯留部（手段）を構成する。なお、メダル補助収納庫３３の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

20

【００７９】

〔１－２－４．電源装置〕

電源装置３４は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。電源装置３４は、例えば、電源基板３４ａと、電源スイッチ３４ｂとを有しており、電源スイッチ３４ｂがオンされることに応じてパチスロ機１に電力を供給する。なお、電源装置３４は、家庭用電気製品等と同じく電源ケーブル（不図示）から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置３４は、必要な電力を遊技機に供給可能な電源部（手段）を構成する。なお、電源装置３４の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

30

【００８０】

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３が主制御基板７１（より詳細には後述の主制御基板ケース上）に設けられるように構成しているが、これらのスイッチを電源装置３４に設けるように構成することもできる。

【００８１】

〔１－２－５．基板〕

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

40

【００８２】

〔１－２－５－１．主制御基板〕

主制御基板７１は、キャビネットＧ内において、リールユニットＲＵの背面側に取付けられている。なお、主制御基板７１は、遊技に関する制御を行う遊技制御基板であり、その状態が視認可能となるように透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製の主制御基板ケース（不図示）内に收容されている。主制御基板７１の電氣的構成については後述する。

【００８３】

50

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

【 0 0 8 4 】

〔 1 - 2 - 5 - 2 . 副制御基板 〕

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

【 0 0 8 5 】

〔 1 - 2 - 5 - 3 . その他基板 〕

（主中継基板）

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

【 0 0 8 6 】

（副中継基板）

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

【 0 0 8 7 】

（外部集中端子板）

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

【 0 0 8 8 】

（試験機用インターフェースボード）

試験機用第1インターフェースボード301及び試験機用第2インターフェースボード302は、ともにパチスロ機1の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ機1にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板71には、試験機用第1インターフェースボード301及び試験機用第2インターフェースボード302に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第1インターフェースボード301を介して出力され、また、主制御基板71で決定された押し順ナビに係る試験信号等は、試験機用第2インターフェースボード302を介して出力される。

10

【0089】

〔2. パチスロ機の電氣的構成〕

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

【0090】

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

20

【0091】

主制御基板71には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路100が実装されている。主制御回路100は、例えば、メインCPU101、メインROM102、メインRAM103、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メインROM102には、メインCPU101により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路200に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインRAM103には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。クロックパルス発生回路は、メインCPU101作動用のクロックパルス信号を生成する。乱数回路は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535又は0～255等）を発生させる。メインCPU101は、生成されたクロックパルス信号に基づいて各種制御プログラムを実行する。また、発生された乱数の中から必要に応じて一又は複数の値を乱数値として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。

30

【0092】

副制御基板72には、演出に関する制御を行う演出制御部としての副制御回路200が実装されている。副制御回路200は、例えば、サブCPU201、サブRAM203等を含んで構成される。また、副制御基板72には、ロムカートリッジ基板202が接続されている。ロムカートリッジ基板202には、サブCPU201により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、各種演出データ（例えば、メイン表示装置210に係る映像データや駆動データ、サブ表示装置220に係る映像データ、ランプ・LED群に係るランプデータ、スピーカ群に係るサウンドデータ等）等が記憶される。サブRAM203には、制御プログラムの実行により決定された演出内容や各種演出データを登録する格納領域や、主制御基板71から送信される各種制御指令（コマンド）に係るデータを格納する格納領域等が設けられる。なお、演出に係る演出用乱数値については、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～32767等）の中から、サブCPU201内で発生及び抽出が行われるようにしてもよいし、主制御回路100と同様に乱数回路を設けることでその発生及び抽出が行われるようにしてもよい。また、ロムカートリッジ基板202ではなく、副制御回路200内にサブROMが含まれるようにし、各種制御プログラム等はサブROMに記憶されるように構成してもよい。また、ロムカートリッジ基板202に各

40

50

種演出データを記憶させ、副制御回路 200 内のサブ ROM に各種制御プログラム及び各種データテーブルを記憶させるように構成してもよい。また、副制御回路 200 には、GPU 等の画像専用のマイクロプロセッサ（例えば、「VDP」とも称される）が含まれるようにし、これによってメイン表示装置 210 やサブ表示装置 220 で表示される映像を生成（編集）するように構成してもよい。

【0093】

主制御基板 71 には、ステッピングモータ 51L, 51C, 51R、設定用鍵型スイッチ 52、リセットスイッチ 53、役比モニタ装置 54、外部集中端子板 55、ホッパー装置 32、メダル補助収納庫スイッチ 33S、電源装置 34 が電氣的に接続されている。また、主制御基板 71 には、主中継基板 73 を介して、ドア開閉監視スイッチ 56、メダルセンサ 31S、ベットスイッチ 6S、スタートスイッチ 7S、ストップスイッチ 8S、精算スイッチ 9S、情報表示装置 14 が電氣的に接続されている。なお、仮に試験機用第 1 インターフェースボード 301 及び試験機用第 2 インターフェースボード 302 が搭載される場合には、例えば、主中継基板 73 を介して主制御基板 71 に電氣的に接続される。

10

【0094】

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

20

【0095】

各ステッピングモータ 51L, 51C, 51R は、それぞれ所定の減速比をもったギアを介して各リール 3L, 3C, 3R に接続され、その駆動により各リール 3L, 3C, 3R を回転及び停止させる。なお、各ステッピングモータ 51L, 51C, 51R に対して 1 回のパルスが出力されるごとに、各リール 3L, 3C, 3R が一定の角度で回転することから、メイン CPU 101 は、各ステッピングモータ 51L, 51C, 51R に対してパルスを出した回数をカウントし、このカウント結果に基づいて各リール 3L, 3C, 3R の図柄位置を管理する。また、各リール 3L, 3C, 3R には、このような管理を行うための初期位置を定めるリールインデックス（不図示）と、リールインデックスの位置を検出するためのインデックスセンサ（不図示）が設けられる。

30

【0096】

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

40

【0097】

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

50

ち、スタートスイッチ 7 S は、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ 5 2 をオン状態とし、リセットスイッチ 5 3 を操作して設定値を選択し、スタートレバー 7 を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ 5 2 をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

役比モニタ装置 5 4 では、例えば、上位 2 桁にはその割合情報の種類が表示され、下位 2 桁にはその割合情報を示す値（%）が表示される。ここで、役比モニタ装置 5 4 に表示される各種割合情報には、例えば、累計の特定区間割合情報、直近 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物割合情報及び役物割合情報、累計の連続役物割合情報及び役物割合情報等がある。

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、A T 状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置 5 4 は、

必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（RB）が搭載されていない機種において連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（AT機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、4桁の7セグメントLEDのうちの数値情報（割合を示す%情報）を表示する下2桁の7セグメントLEDにおいて、例えば、「— —」といったように、中央の縦棒2本を点灯表示させる等の非対応情報用識別表示を行うことで、対応情報が存在しない機種である点を確認者が一目で認識可能とすることが望ましい。

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

なお、ロムカートリッジ基板202、メイン表示装置210、サブ表示装置220、演出用ボタン群、ランプ・LED類及びスピーカ群についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【0105】

24hドア監視ユニット61は、ドア開閉監視スイッチ56と同様に、例えば、下ドア機構DDの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構DDの開閉を監視するという機能を有する点においてはドア開閉監視スイッチ56と同じであるが、このような監視を副制御回路200側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構DDの開閉履歴を一定期間保存することができるようにしている。なお、この開閉履歴は、後述のホールメニューから確認することができる。したがって、例えば、営業時間外であって、遊技店の管理者が退出した後に開放履歴があった場合や、営業時間内において長時間にわたって開放された開閉履歴があった場合には、これにより不正行為が行われた可能性が高いことを認識できるようになっている。

【0106】

〔3. パチスロ機の機能フロー〕

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

【0107】

遊技者によりパチスロ機1にメダルが投入され（ベット操作が行われ）、スタートレバー7が操作される（開始操作が行われる）と、予め定められた範囲（例えば、0～65535）の乱数から1つの乱数値（本実施形態では、これを「内部抽籤用乱数値」として説明する場合がある）が抽出される。

【0108】

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメインCPU101）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、有効ライン上

10

20

30

40

50

に表示されることが許可される図柄の組合せが事前に決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称し、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係る役を「ボーナス役」と称する。また、内部当籤し得る役（すなわち、成立が許可される図柄の組合せ）は、単に「役」と称されることがある。また、内部当籤役は、「当籤役」、「事前決定結果」、あるいは「導出許容条件」等と称されることがある。また、内部抽籤手段は、「役決定手段」、「当籤役決定手段」、「事前決定手段」、あるいは「導出許容条件決定手段」等と称されることがある。

10

【0109】

また、スタートレバー7が操作される（開始操作が行われる）と、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者によりリール（各リール3L, 3C, 3R）に対応するストップボタン（各ストップボタン8L, 8C, 8R）が操作される（停止操作が行われる）と、リール停止制御手段（後述のリール停止制御処理を行うメインCPU101）は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミング（あるいはその押し順を含む）とに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバー7のようにレバー形状をしたものに限られず、遊技者が開始操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。また、停止操作を行うための操作手段は、各ストップボタン8L, 8C, 8Rのようにボタン形状をしたものに限られず、遊技者が停止操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。

20

【0110】

パチスロ機1では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（190 msec）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転にともなって移動する図柄の数を「滑り駒数」という。そして、本実施形態では、規定期間が190 msecである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄4個分に定める。

【0111】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、190 msec（図柄4駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン上に極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ライン上に表示されないようにリールの回転を停止させる。なお、リールの回転が停止したときに表示された図柄は、「停止表示」、あるいは「表示結果」等と称されることがある。また、リールの回転が停止したときに図柄が表示されることは、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」等と称されることがある。

30

【0112】

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

40

【0113】

このようにして、複数のリールの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述の入賞作動判定処理を行うメインCPU101）は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）であるか否かの判定を行う。すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立したか否かの判定を行う。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により

50

入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）である（すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立した）と判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられ、あるいは、それを契機として各種の制御が行われる。パチスロ機 1 では、一例として、以上のような一連の流れで 1 回の遊技（単位遊技）として行われる。

【0114】

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

【0115】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置（例えば、メイン表示装置 210 やサブ表示装置 220 等）による映像の表示、各種ランプ（例えば、上部ランプ 23 等）による光の出力、スピーカ（例えば、スピーカ 35a, 35b 等）による音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。すなわち、これらは演出を実行する演出実行手段である。なお、演出実行手段により実行される演出の内容は、主制御回路 100 側（メイン側）で決定される場合もあれば、副制御回路 200 側（サブ側）で決定される場合もある。すなわち、これらはそのいずれもが演出内容決定手段となり得る。

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

〔4. パチスロ機の遊技性に関する基本仕様〕

続いて、パチスロ機 1 の遊技性に関する基本仕様について説明する。

【0119】

〔4-1. 図柄配置〕

上述のとおり、パチスロ機 1 では、複数の図柄が変動表示及び停止表示されることで遊技が行われる仕様となっている。したがって、主制御回路 100 は、各リール 3L, 3C, 3R において、どの図柄がどの位置に配置されているかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メイン ROM 102 には、少なくとも各リール 3L, 3C, 3R それぞれの各図柄位置にある図柄の種類を識別するためのデータが記憶されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄配置テーブル（図 9 参照）を用いている。

【 0 1 2 0 】

図柄配置テーブルには、各リール 3 L, 3 C, 3 R それぞれの回転方向における各図柄位置を示す図柄位置データ（例えば、「0」～「19」）が規定されている。また、各図柄位置データに対して図柄の種類を特定するためのデータ（例えば、図柄コード）が対応付けられている。また、図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときにメイン表示窓 4 の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「0」と規定している。なお、各列の図柄数、図柄の種類数、あるいは最大滑り駒数等は適宜変更して規定可能である。

【 0 1 2 1 】

[4 - 2 . 図柄組合せ]

上述のとおり、パチスロ機 1 では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機 1 は、表示された図柄の組合せに応じて、各種特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路 100 は、このような図柄の組合せについて把握可能に構成されている必要がある。このため、メイン ROM 102 には、このような図柄の組合せを特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄組合せテーブル（図 11 ～ 図 14 参照）を用いている。

【 0 1 2 2 】

図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータ（例えば、「表示役」あるいは「入賞作動フラグ」）が規定されている。なお、それぞれの図柄の組合せを構成する図柄は、例えば、上述の図柄コード等を用いて特定することができる。また、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータ（例えば、「払出等」）が対応付けられている。また、図柄組合せテーブルは、基本的に後述の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域（図 17 参照）と対応するデータ構成となっている。なお、図柄の組合せの種類数、あるいは特典の付与内容等は適宜変更して規定可能である。

【 0 1 2 3 】

[4 - 3 . 内部当籤役]

上述のとおり、パチスロ機 1 では、いずれの図柄の組合せが表示されることが許可されるか（事前に決定されるか）が遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機 1 は、遊技者の停止操作に先立って（事前に）、内部当籤役（すなわち、表示され得る図柄の組合せの種類（あるいは、付与され得る特典の種類））を決定することを可能としている。したがって、主制御回路 100 は、このような内部当籤役について把握可能に構成されている必要がある。このため、メイン ROM 102 には、このような内部当籤役を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の内部抽籤テーブル（図 10 参照）を用いている。

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

ここで、例えば、本実施形態の後述の内部抽籤処理（図 26 参照。より詳細には、S 64 の内部当籤役決定処理）では、まず、乱数回路によって予め定められた数値の範囲（例

10

20

30

40

50

例えば、0～65535)から抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算更新する。次いで、抽籤結果(抽籤値+乱数値)が65535を超えたか否か(抽籤結果がオーバーフローしたか否か)の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、当該判定の結果が65535を超えた場合、当該内部当籤役に当籤させる(当該内部当籤役を決定する)。もっとも、全ての内部当籤役について当該判定を行っても65535を超えるものがなかった場合、今回の遊技における内部当籤役は「はずれ」となる。なお、これはあくまで内部抽籤処理の一例であり、抽籤値(当籤確率)に応じて適切な抽籤が行われる限り、その抽籤処理の手法は種々の手法を採用することができる。例えば、抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次減算更新し、次いで、減算結果(抽籤結果)が0を下回ったか否か(抽籤結果がアンダーフローしたか否か)を判定して、内部当籤役を決定してもよい。

10

【0126】

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

【0127】

[4-4. 停止制御]

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

20

【0128】

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

30

40

【0129】

引込優先順位テーブルには、表示されることが許可された図柄の組合せが複数ある場合に、いずれの図柄の組合せを優先的に表示させるか(引込むか)を示すデータ(例えば、「引込優先順位」)が規定されている。例えば、所定の内部当籤役が決定された遊技において所定の引込優先順位テーブルが選択されたとする。ここで、所定の内部当籤役は、図柄組合せAと図柄組合せBの表示を許可するものとし、所定の引込優先順位テーブルは、図柄組合せAよりも図柄組合せBを優先的に表示させるように引込優先順位が規定されて

50

いるものとする。次いで、回転中のリール 3 L に対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置が「0」であったとする。

【0130】

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

10

【0131】

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

20

【0132】

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

【0133】

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

30

【0134】

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

40

【0135】

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

【0136】

【4-5. 遊技状態】

50

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

【 0 1 3 7 】

[4 - 5 - 1 . ボーナス状態]

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

10

【 0 1 3 8 】

ボーナス状態は、ボーナス状態が作動していない状態（非ボーナス状態）に対して小役の抽籤態様（当籤確率やその内容、あるいは停止制御の態様等も含む。以下同じ）を変動させることが可能な状態となっている（リプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態ともなっているため、ボーナス状態を後述の R T 状態の一態様として捉えることもできる）。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも不利な遊技状態となる。

20

【 0 1 3 9 】

ボーナス役としては、例えば、第一種特別役物（R B）、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（B B）、第二種特別役物（C B）（ただし持越役ではない）、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（M B）、及び普通役物（S B）（ただし持越役ではない）等を挙げることができる。また、例えば、各ボーナス役に対応するボーナス状態は以下のように構成される。R B 状態は、予め定められた任意の入賞回数（例えば、上限は 8 回）又は予め定められた任意の遊技回数（例えば、上限は 1 2 回）の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。B B 状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は 2 8 5 枚）を超えるメダルの払出があった場合に終了する遊技状態として構成される。

30

【 0 1 4 0 】

C B 状態は、1 回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。M B 状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は 1 5 3 枚）を超えるメダルの払出があった場合、あるいは M B 状態中に R B や S B に当籤した場合に終了する遊技状態として構成される。S B 状態は、1 回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。

【 0 1 4 1 】

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

40

50

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

【0142】

[4-5-2. R T 状態]

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

【0143】

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

- (1) R B、B B 又は M B に当籤したとき
- (2) R B、B B 又は M B に係る図柄の組合せが表示されたとき
- (3) R B 状態、B B 状態又は M B 状態が終了したとき
- (4) R B、B B 又は M B に当籤しておらず (持越されておらず)、R B 状態、B B 状態又は M B 状態中でもない場合において、特定の図柄の組合せが表示されたとき
- (5) (3) 又は (4) の移行条件成立後に予め定められた回数の遊技が行われたとき

【0144】

[4-5-3. A T 状態]

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

【0145】

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

【0146】

また、A T 状態の遊技期間は、当該期間が適切に管理される限り、ゲーム数 (遊技回数) によって管理されるようにしてもよく (ゲーム数管理)、所定ゲーム数を 1 セットとし、セット数によって管理されるようにしてもよい (セット数管理)。また、A T 状態中の

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

【０１４７】

〔４－５－４．ＡＲＴ状態〕

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

【０１４８】

〔４－５－５．その他遊技状態〕

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

は今回の遊技において当該有利決定を行う。一方、8枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行わない。

【0151】

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

10

【0152】

[4-6. 遊技区間]

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

【0153】

（非有利区間）

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

20

【0154】

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

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

（3）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合（すなわち、有利区間中の遊技の進行にともなって更新される所定値（例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値）が規定値（例えば、1500ゲームや2400枚）となった場合）、初期状態として非有利区間が設定される。なお、当該所定値を参照し、当該所定値が規定値となる前であっても特定の更新値となっている場合にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。また、有利区間中に所定終了条件が成立して終了決定された場合（例えば、有利区間終了抽籤が行われるように構成した場合であって、これに当籤した場合等）にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。

30

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

40

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

【0155】

（有利区間）

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

50

、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれかの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにもなって適宜変更可能である。

【0156】

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

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

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

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

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

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

【0157】

[4-7. リミッタ]

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

【0158】

(ゲーム数リミッタ)

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

期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、ゲーム数リミッタが作動するゲーム数は、上限である「1500」回以下のゲーム数であれば任意のゲーム数を設定可能である。また、このようなゲーム数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにもなって適宜変更可能である。また、有利区間中のゲーム数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【0159】

（払出数リミッタ）

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

【0160】

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

【0161】

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

【0162】

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

【0163】

〔4-8. 外部信号〕

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

10

20

30

40

50

ならず、ボーナス回数をその種類別にカウントすることができる。

【0164】

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

10

【0165】

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

20

【0166】

[4-9. コマンド]

上述のとおり、パチスロ機1では、複数種類のコマンドを主制御回路100から副制御回路200に送信可能な仕様となっている。なお、パチスロ機1では、主制御回路100と副制御回路200とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路100から副制御回路200の一方方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路100は、パチスロ機1における状態の変化等を報せるための情報(コマンド)を適時副制御回路200に送信する必要がある。以下にこのようなコマンドの一例について説明する。

【0167】

主制御回路100は、副制御回路200に対し、例えば、設定変更操作が行われたときには初期化コマンドを送信する。初期化コマンドは、設定値や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ベット操作が行われたときにはメダル投入コマンドを送信する。メダル投入コマンドは、ベット数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。また、例えば、開始操作が行われたときにはスタートコマンドを送信する。スタートコマンドは、内部当籤役や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ロック演出が行われるときにはロックコマンドを送信する。ロックコマンドは、ロック演出の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始するときにはリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転が開始されたこと等を特定するパラメータを含んで構成される。

30

40

【0168】

また、例えば、停止操作が行われたときにはリール停止コマンドを送信する。リール停止コマンドは、停止されるリールや当該リールが停止される位置等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、全てのリールが停止され、表示役(入賞作動フラグ)が確定したときには入賞作動コマンドを送信する。入賞作動コマンドは、表示役の種類や付与される特典の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を開始するときには有利区間開始コマンドを送信する。有利区間開始コマンドは、有利区間を開始することやモード(遊技状態)等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を終了するときには有利区間終了コマンドを送信する。有利

50

区間終了コマンドは、有利区間を終了することやその終了要因等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、精算操作が行われたときには精算コマンドを送信する。精算コマンドは、返却数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。なお、これらはあくまで一例であり、これら以外のコマンドを必要に応じて送信することもできるし、これらのうち不要なコマンドについては送信しないようにすることもできる。

【0169】

〔4-10. 演出〕

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

10

【0170】

〔4-10-1. メイン側演出〕

パチスロ機1では、主制御回路100側（メイン側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機1では、指示モニタによって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【0171】

（ロック演出）

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

20

【0172】

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

30

【0173】

（リール演出）

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

40

【0174】

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

50

であってもよい。

【0175】

(疑似遊技)

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

【0176】

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

【0177】

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

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

また、上述の措置の1つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技ランプを設け、上述の(1)の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の(4)の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、当該疑似遊技ランプを点灯させることが挙げられる。なお、疑似遊技ランプは、遊技者の遊技操作を受け付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に設置されることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、他の

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

[4 - 1 0 - 2 . サブ側演出]

パチスロ機 1 では、副制御回路 2 0 0 側（サブ側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機 1 では、メイン表示装置 2 1 0 等によって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【 0 1 8 5 】

（通常演出）

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

10

【 0 1 8 6 】

（連続演出）

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

20

【 0 1 8 7 】

（操作連動演出）

パチスロ機 1 では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技者の演出操作に応じて演出内容を変化させることが可能な演出を行い得る。このような演出は、「操作連動演出」と称される他、「ボタン演出」等とも称される。なお、このような操作連動演出が行われな

30

【 0 1 8 8 】

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

【 0 1 8 9 】

（その他演出）

パチスロ機 1 では、上述の各種演出以外の演出を行うこともできる。例えば、上述の用途以外に用いられるものとして、遊技者又は遊技店に対する各種の報知（例えば、のめり込み防止報知や忘れ物防止報知、エラー状態報知、デモ状態報知等）も広義の意味において演出に含まれる。なお、のめり込み防止報知は、例えば、有利区間が終了したときに、その旨を示す警告等が報知されるものとする。また、忘れ物防止報知は、例

40

【 0 1 9 0 】

[5 . 第 1 の遊技機]

続いて、図 5 ～図 2 2 を参照して、パチスロ機 1 の遊技性に関する仕様の一具体例について、これを「第 1 の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第 1 の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態にお

50

て他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第1の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【0191】

まず、第1の遊技機では、有効ラインが、上述の「センターライン」の1ラインのみと定義される。また、第1の遊技機では、遊技状態として、非ボーナス状態と、ボーナス状態とが設けられる。また、非ボーナス状態は、後述の「F__2BB」（2枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「2BB」として説明する場合がある）が持越されている2BBフラグ間と、後述の「F__3BB」（3枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「3BB」として説明する場合がある）が持越されている3BBフラグ間と、いずれのボーナス役も当籤していない（持越されていない）非フラグ間とを含んで構成される。また、ボーナス状態は、2BBに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する2BB状態と、3BBに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する3BB状態とを含んで構成される。

10

【0192】

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

20

【0193】

【5-1. 第1の遊技機の遊技性】

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

【0194】

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

30

【0195】

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

40

【0196】

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

【0197】

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

50

役（後述の図10参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグが決定される。なお、サブフラグは、主制御回路100による遊技性に関する各種抽籤（有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグループを識別可能とするための情報である。これにより、内部当籤役ごとに各種データテーブルを設ける必要がなくなることから、データ量を圧縮することができ、メインROM102の容量の圧迫を回避することができる。非有利区間では、この非有利区間サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【0198】

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

【0199】

また、第1の遊技機では、図7の（a）に示すように、有利区間において、内部当籤役（後述の図10参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間当籤時サブフラグが決定される。さらに、有利区間においては、表示された図柄の組合せに応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間入賞時サブフラグが決定される。有利区間では、これらの有利区間当籤時サブフラグ及び有利区間入賞時サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

すなわち、内部当籤役が「F__リプレイA」（No.「3」）であるとき、3BBフラ

グ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ1」が決定され、2BBフラグ間及び非フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ2」が決定されるようになっている。そして、第1の遊技機では、このように有利区間入賞時サブフラグが異なる場合、後述する各種抽籤（例えば、図7の(c)に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルを用いた疑似ボーナス移行抽籤や図8(f)に示すモード移行抽籤テーブルを用いたモード移行抽籤）における有利度合いを変動させるようにしている。

【0204】

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

【0205】

また、例えば、後述するように、内部当籤役が「F__スイカ」（No.「9」）であるとき、いずれのフラグ間（非フラグ間）であるかにかかわらず、押下位置（停止操作タイミング）が適切であれば「スイカ」の図柄の組合せが表示され、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して「スイカこぼし」の図柄の組合せが表示されるようにしているので、このような役に当籤した場合、取りこぼしが発生することなく入賞させることができた場合と、取りこぼしが発生した場合とで異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

10

20

30

40

50

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

通常Aモードは、遊技者が遊技を行う上で最も滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図7の（c）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図8の（f）参照）。なお、通常Aモードでは、天井ゲーム数が「965ゲーム」に設定される。また、図6中、「疑似ボーナス後約999G」とあるのは、疑似ボーナス終了後に、後述の終了Aモード又は終了Bモードに移行し、当該モードにて疑似ボーナスに移行することなく32ゲームの遊技が行われ、一度非有利区間に移行した後、非有利区間から有利区間に移行する際にこの通常Aモードが選択された場合、見かけ上の天井ゲーム数は、「965ゲーム」+終了Aモード又は終了Bモードでの遊技期間「32ゲーム」+非有利区間から有利区間に移行するのに要したゲーム数となるため、これを表現したものである。以下、通常Bモード、天国準備モード、チャンスモードにおいても同様である。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

【0215】

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

ると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。

【0216】

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

10

【0217】

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

【0218】

天国Aモードは、疑似ボーナスが連荘する（AT状態が、AT状態中に延長（上乘せ）の決定が行われることによって継続する仕様の場合には、当該延長（上乘せ）することにも含み得る。以下同じ）ことが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図7の（c）参照）、天井ゲーム数は「32ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モートループ率）が中程度に設定された相対的に有利なモードとなっている。なお、図6においては図示を省略しているが、例えば、この天井モートループ率には設定差を設けるようにすることもできる。例えば、設定値が奇数（1, 3, 5）であるとき、天井モートループ率が75%程度となり、設定値が偶数（2, 4, 6）であるとき、天井モートループ率が67%程度となるように抽籤値を設定することもできるし、単に設定値が高いほど天井モートループ率も高くなるように抽籤値を設定することもできる。後述の天国Bモード及び天国Cモードにおいても同様であり、天井モートループ率に設定差を設けることもできる。

20

【0219】

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

【0220】

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

30

40

【0221】

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

【0222】

また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明

50

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

10

【0223】

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

20

【0224】

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

30

【0225】

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

40

【0226】

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

【0227】

50

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

【0228】

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

【0229】

なお、図 8 の (f) に示すモード移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ 1」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ 2」が決定された場合のほうが、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ 2」を「通リプ 1」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ 2」が決定された場合には、所定確率で遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ 1」が決定された場合には、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラ

10

20

30

40

50

グも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナス移行処理を1回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を1回の処理でまとめて行うこともできる。

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

されないようにするため、図 8 の (f) に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに、1 G 連抽籤が行われる。具体的には、図 7 の (d) に示す 1 G 連抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグ又は有利区間入賞時サブフラグに応じて、1 G 連を発生させるか否かが決定される。なお、図 7 の (d) 中、「非当籤」は、1 G 連を発生させないことを意味し、「当籤（1 G 連 + 1）」は、1 G 連を発生させる権利（1 G 連ストック）が 1 個付与される（1 G 連ストックカウンタが 1 加算される）ことを意味する。なお、1 G 連ストックは、1 G 連ストックカウンタによって複数個（最大 2 5 5 個）ストック（貯留）されることが可能となっている。したがって、1 回の疑似ボーナス中に複数個の 1 G 連ストックが付与される場合もある。また、1 回の 1 G 連抽籤で、複数個の 1 G 連ストックが付与され得るように、1 G 連抽籤テーブルを構成することもできる。

10

【 0 2 4 0 】

疑似ボーナスが終了したときに、1 G 連ストックカウンタの値が 1 以上である場合（すなわち、1 G 連ストックを保有している場合）には、1 G 連ストックが 1 つ消化され（1 G 連ストックカウンタが 1 減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、1 G 連ストックという権利に応じた疑似ボーナスの開始となるため、上述のモード移行抽籤は行われない。一方、疑似ボーナスが終了したときに、1 G 連ストックカウンタの値が 1 以上でない場合（すなわち、1 G 連ストックを保有していない場合）、上述の天井短縮抽籤にも当籤していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、3 2 ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図 5 中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。

20

【 0 2 4 1 】

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

30

【 0 2 4 2 】

第 1 の遊技機では、増加区間（疑似ボーナス）の構成として、「5 5 ゲーム」間継続し、最大 2 7 5 枚獲得可能としたものを一例として挙げているが、疑似ボーナスの構成はこれに限られない。例えば、当該疑似ボーナスを「疑似 B B（ビッグボーナス）」として構成し、他に「2 2 ゲーム」間継続し、最大 1 1 0 枚獲得可能とした疑似ボーナスである「疑似 R B（レギュラーボーナス）」を搭載するようにしてもよい。この場合、上述の疑似ボーナス移行抽籤、天井到達時、1 G 連抽籤において、疑似ボーナスに移行させること（権利を付与すること）が決定される際には、その種類（例えば、「疑似 B B」とするのか、「疑似 R B」とするのか）が所定確率（例えば、5 0 % ずつ）で決定されるようにすればよい。なお、「疑似 R B」は、「疑似 B B」との間で価値が異なる（より詳細には、「疑似 B B」よりも価値が低い）ものとすればよい。例えば、継続ゲーム数は「疑似 B B」と同じであるが、ベルナビ率（停止操作の情報が報知される報知確率）を低いものとすることで、最大獲得可能枚数に差をつけ、価値が異なるようにすることもできる。また、「疑似 R B」を開始させる際には、メイン表示窓 4 に「B A R」図柄が揃って表示されるリール演出、あるいは「赤 7 - 赤 7 - B A R」が表示されるリール演出が行われるようにすればよい。さらに、増加区間は疑似ボーナスとして構成されるものに限られない。例えば、継続する遊技数（遊技期間）を変化させることが可能な A T 状態や A R T 状態として構成することもできる。

40

50

【0243】

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

【0244】

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

10

【0245】

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

20

【0246】

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

30

【0247】

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

40

【0248】

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

50

【0249】

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

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

なお、図5～図8においては図示を省略しているが、第1の遊技機では、疑似ボーナスの開始時、あるいは疑似ボーナス中において、現在のモードが天国モードであるとき、有利な状態であることを示唆するための特別ボーナス中演出が所定確率で実行されるようになっている。したがって、特別ボーナス中演出が実行された場合、天井短縮抽籤が実行されることを期待させることができる。また、この特別ボーナス中演出は、天井短縮抽籤に当籤したときには100%の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、例えば、疑似ボーナスの開始時に特別ボーナス中演出が実行された場合、少なくとも天国モ

10

20

30

40

50

ードに滞在していることが示唆され、さらに天井短縮抽籤にも当籤したかもしれないとの期待感を抱かせることができる。また、この特別ボーナス中演出は、疑似ボーナス中に1G連抽籤に当籤したときにも、所定確率であるいは100%の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、(1)天国モードのみ、(2)天国モード+天井短縮当籤、(3)天国モード+1G連当籤、(4)天国モード+天井短縮当籤+1G連当籤、(5)1G連当籤のみ、等の様々な可能性を示唆することでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

また、図5～図8においては図示を省略しているが、第1の遊技機では、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合（すなわち、「F__確定チェリー」又は「F__リーチ目」が内部当籤役として決定された場合）であって、上述のモード移行抽籤の結果、天国Cモードに移行することが決定された場合には、1/2の確率（この確率は任意である）で特別ロック演出が実行可能となっている。なお、遊技者は、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合（すなわち、「F__中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合）にも、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様の恩恵を受けることができることから、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様に、特別ロック演出を実行可能としてもよい。

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

そこで、第1の遊技機では、同じ一連の有利区間内では、特別ロック演出は一度しか実行されないようになっている。具体的には、一連の有利区間内において、最初に特別ロ

10

20

30

40

50

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

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

【0266】

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

【0267】

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

【0268】

また、第1の遊技機では、一連の有利区間内においては、特定役（例えば、「確定役」

10

20

30

40

50

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

また、第１の遊技機では、決定された内部当籤役に対応する情報と、表示された図柄の組合せに対応する情報と、をともに共通の二次情報として管理しているため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制することができる。
20

【０２７２】

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

【０２７３】

そして、第１の遊技機では、所定図柄の組合せが表示された場合と、特定図柄の組合せが表示された場合と、で異なる二次情報を決定可能としている。すなわち、第１の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性をさらに多様化することができる。
30

【０２７４】

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

【０２７５】

ここで、第１の遊技機では、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとは、ともに再遊技に係る図柄の組合せであることから、いずれが表示された場合であっても再遊技の作動という同じ特典が付与されることとなる。
40

【０２７６】

なお、同じ特典を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、特定役を遊技価値の付与に係る特定小役として構成する。そして、特定小役に当籤した場合、例えば、第１特別許可状態であれば、１枚（この値は任意であり、ベットされた遊技価値以下の他の値であってもよいし、ベットされた遊技価値を超える値であってもよい）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させ、第２特別許可状態であれば、所定図柄の組合せが表示された場合と同数
50

の遊技価値が付与される特定図柄の組合せ（「平行リップ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させるようにしてもよい。

【0277】

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

【0278】

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

【0279】

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

【0280】

そして、少なくとも特定役に当籤した場合であっても特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能としてもよい。特定役が内部当籤役として決定された場合、特定図柄の組合せが表示されたときと、特定図柄の組合せが表示されなかったときとで有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能としてもよい。

【0281】

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

【0282】

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

【0283】

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

10

20

30

40

50

ができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0284】

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

10

【0285】

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

20

【0286】

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

30

【0287】

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

40

【0288】

ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への

50

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

【0289】

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

10

【0290】

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

20

【0291】

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

【0292】

30

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

【0293】

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

40

【0294】

〔5-2. 第1の遊技機の図柄配置構成〕

50

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

【0295】

〔5-3. 第 1 の遊技機の内部当籤役構成〕

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

【0296】

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

【0297】

「F__2BB」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、2 枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、3 枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。2 枚ベット状態で、「F__2BB」が当籤した遊技、あるいは 2BB フラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「BB01」が表示され、2BB 状態（2BB に基づくボーナス状態）に移行する。一方、2BB フラグ間であっても 3 枚ベット状態では「BB01」が表示される場合はない。

【0298】

「F__3BB」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、3 枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、2 枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。3 枚ベット状態で、「F__3BB」が当籤した遊技、あるいは 3BB フラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「BB02」が表示され、3BB 状態（3BB に基づくボーナス状態）に移行する。一方、3BB フラグ間であっても 2 枚ベット状態では「BB02」が表示される場合はない。

【0299】

なお、2BB 状態及び 3BB 状態では、図 10 中、「ボーナス状態」の列の抽籤値が参照され、内部当籤役が決定される（遊技開始可能枚数は 3 枚ベットのみ）。2BB 状態及び 3BB 状態中は、常に第一種特別役物である RB が作動している状態（RB 状態）に制御される。なお、RB 状態は、作動してから 2 回の入賞が発生又は 2 回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。また、第 1 の遊技機において、2BB 状態の終了条件は、2BB 状態において 1 枚を超えるメダルが払出されたことと規定されており、3BB 状態の終了条件は、3BB 状態において 176 枚を超えるメダルが払出されたことと規定されている。

【0300】

ここで、2BB 状態又は 3BB 状態が終了したときには、特殊モード移行処理が行われ

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

【0301】

「F__リプレイA」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、非フラグ間及び2BBフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「REP64」～「REP72」のいずれか（これらは、「リプレイ」図柄を下段一直線、あるいは中段一直線に表示させるものであることから、これらを「平行リプ」と総称することができる。また、「REP64」～「REP71」は、「下段リプ」と総称することができ、「REP72」は、「中段リプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、3BBフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「REP73」（これは、「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

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

技が付与される。

【0305】

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

10

【0306】

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

20

【0307】

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

30

【0308】

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

40

【0309】

図15に示すように、「押し順ベルA」は6択（「打順1」～「打順6」のうちいずれか1つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「FRU03」）、「上段ベル」（「FRU01」及び「FRU02」）、「中段ベル」（「FRU04」）、「右上がりベル」（「FRU05」）、「小山ベル」（「FRU

50

06」)、及び「下段ベル」(「FRU07」)のいずれかの「ベル」が表示され、3枚ベット状態であれば8枚のメダルが払出され、2枚ベット状態であれば2枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第1停止操作が正解していれば、残りの停止操作において1/2の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「1枚役」(「FRU13」～「FRU116」)のうちいずれが表示され、1枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第1停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において1/8の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「1枚役」のうちいずれが表示され、1枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

10

【0310】

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

【0311】

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

20

【0312】

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

30

【0313】

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

【0314】

「F__RB役1枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「1枚役」(より詳細には、「FRU117」～「FRU120」が追加されている)が表示され、1枚のメダルが払出される。

40

【0315】

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

【0316】

例えば、第1の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「BB01」が表示可能な2ベット状態において、「BB01」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「BB02」

50

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

【0317】

10

〔5-4. 第1の遊技機のリミット処理構成〕

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

【0318】

20

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

【0319】

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

30

【0320】

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

40

50

ダル数の最下点から定義された最高点（差枚数：2400枚）までを計数することが可能となっている。

【0321】

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

【0322】

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

10

【0323】

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

20

【0324】

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

30

【0325】

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

【0326】

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

40

【0327】

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

50

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

10

【0328】

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

20

【0329】

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

30

【0330】

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

40

【0331】

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

【0332】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（払出数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させ

50

た疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【0333】

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

10

【0334】

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

20

【0335】

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

30

【0336】

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

40

【0337】

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

50

要ないものとなっている。

【0338】

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

10

【0339】

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

20

【0340】

準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において「当籤（次回遊技）」が決定される（図7の（c）参照）。また、第1の遊技機では、左リール3Lの「チェリー」図柄が遊技者にとって期待度の高い図柄となっているので、停止操作の情報が報知されない遊技にあっては、遊技者は左第1停止で、かつ「チェリー」図柄を狙って（目安として「BAR」図柄を狙って）して停止操作を行うことが一般的な手順となっている。したがって、一般的な手順で遊技が行われる場合、「確定チェリー」当籤時には、まず、左第1停止で左リール3Lの下段に「チェリー」図柄が停止される。なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」が当籤した場合には、左第1停止（「打順1」及び「打順2」）をすべき旨の報知が行われるようにしてもよい。また、「当籤（次回遊技）」は、次回遊技から疑似ボーナスが開始されるものに限られず、次回遊技以降の遊技から疑似ボーナスが開始されるものであってもよい。

30

【0341】

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

40

【0342】

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

50

われるようにしてもよいし、所定確率（例えば、50%の確率）で行われるようにしてもよい。

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリブ」の図柄の組合せ（「チェリーリブ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リブ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、第1の遊技機では、右第1停止（「打順5」及び「打順6」）をすべき旨の特殊報知が行われる（図15参照）。これにより、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないときには、「確定チェリーリブ」表示→次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後には、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リブ」表示という遊技の流れに変更される。なお、特殊報知は、メイン（主制御基板71）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板72）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

【0346】

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

【0347】

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

【0348】

ここまで、通常リミット処理、特殊リミット処理、及び準リミット処理を作動させるため、「ゲーム数」及び「払出数」を用いて有利区間の遊技期間を監視することを例に挙げ

10

20

30

40

50

て説明したが、各リミット処理が実行される条件は上述のものに限られず、適宜変更可能であるものとする。例えば、各リミット処理が実行されるとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値、並びに1G連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）等は、遊技仕様や市場動向等に応じて適宜変更可能である。

【0349】

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

【0350】

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

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

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

。

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

また、第1の遊技機では、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっていく。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始さ

れた契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特別報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【0360】

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

【0361】

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

【0362】

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

【0363】

なお、第1の遊技機では、3枚ベット状態と2枚ベット状態とでは、例えば、小役の当籤確率、及びメダルの払出数が異なる結果（図10～図15参照）、3枚ベット状態で遊技を行う場合よりも2枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが、遊技者に不利となっている。もっとも、このように、2枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが遊技者に不利となる手法はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中に2枚ベット状態で遊技が行われた場合には、停止操作の手順が報知されないようにすることで、遊技者に不利となるように構成してもよい。

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

〔5-5. 第1の遊技機の格納領域構成〕

続いて、図17～図22を参照して、第1の遊技機の格納領域構成について説明する。図17は、第1の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コー

10

20

30

40

50

ド格納領域の一例を示す図である。また、図 18 は、第 1 の遊技機の持越役格納領域の一例を示す図である。また、図 19 は、第 1 の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。また、図 20 は、第 1 の遊技機のモードフラグ格納領域の一例を示す図である。また、図 21 は、第 1 の遊技機の作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。また、図 22 は、第 1 の遊技機の押下順序格納領域の一例を示す図である。

【0367】

(当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域)

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

10

【0368】

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

【0369】

当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メイン CPU 101 が、内部当籤役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において表示されることが許可された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において 2 B B に当籤した場合（持越されている場合）、格納領域 1 のビット 0 に「1」が格納される。

20

【0370】

入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メイン CPU 101 が、表示役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において 2 B B に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域 1 のビット 0 に「1」が格納される。

30

【0371】

図柄コード格納領域に格納されるデータは、メイン CPU 101 が、少なくともいずれかのリールの回転中において、今回の遊技において未だ有効ライン上に表示可能となっている図柄の組合せの種類を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において少なくともいずれかのリールが回転しているときに、2 B B に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示され得るものとなっている場合、格納領域 1 のビット 0 に「1」が格納される。

【0372】

(持越役格納領域)

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

40

【0373】

内部抽籤処理の結果、「F__2 B B」（2 B B）又は「F__3 B B」（3 B B）のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される（対応するビットに「1」が格納される）。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役（小役・リプレイ役）に加えて、持越役（ボーナス役）が当籤フラグ格納領域に格納される。

【0374】

50

(遊技状態フラグ格納領域)

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

【0375】

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

【0376】

(モードフラグ格納領域)

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

【0377】

(作動ストップボタン格納領域)

次に、図 21 を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、1 バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、作動ストップボタン格納領域のビット 0 ～ 2 は、すでに操作されたストップボタンの種類（停止したリールの種類）を示すデータを格納し、ビット 4 ～ 6 は、未だ操作されていないストップボタンの種類（回転中のリールの種類）を示すデータを格納する。

【0378】

例えば、ストップボタン 8 L が今回押されたストップボタン、すなわち、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット 0 に「1」が格納される。また、例えば、ストップボタン 8 L が未だ押されていないストップボタン、すなわち、有効ストップボタンである場合には、ビット 4 に「1」が格納される。メイン C P U 101 は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だ押されていないストップボタンとを識別する。

【0379】

(押下順序格納領域)

次に、図 22 を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、1 バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、押下順序は、ストップボタンが押された順序、すなわち、押し順（打順）を示すものである。

【0380】

例えば、全てのリールが回転中であるときには、押下順序格納領域のビット 0 ～ 5 に「1」が格納される。次いで、ストップボタン 8 L が押されたときには（「左」第 1 停止であるから）、ビット 0 及び 1 には「1」が格納されたままとなるが、ビット 2 ～ 5 には「0」が格納されるようになる。次いで、ストップボタン 8 C が押されたときには（「左」第 1 停止、「中」第 2 停止であることから）、ビット 0 には「1」が格納されたままとなるが、ビット 1 には「0」が格納されるようになる。メイン C P U 101 は、押下順序格

納領域に格納されているデータに基づいて、今回の遊技の押し順を識別する。

【0381】

〔6．主制御回路による処理〕

続いて、図23～図32を参照して、主制御回路100のメインCPU101が各プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、以下に示す各種処理の説明では、第1の遊技機の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明する場合があるが、以下に示す各種処理の処理内容はこれに限定されるものではない。

【0382】

〔6-1．メイン処理〕

まず、図23を参照して、主制御回路100のメインCPU101により実行されるメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図23は、メイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図23においては、メイン処理の開始に先立って実行される電源投入時処理についても併せて示している。

【0383】

まず、メインCPU101は、パチスロ機1に電力が供給されると（電源が投入されると）、電源投入時処理を行う（S1）。この処理では、電源投入時に必要な各種処理を行う。なお、電源投入時処理の詳細については後述する。

【0384】

続いて、メインCPU101は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S2）。この処理では、メインRAM103における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の1回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【0385】

続いて、メインCPU101は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S3）。この処理では、例えば、メダルセンサ31S、ベットスイッチ6S、及びスタートスイッチ7S等の入力状態をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については後述する。

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

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

【0389】

続いて、メインCPU101は、スタートコマンド生成格納処理を行う（S7）。この処理では、副制御回路200に送信するスタートコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（不図示）に格納する。なお

10

20

30

40

50

、通信データ格納領域に格納されたデータは、後述の通信データ送信処理（図32のS204参照）において主制御回路100から副制御回路200に送信される。また、その他のコマンドのデータの生成、格納、及び送信手法も基本的に同様である。

【0390】

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

10

【0391】

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

【0392】

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

20

【0393】

続いて、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を行う（S11）。この処理では、回転中のリール（この場合は全てのリール）の各図柄（図柄位置）に対して、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する。なお、図示は省略するが、この処理に先立って後述の図柄コード格納処理が行われる。

30

【0394】

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

【0395】

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

40

【0396】

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

50

出信号を外部集中端子板 5 5 から出力する。

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

（電源投入時処理）

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

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

【0405】

続いて、メインCPU101は、設定変更処理を行う（S25）。この処理では、上述の設定値決定操作や設定値確定操作を受付けることにより、メインRAM103が初期化された後、新たな設定値がメインRAM103の設定値格納領域（不図示）に設定（格納

10

20

30

40

50

）される。続いて、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ52がオフ状態となったか否かを判定する（S26）。すなわち、メインCPU101は、新たに設定値が設定された後、設定変更が可能な状態が終了したか否かを判定する。

【0406】

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

10

【0407】

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

【0408】

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

20

【0409】

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

30

【0410】

（メダル受付・スタートチェック処理）

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

【0411】

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

【0412】

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

40

【0413】

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

50

ているか) 否かを判定し、メダル補助収納庫スイッチ 33 S がオン状態となっていると判定した場合にはメダル補助収納庫エラーを発生させる。この場合、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。また、メダル補助収納庫スイッチ 33 S がオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

【0414】

続いて、メインCPU 101 は、メダル投入状態チェック処理を行う (S44)。この処理では、現在のベット数やクレジット数のチェックを行うとともに、メダルの受付が禁止されているか、あるいはセクタエラーが発生しているか等も判定し、メダルの受付が可能であれば、メダルの受付が可能な状態 (ベット操作を受付可能な状態) とする (メダルの受付を許可する)。なお、セクタエラーが発生している場合には、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。

10

【0415】

続いて、メインCPU 101 は、メダルの受付が可能な状態であるか否かを判定する (S45)。メインCPU 101 は、メダルの受付が可能な状態であると判定した場合 (S45 が YES)、メダル投入チェック処理を行う (S46)。この処理では、メダルセンサ 31 S の検出結果やベットスイッチ 6 S の検出結果に基づいてベット数やクレジット数を更新する。また、詳細は省略するが、ベット操作が行われた場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板 55 から出力する。

【0416】

20

続いて、メインCPU 101 は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であるか否かを判定する (S47)。すなわち、メインCPU 101 は、ベット数が「3」枚であって、かつクレジット数も「50」枚となっていないか否かを判定する。メインCPU 101 は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態でない (すなわち、ベット数が「3」枚であって、かつクレジット数も「50」枚となっている) と判定した場合 (S49 が NO)、メダルの受付を禁止する (S48)。すなわち、メインCPU 101 は、メダルの受付が可能でない状態 (ベット操作を受付可能としない状態) とする。

【0417】

メインCPU 101 は、S45 において、メダルの受付が可能な状態でないと判定した場合 (S45 が NO)、S47 において、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であると判定した場合 (S47 が YES)、及び S48 の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する (S49)。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「2」又は「3」枚であるか否かが判定される。

30

【0418】

メインCPU 101 は、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判定した場合 (S49 が YES)、スタートスイッチ 7 S がオン状態となったか否かを判定する (S50)。すなわち、メインCPU 101 は、遊技者によって開始操作が行われたか否かを判定する。

【0419】

メインCPU 101 は、スタートスイッチ 7 S がオン状態となったと判定した場合 (S50 が YES)、メダルの受付を禁止する (S51)。そして、メインCPU 101 は、この処理の後、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

40

【0420】

メインCPU 101 は、S49 において、投入枚数が遊技開始可能枚数でないと判定した場合 (S49 が NO)、及び S50 において、スタートスイッチ 7 S がオン状態となっていないと判定した場合 (S50 が NO)、処理を S44 に戻す。

【0421】

(内部抽籤処理)

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

50

【0422】

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

10

【0423】

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

【0424】

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

20

【0425】

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

30

【0426】

メインCPU101は、S66において、決定された内部当籤役が持越非対象役でないと判定した場合（S66がNO）、及びS67の処理の後、決定された内部当籤役が持越対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役であるか）否かを判定する（S68）。

【0427】

メインCPU101は、決定された内部当籤役が持越対象役であると判定した場合（S68がYES）、持越役格納領域のデータが「0」であるか否かを判定する（S69）。すなわち、メインCPU101は、未だいずれのボーナス役も持越されていないか否かを判定する。メインCPU101は、持越役格納領域のデータが「0」であると判定した場合（S69がYES）、持越役格納領域を更新する（S70）。この処理では、S64の処理で決定された内部当籤役に基づいて持越役格納領域のデータを更新する。すなわち、メインCPU101は、持越役格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「1」を格納する。

40

【0428】

メインCPU101は、S68において、決定された内部当籤役が持越対象役でないと

50

判定した場合（S 6 8 が N O）、S 6 9 において、持越役格納領域のデータが「0」でないと判定した場合（S 6 9 が N O）、及び S 7 0 の処理の後、再度、持越役格納領域のデータが「0」であるか否かを判定する（S 7 1）。

【0 4 2 9】

メインCPU 1 0 1 は、持越役格納領域のデータが「0」でないと判定した場合（S 7 1 が N O）、当籤フラグ格納領域を更新する（S 7 2）。この処理では、持越役格納領域に格納されているデータを当籤フラグ格納領域のデータに反映させる。すなわち、メインCPU 1 0 1 は、ボーナス役が持越されている（あるいは今回の単位遊技で当籤した）場合、当籤フラグ格納領域において、当該ボーナス役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「1」を格納する。

10

【0 4 3 0】

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

【0 4 3 1】

（遊技開始時状態制御処理）

20

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

【0 4 3 2】

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

30

【0 4 3 3】

続いて、メインCPU 1 0 1 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する（S 8 2）。メインCPU 1 0 1 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合（S 8 2 が Y E S）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（S 8 3）。すなわち、メインCPU 1 0 1 は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。続いて、メインCPU 1 0 1 は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（S 8 4）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。

40

【0 4 3 4】

メインCPU 1 0 1 は、S 8 2 において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合（S 8 2 が N O）、及び S 8 4 の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する（S 8 5）。メインCPU 1 0 1 は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（S 8 5 が Y E S）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（S 8 6）。この処理では、遊技を開始するときに、非有利区間から有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の開始条件）が成立したか否かのチェ

50

ックを行う。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤を行い、この抽籤結果が有利区間を開始させるものであるか否かがチェックされる。

【0435】

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

10

【0436】

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

【0437】

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

20

【0438】

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

30

【0439】

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

【0440】

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

40

【0441】

50

（有利区間中遊技開始時処理）

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

【0442】

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

10

【0443】

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

20

【0444】

続いて、メインCPU101は、ナビ設定処理を行う（S104）。この処理では、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報やスタートコマンドに含まれる停止操作の情報に対応する情報等を設定する。なお、この処理では、ナビを発生させるか否かを決定可能としてもよい。すなわち、AT状態において報知対象役が当籤した場合に、必ずしもナビが発生しない場合があってもよく、この処理においてナビ発生可否を所定条件（例えば、報知対象役の種類や予め定められたナビ発生確率）にしたがって決定するようにしてもよい。

30

【0445】

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

【0446】

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

40

【0447】

続いて、メインCPU101は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（S107）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のS90の処理と同様の処理が行われる。そして、メインCPU101は、この処理の後、有利区間中遊技開始時処理を終了する。

50

また、メインCPU101は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（S105がNO）、有利区間中遊技開始時処理を終了する。

【0448】

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

10

【0449】

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

20

【0450】

（リール停止制御処理）

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

【0451】

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

30

【0452】

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

40

【0453】

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

【0454】

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

50

制御対象リールとして決定する。

【0455】

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

【0456】

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

10

【0457】

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

【0458】

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

20

【0459】

続いて、メインCPU101は、図柄コード格納処理を行う（S120）。この処理では、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類（図柄コード）も参照しながら、図柄コード格納領域を更新する。続いて、メインCPU101は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する（S121）。すなわち、メインCPU101は、未だ回転中のリールがあるか（全てのリールに対して停止操作が行われていないか）否かを判定する。

【0460】

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

30

【0461】

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

40

【0462】

（遊技終了時状態制御処理）

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

【0463】

まず、メインCPU101は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（S131）

50

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

【 0 4 6 4 】

10

続いて、メイン CPU 101 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する (S 1 3 2) 。メイン CPU 101 は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合 (S 1 3 2 が Y E S) 、遊技状態フラグ格納領域を更新する (S 1 3 3) 。すなわち、メイン CPU 101 は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、2 B B 又は 3 B B に係る図柄の組合せが表示された場合、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 又はビット 1 に「 1 」を格納し、2 B B 状態又は 3 B B 状態をセットする。また、例えば、2 B B 状態又は 3 B B 状態である場合に、これらの遊技状態の終了条件が成立した場合には、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 又はビット 1 を「 0 」に更新する。

【 0 4 6 5 】

20

続いて、メイン CPU 101 は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う (S 1 3 4) 。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値 (抽籤テーブル) を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第 1 の遊技機の場合、この処理では、例えば、2 B B 状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「 1 」を設定し、3 B B 状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「 1 7 6 」を設定する。

【 0 4 6 6 】

メイン CPU 101 は、 S 1 3 2 において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合 (S 1 3 2 が N O) 、及び S 1 3 4 の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する (S 1 3 5) 。メイン CPU 101 は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合 (S 1 3 5 が Y E S) 、有利区間開始条件成立チェック処理を行う (S 1 3 6) 。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述の S 8 6 の処理 (遊技開始時状態制御処理) と同様となる。

【 0 4 6 7 】

30

続いて、メイン CPU 101 は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する (S 1 3 7) 。メイン CPU 101 は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合 (S 1 3 7 が N O) 、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メイン CPU 101 は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合 (S 1 3 7 が Y E S) 、有利区間開始時の設定処理を行う (S 1 3 8) 。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述の S 8 8 の処理 (遊技開始時状態制御処理) と同様となる。

【 0 4 6 8 】

40

続いて、メイン CPU 101 は、モードフラグ格納領域を更新する (S 1 3 9) 。すなわち、メイン CPU 101 は、開始された有利区間中のモード (遊技状態) をセットする。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述の S 8 9 の処理 (遊技開始時状態制御処理) と同様となる。

【 0 4 6 9 】

50

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

【0470】

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

10

【0471】

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

【0472】

続いて、メインCPU101は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（S143）。メインCPU101は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（S143がYES）、有利区間終了時の初期化処理を行う（S144）。すなわち、メインCPU101は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図16参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインCPU101は、この処理の後、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインCPU101は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（S143がNO）、遊技終了時状態制御処理を終了する。

20

【0473】

（有利区間中遊技終了時処理）

30

続いて、図31を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理のS141において行われる有利区間中遊技終了時処理について説明する。なお、図31は、有利区間中遊技終了時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0474】

まず、メインCPU101は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（S151）。この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図16参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、払出数、所定の図柄の組合せの表示回数や停止操作態様等）にしたがって更新する。

40

【0475】

続いて、メインCPU101は、特定モード（AT状態）中であるか否かを判定する（S152）。メインCPU101は、特定モード中であると判定した場合（S152がYES）、AT期間管理処理（遊技終了時）を行う（S153）。この処理では、例えば、遊技終了時において、AT状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乘せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、AT状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずAT状態の遊技期間を管理してもよいし、AT状態の遊技期間は上述のS151の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが

50

行われるようにしてもよい。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づいて上述の1G連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【0476】

メインCPU101は、特定モード中でないと判定した場合（S152がNO）、及びS153の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（S154）。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【0477】

メインCPU101は、モード移行条件が成立したと判定した場合（S154がYES）、モードフラグ格納領域を更新する（S155）。すなわち、メインCPU101は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【0478】

続いて、メインCPU101は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（S156）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のS140の処理と同様の処理が行われる。そして、メインCPU101は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する。また、メインCPU101は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（S154がNO）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

【0479】

〔6-2. 定期割込処理〕

まず、図32を参照して、主制御回路100のメインCPU101により実行される定期割込処理について説明する。なお、図32は、定期割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

続いて、メインCPU101は、リール制御処理を行う（S203）。この処理では、各ステッピングモータ51L, 51C, 51Rの駆動を制御し、各リール3L, 3C, 3Rの回転及び停止を制御する。続いて、メインCPU101は、通信データ送信処理を行う（S204）。この処理では、通信データ格納領域に格納された各コマンドの各パラメータを副制御回路200に送信する。なお、この処理では、通信データ格納領域にコマン

10

20

30

40

50

ドデータが格納されていない場合、入力ポート格納領域 0 及び入力ポート格納領域 1 に格納されているデータを入力状態コマンドとして副制御回路 200 に送信する。

【0483】

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

10

【0484】

続いて、メイン CPU 101 は、7 セグ LED 駆動処理を行う（S205）。この処理では、主制御基板 71 に接続された（主中継基板 73 を介して接続されたものを含む）、例えば、情報表示装置 14 等の表示内容を制御する。続いて、メイン CPU 101 は、タイマ更新処理を行う（S206）。この処理では、主制御回路 100 で管理される各種タイマを更新する。

【0485】

続いて、メイン CPU 101 は、エラー検知処理を行う（S207）。この処理では、上述の S202 でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メイン CPU 101 は、ドア開閉チェック処理を行う（S208）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ 56 の入力状態に基づいて、下ドア機構 DD 開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ 56 の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板 55 からセキュリティ信号が出力される。

20

【0486】

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

【0487】

〔7. 副制御回路による処理〕

続いて、図 33 を参照して、副制御回路 200 のサブ CPU 201 が各プログラムを用いて実行するサブ側制御処理の概要について説明する。図 33 は、サブ側制御処理の概要の一例を示すフローチャートである。

30

【0488】

なお、パチスロ機 1 では、不正行為や不正改造防止の観点より、主制御回路 100 側（主制御基板 71 及び主制御基板ケースを含む）には種々の制約が設けられているが、副制御回路 200 側（副制御基板 72 及び副制御基板ケースを含む）にはそれほどの制約は設けられていない。したがって、副制御基板 72（及び副制御回路 200）は、接続される演出装置の種類、その数、あるいはその演出装置によって行われる演出の種類等と、製造コスト等との兼ね合いに応じて種々の構成を用いることが可能となっている。図 33 において「概要」としているのはそのためである。

40

【0489】

まず、サブ CPU 201 は、電源投入時にはメイン CPU 101 と同様、電源投入時処理を行う（S301 及び S302）。この処理では、電源投入時に異常が発生しているか否かを検知したり、サブ RAM 203 に格納されているデータを初期化したり、また、後述の各種演出実行制御処理を行うために必要な各種タスクを起動させたりする等の処理が行われる。

【0490】

また、サブ CPU 201 は、主制御回路 100 から送信されたコマンドを受信した場合、コマンド受信時演出実行制御処理を行う（S303 及び S304）。この処理では、例えば、初期化コマンドを受信した場合、受信した初期化コマンドのパラメータの情報を参

50

照し、設定変更がされていればサブ側でも適宜初期化処理が実行され、設定変更されていなければサブ側でも電断前の状態に復帰させる処理が実行される。

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

また、サブCPU201は、副制御基板72に接続された（副中継基板74を介して接続されたものを含む）、例えば、演出用ボタン10a, 10bが操作された場合、演出ボタン操作時演出実行制御処理を行う（S305及びS306）。この処理では、例えば、操作連動演出の実行中に、当該演出に沿った演出用ボタンが操作された場合、操作連動演出の内容が変化するように各種演出装置を制御する。また、例えば、非遊技中に、後述のユーザーメニュー呼出のために演出用ボタンが操作された場合、ユーザーメニューを表示するための制御を行う。また、ユーザーメニューの表示中に、選択・決定操作のために演出用ボタンが操作された場合、これらの操作にしたがった制御を行う。

【0494】

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

【0495】

〔8. パチスロ機のその他の機能〕

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

【0496】

〔8-1. 遊技者側〕

例えば、遊技者の演出操作によってユーザーメニューが表示され、当該ユーザーメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【0497】

例えば、「配列・配当表」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における図柄配列と、規定された図柄組合せ及びその入賞時の配当（特典の内容）等を示す遊技情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

10

20

30

40

50

【0498】

また、例えば、「音量・光量調整」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における各種表示装置の輝度、スピーカ群から出力される音の音量、あるいはランプ・LED群の光量等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【0499】

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

【0500】

また、例えば、「ユニメモ」が選択・決定された場合には、遊技者の携帯端末（例えば、携帯電話やスマートフォン等）を利用した情報提供サービスを受けること可能となっている。このような情報提供サービスでは、例えば、遊技者がログイン操作して遊技を開始し（ログイン操作なしに遊技を開始させた場合でもよい）、遊技終了時にログアウト操作することで、遊技履歴情報（例えば、累計何ゲーム遊技したか、有利な遊技状態を何回発生させたか、最高獲得枚数は何枚かなど種々の遊技の結果に応じた情報）を確認、あるいは取得できる。

【0501】

また、例えば、遊技履歴情報には、遊技の結果（開放条件の成立）に応じて、遊技中に表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報、遊技者の携帯端末上で表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報など、付帯する特典に関する情報も含まれる。

【0502】

なお、このような情報提供サービスにおけるログイン・ログアウトの手法は種々の手法を採用することができる。例えば、遊技者の端末を利用し、遊技者に演出表示部上に表示される二次元コードを読み取らせることでログイン・ログアウトが行われるようにしてもよいし、また、遊技者にパスワードを入力させ、あるいはパスワードを記憶させる（具体的には、例えば、遊技終了時のログアウト時には、二次元コードにかえて、4ケタ～10ケタ程度の文字列を次回入力用パスワードとして表示可能とし、それを遊技者が紙媒体でメモしたり、携帯端末で写真として撮影したり等によって取得可能とし、次回の遊技開始前のログイン時には、このようにして取得されたパスワードを入力可能とする）ことでログイン・ログアウトが行われるようにしてもよい。また、これらの手法を適宜組み合わせることでログイン・ログアウトが行われるようにすることもできる。

【0503】

〔8-2. 遊技店側〕

例えば、遊技店側の管理者の設定確認操作（設定変更操作、あるいは遊技店側の管理者によるその他の操作であってもよい）によってホールメニューが表示され、当該ホールメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技店側の管理者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【0504】

例えば、「時刻設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における日時等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、日時は、例えば、上述のサブ側電源投入時処理（図33のS302参照）において自動的に更新されるように構成することもできる。

【0505】

また、例えば、「トータルメダル情報」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における所定期間内（例えば、7営業日分の各営業日）の投入枚数及び払出枚数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。

10

【0506】

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

【0507】

また、例えば、「監視履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における所定期間内（例えば、7営業日分の各営業日）のドア開放日時やその期間等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「警告設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における各種警告報知の態様や頻度等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。

20

【0508】

また、例えば、「省電力モード設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機1における省電力機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。また、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受け付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受け付ける操作部（すなわち、演出操作を受け付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

30

【0509】

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

40

【0510】

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

50

動して上述の打ち止め機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

【0511】

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

【0512】

〔9. 拡張例〕

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

【0513】

（パチンコ機）

パチンコ機は、例えば、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤、遊技領域を外部から視認可能としつつ保護する保護ガラスを含むガラスドア、遊技領域の所定領域に設けられる演出表示装置（遊技領域外に設けられるものであってもよい）、遊技球を払出す払出ユニット、及び、遊技や演出に関する各種制御を行う各種制御基板を含む基板ユニット等を有し、これらは枠体（単に「枠」等と称される場合もある）によって支持される。

【0514】

また、パチンコ機の前面側には、例えば、遊技者の操作手段の一つとしての発射ハンドル、遊技に供する遊技球を貯留可能な上皿、及び、払出された遊技球を貯留可能な下皿等が設けられている。なお、上述した演出用ボタンや可動演出装置が設けられているものも多い。また、遊技領域には、例えば、遊技球が通過可能な始動領域（「始動口」等と称される場合もある）や特定領域（「V入賞口」等と称される場合もある）、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態との間で変移可能な可変入賞装置（「大入賞口」等と称される場合もある）、及び、識別情報（「図柄」等と称される場合があり、「特別図柄」と「普通図柄」を含む）を可変表示可能な可変表示装置等が設けられる。

【0515】

そして、パチンコ機では、遊技者は発射ハンドルを操作し、遊技球を遊技領域に発射することで遊技を行う。例えば、発射された遊技球が始動領域を通過すると、可変表示が開始される。また、このとき、現在の状態（例えば、当り確率が相対的に高い確変遊技状態であるか等）や始動領域の種類等に応じた確率で、遊技状態を移行させるか否か（例えば、遊技者に有利な大当り遊技状態や小当り遊技状態に移行させるか否か）が決定される（すなわち、遊技状態を移行させるか否かが抽籤（あるいは、判定）される）。その後、可変表示の停止条件（例えば、設定された変動時間が終了したこと）が成立すると、上記決定結果に応じた停止態様で可変表示が停止する。このとき、上記決定結果が遊技状態を移行させるもの（当り）であれば、停止される停止態様も当該当りに対応する表示結果となり、当該表示結果が表示されたことに応じて当該当りに対応する遊技状態に移行する。一方、上記決定結果が遊技状態を移行させないもの（はずれ）であれば、停止される停止態様もはずれに対応する表示結果となり、遊技状態は移行しない。なお、例えば、発射された遊技球が特定領域を通過すると（特定領域は、通常は遊技球の通過が困難な状態におか

10

20

30

40

50

れていることが多い）、可変表示装置によらず、遊技状態を移行させることが決定される。

【0516】

すなわち、パチスロ機1は、必要なメダルをベットし、遊技者が開始操作することを開始契機として遊技が開始されるのに対し、パチンコ機は、遊技者が必要な遊技球を発射ハンドルの操作によって発射し、例えば、これによって始動領域を遊技球が通過したことを開始契機として遊技が開始される点においては異なるものの、ともに遊技者の遊技動作によって遊技が開始される点においては共通する。また、パチスロ機1とパチンコ機とは、その開始契機が成立したときに、最終的に表示が許可される停止態様（換言すれば、付与される特典の内容）が決定される点において共通する。

10

【0517】

また、パチスロ機1は、基本的には遊技者の停止操作によって可変表示が停止されるのに対し、パチンコ機は、停止条件が成立したことによって（遊技者の停止操作によらずして）可変表示が停止される点においては異なるものの、ともに事前の決定結果にしたがって可変表示を停止させ、停止した停止態様に応じた特典を付与する点においては共通する。また、パチスロ機1とパチンコ機とは、遊技に関連する演出を実行可能な点において共通する。例えば、上記演出表示装置は、上述した演出表示部や情報表示部として機能する。また、パチンコ機においても、上述したランプ、スピーカ、あるいはその他演出装置等の演出実行手段を設け、これらによって演出を実行してもよいことはもちろんである。

【0518】

20

なお、パチンコ機では、上記演出表示装置において、装飾図柄（これも「識別情報」等と称される場合がある）が変動表示されるものが多い。上述のとおり、本来の遊技結果は上記可変表示装置にて表示されるものであるが、上記可変表示装置は小型に構成され、また、その表示結果も複数のLEDの点灯パターンで表示されるため、遊技者が遊技結果を認識し難くなっているものが多い。このため、パチンコ機では、上記可変表示装置の可変表示に連動するように、上記演出表示装置上で装飾図柄を変動表示（及び停止表示）させることで遊技を行うようにしたものが主流である。そして、このような装飾図柄の変動表示は、（演出上、開始契機が成立したときに一定期間遅延してから変動表示を開始したり、あるいは停止条件の成立前に仮停止したりする場合もあるが）基本的には上記可変表示装置と同様、遊技の進行にしたがって識別情報を変動表示あるいは停止表示するものである（例えば、当りの場合には装飾図柄が特別停止態様（例えば、図柄揃い）で停止表示される一方、はずれの場合には装飾図柄が非特別停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される）ことから、これを上述した変動表示部の一態様であるとして、本実施形態に係る発明を適用することも可能である。

30

【0519】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機1の外部構造あるいは内部構造の構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、メダルを必須とし、遊技球には置き換えできないもの等）を除き、パチンコ機の外部構造あるいは内部構造の構成として適用することができる。

【0520】

40

また、パチンコ機においても、遊技に関する各種制御は、主制御基板に実装された遊技制御部としての主制御回路によって行われ（一部、払出に関する制御は、主制御基板に電氣的に接続された払出制御基板に実装された払出制御回路によって行われる場合があるが、これを含む）、演出に関する各種制御は、副制御基板に実装された演出制御部としての副制御回路によって行われることから、パチスロ機1の電氣的構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、停止操作に関するもの等）を除き、パチンコ機の電氣的構成として適用することができる。

【0521】

また、パチスロ機1においては、上述のとおり、遊技者に相対的に有利な（あるいは、その構成内容によっては不利となる場合もあり得るが）遊技状態として、ボーナス状態、

50

R T 状態、A T 状態、これらを組み合わせた A R T 状態等を設けることが可能となっている。例えば、ボーナス状態では、小役の抽籤態様を非ボーナス状態よりも有利とすることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能とし、R T 状態では、リプレイ役の抽籤態様を非 R T 状態よりも有利とすることで、はずれが発生しにくい（結果として、メダルが減少しにくい）状態を一定期間継続させることを可能とし、A T 状態では、有利な停止操作態様が報知されることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【0522】

これに対し、パチンコ機においても、これらと同様の性質を有する各種遊技状態を設けることが可能となっている。例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、上記可変入賞装置について通常とは異なる制御が行われることで、遊技球が入賞しやすい状態に移移することを可能とし、これによって遊技球が付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、時短遊技状態（「電サポ状態」等と称される場合がある）では、普通図柄について通常とは異なる制御が行われることで、始動領域を遊技球が通過しやすい状態とすることを可能とし、これによって上記可変表示装置による抽籤頻度を高めるとともに、遊技球が減少しにくい状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、確変遊技状態では、特別図柄について通常とは異なる制御が行われることで、上記可変表示装置による当籤確率が高まる（結果として、遊技球が増加しやすい）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【0523】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機1の遊技性として、遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、遊技区間の移行をとまなうもの等）を除き、パチンコ機の遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として適用することができる。また、パチスロ機1の遊技性として他に説明する各種事項についても同様である。

【0524】

なお、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中の遊技回数が規定回数となったことに応じて、時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、天井機能（有利状態（例えば、大当り遊技状態）に移行することなく不利状態（例えば、通常遊技状態）が所定期間（例えば、900ゲーム（回転））継続した場合に、ハマリ救済として有利状態（例えば、時短遊技状態）に移行させることができる機能）を搭載することができるため、パチスロ機1の天井機能に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の天井機能に関する構成として適用することができる。

【0525】

また、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中において、上記可変表示装置の停止態様が特定のはずれに対応する表示結果となった場合には、これを契機として時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、特定の表示結果（特定の図柄の組合せ）の表示による（大当り遊技状態等への移行を契機としない）遊技状態の遷移（移行）が可能となっているため、例えば、パチスロ機1の特定の図柄の組合せの表示による R T 状態の遷移（移行）に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の特定の表示結果の表示による時短遊技状態の遷移（移行）に関する構成として適用することができる。

【0526】

（メダルレス遊技機）

本実施形態のパチスロ機1では、遊技者のベット操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口5に対して投入してベットする操作、あるいは、クレジットされたメダルをMAXベットボタン6a又は1ベットボタン6bを操作してベットする操作）があることを開始条件の1つとして遊技を開始し、遊技が終了したときにメダルの払出がある場合には、ホッパー装置32を駆動させてメダル払出口11からメダルを払出し、あるいは、クレ

ジットされる形態について説明したが、パチスロ機 1 の構成はこれに限られない。

【0527】

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

10

【0528】

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

【0529】

遊技価値管理装置は、少なくとも ROM 及び RWM（あるいは、RAM）を備え、パチスロ機 1 に設けられる装置であって、通信装置（以下では、このような通信装置を「接続端子板」として説明する場合がある）を介して外部の遊技価値提供装置（以下では、このような遊技価値提供装置を「通信専用ユニット」として説明する場合がある）と双方向通信可能に接続される。遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置との間で必要な通信を行うことにより、遊技価値の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技価値のベット操作を行う上で必要な遊技価値を提供する動作）、遊技価値の付与動作（すなわち、遊技価値の付与に係る役に入賞（当該役が成立）した等の場合に遊技者に対して付与に係る遊技価値を提供する動作）、及びこれらの動作によって提供された遊技価値を電磁的に記録する動作等を行い得るものとする。なお、遊技価値提供装置は、「遊技価値（遊技媒体）取扱装置」、「遊技価値（遊技媒体）貸出装置」あるいは「サンド」等と称されることがある。

20

【0530】

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

30

【0531】

ここで、「出玉」とは、直接的には払出された遊技媒体数を意味するものであるが、本実施形態では、例えば、払出数からベット数を減じた差枚数（純増数）等の遊技者に対する特典の付与度合い（例えば、遊技者がどの程度プラスとなったか（遊技店がどの程度マイナスとなったか）、あるいは遊技者がどの程度マイナスとなったか（遊技店がどの程度プラスとなったか等）や、有利状態（例えば、ボーナス状態、AT 状態、あるいは一連の有利区間等）の継続度合い、あるいはこれらの組合せによって想定される射幸性の程度等も含む概念となっている。

40

【0532】

また、例えば、パチスロ機 1 の前面側に、保有する遊技価値数を表示する保有遊技価値数表示装置（不図示）を設けることとし、遊技価値管理装置は、その遊技価値数の管理結果に基づいてこの保有遊技価値数表示装置に表示される遊技価値数を管理するようにしてもよい。すなわち、遊技価値管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技価値の総数を電磁的方法により記録するのみならず、当該記録結果の表示を制御可能なもの

50

として構成してもよい。なお、この場合、遊技価値管理装置は、遊技者が、記録された遊技価値数を示す信号を外部の遊技価値提供装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合以外には記録された遊技価値数を減ずることができない性能を有し、また、記録された遊技価値数を示す信号は、通信装置を介してでなければ送信できない性能を有することが望ましい。

【0533】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機1の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてもよい。すなわち、従来のパチスロ機1における実際のメダルの投入や払出の管理をも可能とするものであってもよい。このようにすれば、パチスロ機1を従来の手法によって制御することもできるし、上述のメダルレス遊技機のような手法によって制御することもできるため、パチスロ機1がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクト31やホッパー装置32を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路100（主制御基板71）によって制御され、その制御結果が送信されることにより間接的に制御する方式を採用することもできる。

【0534】

また、パチスロ機1には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却（精算）操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい。また、遊技価値提供装置には、紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばICカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等の各種装置に加え、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい（いずれも不図示）。なお、挿入可能な記録媒体には、遊技店で当日発行される非会員記録媒体のみならず、遊技店の会員が保有する会員記録媒体も含まれる。非会員記録媒体に記録された遊技価値は当日限り有効となる（翌日以降は無効となる）が、会員記録媒体に記録された遊技価値は翌日以降も有効となる。

【0535】

この場合の遊技の流れの一例を説明する。例えば、まず、遊技者は遊技価値提供装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金する。遊技価値提供装置は、遊技者のいずれかの貸出操作手段への操作に応じて、所定数の有価価値を減算し、減算した有価価値に対応する遊技価値をパチスロ機1に提供する。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技価値が必要となった場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果によって所定数の遊技価値を獲得してから遊技を終了する際には、遊技者はいずれかの返却操作手段を操作する。遊技価値管理装置は、遊技者のいずれかの返却操作手段への操作に応じて、遊技価値提供装置に対し遊技価値数を送信する。遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録した記録媒体を排出する。遊技価値管理装置は、遊技価値数を送信したときに自身が記憶する遊技価値数をクリアする。遊技者は、排出された記録媒体を景品に交換するために景品交換所等に持っていくこともできるし、また、排出された記録媒体を他のパチスロ機1に対応する遊技価値提供装置に挿入することで、台移動して遊技を続けることもできる。また、排出された記録媒体が会員記録媒体であれば、翌日以降も有効であるため、ここで遊技をやめることもできる。

【0536】

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

同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。

【0537】

また、パチスロ機1又は遊技価値提供装置において、遊技者が操作可能なロック操作手段を設け、このロック操作手段への操作に応じて、遊技価値管理装置と遊技価値提供装置との間で通信できない状態（ロック状態）に制御可能としてもよい。なお、この場合、パチスロ機1又は遊技価値提供装置において、例えば、暗証番号の設定（及び設定した暗証番号の入力）、ワンタイムパスワードの発行（及び発行したワンタイムパスワードの入力）、あるいは生体認証等の認証処理が行い得るようにし、当該認証処理の結果が正常である場合に当該ロック状態が解除されるように構成すればよい。

10

【0538】

ここまで説明したメダルレス遊技機によれば、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、例えば、メダル投入口5やメダル払出口11等の一部の外部構造、あるいはセレクト31やホッパー装置32等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

20

【0539】

（メダルレス遊技機の構成例）

続いて、図34を参照して、パチスロ機1をメダルレス遊技機として構成した場合の構成例について説明する。図34は、メダルレス遊技機の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、メダル数制御基板（遊技価値管理装置）が設けられた場合の構成例について説明する。

【0540】

上述のとおり、メダル数制御基板は、主制御基板71に接続され、遊技者が保有するメダル数（遊技価値数）を管理する。また、メダル数制御基板は、接続端子板（通信装置）を介して通信専用ユニット（遊技価値提供装置）に接続される。また、メダル数制御基板は、接続端子板及び通信専用ユニットを介し、出玉管理装置に対して出玉管理情報を送信する。また、メダル数制御基板には、メダル数制御回路（不図示）が搭載される。また、メダル数制御回路は、例えば、メダル数制御CPU（不図示）と、メダル数制御ROM（不図示）と、メダル数制御RWM（不図示）とを含んで構成される。

30

【0541】

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

【0542】

したがって、このような観点より、メダル数制御基板及び接続端子板は、主制御基板71と同様にパチスロ機1において重要な機能を担うものであることから、不正行為や不正改造を防止できる態様でパチスロ機1の内部に設けられている必要がある。図34に示す構成例1及び構成例2は、そのような態様の一例を示している。

40

【0543】

<構成例1>

図34に示す構成例1は、メダル数制御基板及び接続端子板が、主制御基板71と同様に、主制御基板ケース内に收容されていることを示している。ここで、主制御基板ケースには、通常、その開放（あるいは取り外し）を困難とするため、あるいは開放された痕跡（あるいは開放された回数）を認識できるようにするための種々の封印処理が施されてい

50

る（例えば、かしめによる封印や封印シールの貼付、あるいはかしめを切断した記録を記載するかしめシールの貼付等）。

【0544】

したがって、メダル数制御基板及び接続端子板を主制御基板ケース内に収容すれば、主制御基板71と同様のセキュリティ効果を得ることができ、不正行為や不正改造を適切に防止できる。

【0545】

<構成例2>

図34に示す構成例2は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例1とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に収容されていることを示している。なお、メダル数制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成されるものとし、その内部に収容されたメダル数制御基板及び接続端子板が、容易に視認可能な状態で収容されるものとする。

【0546】

ここで、構成例2のメダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様の封印処理が施される構成とすることもできるし、少なくともその一部の封印処理のみが施される構成とすることもできる。例えば、メダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様にかしめによる封印は行われるが、封印シールは貼付されないといった構成としてもよい。また、例えば、主制御基板ケースでは、予め定められたかしめシールを使用することが義務付けられるが、メダル数制御基板ケースでは、かしめシールとして任意のシールを使用することができるようにしてもよい。

【0547】

<蓄積データ例>

図34に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図34に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図34に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。

【0548】

また、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングも任意であるし、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングも任意である。出玉管理装置により、少なくとも一単位（例えば、遊技店の1営業日）ごとに各遊技機の出玉性能を監視可能とする態様であれば、いずれのタイミングで送信されるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングと、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングとは異なるタイミングであってもよい。また、例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングは、情報の種類に応じて異なるタイミングであってもよい。

【0549】

蓄積データ「総投入枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積投入枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によってベットされたものを除き、遊技者のベット操作によってベットされた遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【0550】

蓄積データ「総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によって付与されたものを除き、遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計

を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【0551】

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

【0552】

蓄積データ「役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、各種役物の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、各種役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、各種役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

10

【0553】

蓄積データ「連続役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、連続役物（RB。BB作動中のRBを含む）の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、連続役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、連続役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

20

【0554】

また、メダル数制御基板は、役比モニタ装置54に表示可能な各種の情報を所定のタイミング（例えば、役比モニタ装置54での算出時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、メダル数制御基板からの送信時点）で出玉管理装置に送信する。なお、蓄積データ「役物比率」は、例えば、上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「連続役物比率」は、例えば、上述の連続役物割合情報に相当し、蓄積データ「有利区間比率」は、例えば、上述の特定区間割合情報に相当し、蓄積データ「指示込役物比率」は、例えば、AT状態中も集計・算出の対象とした上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「役物等状態比率」は、例えば、各種役物の作動中も集計・算出の対象とした上述の特定区間割合情報に相当するものである。

30

【0555】

蓄積データ「遊技回数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積遊技回数である。例えば、メダル数制御基板は、遊技が行われた遊技数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【0556】

蓄積データ「主制御チップID番号」は、各遊技機の主制御回路100の個体識別番号（「CPUID」ともいう。これを「チップID番号」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。

40

【0557】

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

50

を含む情報を送信する。

【0558】

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

【0559】

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

【0560】

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

【0561】

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

【0562】

このように、出玉管理装置は、遊技機から送信された各種の情報（出玉管理情報）を蓄積可能としている。また、出玉管理情報には、遊技機の個体を識別可能な複数の個体識別情報（例えば、上述の「主制御チップID番号」～「メダル数制御チップ製品コード」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの個体識別情報によって送信元の遊技機を特定することができるとともに、例えば、あるときから、「主制御チップID番号」と「メダル数制御チップID番号」との対応関係が異なるものとなった場合には、いずれかの制御基板が交換された可能性（すなわち、不正行為や不正改造が行われた可能性）を認識することができる。

【0563】

また、出玉管理情報には、一単位あたりの出玉性能を識別可能な複数の出玉情報（例えば、上述の「総投入枚数」～「遊技回数」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの出玉情報によって送信元の遊技機の射幸性が適切な範囲のものとなっているかを認識することができる。例えば、あるときから、「総払出枚数」や「指示込役物比率」が著しく高い値となった場合には、不正行為や不正改造が行われた可能性、あるいはそもそもの仕様設計に何らかの不備があった可能性等を認識することができる。

【0564】

そして、出玉管理装置によって上述のような可能性が認識された場合には、遊技店あるいは遊技機メーカー等にその結果が知らされ、適切な対処が行われることが期待できる。すなわち、複数の管理遊技機と、管理遊技機から送信された出玉管理情報を出玉管理装置に

送信する遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と、送信された出玉管理情報に基づいて各管理遊技機の出玉性能を管理する出玉管理装置とを含む管理システムが構築されることで、管理下にある全ての管理遊技機を適切に管理することを可能としている。

【0565】

<変形例1>

上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板によって、遊技者の保有する遊技価値数が管理されるように構成することができる。したがって、このような管理状況、あるいはその他の情報を遊技店の管理者が把握できるように、メダル数制御基板には、メダル数モニタ装置（不図示）が設けられるようにしてもよい。

【0566】

メダル数モニタ装置は、例えば、4桁の7セグメントLEDにより構成され、メダル数制御基板ケースの内部に設けられる。メダル数モニタ装置は、メダル数制御CPU（あるいは、メインCPU101であってもよい）によって集計・算出された遊技価値数に関する各種の情報（例えば、上述の出玉管理情報の一部又は全部）を順次表示する。なお、メダル数モニタ装置によって役比モニタ装置54の表示内容が全て表示されるのであれば、役比モニタ装置54を設けないようにしてもよい。あるいは、役比モニタ装置54をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。

【0567】

また、メダル数モニタ装置は、メダル数制御基板上に実装されるようにしてもよいし、メダル数制御基板に接続された他の基板（例えば、接続端子板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットG内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、メダル数モニタ装置における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットG内に設けるようにし、これが操作された場合に各種の情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置14をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。

【0568】

なお、メダル数モニタ装置は、自身に関連する各種エラー状態が発生したとき、発生したエラー状態の種類を表示するものとしてもよい。例えば、主制御基板71との通信エラーが発生した場合、接続端子板との通信エラーが発生した場合、遊技価値提供装置との通信エラーが発生した場合、あるいはメダル数制御RWMに異常が発生した場合等の場合には、これに対応する数値を表示するものとしてもよい。なお、この場合、表示された数値がいずれのエラー状態に対応するものであるかを遊技店の管理者が容易に認識可能とするため、メダル数制御基板ケース又はその近傍に、その対応関係を示す説明部（シールの貼付や印字等）を設けるようにすればよい。

【0569】

<変形例2>

上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板は接続端子板を介して外部に出玉管理情報を送信するように構成することができる。ここで、本実施形態では、外部に情報を送信するものとして他に外部集中端子板55が設けられている。したがって、接続端子板と外部集中端子板55とを、例えば、以下のように構成することができる。

【0570】

例えば、接続端子板と外部集中端子板55とを共通の端子板として構成する。これにより、部品点数を削減することができるのみならず、外部に向けた配線も削減することができるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【0571】

また、例えば、接続端子板と外部集中端子板55とを1つのユニットとして構成する。また、例えば、接続端子板と外部集中端子板55とを少なくともキャビネットG内に置いて近傍に配置する。これにより、接続時の作業効率を高めることができる。また、配線の長さを一定のものとすることができ、また、配線箇所を限定することもできるため、セキ

10

20

30

40

50

セキュリティ効果を高めることができる。

【0572】

<変形例3>

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

【0573】

また、出玉性能を適切に管理する機能をメダル数制御基板にもたせるようにし、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。

【0574】

例えば、メダル数制御基板が、出玉監視用RWM（上述のメダル数制御RWMであってもよいし、別のRWMであってもよい）を含んで構成されるようにする。出玉監視用RWMは、例えば、設定変更時には初期化されるが、有利区間終了時には初期化されないようにして出玉を監視する。そして、監視した出玉が一定の閾値を超えた場合には、例えば、有利区間自体は強制的に終了させないが、ナビ発生確率を低下させたり、AT状態が延長される確率を低下させたり、あるいはAT状態自体は終了させたりして出玉性能を低下させる制御を行い得るものとする。このようにしても、出玉性能を適切に管理することが可能となる。なお、この場合、このような制御結果を出玉管理情報として出玉管理装置に送信可能としてもよい。すなわち、メダル数制御基板と出玉管理装置との双方において、各メダルレス遊技機の出玉性能を管理し得る構成としてもよい。

【0575】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

続いて、図35を参照して、パチスロ機1の主制御基板71の構成例について説明する。図35は、主制御基板71の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、主制御基板71のリユース（再利用）の構成例について説明する。

【0576】

上述のとおり、パチスロ機1では、主制御基板71の仕様には種々の制約があり、その1つとして、主制御基板71上には、製造業者名及び基板管理番号を印字することが必要となっている。製造業者名は、パチスロ機1を製造する遊技機メーカー名であり、管理番号は、主制御基板71の型式を特定するための番号である。

【0577】

<構成例1>

図35に示す構成例1は、主制御基板71において、製造業者名及び基板管理番号を従来のように文字にて印字していることを示している。ここで、図35に示す構成例1では、まず、株式会社BBによって当該主制御基板71が搭載されたパチスロ機1（以下、「機種A」として説明する）が製造されたものとする。このとき、当初は、下段の製造業者名「株式会社BB」及び基板管理番号「BB-00-11-22」しか印字されていない。その後、機種Aが遊技店から撤去され、例えば、株式会社AAが当該主制御基板71をリユースして異なるパチスロ機1（以下、「機種B」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社AAは、印字されていた下段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号（例えば、図35に示す構成例1の上段の製造業者名「株式会社AA」及び基板管理番号「AA-00-11-22」）を新たに印字しなければならない。

【0578】

そして、その後、機種Bが遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社BBが当該主

10

20

30

40

50

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

【 0 5 7 9 】

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

【 0 5 8 0 】

< 構成例 2 >

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

【 0 5 8 1 】

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

【 0 5 8 2 】

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

【 0 5 8 3 】

すなわち、図 3 5 に示す構成例 2 では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することで、主制御基板 7 1 の表面において、製造業者名及び基板管理番号の 1 個あたりの印字（印刷）スペースを節約することができるので、図 3 5 に示す構成例 1 と比べて、そのリユース性を高めることが可能となっている。

【 0 5 8 4 】

< 構成例 3 >

図 3 5 に示す構成例 3 は、上述の構成例 2 と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図 3 5 に示す構成例 3 では、当初から複数（

10

20

30

40

50

例えば、４個）の符号が印刷されている。例えば、株式会社ＡＡ分及び株式会社ＢＢ分がそれぞれ２個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板７１の表面（あるいは、これに対応する主制御基板ケース上であってもよい）において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。

【０５８５】

図３５に示す構成例３では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から２番目～４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、３番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

【０５８６】

その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、２番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から４番目の符号のみを読み取り可能な状態とし、右から１番目～３番目の符号を読み取り不可能な状態とすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。

【０５８７】

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

【０５８８】

〔１０．第２の遊技機〕

続いて、図３６～図４３を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第２の遊技機」として説明する。なお、図３６～図４０の各図の説明では、適宜、図中に示すｘ軸及びｙ軸を利用して説明する。なお、図３６～図４０の各図の説明にないパチスロ機１の構成の全ては、図１～図３５の各図で説明された実施形態が適用される。

【０５８９】

〔１０．１．スピーカ装置の概略構成〕

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

【０５９０】

スピーカ装置４００は、図３６（ａ）に示すように、図３６（ｂ）に示す円形状の開口部４１１が形成されている筐体（図１参照の「キャビネットＧ」）４０１に収容（取付）された第１スピーカユニット５００及び第２スピーカユニット６００を備える。第１スピーカユニット５００と第２スピーカユニット６００とは、出音する音波の帯域が同じであり、第１スピーカユニット５００及び第２スピーカユニット６００に同じ形状の波形を出

力する同一構造のダイナミックスピーカユニットを用いる。なお、第2の遊技機では、スピーカ装置400を筐体401に收容しているが、スピーカ装置400を開口部411相当の開口部が形成されている前扉（図1参照の「上ドア機構UD」、又は、「下ドア機構DD」）に收容（取付）してもよい。

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

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

【0594】

筐体401には、図36（a）に示すように、中心軸450を中心軸とする円筒状の部分と中心軸450を中心軸とする円錐状の部分とからなるケース402が配置されている。第1スピーカユニット500は、図36（c）の中心軸501が図36（a），（b）に示す円形状の開口部410の中心軸450と一致するように中心軸450上に配置されて、ケース402に收容されている。

【0595】

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

【0596】

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

として、筐体 401 に收容してもよい。

【0597】

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

【0598】

なお、第2スピーカユニット600により出音される音波はスピーカ装置400の内部構造により音色が変化するため、第2スピーカユニット600側に音声信号又は音声データ¹⁰を出力する第2アンプ802又はサブCPU201の制御によりFIR(Finite Impulse Response)フィルタやイコライザ(Equalizer)等を使用して、第1スピーカユニット500により放射される音波と第2スピーカユニットにより放射される音波との音色の整合性を実現することが好ましい。

【0599】

[10.2.指向性]

第2の遊技機では、スピーカ装置400は、第1スピーカユニット500と第2スピーカユニット600とのうちの音波を出音するスピーカユニットの制御、及び、第1スピーカユニット500による音波の出音タイミングと第2スピーカユニット600による音波の出音タイミングとの制御により、図37(a)~(c)の各指向性を実現可能になっている²⁰。なお、図37(a)の指向性を「収束の指向性」と記載し、図37(b)の指向性を「拡散の指向性」と記載し、図37(c)の指向性を「通常の指向性」と記載する。

【0600】

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

【0601】

以下では、説明の便宜上、中心軸450を含む一つの面(xy平面)でスピーカ装置400をカットした平面カットモデルにより説明する。なお、平面カットモデルにおける図36(b)の円形状の第1開口部分412に相当する部分を第1開口部分420と記載し、図36(b)の円環状の第2開口部分413に相当する部分のうちの一方を上側第2開口部分421と記載し、他方を下側第2開口部分422と記載する。また、平面カットモデルを用いた説明では、第1スピーカユニット500により出音されて第1開口部分420から筐体401の外部に出力される第1音波を第1音波550と記載し、第2スピーカユニット600により出音される第2音波を第2音波650と記載し、上側第2開口部分421から筐体401の外部に出力される第2音波650を上側第2音波651と記載し、下側第2開口部分422から筐体401の外部に出力される第2音波650を下側第2音波652と記載する。³⁰

【0602】

平面カットモデルの説明では、便宜上、第1音波550は、第1スピーカユニット500の先端部分の中心でもある第1開口部分420の中心軸450上の点P101(以下、「第1音波出力点P101」と記載する。図39、図40参照)を中心にして半円状に一樣に拡がるとする。また、上側第2音波651は、上側第2開口部分421のy軸方向での中心点P102(以下、「上側第2音波出力点P102」と記載する。図38~図40参照)を中心にして半円状に一樣に拡がるとし、下側第2音波652は、下側第2開口部分422のy軸方向での中心点P103(以下、「下側第2音波出力点P103」と記載する。図38~図40参照)を中心にして半円状に一樣に拡がるとする。なお、実際は、⁴⁰

10

20

30

40

50

第 1 音波 5 5 0 は第 1 開口部分 4 1 2 から略球面状に拡がり、第 2 音波 6 5 0 は第 2 開口部分 4 1 3 から略ドーナツ状に拡がる。また、第 1 音波 5 5 0 と第 2 音波 6 5 0 とは同一波長（同一周波数）であるとする。

【0603】

また、スピーカ装置 4 0 0 が中心軸 4 5 0 に対して対称な構造をしているので、上側第 2 音波 6 5 1 が上側第 2 開口部分 4 2 1 から筐体 4 0 1 の外部に出力されるタイミングと、下側第 2 音波 6 5 2 が下側第 2 開口部分 4 2 2 から筐体 4 0 1 の外部に出力されるタイミングとは同じである。また、x 軸の正方向で、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面が進む距離と、下側第 2 音波 6 5 2 の先進面が進む距離とは同じである。

【0604】

〔10.2.1. 指向性の概略〕

以下、スピーカ装置 4 0 0 により実現可能な各指向性の概略について図 3 7 (a) ~ (c) を参照して説明する。図 3 7 (a) ~ (c) における各音波 5 5 0, 6 5 1, 6 5 2 の矢印の先端は、あるタイミングでの各音波 5 5 0, 6 5 1, 6 5 2 の先進面の x 軸方向での先端を模式的に示している。

【0605】

〔10.2.1.1. 収束の指向性の概略〕

図 3 7 (a) の収束の指向性では、x 軸の正の方向で、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面及び下側第 2 音波 6 5 2 の先進面が、第 1 音波 5 5 0 の先進面よりも、進行するようにする。さらに、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面と下側第 2 音波 6 5 2 の先進面とが交わる中心軸 4 5 0 上で、第 1 音波 5 5 0 の先進面が、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面及び下側第 2 音波 6 5 2 の先進面に交わるようにする。

【0606】

このようにすると、第 1 音波 5 5 0 が略中心軸 4 5 0 上で上側第 2 音波 6 5 1 及び下側第 2 音波 6 5 2 と同位相（合成）になって強め合い、この強め合う部分が、時間の経過に伴い、略中心軸 4 5 0 上で x 軸の正方向に進むことになる（図 3 9 (a) の矢印 7 1 0 参照）。この場合、中心軸 4 5 0 付近で、音が最も大きくなる。

【0607】

第 1 音波 5 5 0 の先進面と上側第 2 音波 6 5 1 の先進面と下側第 2 音波 6 5 2 の先進面とを繋ぐ線が、図 3 7 (a) にイメージを示す内向きの指向波面 7 0 0 となる。

【0608】

〔10.2.1.2. 拡散の指向性の概略〕

図 3 7 (b) の拡散の指向性では、x 軸の正の方向で、第 1 音波 5 5 0 の先進面が、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面及び下側第 2 音波 6 5 2 の先進面よりも、進行するようにする。さらに、スピーカ装置 4 0 0 を中心軸 4 5 0 の一方向から見た平面視で上記の上側第 2 音波出力点 P 1 0 2（上側第 2 開口部分 4 2 1 の y 軸方向での中心点）の y 軸の値よりも y 軸の値が大きい点で、第 1 音波 5 5 0 の先進面が、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に交わるようにする。スピーカ装置 4 0 0 を中心軸 4 5 0 の一方向から見た平面視で上記の下側第 2 音波出力点 P 1 0 3（下側第 2 開口部分 4 2 2 の y 軸方向での中心点）の y 軸の値よりも y 軸の値が小さい点で、第 1 音波 5 5 0 の先進面が、下側第 2 音波 6 5 2 の先進面に交わるようにする。なお、第 1 音波 5 5 0 の先進面が上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に交わる点と、第 1 音波 5 5 0 の先進面が下側第 2 音波 6 5 2 の先進面に交わる点とは、中心軸 4 5 0 に対して対称の位置関係にある。

【0609】

このようにすると、第 1 音波 5 5 0 が第 1 音波 5 5 0 の先進面と上側第 2 音波 6 5 1 の先進面とが交わる点で上側第 2 音波 6 5 1 と同位相（合成）になって強め合い、この強め合う部分 7 0 0 A が、時間の経過に伴い、x 軸の値が大きくなっていき、且つ、y 軸の値が大きくなっていく方向に進むことになる（図 4 0 (a) の矢印 7 1 0 A 参照）。この強め合う部分 7 0 0 A 付近で、音が最も大きくなる。また、第 1 音波 5 5 0 が第 1 音波 5 5 0 の先進面と下側第 2 音波 6 5 2 の先進面とが交わる点で下側第 2 音波 6 5 2 と同位相（

10

20

30

40

50

合成) になって強め合い、この強め合う部分 700 B が、時間の経過に伴い、x 軸の値が大きくなっていき、且つ、y 軸の値が小さくなっていく方向に進むことになる(図 40 (a) の矢印 710 B 参照)。この強め合う部分 700 B 付近で、音が最も大きくなる。

【0610】

〔10.2.1.3. 通常の指向性の概略〕

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

10

【0611】

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

【0612】

〔10.2.2. 指向性の制御〕

以下、図 37 (a) ~ (c) の各指向性を実現する制御について説明する。

【0613】

〔10.2.2.1. 2 波(上側第 2 音波、下側第 2 音波)の干渉〕

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

20

【0614】

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

30

【0615】

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

40

【0616】

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

50

ていく。また、音波は進行すると減衰していくので、点 P 2 0 3 a , P 2 0 3 b の合成波のエネルギーは点 P 2 0 1 の合成波のエネルギーよりも小さくなる。

【0617】

なお、上側第2音波651と下側第2音波652とが同位相で重なり合う干渉縞の腹は、 $Y = n \times L \times \lambda / d$ で与えられる。但し、第1音波出力点 P 1 0 1 (第1音波出力点 P 1 0 1 は上側第2音波出力点 P 1 0 2 と下側第2音波出力点 P 1 0 3 との中間点となっている。)を $(x, y) = (0, 0)$ とする。Y は、腹の y 軸の値である。n は整数である。d は、上側第2音波出力点 P 1 0 2 と下側第2音波出力点 P 1 0 3 との距離(以下、「第2開口部分間距離」と記載する。)である。L は、干渉縞の第1音波出力点 P 1 0 1 からの x 軸の正方向の距離である。λ は、上側第2音波651及び下側第2音波652の波長である。L は d より十分大きいとする。なお、点 P 2 0 1 , P 2 0 3 a , P 2 0 3 b それぞれの y 軸の値 Y は、 $Y = 0, L \times \lambda / d, -L \times \lambda / d$ となる。また、第2開口部分間距離 d が小さい程、干渉縞の隣り合う2つの腹の間隔が大きくなる。

10

【0618】

[10.2.2.2.収束の指向性の制御]

図37(a)の収束の指向性に関わる制御について図39(a)を参照して説明する。

【0619】

第2スピーカユニット600により出音されて上側第2開口部分421から筐体401の外部に出力される第2音波650(上側第2音波651)の先進面と、第2スピーカユニット600により出音されて下側第2開口部分422から筐体401の外部に出力される第2音波650(下側第2音波652)の先進面とは、中心軸450上で交わる。中心軸450上の各点では、上側第2開口部分421の上側第2音波出力点 P 1 0 2 からの距離と、下側第2開口部分422の下側第2音波出力点 P 1 0 3 からの距離とが等しいため、上側第2音波651と下側第2音波652とは同位相で重なり合っ、両音波651, 652の合成波は最も強くなる。

20

【0620】

上側第2音波651及び下側第2音波652と波形の形状が同じ第1音波550の先進面が、上側第2音波651の先進面と下側第2音波652の先進面とに、中心軸450上の第1波面合成点 P 3 0 1 で交わるようにする。つまり、第1音波550が、中心軸450上の第1波面合成点 P 3 0 1 で、上側第2音波651及び下側第2音波652と同位相で重なり合うようにする。このようにすると、第1音波550と上側第2音波651と下側第2音波652との3波の合成波は、中心軸450上の第1波面合成点 P 3 0 1 で最も強くなる。

30

【0621】

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

【0622】

収束の指向性を実現する制御では、中心軸450上の第1波面合成点 P 3 0 1 で第1音波550と上側第2音波651と下側第2音波652との3つの音波を同位相とするために、中心軸450上の第1波面合成点 P 3 0 1 で、第1音波550の先進面が上側第2音波651の先進面及び下側第2音波652の先進面とに交わるように、言い換えると、中心軸450上の第1波面合成点 P 3 0 1 に、第1音波550が上側第2音波651及び下側第2音波652と同時に到来するように、サブCPU201は、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングよりも遅延させるための制御を行う。

40

【0623】

第1スピーカユニット500による第1音波550の出音タイミングを、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間 T A (ms) の一具体について図39(b)を参照して説明する。ここでは、第1音波出力点 P

50

101と、第2スピーカユニット600の先端部分のy軸方向の中心である第2音波出力点P104との距離をE (mm)とする。第1音波出力点P101と上側第2音波出力点P102との距離、及び、第1音波出力点P101と下側第2音波出力点P103との距離をD (mm)とする。

【0624】

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

【0625】

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

【0626】

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

【0627】

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

【0628】

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

【0629】

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

【0630】

なお、図39(a)において、上側第2音波651と下側第2音波652とが同位相になって強め合う図38の干渉縞における上側第2音波651と下側第2音波652とが同位相で重なり合う点P203a, P203bでは、第1音波550が上側第2音波651及び下側第2音波652と略逆位相になる。このため、上側第2音波651及び下側第2

10

20

30

40

50

音波 6 5 2 に第 1 音波 5 5 0 が加わるにより、第 1 音波 5 5 0 と上側第 2 音波 6 5 1 及び下側第 2 音波 6 5 2 との干渉でできる干渉縞の波形の腹を広くできる。

【0 6 3 1】

〔1 0 . 2 . 2 . 3 . 拡散の指向性の制御〕

図 3 7 (b) の拡散の指向性に関わる制御について図 4 0 (a) を参照して説明する。

【0 6 3 2】

上側第 2 音波 6 5 1 及び下側第 2 音波 6 5 2 と波形の形状が同じ第 1 音波 5 5 0 の先進面が、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に、スピーカ装置 4 0 0 を中心軸 4 5 0 の一方向から見た平面視で、上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 の y 軸の値よりも y 軸の値が大きい上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で交わるようにする。つまり、第 1 音波 5 5 0 が、上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で、上側第 2 音波 6 5 1 と同位相で重なり合うようにする。このようにすると、第 1 音波 5 5 0 と上側第 2 音波 6 5 1 との 2 波の合成波は、上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で最も強くなる。なお、図 4 0 (a) では、上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 を通る y 軸の値が一定の線を点線 4 5 1 で示している。

【0 6 3 3】

第 1 音波 5 5 0 の先進面が上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で交わるようにした場合、第 1 音波 5 5 0 の先進面が、下側第 2 音波 6 5 2 の先進面に、スピーカ装置 4 0 0 を中心軸 4 5 0 の一方向から見た平面視で、中心軸 4 5 0 に対して上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A と対称の位置関係にある、下側第 2 音波出力点 P 1 0 3 の y 軸の値よりも y 軸の値が小さい下側第 2 波面合成点 P 3 0 2 B で交わる。この場合、第 1 音波 5 5 0 と下側第 2 音波 6 5 2 との 2 波の合成波は、下側第 2 波面合成点 P 3 0 2 B で最も強くなる。なお、図 4 0 (a) では、下側第 2 音波出力点 P 1 0 3 を通る y 軸の値が一定の線を点線 4 5 2 で示している。

【0 6 3 4】

なお、実際のスピーカ装置 4 0 0 では、第 1 開口部分 4 1 2 から筐体 4 0 1 の外部に出力される第 1 音波 5 5 0 の先進面と、第 2 開口部分 4 1 3 から筐体 4 0 1 の外部に出力される第 2 音波 6 5 0 の先進面とは、スピーカ装置 4 0 0 を中心軸 4 5 0 の一方向から見た平面視で、円環状の第 2 開口部分 4 1 3 の外周円と内周円との円状の中間線よりも外側の円状の波面合成線（中間線により形成される円の半径よりも波面合成線により形成される円の半径は大きい。）で交わることになる。この場合、第 1 音波 5 5 0 と第 2 音波 6 5 0 とは上記の波面合成線で強め合うことになる。

【0 6 3 5】

拡散の指向性を実現する制御では、上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で第 1 音波 5 5 0 と上側第 2 音波 6 5 1 との 2 つの音波を同位相とし、下側第 2 波面合成点 P 3 0 2 B で第 1 音波 5 5 0 と下側第 2 音波 6 5 2 との 2 つの音波を同位相とするために、上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で第 1 音波 5 5 0 の先進面が上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に交わり、下側第 2 波面合成点 P 3 0 2 B で第 1 音波 5 5 0 の先進面が下側第 2 音波 6 5 2 の先進面に交わるように、サブ CPU 2 0 1 は、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングと、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングとを調整するための制御を行う。言い換えると、第 1 音波 5 5 0 が上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A に上側第 2 音波 6 5 1 と同時に到来し、第 1 音波 5 5 0 が下側第 2 波面合成点 P 3 0 2 B に下側第 2 音波 6 5 2 と同時に到来するように、サブ CPU 2 0 1 は、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングと、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングとを調整するための制御を行う。

【0 6 3 6】

第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングと、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングとの調整の一具体例について図 4 0 (b) を参照して説明する。図 4 0 (b) を参照した説明では、上側第 2 音波 6 5 1 及び下側第 2 音波 6 5 2 のうち上側第 2 音波 6 5 1 を採り挙げて説明するが、下側第 2 音波 6 5 2 に関しても同様の説明が成り立つ。ここでは、第 1 音波出力点 P 1 0 1 と第 2 音波

出力点 P 1 0 4 との距離を E (mm) とし、第 1 音波出力点 P 1 0 1 と上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 との距離を D (mm) とする。

【0637】

第 1 音波出力点 P 1 0 1 からの x 軸方向での距離が G (mm) であり、第 1 音波出力点 P 1 0 1 からの y 軸方向での距離が H (mm) である点を、第 1 音波 5 5 0 の先進面を上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に交わるようにする上記の上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A であるとする。

【0638】

第 2 音波 6 5 0 が筐体 4 0 1 の外部に出力されるまでに進行する距離 (第 2 音波出力点 P 1 0 4 と上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 との距離) R (mm) は、 $R = (D^2 + E^2)^{1/2}$ となる。

10

【0639】

第 2 音波 6 5 0 (上側第 2 音波 6 5 1) が筐体 4 0 1 の外部に出力されてから上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A に到達するまでに進行する距離 (上側第 2 音波出力点 P 1 0 2 と上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A との距離) U (mm) は、 $U = (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}$ となる。第 1 音波 5 5 0 が筐体 4 0 1 の外部に出力されてから上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A に到達するまでに進行する距離 (第 1 音波出力点 P 1 0 1 と上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A との距離) W (mm) は、 $W = (G^2 + H^2)^{1/2}$ となる。このため、筐体 4 0 1 の外部では、第 1 音波 5 5 0 は上側第 2 音波 6 5 1 よりも、 $W - U = ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2})$ 分多く進行する。したがって、第 1 音波 5 5 0 の先進面が、上側第 2 音波 6 5 1 の先進面よりも、 x 軸の正方向に進行している距離 Z (mm) は、 $Z = (G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}$ となる。

20

【0640】

第 1 音波 5 5 0 の先進面を上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で交わるようにするには、 $R - Z < 0$ の場合、第 1 音波 5 5 0 が第 2 音波 6 5 0 よりも $Z - R = ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}) - (D^2 + E^2)^{1/2}$ 分多く進行する必要がある。したがって、音速を v (mm/ms) とすると、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングを、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間 $T B 1$ (ms) は、 $T B 1 = (Z - R) / v = ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2}) - (D^2 + E^2)^{1/2} / v$ となる。

30

【0641】

$R - Z > 0$ の場合、第 2 音波 6 5 0 が第 1 音波 5 5 0 よりも $R - Z = (D^2 + E^2)^{1/2} - ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2})$ 分多く進行する必要がある。したがって、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングを、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングよりも遅延させる遅延時間 $T B 2$ (ms) は、 $T B 2 = (R - Z) / v = ((D^2 + E^2)^{1/2} - ((G^2 + H^2)^{1/2} - (G^2 + (H - D)^2)^{1/2})) / v$ となる。

【0642】

$R - Z = 0$ の場合、第 1 音波 5 5 0 が進む距離と第 2 音波 6 5 0 が進む距離とを同じにする必要がある。したがって、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングと第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングとを同タイミングにする。

40

【0643】

なお、上記の拡散の指向性に関わる制御では、或る波長で第 1 音波 5 5 0 の先進面が上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で上側第 2 音波 6 5 1 の先進面に交わるようにするための第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングと第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングとの時間差が、 $R - Z < 0$ の場合には $T B 1$ 、 $R - Z > 0$ の場合には $T B 2$ 、 $R - Z = 0$ の場合には 0 (時間差なし) であるとするれば、他の波長で第 1 音波 5 5 0 の先進面が同一の上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A で上側

50

第2音波651の先進面に交わるようにするための時間差は、 $R-Z < 0$ の場合にはTB1、 $R-Z > 0$ の場合にはTB2、 $R-Z = 0$ の場合には0（時間差なし）になる。このため、第1音波550及び第2音波650の帯域の各波長で同じ時間差を利用することができる。

【0644】

〔10.2.2.4. 通常の指向性の制御〕

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

【0645】

〔10.2.3. 指向性の制御に関わる回路例〕

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

【0646】

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

【0647】

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

【0648】

〔10.2.3.1. 収束の指向性の制御〕

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

【0649】

10

20

30

40

50

サブCPU201は、第1アンプ800に設定する増幅度に関わる制御信号及び第2アンプ801に設定する増幅度に関わる制御信号を制御線900に出力する。これにより、第1アンプ800及び第2アンプ801に増幅度が設定される。具体的には、副制御回路200に備えられたボリュームスイッチ（不図示）、又は、遊技者が操作して音量を選択（5段階）した音量に基づいて、選択された音量をサブCPU201が、第1アンプ800及び第2アンプ801に増幅度として出力する。また、サブCPU201の起動時（電源投入時）に、予め定められた増幅度を出力して設定し、サブCPU201がデータ線901及びデータ線904に出力する音声データに増幅度を含めて送信してもよい。

【0650】

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

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

〔10.2.3.2. 拡散の指向性の制御〕

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

ミングとの調整が行われる。

【0654】

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

10

【0655】

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

20

【0656】

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

30

【0657】

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

40

【0658】

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

50

声データである。ここで、遅延サンプル数 $SampleB2$ は、サンプリングレートを $Rate (sample/ms)$ とすると、 $SampleB2 = TB2 \times Rate$ となる。データ線 901 に出力された第 1 音声データ (左) は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号 (左) をチャンネル CH0 から信号線 902 に出力し、第 1 スピーカユニット (左) 500L は信号線 902 に出力された第 1 音声信号 (左) から第 1 音波 550 を出音する。また、データ線 901 に出力された第 1 音声データ (右) は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号 (右) をチャンネル CH1 から信号線 903 に出力し、第 1 スピーカユニット (右) 500R は信号線 903 に出力された第 1 音声信号 (右) から第 1 音波 550 を出音する。

10

【0659】

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

【0660】

図 40 (b) を用いて説明したモデルにおいて、 $R-Z=0$ の場合は、次のようになる。サブ CPU 201 は、第 1 音声データ (左) と第 1 音声データ (右) とをデータ線 901 に出力する。データ線 901 に出力された第 1 音声データ (左) は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号 (左) をチャンネル CH0 から信号線 902 に出力し、第 1 スピーカユニット (左) 500L は信号線 902 に出力された第 1 音声信号 (左) から第 1 音波 550 を出音する。また、データ線 901 に出力された第 1 音声データ (右) は第 1 アンプ 800 で増幅され、第 1 アンプ 800 は増幅等により得られた第 1 音声信号 (右) をチャンネル CH1 から信号線 903 に出力し、第 1 スピーカユニット (右) 500R は信号線 903 に出力された第 1 音声信号 (右) から第 1 音波 550 を出音する。

20

【0661】

サブ CPU 201 は、第 1 音声データ (左) と第 1 音声データ (右) とをデータ線 904 に出力したタイミングと同じタイミングで、第 2 音声データ (左) と第 2 音声データ (右) とをデータ線 904 に出力する。第 2 音声データ (左) は第 1 音声データ (左) と同じ音声データであり、第 2 音声データ (右) は第 1 音声データ (右) と同じ音声データである。データ線 904 に出力された第 2 音声データ (左) は第 2 アンプ 801 で増幅され、第 2 アンプ 801 は増幅等により得られた第 2 音声信号 (左) をチャンネル ch0 から信号線 905 に出力し、第 2 スピーカユニット (左) 600L は信号線 905 に出力された第 2 音声信号 (左) から第 2 音波 650 を出音する。また、データ線 904 に出力された第 2 音声データ (右) は第 2 アンプ 801 で増幅され、第 2 アンプ 801 は増幅等により得られた第 2 音声信号 (右) をチャンネル ch1 から信号線 906 に出力し、第 2 スピーカユニット (右) 600R は信号線 906 に出力された第 2 音声信号 (右) から第 2 音波 650 を出音する。

30

【0662】

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

40

【0663】

[10.2.3.3. 通常の指向性の制御]

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

【0664】

サブ CPU 201 は、第 1 音声データ (左) と第 1 音声データ (右) とをデータ線 90

50

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

【0665】

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

【0666】

[10.2.4.指向性の制御に関わる回路の変形例1]

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

【0667】

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

【0668】

[10.2.4.1.収束の指向性の制御]

サブCPU201は、アンプ810に設定する増幅度に関わる制御信号、チャンネルCH0から出力する音声データを遅延させる遅延時間に相当する第1遅延サンプル数に関わる制御信号、及び、チャンネルCH1から出力する音声データを遅延させる遅延時間に相当する第2遅延サンプル数に関わる制御信号を制御線910に出力する。これにより、アンプ810に、増幅度、第1遅延サンプル数、及び、第2遅延サンプル数が設定される。

【0669】

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

【0670】

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

【0671】

アンプ810は、増幅等により得られた音声信号を第2遅延サンプル数分遅延させてチャンネルCH1から信号線913に出力する。第2スピーカユニット600は信号線913に出力された音声信号から第2音波650を出音する。また、アンプ810は、増幅等により得られた音声信号を第1遅延サンプル数分遅延させてチャンネルCH0から信号線912に出力する。チャンネルCH0から信号線912への音声信号の出力タイミングは、チャンネルCH1から信号線913への音声信号の出力タイミングよりも、遅延時間TAに相当する遅延サンプル数SampleA分遅れる。第1スピーカユニット500は、信号線9

10

20

30

40

50

12に出力された音声信号から第1音波550を出音する。この処理により、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音は、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音よりも、遅延時間TA分遅れる。

【0672】

【10.2.4.2.拡散の指向性の制御】

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

10

【0673】

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

【0674】

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

20

【0675】

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

30

【0676】

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

【0677】

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

40

【0678】

図40(b)を用いて説明したモデルにおいて、 $R-Z = 0$ の場合、次のようになる。

50

サブCPU201は、同数の第1遅延サンプル数と第2遅延サンプル数とをアンプ810に設定する。

【0679】

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

【0680】

アンプ810は、増幅等により得られた音声信号を第1遅延サンプル数分遅延させてチャンネルCh0から信号線912に出力する。第1スピーカユニット500は信号線912に出力された音声信号から第1音波550を出音する。また、アンプ810は、増幅等により得られた音声信号を第2遅延サンプル数分遅延させてチャンネルCh1から信号線913に出力する。チャンネルCh1から信号線913への音声信号の出力タイミングは、チャンネルCh0から信号線912への音声信号の出力タイミングと同じタイミングになる。第2スピーカユニット600は信号線913に出力された音声信号から第2音波650を出音する。この処理により、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音と、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音とは、同じタイミングに行われる。

10

【0681】

〔10.2.4.3. 通常の指向性の制御〕

通常の指向性の制御では、サブCPU201は音声データをデータ線911に出力する。データ線911に出力された音声データはアンプ810に入力され、アンプ810は入力された音声データを増幅し、アンプ810は、増幅等により得られた音声信号をチャンネルCh0から信号線912に出力する。第1スピーカユニット500は信号線912に出力された音声信号から第1音波550を出音する。アンプ810は増幅等により得られた音声信号をチャンネルCh1から信号線913に出力することではなく、第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されることはない。

20

【0682】

〔10.2.5. 指向性の制御に関わる回路の変形例2〕

以下、図37(a)～(c)の各指向性の制御に関わる回路の変形例2について図43を参照して説明する。図43の回路の変形例2では、第2の遊技機が図36のスピーカ装置400を1つ有しており、スピーカ装置400は第2の遊技機で遊技を行う遊技者に向けて配置されている。

30

【0683】

図43の回路例では、サブCPU201がデータ線921に音声データを出力してから第1遅延回路851に入力されるまでの時間と、サブCPU201がデータ線921に音声データを出力してから第2遅延回路852に入力されるまでの時間とは、同一であるとする。また、第1遅延回路851がデータ線923に音声データを出力してから第1スピーカユニット500により第1音波550が出音されるまでの時間と、第2遅延回路852がデータ線924に音声データを出力してから第2スピーカユニット600により第2音波650が出音されるまでの時間とは、同一であるとする。

40

【0684】

〔10.2.5.1. 収束の指向性の制御〕

サブCPU201は、スイッチ830のオンとオフの設定に関わる制御信号、音声データを第1遅延回路851で遅延させる遅延時間に相当する第1遅延サンプル数に関わる制御信号、音声データを第2遅延回路852で遅延させる遅延時間に相当する第2遅延サンプル数に関わる制御信号、及び、第1アンプ821に設定する増幅度に関わる制御信号、第2アンプ822に設定する増幅度に関わる制御信号を制御線920に出力する。これにより、スイッチ830がオン又はオフに設定され、第1遅延回路851に第1遅延サンプル数が設定され、第2遅延回路852に第2遅延サンプル数が設定され、第1アンプ821に増幅度が設定され、第2アンプ822に増幅度が設定される。

50

【0685】

図39(b)を用いて説明したモデルにおける収束の指向性の制御では、サブCPU201は、スイッチ830をオンに設定する。また、サブCPU201は、第1遅延サンプル数が第2遅延サンプル数よりも上記の遅延時間TAに相当する遅延サンプル数SampleA分大きくなるように、第1遅延サンプル数を第1遅延回路851に設定し、第2遅延サンプル数を第2遅延回路852に設定する。ここで、遅延サンプル数SampleAは、サンプリングレートをRate(sample/ms)とすると、 $SampleA = TA \times Rate$ となる。

【0686】

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

【0687】

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

【0688】

[10.2.5.2. 拡散の指向性の制御]

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

【0689】

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

【0690】

第1遅延回路851は、入力された音声データを第1遅延サンプル数分遅延させてデータ線923に出力する。データ線923に出力された音声データは第1アンプ821で増幅され、第1アンプ821は増幅等により得られた音声信号を信号線925に出力し、第1スピーカユニット500は信号線925に出力された音声信号から第1音波550を出音する。また、第2遅延回路852は、入力された音声データを第2遅延サンプル数分遅延させてデータ線924に出力する。第2遅延回路852からデータ線924への音声データの出力タイミングは、第1遅延回路851からデータ線923への音声データの出力タイミングよりも、遅延時間TB1に相当する遅延サンプル数SampleB1分遅れる。データ線924に出力された音声データは第2アンプ822で増幅され、第2アンプ822は増幅等により得られた音声信号を信号線926に出力し、第2スピーカユニット6

10

20

30

40

50

00は信号線926に出力された音声信号から第2音波650を出音する。この処理により、第2スピーカユニット600による第2音波650の出音は、第1スピーカユニット500による第1音波550の出音よりも、遅延時間TB1分遅れる。

【0691】

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

10

【0692】

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

【0693】

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

20

【0694】

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

30

【0695】

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

【0696】

第1遅延回路851は、inputs された音声データを第1遅延サンプル数分遅延させてデータ線923に出力する。データ線923に出力された音声データは第1アンプ821で増幅され、第1アンプ821は増幅等により得られた音声信号を信号線925に出力し、第1スピーカユニット500は信号線925に出力された音声信号から第1音波550を出音する。また、第2遅延回路852は、inputs された音声データを第2遅延サンプル数分遅延させてデータ線924に出力する。第2遅延回路852からデータ線924への音声データの出力タイミングは、第1遅延回路851からデータ線923への音声データの出力タイミングと同じタイミングになる。データ線924に出力された音声データは第2アンプ822で増幅され、第2アンプ822は増幅等により得られた音声信号を信号線926に出力し、第2スピーカユニット600は信号線926に出力された音声信号から第2音波650を出音する。この処理により、第1スピーカユニット500による第1音波55

40

50

0 の出音と、第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音とは、同じタイミングに行われる。

【0 6 9 7】

〔1 0 . 2 . 5 . 3 . 通常の指向性の制御〕

通常の指向性の制御では、サブ CPU 2 0 1 はスイッチ 8 3 0 をオフに設定する。サブ CPU 2 0 1 は音声データをデータ線 9 2 1 に出力し、データ線 9 2 1 に出力された音声データは第 1 遅延回路 8 5 1 に入力される。第 1 遅延回路 8 5 1 は、入力された音声データを遅延させてデータ線 9 2 3 に出力する。データ線 9 2 3 に出力された音声データは第 1 アンプ 8 2 1 で増幅され、第 1 アンプ 8 2 1 は増幅等により得られた音声信号を信号線 9 2 5 に出力し、第 1 スピーカユニット 5 0 0 は信号線 9 2 5 に出力された音声信号から第 1 音波 5 5 0 を出音する。

10

【0 6 9 8】

一方で、スイッチ 8 3 0 がオフであるので、第 2 遅延回路 8 5 2 には音声データが入力されない。これにより、第 2 スピーカユニット 6 0 0 により第 2 音波 6 5 0 が出音されることがない。

【0 6 9 9】

〔1 0 . 3 . 第 2 の遊技機の効果〕

上記に説明した第 2 の遊技機によれば、中心軸 4 5 0 上に第 1 スピーカユニット 5 0 0 と第 2 スピーカユニット 6 0 0 とを並べた構造のスピーカ装置 4 0 0 は、複数のスピーカユニットをアレイ状に配置する場合に比べて、第 2 の遊技機の左右方向のサイズ又は上下方向のサイズの制約を受けにくくなっている。このようなスピーカ装置 4 0 0 を用い、第 1 音波 5 5 0 と第 2 音波 6 5 0 とが筐体 4 0 1 の外部の波面合成箇所に同時に到来するように、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングと第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングとを調整するだけの簡単な制御で、スピーカ装置 4 0 0 で所望の指向性を実現できる。

20

【0 7 0 0】

特に、第 1 音波 5 5 0 と第 2 音波 6 5 0 とが円形状の開口部 4 1 1 の中心軸 4 5 0 上の第 1 波面合成点 P 3 0 1 に同時に到来するように、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングを第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングより遅延させるという簡単な制御で、スピーカ装置 4 0 0 で収束の指向性を実現できる。

30

【0 7 0 1】

また、第 1 音波 5 5 0 と第 2 音波 6 5 0 とが、中心軸 4 5 0 の一方向から第 1 開口部分 4 1 2 及び第 2 開口部分 4 1 3 を見た平面視で第 2 開口部分 4 1 3 の内周円と外周円との間の中間線よりも外側にある円状をした波面合成線（波面合成線上には、上側第 2 波面合成点 P 3 0 2 A 及び下側第 2 波面合成点 P 3 0 2 B が存在する。）に、同時に到来するように、第 1 スピーカユニット 5 0 0 による第 1 音波 5 5 0 の出音タイミングと第 2 スピーカユニット 6 0 0 による第 2 音波 6 5 0 の出音タイミングとを調整するという簡単な制御で、スピーカ装置 4 0 0 で拡散の指向性を実現できる。

【0 7 0 2】

また、第 2 スピーカユニット 6 0 0 により第 2 音波は 6 0 0 が出音されず、第 1 スピーカユニット 5 0 0 により第 1 音波 5 5 0 が出音されるようにするという簡単な制御で、スピーカ装置 4 0 0 で通常の指向性を実現できる。

40

【0 7 0 3】

また、ボーナス役の当選の示唆演出、A T 状態での押し順ナビの演出など、主に第 2 の遊技機で遊技を行っている遊技者に向けた第 1 演出の実施に、収束の指向性が利用される。これにより、遊技者が集中して楽しむことを望むと思われる第 1 演出で、遊技者は、第 2 の遊技機付近にいる他の人に知られて覗かれるなど邪魔されずに、集中して第 1 演出を楽しむことができる。

【0 7 0 4】

50

また、メダルの払出が絶好調であることの報知演出、ボーナス遊技状態であることの報知演出、AT状態であることの報知演出など、遊技店が第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人へのアピールすることを目的とした演出など、主に第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人に向けた第2演出の実施に、拡散の指向性が利用される。これにより、遊技店が第2の遊技機付近にいる遊技者以外の他の人へのアピールすることを目的とした第2演出の内容を効果的に他の人に伝達でき、遊技店は例えば第2の遊技機の稼働率の向上を期待できる。

【0705】

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

【0706】

[10.4.第2の遊技機の変形例]

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

【0707】

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

【0708】

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

【0709】

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

【0710】

また、第2の遊技機が図36のスピーカ装置400を複数有する場合に、各スピーカ装置400での指向性の制御を、他のスピーカ装置400での指向性の制御と独立して行われるようにしてもよい。

【0711】

[11. 第3の遊技機]

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

10

【0712】

[11-1. コマンド]

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

【0713】

[11-1-1. コマンドの構成]

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

20

【0714】

[11-1-1-1. 初期化コマンドの構成]

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

【0715】

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

30

40

【0716】

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

50

マンドを「初期化コマンド（変更・終了）」と記載し、（３）ビット群Ｄ００に「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」がセットされ、ビット群Ｄ０２に「３」（確認・開始）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（確認・開始）」と記載し、（４）ビット群Ｄ００に「初期化コマンドＩＤ（０１ｈ）」がセットされ、ビット群Ｄ０２に「４」（確認・終了）がセットされた初期化コマンドを「初期化コマンド（確認・終了）」と記載する。

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

〔１１－１－１－２．周期コマンド（無操作コマンド）の構成〕

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

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

入力ポートＰ１に関する入力ポート割り付け表は、図４５（ｂ）に示す通りである。ビットＢ７～Ｂ５には、リール３Ｒ，３Ｃ，３Ｌに対応するインデックスセンサのリールインデックスの検出結果（検出又は未検出）がセットされる。ビットＢ４，Ｂ３には、メダ

10

20

30

40

50

ル通過センサ M 1 , M 2 (不図示) の検出結果 (検出又は未検出) がセットされ、ビット B 2 にはメダル通過スイッチ (不図示) の状態 (オン状態又はオフ状態) がセットされる。ビット B 1 ~ B 0 は未使用のビットである。

【 0 7 2 3 】

入力ポート P 2 に関する入力ポート割り付け表は、図 4 5 (b) に示す通りである。ビット B 7 にはドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態 (オン状態又はオフ状態) がセットされる。ビット B 6 には設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態 (オン状態又はオフ状態) がセットされる。ビット B 5 にはリセットスイッチ 5 3 の状態 (オン状態又はオフ状態) がセットされる。ビット B 4 にはメダルの払出を検知する払出通過スイッチ (不図示) の状態 (オン状態又はオフ状態) がセットされる。ビット B 3 にはメダル補助収納庫スイッチ 3 3 S の状態 (オン状態又はオフ状態) がセットされる。ビット B 2 ~ B 0 は未使用のビットである。

10

【 0 7 2 4 】

なお、図 4 5 (b) の入力ポート割り付け表は、そのまま、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0 , 1 (不図示) のビット割り付け表となる。

【 0 7 2 5 】

図 4 5 に示す無操作コマンドのデータは、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0 , 1 (不図示) の格納内容などを基に作成される。

【 0 7 2 6 】

また、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0 , 1 (不図示) は、図 3 2 の定期割込処理の入力ポートチェック処理 (S 2 0 2) により、入力ポート P 0 ~ P 2 のポート状態が格納される。

20

【 0 7 2 7 】

[1 1 - 1 - 2 . コマンドの送信タイミング]

主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信されるコマンドの送信タイミングについて図 4 6 を参照して説明する。

【 0 7 2 8 】

図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路 (不図示) は、無操作コマンドや初期化コマンドなどの各コマンドのデータ (1 コマンド分のデータ) を送信するのに、送信時間 T 1 を要する。この送信時間 T 1 は、 1 コマンドのデータのビット数及び通信回路 (不図示) の送信ボーレート (b p s) により定まり、例えば、 4 . 6 4 6 4 m s e c (ミリ秒) である。

30

【 0 7 2 9 】

図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路 (不図示) は、送信周期 T 2 に基づいてコマンドのデータを副制御回路 2 0 0 へ送信する。この送信周期 T 2 は、送信時間 T 1 と、図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路 (不図示) が通信を行っていないレディ状態に図 3 2 の割込みにより実行される定期割込処理の実行回数などから定めることができ、例えば、図 3 2 の割込みにより実行される定期割込処理の 7 回又は 8 回に一度のタイミングである 7 . 8 2 0 4 m s e c (ミリ秒) 又は 8 . 9 3 7 6 m s e c (ミリ秒) となる。

40

【 0 7 3 0 】

主制御回路 1 0 0 のメイン C P U 1 0 1 は図 3 2 の定期割込処理の通信データ送信処理 (S 2 0 4) において図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路 (不図示) が通信を行っていないレディ状態である場合に、メイン R A M 1 0 3 の通信データ格納領域 (不図示) に遊技者や遊技店の係員などによる有効な操作に対応するメダル投入コマンドやスタートコマンドなどの遊技の進行に関するコマンドのデータ及び初期化コマンドのデータの何れも格納されていなければ、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0 , 1 (不図示) に格納されている格納内容などを基に無操作コマンドのデータを図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路 (不図示) に格納し、メイン C P U 1 0 1 は、送信周期 T 2 に基づき、通信回路 (不図示) を介して無操作コマンドのデータを副制御回路 2

50

00へ送信する。

【0731】

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

10

【0732】

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

【0733】

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

20

【0734】

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

【0735】

【11-2. 設定用鍵型スイッチの状態（オン状態又はオフ状態）】

30

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

【0736】

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

【0737】

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

40

50

、設定用鍵型スイッチ52が実際にオフ状態になってから図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S202）が行われるまでの時間分遅れる。なお、割込周期T11を1.1172msec（ミリ秒）とするが、例えば、上記の「6-2. 定期割込処理」で記載した変形例を利用することも可能である。

【0738】

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

【0739】

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

【0740】

「11-3. 設定変更及び設定確認に関する処理」

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

【0741】

図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S202）では、主制御基板71に接続された（主中継基板73を介して接続されたものを含む）各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ52、リセットスイッチ53、スタートスイッチ7S、ドア開閉監視スイッチ56など）に対応する入力ポートの入力状態（オン状態又はオフ状態）のチェックを行い、例えば、前回の割込時の入力状態と今回の割込時の入力状態とを比較し、入力状態に変化があったか否かのチェックを行い、入力状態に変化があった場合には、メインRAM103の入力ポート格納領域0（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）に入力状態をそのまま格納する。従って、図32の定期割込処理を1回分待つことによって、待った1回分の定期割込処理で各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ52、リセットスイッチ53、スタートスイッチ7S、ドア開閉監視スイッチ56など）に対応する入力ポートの入力状態（オン状態又はオフ状態）が入力ポート格納領域0, 1（不図示）に反映される。なお、「図3

2の定期割込処理を1回分待つ」ことを、〔11．第3の遊技機〕の説明では、記載の簡略化のために「1割込みWaitを行う」と記載する。

【0742】

〔11－3－1．設定変更及び設定確認に関する処理：第1パターン〕

主制御回路100により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第1パターンについて説明する。第1パターンは、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構DD）の開閉を条件としないものである。

【0743】

〔11－3－1－1．第1パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件なし））〕

第1パターンの設定変更処理（設定変更処理（ドア開閉条件なし））について図48を参照して説明する。第3の遊技機での電源投入時処理は、図24の電源投入時処理においてステップS22～S27を図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を呼び出し、これにより図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）が実行されるようになっている。電源投入時処理において図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を呼び出すときにメインRAM103の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を終了して図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定変更」が消去される。

【0744】

主制御基板71において、主制御回路100のメインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否かを判定する（S501）。設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には（S501がNO）、図48の設定変更処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼び出し元に戻る。

【0745】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であると判定された場合には（S501がYES）、メインCPU101は、副制御回路200に送信する設定変更処理が開始されたことを示す初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始）生成格納処理を行う（S502）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

【0746】

ステップS502の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S503）、ステップS504の処理に進む。メインRAM103の設定値格納領域（不図示）から取得した設定値を表示用の設定値に変換する処理では、取得した設定値が「0」の場合には表示用の設定値を「1」に、取得した設定値が「1」の場合には表示用の設定値を「2」に、・・・、取得した設定値が「5」の場合には表示用の設定値を「6」に変換する。図32の定期割込

10

20

30

40

50

処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。なお、払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイ以外の7セグメントディスプレイは消灯した状態である。

【0747】

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

10

【0748】

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

【0749】

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

20

【0750】

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

【0751】

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

30

【0752】

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

40

【0753】

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

50

【0754】

メインCPU101は、図24の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（S23）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（S510）、ステップS511の処理に進む。設定変更時の初期化処理は、図24の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（S23）で説明したように、メインRAM103における指定格納領域のデータをクリアするものであり、ここでの指定格納領域は、例えば、持越役格納領域、遊技状態フラグ格納領域やモードフラグ格納領域等の設定変更時にデータの消去が必要な格納領域である。

【0755】

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

【0756】

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

【0757】

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

【0758】

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

【0759】

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

【0760】

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

第1パターンの設定確認処理（設定確認処理（ドア開閉条件なし））について図49を参照して説明する。図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）は、1遊技終了後からスタートレバー7の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど

10

20

30

40

50

）までの間で呼び出されるものである。第3の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図25）のメダル投入チェック処理（S46）は、サブルーチンとしての図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を呼び出し、これにより図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）が実行されるようになっている。メダル受付・スタートチェック処理のメダル投入チェック処理（S46）において図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を呼び出すときにメインRAM103の所定の領域に「設定確認」が書き込まれ、図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）を終了して図49の設定確認処理（ドア開閉条件なし）の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定確認」が消去される。

【0761】

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

【0762】

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

【0763】

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

【0764】

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

10

20

30

40

50

U101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【0765】

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

【0766】

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

【0767】

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

【0768】

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

【0769】

〔11-3-2. 設定変更及び設定確認に関する処理：第2パターン〕

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

【0770】

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

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

10

20

30

40

50

ドア開閉条件あり)を終了して図50の設定変更処理(ドア開閉条件あり)の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定変更」が消去される。

【0771】

主制御基板71において、主制御回路100のメインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1(不図示)の格納内容を参照して、ドア開閉監視スイッチ56の状態がオン状態(開状態)であるか否かを判定する(S601)。ドア開閉監視スイッチ56がオン状態(開状態)でないと判定された場合には(S601がNO)、図50の設定変更処理(ドア開閉条件あり)を終了して呼び出し元に戻る。

【0772】

ドア開閉監視スイッチ56がオン状態(開状態)であると判定された場合には(S601がYES)、メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域1(不図示)の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否か、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であるか否かを判定する(S602)。設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態でない、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態であると判定された場合には(S602がNO)、図50の設定変更処理(ドア開閉条件あり)を終了して呼び出し元に戻る。

【0773】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である、つまり、電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であると判定された場合には(S602がYES)、メインCPU101は、初期化コマンド(変更・開始)のデータを生成し、生成した初期化コマンド(変更・開始)のデータをメインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に格納する初期化コマンド(変更・開始)生成格納処理を行う(S603)。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理(S204)において、メインRAM103の通信データ格納領域(不図示)に格納された初期化コマンド(変更・開始)のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路(不図示)に格納し、当該通信回路(不図示)は初期化コマンド(変更・開始)のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

【0774】

ステップS603の処理に続いて、メインCPU101は、上記のステップS503の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メインRAM103の設定値格納領域(不図示)から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い(S604)、ステップS605の処理に進む。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理(S205)において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【0775】

メインCPU101は1割込みWaitを行い(S605)、ステップS606の処理に進む。

【0776】

メインCPU101は、メインRAM103の入力ポート格納領域0、又は、1(不図示)の格納内容を参照して、リセットスイッチ53の状態がオン状態であるか否かを判定する(S606)。リセットスイッチ53の状態がオン状態でないとは判定された場合には(S606がNO)、ステップS609の処理に進む。

【0777】

リセットスイッチ53の状態がオン状態であると判定された場合には(S606がYES)、メインCPU101は、上記のステップS506の設定値更新処理と同じである、

10

20

30

40

50

設定値を更新する設定値更新処理を行い（S 6 0 7）、ステップ S 6 0 8 の処理に進む。
なお、この時点では、メイン R A M 1 0 3 の設定値格納領域（不図示）に格納されている
設定値は、更新されない。

【0 7 7 8】

メイン C P U 1 0 1 は、上記のステップ S 5 0 7 の設定値表示処理と同じである、ステップ S 6 0 7 で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S 6 0 8）、ステップ S 6 0 9 の処理に進む。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグ L E D 駆動処理（S 2 0 5）において、メイン C P U 1 0 1 は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

10

【0 7 7 9】

メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、スタートスイッチ 7 S の状態がオン状態であるか否かを判定する（S 6 0 9）。スタートスイッチ 7 S の状態がオン状態でないと判定された場合には（S 6 0 9 が N O）、ステップ S 6 0 5 の処理に戻る。

【0 7 8 0】

スタートスイッチ 7 S の状態がオン状態であると判定された場合には（S 6 0 9 が Y E S）、メイン C P U 1 0 1 は、更新後の設定値（リセットスイッチ 5 3 が一度もオン状態になることなくスタートスイッチ 7 S がオン状態になった場合にはステップ S 6 0 4 で取得した設定値）をメイン R A M 1 0 3 の設定値格納領域（不図示）に格納する設定値格納処理を行い（S 6 1 0）、ステップ S 6 1 1 の処理に進む。

20

【0 7 8 1】

メイン C P U 1 0 1 は、図 4 8 の設定変更処理（ドア開閉条件なし）の設定変更時の初期化処理（S 5 1 0）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（S 6 1 1）、ステップ S 6 1 2 の処理に進む。

【0 7 8 2】

メイン C P U 1 0 1 は、1 割込み W a i t を行い（S 6 1 2）、ステップ S 6 1 3 の処理に進む。

30

【0 7 8 3】

メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S 6 1 3）。設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S 6 1 3 が N O）、ステップ S 6 1 2 の処理に戻る。

【0 7 8 4】

設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であると判定された場合には（S 6 1 3 が Y E S）、メイン C P U 1 0 1 は、初期化コマンド（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメイン R A M 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了）生成格納処理を行う（S 6 1 4）。メイン C P U 1 0 1 は、図 3 2 の定期割込処理の通信データ送信処理（S 2 0 4）において、メイン R A M 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータを図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路 2 0 0 へ送信する。

40

【0 7 8 5】

ステップ S 6 1 4 の処理に続いて、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（S 6 1 5）。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグ L E D 駆動処理（S 2 0 5）において、メイン C P U 1 0 1 は、払出数を基に払出数

50

ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS615の処理の後、図50の設定変更処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【0786】

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

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

【0787】

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

【0788】

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

【0789】

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

【0790】

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

【0791】

ステップ S 6 5 3 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、上記のステップ S 5 0 3 の設定値取得処理及び設定値表示処理と同じである、メイン RAM 1 0 3 の設定値格納領域（不図示）から設定値を取得する設定値取得処理と、取得した設定値を払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S 6 5 4）、ステップ S 6 5 5 の処理に進む。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグ LED 駆動処理（S 2 0 5）において、メイン CPU 1 0 1 は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する 7 セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

10

【0 7 9 2】

メイン CPU 1 0 1 は、1 割込み Wait を行い（S 6 5 5）、ステップ S 6 5 6 の処理に進む。

【0 7 9 3】

メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の入力ポート格納領域 0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S 6 5 6）。設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S 6 5 6 が NO）、ステップ S 6 5 5 の処理に戻る。

【0 7 9 4】

設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であると判定された場合には（S 6 5 6 が YES）、メイン CPU 1 0 1 は、初期化コマンド（確認・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・終了）のデータをメイン RAM 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（確認・終了）生成格納処理を行う（S 6 5 7）。メイン CPU 1 0 1 は、図 3 2 の定期割込処理の通信データ送信処理（S 2 0 4）において、メイン RAM 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（確認・終了）のデータを図 3 の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（確認・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路 2 0 0 へ送信する。

20

【0 7 9 5】

ステップ S 6 5 7 の処理に続いて、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（S 6 5 8）。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグ LED 駆動処理（S 2 0 5）において、メイン CPU 1 0 1 は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップ S 6 5 8 の処理の後、図 5 1 の設定確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

30

【0 7 9 6】

〔1 1 - 3 - 3 . 設定変更及び設定確認に関する処理：第 3 パターン〕

40

主制御回路 1 0 0 により実行される設定変更及び設定確認に関する処理の第 3 パターンについて説明する。第 3 パターンは、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを共通のプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構 DD）の開閉を条件とするものである。

【0 7 9 7】

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

第 3 パターンの設定変更・確認処理（設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり））について図 5 2 を参照して説明する。

50

【 0 7 9 8 】

第3の遊技機での電源投入時処理は、図24の電源投入時処理においてステップS22～S27を図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）に置き換えたものであり、サブルーチンとしての図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出し、これにより図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）が実行されるようになってい

る。電源投入時処理において図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を呼び出すときにメインRAM103の所定の領域に「設定変更」が書き込まれ、図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して図52の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定変更」が消去される。

10

【 0 7 9 9 】

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

処理（ドア開閉条件あり）の呼び出し元に戻るときにメインRAM103の所定の領域から「設定確認」が消去される。

20

【 0 8 0 0 】

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

【 0 8 0 1 】

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

30

【 0 8 0 2 】

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

40

【 0 8 0 3 】

設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である（電源投入時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態である、電源投入後の設定用鍵型スイッチ52の状態がオフ状態からオン状態に変化した）と判定された場合には（S702がYES）、メインCPU101は、呼び出し元が電源投入時処理であるときには（メインRAM103の所定領域に「設定変更」が格納されているときには）、初期化コマンド（変更・開始）のデータを生成し、

50

生成した初期化コマンド（変更・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納し、呼出し元がメダル受付・スタートチェック処理（図25）のメダル投入チェック処理（S46）であるときには（メインRAM103の所定領域に「設定確認」が格納されているときには）、初期化コマンド（確認・開始）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（確認・開始）のデータをメインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・開始／確認・開始）生成格納処理を行う（S703）。メインCPU101は、図32の定期割込処理の通信データ送信処理（S204）において、メインRAM103の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・開始）のデータ又は初期化コマンド（確認・開始）のデータを図3の主制御回路100内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・開始）のデータ又は初期化コマンド（確認・開始）のデータを送信周期に基づいて副制御回路200へ送信する。

10

【0804】

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

20

【0805】

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

30

【0806】

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

【0807】

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

【0808】

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

40

【0809】

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

【0810】

メインCPU101は、上記のステップS507の設定値表示処理と同じである、ステ

50

ップS708で更新された後の設定値を払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示する表示用の設定値に変換して表示用の設定値を表示するための設定値表示処理を行い（S709）、ステップS710の処理に進む。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、表示用の設定値を基に払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより払出数ランプの最下位に対応する7セグメントディスプレイに表示用の設定値が表示される。

【0811】

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

10

【0812】

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

【0813】

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

20

【0814】

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

【0815】

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

30

【0816】

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

40

【0817】

ステップS715の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数

50

ランプに表示するための払出数表示処理を行う（S 7 1 6）。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグ L E D 駆動処理（S 2 0 5）において、メイン C P U 1 0 1 は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップ S 7 1 6 の処理の後、図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼び出し元に戻る。

【 0 8 1 8 】

なお、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを共通のプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構 D D）の開閉を条件としない、設定変更・確認処理（ドア開閉条件なし）であってもよく、この場合、例えば、図 5 2 の設定変更・確認処理（ドア開閉条件あり）からステップ S 7 0 1 の処理を除いた処理フローを用いることができる。

10

【 0 8 1 9 】

また、第 3 の遊技機では、図 3 2 の定期割込処理の入力チェックポート処理（S 2 0 2）で各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態をチェックしてチェック結果を入力ポート格納領域 0, 1（不図示）に格納し、図 4 8～図 5 2 などでは入力ポート格納領域 0, 1（不図示）の格納内容を参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしているが、これに限定されるものではなく、例えば、図 4 8～図 5 2などで各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態を直接参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしてもよい。この場合は、図 4 8～図 5 2 の 1 割込み W a i t を行わなくてもよくなる。

20

【 0 8 2 0 】

また、図 5 0～図 5 2 では、ドア開閉監視スイッチ 5 6 がドア（下ドア機構 D D）の開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、ドア（下ドア機構 D D）の閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図 5 0～図 5 2 においてドア開閉監視スイッチ 5 6 に関する部分では、「オン状態」を「オフ状態」に、「オフ状態」を「オン状態」に置き換えればよい。

【 0 8 2 1 】

〔 1 1－4．メンテナンスに関する処理〕

以下、副制御回路 2 0 0 により実行されるメンテナンスに関する処理について説明する。ここでは、メンテナンスに関する処理として、第 1 パターンと第 2 パターンの 2 パターンを説明する。メンテナンスに関する処理は、遊技店側の係員が 1 又は複数の項目の内容の確認や 1 又は複数の項目の内容の設定を行うことを可能にする処理である。なお、第 3 の遊技機での「メンテナンスメニュー」は〔 8－2．遊技店側〕のホールメニューに対応する。

30

【 0 8 2 2 】

サブ R A M 2 0 3 は揮発性メモリ（D R A M など）と不揮発性メモリ（S R A M、F R A M（登録商標）など）を含むように構成されている。

【 0 8 2 3 】

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

副制御回路 2 0 0 により実行されるメンテナンスに関する処理の第 1 パターン（メンテナンス処理（ドア開閉条件なし））について図 5 3 を参照して説明する。図 3 3 のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図 5 3 のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を呼び出し、これにより図 5 3 のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）が実行されるようになっている。

40

【 0 8 2 4 】

サブ R A M 2 0 3 の不揮発性メモリには、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の実行状態を維持するための状態維持フラグが格納されており、状態維持フラグのオン状態が

50

「メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の実行状態の維持」である。また、サブRAM 203の不揮発性メモリには、図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）が、主制御回路100側での設定変更に関する処理及び設定確認に関する処理のいずれの処理に対応するかを示すメンテナンス種別フラグが格納されている。

【0825】

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

10

【0826】

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

20

【0827】

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

【0828】

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

30

【0829】

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

【0830】

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

40

【0831】

サブCPU201は、サブRAM203に格納されている状態維持フラグにオフ状態をセットし（S807）、ステップS808の処理に進む。なお、ステップS805がYES、及び、ステップS807は、主制御回路100側の設定変更に対応して実行される図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）において、後述のステップS812でスタ

50

ートレバー 7 が操作されたこと（スタートスイッチ 7 S がオン状態になったこと）をステップ S 8 1 2 の「Y E S」となる条件の一つとするものである。また、ステップ S 8 0 5 の N O、ステップ S 8 0 6 が Y E S、及び、ステップ S 8 0 7 は、主制御回路 1 0 0 側の設定確認に対応して実行される図 5 3 のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）において、メイン C P U 1 0 1 側での設定確認に関する処理ではスタートレバー 7 の操作が条件とならないので、後述のステップ S 8 1 2 でスタートレバー 7 が操作されたこと（スタートスイッチ 7 S がオン状態になったこと）をステップ S 8 1 2 の「Y E S」となる条件の一つとしないようにするものである。

【 0 8 3 2 】

サブ C P U 2 0 1 は、メンテナンスメニュー画面（図 5 5（a）に示すメンテナンスメニュートップ画面など）、並びに、メンテナンスメニュー画面の項目に対応した内容確認用の画面（図 5 5（b）～（d）に示すトータルメダル情報画面、設定変更・確認履歴画面、エラー情報履歴画面など）及び内容設定用の画面（時刻設定用の画面など）などの画面（以下、適宜、「項目画面」と記載する。）のうちのサブ表示装置 2 2 0 に表示されている画面に対して係員がサブ演出表示部 2 2 を構成するタッチパネルを用いて操作を行ったか否かを判定する（S 8 0 8）。係員による操作が行われていないと判定された場合には（S 8 0 8 が N O）、ステップ S 8 1 1 の処理に進む。

【 0 8 3 3 】

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

【 0 8 3 4 】

係員による操作が行われたと判定された場合には（S 8 0 8 が Y E S）、サブ C P U 2 0 1 は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（S 8 0 9）、特定した係員による操作内容に対応する画面をサブ表示装置 2 2 0 に表示する操作別画面表示処理を行い（S 8 1 0）、ステップ S 8 1 1 の処理に進む。

【 0 8 3 5 】

サブ C P U 2 0 1 は、初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したか否かを判定する（S 8 1 1）。初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したと判定された場合には（S 8 1 1 が Y E S）、ステップ S 8 1 3 の処理に進む。

【 0 8 3 6 】

初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れも受信していないと判定された場合には（S 8 1 1 が N O）、サブ C P U 2 0 1 は、サブ R A M 2 0 3 に格納されている状態維持フラグにオフ状態がセットされており、且つ、主制御回路 1 0 0 から受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされているか否かを判定する（S 8 1 2）。なお、ステップ S 8 1 2 の条件は、第 3 の遊技機が主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態になるという第 3 の遊技機で所定の事象が発生していることを条件とするものである。

【 0 8 3 7 】

状態維持フラグにオフ状態がセットされ、且つ、当該ビット群 D 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされていると判定された場合には（S 8 1 2 が Y E S）、ステップ S 8 1 3 の処理に進む。一方、状態維持フラグにオフ状態がセットされていない、又は、当該ビット群 D 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされていないと判定された場合には（S 8 1 2 が N O）、ステップ S 8 0 5 の処理に戻る。なお、状態維持フラグにオフ状態がセットされていない、又は、当該ビット群 D 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされていないと判定された場合に（S 8 1 2 が N O）、ステップ S 8 0 4 の処理に戻るようにしてもよい。

【0838】

サブCPU201は、サブRAM203に格納されたメンテナンス種別の初期化を行ったり、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置220に表示中の画面の表示を終了してメンテナンスメニュー画面及び項目画面のいずれもサブ表示装置220に表示されないようにしたりするメンテナンス終了処理を行い（S813）、図53のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を終了して呼出し元に戻る。

【0839】

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

10

【0840】

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

【0841】

20

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

【0842】

30

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

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

【0843】

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

40

【0844】

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

【0845】

サブCPU201は、主制御回路100から受信した無操作コマンドにおけるビット群

50

D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 7（図 4 5 参照）にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされており、且つ、主制御回路 1 0 0 から受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされているか否かを判定する（S 8 5 3）。なお、ステップ S 8 5 3 の条件は、第 3 の遊技機が主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態になるという第 3 の遊技機で所定の事象が発生していることを条件とするものである。

【0 8 4 6】

なお、ドア（下ドア機構 D D）の開閉状態の判定に、主中継基板 7 3 を介して主制御基板 7 1 に接続されたドア開閉監視スイッチ 5 6 を用いるようにしているが、これに限定されるものではなく、副中継基板 7 4 を介して副制御基板 7 2 に接続された 2 4 h ドア監視ユニット 6 1 を用いるようにしてもよい。

【0 8 4 7】

当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされており、且つ、当該ビット群 D 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされていると判定された場合には（S 8 5 3 が Y E S）、ステップ S 8 5 2 の処理に戻る。なお、ステップ S 8 5 3 が Y E S の場合、ステップ S 8 5 2 及びステップ S 8 5 3 の処理が繰り返し行われ、ステップ S 8 5 3 が N O とならず、メンテナンスメニュートップ画面から項目画面に遷移することはない。一方、当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされていない、又は、当該ビット群 D 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオフ状態がセットされていないと判定された場合には（S 8 5 3 が N O）、ステップ S 8 5 4 の処理に進む。

【0 8 4 8】

サブ C P U 2 0 1 は、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置 2 2 0 に表示されている画面に対して係員がサブ演出表示部 2 2 を構成するタッチパネルを用いて操作を行ったか否かを判定する（S 8 5 4）。操作が行われていないと判定された場合には（S 8 5 4 が N O）、ステップ S 8 5 7 の処理に進む。

【0 8 4 9】

係員による操作が行われたと判定された場合には（S 8 5 4 が Y E S）、サブ C P U 2 0 1 は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（S 8 5 5）、特定した係員による操作内容に対応する画面をサブ表示装置 2 2 0 に表示する操作別画面表示処理を行い（S 8 5 6）、ステップ S 8 5 7 の処理に進む。

【0 8 5 0】

サブ C P U 2 0 1 は、初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したか否かを判定する（S 8 5 7）。初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れも受信していないと判定された場合には（S 8 5 7 が N O）、ステップ S 8 5 3 の処理に戻る。

【0 8 5 1】

初期化コマンド（変更・終了）及び初期化コマンド（確認・終了）の何れかを受信したと判定された場合には（S 8 5 7 が Y E S）、サブ C P U 2 0 1 は、メンテナンスメニュー画面及び項目画面のうちのサブ表示装置 2 2 0 に表示中の画面の表示を終了してメンテナンスメニュー画面及び項目画面のいずれもサブ表示装置 2 2 0 に表示されないようにしたりするメンテナンス終了処理を行い（S 8 5 8）、図 5 4 のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了して呼出し元に戻る。

【0 8 5 2】

ステップ S 8 5 7 の Y E S 及びステップ S 8 5 8 は、主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信して行われる通常のメンテナンス終了処理である。

【0 8 5 3】

また、ステップ S 8 5 3 の Y E S、ステップ S 8 5 2 は、主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の終了時に送信される初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信していないが、主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第 3 の遊技機がある場合に行われる、通信異常などの何らかの異常の発生により初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなかったと想定される場合の異常対策用の処理である。

【 0 8 5 4 】

〔 1 1 - 4 - 3 . メンテナンス処理中の表示画面 〕

図 5 3 のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）中のステップ S 8 0 4 及びステップ S 8 0 8 ~ S 1 0 及び図 5 4 のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）中のステップ S 8 5 2 及びステップ S 8 5 4 ~ S 8 5 6 においてサブ表示装置 2 2 0 に表示されるメンテナンスメニュー画面及び項目画面について図 5 5 を参照して説明する。

【 0 8 5 5 】

設定変更操作（設定用鍵型スイッチ 5 2 をオン状態で電源を投入する操作）又は設定確認操作（電源が投入されている状態で設定用鍵型スイッチ 5 2 をオン状態にする操作）が行われた場合、つまり、副制御回路 2 0 0 が初期化コマンド（変更・開始）又は初期化コマンド（確認・開始）を受信した場合、図 5 3 のメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）中のステップ S 8 0 4 又は図 5 4 のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）中のステップ S 8 5 2 において、図 5 5（a）のメンテナンスメニュートップ画面が表示される。

【 0 8 5 6 】

図 5 5（a）のメンテナンスメニュートップ画面を含むメンテナンスメニュー画面は、メンテナンスに関わる項目（遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目など）を表示するメニュー画面である。遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目には、「トータルメダル情報」、「設定変更・確認履歴」、「エラー情報履歴」、「監視履歴」などがある。また、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目には、「時刻設定」、「警告設定」、「省電力モード設定」、「打ち止め設定」、「自動精算設定」などがある。

【 0 8 5 7 】

メンテナンスメニュートップ画面には、図 5 5（a）に示すように、現在の「年／月／日／（曜日） 時：分」を示す現在日時情報 A 1 1 が表示される。現在日時情報 A 1 1 は、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし／ドア開閉条件あり）中であることが分かるように、メンテナンス処理（ドア開閉条件なし／ドア開閉条件あり）以外で呼び出されて表示されるときに表示色（例えば、白色、黒色）とは異なる表示色（例えば、赤色）で表示される。なお、後述する図 5 6 から図 5 8 の処理においてエラー状態フラグにエラー情報がセットされている場合には、現在日時情報 A 1 1 を、エラー状態フラグにエラー情報がセットされていることが分かるように、他と異なる表示色で表示するようにしてもよい。

【 0 8 5 8 】

メンテナンスメニュートップ画面には、図 5 5（a）に示すように、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る項目である「時刻設定」A 1 2 が表示され、遊技店側の係員が内容の確認を行い得る項目である「トータルメダル情報」A 1 3、「設定変更・確認履歴」A 1 4、「エラー情報履歴」A 1 5、「監視履歴」A 1 6 が表示され、「次へ」A 1 7 が表示される。係員がタッチパネル上で「時刻設定」A 1 2 をタッチすると時刻設定用の時刻設定画面（不図示）が表示され、「トータルメダル情報」A 1 3 をタッチすると図 5 5（b）のトータルメダル情報画面が表示され、「設定変更・確認履歴」A 1 4 をタッチすると図 5 5（c）の設定変更・確認履歴画面が表示され、「エラー情報履歴」A 1 5 をタッチすると図 5 5（d）のエラー情報履歴画面が表示され、「監視履歴」A 1 6 をタッチすると監視履歴画面（不図示）が表示される。また、係員がタッチパネル上で「次へ」A 1 7 をタッチすると、遊技店側の係員が内容の設定を行い得る他の項目や遊技店側の係員が内容の確認を行い得る他の項目が表示されるメンテナンスメニュー画面（不図示）が表示

10

20

30

40

50

される。

【0859】

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

10

【0860】

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

【0861】

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

20

【0862】

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

【0863】

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

30

【0864】

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

40

【0865】

50

設定変更・確認情報に含まれる設定変更・確認日時は、初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信した時刻（受信時に R T C（リアルタイムクロック）から取得する日時（年月日 時分秒：y y y y / m m / d d h h / m m / s s））である。

【0866】

設定変更・確認情報に含まれる設定値は、初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）のビット群 D 0 1 にセットされた設定値（「0」～「5」）である。「設定変更・確認履歴」A 3 1 の「設定」には、設定変更・確認情報に含まれる設定値が「0」である場合には「1」が表示され、「1」である場合には「2」が表示され、・・・、「5」である場合には「6」が表示される。このように、「設定変更・確認履歴」A 3 1 の「設定」に表示される設定値は、主制御回路 1 0 0 側で払出数ランプに表示される設定値に揃えている。

【0867】

設定変更・確認情報に含まれる操作内容は、「変更」、「確認」、「閲覧」の何れかである。「変更」は、設定変更に関する処理が行われ、当該設定変更に関する処理においてスタートレバー 7 が操作されるまでに（ビット群 D 1 1 のビット B 7 にスタートスイッチ 7 S のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信するまでに）、少なくとも 1 回はリセットスイッチ 5 3 がオン状態になった場合に（少なくとも 1 回はビット群 D 1 3 のビット B 5 にリセットスイッチ 5 3 のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信した場合に）格納される。「閲覧」は、設定変更に関する処理が行われ、当該設定変更に関する処理においてスタートレバー 7 が操作されるまでに（ビット群 D 1 1 のビット B 7 にスタートスイッチ 7 S のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信するまでに）、1 回もリセットスイッチ 5 3 がオン状態にならなかった場合に（1 回もビット群 D 1 3 のビット B 5 にリセットスイッチ 5 3 のオン状態がセットされた無操作コマンドを受信しなかった場合に）格納される。「確認」は、設定変更に関する処理が行われた場合に格納される。

【0868】

設定変更・確認履歴画面には、図 5 5（c）に示すように、「前ページ」A 3 2 及び「次ページ」A 3 3 が表示されており、係員がタッチパネル上で「前ページ」A 3 2 をタッチすると現在表示されている設定変更・確認情報の前の 5 件分の設定変更・確認情報が「設定変更・確認履歴」A 3 1 に表示され、係員がタッチパネル上で「次ページ」A 3 3 をタッチすると現在表示されている設定変更・確認情報の次の 5 件分の設定変更・確認情報が「設定変更・確認履歴」A 3 1 に表示される。

【0869】

設定変更・確認履歴画面には、図 5 5（c）に示すように、「戻る」A 3 4 が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」A 3 4 をタッチすると図 5 5（a）のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。

【0870】

設定変更・確認履歴画面には、図 5 5（c）に示すように、「データ クリア」A 3 5 が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ クリア」A 3 5 をタッチするとサブ R A M 2 0 3 に格納されている設定変更・確認情報（設定変更・確認日時、操作内容及び設定値を含む。）がクリア（消去）される。

【0871】

エラー情報履歴画面には、図 5 5（d）に示すように、「No」、「エラー内容」、「発生日時」及び「解除日時」を含む「エラー情報履歴」A 4 1 が表示される。「エラー情報履歴」A 4 1 には、サブ R A M 2 0 3 に格納されている 5 件分のエラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時）が表示される。「エラー情報履歴」A 4 1 の「エラー内容」、「発生日時」及び「解除日時」には、エラー情報に含まれるエラー内容、発生日時及び解除日時が表示される。なお、エラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時）を電源がオフになった後も保存できるようにサブ R A M 2 0 3 の不揮発性メモリに格納される。また、サブ R A M 2 0 3 に格納されるエラー情報の最大数はエラー情報のデータサイズと

サブ R A M 2 0 3 のエラー情報を格納する領域の容量に応じて定まり、例えば 1 5 0 である。

【 0 8 7 2 】

エラー情報に含まれるエラー内容は発生したエラーに割り当てたエラーコードである。

【 0 8 7 3 】

エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、主制御基板 7 1 側のエラーの場合には、次の日時である。主制御基板 7 1 側でエラーが発生した場合にはエラー内容を特定可能なエラーコマンドが主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ送信される。エラーが解除された場合にもエラーコマンドが主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 へ送られ、主制御基板 7 1 側では複数のエラーが同時に発生することではなく、サブ C P U 2 0 1 は発生中のエラーを認識しているためどのエラーが解除されたか分かる。エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、エラーの発生に関わるエラーコマンドを受信した時刻（受信時に R T C から取得する日時（年月日 時分秒： y y y y / m m / d d h h / m m / s s ））及びエラーの解除に関わるエラーコマンドを受信した時刻（受信時に R T C から取得する日時（年月日 時分秒： y y y y / m m / d d h h / m m / s s ））である。また、エラー情報に含まれる発生日時及び解除日時は、副制御基板 7 2 側のエラーの場合には、例えば後述する図 5 6 ～図 5 8 で検知されるエラーの場合には、エラーがサブ表示装置 2 2 0 に表示される開始時刻（開始時に R T C から取得する日時（年月日 時分秒： y y y y / m m / d d h h / m m / s s ））及びエラーを解除した時刻（解除時に R T C から取得する日時（年月日 時分秒： y y y y / m m / d d h h / m m / s s ））である。

【 0 8 7 4 】

エラー情報履歴画面には、図 5 5 （ d ）に示すように、「前ページ」 A 4 2 及び「次ページ」 A 4 3 が表示されており、係員がタッチパネル上で「前ページ」 A 4 2 をタッチすると現在表示されているエラー情報の前の 5 件分のエラー情報が「エラー情報履歴」 A 4 1 に表示され、係員がタッチパネル上で「次ページ」 A 4 3 をタッチすると現在表示されているエラー情報の次の 5 件分のエラー情報が「エラー情報履歴」 A 4 1 に表示される。

【 0 8 7 5 】

エラー情報履歴画面には、図 5 5 （ d ）に示すように、「戻る」 A 4 4 が表示されており、係員がタッチパネル上で「戻る」 A 4 4 をタッチすると図 4 7 （ a ）のメンテナンスメニュートップ画面の表示に戻る。

【 0 8 7 6 】

エラー情報履歴画面には、図 5 5 （ d ）に示すように、「データ クリア」 A 4 5 が表示されており、係員がタッチパネル上で「データ クリア」 A 4 5 をタッチするとサブ R A M 2 0 3 に格納されているエラー情報（エラー内容、発生日時及び解除日時を含む。）がクリア（消去）される。

【 0 8 7 7 】

〔 1 1 - 5 . 設定変更及び確認に関するエラーの検出処理 〕

以下、副制御回路 2 0 0 により実行される設定変更及び確認に関するエラーの検出処理について説明する。

【 0 8 7 8 】

〔 1 1 - 5 - 1 . 設定変更・確認エラー検出処理 〕

副制御回路 2 0 0 により実行される設定変更・確認エラー検出処理について図 5 6 を参照して説明する。設定変更・確認エラー検出処理は、一定周期（例えば、1 周期が 2 m s e c （ミリ秒）～ 1 0 m s e c （ミリ秒）の間の何れかの時間）の割込処理で読みだされて設定変更及び確認に関するエラーを常時検出する処理である。

【 0 8 7 9 】

サブ C P U 2 0 1 は、図 5 7 を用いて後述する設定キー情報生成処理を行い（ S 9 0 1 ）、ステップ S 9 0 2 の処理に進む。

【 0 8 8 0 】

サブ C P U 2 0 1 は、主制御回路 1 0 0 から受信した無操作コマンドにおけるビット群

D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 6（図 4 5 参照）に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされているか否かを判定する（S 9 0 2）。当該ビット群 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされていないと判定された場合には（S 9 0 2 が N O）、図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。一方、当該ビット群 1 3 のビット B 6 に設定用鍵型スイッチ 5 2 のオン状態がセットされていると判定された場合には（S 9 0 2 が Y E S）、ステップ S 9 0 3 の処理に進む。

【0 8 8 1】

サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に格納されている ON エッジフラグにオン状態がセットされているか否かを判定する（S 9 0 3）。なお、ON エッジフラグにオン状態は、今回の設定変更・確認エラー検出処理（図 5 6）の設定キー情報作成処理（S 9 0 1）で設定用鍵型スイッチ 5 2 のオンエッジを検出した（電源投入時に設定用鍵型スイッチ 5 2 がオン状態であることを検出した、又は、電源投入後に設定用鍵型スイッチ 5 2 がオフ状態からオン状態に変化したこと検出した）ことを示す。なお、ON エッジフラグは例えばサブ RAM 2 0 3 の不揮発性メモリに格納される。

10

【0 8 8 2】

ON エッジフラグにオン状態がセットされていると判定された場合には（S 9 0 3 が Y E S）、設定キーに関する（設定用鍵型スイッチ 5 2 に関する）エラーの確認及びエラー確認したエラー情報の設定を行うために、ステップ S 9 0 5 の処理に進む。一方、ON エッジフラグにオン状態がセットされていないと判定された場合には（S 9 0 3 が N O）、以前のステップ S 9 0 3 が「Y E S」で行われた S 9 0 5 ～ S 9 1 3 で設定されたエラー情報を報知するために、ステップ S 9 0 4 の処理に進む。

20

【0 8 8 3】

ステップ S 9 0 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、図 5 8 を用いて後述する設定エラー報知処理を行い（S 9 0 4）、図 5 6 の設定変更・確認エラー検出処理を終了して呼出し元に戻る。

【0 8 8 4】

ステップ S 9 0 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に格納されているエラー状態フラグをクリアし（エラー未登録状態にし）（S 9 0 5）、ステップ S 9 0 6 の処理に進む。なお、エラー状態フラグは例えばサブ RAM 2 0 3 の不揮発性メモリに格納される。

30

【0 8 8 5】

サブ CPU 2 0 1 は、主制御回路 1 0 0 から受信した無操作コマンドにおけるビット群 D 1 3（入力ポート P 2）のビット B 7（図 4 5 参照）にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされているか否かを判定する（S 9 0 6）。

【0 8 8 6】

なお、ドア（下ドア機構 D D）の開閉状態の判定に、主中継基板 7 3 を介して主制御基板 7 1 に接続されたドア開閉監視スイッチ 5 6 を用いるようにしているが、これに限定されるものではなく、副中継基板 7 4 を介して副制御基板 7 2 に接続された 2 4 h ドア監視ユニット 6 1 を用いるようにしてもよい。

【0 8 8 7】

当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされていると判定された場合には（S 9 0 6 が Y E S）、ステップ S 9 0 7 の処理に進む。一方、当該ビット群 D 1 3 のビット B 7 にドア開閉監視スイッチ 5 6 のオフ状態（閉状態）がセットされていないと判定された場合には（S 9 0 6 が N O）、ステップ S 9 1 0 の処理に進む。

40

【0 8 8 8】

ステップ S 9 0 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に格納されている設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 7）。なお、設定キー操作フラグは例えばサブ RAM 2 0 3 の不揮発性メモリに格納される。

50

【0889】

設定キー操作フラグに「変更操作」がセットされていると判定された場合には（S907がYES）、ドア（下ドア機構DD）が閉状態で電源投入時の設定用鍵型スイッチ52のオン状態を検知するという設定キーの操作に関連するエラーを検知したので、サブCPU201はサブRAM203に格納されているエラー状態フラグに当該エラーを特定可能な「設定変更操作エラー」をセットし（S908）、ステップS914の処理に進む。

【0890】

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

10

【0891】

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

【0892】

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

20

【0893】

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

30

【0894】

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

【0895】

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

40

【0896】

〔11-5-1-1. 設定キー情報作成処理〕

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

【0897】

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

【0898】

50

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

【0899】

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

10

【0900】

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

20

【0901】

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

【0902】

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

30

【0903】

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

【0904】

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

40

【0905】

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

50

【0906】

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

【0907】

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

10

【0908】

[11-5-1-2. 設定エラー報知処理]

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

【0909】

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

20

30

【0910】

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

【0911】

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

40

【0912】

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

【0913】

設定操作異常のエラー画面には、図59に示すように、「係員をお呼びください。」A

50

5 1、及び、「エラー状態フラグの内容」A 5 2が表示される。「エラー状態フラグの内容」にはエラー状態フラグにセットされているエラー情報（「設定変更操作エラー」、「設定キーエラー」、「現在設定変更不可エラー」、「設定確認エラー」）が表示される。

【0914】

なお、設定操作異常のエラー画面は、設定操作系エラー専用の異常報知（警告）画面であり、通常エラーの異常報知（警告）画面とは異なる。通常エラーの場合、副制御基板7 2側での表示だけでなく、主制御基板7 1側でもエラーの発生と発生中のエラーを表すコードを表示し、主制御基板7 1側でのエラーであれば、払出数ランプ（情報表示装置1 4）にコードを表示し、副制御基板7 2側の演出用のランプ・LED類（上部ランプ2 3等）をエラー発生中を意味する発光パターンで発光させ、スピーカ3 5 a, 3 5 bからエラー発生用のエラー音を出音する。一方で、設定操作異常のエラー画面は、払出数ランプの表示がないなど主制御基板7 1側での表示はなく、副制御基板7 2側での演出用のランプ・LED類（上部ランプ2 3等）の発光やスピーカ3 5 a, 3 5 bの音声出力もない。なお、副制御基板7 2側で演出用のランプ・LED類（上部ランプ2 3等）を通常エラーと同じ発光パターンで発光させ、スピーカ3 5 a, 3 5 bから同じエラー音を出音するようにしてもよいし、演出用のランプ・LED類（上部ランプ2 3等）を専用の発光パターンで発光させ、スピーカ3 5 a, 3 5 bから専用のエラー音を出力するようにしてもよい。

10

【0915】

サブCPU 2 0 1は、サブRAM 2 0 3に格納されているエラー情報履歴（図5 5（d）に示すエラー情報履歴画面のエラー情報履歴A 4 1に表示される内容）に、エラー状態フラグにセットされたエラー情報と当該エラー情報の表示開始時刻（開始時にRTCから取得する日時（年月日 時分秒：y y y y / m m / d d h h / m m / s s））とを対応付けて登録し（S 9 7 4）、図5 8の設定エラー報知処理を終了して図5 6の設定変更・確認エラー検出処理に戻る。

20

【0916】

なお、図5 4及び図5 6では、ドア開閉監視スイッチ5 6がドア（下ドア機構D D）の開状態でオン状態、閉状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象として説明したが、これに限定されるものではなく、ドア（下ドア機構D D）の閉状態でオン状態、開状態でオフ状態となるスイッチである場合を対象とすることも可能であり、この場合、図4 6及び図5 6においてドア開閉監視スイッチ5 6に関する部分では、「オン状態」を「オフ状態」に、「オフ状態」を「オン状態」に置き換えればよい。

30

【0917】

〔11-6. 効果〕

〔11-6-1. メンテナンス処理（ドア開閉条件あり）の効果〕

図5 4のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）によれば、主制御基板7 1の主制御回路1 0 0のメインCPU 1 0 1側での設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了により、副制御基板7 2の副制御回路2 0 0のサブCPU 2 0 1側でメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにしてメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）を終了するので、設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを防止できる。

40

【0918】

ところで、サブCPU 2 0 1が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板7 1側から送信された初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できない場合、何らの対策も施さなければ、サブCPU 2 1 0はメニュー画面及び項目画面の何れも表示部に表示されないようにして、メンテナンス処理を終了することができない。このように、メインCPU 1 0 1が設定確認に関する処理及び設定変更に関する処理のそれぞれの終了後も項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定な

50

どを行うことが可能になるという問題が発生する。図 5 4 のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）では、所定の事象（第 3 の遊技機では、主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第 3 の遊技機がなっている状況）を、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態である状況とし、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であるかどうかを判定し（S 8 5 2）、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であれば（S 8 5 3 が Y E S）、メンテナンスメニュートップ画面の表示を行い（S 8 5 2）、ステップ S 8 5 2、ステップ S 8 5 3、ステップ S 8 5 3 が「Y E S」を繰り返す。これにより、メンテナンスメニュートップ画面での操作を受け付けなくなり（操作を無効にし）、サブ C P U 2 0 1 が通信異常などの何らかの異常の発生により主制御基板 7 1 側から初期化コマンド（変更・終了）又は初期化コマンド（確認・終了）を受信できなくても、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定などを回避可能にすることができる。

10

【0 9 1 9】

なお、所定の事象は、主制御回路 1 0 0 側で設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を終了した可能性がある状態に第 3 の遊技機がなっている状況であれば、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態である状況以外の第 3 の遊技機の状態であってもよい。

20

【0 9 2 0】

また、サブ C P U 2 0 1 は、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であるかどうかを判定し（S 8 5 2）、ドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態がオフ状態（閉状態）であり、且つ、設定用鍵型スイッチ 5 2 がオフ状態であると判定すれば（S 8 5 3 が Y E S）、メンテナンスメニュートップ画面の表示を行い（S 8 5 2）、ステップ S 8 5 2、ステップ S 8 5 3、ステップ S 8 5 3 が「Y E S」を繰り返すという簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧や項目画面の内容の不正な設定を防止できる。

【0 9 2 1】

また、サブ C P U 2 0 1 が、ドア（下ドア機構 D D）の開閉状態の検知に、メイン C P U 1 0 1 がドア（下ドア機構 D D）の開閉状態の検知に使用する主制御基板 7 1 に接続されているドア開閉監視スイッチ 5 6 を用いることにより、図 5 4 のメンテナンス処理（ドア開閉条件あり）に起因する部品点数の増大を抑えることが可能になる。

30

【0 9 2 2】

また、主制御基板 7 1 側から副制御基板 7 2 側へ主制御基板 7 1 に接続されたドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図 4 5 参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブ C P U 2 0 1 は主制御基板 7 1 に接続されたドア開閉監視スイッチ 5 6 の状態（オン状態又はサブ状態）を認識可能になる。

【0 9 2 3】

また、サブ C P U 2 0 1 は、ドア（下ドア機構 D D）の開閉状態の検知に、主制御基板 7 1 に接続されているドア開閉監視スイッチ 5 6 を用いる代わりに、副制御基板 7 2 に接続されている 2 4 h ドア監視ユニット 6 1 を用いるようにしてもよく、この場合、サブ C P U 2 0 1 がドア（下ドア機構 D D）の開閉状態を取得するためにメイン C P U 1 0 1 など他の制御部との通信に異常があってもドア（下ドア機構 D D）の開閉状態を取得することができる。

40

【0 9 2 4】

また、主制御基板 7 1 側から副制御基板 7 2 側へ主制御基板 7 1 に接続された設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図 4 5 参照）を送信するという簡易な仕組みで、サブ C P U 2 0 1 が、主制御基板 7 1 に接続された設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

50

【0925】

〔11-6-2. メンテナンス処理（ドア開閉条件なし）の効果〕

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

【0926】

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

【0927】

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

【0928】

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

【0929】

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

【0930】

また、主制御基板71側から副制御基板72側へ主制御基板71に接続された設定用鍵型スイッチ52の状態（オン状態又はサブ状態）を含む無操作コマンド（図45参照）を

10

20

30

40

50

送信するという簡易な仕組みで、サブCPU201が、主制御基板71に接続された設定用鍵型スイッチ52の状態（オフ状態又はオン状態）を認識可能になる。

【0931】

また、状態維持フラグを用いることにより、設定値の確認に係る処理に対応する所定の事象の発生の判定処理と設定値の変更に係る処理に対応する所定の事象の発生の判定処理とを共通化しながら、設定値の変更に係る処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチ7Sの状態がオン状態になったことを含め、設定値の確認に関する処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチ7Sの状態がオン状態になったことを含めないようにすることができる。

【0932】

また、状態維持フラグを用いることにより、電源がオフになって中断したメンテナンス処理（ドア開閉条件なし）を、電源が投入された後に改めて行うことが可能になる。

【0933】

〔11-7. 付記〕

〔11-7-1. 付記1〕

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

【0934】

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

【0935】

付記1に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技制御部側で設定値表示処理又は設定値変更処理が終了した後に、メニュー画面に含まれる項目に対応する項目画面の内容の不正な閲覧を防止可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0936】

付記1に係る遊技機（a1）は、

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

前記遊技制御部は、

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

電源が投入された後に前記第1スイッチの状態が変化することを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値に関わる表示を行う設定値表示処理（図51、図52、S205）と、

電源投入時に前記第1スイッチが前記設定値格納部に格納されている前記設定値を変更することが可能な状態であることを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更を前記第2スイッチの状態の変化に基づいて行う設定値変更処理（図50、図52、S205）と

を行い、

前記遊技制御部は、

10

20

30

40

50

前記設定値表示処理において、

前記設定値に関わる表示を開始するときに第1開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S653、S703、S204）、

前記設定値に関わる表示を終了するときに第1終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S657、S715、S204）、

前記設定値変更処理において、

当該設定値変更処理において行われる前記設定値に関わる表示を開始するときに第2開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S603、S703、S204）、

前記設定値に関わる表示を終了するときに第2終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S614、S715、S204）、

前記演出制御部は、前記操作部を用いて選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を前記表示部に表示し、前記複数の項目それぞれに対応して設けられた項目画面のうち、前記メニュー画面において前記操作部を用いて選択された前記項目に対応する前記項目画面を前記表示部に表示する画面表示処理を行い（図54）、

前記演出制御部は、

前記画面表示処理において、

前記第1開始コマンド又は前記第2開始コマンドを受信したことを契機として、前記メニュー画面の表示を開始し（S852）、

前記第1終了コマンド又は前記第2終了コマンドの受信により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにする（S858）

ことを特徴としている。

【0937】

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

【0938】

遊技機（a2）は、上記の遊技機（a1）において、

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

としてもよい。

【0939】

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

【0940】

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

【0941】

遊技機（a3）は、上記の遊技機（a2）において、

前記演出制御部は、前記表示制限処理において、前記所定の事象の発生により、前記メニュー画面を前記表示部に表示し、当該演出制御部を当該メニュー画面での前記操作部を用いた前記項目の選択操作を受け付けない状態に制御する（S853、S853がYES

10

20

30

40

50

、S 8 5 2)

としてもよい。

【0 9 4 2】

これによれば、簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【0 9 4 3】

遊技機(a 4)は、上記の遊技機(a 2)又は(a 3)において、

前記演出制御部は、遊技機本体(G)に開閉自在に取り付けられた前扉(D D)の開状態又は閉状態を検知する開閉検知センサ(5 6, 6 1)の検知結果に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する(S 8 5 3)

としてもよい。

【0 9 4 4】

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

【0 9 4 5】

遊技機(a 5)は、上記の遊技機(a 4)において、

前記開閉検知センサ(5 6)は前記遊技制御部に接続されているとしてもよい。

【0 9 4 6】

これによれば、演出制御部が前扉の開閉状態の検知に、遊技制御部が前扉の開閉状態の検知に使用する当該遊技制御部に接続された開閉検知センサを用いることにより、部品点数の増大を抑えることが可能になる。

【0 9 4 7】

遊技機(a 6)は、上記の遊技機(a 5)において、

前記遊技制御部は、前記開閉検知センサ(5 6)により検知された前記前扉の開状態又は閉状態を示す前扉開閉情報を含む入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【0 9 4 8】

これによれば、遊技制御部から演出制御部へ前扉開閉情報を含む入力状態コマンドを送信するという簡易な仕組みで、演出制御部は遊技制御部に接続された開閉検知センサにより検知された前扉の状態(開状態又は閉状態)を認識可能になる。

【0 9 4 9】

遊技機(a 7)は、上記の遊技機(a 4)において、

前記開閉検知センサ(6 1)は前記演出制御部に接続されているとしてもよい。

【0 9 5 0】

これによれば、演出制御部が前扉の開閉状態の検知に当該演出制御部に接続された開閉検知センサを用いることにより、遊技制御部など他の制御部との通信に異常が発生しても前扉の開閉状態を取得できる。

【0 9 5 1】

遊技機(a 8)は、上記の遊技機(a 2)乃至(a 7)の何れかにおいて、

前記演出制御部は、前記第1スイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かを判定する(S 8 5 3)

としてもよい。

【0 9 5 2】

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

10

20

30

40

50

【0953】

遊技機（a9）は、上記の遊技機（a6）に従属する上記の遊技機（a8）において、前記遊技制御部は、前記第1スイッチの状態を示す第1スイッチ状態情報を含む前記入力状態コマンドを前記演出制御部へ送信するとしてもよい。

【0954】

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

【0955】

遊技機（a10）は、上記の遊技機（a6）、上記の遊技機（a6）に従属する上記の遊技機（a8）、又は、上記の遊技機（a9）において、前記遊技制御部は前記入力状態コマンドを周期的に送信するとしてもよい。

【0956】

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

【0957】

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

【0958】

[11-7-2. 付記2]

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

【0959】

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

【0960】

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

【0961】

本実施形態に係る遊技機（b1）は、

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

前記遊技制御部は、

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

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

電源投入時に前記第1スイッチが前記設定値格納部に格納されている前記設定値を変

10

20

30

40

50

更することが可能な状態であることを条件に前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更を前記第2スイッチの状態の変化に基づいて行う設定値変更処理（図48、S205）と

を行い、

前記遊技制御部は、

前記設定値表示処理において、

前記設定値に関わる表示を開始するときに第1開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S552、S204）、

前記設定値に関わる表示を終了するときに第1終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S556、S204）、

前記設定値変更処理において、

当該設定値変更処理において行われる前記設定値に関わる表示を開始するときに第2開始コマンドを前記演出制御部へ送信し（S503、S204）、

前記設定値に関わる表示を終了するときに第2終了コマンドを前記演出制御部へ送信し（S513、S204）、

前記演出制御部は、前記操作部を用いて選択可能な複数の項目を含むメニュー画面を前記表示部に表示し、前記複数の項目それぞれに対応して設けられた項目画面のうち、前記メニュー画面において前記操作部を用いて選択された前記項目に対応する前記項目画面を前記表示部に表示する画面表示処理を行い（図53）、

前記演出制御部は、

前記画面表示処理において、

前記第1開始コマンド又は前記第2開始コマンドを受信したことを契機として、前記メニュー画面の表示を開始し（S804）、

前記第1終了コマンド又は前記第2終了コマンドの受信により、前記メニュー画面及び前記項目画面の何れも前記表示部に表示されないようにする（S813）

ことを特徴としている。

【0962】

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

【0963】

遊技機（b2）は、上記の遊技機（b1）において、

前記演出制御部は、前記画面表示処理において、前記第1終了コマンド又は前記第2終了コマンドの受信とは異なる所定の事象の発生により、前記項目画面が前記表示部に表示されないように前記項目画面の表示を制限する表示制限処理を行う（S812、S812がYES、S813）

としてもよい。

【0964】

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

【0965】

上記の遊技機（b2）によれば、演出制御部は所定の事象の発生により項目画面が表示部に表示されないように項目画面の表示を制限するため、演出制御部が通信異常などの何らかの異常の発生により遊技制御部から送信された第1終了コマンド又は第2終了コマンドを受信できなくとも、通信異常などの何らかの異常の発生時に項目画面の内容の不正な閲覧を回避可能にすることができる。

10

20

30

40

50

【0966】

遊技機（b3）は、上記の遊技機（b2）において、

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

としてもよい。

【0967】

これによれば、簡易な処理及び制御で項目画面の内容の不正な閲覧を防止できる。

【0968】

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

としてもよい。

【0969】

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

【0970】

遊技機（b5）は、上記の遊技機（b4）において、

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

【0971】

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

【0972】

遊技機（b6）は、上記の遊技機（b2）乃至（b5）の何れかにおいて、

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

としてもよい。

【0973】

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

【0974】

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

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

【0975】

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

【0976】

遊技機（a8）は、上記の遊技機（b5）、上記の遊技機（b5）に従属する上記の遊

10

20

30

40

50

技機（b 6）、又は、上記の遊技機（b 7）において、

前記遊技制御部は前記入力状態コマンドを周期的に送信するとしてもよい。

【0977】

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

【0978】

前記遊技機（b 9）は、上記の遊技機（b 4）乃至（b 8）の何れかにおいて、

前記演出制御部は、第1情報を格納する第1情報格納部（203）と、第2情報を格納する第2情報格納部（203）とを備え、

前記演出制御部は、前記画面表示処理において、

前記第1開始コマンド又は前記第2開始コマンドを受信したか否かを判定し（S802）、

前記第1開始コマンドを受信したと判定すると、前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に当該画面表示処理の維持を設定し、前記第2情報格納部に格納されている前記第2情報に前記設定値表示処理に関わる設定値表示情報を設定し（S802がYES、S802、S803がYES、S803）、

前記第2開始コマンドを受信したと判定すると、前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に当該画面表示処理の維持を設定し、前記第2情報格納部に格納されている前記第2情報に前記設定値変更処理に関わる設定値変更情報を設定し（S802がYES、S802、S803がYES、S803）、

前記スタートスイッチの状態が前記スタートレバーに対する操作を検知する状態になると前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に前記画面表示処理を維持しないことを設定し（S805、S805がYES、S807）、

前記第2情報格納部に格納されている前記第2情報に前記設定値表示処理が設定されていれば前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報に前記画面表示処理を維持しないことを設定し（S806、S806がYES、S807）、

前記スタートスイッチの状態に基づいて前記所定の事象が発生しているか否かの判定に前記第1情報格納部に格納されている前記第1情報を用いる（S812）

としてもよい。

【0979】

これによれば、設定値表示処理に対応する所定の事象の発生の判定処理と設定値変更処理に対応する所定の事象の発生の判定処理とを共通化しながら、設定値変更処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチの状態がスタートレバーに対する操作を検知したことを含め、設定値表示処理に対応する所定の事象が発生したとの判定にスタートスイッチの状態がスタートレバーに対する操作を検知したことを含めないようにすることができる。

【0980】

前記遊技機（b 10）は、上記の遊技機（b 9）において、

前記第1情報格納手段は不揮発性のメモリで構成されており、

前記演出制御部は、前記画面表示処理において、

前記第1開始コマンド又は前記第2開始コマンドを受信したか否かを判定する前に、前記第1情報格納手段に格納されている前記第1情報に前記画面表示処理の維持が設定されているか否かを判定し（S801）、

前記第1情報格納手段に格納されている前記第1情報に前記画面表示処理の維持が設定されていると判定した場合には、前記メニュー画面の表示を開始する（S801がYES、S804）

としてもよい。

【0981】

これによれば、電源がオフになって中断した画面表示処理を、電源が投入された後に改めて行うことが可能になる。

【0982】

付記2に係る遊技機によれば、設定値の確認と設定値の変更の履歴をホール店員等の閲覧権限を有する人以外の人が不正に閲覧することを防止できる遊技機を提供できる。

【0983】

[11-8. 第3の遊技機の変形例1の遊技機]

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

10

【0984】

[11-8-1. 変形例1の遊技機の構成]

以下、変形例1の遊技機の構成について図60を参照して説明する。

【0985】

第1の遊技機には下ドア機構DDの開閉状態の監視に用いられるドア開閉監視スイッチ56が設けられているが、上ドア機構UDの開閉状態の監視に用いられるスイッチは設けられていない（図3参照）。これに対して、変形例1の遊技機には、図60（a）に示すように、下ドア機構DDの開閉状態の監視に用いられる下ドア開閉監視スイッチ56dが設けられているとともに、上ドア機構UDの開閉状態の監視に用いられる上ドア開閉監視スイッチ56uが設けられており、下ドア開閉監視スイッチ56d及び上ドア開閉監視ス

20

【0986】

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

30

【0987】

上ドア開閉監視スイッチ56uは、例えば、上ドア機構UDの開閉側（右側）に設けられる。なお、上ドア機構UDの背面側に設けられるように構成してもよいし、キャビネットG側に設けられるように構成してもよい。上ドア開閉監視スイッチ56uは、上ドア機構UDが開放状態（開状態）となったときにオン状態となり、閉鎖状態（閉状態）となったときにオフ状態となることで、上ドア機構UDの開閉状態を監視する。なお、上ドア開閉監視スイッチ56uがオン状態となると上ドア開放エラーが発生する。この場合、上ド

40

【0988】

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

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

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

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

50

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

【0989】

第1の遊技機には、スピーカ35a, 35b等のスピーカ群が設けられている（図3参照）。これに対して、変形例1の遊技機には、図60（a）に示すように、音声の出力によって演出を行うことが可能な音声出力手段を構成するスピーカ35a, 35b, 35c, 35d等のスピーカ群が設けられており、スピーカ35a, 35b, 35c, 35d等のスピーカ群は、副中継基板74を介して副制御基板72に電氣的に接続されている。

【0990】

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

【0991】

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

【0992】

〔11-8-2. コマンド〕

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

【0993】

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

【0994】

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

10

20

30

40

50

態などを含み、遊技状態として、「通常」、「ＢＢ中」、「再遊技」などがある。

【０９９５】

メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）には、図３２の定期割込処理の入力ポートチェック処理（Ｓ２０２）により、入力ポートＰ０～Ｐ２のポート状態（各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、下ドア開閉監視スイッチ５６ｄ、上ドア開閉監視スイッチ５６ｕなど）の入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態））が格納される。周期コマンド（無操作コマンド）は、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０，１（不図示）に格納されている入力ポートＰ０～Ｐ２のポート状態（各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、スタートスイッチ７Ｓ、下ドア開閉監視スイッチ５

10

【０９９６】

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

【０９９７】

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

20

【０９９８】

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

30

【０９９９】

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

40

【１０００】

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

【１００１】

50

〔11-8-3. 設定変更及び設定確認に関する処理〕

以下、主制御回路100により実行される設定変更及び設定確認に関する処理について説明する。変形例1の遊技機は、設定変更に関する処理（設定変更処理）と設定確認に関する処理（設定確認処理）とを異なるプログラムで実行するものであって、設定変更処理及び設定確認処理それぞれにおいてドア（下ドア機構DD、上ドア機構UD）の開閉状態を条件とするものである。

〔1002〕

図32の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S202）では、主制御基板71に接続された（主中継基板73を介して接続されたものを含む）各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ52、リセットスイッチ53、スタートスイッチ7S、下ドア開閉監視スイッチ56d、上ドア開閉監視スイッチ56uなど）に対応する入力ポートの入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態）のチェックを行い、例えば、前回の割込時の入力状態と今回の割込時の入力状態とを比較し、入力状態に変化があったか否かのチェックを行い、入力状態に変化があった場合には、メインRAM103の入力ポート格納領域0（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メインRAM103の入力ポート格納領域1（不図示）に入力状態をそのまま格納する。従って、図32の定期割込処理を1回分待つことによって、待った1回分の定期割込処理で各種センサや各種スイッチ（設定用鍵型スイッチ52、リセットスイッチ53、スタートスイッチ7S、下ドア開閉監視スイッチ56d、上ドア開閉監視スイッチ56uなど）に対応する入力ポートの入力状態（検出又は未検出、オン状態又はオフ状態）が入力ポート格納領域0, 1（不図示）に反映される。なお、「図32の定期割込処理を1回分待つ」ことを、〔11-8. 第3の遊技機の変形例1〕の説明では、記載の簡略化のために「1割込みWaitを行う」と記載する。

〔1003〕

〔11-8-3-1. 設定変更処理〕

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

〔1004〕

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

た（ドア開閉組み合わせ１）～（ドア開閉組み合わせ２））の場合である。ここで、上記した（ドア開閉組み合わせ３）以外の組み合わせの場合に設定変更処理を進める理由は、両方のドア（上ドア機構UD、下ドア機構DD）が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定用鍵型スイッチ５２が操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定用鍵型スイッチ５２が操作されるゴト行為の可能性があるため、ゴト行為を未然に防ぐためである。

【１００５】

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

【１００６】

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

【１００７】

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

【１００８】

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

【１００９】

ステップＳ１００３の処理に続いて、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の設

10

20

30

40

50

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

10

【1010】

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

【1011】

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

20

【1012】

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

【1013】

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

30

40

【1014】

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

【1015】

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

50

格納処理を行い（S 1 0 1 0）、ステップ S 1 0 1 1 の処理に進む。

【1 0 1 6】

メインCPU 1 0 1 は、図 2 4 の電源投入時処理の設定変更時の初期化処理（S 2 3）と同じ処理内容の設定変更時の初期化処理を行い（S 1 0 1 1）、ステップ S 1 0 1 2 の処理に進む。

【1 0 1 7】

メインCPU 1 0 1 は、1 割込み Wait を行い（S 1 0 1 2）、ステップ S 1 0 1 3 の処理に進む。

【1 0 1 8】

メインCPU 1 0 1 は、メインRAM 1 0 3 の入力ポート格納領域 0、又は、1（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であるか否かを判定する（S 1 0 1 3）。設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態でないと判定された場合には（S 1 0 1 3 が NO）、ステップ S 1 0 1 2 の処理に戻る。

【1 0 1 9】

設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態であると判定された場合には（S 1 0 1 3 が YES）、メインCPU 1 0 1 は、初期化コマンド（変更・終了）のデータを生成し、生成した初期化コマンド（変更・終了）のデータをメインRAM 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納する初期化コマンド（変更・終了）生成格納処理を行う（S 1 0 1 4）。メインCPU 1 0 1 は、図 3 2 の定期割込処理の通信データ送信処理（S 2 0 4）において、メインRAM 1 0 3 の通信データ格納領域（不図示）に格納された初期化コマンド（変更・終了）のデータを図 6 0（a）の主制御回路 1 0 0 内に内蔵されている通信回路（不図示）に格納し、当該通信回路（不図示）は初期化コマンド（変更・終了）のデータを送信周期に基づいて副制御回路 2 0 0 へ送信する。

【1 0 2 0】

また、ステップ S 1 0 1 3 が YES であると判定された場合、メインCPU 1 0 1 は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手段の発光制御を用い、当該発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。

【1 0 2 1】

ステップ S 1 0 1 5 の処理に続いて、メインCPU 1 0 1 は、メインRAM 1 0 3 の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示するための払出数表示処理を行う（S 1 0 1 5）。図 3 2 の定期割込処理の 7 セグLED 駆動処理（S 2 0 5）において、メインCPU 1 0 1 は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する 7 セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップ S 1 0 1 5 の処理の後、図 6 1 の設定変更処理を終了して呼び出し元に戻る。

【1 0 2 2】

〔1 1－8－3－2．設定確認処理〕

変形例 1 の設定確認に関する処理（設定確認処理）について図 6 2 を参照して説明する。図 6 2 の設定確認処理は、1 遊技終了後からスタートレバー 7 の押下条件成立前（ベットがない、前遊技でリプレイ入賞していないなど）までの間で呼び出されるものである。変形例 1 の遊技機では、メダル受付・スタートチェック処理（図 2 5）のメダル投入チェック処理（S 4 6）は、サブルーチンとしての図 6 2 の設定確認処理を呼び出し、これにより図 6 2 の設定確認処理が実行されるようになっている。

【1 0 2 3】

主制御基板 7 1 において、主制御回路 1 0 0 のメインCPU 1 0 1 は、メインRAM 1 0 3 の入力ポート格納領域 0（不図示）の格納内容を参照して、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化したか否か、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態に変化したか否かを判定する（S 1 0 5 1）。なお、上述した

10

20

30

40

50

ように、図 3 2 の定期割込処理の入力ポートチェック処理（S 2 0 2）では、設定用鍵型スイッチ 5 2 に対応する入力ポートの入力状態に変化があった場合にはメイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0（不図示）に入力状態の変化の内容を格納し、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 1（不図示）に入力状態をそのまま格納するので、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 0（不図示）に設定用鍵型スイッチ 5 2 に対応してオフ状態からオン状態への変化が格納されている場合に、ステップ S 1 0 5 1 の判定ステップでは設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化したと判定される。なお、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化することが「設定用鍵型スイッチ 5 2（設定キースイッチ）の状態が他の表示手段（払出数ランプ）に設定値の表示を許容する状態に変化すること」に相当する。

10

【1 0 2 4】

設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化していない、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態に変化していないと判定された場合には（S 1 0 5 1 が N O）、図 6 2 の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化した、つまり、電源投入後に設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態に変化したと判定された場合には（S 1 0 5 1 が Y E S）、ステップ S 1 0 5 2 の処理に進む。

【1 0 2 5】

変形例 1 の遊技機での上ドア機構 U D の開閉状態と下ドア機構 D D の開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 3）の 3 通りである。メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 1（不図示）の格納内容を参照して、（1）上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）、及び、（2）上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）の何れかであるか否かを判定する（S 1 0 5 2）。（1）上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）、及び、（2）上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）の何れでもない判定された場合には（S 1 0 5 2 が N O）、図 6 2 の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、（1）上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオフ状態（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）、及び、（2）上ドア開閉監視スイッチ 5 6 u の状態がオン状態（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）の何れかであると判定された場合には（S 1 0 5 2 が Y E S）、ステップ S 1 0 5 3 の処理に進む。なお、「ステップ S 1 0 5 2 が Y E S」となるのは、上ドア機構 U D と下ドア機構 D D とが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 3））のうちの上ドア機構 U D が閉状態で下ドア機構 D D が閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ 3））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 2））の場合である。

20

30

【1 0 2 6】

なお、変形例 1 の遊技機での上ドア機構 U D の開閉状態と下ドア機構 D D の開閉状態の組み合わせは上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 3）の 3 通りである。このため、ステップ S 1 0 5 2 の判定処理に関する部分を、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の入力ポート格納領域 1（不図示）の格納内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオフ状態（下ドア閉）であると判定された場合に図 6 2 の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻り、下ドア開閉監視スイッチ 5 6 d の状態がオン状態（下ドア開）であると判定された場合にステップ S 1 0 5 3 の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

40

【1 0 2 7】

50

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

【1028】

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

【1029】

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

【1030】

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

【1031】

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

【1032】

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

【1033】

また、ステップS1056がYESであると判定された場合、メインCPU101は、ベットボタンに対応する発光手段の発光制御として、上記した遊技可能な状態での発光手

10

20

30

40

50

段の発光制御を用い、当該発光制御によりベットボタンと対応して配置された発光手段を発光させる。

【1034】

ステップS1057の処理に続いて、メインCPU101は、メインRAM103の払出数格納領域（不図示）から払出数を取得する払出数取得処理と、取得した払出数を払出数ランプに表示する払出数を表示するための払出数表示処理を行う（S1058）。図32の定期割込処理の7セグLED駆動処理（S205）において、メインCPU101は、払出数を基に払出数ランプの各位に対応する7セグメントディスプレイの各セグメントの出力ポートに点灯用の値又は消灯用の値を設定し、これにより、払出数ランプでの表示用の設定値の表示が終了し、払出数ランプに払出数が表示されることになる。ステップS1058の処理の後、図62の設定確認処理を終了して呼び出し元に戻る。

10

【1035】

なお、変形例1の遊技機では、図32の定期割込処理の入力チェックポート処理（S202）で各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態をチェックしてチェック結果を入力ポート格納領域0, 1（不図示）に格納し、図61～図62などでは入力ポート格納領域0, 1（不図示）の格納内容を参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしているが、これに限定されるものではなく、例えば、図61～図62などで各種センサや各種スイッチそれぞれに対応する入力ポートの状態を直接参照して各種センサや各種スイッチの状態を確認する仕組みとしてもよい。この場合は、図61～図62の1割込みWaitを行わなくてもよくなる。

20

【1036】

【11-8-4. メンテナンスに関する処理】

以下、副制御回路200により実行されるメンテナンスに関する処理について説明する。変形例1の遊技機は、設定変更中に実施するメンテナンスに関する処理（設定変更中メンテナンス処理）と設定確認中に実施するメンテナンス処理（設定確認中メンテナンス処理）とを異なるプログラムで実行するものである。メンテナンスに関する処理は、遊技店側の係員が1又は複数の項目の内容の確認や1又は複数の項目の内容の設定などを行うことを可能にする処理である。なお、変形例1の遊技機での「メンテナンスメニュー」は「8-2. 遊技店側」のホールメニューに対応する。

【1037】

【11-8-4-1. 設定変更中メンテナンス処理】

副制御回路200により実行される設定変更中メンテナンス処理（所定のメンテナンス処理）について図63を参照して説明する。図33のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図63の設定変更中メンテナンス処理を呼び出し、これにより図63の設定変更中メンテナンス処理が実行されるようになっている。

30

【1038】

サブCPU201は、初期化コマンド（変更・開始）を受信したか否かを判定する（S1101）。初期化コマンド（変更・開始）を受信していないと判定された場合には（S1101がNO）、図63の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼び出し元に戻る。一方、初期化コマンド（変更・開始）を受信したと判定された場合には（S1101がYES）、ステップS1102の処理に進む。ここで、初期化コマンド（変更・開始）を受信するのは、（a）電源が投入された時の設定用鍵型スイッチ52の状態がオン状態であり、且つ、（b）上ドア機構UDと下ドア機構DDとが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3））のうちの上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態である組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ3））以外の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ2））であるときである。

40

【1039】

サブCPU201は、設定変更中であることを報知するための設定変更中画面（図65に具体例を示す文字「設定変更中」210aが表示されている設定変更中画面）をメイン

50

表示装置 210 に表示し (S1102)、ステップ S1103 の処理に進む。

【1040】

サブ CPU 201 は、初期化コマンド (変更・終了) を受信したか否かを判定する (S1103)。初期化コマンド (変更・終了) を受信していないと判定された場合には (S1103 が NO)、ステップ S1105 の処理に進む。一方、初期化コマンド (変更・終了) を受信したと判定された場合には (S1103 が YES)、サブ CPU 201 は、設定変更中画面の表示を終了して、最初のステップ S1102 で設定変更中画面が表示される前の通常画面をメイン表示装置 210 に表示したりする設定変更中画面表示終了処理を行い (S1104)、図 63 の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【1041】

変形例 1 の遊技機での上ドア機構 UD の開閉状態と下ドア機構 DD の開閉状態の組み合わせは上記した (ドア開閉組み合わせ 1) ~ (ドア開閉組み合わせ 3) の 3 通りである。サブ CPU 201 は、主制御回路 100 から受信した無操作コマンドに含まれる、下ドア開閉監視スイッチ 56d の状態 (オン状態、オフ状態) をセットするビット (以下、適宜、「下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビット」と記載する。) のセット内容、及び、上ドア開閉監視スイッチ 56u の状態 (オン状態、オフ状態) をセットするビット (以下、適宜、「上ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビット」と記載する。) のセット内容を参照して、上ドア開閉監視スイッチ 56u の状態がオフ状態 (上ドア閉) 且つ下ドア開閉監視スイッチ 56d の状態がオフ状態 (下ドア閉) であるか否かを判定する (S1105)。上ドア開閉監視スイッチ 56u の状態がオフ状態 (上ドア閉) 且つ下ドア開閉監視スイッチ 56d の状態がオフ状態 (下ドア閉) であると判定されなかった場合には (S1105 が NO)、ステップ S1103 の処理に戻る。一方、上ドア開閉監視スイッチ 56u の状態がオフ状態 (上ドア閉) 且つ下ドア開閉監視スイッチ 56d の状態がオフ状態 (下ドア閉) であると判定された場合には (S1105 が YES)、ステップ S1106 の処理に進む。

【1042】

なお、変形例 1 の遊技機での上ドア機構 UD の開閉状態と下ドア機構 DD の開閉状態の組み合わせは上記した (ドア開閉組み合わせ 1) ~ (ドア開閉組み合わせ 3) の 3 通りである。このため、ステップ S1105 の判定処理に関する部分を、サブ CPU 201 は、主制御回路 100 から受信した無操作コマンドに含まれる下ドア開閉監視スイッチ状態セット用ビットのセット内容を参照して、下ドア開閉監視スイッチ 56d の状態がオフ状態 (下ドア閉) であるか否かを判定し、下ドア開閉監視スイッチ 56d の状態がオフ状態 (下ドア閉) であると判定されなかった場合にはステップ S1103 の処理に戻り、下ドア開閉監視スイッチ 56d の状態がオフ状態 (下ドア閉) であると判定された場合には、ステップ S1106 の処理に進む処理に置き換えることが可能である。

【1043】

ステップ S1106 において、サブ CPU 201 は、変形例 1 の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定変更中に実施するように設定されているメンテナンス (所定のメンテナンス: 以下、適宜、「設定変更中メンテナンス」と記載する。) に対応するメンテナンスメニュー画面 (所定のメンテナンスメニュー画面: 図 66 (a) に具体例を示すメンテナンスメニュー画面: 以下、適宜、「設定変更中メンテナンスメニュー画面」と記載する。) をメイン表示装置 210 に表示し (S1106)、ステップ S1107 の処理に進む。設定変更中メンテナンスメニュー画面 (図 66 (a)) の表示は、初期化コマンド (変更・開始) を受信した後に、下ドア機構 DD の状態が開放状態 (開状態) から閉鎖状態 (閉状態) になったときに開始される。

【1044】

サブ CPU 201 は、設定変更中メンテナンスメニュー画面 (変形例 1 の遊技機では、図 66 (a) ~ (d)) のうちのメイン表示装置 210 に表示されている設定変更中メンテナンスメニュー画面に対して係員が選択用ボタン 40l, 40r 及び演出用ボタン 10a の何れかを用いて操作を行ったか否かを判定する (S1107)。選択用ボタン 40l

10

20

30

40

50

、40r及び演出用ボタン10aの何れかを用了操作が行われていないと判定された場合には(S1107がNO)、ステップS1110の処理に進む。一方、選択用ボタン40l、40r及び演出用ボタン10aの何れかを用了操作が行われたと判定された場合には(S1107がYES)、サブCPU201は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い(S1108)、特定した係員による操作内容に対応するメンテナンス(設定変更中)処理を行い(S1109)、ステップS1110の処理に進む。なお、ステップS1106～S1109の処理の詳細については図66を用いて後述する。

【1045】

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

【1046】

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

【1047】

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

【1048】

サブCPU201は、初期化コマンド(変更・終了)を受信したか否かを判定する(S1111)。初期化コマンド(変更・終了)を受信していないと判定された場合には(S1111がNO)、ステップS1107の処理に戻る。一方、初期化コマンド(変更・終了)を受信したと判定された場合には(S1111がYES)、サブCPU201は、設

定変更中メンテナンスメニュー画面（図 6 6（a）～（d））のうちのメイン表示装置 2 1 0 に表示中の設定変更中メンテナンスメニュー画面の表示を終了して、最初のステップ S 1 1 0 2 で設定変更中画面（図 6 5）が表示される前の通常画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示したりする設定変更中メンテナンス終了処理を行い（S 1 1 1 2）、図 6 3 の設定変更中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【1 0 4 9】

〔1 1－8－4－2．設定確認中メンテナンス処理〕

副制御回路 2 0 0 により実行される設定確認中メンテナンス処理（特定のメンテナンス処理）について図 6 4 を参照して説明する。図 3 3 のサブ側制御処理（概要）は、サブルーチンとしての図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理を呼び出し、これにより図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理が実行されるようになっている。

10

【1 0 5 0】

サブ CPU 2 0 1 は、初期化コマンド（確認・開始）を受信したか否かを判定する（S 1 1 5 1）。初期化コマンド（確認・開始）を受信していないと判定された場合には（S 1 1 5 1 が NO）、図 6 4 の設定確認中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。一方、初期化コマンド（確認・開始）を受信したと判定された場合には（S 1 1 5 1 が YES）、ステップ S 1 1 5 2 の処理に進む。ここで、初期化コマンド（確認・開始）を受信するのは、（a）電源が投入された後に設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化し、且つ、（b）上ドア機構 UD と下ドア機構 DD とが取り得る開閉状態の組み合わせ（上記した（ドア開閉組み合わせ 1）～（ドア開閉組み合わせ 3））のうちの

20

【1 0 5 1】

サブ CPU 2 0 1 は、変形例 1 の遊技機で実施可能なメンテナンスのうちの設定確認中に実施するように設定されているメンテナンス（特定のメンテナンス：以下、適宜、「設定確認中メンテナンス」と記載する。）に対応するメンテナンスメニュー画面（特定のメンテナンスメニュー画面：図 6 7（a）に具体例を示すメンテナンスメニュー画面：以下、適宜、「設定確認中メンテナンスメニュー画面」と記載する。）をメイン表示装置 2 1 0 に表示し（S 1 1 5 2）、ステップ S 1 1 5 3 の処理に進む。ここで、ステップ S 1 1 5 2 の処理による設定確認中メンテナンスメニュー画面（図 6 7（a））の表示は、初期化コマンド（確認・開始）を受信すれば下ドア機構 DD の開閉状態の変化を条件とすることなく開始される。

30

【1 0 5 2】

サブ CPU 2 0 1 は、設定確認中メンテナンスメニュー画面（図 6 7～図 7 1 の各（a））及び設定確認中に実施可能なメンテナンスの実施又は確認を行う画面（図 6 7 の各（b）～（c）、図 6 8 の各（b）～（d）、図 6 9～図 7 1 の各（b）に具体例を示す画面：以下、適宜、「設定確認中メンテナンス画面」と記載する。）のうちのメイン表示装置 2 1 0 に表示されている画面に対して係員が選択用ボタン 4 0 l，4 0 r 及び演出用ボタン 1 0 a の何れかをを用いて操作を行ったか否かを判定する（S 1 1 5 3）。選択用ボタン 4 0 l，4 0 r 及び演出用ボタン 1 0 a の何れかをを用いた操作が行われていないと判定された場合には（S 1 1 5 3 が NO）、ステップ S 1 1 5 6 の処理に進む。一方、選択用ボタン 4 0 l，4 0 r 及び演出用ボタン 1 0 a の何れかをを用いた操作が行われたと判定された場合には（S 1 1 5 3 が YES）、サブ CPU 2 0 1 は、係員による操作内容を特定する操作特定処理を行い（S 1 1 5 4）、特定した係員による操作内容に対応するメンテナンス（設定確認中）処理を行い（S 1 1 5 5）、ステップ S 1 1 5 6 の処理に進む。なお、ステップ S 1 1 5 2～S 1 1 5 5 の処理の詳細については図 6 7 から図 7 1 を用いて後述する。

40

【1 0 5 3】

サブ CPU 2 0 1 は、初期化コマンド（確認・終了）を受信したか否かを判定する（S

50

1 1 5 6)。初期化コマンド（確認・終了）を受信していないと判定された場合には（S 1 1 5 6がN O）、ステップS 1 1 5 3の処理に戻る。一方、初期化コマンド（確認・終了）を受信したと判定された場合には（S 1 1 5 6がY E S）、サブC P U 2 0 1は、設定確認中メンテナンスメニュー画面（図6 7～図7 1の各（a））及び設定確認中メンテナンス画面（図6 7の各（b）～（c）、図6 8の各（b）～（d）、図6 9～図7 1の各（b））のうちのメイン表示装置2 1 0に表示されている画面の表示を終了して、ステップS 1 1 5 2で設定確認中メンテナンスメニュー画面（図6 7（a））が表示される前の通常画面をメイン表示装置2 1 0に表示したりする設定確認中メンテナンス終了処理を行い（S 1 1 5 7）、図6 4の設定確認中メンテナンス処理を終了して呼出し元に戻る。

【1 0 5 4】

〔1 1－8－4－3．設定変更中メンテナンス処理の具体例〕

以下、図6 3の設定変更中メンテナンス処理の具体例について図6 6を参照して説明する。ここで説明する主な内容は、図6 3の設定変更中メンテナンス処理におけるステップS 1 1 0 6～S 1 1 0 9での係員の操作内容と当該操作内容に対応するサブC P U 2 0 1による処理内容である。なお、メイン表示装置2 1 0に図6 5から図6 6に示す各画面を表示するための画像データがロムカートリッジ基板2 0 2に記憶されており、サブC P U 2 0 1はロムカートリッジ基板2 0 2に記憶されている画像データを用いてメイン表示装置2 1 0への画面表示を行う。なお、以下では、適宜、選択用ボタン4 0 lを「左選択用ボタン4 0 l」と記載し、選択用ボタン4 0 rを「右選択用ボタン4 0 r」と記載する。

【1 0 5 5】

図6 3の設定変更中メンテナンス処理では、サブC P U 2 0 1は、初期化コマンド（変更・開始）を受信すると（S 1 1 0 1、S 1 1 0 1がY E S）、図6 5に示す文字「設定変更中」2 1 0 aが表示されている設定変更中画面をメイン表示装置2 1 0に表示する（S 1 1 0 2）。また、「設定変更中」2 1 0 aの背景画像は、エラーが発生した場合と同じ背景画像が使用される。なお、エラーが発生した場合と同じ背景画像を使用する必要はなく、別途「設定変更中」2 1 0 a専用の背景画像を使用するようにしてもよい。

【1 0 5 6】

メイン表示装置2 1 0に図6 5の設定変更中画面が表示されている状態で、上ドア機構U Dの状態が閉状態で下ドア機構D Dの状態が閉状態になれば（S 1 1 0 5、S 1 1 0 5がY E S）、サブC P U 2 0 1は、メイン表示装置2 1 0の表示内容を、図6 5に示す設定変更中画面から、図6 6（a）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面に切り替える（S 1 1 0 6）。

【1 0 5 7】

図6 6（a）及び後述する図6 6（b）～（d）に示す各設定変更中メンテナンスメニュー画面には、設定変更中メンテナンスメニュー画面であることを報知するための文字「設定変更中メンテナンスメニュー」2 1 0 bが表示されているとともに、設定変更中メンテナンスに関する選択可能な項目として「スピーカ確認O N」2 1 0 b 1（第1の所定のメンテナンス）、「スピーカ確認O F F」2 1 0 b 2、「演出用ボタン確認」2 1 0 b 3（第2の所定のメンテナンス）、「可動役物確認」2 1 0 b 4が含まれている。

【1 0 5 8】

図6 5の設定変更中画面から切り換わる図6 6（a）の設定変更中メンテナンスメニュー画面では、「スピーカ確認O N」2 1 0 b 1が選択中であり、強調表示（拡大表示）されている。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【1 0 5 9】

「スピーカ確認O N」2 1 0 b 1が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図6 6（a））で係員が演出用ボタン1 0 aを用いて決定操作を行う。この場合、サブC P U 2 0 1は、演出用ボタン1 0 aの操作を検知し（S 1 1 0 7～S 1 1 0 8）、メンテナンス（設定変更中）処理（S 1 1 0 9）として、スピーカ3 5 a～3 5 dから正常に音声が出力されるか否かを確認するためのスピーカ出力確認処理を行う。スピーカ出力確認処

10

20

30

40

50

理では、例えば、（１）スピーカ３５ａから所定時間（例えば１秒間）音を出力してその後音の出力が停止し、（２）スピーカ３５ｂから所定時間（例えば１秒間）音を出力してその後音の出力を停止し、（３）スピーカ３５ｃから所定時間（例えば１秒間）音を出力してその後音の出力を停止し、（４）スピーカ３５ｄから所定時間（例えば１秒間）音を出力してその後音の出力を停止し、（５）スピーカ３５ｃおよびスピーカ３５ｄの両方から所定時間（例えば２０秒間）の音楽を繰り返し出力する、（１）～（５）の処理を順次行う。スピーカ出力確認処理でスピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力中に、左選択用ボタン４０ｌや右選択用ボタン４０ｒが係員に操作されて選択中の項目が移動してもスピーカ３５ａ～３５ｄからの音声出力は継続される。

【１０６０】

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

【１０６１】

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

【１０６２】

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

【１０６３】

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

10

20

30

40

50

3 5 dからの音声出力中に「演出用ボタン確認」2 1 0 b 3が選択中の状態で演出用ボタン1 0 aが操作された場合に、スピーカ3 5 a～3 5 dからの音声出力を継続したまま、演出用ボタン1 0 aを振動させるようにする。

【1 0 6 4】

「演出用ボタン確認」2 1 0 b 3が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図6 6（c））で係員が右選択用ボタン4 0 rを操作する。この場合、サブCPU2 0 1は、右選択用ボタン4 0 rの操作を検知し（S 1 1 0 7～S 1 1 0 8）、メンテナンス（設定変更中）処理（S 1 1 0 9）として、「可動役物確認」2 1 0 b 4を選択中にし、カーソルを「可動役物確認」2 1 0 b 4に移動して拡大表示した図6 6（d）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置2 1 0に表示する。なお、「演出用ボタン確認」2 1 0 b 3が選択中になっている設定変更中メンテナンスメニュー画面（図6 6（c））で係員が左選択用ボタン4 0 lを操作した場合には、サブCPU2 0 1の処理により、「スピーカ確認OFF」2 1 0 b 2が選択中とされ、図6 6（b）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置2 1 0に表示される。

【1 0 6 5】

「可動役物確認」2 1 0 b 4が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図6 6（d））で係員が演出用ボタン1 0 aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU2 0 1は、演出用ボタン1 0 aの操作を検知し（S 1 1 0 7～S 1 1 0 8）、メンテナンス（設定変更中）処理（S 1 1 0 9）として、可動役物4 1が正常に動作するか否かを確認するための可動役物テスト作動処理を行う。可動役物4 1は電源投入時に所定のシーケンスに基づく動作を行うようになっており、可動役物テスト作動処理では、例えば、当該所定のシーケンスに基づいて可動役物4 1を動作させる。可動役物4 1は、遊技演出に用いられる役物で、例えば、ボーナス当選の示唆演出中の所定のタイミングで可動役物を作動させることで、遊技者にボーナスに当選している可能性が高いことをボーナス確定報知前に報知するものである。なお、可動役物テスト作動処理はスピーカ出力確認処理中であっても実行可能になっている。例えば、スピーカ3 5 a～3 5 dからの音声出力中に「可動役物確認」2 1 0 b 4が選択中の状態で演出用ボタン1 0 aが操作された場合に、スピーカ3 5 a～3 5 dからの音声出力を継続したまま、可動役物4 1を動作させるようにする。

【1 0 6 6】

「可動役物確認」2 1 0 b 4が選択中の設定変更中メンテナンスメニュー画面（図6 6（d））で係員が左選択用ボタン4 0 lを操作した場合、サブCPU2 0 1の処理により、「演出用ボタン確認」2 1 0 b 3が選択中とされ、図6 6（c）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置2 1 0に表示され、係員が右選択用ボタン4 0 rを操作した場合、サブCPU2 0 1の処理により、「スピーカ確認ON」2 1 0 b 1が選択中とされ、図6 6（a）に示す設定変更中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置2 1 0に表示される。

【1 0 6 7】

なお、サブCPU2 0 1は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図6 6（a）～（d））が表示されている状態で、上ドア機構UDと下ドア機構DDの取り得る開閉状態の組み合わせ（（ドア開閉組み合わせ1）～（ドア開閉組み合わせ3））のうちのドア開閉組み合わせ2（上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが開状態）又はドア開閉組み合わせ1（上ドア機構UDが開状態で下ドア機構DDが開状態）になった場合には、メイン表示装置2 1 0の表示内容は、設定変更中メンテナンスメニュー画面（図6 6（a）～（d））から設定変更中画面（図6 5）に切り替わる（S 1 1 1 0、S 1 1 0 2）。したがって、設定変更中では、ドア開閉組み合わせ3（上ドア機構UDが閉状態で下ドア機構DDが閉状態）でなければ、設定変更中メンテナンスメニュー画面は表示されず、設定変更中メンテナンスメニュー画面を用いた設定変更中メンテナンスは行えないようになっている。

【1 0 6 8】

【11-8-4-4. 設定確認中メンテナンス処理の具体例】

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

【1069】

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

【1070】

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

【1071】

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

【1072】

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

【1073】

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

10

20

30

40

50

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

10

【1074】

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

20

【1075】

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

30

【1076】

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

40

50

ベルを更新せずにメンテナンス（設定変更中）処理を終了するようにしてもよい。

【1077】

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

10

【1078】

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

20

【1079】

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

30

【1080】

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

40

【1081】

図68（b）及び後述する図68（c）～（d）に示す各時刻設定画面には、時刻設定用の画面であることを報知するための文字「時刻設定」210c2aが表示されているとともに、変形例1の遊技機が有する時計の時刻を設定するための「時刻設定」210c2bの領域、時計の時刻の設定の際に操作される「決定」210c2c、時計の時刻の設定

50

のキャンセルの際に操作される「キャンセル」210c2dが含まれている。「時刻設定」210c2bの領域では、時計の設定時刻として、「年（西暦の下2桁）」、「月」、「日」、「時」、「分」を設定可能になっている。

【1082】

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

10

【1083】

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

20

【1084】

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

30

【1085】

「月」が選択中の図68(c)の時刻設定画面、「日」が選択中の図68(c)の時刻設定画面、「時」が選択中の時刻設定画面、「分」が選択中の時刻設定画面での演出用ボタン10a、左・右選択用演出ボタン0l, 40rの操作に対するサブCPU201の処理内容は、「年（西暦の下2桁）」で説明した演出用ボタン10a、左・右選択用演出ボタン0l, 40rの操作に対するサブCPU201の処理内容に対応している。なお、「月」が選択中で項目を選択する状態にある図68(c)の時刻設定画面で、左選択用ボタン40lが操作された場合には「年（西暦の下2桁）」が選択対象となり、右選択用ボタン40rが操作された場合には「日」が選択対象となる。また、「日」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン40lが操作された場合には「月」が選択対象となり、右選択用ボタン40rが操作された場合には「時」が選択対象となる。また、「時」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン4

40

50

0 l が操作された場合には「日」が選択対象となり、右選択用ボタン 4 0 r が操作された場合には「分」が選択対象となる。また、「分」が選択中で項目を選択する状態にある時刻設定画面で、左選択用ボタン 4 0 l が操作された場合には「時」が選択対象となり、右選択用ボタン 4 0 r が操作された場合には「決定」 2 1 0 c 2 c が選択対象となり拡大表示される（図 6 8（d）参照）。

【1 0 8 6】

「決定」 2 1 0 c 2 c が選択中の時刻設定画面（図 6 8（d））で係員が演出用ボタン 1 0 a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、演出用ボタン 1 0 a の操作を検知し（S 1 1 5 3～S 1 1 5 4）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5）として、「時刻設定」 2 1 0 c 2 b の領域に設定されている時刻（年月日時分）を時計にセットし、メイン表示装置 2 1 0 の表示内容を、図 6 8（d）に示す時刻設定画面から図 6 8（a）に示す設定確認中メンテナンスメニューに切り替える。

10

【1 0 8 7】

「決定」 2 1 0 c 2 c が選択中の時刻設定画面（図 6 8（d））で係員が右選択用ボタン 4 0 r を操作する。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、「キャンセル」 2 1 0 c 2 d を選択中とし、カーソルを「キャンセル」 2 1 0 c 2 d に移動して拡大表示した時刻設定画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。また、「決定」 2 1 0 c 2 c が選択中の時刻設定画面（図 6 8（d））で係員により左選択用ボタン 4 0 l が操作されると、「時刻設定」 2 1 0 c 2 b の領域の「分」が選択対象となる。

【1 0 8 8】

20

「キャンセル」 2 1 0 c 2 d が選択中の時刻設定画面で係員が演出用ボタン 1 0 a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、演出用ボタン 1 0 a の操作を検知し（S 1 1 5 3～S 1 1 5 4）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5）として、「時刻設定」 2 1 0 c 2 b の領域に設定されている時刻（年月日時分）を時計にセットすることなく、メイン表示装置 2 1 0 の表示内容を、時刻設定画面から図 6 8（a）に示す設定確認中メンテナンスメニューに切り替える。

【1 0 8 9】

「キャンセル」 2 1 0 c 2 d が選択中の時刻設定画面（図 6 8（d））で係員により左選択用ボタン 4 0 l が操作されると「決定」 2 1 0 c 2 c が選択対象となり（図 6 8（d）参照）、係員により右選択用ボタン 4 0 r が操作されると「時刻設定」 2 1 0 c 2 b の領域の「年（西暦の下 2 桁）」が選択対象となる（図 6 8（b）参照）。

30

【1 0 9 0】

「時刻設定」 2 1 0 c 2 が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図 6 8（a））で係員が右選択用ボタン 4 0 r を操作する。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、右選択用ボタン 4 0 r の操作を検知し（S 1 1 5 3～S 1 1 5 4）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5）として、「エコモード設定」 2 1 0 c 3 を選択中とし、カーソルを「エコモード設定」 2 1 0 c 3 に移動して拡大表示した図 6 9（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。また、「時刻設定」 2 1 0 c 2 が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図 6 8（a））で係員が左選択用ボタン 4 0 l を操作すると、サブ CPU 2 0 1 の処理により、「最大・標準音量設定」 2 1 0 c 1 が選択中とされ、図 6 7（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置 2 1 0 に表示される。

40

【1 0 9 1】

「エコモード設定」 2 1 0 c 3 が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図 6 9（a））で係員が演出用ボタン 1 0 a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、演出用ボタン 1 0 a の操作を検知し（S 1 1 5 3～S 1 1 5 4）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5）として、メイン表示装置 2 1 0 の表示内容を、設定確認中メンテナンスメニュー画面から図 6 9（b）に示すエコモード設定画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【1 0 9 2】

50

図 6 9 (b) に示すエコモード設定画面には、エコモードの設定用の画面であることを報知するための文字「エコモード設定」 2 1 0 c 3 a や処理内容を問う文字（例えば、「エコモードを ON にしますか？」 2 1 0 c 3 b ）が表示されているとともに、エコモードを設定するための「ON」 2 1 0 c 3 c と「OFF」 2 1 0 c 3 d とが含まれている。

【 1 0 9 3 】

エコモードは、変形例 1 の遊技機の消費電力を抑える機能であり、エコモードが ON に設定されると、遊技中や待機中に所定の条件を満たすと、例えば、メイン表示装置 2 1 0 、リールランプ、下パネル照明などが消灯または減灯される。変形例 1 の遊技機はエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「ON」である場合にエコモードとなり、「OFF」である場合にエコモードとならない（消費電力を抑えないモードとなる）。

10

【 1 0 9 4 】

図 6 9 (a) の設定確認中メンテナンスメニュー画面から切り換わる図 6 9 (b) のエコモード設定画面では、サブ RAM 2 0 3 のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「OFF」である場合、「エコモードを ON にしますか？」 2 1 0 c 3 b が表示され、「OFF」 2 1 0 c 3 d が選択中であり、強調表示（拡大表示）されている。なお、サブ RAM 2 0 3 のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容が「ON」である場合、「エコモードを OFF にしますか？」が表示され、「ON」 2 1 0 c 3 c が選択中であり、強調表示（拡大表示）されたものとなる。なお、強調表示は拡大表示に限定されるものではなく、例えば反転表示であってもよい。

【 1 0 9 5 】

20

「OFF」 2 1 0 c 3 d が選択中のエコモード設定画面（図 6 9 (b) ）で係員が左・右選択ボタン 4 0 l , 4 0 r の何れかを操作する。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、左・右選択ボタン 4 0 l , 4 0 r の何れかの操作を検知し（S 1 1 5 3 ~ S 1 1 5 4 ）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5 ）として、「ON」 2 1 0 c 3 c を選択中とし、カーソルを「ON」 2 1 0 c 3 c に移動して拡大表示し、「エコモードを OFF にしますか？」を表示したエコモード設定画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。

【 1 0 9 6 】

「ON」 2 1 0 c 3 c が選択中のエコモード設定画面で係員が左・右選択ボタン 4 0 l , 4 0 r の何れかを操作する。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、左・右選択ボタン 4 0 l , 4 0 r の何れかの操作を検知し（S 1 1 5 3 ~ S 1 1 5 4 ）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5 ）として、「OFF」 2 1 0 c 3 d を選択中とし、カーソルを「OFF」 2 1 0 c 3 d に移動して拡大表示し、「エコモードを ON にしますか？」を表示したエコモード設定画面（図 6 9 (b) ）をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。

30

【 1 0 9 7 】

「OFF」 2 1 0 c 3 d が選択中のエコモード設定画面（図 6 9 (b) ）で係員が演出ボタン 1 0 a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、演出用ボタン 1 0 a の操作を検知し（S 1 1 5 3 ~ S 1 1 5 4 ）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5 ）として、サブ RAM 2 0 3 のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容を「OFF」にし、メイン表示装置 2 1 0 の表示内容を、図 6 9 (b) に示すエコモード設定画面から図 6 9 (a) に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

40

【 1 0 9 8 】

「ON」 2 1 0 c 3 c が選択中のエコモード設定画面で係員が演出用ボタン 1 0 a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、演出用ボタン 1 0 a の操作を検知し（S 1 1 5 3 ~ S 1 1 5 4 ）、メンテナンス（設定確認中）処理（S 1 1 5 5 ）として、サブ RAM 2 0 3 のエコモード記憶領域（不図示）の記憶内容を「ON」にし、メイン表示装置 2 1 0 の表示内容を、エコモード設定画面から図 6 9 (a) に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面に切り替える。

【 1 0 9 9 】

「エコモード設定」 2 1 0 c 3 が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図 6 9 (a) ）で係員が右選択用ボタン 4 0 r を操作する。この場合、サブ CPU 2 0 1 は、

50

右選択用ボタン40rの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、「エラー履歴」210c4を選択中とし、カーソルを「エラー履歴」210c4に移動して拡大表示した図70（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面をメイン表示装置210に表示する。また、「エコモード設定」210c3が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図69（a））で係員が左選択用ボタン40lを操作すると、サブCPU201の処理により、「時刻設定」210c2が選択中とされ、図68（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面がメイン表示装置210に表示される。

【1100】

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

【1101】

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

【1102】

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

【1103】

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

【1104】

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

【1105】

「設定変更履歴」210c5が選択中の設定確認中メンテナンスメニュー画面（図71（a））で係員が演出用ボタン10aを用いて決定操作を行う。この場合、サブCPU201は、演出用ボタン10aの操作を検知し（S1153～S1154）、メンテナンス（設定確認中）処理（S1155）として、メイン表示装置210の表示内容を、図71（a）に示す設定確認中メンテナンスメニュー画面から図71（b）に示す設定変更履歴画面（設定確認中メンテナンス画面の一つ）に切り替える。

【1106】

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

【1107】

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

【1108】

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

【1109】

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

【1110】

【11-8-5. ユーザーメニュー等の具体例】

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

【1111】

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

10

20

30

40

50

【1112】

図72(a)に示すユーザーメニュー画面には、ユーザーメニュー画面であること報知するための文字「ユーザーメニュー」210dが表示されているとともに、各リール3L、3C、3Rの図柄配列210d1と遊技履歴210d2とが表示され、ユーザーにより音量調整の際に操作される「音量調整」210d3とユーザーによりユーザーメニュー画面から通常画面に切り替える際に用いられる「終了」210d4の項目とが含まれている。

【1113】

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

【1114】

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

【1115】

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

【1116】

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

【1117】

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

10

20

30

40

50

記憶されている音量レベル（図 7 2（b）の例では音量レベル 3）であり、マーカー 2 1 0 d 3 d が指し示す標準音量の音量レベルは当該画面の切り替わり時にサブ R A M 2 0 3 の標準音量記憶領域（不図示）に記憶されている音量レベル（図 7 2（b）の例では音量レベル 3）である。

【1 1 1 8】

出力音量の音量レベルが音量レベル 3 である音量調整画面（図 7 2（b））で遊技者が左選択用ボタン 4 0 l を操作する。この場合、サブ C P U 2 0 1 は、左選択用ボタン 4 0 l の操作を検知し、出力音量の音量レベルを 1 段階下げて音量レベル 2 とし、「出力音量設定」2 1 0 d 3 b の領域における音量レベルの表示が音量レベル 2 である音量調整画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。なお、出力音量の音量レベルが音量レベル 1 である音量調整画面でサブ C P U 2 0 1 が遊技者による左選択用ボタン 4 0 l の操作を検知した場合、出力音量の音量レベルを 1 段階下げることなく音量レベル 1 のままにする。

10

【1 1 1 9】

出力音量の音量レベルが最大音量の音量レベル未満である音量調整画面でサブ C P U 2 0 1 が遊技者による右選択用ボタン 4 0 r の操作を検知した場合、出力音量の音量レベルを 1 段階上げ、「出力音量設定」2 1 0 d 3 b の領域における音量レベルの表示が音量レベルを 1 段階上げた音量レベルとなった音量調整画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。また、出力音量の音量レベルが最大音量の音量レベル 3 である音量調整画面（図 7 2（b））で遊技者が右選択用ボタン 4 0 r を操作する。この場合、サブ C P U 2 0 1 は、右選択用ボタン 4 0 r の操作を検知し、出力音量の音量レベルを 1 段階上げると最大音量の音量レベル 3 を超えてしまうので、出力音量の音量レベルを 1 段階上げることなく音量レベル 3 のままにする。

20

【1 1 2 0】

音量調整画面（図 7 2（b））で遊技者が演出用ボタン 1 0 a を用いて決定操作を行う。この場合、サブ C P U 2 0 1 は、演出用ボタン 1 0 a の操作を検知し、サブ R A M 2 0 3 の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベルを、左選択用ボタン 4 0 l や右選択用ボタン 4 0 r を用いて選択された出力音量の音量レベル（左選択用ボタン 4 0 l や右選択用ボタン 4 0 r に対する遊技者の操作が行われることなく演出用ボタン 1 0 a が操作された場合はユーザーメニューから音量調整画面に切り替わる前のサブ R A M 2 0 3 の出力音量記憶領域（不図示）に格納されている出力音量の音量レベル）に更新する。また、サブ C P U 2 0 1 は、メイン表示装置 2 1 0 の表示内容を、図 7 2（b）に示す音量調整画面から、「音量調整」2 1 0 d 3 を選択中とし、「音量調整」2 1 0 d 3 を拡大表示した図 7 2（a）に示すユーザーメニュー画面に切り替える。

30

【1 1 2 1】

「音量調整」2 1 0 d 3 が選択中のユーザーメニュー画面（図 7 2（a））で遊技者が左選択用ボタン 4 0 l または右選択用ボタン 4 0 r を操作する。この場合、サブ C P U 2 0 1 は、左選択用ボタン 4 0 l または右選択用ボタン 4 0 r の操作を検知し、「終了」2 1 0 d 4 を選択中とし、カーソルを「終了」2 1 0 d 4 に移動して拡大表示したユーザーメニュー画面をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。

【1 1 2 2】

「終了」2 1 0 d 4 が選択中のユーザーメニュー画面で遊技者が演出用ボタン 1 0 a を用いた決定操作を行う。この場合、サブ C P U 2 0 1 は、演出用ボタン 1 0 a の操作を検知し、メイン表示装置 2 1 0 の表示内容を、ユーザーメニュー画面から通常画面に切り替える。なお、ユーザーメニュー画面で演出用ボタン 1 0 a 等の操作が特定時間（例えば、3 0 秒）行われなかった場合、ユーザーメニュー画面から通常画面に切り替えるようにしてもよく、また、通常画面に切り替えるのではなくデモ画面に切り替えるようにしてもよい。

40

【1 1 2 3】

なお、ユーザーメニュー画面は、遊技が終了して所定時間（例えば、5 秒）経過した後であって、次の遊技の開始操作があるまでは表示可能であり、例えば、ベットの待機中や

50

ベット後も表示可能である。また、再遊技役に当籤した後であって、次の遊技（リプレイ遊技）の開始待ち状態でも表示可能である。なお、次の遊技の開始操作があった場合は、ユーザーによる通常画面への切り替え操作がなくても、強制的に通常画面に切り替えられる。

【1124】

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

【1125】

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

【1126】

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

【1127】

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

【1128】

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

【1129】

【11-8-6．効果】

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

【1130】

また、係員は、下ドア機構DDを開放する作業と電源が投入されてから設定用鍵型スイッチ52をオン状態にする作業とを行うと設定値を確認することができるとともに、設定確認中メンテナンスメニュー画面が表示されて設定確認中メンテナンスを実施することができるので、係員は設定値の確認と設定確認中メンテナンスの実施とを連続して行うことができ、これらの作業効率の向上を図ることができる。

【1131】

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

10

【1132】

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

20

【1133】

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

30

【1134】

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

40

【1135】

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

【1136】

50

また、設定確認中メンテナンスメニュー画面のメイン表示装置 2 1 0 への表示条件に、初期化コマンド（確認・開始）を受信するという受信条件を含めるが、初期化コマンド（確認・開始）の受信後のドア機構（上ドア機構 U D、下ドア機構 D D）の開閉状態の変化を含めないようにしている。このため、メンテナンスメニュー画面の表示条件を所定のメンテナンスメニュー画面と特定のメンテナンスメニュー画面とで異ならせるようにすることで、どちらのメンテナンスメニュー画面を用いてメンテナンスが行われているか分かりやすくすることができる。

【 1 1 3 7 】

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

【 1 1 3 8 】

また、上ドア機構 U D 及び下ドア機構 D D の両方が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定用鍵型スイッチ 5 2 が操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定用鍵型スイッチ 5 2 が操作されているゴト行為の可能性があることが考えられるが、電源投入時の設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオン状態であると認識してしまっても、上ドア機構 U D と下ドア機構 D D の何れもが閉状態になっていると認識していることにより、ゴト行為による設定値の変更を防止できる。

【 1 1 3 9 】

また、上述のように遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定キースイッチが操作されるゴト行為により電源投入後に設定用鍵型スイッチ 5 2 の状態がオフ状態からオン状態に変化したと認識してしまっても、上ドア機構 D D 及び下ドア機構 U D の何れもが閉状態になっていると認識することにより、ゴト行為による設定値の表示（設定値の確認）を防止できる。

【 1 1 4 0 】

また、ベットボタン（例えば、MAXベットボタン 6 a 又は 1ベットボタン 6 b）と対応して配置された発光手段（例えば、LED）の発光状態を確認することにより、係員は遊技機が設定変更状態（電源投入時に行われる図 6 1 の設定変更処理でステップ S 1 0 0 1 が YES となり、ステップ S 1 0 0 2 が YES となって、リセットスイッチ 5 3 の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態）になってから、ステップ S 1 0 1 4 が YES となるまでの状態）にあることを把握できる。

【 1 1 4 1 】

これによれば、スピーカの出力確認に関するメンテナンス（スピーカ確認）と演出用ボタン 1 0 a の動作確認に関するメンテナンス（演出用ボタン確認）を並行して行うことにより、係員による設定変更中メンテナンスに関する作業時間を短縮することができる。

【 1 1 4 2 】

また、遊技者が設定可能な最大音量を設定することで、遊技者間で発生し得る音量の問題を未然に防止できるとともに、一定時間遊技されなかった場合や設定変更状態（主制御基板 7 1 側で、電源投入時に行われる図 6 1 の設定変更処理でステップ S 1 0 0 1 が YES となり、ステップ S 1 0 0 2 が YES となって、リセットスイッチ 5 3 の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える状態）になった場合に設定可能な標準音量を設定することで、これらの場合になった後に店側が所望する標準音量に自動で設定できる。

【 1 1 4 3 】

また、主制御基板 7 1 側で、電源投入時に行われる図 6 1 の設定変更処理でステップ S 1 0 0 1 が NO 及びステップ S 1 0 0 2 が NO のいずれかとなって、リセットスイッチ 5

10

20

30

40

50

3の状態変化を受け付けて設定値の変更を行える設定変更状態にならなかった場合には標準音量に設定しないので、停電やエラーを処理するために一度電源を落とす必要が発生した場合などで、遊技者が、電断が発生する前の設定音量に再度設定し直すなどの煩わしい作業を遊技者にかすことを防止できる。

【1144】

〔11-8-7. 第3の遊技機の変形例1の遊技機の変形例〕

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

【1145】

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

10

【1146】

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

20

【1147】

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

30

40

【1148】

(B-2) 図61の設定変更処理のステップS1001の判定処理の内容、図62の設

50

定確認処理のステップS1052の判定処理の内容、図63の設定変更中メンテナンス処理のステップS1105の判定処理、ステップS1110の判定処理の内容を変更せずに、図61の設定変更処理、図62の設定確認処理、図63の設定変更中メンテナンス処理をそのまま用いるようにしてもよい。

【1149】

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

10

【1150】

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

20

【1151】

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

【1152】

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

30

【1153】

[11-8-8. 付記]

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

【1154】

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

40

【1155】

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

【1156】

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

【1157】

付記に係る遊技機（1）は、

50

表示手段（２１０）と、

前記遊技機において実施可能なメンテナンスに関わるメンテナンス処理を実施するメンテナンス処理手段（１０１）とを備え、

前記メンテナンス処理手段は、前記メンテナンス処理において、所定の条件の成立に基づいて、前記表示手段にメンテナンスメニュー画面として前記遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面を表示する所定のメンテナンス処理を行う（図６３又は図４）ことを特徴としている。

【１１５８】

これによれば、所定の条件の成立に基づいて、表示手段にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部である所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。

【１１５９】

遊技機（２）は、上記の遊技機（１）において、

前記メンテナンス処理手段は、前記メンテナンス処理において、特定の条件の成立に基づいて、前記表示手段に前記メンテナンスメニュー画面として前記遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であり、前記所定のメンテナンスとは異なる特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面を表示する特定のメンテナンス処理を行う（図６４又は図６３）

としてもよい。

【１１６０】

これによれば、特定の条件の成立に基づいて、表示手段にメンテナンスメニュー画面として遊技機において実施可能な複数種類のメンテナンスのうちの一部であり、所定のメンテナンスとは異なる特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面が表示されるので、表示される情報を少なくしてメンテナンスメニュー画面を見やすくさせることができる。また、所定の条件の成立に基づいて表示される所定のメンテナンスに対応する所定のメンテナンスメニュー画面と特定の条件の成立に基づいて表示される特定のメンテナンスに対応する特定のメンテナンスメニュー画面とを用意することにより、一つのメンテナンスメニュー画面（所定のメンテナンスメニュー画面、特定のメンテナンスメニュー画面）で表示されるメンテナンスの数を減らすことができ、係員は所定のメンテナンスメニュー画面や特定のメンテナンスメニュー画面を用いて実施したいメンテナンスを容易に実施できる。

【１１６１】

遊技機（３）は、上記の遊技機（１）または上記の遊技機（２）において、

遊技機本体に開閉自在に取り付けられたドア機構（ＤＤ）と、

前記ドア機構の開閉状態を検知する開閉検知手段（５６ｄ）と

をさらに備え、

前記メンテナンス処理手段は、前記所定のメンテナンス処理において、

前記所定の条件が成立していても、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の開状態である場合には、前記所定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示せず（Ｓ１１０１、Ｓ１１０１がＹＥＳ、Ｓ１１０５、Ｓ１１０５がＮＯ）、

前記所定の条件が成立しており、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態である場合には、前記所定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示する（Ｓ１１０１、Ｓ１１０１がＹＥＳ、Ｓ１１０５、Ｓ１１０５が、ＹＥＳ、Ｓ１１０６）としてもよい。

【１１６２】

これによれば、メンテナンス処理手段が何らかの不具合や何らかの不正によって所定の条件が成立していると認識してしまっても、ドア機構が開状態であると認識していれば、

10

20

30

40

50

所定のメンテナンスメニュー画面を表示手段に表示してしまうことを防止できる。

【1163】

遊技機(4)は、上記の遊技機(2)に従属する上記の遊技機(3)において、

前記メンテナンス処理手段は、前記特定のメンテナンス処理において、前記特定の条件が成立していれば、前記ドア機構の開閉状態の変化を条件とすることなく、前記特定のメンテナンスメニュー画面を前記表示手段に表示する(S1151、S1151がYES、S1152)

としてもよい。

【1164】

これによれば、メンテナンスメニュー画面の表示条件を所定のメンテナンス画面と特定のメンテナンス画面とで異ならせるようにすることで、どちらのメンテナンスが行われているか分かりやすくすることができる。

【1165】

遊技機(5)は、上記の遊技機(3)または上記の遊技機(4)において、

遊技機本体に開閉自在に取り付けられた他のドア機構(UD)と、

前記他のドア機構の開閉状態を検知する他の開閉検知手段(56u)と、

遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値を格納する設定値格納部(103)と、

前記設定値格納部に格納されている前記設定値の変更に関わる設定値変更処理(図61)を行う設定値変更手段(101)と、

設定キースイッチ(52)と、

設定値変更スイッチ(53)と

を備え、

前記所定の条件は、電源投入時に前記設定キースイッチの状態が前記設定値の変更を許容する状態であること、かつ、前記ドア機構と前記他のドア機構とが取り得る開閉状態の組み合わせのうち、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態で前記他の開閉検知手段による検知結果が前記他のドア機構の閉状態である組み合わせ以外の組み合わせであることであり、

前記設定値変更手段は、前記設定値変更処理において、

前記設定値変更スイッチの状態変化に基づいて前記設定値の変更を行い(S1001、S1001がYES、S1002、S1002がYES、S1004~1010)、

前記所定の条件が成立していない場合には前記設定値変更スイッチの状態変化に基づく前記設定値の変更を行わない(S1001、S1001がNO、S1002、S1002がNO)

としてもよい。

【1166】

ドア機構及び他のドア機構の両方が閉められている状態で設定変更が行われる状態は、店側が本来所持しているドアキーが使用されていない状態で設定キースイッチが操作されている状態が考えられ、遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定キースイッチが操作されているゴト行為の可能性があることが考えられるが、これによれば、設定値変更手段が電源投入時の設定キースイッチの状態が設定値の変更を許容する状態であると認識してしまっても、ドア機構及び他のドア機構の何れもが閉状態であると認識することにより、ゴト行為による設定値の変更を防止できる。

【1167】

遊技機(6)は、上記の遊技機(2)に従属する上記の遊技機(3)、または、上記の遊技機(4)において、

他の表示手段(14)と、

遊技機本体に開閉自在に取り付けられた他のドア機構(UD)と、

前記他のドア機構の開閉状態を検知する他の開閉検知手段(56u)と、

遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値を格納する設定値格納部(103)

と、

前記設定値格納部に格納されている前記設定値の前記他の表示手段への表示に関わる設定値表示処理（図 6 1）を行う設定値表示手段（101）と、

設定キースイッチと

を備え、

前記特定の条件は、電源が投入された後に前記設定キースイッチの状態が前記他の表示手段に前記設定値の表示を許容する状態に変化すること、かつ、前記ドア機構と前記他のドア機構とが取り得る開閉状態の組み合わせのうち、前記開閉検知手段による検知結果が前記ドア機構の閉状態で前記他の開閉検知手段による検知結果が前記他のドア機構の閉状態である組み合わせ以外の組み合わせであることであり、

10

前記設定値表示手段は、前記設定値表示処理において、

前記特定の条件が成立している場合に前記設定値に関わる前記他の表示手段への表示を行い（S1051、S1051がYES、S1052、S1052がYES、S1054）、

前記特定の条件が成立していない場合には前記設定値に関わる前記他の表示手段への表示を行わない（S1051、S1051がNO、S1052、S1052がNO）

としてもよい。

【1168】

これによれば、上述のように遊技機のキャビネットに穴が明けられて設定キースイッチが操作されるゴト行為により電源投入後に設定キースイッチの状態が他の表示手段に設定値の表示を許容する状態に変化したと認識してしまっても、ドア機構及び他のドア機構の何れもが閉状態になっていると認識することにより、ゴト行為による設定値の表示を防止できる。

20

【1169】

遊技機（7）は、上記の遊技機（1）ないし上記の遊技機（6）のいずれかの遊技機において、

遊技者が遊技でのベット数を設定する際に用いるベットボタン（6aまたは6b）と、

前記ベットボタンに対応する発光手段と、

前記発光手段の発光制御を行う発光制御手段（101）と

をさらに備え、

30

前記発光制御手段は、前記所定の条件の成立に基づいて、遊技可能な状態での前記発光手段の発光制御とは異なる、前記発光手段の発光制御を用いる

としてもよい。

【1170】

これによれば、ベットボタンに対応する発光手段の発光状態を確認することにより係員は遊技機が所定の条件を満たした状態にあることを把握できる。

【1171】

遊技機（8）は、上記の遊技機（1）ないし上記の遊技機（7）のいずれかの遊技機において、

スピーカ（35a～35d）と、

40

遊技者の演出用の操作を受付ける演出用ボタン（10a）と

をさらに備え、

前記所定のメンテナンスには、前記スピーカの出力確認に関する第1の所定のメンテナンス（210b1）と前記演出用ボタンの動作確認に関する第2の所定のメンテナンス（210b3）とが少なくとも含まれており、

前記メンテナンス処理手段は、前記第1の所定のメンテナンスの実行中に前記第2の所定のメンテナンスの実行が可能である

としてもよい。

【1172】

これによれば、スピーカの出力確認に関する第1の所定のメンテナンスと演出用ボタン

50

の動作確認に関する第2の所定のメンテナンスを並行して行うことにより、係員による所定のメンテナンスに関する作業時間を短縮することができる。

【1173】

遊技機(9)は、上記の遊技機(2)、または、上記の遊技機(2)に従属する遊技機(3)、または、上記の遊技機(4)、または、上記の遊技機(6)において、

スピーカ(35a~35d)をさらに備え、

前記特定のメンテナンスには、遊技者が設定可能な前記スピーカの最大音量の設定に関する第1の特定のメンテナンス(210c1b)と、特別の条件の成立により前記スピーカの出力音量として用いられる標準音量の設定に関する第2の特定のメンテナンス(210c1c)とが含まれている

としてもよい。

【1174】

これによれば、遊技者が設定可能な最大音量を設定することで、遊技者間で発生し得る音量の問題を未然に防止できるとともに、特別の条件が成立した場合に設定可能な標準音量を設定することで、特別の条件が成立した場合に店側が所望する音量に自動で設定できる。

【1175】

遊技機(10)は、上記の遊技機(9)において、

前記スピーカから出力する音量を設定する出力音量設定手段(201)をさらに備え、

前記出力音量設定手段は、電源が投入された時に前記所定の条件を満たしていれば前記スピーカの出力を前記標準音量に新たに設定し、電源が投入された際に前記所定の条件を満たしていなければ前記スピーカの出力を前記標準音量に新たに設定しない

としてもよい。

【1176】

これによれば、電源が投入された際に所定の条件を満たしていなければ標準音量に設定しないので、停電やエラーを処理するために一度電源を落とす必要が発生した場合などで、遊技者が、電断が発生する前の設定音量に再度設定し直すなどの煩わしい作業を遊技者にかすことを防止できる。

【1177】

付記に係る遊技機によれば、遊技機において実施可能なメンテナンスの処理制御が向上した遊技機を提供できる。

【1178】

〔12. 第4の遊技機〕

続いて、図73~図210を参照して、パチスロ機1の別仕様について、これを「第4の遊技機」として説明する。なお、図73~図210の各図の説明にないパチスロ機1の構成の全ては、図1~図35の各図で説明された実施形態が適用される。

【1179】

第4の遊技機であるパチスロ機1では、メイン表示窓4の枠内に表示される3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうち、クロスアップラインを有効ラインとして用い、その他のラインを疑似ラインとして用いる。すなわち、パチスロ機1は、メイン表示窓4において各リールの一つの図柄を表示する3行×3列の単位図柄表示領域のうちの、左リール3Lの下段の単位図柄表示領域、中リール3Cの中段の単位図柄表示領域、及び右リール3Rの上段の単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成されるクロスダウンラインを有効ラインとして用い、それ以外の単位図柄表示領域を結ぶことにより形成されるラインを疑似ラインとして用いる。なお、疑似ラインとしては、例えば、各リールの上段の単位図柄表示領域を結ぶトップライン、各リールの中段の単位図柄表示領域を結ぶセンターライン、各リールの下段の単位図柄表示領域を結ぶボトムライン、及び左リール3Lの上段、中リール3Cの中段及び右リール3Rの下段の単位図柄表示領域を結ぶクロスダウンラインがある。

【1180】

10

20

30

40

50

〔12-1. 遊技状態の遷移フロー〕

初めに、図73を参照しながら、第4の遊技機であるパチスロ機1の主制御回路100（メインCPU101）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

〔1181〕

〔12-1-1. 基本的な遊技状態の遷移フロー〕

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

10

〔1182〕

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

〔1183〕

具体的には、図73に示すように、主制御回路100は、ビッグボーナス役（後述の名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無、及び、シングルボーナス役（後述の名称「F__SIN1」～「F__SIN32」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無などに基づいて、「一般状態」、「ビッグボーナスフラグ間状態（BBフラグ間状態）」、「ビッグボーナス状態（BB状態）」、「シングルボーナス状態（SB状態）」と称する4種類の遊技状態を管理する。

20

〔1184〕

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

30

〔1185〕

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

40

〔1186〕

なお、ビッグボーナス状態（BB状態）において、ビッグボーナス一般状態（BB一般状態）は、レギュラーボーナスに非当籤であり、かつ、レギュラーボーナスが作動（入賞）していない状態である。また、レギュラーボーナス状態（RB状態）は、レギュラーボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、レギュラーボーナス役が内部当籤役として決定されると、レギュラーボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りレギュラーボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。レギュラーボーナス

50

フラグ間状態（BBRBフラグ間状態）は、レギュラーボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、レギュラーボーナス役が当籤し、かつ、レギュラーボーナスが作動していない状態である。

【1187】

また、本実施形態では、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、一般状態中のRT0～RT3、RT6遊技状態と、SB状態中のRT0～RT3、RT6遊技状態と、BBフラグ間状態中のRT5と、BB状態でのBB一般状態中のRT4遊技状態、RB状態中のRT4遊技状態、BBRBフラグ間状態中のRT7遊技状態と、の13種類の状態が設けられる。なお、以下では、「RT×××遊技状態」を「RT×××状態」という。

10

【1188】

また、一般状態中のRT0～RT3、RT6状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率だけでなく、自身から他の一般状態中のRT0～RT3、RT6状態に移行することになる移行契機に応じて、無限RT状態又は有限RT状態に区別される。無限RT状態は、他のRT状態への移行契機として遊技回数を用いることのないRT状態であり、本実施形態では、一般状態中のRT0、RT3、RT6状態が該当する。有限RT状態は、他のRT状態への移行契機として遊技回数を用いるRT状態であり、本実施形態では、一般状態中のRT1、RT2状態が該当する。

【1189】

図73に示すように、一般状態中のRT1状態又はRT2状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（1）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態を一般状態中のRT1状態又はRT2状態から一般状態中のRT0状態に移行させる。なお、一般状態中のRT1状態の規定回数は、12回であり、また、一般状態中のRT2状態の規定回数は、60回である。

20

【1190】

また、一般状態中のRT0状態又はRT6状態において、略称「RT1移行リブ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）及び略称「RT1移行ベル図柄」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（2）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態を一般状態中のRT0状態又はRT6状態から一般状態中のRT1状態に移行させる。

30

【1191】

また、一般状態中のRT0状態において、略称「RT2移行リブ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（3）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態を一般状態中のRT0状態から一般状態中のRT2状態に移行させる。

【1192】

また、一般状態中のRT0状態又はRT6状態において、略称「RT3移行リブ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（4）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態を一般状態中のRT0状態又はRT6状態から一般状態中のRT3状態に移行させる。

40

【1193】

また、一般状態中のRT0状態又はRT3状態において、略称「RT6移行リブ図柄」に係る図柄組合せ（後述の図105～図114参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（5）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態を一般状態中のRT0状態又はRT3状態から一般状態中のRT6状態に移行させる。

【1194】

ここで、パチスロ機1では、他の一般状態中のRT状態への移行条件として、有効ライン上に表示される図柄組合せを用いる場合、無限RT状態中は、当該図柄組合せが有効ライン上に表示されると、対応する一般状態中のRT状態に移行させなければならない。略称「RT1移行リブ図柄」「RT1移行ベル図柄」「RT2移行リブ図柄」「RT3移行

50

リブ図柄」「RT6 移行リブ図柄」は、無限 RT 状態中に有効ライン上に表示されると、対応する RT 状態に移行することになる図柄組合せである。

【1195】

一方、一般状態中の有限 RT 状態では、略称「RT1 移行リブ図柄」「RT1 移行ベル図柄」「RT2 移行リブ図柄」「RT3 移行リブ図柄」「RT6 移行リブ図柄」が有効ライン上に表示されても、対応する一般状態中の RT 状態に移行させない制御が可能である。そのため、本実施形態のパチスロ機 1 では、一般状態中の有限 RT 状態である RT1 状態又は RT2 状態では、略称「RT1 移行リブ図柄」「RT1 移行ベル図柄」「RT2 移行リブ図柄」「RT3 移行リブ図柄」「RT6 移行リブ図柄」が有効ライン上に表示されても RT 状態を移行させることなく、規定回数の遊技が行われることを契機に RT 状態を移行させることで、図 73 に示す遊技状態の遷移フローを実現している。

10

【1196】

一方で、一般状態中の無限 RT 状態では、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると他の一般状態中の RT 状態に移行しなければならないため、遊技性の観点から移行させたくない RT 状態が存在する場合には、対応する RT 状態中に、当該移行させたくない RT 状態への移行契機となっている図柄組合せが有効ライン上に表示されないように制御することで、図 73 に示す遊技状態の遷移フローを実現している。

【1197】

また、一般状態においてビッグボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路 100 は、遊技状態を一般状態から BB フラグ間状態に移行させる。具体的には、ビッグボーナス役として名称「F__赤7同色」「F__白7同色」「F__赤7異色」「F__白7異色」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（6）が成立すると）、主制御回路 100 は、遊技状態を一般状態から BB フラグ間状態中の RT5 状態に移行させる。

20

【1198】

また、BB フラグ間状態においてビッグボーナス役が入賞すると、主制御回路 100 は、遊技状態を BB フラグ間状態から BB 状態に移行させる。具体的には、名称「F__赤7同色」「F__白7同色」「F__赤7異色」又は「F__白7異色」の内部当籤役が入賞する（当該内部構成役に関わる略称「BB」に係る図柄組合せ（後述の図 105～図 114 参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（7）が成立すると）、主制御回路 100 は、遊技状態を BB フラグ間状態中の RT5 状態から BB 一般状態中の RT4 状態に移行させる。

30

【1199】

また、BB 状態において規定枚数を超えるメダルが払い出され、BB 状態が終了すると（移行条件（8）が成立すると）、主制御回路 100 は、遊技状態を BB 状態から一般状態中の RT3 状態に移行させる。ここで、本実施形態では、BB 状態の終了契機となる規定枚数は、「179 枚」である。

【1200】

また、BB 一般状態において、レギュラーボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路 100 は、遊技状態を BB 一般状態から BB RB フラグ間状態に移行させる。具体的には、レギュラーボーナス役として名称「F__BB RB」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（9）が成立すると）、主制御回路 100 は、遊技状態を BB 一般状態中の RT4 状態から BB RB フラグ間状態中の RT7 状態に移行させる。

40

【1201】

また、BB RB フラグ間状態において、レギュラーボーナス役が入賞すると、主制御回路 100 は、遊技状態を BB RB フラグ間状態から RB 状態に移行させる。具体的には、名称「F__BB RB」の内部当籤役が入賞する（当該内部構成役に関わる略称「RB」に係る図柄組合せ（後述の図 105～図 114 参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（10）が成立すると）、主制御回路 100 は、遊技状態を BB RB フラグ間状態中の RT7 状態から RB 状態中の RT4 状態に移行させる。

【1202】

50

また、R B 状態において、規定回数の遊技が行われる、又は、名称「F __ J A C 役 1」～「F __ J A C 役 3」の内部当籤役（後述の図 7 8～図 1 0 4 参照）の入賞回数が規定入賞回数に達すると（移行条件（1 1）が成立すると）、主制御回路 1 0 0 は、遊技状態を R B 状態中の R T 4 状態から B B 一般状態中の R T 4 状態に移行させる。なお、R B 状態中の R T 4 状態の規定回数は、1 2 回であり、また、規定入賞回数は、8 回である。

【1 2 0 3】

また、一般状態においてシングルボーナス役が内部当籤役として決定され、シンボル役が入賞すると、主制御回路 1 0 0 は、遊技状態を一般状態から S B 状態に移行させる。具体的には、シングルボーナス役として名称「F __ S I N 1」～「F __ S I N 3 2」の内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に入賞する（当該内部構成役に関わる略称「S B」に係る図柄組合せ（後述の図 1 0 5～図 1 1 4 参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（1 2）が成立すると）、主制御回路 1 0 0 は、遊技状態を一般状態中の R T 0 状態から S B 状態中の R T 0 状態に移行させ、又は、一般状態中の R T 1 状態から S B 状態中の R T 1 状態に移行させ、一般状態中の R T 2 状態から S B 状態中の R T 2 状態に移行させ、一般状態中の R T 3 状態から S B 状態中の R T 3 状態に移行させ、又は、一般状態中の R T 6 状態から S B 状態中の R T 6 状態に移行させる。ここで、S B 状態中の R T 0 状態、R T 1 状態、R T 2 状態、R T 3 状態、及び、R T 6 状態は、それぞれ、略称「S B」に係る図柄組合せ毎に（名称「C __ S I N 1」～「C __ S I N 3 2」の図柄組合せ毎に）R T 状態が設けられており、例えば、一般状態中の R T 0 状態で名称「C __ S I N 1」の図柄組合せが表示されると、主制御回路 1 0 0 は、遊技状態を一般状態中の R T 0 状態から S B 状態中の名称「C __ S I N 1」の図柄組合せに対応する R T 0 状態に移行させる。

【1 2 0 4】

また、S B 状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（1 3）が成立すると）、主制御回路 1 0 0 は、遊技状態を S B 状態から一般状態に移行させる。なお、S B 状態の規定回数は、1 回である。なお、S B 状態から一般状態に戻る際、「R T 1 移行リブ図柄」「R T 1 移行ベル図柄」「R T 2 移行リブ図柄」「R T 3 移行リブ図柄」「R T 6 移行リブ図柄」の表示に基づいて、一般状態中の R T 状態間の遷移と同じ遷移が、S B 状態中の R T 状態と一般状態中の R T 状態間でも行われる。なお、S B 遊技においてシングルボーナス役が内部当籤役として決定され、シンボル役が入賞すると、主制御回路 1 0 0 は、遊技状態を S B 状態から S B 状態に移行させる。

【1 2 0 5】

〔1 2 - 2 . メイン R O M に記憶されているデータテーブルの構成〕

次に、メイン R O M 1 0 2 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。

【1 2 0 6】

〔1 2 - 2 - 1 . 図柄配置テーブル〕

まず、図 7 4 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 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R のそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類（各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コードと記す場合もある。））との対応関係を規定する。

【1 2 0 7】

なお、第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 では、各リールには、図柄「赤セブン」「白セブン」「B A R」「リプレイ」「ベル A」「ベル B」「スイカ A」「スイカ B」「チェリー」及び「blank」の 1 0 種類の図柄が表示されている。

【1 2 0 8】

〔1 2 - 2 - 1 . 内部抽籤テーブル〕

次に、図 7 5～図 7 7 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。

【1209】

なお、一般状態中のRT0状態では、図75のRT0用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中のRT1状態では、図75のRT1用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中のRT2状態では、図75のRT2用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中のRT3状態では、図75のRT3用の内部抽籤テーブルが参照され、一般状態中のRT6状態では、図75のRT6用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1210】

また、BBフラグ間状態中のRT5状態では、図75のRT5用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1211】

RT5状態においては、「はずれ」「小役」「再遊技役」が抽籤された場合、「持越中のボーナス役との重複当籤役と扱われる。例えば、赤同色BB役（「F__赤同色」）の持越中のRT5状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「はずれ」が選択された場合は赤同色BB役の単独当籤役である「F__赤同色」が最終的な内部当籤役として決定される。また、同抽籤で「F__強ベルA」が選択された場合は「F__赤同色＋F__強ベルA」が最終的な内部当籤役として決定される。

【1212】

また、RT5状態においては、「ボーナス役＋小役」「ボーナス役＋再遊技役」の重複役の抽籤値に応じた内部当籤役が選択される場合は、「持ち越し中のボーナス役＋小役」「ボーナス役＋再遊技役」が最終的な内部当籤役として決定される。例えば、赤同色BB役（「F__赤同色」）の持越中のRT5状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「F__白異色＋F__強チェリブ」が選択された場合は、既に赤同色BB役が持ち越されており白異色BB役に新たに当籤することがないため、「F__赤同色＋F__強チェリブ」が最終的な内部当籤役として決定される。

【1213】

また、RT5状態においては、既にいずれかのBB役が持ち越されている状態であるため、持越中のボーナス役と異なるボーナス役（持越中のBB役と異なるBB役及びシングルボーナス役）が新たな内部当籤役として決定されることがない。内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「持越中のボーナス役と異なるボーナス役」の単独成立が選択された場合は、持越中のボーナスの単独当籤役が最終的な内部当籤役として決定される。例えば、赤同色BB役（「F__赤同色」）の持越中のRT5状態において内部抽籤テーブルを用いた抽籤でシングルボーナス役（「F__SIN1」～「F__SIN32」のいずれか。図75の最下段参照）が選択された場合は、「F__赤同色」が最終的な内部当籤役として決定され、赤同色BB役に対応する図柄組合せの停止が許容される。

【1214】

本実施形態の遊技機は、再遊技役及び小役に係る図柄組合せをボーナス役にかかる図柄組合せよりも優先的に停止させるいわゆる小役優先制御のリール停止制御となっている。図75のRT5用の抽籤値は、一見すると「はずれ」の抽籤値が「39」と少なく、持越中のボーナス役の入賞が困難にも見える。しかし、シングルボーナス役の抽籤値の合計が $1080 \times 32 = 34560$ であり抽籤分母は65536であるため、約 $1 / 1.896$ （ $= 65536 \div 34560$ ）とおおよそ2ゲームに1回程度の割合で、シングルボーナス分の抽籤値で持越中のボーナス役の入賞が許容される。そのため、遊技者はボーナス持越中でボーナス入賞不能な状態を長期間遊技することなく速やかにボーナス役を入賞させることが可能となっている。なお、「赤同色__BB」の抽籤値相当分（抽籤値8）も同様にボーナス入賞が許容される場合に含まれるが、詳細な計算はここでは割愛する。

【1215】

また、SB状態中のRT0状態では、図76のSB（RT0）用の内部抽籤テーブルが参照され、SB状態中のRT1状態では、図76のSB（RT1）用の内部抽籤テーブルが参照され、SB状態中のRT2状態では、図76のSB（RT2）用の内部抽籤テーブルが参照され、SB状態中のRT3状態では、図76のSB（RT3）用の内部抽籤テ

10

20

30

40

50

ブルが参照され、SB状態中のRT6状態では、図76のSB(RT6)用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1216】

また、BB一般状態中のRT4状態では、図77のBB一般(RT4)用の内部抽籤テーブルが参照され、BBRBフラグ間状態中のRT7では、図77のRT7用の内部抽籤テーブルが参照され、RB状態中のRT4では、図77のRB(RT4)用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1217】

【12-2-2. 内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）】

次に、図78～図104を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）について説明する。図柄組合せ決定テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種別（入賞可能な表示役の種別）が一義的に決定される。

【1218】

各図柄組合せ決定テーブル中の図柄組合せ欄に記載の各種データは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rに渡って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。なお、図柄組合せ（表示役）欄に記載の各名称と、具体的な図柄組合せとの関係は、図105～図114において後述する。

【1219】

また、図柄組合せ決定テーブル中に記載の「○」印は、決定された内部当籤役において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図105～図114に示した図柄組合せ決定テーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。

【1220】

第4の遊技機であるパチスロ機1では、主制御回路100（メインCPU101）は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図105～図114に示す対応関係の図柄組合せ（コンビネーション）を表示可能とするように左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転停止制御を行う。なお、図105～図114に示す対応表では、決定された内部当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せを「○」印で列挙しているが、優先して引き込む図柄の関係上、「○」印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。

【1221】

【12-3. 図柄組合せの内容】

次に、図105～図114を参照して、図柄組合せの具体的な内容について説明する。図105～図114において、コンビネーション欄は、各リール3L、3C、3Rが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール3L、3C、3Rの図柄を示し、名称欄は、コンビネーション欄が示す図柄の組合せの名称を意味する。また、払出欄は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。また、略称欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴からつけられた略称を示す。なお、コンビネーション欄のうちの左欄は左リール3Lに対応し、中央欄は中リール3Cに対応し、右欄は右リール3Rに対応する。

【1222】

コンビネーション名「BB一般中制御用」は、略称「BB一般中制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。説明の便宜上0枚の払出と述べたが、これは特に払い出し処理は行われないことを意味する。後の段落においても同様である。「BB一般中制御用」「SB制御用」及び「T-停止制御○○」のコンビネーションは、内部当籤役に対応する入賞を構成する図柄組合せではなく、停止したとしてもいずれの役も入賞していない「はずれ目（小役やボーナスの取りこぼし目を含む）」

10

20

30

40

50

と扱われる。本実施形態ではリール停止制御の効率化のために停止が許容される「はずれ目」や制御用図柄組合せを制御用出目として定義している。なお、これらの制御用出目については実際に有効ライン上に停止表示されるものであってもよいし、少なくとも一部または全部がリール停止制御の処理内で参照されうるのみで実際に有効ライン上に停止されない図柄組合せとしてもよい。本実施形態では、「BB一般中制御用」の図柄組合せはBB一般中において停止不能となっているが、停止可能なものと構成してBB一般中の「はずれ目」として遊技者に認識されうるものとしてもよい。

【1223】

コンビネーション名「SB制御用」は、略称「SB制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。本実施形態では、「SB制御用」の図柄組合せはSB作動中において停止不能となっている。具体的には、図80の上から2行目にある通り、再遊技役に含まれる図柄組合せであるが、実際には停止しないリール停止制御用の図柄組合せであり条件装置としては存在しないものである。つまり、SB中のリール停止制御変更のために存在する。もっとも、停止可能なものと構成して、停止した場合にSB作動中の「はずれ目」として遊技者に認識されうるものとしてもよい。

【1224】

コンビネーション名「T__停止制御A__01」～「T__停止制御A__24」「T__停止制御B__01」～「T__停止制御B__03」「T__停止制御C」「T__停止制御D__01」～「T__停止制御D__12」「T__停止制御E__01」～「T__停止制御E__08」「T__停止制御F__01」～「T__停止制御F__24」「T__停止制御G__01」～「T__停止制御G__32」「T__停止制御H__01」～「T__停止制御H__08」は、略称「制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。前述の通り、これらの図柄組合せは実際に停止するものであっても、停止しないものでもよい。

【1225】

また、コンビネーション名「C__赤7同色」「C__XU白同色」「C__CT白同色」「C__赤7異色」「C__XU白異色」「C__CT白異色」は、第一種特別役物の連続作動装置(BB)に係る図柄組合せであり、略称を「BB」とする。略称「BB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がBB一般状態中のRT4状態に移行する(図73参照)。

【1226】

また、コンビネーション名「C__BBRB」は、RBに係る図柄組合せであり、略称を「RB」とする。略称「RB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がRB状態中のRT4状態に移行する(図73参照)。

【1227】

また、コンビネーション名「C__SIN32」～「C__SIN01」は、SBに係る図柄組合せであり、略称を「SB」とする。略称「SB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がSB状態に移行する(図73参照)。

【1228】

また、コンビネーション名「C__BARリプ」は、略称「BAR揃いリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「BAR揃いリプ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「BAR」が表示される図柄組合せである。

【1229】

また、コンビネーション名「C__BARフェイクA」は、略称「BARフェイクリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「BARフェイクリプ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「リプレイ」「BAR」「BAR」が表示される図柄組合せである。

【1230】

また、コンビネーション名「C__フェイクB__01」～「C__フェイクB__04」は、略称「Bフェイクリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1231】

また、コンビネーション名「C__弱チェリプA__01」～「C__弱チェリプA__03」「C__弱チェリプB」「C__弱チェリプC」は、略称「弱チェリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1232】

また、コンビネーション名「C__XUリブ」は、略称「右上がりリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりリブ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「リブレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__XUリブ」は、上記の「RT1移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1233】

また、コンビネーション名「C__XDリブ__01」～「C__XDリブ__06」は、略称「右下がりリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりリブ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「リブレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__XDリブ__01」～「C__XDリブ__06」は、上記の「RT1移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1234】

また、コンビネーション名「C__BTリブ__01」～「C__BTリブ__06」は、略称「下段リブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「下段リブ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「リブレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__BTリブ__01」～「C__BTリブ__06」は、上記の「RT2移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1235】

また、コンビネーション名「C__CTリブ__01」～「C__CTリブ__20」は、略称「中段リブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「中段リブ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「リブレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__CTリブ__01」～「C__CTリブ__20」は、上記の「RT2移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1236】

また、コンビネーション名「C__TPリブ__01」～「C__TPリブ__04」は、略称「上段リブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「上段リブ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「リブレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__TPリブ__01」～「C__TPリブ__04」は、上記の「RT2移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1237】

また、コンビネーション名「C__強チェリプA__01」～「C__強チェリプA__06」「C__強チェリプB」「C__強チェリプC__01」～「C__強チェリプC__03」「C__強チェリプD__01」～「C__強チェリプD__02」「C__強チェリプE__01」～「C__強チェリプE__08」は、略称「強チェリプ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、「C__強チェリプA__01」～「C__強チェリプA__06」「C__強チェリプB」「C__強チェリプC__01」～「C__強チェリプC__03」「C__強チェリプD__01」～「C__強チェリプD__02」「C__強チェリプE__01」～「C__強チェリプE__08」は、上記の「RT3移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1238】

また、コンビネーション名「C__山リブ__01」～「C__山リブ__03」は、略称「小山リブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「小山リブ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール3Lの下段、中リール3Cの中段、右リール3Rの下段を結ぶ擬似的なラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__山リブ__01」～「C__山リブ__03」は、上記の「RT3移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1239】

また、コンビネーション名「C__Vリブ__01」～「C__Vリブ__02」は、略称「小Vリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「小Vリブ」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール3Lの上段、中リール3Cの中段、右リール3Rの上段を結ぶ擬似的なラインに図柄「リプレイ」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__Vリブ__01」～「C__Vリブ__02」は、上記の「RT3移行リブ図柄」の一部を構成する。

10

【1240】

また、コンビネーション名「C__赤7リブ__01」～「C__赤7リブ__03」は、略称「赤7リブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1241】

また、コンビネーション名「C__赤フォローリブ__01」～「C__赤フォローリブ__06」は、略称「赤フォローリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

20

【1242】

また、コンビネーション名「C__赤7フェイクリブ__01」～「C__赤7フェイクリブ__02」は、略称「赤7フェイクリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1243】

また、コンビネーション名「C__XUBARリブ」は、略称「右上がりBAR揃いリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「右上がりBAR揃い」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「BAR」揃いが表示される図柄組合せである。

30

【1244】

また、コンビネーション名「C__XUBフォローリブA__01」～「C__XUBフォローリブA__03」「C__XUBフォローリブB__01」～「C__XUBフォローリブB__02」は、略称「Bフォローリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1245】

また、コンビネーション名「C__SPリブA__01」～「C__SPリブA__08」「C__SPリブB__01」～「C__SPリブB__08」「C__SPリブC__01」～「C__SPリブC__04」「C__SPリブD__01」～「C__SPリブD__04」「C__SPリブDE__01」～「C__SPリブE__04」は、略称「SPリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

40

【1246】

また、コンビネーション名「C__折れリブA__01」～「C__折れリブAリブ__12」「C__折れリブB__01」～「C__折れリブBリブ__24」は、略称「折れリブ」であり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、コンビネーション名「C__折れリブA__01」～「C__折れリブAリブ__12」「C__折れリブB__01」～「C__折れリブBリブ__24」は、上記の「RT6移行リブ図柄」の一部を構成する。

【1247】

50

また、コンビネーション名「C__XUベルA__01」～「C__XUベルA__04」は、略称「右上がりベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右上がりベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1248】

また、コンビネーション名「C__BTベルA__01」～「C__BTベルA__02」は、略称「下段ベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「下段ベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

10

【1249】

また、コンビネーション名「C__XDベルA__01」～「C__XDベルA__24」は、略称「右下がりベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1250】

また、コンビネーション名「C__XDベルB__01」～「C__XDベルB__06」は、略称「右下がりベルB」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルB」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

20

【1251】

また、コンビネーション名「C__TPベルA__01」～「C__TPベルB__03」は、略称「上段ベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「上段ベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1252】

また、コンビネーション名「C__CTベルA__01」～「C__CTベルA__04」は、略称「中段ベルA」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「中段ベルA」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

30

【1253】

また、コンビネーション名「C__XUベルB__01」～「C__XUベルB__04」は、略称「右下がりベルB」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりベルB」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

40

【1254】

また、コンビネーション名「C__TPベルB__01」～「C__TPベルB__02」は、略称「上段ベルB」であり、有効ラインに沿って表示されると、15枚のメダルが払い出される。なお、略称「上段ベルB」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのトップラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1255】

また、コンビネーション名「C__BTベルB__01」～「C__BTベルB__08」は、略称「下段ベルB」であり、有効ラインに沿って表示されると、4枚のメダルが払い出さ

50

れる。なお、略称「下段ベル B」に係る図柄組合せは、3 行×3 列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのボトムラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1 2 5 6】

また、コンビネーション名「C__CTベル B__0 1」～「C__CTベル B__0 4」は、略称「中段ベル B」であり、有効ラインに沿って表示されると、4 枚のメダルが払い出される。なお、略称「中段ベル B」に係る図柄組合せは、3 行×3 列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのセンターラインに図柄「ベル（「ベル A」「ベル B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1 2 5 7】

また、コンビネーション名「C__XUスイカ__0 1」～「C__XUスイカ__0 4」は、略称「右上がりスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4 枚のメダルが払い出される。なお、略称「右上がりスイカ」に係る図柄組合せは、3 行×3 列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスアップラインに図柄「スイカ（「スイカ A」「スイカ B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1 2 5 8】

また、コンビネーション名「C__XDスイカ__0 1」～「C__XDスイカ__0 2」は、略称「右下がりスイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4 枚のメダルが払い出される。なお、略称「右下がりスイカ」に係る図柄組合せは、3 行×3 列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウンラインに図柄「スイカ（「スイカ A」「スイカ B」）」揃いが表示される図柄組合せである。

【1 2 5 9】

また、コンビネーション名「C__山スイカ__0 1」～「C__山スイカ__0 2」は、略称「小山スイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4 枚のメダルが払い出される。

【1 2 6 0】

また、コンビネーション名「C__Vスイカ__0 1」～「C__Vスイカ__0 4」は、略称「小 V スイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4 枚のメダルが払い出される。

【1 2 6 1】

また、コンビネーション名「C__CTスイカ__0 1」～「C__CTスイカ__0 6」は、略称「中段スイカ」であり、有効ラインに沿って表示されると、4 枚のメダルが払い出される。

【1 2 6 2】

また、コンビネーション名「C__チャンス役__0 1」～「C__チャンス役__2 4」は、略称「単チェリー」であり、有効ラインに沿って表示されると、4 枚のメダルが払い出される。

【1 2 6 3】

また、コンビネーション名「C__制御チャンス A__0 1」～「C__制御チャンス A__0 6」「C__制御チャンス B__0 1」～「C__制御チャンス B__0 2」「C__制御チャンス C」「C__制御チャンス D__0 1」～「C__制御チャンス D__0 8」は、略称「チャンス目制御用」であり、有効ラインに沿って表示されると、1 枚のメダルが払い出される。

【1 2 6 4】

また、コンビネーション名「C__維持山ベル__0 1」～「C__維持山ベル__0 4」は、略称「維持小山ベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1 枚のメダルが払い出される。

【1 2 6 5】

また、コンビネーション名「C__維持 V ベル__0 1」～「C__維持 V ベル__0 6」は、略称「維持小 V ベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1 枚のメダルが払い出される。

10

20

30

40

50

【1266】

また、コンビネーション名「C__RT1山ベル__01」～「C__RT1山ベル__16」は、略称「移行小山ベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。なお、略称「移行小山ベル」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール3Lの下段、中リール3Cの中段、右リール3Rの下段を結ぶ擬似的なラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__RT1山ベル__01」～「C__RT1山ベル__16」は、上記の「RT1移行ベル図柄」の一部を構成する。

【1267】

また、コンビネーション名「C__RT1Vベル__01」～「C__RT1Vベル__06」は、略称「移行小Vベル」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。なお、略称「移行小Vベル」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの左リール3Lの上段、中リール3Cの中段、右リール3Rの上段を結ぶ擬似的なラインに図柄「ベル（「ベルA」「ベルB」）」揃いが表示される図柄組合せである。なお、コンビネーション名「C__RT1Vベル__01」～「C__RT1Vベル__06」は、上記の「RT1移行ベル図柄」の一部を構成する。

10

【1268】

また、コンビネーション名「C__特殊役1st__01」～「C__特殊役1st__04」「C__特殊役213A__01」～「C__特殊役213A__06」「C__特殊役213B__01」～「C__特殊役213B__12」「C__特殊役231A__01」～「C__特殊役231A__08」「C__特殊役231B__01」～「C__特殊役231B__08」「C__特殊役312__01」～「C__特殊役312__04」「C__特殊役321__01」～「C__特殊役312__04」は、略称「チャンス目」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

20

【1269】

また、コンビネーション名「C__特殊役A__01」～「C__特殊役A__02」「C__特殊役B__01」～「C__特殊役B__02」「C__特殊役C__01」～「C__特殊役C__02」「C__特殊役D__01」～「C__特殊役D__06」「C__特殊役E__01」～「C__特殊役E__06」「C__特殊役F__01」～「C__特殊役F__06」「C__特殊役G__01」～「C__特殊役G__06」「C__特殊役H__01」～「C__特殊役H__06」「C__特殊役I__01」～「C__特殊役I__08」「C__特殊役J」「C__特殊役K__01」～「C__特殊役K__04」「C__特殊役M__01」～「C__特殊役M__03」は、略称「リーチ目」であり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

30

【1270】

【12-4. 報知（AT）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー】

続いて、図115～図118を参照して報知（AT）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローについて説明する。なお、図115および図116は、それぞれ遊技状態の遷移フローであり、図117および図118は、図115および図116の各遷移条件をリスト表示したものである。

【1271】

本実施形態では、主制御回路100（メインCPU101）により、押し順によって有利／不利が生じる押し順役（例えば「F_ベル123」等）に当籤したときに有利な押し順を報知する機能の作動の有無が決定される。したがって、本実施形態では、ボーナス非作動状態（RT0～RT3、RT5、RT6）においてAT機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。ただし、通常／AT中エクストラBBでは、AT機能を作動させることにより疑似的にボーナス遊技状態を形成する、いわゆる疑似ボーナスとしていることから、AT機能を作動状態として管理する。

40

【1272】

また、この実施形態では、主制御回路100（メインCPU101）により、再遊技役の抽籤対象と抽選データなどが異なる遊技状態（RT0～RT7）間の遷移のみならず、

50

押し順役（例えば「F_ベル１２３」等）に当籤したときに有利な押し順を報知することを許容する有利区間と、当該報知を禁止する非有利区間との間の遷移が管理される。したがって、ＡＴ機能の作動は、有利区間に限られ、非有利区間では常にＡＴ機能が非作動の状態となる。

【１２７３】

本実施形態では、主制御回路１００は、非ボーナス作動状態において、報知（ＡＴ機能）の有無に基づいて「通常」「ＣＺ（チャンスゾーン）」「ＡＴ状態」「エクストラＢＢ」を個別の遊技状態として管理する（より詳細には、図１１５に示すように、それぞれの遊技状態への前兆期間や準備期間も個別の遊技状態として管理する。）。

【１２７４】

（通常（非有利区間））

「通常」は、非有利区間の「通常（非有利区間）」と、有利区間の「通常（有利区間）」とで構成される。いずれも押し順役に当籤しても有利な押し順が報知されない遊技状態であり、遊技者にとって不利な遊技状態に設定されている。なお、「通常（非有利区間）」および「通常（有利区間）」は、一般状態（図７３参照）としてはＲＴ０～ＲＴ３、ＲＴ６のいずれかで構成されている。

【１２７５】

通常（非有利区間）では、毎遊技で有利区間移行抽籤が、有利区間移行・ＣＺモード抽籤テーブル（図１２６）を用いて行われる。具体的には、通常（非有利区間）において、「中チェリブ（F_中チェリブ）」「６択ベル（F_ベル１２３、F_ベル１３２、F_ベル２１３、F_ベル２３１、F_ベル３１２、F_ベル３２１）」「スラベル（F_スラベル１２３、F_スラベル１３２、F_スラベル２１３、F_スラベル２３１、F_スラベル３１２、F_スラベル３２１）」「共通ベル（F_共通ベルＡ、F_共通ベルＢ）」「弱スイカ（F_弱スイカ）」「強スイカ（F_強スイカＡ、F_強スイカＢ）」「強チェリー（F_強チェリー）」「ＳＰ役（F_ＳＰ役）」「強ベル（F_強ベルＡ、F_強ベルＢ）」「ＳＢ（F_ＳＩＮ１～F_ＳＩＮ３２）」およびボーナスの単独当籤（F_赤７同色）のいずれかの役（図７５参照）に当籤したときに有利区間移行抽籤が行われる。ただし、当籤したボーナスの持ち越し状態であるＲＴ５のときは有利区間移行抽籤が行われない。また、ＢＢ状態中（通常ＢＢ（非有利区間））の「６択ベル」「スラベル」「共通ベル」以外の当選時にも有利区間移行抽籤が行われない。

【１２７６】

なお、通常（非有利区間）で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、次の遊技から有利区間に移行する。

【１２７７】

また、この実施形態では、有利区間移行抽籤時に、ＣＺモード抽籤も併せて行われる。ＣＺモードは、モードＡ～Ｄの４種類設定されており、この実施形態では後述するＢＢ間ゲーム数カウンタに加算するゲーム数を決定するＢＢ間ゲーム加算数抽籤に用いられる。なお、ＣＺモードは、例えばＣＺ移行抽籤（例えば、ＣＺ当選前小役ＣＺ抽籤）での当籤のし易さなど、ＣＺ（チャンスゾーン）に関連する各種抽籤に影響を及ぼすようにしてもよい。ＣＺ（チャンスゾーン）は、通常（非有利区間／有利区間）よりもＡＴに移行し易い遊技状態であり、詳しくは後述する。

【１２７８】

また、有利区間移行抽籤に当籤した遊技において、当籤役に応じてＣＺ移行抽籤が行われる。ただし、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、ＣＺ移行抽籤が行われる前に、ＣＺ移行抽籤を行うか否かの予備抽籤である小役ＣＺ予備抽籤が、小役ＣＺ予備抽籤テーブル（図１３０）を用いて行われる。小役ＣＺ予備抽籤テーブル（図１３０）は、ＣＺモードの種類に応じて設けられており、抽籤時のＣＺモードに応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。なお、「ベル」の当選時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該抽籤での当籤を条件としてＣＺ移行抽籤が行われる。その他の役で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該予備抽籤を経ずにＣＺ移行抽籤が行われる。

10

20

30

40

50

【1279】

なお、C Zに移行するか否か、A Tに移行するか否かは後述するVストックの数で管理されており、基本的にVストックが1つ以上ある場合は初当たりC Zに移行し、Vストックが2つ以上ある場合はC ZでA T移行抽籤に非当籤になっても、抽籤結果を当籤に書き換えてA Tに移行する。C Z移行抽籤ではVストックの付与数が決定される。

【1280】

この実施形態では、通常（有利区間）において、C Z移行抽籤などの抽籤の当籤に影響する複数の滞在状態が設定されている。この実施形態では、滞在状態として、低確状態、高確状態、超高確状態が設定されており、通常（有利区間）では、いずれかの状態に滞在している。そして、通常（有利区間）では、それぞれ滞在状態の種類および出玉率を規定する設定値に応じた抽籤テーブル（C Z当籤前小役C Z抽籤テーブル（図131～図133））を用いてC Z移行抽籤が行われる。滞在状態ごとのC Z移行抽籤テーブルは、低確用、高確用、超高確用の順にC Z移行抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。また、通常（非有利区間）においてはA Tに関する抽籤用のパラメータを通常（非有利区間）に滞在し続ける場合に保持することができない。したがって、通常（非有利区間）については、低確・高確・超高確といった状態は存在しない。そのため、通常（非有利区間）において滞在状態を参照したA T関連抽籤（C Z移行抽籤など）が行われる場合は、基本状態である低確状態の扱いで図131の抽籤テーブルを参照したC Z移行抽籤を行うこととしている。なお、通常（非有利区間）においてC Z移行抽籤を行うよりも前に滞在状態移行抽籤を行い、高確・超高確への移行が決定された場合は、移行先の状態（例えば、高確）の扱いでC Z移行抽籤を行うものとしてもよい。

【1281】

ボーナス当籤により有利区間移行抽籤に当籤した場合、B B当籤時C Z抽籤テーブル（図135）を用いてC Z移行抽籤が行われる。この場合も、小役当選時のC Z移行抽籤と同様に滞在状態に応じて抽籤テーブルが設けられており、低確用、高確用、超高確用の順にC Z移行抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。

【1282】

通常（非有利区間）で「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した場合は、滞在状態によらずにVストックが1つ付与される。なお、「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した場合は、以下に示す各種遊技状態（滞在状態を含む）とは無関係にVストックが1つ付与される共通処理となっている。

【1283】

通常（非有利区間）のみならず、通常（有利区間）、初当たりC Z、継続C Z、上乗せ特化ゾーン（S Z）、一般A T（N A T）、ストックチャンス（S C）、エクストラB Bなどにおいて、一般遊技状態（R T 0～R T 3、R T 6）、かつ、C ZモードがDモードのときに、初めてVストックが0個から1個以上になった場合は、Vストックが追加で1個加算される。

【1284】

通常（非有利区間）において有利区間移行抽籤に当籤した遊技であって、「F_赤7同色」、「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した遊技では、フリーズ抽籤が行われる。フリーズ抽籤に当籤した場合は、フリーズ制御が実行される。フリーズ制御では、例えば、通常の遊技の開始操作（例えばスタートレバー7ON）したときに、一定時間リールが回転せずに、当該一定期間を経過後に通常の制御に戻すリール制御であり、稀にしか発生しない特別な制御となる。また、フリーズ抽籤に当籤した場合は、Vストックが6個加算されるとともに、ボーナス（通常B B（有利区間））終了後に後述する上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行する。このとき、S Z種別が「5」に設定される。以下に示す有利区間の各種遊技状態のうち、一般遊技状態（R T 0～R T 3、R T 6）で、「F_赤7同色」、「F_白7同色+F_中チェリブ」に当籤した遊技においても同様のフリーズ抽籤が行われ、ボーナス（通常B B（有利区間）、エクストラB B）終了後に上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行する（図115中では省略）。なお、フリーズ抽籤に当籤したことにより移

行するボーナス（通常ＢＢ（有利区間））をエピソードボーナスという場合もある。なお、フリーズ制御の代わりに又は、フリーズ制御と併用して、リール動作演出を行ってもよい。ここでリール動作演出とは定速回転前のリール加速中にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの順回転・逆回転などを行う演出のことである。リール動作演出の一態様として停止操作に応じてリール動作演出中のリールが疑似停止する疑似遊技を含むものとしてもよい。なお、「リール演出を行う」と記載した場合はフリーズ制御演出と、リール動作演出の両方が適宜実行されるもの、または、少なくともいずれか一方の演出が行われる状況を指すものとする。

【１２８５】

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤したが、ＣＺ移行抽籤で非当籤となった場合は、通常（非有利区間）から通常（有利区間）に移行する。一方、通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤し、かつ、ＣＺ移行抽籤で当籤となった場合は、ＣＺ前兆に移行する（図１１７のＡ２）。

10

【１２８６】

ＣＺ前兆は、ＣＺ移行抽籤に当籤してから実際にＣＺ（チャンスゾーン）に移行するまでの間の期間であり、ＣＺに移行する可能性があることを示唆する演出（ＣＺ前兆演出）が実行される。ここで、通常（非有利区間）では有利区間移行抽籤の当選時でなければＣＺ移行抽籤が行われないことから、ＣＺ前兆は有利区間に属する。なお、ＣＺ移行抽籤で非当籤になった場合であっても、ＣＺ前兆（フェイク前兆）に移行してＣＺ前兆演出が行われる場合があるが、図１１５では図示省略している。フェイク前兆が終了すると、基本的に初当たりＣＺには移行せず、通常有利区間に戻る（移行する）。

20

【１２８７】

ＣＺ前兆の期間は、５ゲーム～３６ゲームの範囲で設定される期間であり、ＣＺ移行抽籤の当選時に、ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１３６）を用いて決定される。なお、通常（有利区間）において、ＣＺ移行抽籤に当籤した場合も、ＣＺ移行抽籤の当選時に、通常（非有利区間）と同じＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１３６）を用いて前兆期間が決定される。決定された前兆ゲーム数はＣＺ前兆カウンタに設定され、ＣＺ前兆中に１ゲーム消化するたびにＣＺ前兆カウンタが１つディクリメントされる。ＣＺ前兆カウンタの値が０になる次のゲームからＣＺに移行する。

【１２８８】

通常（非有利区間／有利区間）は、毎遊技、当籤役に応じて、滞在状態をより上位に上げる通常中高確移行抽籤が、通常高確移行抽籤テーブル（図１３８）を用いて行われる。通常高確移行抽籤テーブル（図１３８）は、当該遊技の滞在状態（低確、高確、超高確）と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）とに応じて設けられている。この実施形態では高確移行抽籤に当籤した場合は、移行先の滞在状態の維持を保障するゲーム数も併せて決定される。例えば、１０ゲーム、２０ゲーム、３０ゲームのいずれかに高確保障ゲーム数が決定され、高確保障カウンタに当該ゲーム数が設定される。高確保障カウンタは、１ゲームごとに１つディクリメントされ、０になるまで下位の滞在状態に移行しないように構成されている。また、通常（非有利区間）において、当該遊技の有利区間移行抽籤でいずれかの有利区間（図１２６参照、移行十ＣＺモードＡ～Ｄのいずれか）に当籤し、次遊技から有利区間へ移行する旨が決定されている場合は、通常中高確移行抽籤の抽籤結果である移行先及び保障ゲーム数の情報は、次遊技以降も保持されるが、当該遊技の有利区間移行抽籤で非当籤となり次遊技も通常（非有利区間）となる場合は、通常中高確移行抽籤の結果は破棄される。これは、規則上、非有利区間において複数のＡＴ抽籤パラメータ（低確・高確などの状態やモード等）を持つことが許容されないためである。なお、通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤で非当籤となり、次遊技も通常（非有利区間）となる場合は通常中高確移行抽籤を行わないものとしてもよい。

30

40

【１２８９】

この実施形態では、後述する通常（有利区間）と一般ＡＴでは高確状態の滞在中に高確転落抽籤が行われる。高確転落抽籤は、役抽選結果が「ハズレ」となったときに行われ、

50

抽籤結果が「低確」になった場合は、滞在状態が高確状態から低確状態に移行する。高確転落抽籤は、通常（有利区間）と一般ＡＴとで異なる抽籤テーブル（図１３９）を用いて行われる。ただし、高確状態で役抽選結果が「ハズレ」となった場合であっても、高確保障カウンタが０になるまで（高確状態が保障されている期間）は、高確転落抽籤が行われない。

【１２９０】

また、有利区間移行抽籤に当籤したとき、または、ボーナス開始時には、ＢＢ間ゲーム数カウンタに設定する初期値を決定するＢＢ間ゲーム数初期値抽籤が、ＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブル（図１２９）を用いて行われる。この実施形態においてＢＢ間ゲーム数初期値抽籤テーブル（図１２９）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、０ゲームか５００ゲームのいずれかにそれぞれ決定される。詳しくは後述するが、ＢＢ間ゲーム数はいわゆる天井機能（一定期間ＢＢやＡＴなどの当たりが来なかった場合にＡＴ等が付与される救済機能）の発動条件として用いられる。ＢＢ間ゲーム数が所定閾値を充足した場合（例えば、１０００になった場合）に、所定の天井特典が付与可能となる。本実施形態では、天井特典としてＡＴ確定ＣＺへの移行が決定される。そのため、ＢＢ間ゲーム数の初期値として０が選ばれた場合は、最大１０００Ｇ消化しないと天井に到達しないが、初期値として５００が選ばれた場合は、最大５００Ｇ消化で天井到達となるため遊技者にとって相対的に天井までの期間が短縮された状況となる。また、初期値５００は高設定ほど選択率が高いため、５００ゲームで天井発動となった場合には高設定の期待度も高まるゲーム性となっている。なお、有利な初期値（本実施例での５００）の選択率は図１２９のように高設定ほど高いものとしてもよいし、偶数設定の方が奇数設定よりも選ばれやすい、奇数設定の方が偶数設定よりも選ばれやすい、または低設定ほうが選ばれやすい、あるいは設定６など特定の設定のみ選ばれやすいなどとしてもよい。

【１２９１】

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤の当選時には次回ＣＺＲ発動抽籤が次回ＣＺＲ発動抽籤テーブル（図１２８）を用いて行われる。当該抽籤に当籤した場合、次のＣＺが最も有利なＣＺ（チャンスゾーン）であるＣＺＲとなる。後述するように、ＣＺ（チャンスゾーン）には、通常のＣＺであるＮＣＺと、ＮＣＺよりも有利なＣＺであるＡＣＺと、最も有利なＣＺＲとがある。ＮＣＺは、Ｖストックが２個以上ない限り、継続ＣＺにおけるＣＺ成功抽籤に当籤しなければ通常（有利区間）に移行するチャンスゾーンである。ＡＣＺは、継続ＣＺにおいてＣＺ成功抽籤に当籤しなかった場合であっても、Ｖストックが１個以上であれば、１つＶストックを消費してＣＺ成功抽籤を当籤に書き換えて一般ＡＴに移行させるチャンスゾーンである。ＣＺＲは、継続ＣＺにおいてＣＺ成功抽籤に当籤しなかった場合にＶストックを消費することなく、ＣＺ成功抽籤を当籤に書き換えて一般ＡＴに移行させるチャンスゾーンである。このときＣＺ種別がＣＺＲからＡＣＺに変更される。

【１２９２】

また、通常（非有利区間）で有利区間移行抽籤に当籤したときは、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１４０）を用いた抽籤（通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤）により、有利区間移行時に獲得する初期的なレゾナンスポイントを決定する。レゾナンスポイントは、有利区間中などに行われる各種抽籤に用いられるポイントであり、後述する。通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、具体的には、設定１、２共通の抽籤テーブル、設定３、４共通の抽籤テーブル、設定５、６共通の抽籤テーブルがある（図１４０）。

【１２９３】

（通常（有利区間））

通常（非有利区間）において、有利区間移行抽籤に当籤し、かつ、そのときのＣＺ移行抽籤に非当籤となった場合は、通常（有利区間）に移行する（図１１７のＡ１）。通常（有利区間）は、押し順役に当籤したときに、有利な押し順が報知されるのが許容される有利区間に属するが、特別な場合を除き、押し順役に当籤しても有利な押し順が報知されな

い不利な遊技状態に設定されている。特別な場合とは、レゾナンスポイントが所定値（例えば200ポイント以上）のときに「6択スラベル（「F_スラベル123」、「F_スラベル132」、「F_スラベル213」、「F_スラベル231」、「F_スラベル312」、「F_スラベル321」）」のいずれかに当籤した場合であり、詳しくは後述する。

【1294】

通常（有利区間）では、毎遊技で当籤役に応じてCZ移行抽籤（CZ当籤前小役CZ抽籤）が行われる。ただし、「ベル」の当籤時の有利区間移行抽籤に当籤した場合は、通常（非有利区間）の場合と同様に、CZ移行抽籤が行われる前に、CZ移行抽籤を行うか否かの予備抽籤である小役CZ予備抽籤が行われ、当該抽籤での当籤を条件としてCZ移行抽籤が行われる。その他の役で有利区間移行抽籤に当籤した場合は、当該予備抽籤を経ずにCZ移行抽籤が行われる。小役CZ予備抽籤テーブル（図130）と、CZ当籤前小役CZ抽籤テーブル（図6～図8）の構成は、通常（非有利区間）のときと同じであるため説明を省略する。

10

【1295】

通常（有利区間）において、CZ移行抽籤に当籤した場合は、次の遊技からCZ前兆に移行する（図117のB1）。また、CZ移行抽籤に当籤した場合は、CZ前兆ゲーム数抽籤テーブルを用いてCZ前兆ゲーム数抽籤が行われ、CZ前兆期間が決定される。CZ前兆ゲーム数抽籤により決定されたゲーム数はCZ前兆カウンタに設定され、CZ前兆中に1遊技消化するたびにCZ前兆カウンタの値が1つディクリメントされる。通常（有利区間）のCZ前兆ゲーム数抽籤については、通常（非有利区間）で用いた抽籤テーブル（図136）と同じものが用いられる。CZ前兆カウンタの値が0になると、初当たりCZに移行する（図117のB2）。

20

【1296】

CZ前兆では、毎遊技で当籤役に応じてVストック抽籤（CZ当籤後小役CZ抽籤）がCZ当籤後小役CZ抽籤テーブル（図134）を用いて行われる。上記したように、CZ当籤前小役CZ抽籤は、CZに移行させるか否かを決定するCZ移行抽籤である。一方、CZ当籤後小役CZ抽籤は、CZに移行することが決定している遊技状態（CZ前兆）であるため、同じ抽籤テーブルを用いるものの、その後に移行する初当たりCZで行われるAT移行抽籤（第1、第2CZ成功抽籤）で有利となるVストックを獲得するための抽籤となる。この実施形態におけるCZ当籤後小役CZ抽籤テーブル（図134）は、CZ当籤前小役CZ抽籤テーブル（図131～図133）のような設定値や滞在状態によって異なる抽籤テーブルは設定されておらず、設定値および滞在状態共通の抽籤テーブルになっているが、設定値や滞在状態に応じて異なる抽籤テーブルを用いてもよい。

30

【1297】

通常（有利区間）において、ボーナスに当籤した場合、BB当籤時CZ抽籤テーブル（図135）を用いてCZ移行抽籤（BB当籤時CZ抽籤）が行われる。この場合も、小役当籤時のCZ移行抽籤と同様に滞在状態に応じて抽籤テーブルが設けられており、低確用、高確用、超高確用の順にVストック抽籤が有利となるように各抽籤データが設定されている。

40

【1298】

なお、CZ前兆でボーナスに当籤した場合も、同じBB当籤時CZ抽籤テーブル（図135）を用いてVストック抽籤が行われる。この場合は、CZ移行が確定している状態であるため、CZ移行抽籤というよりは、その後に移行する初当たりCZで行われるAT移行抽籤（第1、第2CZ成功抽籤）で有利となるVストックを獲得するための抽籤となる。

【1299】

通常（有利区間）であって、一般遊技状態（RT0～RT3、RT6）のときに、F_JAC3に当籤した場合は、BB間ゲーム数カウンタに加算するゲーム数を決定するBB間ゲーム加算数抽籤がBB間ゲーム加算数抽籤テーブル（図142）を用いて行われる。

50

B B 間ゲーム加算数抽籤テーブルは、C Z モードの種類に応じて設けられており、F _ J A C 役 3 に当籤したときに設定されている C Z モードの種類に応じた B B 間ゲーム加算数抽籤テーブルを用いて抽選が行われる。加算するゲーム数が決定した場合は、当該ゲーム数が B B 間ゲーム数カウンタに加算される。なお、B B 間ゲーム数カウンタは、B B 間ゲーム加算数抽籤による加算とは別に、一般遊技状態（R T 0 ～ R T 3、R T 6）で 1 遊技消化するたびに 1 つ加算される。

【1300】

また、上記したように、通常（有利区間）では、毎遊技で当籤役に応じて滞在状態を上位に移行させるか否かを決定する通常中高確移行抽籤が行われる。また、役抽籤結果が「ハズレ」となった場合には、滞在状態を下位に転落させるか否かの高確転落抽籤が行われる。

10

【1301】

また、通常（有利区間）では、V ストックが 0 個の状態では F _ J A C 役 3 に当籤した場合は、C Z モードを維持させるか 1 つ上位のモードに移行させるか否かを決定する C Z モード移行抽籤が C Z モード移行抽籤テーブル（図 141）を用いて行われる。C Z モードは、モード D が最上位モードで、モード C、モード B、モード A の順に下位モードになる。C Z モード移行抽籤テーブル（図 141）は、C Z モードの種類に応じて設けられており、C Z モード移行抽籤が行われるときに設定されている C Z モードの種類に応じた抽籤テーブルを用いて C Z モード移行抽籤が行われる。

20

【1302】

また、通常（有利区間）では、F _ J A C 役 3 に当籤したか、あるいは、中チェリブに当籤した遊技の毎遊技で、付与するレゾナンスポイントの値を決定する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤が通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図 140）を用いて行われる。通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図 140）は、当籤役の種類および出玉率を規定する設定値に応じて設けられている。具体的には、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルとして、設定 1、2 共通の F _ J A C 役 3 当籤用の抽籤テーブル、設定 1、2 共通の中チェリブ当籤用の抽籤テーブル、設定 3、4 共通の F _ J A C 役 3 当籤用の抽籤テーブル、設定 3、4 共通の中チェリブ当籤用の抽籤テーブル、設定 5、6 共通の F _ J A C 役 3 当籤用の抽籤テーブル、設定 5、6 共通の中チェリブ当籤用の抽籤テーブルが設けられている。付与するレゾナンスポイントが決定した場合は、その値がレゾナンスポイントカウンタ（図示省略）に加算される。

30

【1303】

また、通常（有利区間）では、ボーナスの当籤時にリミット状態に移行させるか否かを決定する L I 移行抽籤が L I 移行抽籤テーブル（図 143）を用いて行われる。リミット状態は、6 択ベルの当選時に有利な押し順を報知するか否かが抽籤により決定されることにより、若干所持メダルが増加する微増区間に設定されている。L I 移行抽籤テーブル（図 143）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、当該抽籤に当籤した場合は、次の遊技からリミット状態に移行する。また、L I 移行抽籤は、通常（有利区間）において、C Z モードが「A」であって、かつ、V ストックが「0」の状態ではボーナスに当籤した遊技で行われる。

40

【1304】

通常（有利区間）のみならず、有利区間中の各種遊技状態において、（i）「F_7 揃いリブ」に当籤した場合、（ii）R T 6 でボーナスに当籤した場合、（iii）エクストラ B B 中にボーナスに当籤した場合の、（i）～（iii）のいずれかに該当した場合は、直撃 A T が発生する。直撃 A T とは、初当たり C Z を経由せずに一般 A T（N A T）に移行する A T で、その前に上乗せ特化ゾーン（S Z）を経由する（図 117 の B 4）。

【1305】

このとき、通常（有利区間）で直撃 A T が発生した場合は、V ストックが 1 個加算され、後述する C Z 報酬抽籤において「リブチェ」に当籤したときと同じ抽籤テーブル（図 146（b））を用いて C Z 種別等が決定される。また、チャンスゾーン（初当たり C Z、

50

継続CZ)で(i)～(iii)の場合が発生したときは、Vストックが1個加算される。また、通常エクストラBBで(i)～(iii)の場合が発生したときは、Vストックが1個加算されるとともに、CZ報酬抽籤において「リプチェ」に当籤したときと同じ抽籤テーブル(図146(b))を用いてCZ種別等が決定される。また、AT中エクストラBBで(i)～(iii)の場合が発生したときは、Vストックが1個加算される。有利区間のその他の遊技状態で(i)～(iii)の場合が発生したときは、Vストックが1個加算される。

【1306】

なお、「F_7揃いリプ」は、RT3またはRT6のときにしか役抽籤の対象となっていないため、RT3またはRT6のときにしか(i)の場合が発生しない。RT3は、主にボーナス(通常BB、AT中BB)終了後に移行する遊技状態であり、通常エクストラBBでは、RT3を維持する押し順が報知されるとともに、RT6移行リプレイに当籤した場合はRT6に移行する押し順が報知される。また、RT6はRT3と比較して「F_7揃いリプ」の当選確率が飛躍的に上がるため、通常エクストラBBでRT6に移行させることが直撃ATへの最大の移行契機となる。

【1307】

(初当たりCZ、継続CZ)

この実施形態では、一般AT(NAT)とCZとをループさせてメダルを増加させるゲーム性となっている。初当たりCZは、このループの中で初めに移行したCZ(チャンスゾーン)である。すなわち、一般ATに初めて移行する契機となったCZ(チャンスゾーン)である。また、継続CZは、このループの中で2回目以降に移行したCZ(チャンスゾーン)である。CZの種別としては、初当たりCZにおいては、上記した最も不利なNCZと最も有利なCZRとがある。一方、継続CZでは、NCZよりも有利なACZと最も有利なCZRとがある。

【1308】

初当たりCZは、11遊技で構成され、その毎遊技でAT移行抽籤(第1CZ成功抽籤、第2CZ成功抽籤)が行われる。この実施形態では、AT移行抽籤において、いわゆるレア役(弱稀役、強稀役、中チェ、BB)に当籤した場合は必ずAT移行抽籤に当籤し、その他の場合は非当籤となるように第1CZ成功抽籤テーブル(図144)が構成されている。ここで、弱稀役には、「F_RT1リプ」「F_弱チェリプ」「F_弱クリプ」「6択弱クリプ」「F_弱スイカ」「F_7フェイクリプ」「F_7揃いリプ」「F_JAC役3」が含まれる。強稀役には、「F_強スイカA」「F_強スイカB」「F_強チェリプ」「F_強クリプ」「F_強チェリー」「F_SP役」「F_強ベルA」「F_強ベルB」「6択強クリプ」が含まれる。中チェには、「F_中チェリプ」が含まれる。BBには、BBと、弱稀役、強稀役などとの重複当籤役が含まれる。

【1309】

また、この実施形態では、レア役(弱稀役、強稀役、中チェ、BB)以外に当籤した場合は、AT移行抽籤(第1CZ成功抽籤)で必ず非当籤となる。ただし、第1CZ成功抽籤に非当籤になった遊技の毎遊技で、第2CZ成功抽籤が行われる。すなわち、CZの毎遊技で最大2回のAT移行抽籤のチャンスが設けられている。また、図145に示すように、第2CZ成功抽籤では、CZの種別(NCZ、ACZ、CZR)に応じた抽籤テーブルが設けられるとともに、さらにCZの最終遊技とそれ以前の遊技とで異なる抽籤テーブルが設けられている。

【1310】

また、第1CZ成功抽籤では、Vランクを上位ランクに上げるか否かの抽籤も併せて行われる(図144)。

【1311】

CZ種別がNCZであって、CZ期間(例えば11遊技)のAT移行抽籤の全てに非当籤(失敗)となった場合、Vストックが2個以上であった場合は、AT移行抽籤結果が当籤に書き換えられた上で、Vストックの個数が1つ消費される(1つ減算される)。また

、C Z 種別が A C Z であって、C Z 期間（例えば 1 1 遊技）の A T 移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、V ストックが 1 個以上あった場合は、A T 移行抽籤結果が当籤に書き換えられた上で、V ストックの個数が 1 つ消費される（1 つ減算される）。また、C Z 種別が C Z R であって、C Z 期間（例えば 1 1 遊技）の A T 移行抽籤の全てに非当籤（失敗）となった場合、C Z 種別が A C Z に変更された上で V ストックが消費されずに A T 移行抽籤結果が当籤に書き換えられる。

【1 3 1 2】

継続 C Z の場合も、初当たり C Z の場合と同様に毎遊技で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）が行われ、当籤した場合は上乗せ特化ゾーン（S Z）を経由して再度一般 A T（N A T）に移行する（図 1 1 7 の F 2）。

10

【1 3 1 3】

A T 移行抽籤に当籤した場合は、上乗せ特化ゾーン（S Z）の種別を決定する C Z 報酬抽籤が C Z 報酬抽籤テーブル（図 1 4 6）を用いて行われる。C Z 報酬抽籤テーブル（図 1 4 6）は、A T 移行抽籤に当籤した遊技の当籤役（リプチェとその他）およびそのときの C Z ランクの種別ごとに個別に設けられている。また、当該抽籤ではレゾナンスポイントが付与される場合もある。S Z 種別によって上乗せ特化ゾーンの上乗せ（一般 A T の初期ゲーム数の上乗せ）態様と V ストック付与の態様とが異なる。

【1 3 1 4】

A T 移行抽籤に当選し、C Z 報酬抽籤により S Z 種別が決定した次の遊技から上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行する（図 1 1 7 の C 1）。ただし、A T 移行抽籤に当籤したときの遊技状態が R T 3 以外であった場合は、A T 準備に移行する（図 1 1 7 の C 2）。A T 準備は、遊技状態が R T 3 に移行するまで準備期間であり、当該期間において、R T 3 移行リプに誘導すべく押し順が報知される。その結果、遊技状態が R T 3 に移行した場合は、A T 準備から上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行する（図 1 1 7 の C 3）。

20

【1 3 1 5】

初当たり C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合であって、通常（有利区間）移行条件に合致しなかった場合は、通常（非有利区間）に移行する（図 1 1 7 の C 4）。また、初当たり C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤しなかった場合であって、通常（有利区間）移行条件に合致した場合は、通常（有利区間）に移行する（図 1 1 7 の B 3）。なお、通常（有利区間）移行条件は、例えば、初当たり C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがないときの有利区間の継続遊技数が上限に近い値（例えば、上限が 3 0 0 0 遊技に対して 5 0 0 遊技少ない 2 5 0 0 遊技）よりも少ないことである。

30

【1 3 1 6】

また、継続 C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合は、通常（非有利区間）に移行する（図 1 1 7 の F 3）。

【1 3 1 7】

初当たり C Z または継続 C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、通常（有利区間）に移行する場合は、移行先の通常（有利区間）の初期の C Z モードを決定する C Z 失敗時 C Z モード抽籤が、C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブル（図 1 4 7）を用いて行われる。C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブル（図 1 4 7）は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられている。具体的には C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブル（図 1 4 7）として、設定 1、2 共通の C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルと、設定 3、4 共通の C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルと、設定 5、6 共通の C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルとが設けられている。

40

【1 3 1 8】

初当たり C Z または継続 C Z の期間内で A T 移行抽籤（第 1 C Z 成功抽籤、第 2 C Z 成功抽籤）に当籤せず、かつ、当該抽籤結果の書き換えがない場合、次回の C Z が C Z R に

50

なるか否かを決定する次回C Z R発動抽籤が、次回C Z R発動抽籤テーブル（図128）を用いて行われる。当該抽籤の構成は、通常（非有利区間）において有利区間移行抽籤の当籤時に行った抽籤と同じであるため、説明を省略する。

【1319】

（上乗せ特化ゾーン（S Z））

上乗せ特化ゾーン（S Z）は、C Z（初当たりC Zまたは継続C Z）においてA T移行抽籤（第1、第2C Z成功抽籤）に当籤するか、抽籤結果が当籤に書き換えられた場合に、移行する遊技期間であり、続く一般A T（N A T）の初期ゲーム数を決定するゾーンである。また、上乗せ特化ゾーン（S Z）では、Vストックを付与するか否かの抽籤も併せて行われる。上乗せ特化ゾーン（S Z）が終了すると、次の遊技から一般A T（N A T）に移行する（図117のD）。

10

【1320】

A T移行抽籤に当籤したとき、または、上記した直撃A Tが発生した場合は、C Z報酬抽籤によりS Z種別が決定される。上乗せ特化ゾーン（S Z）では、当該抽籤で決定されたS Z種別に基づいて一般A T（N A T）の初期遊技数（継続遊技数）とVストックの付与抽籤（Vストック獲得数抽籤）が行われる。以下、S Z種別ごとに一般A T（N A T）の上乗せ態様とVストックの付与態様を説明する。

【1321】

S Z種別1は、1遊技で終了する上乗せ特化ゾーン（S Z）であり、当該1遊技で一般A T（N A T）の継続遊技数を決定するN A Tゲーム加算数抽籤がN A Tゲーム加算数（1、5～8用）抽籤テーブル（図148）を用いて行われる。N A Tゲーム加算数（1、5～8用）抽籤テーブル（図148）は、当籤役の種類に応じて設けられている。当該抽籤で決定された遊技数が、当該上乗せ特化ゾーン（S Z）の次に始まる一般A T（N A T）の初期的な継続遊技数になる。

20

【1322】

また、同じ遊技において、Vストックの獲得数を加算させるか否かを決定するVストック獲得数抽籤が、Vストック獲得数（S Z種別1用）抽籤テーブル（図149）を用いて行われる。Vストック獲得数（S Z種別1用）抽籤テーブル（図149）は、当該遊技の当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられている。当該抽籤の抽選結果が当籤の場合は、所持するVストックが1個加算される。

30

【1323】

S Z種別2は、所定のS Z種別2終了条件が成立するまでは継続する上乗せ特化ゾーン（S Z）である。S Z種別2の上乗せ特化ゾーン（S Z）では、一般A T（N A T）の継続遊技数として、開始時に20遊技数を設定した上で、毎遊技においてこれに加算する遊技数（加算数）を決定する一般A T（N A T）N A Tゲーム加算数抽籤がN A Tゲーム加算数（S Z種別2用）抽籤テーブル（図150）を用いて行われる。N A Tゲーム加算数（S Z種別2用）抽籤テーブル（図150）は、当該遊技の当籤役の種類（抽籤フラググループの種類）に応じて設けられている。当該上乗せ特化ゾーン（S Z）が終了するまでに決定された遊技数の合計が、当該ゾーン終了後に移行する一般A T（N A T）の初期的な継続ゲーム数となる。

40

【1324】

この実施形態において、所定のS Z種別2終了条件は、役抽籤結果が「S B（F_S I N 1～F_S I N 3 2）」になるか、「ハズレ」となるかであるが、適宜変更可能である。

【1325】

これにより、役抽籤結果が、「S B（F_S I N 1～F_S I N 3 2）」になるか、「ハズレ」になるまでは、上乗せ特化ゾーンが継続することになるが、S Z種別2では、5遊技以上継続した場合は、それ以降の毎遊技でVストックが1個付与される。

【1326】

S Z種別3は、基本的に5遊技継続する上乗せ特化ゾーン（S Z）で、この5遊技中の

50

毎遊技で一般 A T (N A T) の継続遊技数を上乗せ (加算) する遊技数を決定する N A T ゲーム加算数抽籤が N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 3 用) 抽籤テーブル (図 1 5 1) を用いて行われる。 N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 3 用) 抽籤テーブル (図 1 5 1) は、当籤役の種類 (抽籤フラググループの種類) に応じて設けられている。当該上乗せ特化ゾーン (S Z) が終了するまでに決定された遊技数の合計が、当該ゾーン終了後に移行する一般 A T (N A T) の初期的な継続ゲーム数となる。

【 1 3 2 7 】

なお、 S Z 種別 3 では、 5 遊技を消化する前に、所定のリロード条件が成立すると残り遊技数を初期の 5 遊技に戻す処理が行われる。所定のリロード条件は、残り上乗せ回数リロード抽籤に当籤することであり、毎遊技で残り上乗せ回数リロード (S Z 種別 3 用) 抽籤テーブル (図 1 5 2) を用いて行われる。残り上乗せ回数リロード (S Z 種別 3 用) 抽籤テーブル (図 1 5 2) は、当籤役の種類 (抽籤フラググループの種類) に応じて設けられている。

10

【 1 3 2 8 】

S Z 種別 3 では、 N A T ゲーム加算数抽籤により加算された遊技数の合計が 1 0 0 遊技につき 1 個ずつ V ストックが付与される。

【 1 3 2 9 】

S Z 種別 4 は、 5 遊技継続する上乗せ特化ゾーン (S Z) であり、この 5 遊技中のうち残りの 1 遊技 (最終遊技) になるまでは、毎遊技で、一般 A T (N A T) の継続遊技数の加算数と最終遊技で使用する S Z 種別 4 レベルのアップ数とを併せて決定する S Z 種別 4 レベルアップ・ N A T ゲーム加算数抽籤が S Z 種別 4 レベルアップ・ N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブル (図 1 5 3) を用いて行われる。 S Z 種別 4 レベルアップ・ N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブル (図 1 5 3) は、当籤役の種類 (抽籤フラググループの種類) に応じて設けられている。なお、 S Z 種別 4 レベルの初期値はレベル 0 に設定される。

20

【 1 3 3 0 】

S Z 種別 4 の上乗せ特化ゾーン (S Z) の最終遊技では、一般 A T (N A T) の継続遊技数に加算するベースとなる遊技数を決定する N A T ゲーム加算数抽籤が N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブル (図 1 5 5) を用いて行われる。 N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブル (図 1 5 5) は、当籤役の種類 (抽籤フラググループの種類) に応じて設けられている。また、最終遊技では、 N A T ゲーム加算数抽籤に加えて、当該抽籤により決定されたベースの遊技数に加算する遊技数を決定する N A T ゲーム加算数ループ抽籤が N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) ループ抽籤テーブル (図 1 5 4) を用いて行われる。

30

【 1 3 3 1 】

N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) ループ抽籤テーブル (図 1 5 4) は、 S Z 種別 4 の上乗せ特化ゾーン (S Z) の最終遊技までにアップさせた S Z 種別 4 レベルの値に応じて設けられている。この実施形態では、 S Z 種別 4 レベルの最大レベルは「 5 」で、これ以上は上がらないように構成されている。 N A T ゲーム加算数ループ抽籤は、非当籤になるまでは継続し、当籤するたびに一般 A T (N A T) の継続遊技数が 1 ずつ加算される。

40

【 1 3 3 2 】

S Z 種別 4 の上乗せ特化ゾーン (S Z) では、最終遊技までに S Z 種別 4 レベルアップ・ N A T ゲーム加算数抽籤により加算された遊技数 (N A T ゲーム数) の合計と、最終遊技で N A T ゲーム加算数抽籤により決定したベースとなる遊技数 (N A T ゲーム数) と、 N A T ゲーム加算数ループ抽籤で非当籤になるまでに加算された遊技 (N A T ゲーム数) の合計とを合わせた遊技数が、続いて行われる一般 A T (N A T) の初期的な遊技数になる。

【 1 3 3 3 】

S Z 種別 5 ～ 8 は、それぞれの開始遊技において、 S Z 種別 1 で行った一般 A T (N A T) の継続遊技数を決定する N A T ゲーム加算数抽籤が N A T ゲーム加算数 (1 、 5 ～ 8

50

用) 抽籤テーブル (図 1 4 8) を用いて行われる。その後は、所定の S Z 種別 5 ~ 8 終了条件が成立するまでの間、S Z モード 3 以下であって、ボーナスに非当籤の遊技の毎遊技で、V ストックを付与するか否か、および、疑似遊技を行うか否か、並びに、次遊技の S Z モードを決定する狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤が、狙え演出・V ストック・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ~ 8 用) 抽籤テーブル (図 1 5 6) を用いて行われる。

【1 3 3 4】

狙え演出・V ストック・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ~ 8 用) 抽籤テーブル (図 1 5 6) は、抽籤時の S Z モードの種類および当籤役の種類 (抽籤フラググループの種類) に応じて設けられている。S Z モードは S Z モード 1 ~ S Z モード 4 の 4 種類設けられており、S Z モード 4 の場合は、狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤が行われず、無抽籤で V ストックが 1 個付与される。ただし、当該遊技において、ボーナスに非当籤、かつ、役抽籤結果が「ハズレ」「F_R T リプ」「F_R T 2 ベル」「F_B A R フェイクリプ」「6 択ベル」などのベル役のいずれかであった場合は、S Z モード 4 から S Z モード 3 に変更される。

【1 3 3 5】

なお、S Z 種別 5 の上乘せ特化ゾーン (S Z) では、開始時に S Z モード 4 に設定されることから、少なくとも 1 個の V ストックが付与されることになる。

【1 3 3 6】

狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤は、抽籤結果として、「狙え演出を行わない」(第 1 パターン)、「狙え演出を行うが V ストックは付与されず、赤 7 が非揃いとなる」(第 2 パターン)、「狙え演出を行い、赤 7 が揃って V ストックが付与される」(第 3 パターン) と概ね 3 パターンに分かれる (図 1 5 6)。

【1 3 3 7】

(疑似遊技)

「狙え演出」は、狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤が行われた遊技の第 3 リールが停止した後 (全リール停止)、スタート操作が行われるか、あるいは、所定時間が経過したときリールの回転が自動的に開始し、液晶画面に「右から赤 7 を狙え!!」などの文字が表示されて遊技者に逆押しで赤 7 を揃えるように促される演出である。なお、疑似遊技中の停止操作については、最初は特定のリール 3 L, 3 C, 3 R のみを停止操作可能受付可能としておき、該特定のリール 3 L, 3 C, 3 R に対応するストップボタン 8 L, 8 C, 8 R が押下された後あるいは、特定のリール 3 L, 3 C, 3 R が仮停止した後に、残りのリール 3 L, 3 C, 3 R を仮停止できるものとしてもよい。例えば、「右から 7 を狙え!!」という演出が発生する疑似遊技の場合は、最初に仮停止できる右リール 3 R のみであり、左リール 3 L と中リール 3 C に対応するストップボタン 8 L, 8 C は、右リール 3 R のストップボタン 8 R を押下するまで (あるいは右リール 3 R の仮停止までは) 押下しても無効となるものとしてもよい。このように疑似遊技において有効なストップボタンが限定される場合に、有効なストップボタン 8 R と無効なストップボタン 8 C, 8 L がある旨を示唆する演出も合わせて行うことが望ましい。例えば、有効なストップボタン 8 R のランプを点灯させ、それ以外のストップボタン 8 L, 8 C のランプを消灯させる。停止可能なリールである右リール 3 R 上部のランプを点滅させ、停止不能なリールである他リール 3 L, 3 C 上部のランプを消灯させる。画面にて左・中リール 3 L, 3 C は右リール 3 R 停止後に仮停止可能となる旨を表示するなどとしてもよい。また、右リール 3 R のストップボタン 8 R が押下された後又は第 1 仮停止として右リール 3 R が仮停止された後は、左・中リール 3 L, 3 C の仮停止が可能であることを示唆する演出が発生させることが望ましい。なお、第 1 仮停止後 (例えば、右リール 3 R 仮停止後) に、第 2 仮停止のリールをいずれかのリール (例えば、中リール 3 C) に限定して、他のリール (例えば、左リール 3 L) を第 2 停止としては仮停止できない状況としてもよい。

【1 3 3 8】

このとき、第 2 パターンの場合は、「F_7 フェイクリプ」と同じリール制御が行われる。すなわち、赤 7 図柄を目押しすると中段ラインに赤 7 図柄がテンパイするが、左リール

ルの中段に赤 7 図柄が停止せずに赤 7 図柄が非揃いになる（疑似遊技）。一方、第 3 パターンの場合は、「F_7 揃いリブ」と同じリール制御が行われる。すなわち、赤 7 図柄を目押しすると中段ラインに赤 7 図柄が揃う（疑似遊技）。なお、第 1、第 2 パターンの場合は、V ストックが付与されず、第 3 パターンの場合は V ストックが付与される。

【1 3 3 9】

なお、「F_7 フェイクリブ」の当籤遊技で、全リール 3 L, 3 C, 3 R 又はいずれかのリールに赤 7 図柄を目押ししない場合は、「C_小山リブ」「C_Vリブ」「C_赤フォロー」など（図 8 9 参照）の図柄組合せが停止され得る。疑似遊技の第 2 パターンにおいて赤 7 図柄を目押ししない場合は、同様のリール制御となる。なお、疑似遊技においては停止操作から図柄の仮停止までの滑りコマ数に制限がないため、どの位置で停止操作をしても、赤 7 図柄を枠内に引き込んでテンパイさせる停止制御としてもよい。この場合は、目押しの不得意な遊技者であっても赤 7 図柄が揃うかどうかを楽しむことができるものとなる。

10

【1 3 4 0】

なお、狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤の抽籤結果が第 2 パターンの場合（狙え演出が実行されるが赤 7 が非揃いであって V ストックの付与がない場合）であっても、当該遊技で S B（「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」）に入賞した場合は、V ストックが付与される抽籤結果に書き換えられる。このとき、疑似遊技のリール制御が「F_7 フェイクリブ」から「F_7 揃いリブ」に変更される。ただし、移行先の S Z モードの種別は変更されない。

20

【1 3 4 1】

なお、「F_7 揃いリブ」の当籤遊技で、全リール 3 L, 3 C, 3 R 又はいずれかのリールに赤 7 図柄を目押ししない場合は、「C_小山リブ」「C_Vリブ」「C_赤フォロー」など（図 8 8 参照）の図柄組合せが停止され得る。疑似遊技の第 2 パターンにおいて S B に入賞した場合及び疑似遊技の第 3 パターンにおいて、赤 7 図柄を目押ししない場合は、同様のリール制御となる。なお、疑似遊技においては停止操作から図柄の仮停止までの滑りコマ数に制限がないため、どの位置で停止操作をしても、赤 7 図柄を枠内に引き込んでテンパイさせ、揃えさせる停止制御としてもよい。この場合は、目押しの不得意な遊技者であっても赤 7 図柄が揃う状況を楽しむことができるものとなる。また、疑似遊技での赤 7 揃い（仮停止）が実遊技での入賞と遊技者に誤認されないように、疑似遊技での仮停止中はリールが上下動するなど実遊技と異なる態様とすることが望ましい。また、疑似遊技はあくまでリール加速中のリール演出の一態様であるため、始時点（スタートレバー 7 オン操作時点）から一定の制限時間があり、時間経過まで操作しない場合に自動的に仮停止と再変動（実遊技用の回転開始）が順次行われる。時間経過で仮停止する場合は、自動的に赤 7 揃いが発生するものとしてもよいし、時間経過時点の回転位置で停止操作が行われたとしてリール 3 L, 3 C, 3 R が停止するものとしてもよい。なお、自動的に赤 7 揃いが発生するとしても、再変動の開始時に各リール 3 L, 3 C, 3 R の順回転開始のタイミングをランダムに遅延させるため、目押しの補助とはならないようにしている。

30

【1 3 4 2】

狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤の抽籤結果が、第 3 パターンの場合および第 2 パターンであったが当該遊技で S B（「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」）に入賞した場合は、付与する V ストックの個数を決定する V ストック獲得数抽籤が V ストック獲得数（S Z 種別 5～8 用）抽籤テーブル（図 1 5 7）を用いて行われる。当該抽籤で決定された数が、所持している V ストックの個数に加算される。

40

【1 3 4 3】

なお、S Z 種別 6～8 のいずれかの上乗せ特化ゾーン（S Z）の開始遊技、または、S Z 種別 5 の上乗せ特化ゾーン（S Z）でボーナスに当籤した遊技では、S Z モードを設定する S Z モード設定抽籤が S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤テーブル（図 1 5 8）を用いて行われる。S Z モード設定（S Z 種別 5～8 用）抽籤テーブル（図 1 5 8）は、S Z 種別 6～8 の開始時に使用する抽籤テーブルと、S Z 種別 5 でボーナスに当籤した

50

ときに使用する抽籤テーブルとがある。また、S Z 種別 5 でボーナスに当籤したときに使用する抽籤テーブルは、ボーナス当選時の S Z モードの種類に応じて設けられている。

【1 3 4 4】

S Z 種別 1 ～ 8 において、ボーナスに当籤した場合は、以下の処理が実行される。S Z 種別 1 の場合は、毎遊技の上乗せ特化ゾーン (S Z) の実行可能遊技数の減算が行われない。S Z 種別 2 の場合は、特別な処理は行われない。S Z 種別 3 の場合は、残りの遊技数が 5 にリセットされる。S Z 種別 4 の場合は、残り遊技数が「5」にリセットされる。S Z 種別 5 ～ 8 の場合は、V ストックが 1 個付与され、S Z モード設定抽籤が行われる。

【1 3 4 5】

S Z 種別 5 ～ 8 の所定の S Z 種別 5 ～ 8 終了条件は、S Z モード 1 であって、「6 択ベル」のいずれかに当籤したときの払出が 1 枚であることである。すなわち、S Z 種別 5 ～ 8 のいずれかの上乗せ特化ゾーン (S Z) は、S Z モード 1 のときに「6 択ベル」に当籤して押し順が不正解の場合に終了する。なお、S Z 種別 5 ～ 8 の場合、S Z レベル 2 以上の場合は「6 択ベル」の当選時に正解の押し順 (1 5 枚の払い出しがある押し順) が報知されるが、S Z レベル 1 の場合は「6 択ベル」の当選時に正解の押し順 (1 5 枚の払い出しがある押し順) が報知されない。

【1 3 4 6】

なお、狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤の抽籤結果が第 2 パターンの場合 (狙え演出が実行されるが赤 7 が非揃いであって V ストックの付与がない場合) であっても、当該遊技で S B に入賞した場合は、V ストックが付与される抽籤結果に書き換えられるように構成したが、S B 状態中は A T 関連抽籤が有利になることにより、結果として疑似遊技の発生確率が高くなったり、第 3 パターンの抽籤結果に決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【1 3 4 7】

(一般 A T (N A T))

一般 A T (N A T) は、「6 択ベル」に当籤したときに、1 5 枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順 (正解の押し順) が報知される有利な遊技状態である。一般 A T (N A T) は、移行前の上乗せ特化ゾーン (S Z) で獲得した N A T ゲーム数を初期的な継続遊技数とし、当該遊技数を消化すると一般 A T (N A T) が終了して継続 C Z に移行する (図 1 1 7 の F 1)。

【1 3 4 8】

一般 A T (N A T) での遊技においても、通常 (有利区間) のように、低確、高確、超高確の滞在状態の管理が行われる。一般 A T (N A T) の開始遊技では、滞在状態の維持または移行先を決定する N A T 開始時高確移行抽籤が、N A T 開始時高確移行抽籤テーブル (図 1 5 9) を用いて行われる。N A T 開始時高確移行抽籤テーブル (図 1 5 9) は、滞在状態の種類に応じて設けられており、一般 A T (N A T) の開始時の滞在状態に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。なお、当該抽籤で高確状態に移行することが決定した場合は、当該高確状態を維持する遊技数が併せて決定される (高確保障カウンタの加算)。高確保障カウンタは、一般 A T (N A T) が 1 遊技行われるたびに 1 つ減算され、当該カウンタが 0 になるまで高確転落抽籤は行われない。

【1 3 4 9】

また、一般 A T (N A T) の開始遊技では、当該一般 A T (N A T) の終了後に移行する継続 C Z において、A T 移行抽籤 (第 1、第 2 C Z 成功抽籤) で非当籤だった場合に、通常 (有利区間) または通常 (非有利区間) に移行させずに、後述する特殊 A T (S A T) に移行させるか否かを決定する次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤が、次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブル (図 1 6 0) を用いて行われる。次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブル (図 1 6 0) は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられており、抽籤時の設定値に応じた抽籤テーブルを用いて次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤が行われる。

【1 3 5 0】

当該抽籤に当籤した場合は、例えば、特殊 A T 発動フラグがオンに設定される。そして

、継続CZのAT移行抽籤（第1、第2CZ成功抽籤）で非当籤だったときに、特殊AT発動フラグがオンの場合は、特殊AT（SAT）に移行する（図118の（L））。

【1351】

一般AT（NAT）において、後述するSC前兆ゲーム数カウンタの値が0の遊技の毎遊技において、ストックチャンス（SC）に移行させるかと、Vストックを1個付与するか否かを併せて決定するSC発生・Vストック獲得数抽籤が、SC発生・Vストック獲得数抽籤テーブル（図161）を用いて行われる。SC発生・Vストック獲得数抽籤テーブル（図161）は、滞在状態の種類と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）との応じて設けられており、抽籤時の滞在状態と、当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。

10

【1352】

SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ストックチャンスに移行させる」、または、「ストックチャンスに移行させつつVストックを1個付与する」であった場合は、SC前兆ゲーム数を決定するSC前兆ゲーム数抽籤がSC前兆ゲーム数抽籤テーブル（図162）を用いて行われる。SC前兆ゲーム数抽籤テーブル（図162）は、SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果に応じて設けられており、SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。SC前兆ゲーム数抽籤により決定された遊技数は、SC前兆ゲーム数カウンタに設定される。なお、SC前兆ゲーム数カウンタに前兆ゲーム数が設定された場合は、SC前兆に移行する（図117のE1）。

20

【1353】

また、SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果が「ストックチャンスに移行させる」、または、「ストックチャンスに移行させつつVストックを1個付与する」であった場合は、そのときの滞在状態（低確、高確、超高確）に応じてSCレベル（SCレベル1～3）が設定される。

【1354】

SC前兆中は1遊技行うたびにSC前兆ゲーム数カウンタの値が1つ減算され、SC前兆ゲーム数カウンタの値が0になるとストックチャンス（SC）に移行する（図117のE2）。SC前兆中は、ストックチャンス（SC）に移行する可能性があることを示唆する演出が行われる。

30

【1355】

SC発生・Vストック獲得数抽籤が行われる毎遊技において、滞在状態を高確状態または超高確状態に移行させるか否か、および、高確状態に移行させる場合に当該状態の維持を保障する遊技数を決定するNAT中高確移行抽籤が、NAT中高確移行抽籤テーブル（図163）を用いて行われる。NAT中高確移行抽籤テーブル（図163）は、滞在状態と、当籤役の種類（抽籤フラググループ）とに応じて設けられており、当該抽籤が行われる遊技の滞在状態と、当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて抽籤が行われる。高確状態を維持する遊技数が決定された場合は、当該遊技数の分だけ高確保障カウンタに加算される。

【1356】

一般AT（NAT）で高確状態に滞在し、かつ、高確保障カウンタの値が0の遊技の毎遊技において、滞在状態を高確状態に維持するか低確状態に移行させるか否かの高確転落抽籤が、高確転落抽籤テーブル（図139）を用いて行われる。

40

【1357】

一般AT（NAT）では、毎遊技（AT中BBなどの遊技状態を除く）で、Vストックを1個付与するか否かのNAT中Vストック獲得数抽籤が、NAT中Vストック獲得数抽籤テーブル（図164）を用いて行われる。NAT中Vストック獲得数抽籤テーブル（図164）は、当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられており、当該抽籤時の当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。

【1358】

50

また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）の毎遊技で、付与するレゾナンスポイントを決定するＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤がＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６６）を用いて行われる。ＮＡＴ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６６）は、当籤役の種類（抽籤フラググループ）に応じて設けられており、当該抽籤時の当籤役の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。

【１３５９】

また、一般ＡＴ（ＮＡＴ）において、ボーナスに当籤した場合は、当該ボーナスに当籤したことを報知するまでのＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数を決定するＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤を、ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数抽籤テーブル（図１６５）を用いて行われる。一般ＡＴ（ＮＡＴ）でボーナスに当籤した場合は、ＡＴ中フラグ間に移行するが、ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数を消化するまではボーナス当籤は報知されない。ＮＡＴ中ＢＢ前兆ゲーム数を消化した後は、当該ボーナスの当籤が報知され遊技者に入賞が促される。

【１３６０】

（ストックチャンス（ＳＣ））

ストックチャンス（ＳＣ）は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）よりもＶストックを獲得しやすいＶストック上乘せ特化ゾーンである。ストックチャンス（ＳＣ）は、所定の継続遊技数を消化すると終了し、終了後は一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。また、ストックチャンス（ＳＣ）は、３種類ありそれぞれ継続遊技数が異なる。継続遊技数は、ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の当選時に決定されたＳＣレベルの応じて異なり、この実施形態では、ＳＣレベル１の場合は、ストックチャンス（ＳＣ）の継続遊技数として２遊技付与され、ＳＣレベル２の場合は、ストックチャンス（ＳＣ）の継続遊技数として３遊技付与され、ＳＣレベル３の場合は、ストックチャンス（ＳＣ）の継続遊技数として４遊技付与される。ストックチャンス（ＳＣ）中は、毎遊技でＶストックを付与するか否かの抽籤が行われることから、継続遊技数が多いほど有利になる。

【１３６１】

ストックチャンス（ＳＣ）中は、毎遊技でＶストックを付与するか否かを決定するＶストック獲得数抽籤が、Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８、図１６９）を用いて行われる。ただし、当該ストックチャンス（ＳＣ）においてＶストックを獲得する前と、Ｖストックを獲得した後とは異なる抽籤テーブルが用いられる。

【１３６２】

Ｖストック獲得数抽籤に当籤する前（Ｖストックの獲得前）に使用されるＳＣ中Ｖストック獲得前Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８）では、抽籤時のＳＣレベル１～３の種類と、当籤役（抽籤フラググループ）とに応じて設けられている。Ｖストック獲得数抽籤に当籤した後（Ｖストックの獲得後）に使用されるＳＣ中Ｖストック獲得後Ｖストック獲得数抽籤テーブル（図１６８）では、ＳＣレベルによらず、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）に応じて設けられている。Ｖストック獲得数抽籤で当籤した場合は、所持するＶストックの個数が１つ加算される。

【１３６３】

また、ストックチャンス（ＳＣ）中は、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６７）を用いて行われる。ＳＣ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１６７）は、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、当該抽籤により決定されたレゾナンスポイントの値の分だけ、所持するレゾナンスポイントに加算される。

【１３６４】

ストックチャンス（ＳＣ）が終了すると滞在状態が高確状態に設定され、一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する（図１１７のＥ３）。そして、ストックチャンス（ＳＣ）の最終遊技では、終了後の移行先である一般ＡＴ（ＮＡＴ）の滞在状態である高確状態の継続遊技数の保障ゲーム数を決定するＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤がＳＣ後高確保障ゲーム数抽籤テーブル（図１７０）を用いて行われる。決定された遊技数は、高確保障ゲーム数カウンタに

10

20

30

40

50

セットされる。移行先である一般 A T (N A T) では、1 遊技を消化するたびに高確保障ゲーム数カウンタの値が 1 つ減算されるが、高確保障ゲーム数カウンタの値が 1 以上の場合は、高確転落抽籤 (図 1 3 9) が行われない。

【 1 3 6 5 】

ストックチャンス (S C) 中にボーナスに当籤した場合は、当該遊技の V ストック獲得数抽籤は行われないが、当該ボーナス (A T 中 B B または A T 中エクストラ B B) の終了後にストックチャンス (S C) に移行して、初めからストックチャンス (S C) がやり直される (継続遊技数のリセット) 。

【 1 3 6 6 】

(特殊 A T (S A T))

特殊 A T (S A T) は、所定の特殊 A T 移行条件が成立すると移行する特殊な A T であり、差枚数が + 5 0 枚を 1 セットとし、セット終了時に行われる継続抽籤 (S A T 継続抽籤) に当籤すると次のセットに移行する継続抽籤管理の A T になっている。

【 1 3 6 7 】

特殊 A T (S A T) へは、特定状態 E から移行する。ここで、特定状態 E とは、 (i) 有利区間での継続遊技数が所定の特殊 A T (S A T) 移行遊技数に到達した場合、 (i i) M Y カウンタが 1 8 0 0 枚を超えた場合、 (i i i) 一般 A T (N A T) の消化セット数が「 1 2 」の状態、 C Z 成功抽籤の抽籤結果が当籤 (次セットの A T を獲得) となった場合、 (i v) 一般 A T (N A T) の開始時に行われる次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤に当籤し、次の継続 C Z の C Z 成功抽籤 (第 2 C Z 成功抽籤) で非当籤になった場合、 (v) B B 終了時であって、エクストラ B B の残り遊技数が 0 であり、特殊 A T (S A T) の差枚カウンタの値が「 1 」以上であった場合、の (i) ~ (v) の特殊 A T (S A T) の移行条件が成立したときの遊技状態である。特殊 A T (S A T) の移行条件が成立した場合は、次の遊技から特殊 A T (S A T) に移行する (図 1 1 8 の (L)) 。

【 1 3 6 8 】

また、特殊 A T (S A T) の初回のセットでは、レゾナンスポイントの 1 ポイントを 1 枚に換算して初回セットの差枚数 + 5 0 枚に加算する。また、エクストラ B B の残り遊技数や一般 A T (N A T) の残り遊技数も、それぞれの項目に応じた値が差枚カウンタの初期の値である 5 0 枚に加算される。

【 1 3 6 9 】

特殊 A T (S A T) は、設定された差枚数 (初回セット = + 5 0 枚 + 加算数、以降セットは + 5 0 枚) のメダルの増加があった場合は、当該セットを終了し、次のセットに継続させるか否かを決定する S A T 継続抽籤が、 S A T 継続抽籤テーブル (図 1 7 1) を用いて行われる。 S A T 継続抽籤テーブル (図 1 7 1) は、出玉率を規定する設定値に応じて設けられ、例えば、設定 1、2、3 共通用の抽籤テーブルと、設定 4、5 共通用の抽籤テーブルと、設定 6 用の抽籤テーブルとがある。

【 1 3 7 0 】

特殊 A T (S A T) では、毎遊技で差枚カウンタに加算するメダル数を決定する S A T 差枚上乘せ抽籤が、 S A T 差枚上乘せ抽籤テーブル (図 1 7 2) を用いて行われる。 S A T 差枚上乘せ抽籤テーブル (図 1 7 2) は、抽籤時の当籤役 (抽籤フラググループ) の種類に応じて設けられている。 S A T 差枚上乘せ抽籤によりメダル数が決定された場合は、その値が差枚カウンタの値に加算される。

【 1 3 7 1 】

S A T 継続抽籤で当籤した場合は、特殊 A T (S A T) の次のセットに移行し、再度差枚数が + 5 0 枚にセットされる。一方、 S A T 継続抽籤で非当籤になった場合は、 S A T 終了準備に移行する (図 1 1 8 の M 1) 。

【 1 3 7 2 】

S A T 終了準備は、1 遊技で終了するが、当該 1 遊技で S A T 継続抽籤の抽籤結果の書き換えを行うか否かを決定する S A T 継続抽籤結果書き換え抽籤が行われる。 S A T 継続抽籤結果書き換え抽籤により、 S A T 継続抽籤結果の書き換えを行うと決定された場合は

10

20

30

40

50

、SAT継続抽籤結果が当籤に書き換えられて特殊AT (SAT) の次のセットに移行する (図118のM2)。一方、SAT継続抽籤結果書き換え抽籤により、SAT継続抽籤結果の書き換えを行わないと決定された場合は、SAT終了準備から通常 (非有利区間) に移行する (図118のP1)。

【1373】

SAT継続抽籤の抽籤結果が当籤となった場合であっても、遊技状態がAT中フラグ間 (ボーナスの持ち越し状態) であった場合は、抽籤結果が非当籤に書き換えられる。すなわち、ボーナスに当籤した場合は、当該セットで特殊AT (SAT) が終了する。この場合、特殊AT (SAT) の終了後は、後述するリミット (LI) に移行する (図118のN)。リミット (LI) の終了後は、有利区間から非有利区間に移行した上で持ち越したボーナス (通常BB (非有利区間)) が行われる (当該ボーナスをエンディングボーナスという場合もある)。

10

【1374】

なお、SAT継続抽籤結果書き換え抽籤テーブル (図示せず) では、例えば、抽籤時の当籤役の種類 (抽籤フラググループ) に応じて設けられており、ボーナスやいわゆる稀役に当籤した場合は、当籤 (SAT継続抽籤結果の書き換え) になるように構成されている。

【1375】

(リミット (LI))

リミット (LI) は、メダルの増加区間 (有利区間) のエンディング (エンディングボーナス) に繋がる遊技区間であり、例えば「6択ベル」の当選時に有利な押し順 (正解の押し順) を報知するか否かが抽籤により決定されることにより、所持メダルが微増する遊技状態になっている。リミット (LI) へは、特定状態Fから移行する。特定状態Fとは、(a) 特殊AT (SAT) でボーナスに当籤し、当該ボーナスの入賞を持ち越している状態 (AT中フラグ間) で当該セットが終了した場合 (差枚カウンタが0になった場合)、(b) 通常 (有利区間) において、LI移行抽籤に当籤した場合、の(a) ~ (b) のリミット移行条件が成立した遊技状態である。リミット移行条件が成立した場合は、次の遊技からリミット (LI) に移行する (図118の(O))。

20

【1376】

ここで、エンディングについて説明すると、この実施形態では、遊技者のメダルの獲得数がリミット (MY=2400枚) にある程度近づいたところで、特殊AT (SAT) に移行し、特殊AT (SAT) での遊技を行いながらボーナスの当籤を待つ。そして、ボーナスに当籤した場合は、リミット (LI) に移行し、リミット (LI) において、ボーナスに当籤した旨を特定可能な情報が遊技者に報知される。遊技者はリミット (LI) でボーナスに当籤させずに有利区間の上限 (MY=2400枚または上限継続遊技数=3000遊技) までメダルの微増区間を楽しんだのち、当該ボーナスに入賞させるか、直ちにボーナスに入賞させるかの選択が可能になっている。

30

【1377】

また、有利区間の上限 (MY=2400枚または上限継続遊技数=3000遊技) に到達した場合は、有利区間から通常 (非有利区間) に移行し、その後、持ち越したボーナスに入賞することになる。一方、有利区間の上限 (MY=2400枚または上限継続遊技数=3000遊技) に到達する前にボーナスに入賞させた場合も、有利区間から非有利区間 (通常BB (非有利区間)) に移行し、ボーナス開始時には非有利区間になる。いずれにせよ、リミットで持ち越しているボーナスに入賞した場合は、エンディングボーナスに移行する。

40

【1378】

エンディングボーナス中は、演出が通常のボーナス中の演出とは異なり、出玉区間 (メダルの増加区間) が有利区間の上限に到達するなどの有利区間終了条件が成立して、継続していた出玉区間が一旦終了することを報知する特殊な演出が行われる。

【1379】

50

なお、エンディングボーナス中は、有利区間への移行抽籤が行われるため、当該抽籤に当籤すると、エンディングボーナス中に有利区間に移行して、例えば、通常ＢＢ（有利区間）から通常エクストラＢＢに移行する可能性がある。そして通常エクストラＢＢで直撃ＡＴなどが付与されると、その後上乘せ特化ゾーン（ＳＺ）を経由して一般ＡＴ（ＮＡＴ）に移行する。すなわち、非有利区間を跨いで出玉区間が継続することも可能な仕様になっている。

【１３８０】

リミット（ＬＩ）は、毎遊技で「６択ベル」のいずれかに当籤したときに、有利な押し順を報知するか否かの決定に影響するナビ発生モードを決定するナビ発生モード抽籤が、ナビ発生モード抽籤テーブル（図１７３）を用いて行われる。ナビ発生モード抽籤テーブル（図１７３）は、ナビ発生モードの種類と、出玉率を規定する設定値の種類とに応じて設けられており、抽籤時のナビ発生モードの種類と、設定値とに応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。なお、リミット（ＬＩ）に移行したときは、初期のナビ発生モードとして、「低」モードが設定される。

10

【１３８１】

リミット（ＬＩ）において、「６択ベル」のいずれかに当籤した遊技では、１５枚のメダルの払い出しがある有利な押し順を報知するか否かのナビ発生抽籤が、ナビ発生抽籤テーブル（図１７４）を用いて行われる。当該抽籤で当籤した遊技では、当籤役である「６択ベル」の種類に応じて設定された有利な押し順が報知される。一方、当該抽籤で非当籤となった遊技では、「６択ベル」に当籤しても有利な押し順は報知されない。

20

【１３８２】

リミット（ＬＩ）において、ボーナスに入賞した場合、または、有利区間の継続ゲーム数の上限に到達した場合は、遊技状態が通常（非有利区間）に移行する（図１１８のＰ２）。

【１３８３】

（非有利区間→ＢＢ当籤→ＢＢ入賞）

通常（非有利区間）でボーナスに当籤した遊技した遊技で、当該ボーナスに入賞しなかった場合は、次の遊技から通常フラグ間（非有利区間）に移行する（図１１７のＧ３）。通常フラグ間（非有利区間）では、基本的に通常（非有利区間）で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。

30

【１３８４】

通常フラグ間（非有利区間）において、有利区間移行抽籤（有利区間移行・ＣＺモード抽籤）に当籤した場合は、通常フラグ間（有利区間）に移行する（図１１７のＧ４）。

【１３８５】

通常フラグ間（非有利区間）において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、通常ＢＢ（非有利区間）に移行する（図１１７のＧ２）。

【１３８６】

通常ＢＢ（非有利区間）は、通常（非有利区間）や通常（有利区間）などよりもメダルが増加する有利な遊技状態である。この実施形態では、ＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）では、まず、ＢＢ開始時に、ＢＢの初期的な継続遊技数（初期ゲーム数）が決定される。初期継続遊技数は、後述するエクストラＢＢ（通常エクストラＢＢ、ＡＴ中エクストラＢＢ）への移行に繋がる遊技数である。継続遊技数は、ＢＢ中に延長される場合がある。また、ＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）は、メダルの払い出し枚数が、所定数（例えば、１７９枚）を超えると終了する枚数終了条件が設定されている。

40

【１３８７】

この構成によると、決定された継続遊技数（延長された場合は延長遊技数も含む）を消化する前に、枚数終了条件が成立する場合がある。そこで、この実施形態では、ＢＢの継続遊技数を消化する前に、枚数終了条件が成立した場合は、遊技状態がＢＢ（通常ＢＢ（非有利区間）、通常（有利区間）、ＡＴ中ＢＢ）からエクストラＢＢ（通常エクストラＢ

50

B、A T中エクストラBB)に移行する(図118のH4、J4)。

【1388】

なお、BB(通常BB(非有利区間)、通常(有利区間)、A T中BB)終了後は、必ず遊技状態(R T状態)がR T3に移行するため、エクストラBBも遊技状態(R T状態)がR T3に滞在している状態で実行される。エクストラBBは、このR T3(その後に移行可能性があるR T6での遊技を含む)において押し順役(例えば「6択ベル」など)の当選時に有利な押し順が報知されることでメダルが増加する出玉区間が創出される、いわゆる疑似ボーナスで構成される。

【1389】

通常BB(非有利区間)の終了条件(179枚を超えるメダルの払い出し)が成立した場合(通常エクストラBBに移行せずに終了した場合)、遊技状態が通常(非有利区間)に移行する(図117のG1)。

【1390】

また、通常BB(非有利区間)中において有利区間移行抽籤に当籤した場合は、遊技状態が通常BB(有利区間)に移行する(図117のG5)。

【1391】

通常(非有利区間)でボーナスに当籤した遊技では、通常エクストラBBへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラBB初期ゲーム数抽籤が、エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル(図175)を用いて行われる。エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル(図175)は、抽籤時のC Zモードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【1392】

また、通常BB(非有利区間)中は、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラBBゲーム加算数抽籤が、エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル(図176)を用いて行われる。エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル(図176)は、抽籤時における初期継続遊技数(加算された場合は加算後の継続遊技数)に対する残りの遊技数と、当籤役(抽籤フラググループ)の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【1393】

また、通常BB(非有利区間)中は、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル(図177)を用いて行われる。BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル(図177)は、当籤役(抽籤フラググループ)の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役(抽籤フラググループ)の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【1394】

(有利区間→BB当籤→BB入賞)

特定状態Bでボーナスに当籤した遊技で、当該ボーナスに入賞しなかった場合は、次の遊技から通常フラグ間(有利区間)に移行する(図118のH3)。ここで、特定状態Bとは、例えば、通常(有利区間)、C Z前兆、または初当たりC Zである。通常フラグ間(有利区間)では、基本的に通常(有利区間)で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。なお、初当たりC Z中にボーナスに当籤した場合は、C Z成功抽籤で当籤となるため、当該ボーナス(通常BB(有利区間)、または、通常エクストラBB)の終了後に上乗せ特化ゾーン(S Z)に移行する。

【1395】

通常フラグ間(有利区間)において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、通常BB(有利区間)に移行する(図118のH2)。

【1396】

通常(有利区間)でボーナスに当籤した遊技では、通常(非有利区間)の場合と同様に

、通常エクストラＢＢへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤が、エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）を用いて行われる。エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）は、抽籤時のＣＺモードの種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【１３９７】

また、通常ＢＢ（有利区間）中は、通常（非有利区間）の場合と同様に、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラＢＢゲーム加算数抽籤が、エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）を用いて行われる。エクストラＢＢゲーム加算数抽籤テーブル（図１７６）は、抽籤時における初期継続遊技数（加算された場合は加算後の継続遊技数）に対する残りの遊技数と、当籤役（抽籤フラググループ）の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【１３９８】

初期継続遊技数と、当該抽籤により決定された加算遊技数との合計の遊技数を消化する前に、ＢＢの枚数終了条件が成立した場合は、通常ＢＢ（有利区間）から通常エクストラＢＢに移行する（図１１８のＨ４）。

【１３９９】

また、通常ＢＢ（有利区間）中は、通常（非有利区間）の場合と同様に、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）を用いて行われる。ＢＢ・エクストラＢＢ中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図１７７）は、当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【１４００】

初期継続遊技数と、加算遊技数との合計の遊技数の全てを消化した状態で通常ＢＢ（有利区間）の枚数終了条件（１７９枚を超えるメダルの払い出し）が成立した場合は、通常エクストラＢＢに移行せずに、特定状態Ａに移行する（図１１８のＨ１）。特定状態Ａとは、当該ボーナスの当籤前の遊技状態が通常（有利区間）であれば、通常（有利区間）であり、当該ボーナスの当籤前の遊技状態がＣＺ前兆であった場合は、ＣＺ前兆である。すなわち、元の遊技状態に戻る。

【１４０１】

（ＡＴ中→ＢＢ当籤→ＢＢ入賞）

特定状態Ｄでボーナスに当籤し、当該遊技でボーナスに入賞しなかった場合、次の遊技からＡＴ中フラグ間に移行する（図１１８のＪ３）。特定状態Ｄとは、ＡＴ準備、上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ＳＣ前兆、ストックチャンス（ＳＣ）のいずれかである。ＡＴ中フラグ間では、基本的に当該ボーナスの当選時の遊技状態と同じ抽籤が行われる。例えば、一般ＡＴ（ＮＡＴ）でボーナスに当籤した場合は、一般ＡＴ（ＮＡＴ）で行われる抽籤と同じ抽籤が行われる。なお、継続ＣＺ中にボーナスに当籤した場合は、ＣＺ成功抽籤で当籤となるため、当該ボーナス（ＡＴ中ＢＢ、または、ＡＴ中エクストラＢＢ）の終了後に上乗せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する。

【１４０２】

ＡＴ中フラグ間において、内部当籤として持ち越しているボーナスに入賞した場合は、ＡＴ中ＢＢに移行する（図１１８のＪ２）。

【１４０３】

特定状態Ｄでボーナスに当籤した遊技では、通常（非有利区間、有利区間）の場合と同様に、ＡＴ中エクストラＢＢへの移行にかかる初期継続遊技数を決定するエクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤が、エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）を用いて行われる。エクストラＢＢ初期ゲーム数抽籤テーブル（図１７５）は、抽籤時のＣＺモード

10

20

30

40

50

の種類と、当籤したボーナスの種類とに応じて設けられている。

【1404】

また、AT中BB中は、通常（非有利区間、有利区間）の場合と同様に、毎遊技で当該ボーナスの当選時に決定した初期継続遊技数に加算する遊技数を決定するエクストラBBゲーム加算数抽籤が、エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル（図176）を用いて行われる。エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル（図176）は、抽籤時における初期継続遊技数（加算された場合は加算後の継続遊技数）に対する残りの遊技数と、当籤役（抽籤フラググループ）の種類とに応じて設けられている。決定された遊技数は、初期継続遊技数に加算される。

【1405】

初期継続遊技数と、当該抽籤により決定された加算遊技数との合計の遊技数を消化する前に、BBの枚数終了条件が成立した場合は、AT中BBからAT中エクストラBBに移行する（図118のJ4）。

【1406】

また、AT中BB中は、通常（非有利区間、有利区間）の場合と同様に、毎遊技で付与するレゾナンスポイントの値を決定するBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤が、BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図177）を用いて行われる。BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル（図177）は、当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じて設けられており、抽籤時の当籤役（抽籤フラググループ）の種類に応じた抽籤テーブルを用いて当該抽籤が行われる。決定されたレゾナンスポイントの数は、所持しているレゾナンスポイントの数に加算される。

【1407】

初期継続遊技数と、加算遊技数との合計の遊技数の全てを消化した状態でAT中BBの枚数終了条件（179枚を超えるメダルの払い出し）が成立した場合は、AT中エクストラBBに移行せずに、特定状態Cに移行する（図118のJ1）。特定状態Cとは、（i）当該ボーナスの入賞時の遊技状態が、継続CZまたは上乘せ特化ゾーン（SZ）の場合は上乘せ特化ゾーン（SZ）であり、（ii）当該ボーナスの終了時のVA種別が「1」以上の場合は上乘せ特化ゾーン（SZ）であり、（iii）当該ボーナスの入賞時の遊技状態が一般AT（NAT）かつSCレベルが「0」の場合、は一般（AT）であり、（iv）当該ボーナスの入賞時の遊技状態がストックチャンス（SC）の場合、または、当該ボーナス入賞時の遊技状態が一般AT（NAT）、かつ、SCレベルが「1」以上の場合はストックチャンス（SC）である。

【1408】

（通常エクストラBB）

通常エクストラBBは、通常BB（有利区間）から移行する疑似ボーナスであり、メダルが増加する出玉区間（有利な遊技状態）として設けられている。通常エクストラBBでは、基本的にRT状態がRT3の状態で行われるボーナスで、「6択ベル」の当選時には15枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順が報知される。また、「F_弱Cリブ123」「F_弱Cリブ132」「F_弱Cリブ213」「F_弱Cリブ231」「F_弱Cリブ312」「F_弱Cリブ321」（「6択弱Cリブ」）のいずれかに当籤した場合は、RT3を維持するための有利な押し順が報知される。また、「F_強Cリブ123」「F_強Cリブ132」「F_強Cリブ213」「F_強Cリブ231」「F_強Cリブ312」「F_強Cリブ321」（「6択強Cリブ」）のいずれかに当籤した場合は、RT状態がRT6に移行する有利な押し順が報知される。

【1409】

また、BB中（RT4、RT7、BB中（RB））またはSBを除く一般遊技状態において、RT3とRT6のみが「F_7揃いリブ」を役抽籤の対象としており、「F_7揃いリブ」の当籤は、直撃ATになることから、RT3とRT6は他のRT状態よりも有利な遊技状態である。また、RT6はRT3よりも「F_7揃いリブ」の当籤確率が高いこ

10

20

30

40

50

とから、一般遊技状態の中で R T 6 が最も有利となる。

【1410】

したがって、通常エクストラ B B では、「6 択ベル」の当選時に有利押し順が報知されることにより、出玉（メダル）を増やす傍ら、ボーナスの当籤または「F_7 揃いリプ」の当籤により直撃 A T を目指す。また、R T 6 への移行可能性ある「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤した場合は、有利な押し順の報知により容易に R T 6 に移行することから、R T 3 からさらに有利な R T 6 への移行を目指し、移行先の R T 6 において直撃 A T となる「F_7 揃いリプ」への当籤を目指す、というゲーム性になっている。

【1411】

なお、通常エクストラ B B において、「F_7 揃いリプ」に当籤した遊技、または、「F_7 フェイクリプ」に当籤した遊技では、例えば、液晶表示器の表示画面に、「逆押しで赤 7 を狙え！」などの文字が表示される。したがって、遊技者が当該表示に従って赤 7 図柄を目押しすると、「F_7 揃いリプ」の場合は中段ラインに赤 7 図柄が揃い、直撃 A T が付与されたことが遊技者に報知される。一方、「F_7 フェイクリプ」の場合は、右リールと中リールでは赤 7 図柄が中段ラインにテンパイするが、左リールは中段に赤 7 図柄が停止せず、直撃 A T が付与されなかったことが遊技者に報知される。また、「F_7 揃いリプ」に当籤した遊技で、目押しミスや押し順ミスなどにより赤 7 図柄が揃わなかった場合であっても直撃 A T が付与された旨を報知する演出が発生することが望ましい。なお、「F_7 揃いリプ」に当籤した遊技で赤 7 図柄が揃わなかった場合は赤 7 揃い時の演出音（ファンファーレや特別な A T 確定音や確定テンパイ音など）は発生しないが、直撃 A T が付与された旨を報知する演出は発生するものとして、赤 7 図柄狙いの方が演出をより楽しめるものとしてもよい。また、「F_7 揃いリプ」に当籤した遊技で赤 7 図柄が揃わなかった場合は当該遊技で直撃 A T が付与された旨の演出を発生させず 7 フェイクリプ時と同じ 7 揃いせずという状況と同じ演出（例えば、画面暗転など）が発生させておいて、次ゲームで画面にて A T 当籤演出を発生させて、実は「F_7 揃いリプ」が成立していたと遊技者に察知させるような演出パターンを備えるものとしてもよい。

【1412】

通常エクストラ B B で、ボーナスに当籤した場合は直撃 A T となり、当該ボーナス（エクストラ B B）が終了し、残りの通常エクストラ B B を消化した後に上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行する（図 118 の I 2）。また、通常エクストラ B B で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合も、直撃 A T となり、残りの通常エクストラ B B を消化した後に上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行する（図 118 の I 2）。

【1413】

なお、通常エクストラ B B でボーナスに当籤した場合において、上乗せ特化ゾーン（S Z）への経路は、通常フラグ間（有利区間）（図 118 の I 4）→通常 B B（有利区間）→上乗せ特化ゾーン（S Z）の経路と、通常フラグ間（有利区間）（図 118 の I 3）→通常 B B（有利区間）→通常エクストラ B B→上乗せ特化ゾーン（S Z）の経路（図 118 の I 2）とがある。

【1414】

直撃 A T の権利がなく通常エクストラ B B の終了条件が成立した場合、つまり、直撃 A T の権利がなく、通常 B B で消化した遊技数と、通常エクストラ B B で消化した遊技数の合計が、初期継続遊技数と加算遊技数との合計に到達した場合において、当該ボーナスの入賞時の遊技状態が通常（有利区間）であって、初当たり C Z への移行条件に合致していなかった場合は、通常（有利区間）に移行する（図 118 の I 1）。C Z への移行条件に合致しない場合とは、例えば、V ストックの所持数が「0」の場合などである。

【1415】

直撃 A T の権利がなく通常エクストラ B B の終了条件が成立した場合において、当該ボーナスの入賞時の遊技状態が C Z 前兆であった場合は、C Z 前兆に移行する（図 118 の I 3）。

【1416】

10

20

30

40

50

(A T 中エクストラ B B)

A T 中エクストラ B B は、A T 中 B B から移行する疑似ボーナスであり、メダルが増加する出玉区間（有利な遊技状態）として設けられている。通常エクストラ B B では、基本的に R T 状態が R T 3 の状態で行われるボーナスで、「6 択ベル」の当選時には 15 枚のメダルの払い出しが得られる有利な押し順が報知される。また、「6 択弱 C リプ」のいずれかに当籤した場合は、R T 3 を維持するための有利な押し順が報知される。また、「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤した場合は、R T 状態が R T 6 に移行する有利な押し順が報知される。

【1 4 1 7】

通常エクストラ B B で直撃 A T になる事象が、A T 中エクストラ B B で発生した場合は、V ストックが 1 個付与される（V ストックの上乗せ）。この事象とは、ボーナスに当籤すること、「F_7 揃いリプ」に当籤すること、である。したがって、A T 中エクストラ B B では、「6 択ベル」の当選時に有利押し順が報知されることにより、出玉（メダル）を増やす傍ら、ボーナスの当籤または「F_7 揃いリプ」の当籤により V ストックの上乗せを目指す。また、R T 6 への移行可能性ある「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤した場合は、有利な押し順の報知により容易に R T 6 に移行することから、R T 3 からさらに有利な R T 6 への移行を目指し、移行先の R T 6 において V ストックの上乗せとなる「F_7 揃いリプ」への当籤を目指す、というゲーム性になっている。なお、A T 中エクストラ B B でボーナスに当籤した場合は、遊技状態が A T 中フラグ間に移行する（図 1 1 8 の K 4）。

【1 4 1 8】

なお、A T 中エクストラ B B において、「F_7 揃いリプ」に当籤した遊技、または、「F_7 フェイクリプ」に当籤した遊技では、例えば、液晶表示器の表示画面に、「逆押しで赤 7 を狙え！」などの文字が表示される。したがって、遊技者が当該表示に従って赤 7 図柄を目押しすると、「F_7 揃いリプ」の場合は中段ラインに赤 7 図柄が揃い、V ストックが 1 個付与されたことが遊技者に報知される。一方、「F_7 フェイクリプ」の場合は、右リールと中リールでは赤 7 図柄が中段ラインにテンパイするが、左リールは中段に赤 7 図柄が停止せず、V ストックが付与されなかったことが遊技者に報知される。

【1 4 1 9】

A T 中エクストラ B B が終了した場合は、基本的に当該ボーナスの当籤時の遊技状態に戻る。すなわち、当該ボーナスが上乗せ特化ゾーン（S Z）中に当籤したものであった場合は、A T 中エクストラ B B の終了後は上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行する（図 1 1 8 の K 3）。また、当該ボーナスが一般 A T（N A T）中に当籤したものであった場合は、A T 中エクストラ B B の終了後は一般 A T（N A T）に移行する（図 1 1 8 の K 1）。また、当該ボーナスがストックチャンス（S C）中に当籤したものであった場合は、A T 中エクストラ B B の終了後はストックチャンス（S C）に移行する（図 1 1 8 の K 2）。

【1 4 2 0】

【1 2 - 5 . 当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係】

続いて、図 1 1 9 を参照して、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図 1 1 9 は、決定され得る各種内部当籤役と、各内部当籤役の決定時に停止表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【1 4 2 1】

役抽籤に当籤した当籤役では、当該当籤役に属する図柄組合せ（構成図柄組合せ）（図 7 8 ~ 図 1 0 4）の全てが停止表示されることが許容された状態になる。また、当籤時のストップボタン 8 L, 8 C, 8 R のタイミングによって当該当籤役に属する図柄組合せの中で複数の図柄組合せを入賞ライン（右上がりライン）に引き込むことができる場合は、予め定められた図柄組合せを優先的に引き込む（停止させる）ようにリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる。

【1 4 2 2】

ところで、停止制御が行われるときには、引き込み可能な範囲が設定されており、通常

、最大で図柄 4 コマ分である。なお、厳密には押下位置から 1 コマも滑らずに停止するいわゆるビタ止まりのコマと、1～4 コマ滑りで引き込み得るコマとがあるので、押下位置のコマに対して停止可能なコマ数は、ビタ止まり分を含めると最大 5 コマ分ともいえる。したがって、ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の操作タイミングによっては、当籤役に属するいずれの図柄組合せも入賞ライン（右上がりライン）引き込むことができない（停止表示されない）場合があり、この場合は、当籤したにも関わらずいずれの構成図柄組合せも停止表示されない、いわゆる取りこぼしが発生する。取りこぼしが発生し得る当籤役としては、例えば、BB ボーナスの単独当籤役（「F_赤 7 同色」）、SB ボーナスの単独当籤役（「F_SIN1」～「F_SIN32」）、「F_SP 役」である。BB ボーナスの単独当籤役である「F_赤 7 同色」は、取りこぼしが発生すると、次の遊技から BB フラグ間状態（RT5）に移行して、当籤したボーナスが持ち越される。一方、SB ボーナスの単独当籤役である「F_SIN1」～「F_SIN32」と「F_SP 役」の場合は、取りこぼしが発生しても持ち越しはなされない。

10

【1423】

なお、ボーナス役（「F_赤 7 同色」「F_白 7 同色」「F_赤 7 異色」「F_白 7 異色」）は、一部の小役（「F_強ベル A」「F_強ベル B」「F_強スイカ A」「F_強スイカ B」「F_弱スイカ」「F_強チェリー」「F_SP 役」）や、一部の再遊技役（リプレイ役）（「F_強チェリプ」「F_弱クリプ」「F_弱チェリプ」「F_RT2リプ」「F_強クリプ」「F_中チェリプ」）との重複当籤役が設定されている。このような重複当籤役に当籤した遊技では、ボーナス役よりも小役や再遊技役にかかる図柄組合せが優先して引き込まれる停止制御が行われるため、当籤した遊技ではボーナス役にかかる図柄組合せが停止表示されない場合がある。この場合も、次の遊技から BB フラグ間状態（RT5）に移行して、当籤したボーナスが持ち越される。

20

【1424】

また、この実施形態では、当籤時のストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の操作順序（押し順）によって、優先的に停止させる図柄組合せが異なる押し順役と、ストップボタン 8 L, 8 C, 8 R の押し順によって停止させる図柄組合せの優先順序が変わらない非押し順役とが設けられている。

【1425】

押し順役の例としては、例えば、「F_7 揃いリプ」、「F_7 フェイクリプ」、「F_弱クリプ 1 2 3」、「F_弱クリプ 1 3 2」、「F_弱クリプ 2 1 3」、「F_弱クリプ 2 3 1」、「F_弱クリプ 3 1 2」、「F_弱クリプ 3 2 1」、「F_強クリプ 1 2 3」、「F_強クリプ 1 3 2」、「F_強クリプ 2 1 3」、「F_強クリプ 2 3 1」、「F_強クリプ 3 1 2」、「F_強クリプ 3 2 1」、「F_スラベル 1 2 3」、「F_スラベル 1 3 2」、「F_スラベル 2 1 3」、「F_スラベル 2 3 1」、「F_スラベル 3 1 2」、「F_スラベル 3 2 1」、「F_ベル 1 2 3」、「F_ベル 1 3 2」、「F_ベル 2 1 3」、「F_ベル 2 3 1」、「F_ベル 3 1 2」、「F_ベル 3 2 1」がある。以下、「F_弱クリプ 1 2 3」、「F_弱クリプ 1 3 2」、「F_弱クリプ 2 1 3」、「F_弱クリプ 2 3 1」、「F_弱クリプ 3 1 2」、「F_弱クリプ 3 2 1」をまとめて「6 択弱クリプ」と称し、「F_強クリプ 1 2 3」、「F_強クリプ 1 3 2」、「F_強クリプ 2 1 3」、「F_強クリプ 2 3 1」、「F_強クリプ 3 1 2」、「F_強クリプ 3 2 1」をまとめて「6 択強クリプ」と称し、「F_スラベル 1 2 3」、「F_スラベル 1 3 2」、「F_スラベル 2 1 3」、「F_スラベル 2 3 1」、「F_スラベル 3 1 2」、「F_スラベル 3 2 1」をまとめて「6 択スラベル」と称し、「F_ベル 1 2 3」、「F_ベル 1 3 2」、「F_ベル 2 1 3」、「F_ベル 2 3 1」、「F_ベル 3 1 2」、「F_ベル 3 2 1」をまとめて「6 択ベル」と称する場合もある。

30

40

【1426】

図 78～図 104 に示すように、「6 択弱クリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「RT1 移行リプ」と「RT3 移行リプ」とがある。ここで「RT1 移行リプ」は、「C_XUリプ」（右上がりリプ）、「C_XDリプ_01」～「C_XDリプ_06」（右

50

下がりリブ)の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT1に移行または維持される。また、「RT3移行リブ」は、「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」(小山リブレイ)、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」(小Vリブレイ)の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT3に移行または維持される。

【1427】

図119に示すように、「6択弱Cリブ」の一つである「F_弱Cリブ123」は、BB非内部中で当籤したときに押し順(1→2→3)の場合は、「RT3移行リブレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「RT1移行リブレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。「RT1移行リブレイ」と「RT3移行リブレイ」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「F_弱Cリブ123」の当選時の押し順が押し順(1→2→3)の場合は、図柄組合せ「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」(小山リブレイ)、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」(小Vリブレイ)のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「F_弱Cリブ123」の当選時の押し順が押し順(1→2→3)の以外の場合は、「C_XUリブ」(右上がりリブ)、「C_XDリブ_01」～「C_XDリブ_06」(右下がりリブ)のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状態を指す。

【1428】

ここで、押し順(1→2→3)は、第1停止リールが左リール3L、第2停止リールが中リール3C、第3停止リールが右リール3Rであることを意味する。また、押し順(1→3→2)は、第1停止リールが左リール3L、第2停止リールが右リール3R、第3停止リールが中リール3Cであることを意味する。また、押し順(2→1→3)は、第1停止リールが中リール3C、第2停止リールが左リール3L、第3停止リールが右リール3Rであることを意味する。また、押し順(2→3→1)は、第1停止リールが中リール3C、第2停止リールが右リール3R、第3停止リールが左リール3Lであることを意味する。また、押し順(3→1→2)は、第1停止リールが右リール3R、第2停止リールが左リール3L、第3停止リールが中リール3Cであることを意味する。また、押し順(3→2→1)は、第1停止リールが右リール3R、第2停止リールが中リール3C、第3停止リールが左リール3Lであることを意味する。

【1429】

なお、RT3の遊技状態は、直撃ATへの移行にかかる「F_7揃いリブレイ」が役抽籤の対象となっており、当該役が役抽籤の対象となっていないRT1と比較して有利な遊技状態である。したがって、「F_弱Cリブ123」は、RT3に移行する「RT3移行リブレイ」の図柄組合せが停止表示される押し順(1→2→3)が正解の押し順となる。

【1430】

他の「6択弱Cリブ」も同様のルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。すなわち、「F_弱Cリブ132」は、押し順(1→3→2)が正解の押し順に設定されている。「F_弱Cリブ213」は、押し順(2→1→3)が正解の押し順に設定されている。「F_弱Cリブ231」は、押し順(2→3→1)が正解の押し順に設定されている。「F_弱Cリブ312」は、押し順(3→1→2)が正解の押し順に設定されている。「F_弱Cリブ321」は、押し順(3→2→1)が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「RT3移行リブレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「RT1移行リブレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

【1431】

なお、「6択弱Cリブ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、RT状態がRT6への移

行に係る「RT6 移行リプレイ」がさらある。ここで「RT6 移行リプレイ」は、図柄組合せ「C_折れリプA_01」～「C_折れリプA_12」をまとめて称したものである。この実施形態では、「6 択弱Cリプ」を優先的に引き込むルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる場合（SB作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1432】

図78～図104に示すように、「6 択強Cリプ」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「RT1 移行リプ」と「RT6 移行リプ」とがある。ここで「RT1 移行リプ」は、「C_XUリプ」（右上がりリプ）、「C_XDリプ_01」～「C_XDリプ_06」（右下がりリプ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT1に移行または維持される。また、「RT6 移行リプ」は、図柄組合せ「C_折れリプA_01」～「C_折れリプA_12」、「C_折れリプB_01」～「C_折れリプB_24」をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT状態がRT6に移行または維持される。

10

【1433】

図119に示すように、「6 択強Cリプ」の一つである「F_強Cリプ123」は、BB非内部中で当籤したときに押し順（1→2→3）の場合は、「RT6 移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「RT1 移行リプレイ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。「RT1 移行リプレイ」と「RT6 移行リプレイ」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「F_強Cリプ123」の当籤時の押し順が押し順（1→2→3）の場合は、図柄組合せ「C_折れリプA_01」～「C_折れリプA_12」、「C_折れリプB_01」～「C_折れリプB_24」のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「F_強Cリプ123」の当選時の押し順が押し順（1→2→3）の以外の場合は、「C_XUリプ」（右上がりリプ）、「C_XDリプ_01」～「C_XDリプ_06」（右下がりリプ）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状態を指す。

20

【1434】

なお、RT6の遊技状態は、直撃ATへの移行にかかる「F_7揃いリプレイ」が役抽籤の対象となっており、当該役が役抽籤の対象となっていないRT1と比較して有利な遊技状態である。したがって、「F_強Cリプ123」は、RT6への移行にかかる「RT6 移行リプレイ」の図柄組合せが停止表示される押し順（1→2→3）が正解の押し順となる。

30

【1435】

他の「6 択強Cリプ」も同様のルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。すなわち、「F_強Cリプ132」は、押し順（1→3→2）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリプ213」は、押し順（2→1→3）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリプ231」は、押し順（2→3→1）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリプ312」は、押し順（3→1→2）が正解の押し順に設定されている。「F_強Cリプ321」は、押し順（3→2→1）が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「RT6 移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「RT1 移行リプレイ」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

40

【1436】

図78～図104に示すように、「6 択スラベル」は、いずれも構成図柄組合せの中に、「15枚ベル」と「チャンス目」とがある。ここで「15枚ベル」は、「C_XUベルB_01」～「C_XUベルB_04」（右上がりベル）、「C_TPベル_01」～「C_TPベル_02」（上段ベル）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、15枚のメダルの払い出しが得られる。また、「

50

チャンス目」は、図柄組合せ「C_特殊役1st_01」～「C_特殊役1st_04」、「C_特殊役213A_01」～「C_特殊役213A_06」、「C_特殊役213B_01」～「C_特殊役213B_12」、「C_特殊役231A_01」～「C_特殊役231A_08」、「C_特殊役231B_01」～「C_特殊役231B_08」、「C_特殊役312_01」～「C_特殊役312_04」をまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示された場合よりも少ない1枚のメダルの払い出しが得られるものの、AT関連抽籤（例えば、小役CZ抽籤、CZ成功抽籤など）において、「弱稀役」の抽籤フラググループでの抽籤を受けることができ、AT関連抽籤という意味では「15枚ベル」よりも有利となる。

【1437】

10

図119に示すように、「6択スラベル」の一つである「F_スラベル123」は、BB非内部中で当籤したときに押し順（1→2→3）の場合は、「チャンス目」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「15枚ベル」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。「15枚ベル」と「チャンス目」とは、いずれも取りこぼしが発生しない図柄組合せのグループになっている。したがって、「F_スラベル123」の当籤時の押し順が押し順（1→2→3）の場合は、図柄組合せ「C_特殊役1st_01」～「C_特殊役1st_04」、「C_特殊役213A_01」～「C_特殊役213A_06」、「C_特殊役213B_01」～「C_特殊役213B_12」、「C_特殊役231A_01」～「C_特殊役231A_08」、「C_特殊役231B_01」～「C_特殊役231B_08」、「C_特殊役312_01」～「C_特殊役312_04」のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。また、「F_スラベル123」の当籤時の押し順が押し順（1→2→3）の以外の場合は、「C_XUベルB_01」～「C_XUベルB_04」（右上がりベル）、「C_TPベル_01」～「C_TPベル_02」（上段ベル）のいずれかが必ず入賞ラインに停止表示される。なお、BB非内部中とは、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6のいずれかの遊技状態を指す。

20

【1438】

なお、後述するように、「6択スラベル」は、当籤時に「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示される押し順（チャンス目出現押し順）を特定可能な情報が報知される場合がある。この場合、遊技者は、チャンス目出現押し順を選択してAT関連抽籤で有利な抽籤を受けるか、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示される押し順を選択してより多くのメダルを取得するか、の2択を選択する遊技となる。

30

【1439】

他の「6択スラベル」も同様のリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。すなわち、「F_スラベル132」は、押し順（1→3→2）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル213」は、押し順（2→1→3）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル231」は、押し順（2→3→1）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル312」は、押し順（3→1→2）がチャンス目出現押し順に設定されている。「F_スラベル321」は、押し順（3→2→1）がチャンス目出現押し順に設定されている。そして、当籤時にチャンス目出現押し順の場合は、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。

40

【1440】

図119では図示省略している押し順役である「6択ベル」についても、他の押し順役と同様のリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。すなわち、当選時に正解の押し順の場合は、「15枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示され、その他の押し順の場合は、「1枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される。ここで、「15枚ベル」は、「C_XUベルA_01」～「C_XUベルA_04」（右上がりベル）、「C_BTベルA_01」～「C_BTベルA_02」（下段ベル）、「C_XDベルA_01」～「C_XDベ

50

ル A_2 4」(右下がりベル A)、「C_X Dベル B_0 1」～「C_X Dベル B_0 6」(右下がりベル B)、「C_T Pベル A_0 1」～「C_T Pベル A_0 3」(上段ベル A)、「C_C Tベル A_0 1」～「C_C Tベル A_0 4」(中段ベル A)をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、15枚のメダルの払い出しが得られる。「1枚ベル」は、「C_維持山ベル_0 1」～「C_維持山ベル_0 4」(維持小山ベル)、「C_維持Vベル_0 1」～「C_維持Vベル_0 6」(維持小Vベル)、「C_R T 1山ベル_0 1」～「C_R T 1山ベル_1 6」(移行小山ベル：R T 1移行ベル)、「C_R T 1 Vベル_0 1」～「C_R T 1 Vベル_0 6」(移行小Vベル：R T 1移行ベル)をまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、1枚のメダルの払い出しが得られる。

10

【1 4 4 1】

なお、「6択ベル」のうち、「F_ベル 1 2 3」は、押し順(1→2→3)が正解の押し順に設定されている。「F_ベル 1 3 2」は、押し順(1→3→2)が正解の押し順に設定されている。「F_ベル 2 1 3」は、押し順(2→1→3)が正解の押し順に設定されている。「F_ベル 2 3 1」は、押し順(2→3→1)が正解の押し順に設定されている。「F_ベル 3 1 2」は、押し順(3→1→2)が正解の押し順に設定されている。「F_ベル 3 2 1」は、押し順(3→2→1)が正解の押し順に設定されている。そして、当籤時に正解の押し順の場合は、「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示され、その他の押し順の場合は「1枚ベル」のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、「1枚ベル」のうち、「C_R T 1山ベル_0 1」～「C_R T 1山ベル_1 6」(移行小山ベル：R T 1移行ベル)、「C_R T 1 Vベル_0 1」～「C_R T 1 Vベル_0 6」(移行小Vベル：R T 1移行ベル)のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、遊技状態(R T 状態)がR T 1に維持または移行される。

20

【1 4 4 2】

図78～図104に示すように、「F_7揃いリブ」は、構成図柄組合せの中に、「R T 3移行リブ」と「赤7リブ」とがある。ここで「R T 3移行リブ」は、「C_山リブ_0 1」～「C_山リブ_0 3」(小山リブレイ：R T 3移行リブレイ)、「C_Vリブ_0 1」～「C_Vリブ_0 2」(小Vリブレイ：R T 3移行リブレイ)の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、R T 状態がR T 3に移行または維持される。また、「赤7リブ」は、「C_赤7リブ_0 1」～「C_赤7リブ_0 3」(赤7リブレイ)の図柄組合せをまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、直撃A Tが付与されるか、Vストックが1個付与される。

30

【1 4 4 3】

図119に示すように、「F_7揃いリブ」は、B B非内部中で当籤したときに第1停止リールが中リール3 Cまたは右リール3 Rとなる押し順の場合は、「赤7リブ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「R T 3移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御が行われる。「赤7リブ」のうち、「C_赤7リブ_0 1」は、中段ラインに赤7図柄が揃う停止表示態様であり、「F_7揃いリブ」の当籤時に、第1停止リールが中リール3 Cまたは右リール3 Rの押し順で赤7図柄を目押しすると、中段ラインに赤7図柄が揃う。一方、「F_7揃いリブ」の当籤時に、第1停止リールが左リール3 Lの場合は、「C_山リブ_0 1」～「C_山リブ_0 3」(小山リブレイ：R T 3移行リブレイ)、「C_Vリブ_0 1」～「C_Vリブ_0 2」(小Vリブレイ：R T 3移行リブレイ)のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、B B非内部中とは、R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6のいずれかの遊技状態を指す。

40

【1 4 4 4】

「F_7揃いリブ」に当籤した場合、「赤7リブ」に係る図柄組合せが停止表示される

50

押し順が報知されるときがあり、この場合は、直撃 A T が付与されるか、V ストックが 1 個付与されるが、詳しくは後述する。

【1 4 4 5】

図 7 8 ～ 図 1 0 4 に示すように、「F_7 フェイクリブ」は、構成図柄組合せの中に、「R T 3 移行リブ」と「赤 7 フェイク」とがある。ここで「R T 3 移行リブ」は、「C_山リブ_0 1」～「C_山リブ_0 3」（小山リブレイ：R T 3 移行リブレイ）、「C_Vリブ_0 1」～「C_Vリブ_0 2」（小 V リブレイ：R T 3 移行リブレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、R T 状態が R T 3 に移行または維持される。また、「赤 7 フェイク」は、「C_赤 7 フェイク_0 1」～「C_赤 7 フェイク_0 2」（赤 7 フェイク）の図柄組合せをまとめて称したものである。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、何も付与されない。

10

【1 4 4 6】

図 1 1 9 に示すように、「F_7 フェイクリブ」は、B B 非内部中で当籤したときに押し順（3 → 2 → 1）の場合は、「赤 7 フェイク」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる。一方、その他の押し順の場合は、「R T 3 移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に停止表示されるようにリール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる。「赤 7 フェイク」に係る図柄組合せは、いずれも中リール 3 C と右リール 3 R では、中段に赤 7 図柄が停止して赤 7 図柄がテンパイ状態になるが、左リール 3 L では中段に赤 7 図柄が停止しない停止表示態様である。したがって、「F_7 フェイクリブ」の当籤時に、押し順（3 → 2 → 1）で赤 7 図柄を目押しすると、第 2 停止リールまでは、赤 7 図柄が中段ラインにテンパイするが第 3 停止が終了すると、中段ラインに赤 7 図柄が揃わない停止表示態様になる。一方、「F_7 揃いリブ」の当籤時に、第 1 停止リールが左リール 3 L の場合は、「C_山リブ_0 1」～「C_山リブ_0 3」（小山リブレイ：R T 3 移行リブレイ）、「C_Vリブ_0 1」～「C_Vリブ_0 2」（小 V リブレイ：R T 3 移行リブレイ）のいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示される。なお、B B 非内部中とは、R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6 のいずれかの遊技状態を指す。

20

【1 4 4 7】

「F_7 フェイクリブ」に当籤した場合、「赤 7 フェイク」に係る図柄組合せが停止表示される押し順が報知されるときがあり、この場合は、何も付与されないと思わせぶりの報知になるが、詳しくは後述する。

30

【1 4 4 8】

なお、「F_7 フェイクリブ」は、構成図柄組合せの中に、A T 直撃または V ストックが 1 個付与される「赤 7 リブ」がさらある。この実施形態では、「赤 7 リブ」を優先的に引き込むリール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる場合（S B 作動時）があるが、詳しくは後述する。

【1 4 4 9】

次に、非押し順役について説明する。

【1 4 5 0】

図 7 8 ～ 図 1 0 4 に示すように、「F_強チェリブ」は、構成図柄組合せの中に、「強チェリブ」がある。ここで、「強チェリブ」は、「C_強チェリブ A_0 1」～「C_強チェリブ A_0 6」、「C_強チェリブ B」、「C_強チェリブ C_0 1」～「C_強チェリブ C_0 3」、「C_強チェリブ D_0 1」～「C_強チェリブ D_0 2」、「C_強チェリブ E_0 1」～「C_強チェリブ E_0 8」の図柄組合せをまとめて称したものであり、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「強チェリブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、当籤役の種別が「強稀役」のカテゴリーで A T 関連抽籤が行われる。また、「強チェリブ」は、R T 状態が R T 2 に移行または維持される R T 2 移行リブレイとしての役割も備える。

40

【1 4 5 1】

50

図 7 8 ～ 図 1 0 4 に示すように、「F_強Cリブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT 6 移行リブ」がある。ここで、「RT 6 移行リブ」は、「C_折れリブA_01」～「C_折れリブA_12」、「C_折れリブB_01」～「C_折れリブB_24」（折れリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「RT 6 移行リブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT 状態が RT 6 に移行または維持される RT 6 移行リプレイの役割を備える。また、「F_強Cリブ」に当籤した場合は、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで AT 関連抽籤が行われる。

【1 4 5 2】

10

図 7 8 ～ 図 1 0 4 に示すように、「F_中チェリブ」は、構成図柄組合せの中に、「中チェリブ」がある。ここで、「中チェリブ（SPリブ）」は、「C_SPリブA_01」～「C_SPリブA_08」、「C_SPリブB_01」～「C_SPリブB_08」、「C_SPリブC_01」～「C_SPリブC_04」、「C_SPリブD_01」～「C_SPリブD_04」、「C_SPリブE_01」～「C_SPリブE_04」の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「中チェリブ（SPリブ）」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、当籤役の種別が「中チェ」のカテゴリーで AT 関連抽籤が行われる。

【1 4 5 3】

20

図 7 8 ～ 図 1 0 4 に示すように、「F_RT1リブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT 1 移行リブ」がある。ここで、「RT 1 移行リブ」は、「C_XUリブ」（右上がりリブ）、「C_XDリブ_01」～「C_XDリブ_06」（右下がりリブ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「RT 1 移行リブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT 状態が RT 1 に移行または維持される。

【1 4 5 4】

なお、「F_RT1リブ」は、構成図柄組合せの中に、RT 3 への移行または維持に係る「RT 3 移行リブ」がさらある。ここで、「RT 3 移行リブ」は、「C_山リブ_01」～「C_山リブ_03」（小山リプレイ）、「C_Vリブ_01」～「C_Vリブ_02」（小Vリプレイ）の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「RT 3 移行リブ」を優先的に引き込むリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる場合（SB 作動時）があるが、詳しくは後述する。

30

【1 4 5 5】

図 7 8 ～ 図 1 0 4 に示すように、「F_RT2リブ」は、構成図柄組合せの中に、「RT 2 移行リブ」がある。ここで、「RT 2 移行リブ」は、「C_BTリブ_01」～「C_BTリブ_06」、「C_CTリブ_01」～「C_CTリブ_20」、「C_TPリブ_01」～「C_TPリブ_04」の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「RT 2 移行リブ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる（図 1 1 9）。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、RT 状態が RT 2 に移行または維持される。

40

【1 4 5 6】

なお、「F_RT2リブ」は、構成図柄組合せの中に、各種抽籤において、当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで行われる「強チェリブ」がさらある。ここで、「強チェリブ」は、「C_強チェリブA_01」～「C_強チェリブA_06」、「C_強チェリブB」、「C_強チェリブC_01」～「C_強チェリブC_03」、「C_強チェリブD_01」～「C_強チェリブD_02」、「C_強チェリブE_01」～「C_強チェリブE_08」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態で

50

は、「強チェリプ」を優先的に引き込むリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる場合 (S B 作動時) があるが、詳しくは後述する。

【1 4 5 7】

図 7 8 ~ 図 1 0 4 に示すように、「F_弱チェリプ」は、構成図柄組合せの中に、「弱チェリプ」がある。ここで、「弱チェリプ」は、「C_弱チェリプ A_0 1」~「C_弱チェリプ A_0 3」、「C_弱チェリプ B」、「C_弱チェリプ C」の図柄組合せをまとめて称したものであり、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「弱チェリプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる (図 1 1 9)。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、各種抽籤において、当籤役の種別 (抽籤フラググループ) が「弱稀リプ」のカテゴリーで抽籤される。

10

【1 4 5 8】

なお、「F_弱チェリプ」は、構成図柄組合せの中に、各種抽籤において、当籤役の種別 (抽籤フラググループ) が「強稀役」のカテゴリーで行われる「強チェリプ」がさらある。ここで、「強チェリプ」は、「C_強チェリプ A_0 1」~「C_強チェリプ A_0 6」、「C_強チェリプ B」、「C_強チェリプ C_0 1」~「C_強チェリプ C_0 3」、「C_強チェリプ D_0 1」~「C_強チェリプ D_0 2」、「C_強チェリプ E_0 1」~「C_強チェリプ E_0 8」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「強チェリプ」を優先的に引き込むリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる場合 (S B 作動時) があるが、詳しくは後述する。

20

【1 4 5 9】

図 7 8 ~ 図 1 0 4 に示すように、「F_弱Cリプ」は、構成図柄組合せの中に、「R T 3 移行リプ」がある。ここで、「R T 3 移行リプ」は、「C_山リプ_0 1」~「C_山リプ_0 3」 (小山リプレイ)、「C_Vリプ_0 1」~「C_Vリプ_0 2」 (小Vリプレイ) の図柄組合せをまとめて称したものであり、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「R T 3 移行リプ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる (図 1 1 9)。当該図柄組合せのいずれかが停止表示された場合は、R T 状態が R T 3 に移行または維持される。

【1 4 6 0】

なお、「F_弱Cリプ」は、構成図柄組合せの中に、R T 6 への移行または維持に係る「R T 6 移行リプ」がさらある。ここで、「R T 6 移行リプ」は、「C_折れリプ A_0 1」~「C_折れリプ A_1 2」の図柄組合せをまとめて称したものである。この実施形態では、「R T 6 移行リプ」を優先的に引き込むリール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる場合 (S B 作動時) があるが、詳しくは後述する。

30

【1 4 6 1】

図 7 8 ~ 図 1 0 4 に示すように、「F_共通ベル A」は、構成図柄組合せの中に、「4 枚ベル」がある。ここで、「4 枚ベル」は、「C_BTベル B_0 1」~「C_BTベル B_0 8」 (下段ベル B)、「C_CTベル B_0 1」~「C_CTベル B_0 4」 (中段ベル B) の図柄組合せをまとめて称したものであり、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「4 枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる (図 1 1 9)。

40

【1 4 6 2】

図 7 8 ~ 図 1 0 4 に示すように、「F_共通ベル B」は、構成図柄組合せの中に、「4 枚ベル」がある。ここで、「4 枚ベル」は、「C_BTベル B_0 1」~「C_BTベル B_0 8」 (下段ベル B)、「C_CTベル B_0 1」~「C_CTベル B_0 4」 (中段ベル B) の図柄組合せをまとめて称したものであり、B B 非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「4 枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる (図 1 1 9)。

【1 4 6 3】

図 7 8 ~ 図 1 0 4 に示すように、「F_弱スイカ」は、構成図柄組合せの中に、「スイ

50

カ」と「1枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「C_XUスイカ_01」～「C_XUスイカ_04」（右上がりスイカ）、「C_XDスイカ_01」～「C_XDスイカ_02」（右下がりスイカ）、「C_山スイカ_01」～「C_山スイカ_02」（小山スイカ）、「C_Vスイカ_01」～「C_Vスイカ_04」（小Vスイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1枚役」は、「C_制御チャンスA_01」～「C_制御チャンスA_06」（チャンス目制御用）の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_弱スイカ」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。

【1464】

「スイカ」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「1枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1枚のメダルの払い出しが得られる。

【1465】

なお「F_弱スイカ」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「弱稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1466】

図78～図104に示すように、「F_強スイカA」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「1枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「C_XUスイカ_01」～「C_XUスイカ_04」（右上がりスイカ）、「C_XDスイカ_01」～「C_XDスイカ_02」（右下がりスイカ）、「C_山スイカ_01」～「C_山スイカ_02」（小山スイカ）、「C_Vスイカ_01」～「C_Vスイカ_04」（小Vスイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1枚役」は、「C_制御チャンスA_01」～「C_制御チャンスA_06」（チャンス目制御用）の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_強スイカA」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。

【1467】

「スイカ」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「1枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる（図119）。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1枚のメダルの払い出しが得られる。

【1468】

なお「F_強スイカA」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別（抽籤フラググループ）が「強スイカ」のカテゴリーで抽籤される。

【1469】

図78～図104に示すように、「F_強スイカB」は、構成図柄組合せの中に、「スイカ」と「1枚役」とがある。ここで、「スイカ」は、「C_XUスイカ_01」～「C_XUスイカ_04」（右上がりスイカ）、「C_XDスイカ_01」～「C_XDスイカ_02」（右下がりスイカ）、「C_山スイカ_01」～「C_山スイカ_02」（小山スイカ）、「C_Vスイカ_01」～「C_Vスイカ_04」（小Vスイカ）、「C_CTスイカ_01」～「C_CTスイカ_06」（中段スイカ）の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1枚役」は、「C_制御チャンスA_01」～「C_制御チャンスA_06」（

チャンス目制御用)、「C_制御チャンスB_01」～「C_制御チャンスB_02」(チャンス目制御用)の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_強スイカA」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「スイカ」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

【1470】

「スイカ」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「1枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。「スイカ」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1枚のメダルの払い出しが得られる。

10

【1471】

なお「F_強スイカB」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強スイカ」のカテゴリーで抽籤される。

【1472】

図78～図104に示すように、「F_強チェリー」は、構成図柄組合せの中に、「単チェリー」と「1枚役」とがある。ここで、「単チェリー」は、「C_チャンス役_01」～「C_チャンス役_24」の図柄組合せをまとめて称したものであり、「1枚役」は、「C_制御チャンスD_01」～「C_制御チャンスD_08」(チャンス目制御用)の図柄組合せをまとめて称したものである。「F_強チェリー」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「単チェリー」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

20

【1473】

「単チェリー」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、次の優先入賞図柄組合せとして「1枚役」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。「単チェリー」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、4枚のメダルの払い出しが得られる。一方、「1枚役」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1枚のメダルの払い出しが得られる。

30

【1474】

なお「F_強チェリー」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1475】

図78～図104に示すように、「F_強ベルA」は、構成図柄組合せの中に、「15枚ベル」がある。ここで、「15枚ベル」は、「C_XUベルA_01」～「C_XUベルA_04」(右上がりベルA)、「C_BTベルA_01」～「C_BTベルA_02」(下段ベルA)、「C_XDベルA_01」～「C_XDベルA_24」(右下がりベルA)、「C_TPベルA_01」～「C_TPベルA_03」(上段ベルA)の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「15枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

40

【1476】

なお「F_強ベルA」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1477】

図78～図104に示すように、「F_強ベルB」は、構成図柄組合せの中に、「15枚ベル」がある。ここで、「15枚ベル」は、「C_XDベルB_01」～「C_XDベル

50

B_06」(右下がりベルB)、「C_CTベルA_01」～「C_CTベルA_04」(中段ベルA)の図柄組合せをまとめて称したものであり、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず「15枚ベル」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

【1478】

なお「F_強ベルB」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1479】

図78～図104に示すように、「F_SP役」は、構成図柄組合せの中に、「リーチ目」がある。ここで、「リーチ目」は、「C_特殊役A_01」～「C_特殊役A_02」、
「C_特殊役B_01」～「C_特殊役B_02」、「C_特殊役C_01」～「C_特殊役C_02」、
「C_特殊役D_01」～「C_特殊役D_06」、「C_特殊役E_01」～「C_特殊役E_06」、
「C_特殊役F_01」～「C_特殊役F_06」、「C_特殊役G_01」～「C_特殊役G_06」、
「C_特殊役H_01」～「C_特殊役H_06」、「C_特殊役I_01」～「C_特殊役I_08」、
「C_特殊役J」、「C_特殊役K_01」～「C_特殊役K_03」、「C_特殊役L_01」～「C_特殊役L_04」、
「C_特殊役M_01」～「C_特殊役M_03」の図柄組合せをまとめて称したものである。

「F_SP役」は、BB非内部中で当籤したときには、押し順に関わらず優先的に「リーチ目」に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる(図119)。

【1480】

「リーチ目」は、ストップボタン8L, 8C, 8Rの操作タイミングによっては、入賞ラインに図柄を引き込めない場合があり、この場合は、「F_SP役」に当籤したにも関わらず、いずれの構成図柄組合せも入賞ラインに停止表示されない、取りこぼしが発生する。「リーチ目」に係るいずれかの図柄組合せが入賞ラインに停止表示されると、1枚のメダルの払い出しが得られる。

【1481】

なお「F_SP役」に当籤した場合は、各種抽籤において、主に当籤役の種別(抽籤フラググループ)が「強稀役」のカテゴリーで抽籤される。

【1482】

(SB作動中の各当籤役の取り扱い)

図73に示すように、「F_SIN1」～「F_SIN32」(シングルボーナス)に当籤し、当該遊技で入賞に係る図柄組合せが入賞ラインに停止表示された場合は、次の遊技の遊技状態がSB作動中(SB状態)に移行する(図73の(13))。シングルボーナスは1遊技で終了し、終了後は入賞時に滞在していた遊技状態に戻る(図73の(12))。

【1483】

「F_SIN1」～「F_SIN32」(シングルボーナス)は、RT状態が、RT0、RT1、RT2、RT3、RT6の場合に役抽籤の対象になっており、これらの遊技状態に滞在しているときに入賞し得る(図73、図75)。なお、図75ではRT5の遊技状態のときもシングルボーナスに抽籤値(各1080)が設定されているが、RT5はボーナスを持ち越している状態であるため、これらに当籤した場合は抽籤結果が「ハズレ」として取り扱われる。

【1484】

SB作動中は、一般遊技状態(RT0、RT1、RT2、RT3、RT6)とは異なる内部抽籤テーブルを用いて役抽籤が行われる。さらに、SB作動中は、入賞したときの遊技状態(RT0、RT1、RT2、RT3、RT6)に応じた抽籤テーブルが設けられている(図76)。

【1485】

つまり、遊技状態がRT0のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次

10

20

30

40

50

の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ０）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ１のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ１）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ２のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ２）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ３のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ３）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。また、遊技状態がＲＴ６のときにシングルボーナスのいずれかに入賞した場合は、次の遊技（ＳＢ状態）では、ＳＢ（ＲＴ６）用の内部抽籤テーブル（図７６）を用いて役抽籤が行われる。

10

【１４８６】

「Ｆ＿ＳＩＮ１」～「Ｆ＿ＳＩＮ３２」それぞれの構成図柄組合せは、ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作タイミングによっては、入賞ラインに停止表示させることができない場合がある。この場合は、当籤したにも関わらず、構成図柄組合せが入賞ラインに停止表示されない、取りこぼしが発生する。ただし、「Ｆ＿ＳＩＮ１」～「Ｆ＿ＳＩＮ３２」（シングルボーナス）の場合は、ビッグボーナス（「Ｆ＿赤７同色」、「Ｆ＿赤７異色」、「Ｆ＿白７同色」、「Ｆ＿白７異色」）のように、フラグ間状態（ＲＴ５）に移行して内部当籤役を持ち越すことはない。したがって、シングルボーナスの場合は、当籤した遊技で入賞させることができないければ、ＳＢ作動中（ＳＢ状態）には移行しない。

20

【１４８７】

なお、遊技状態がＲＴ０のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ＿ＲＴ１リプ」、「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ」、「Ｆ＿弱チェリプ」、「Ｆ＿弱Ｃリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ０）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ０）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４８８】

また、遊技状態がＲＴ１のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ＿ＲＴ１リプ」、「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ」、「Ｆ＿弱チェリプ」、「Ｆ＿弱Ｃリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ１）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ１）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図

30

【１４８９】

また、遊技状態がＲＴ２のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ１）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ１）の内部抽籤テーブル）のときも、当該役（「Ｆ＿ＲＴ２移行リプ」）が役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４９０】

また、遊技状態がＲＴ３のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ＿７揃いリプ」、「６弱Ｃリプ」、「６弱強Ｃリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ３）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ３）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

40

【１４９１】

また、遊技状態がＲＴ６のときは、役抽籤の対象として、「Ｆ＿７揃いリプ」、「Ｆ＿７フェイクリプ」があり、当該ＲＴ状態（ＲＴ６）のときにシングルボーナスに入賞すると移行するＳＢ状態（図７６のＳＢ（ＲＴ６）の内部抽籤テーブル）のときも、これらの全てが役抽籤の対象になっている（図７５、図７６）。

【１４９２】

なお、この実施形態では、一般遊技状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ６）で当籤した場合よりも、当該一般遊技状態で入賞したシングルボーナスに基づくＳＢ状態で当籤した場合の方が、遊技状態の移行や各種抽籤で有利となるように当籤役（抽籤フラ

50

ググループ)の変換が行われる。当該変換は、全てのストップボタン8L, 8C, 8Rの停止操作が終わった後に行われるのではなく、スタートレバー7が操作された時点で行われる。なお、この実施形態では、有利となる当籤役(抽籤フラググループ)に係る図柄組合せが停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われることから、当該変換は、全てのストップボタン8L, 8C, 8Rの停止操作が終わった後に行われるようにすることもできる。

【1493】

例えば、RT0で「F_RT1リブ」に当籤した場合は、当籤役(抽籤フラググループ)が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するSB状態(SB(RT0))で「F_RT1リブ」に当籤した場合は、当籤役(抽籤フラググループ)が「リブ」よりも有利な「弱稀リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

10

【1494】

また、RT0で「F_RT1リブ」に当籤した場合と、SB状態(SB(RT0))で「F_RT1リブ」に当籤した場合とで、リール3L, 3C, 3Rの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「F_RT1リブ」は、構成図柄組合せとして、「RT1移行リブ(図119)」のみならず「RT3移行リブ」の図柄組合せを含んでいる。そして、RT0で「F_RT1リブ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「RT1移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。これに対して、SB状態(SB(RT0))で「F_RT1リブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。

20

【1495】

したがって、RT0で「F_RT1リブ」に当籤した場合は、「RT1移行リブ(図119)」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がRT1に移行するが、SB状態(RT0)で「F_RT1リブ」に当籤した場合は、「RT3移行リブ(図119)」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、SB状態(RT0)の終了後に、遊技状態がRT1よりも有利なRT3に移行する。

【1496】

SB状態(SB(RT1))で「F_RT1リブ」に当籤した場合も同様に、RT1で「F_RT1リブ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役(抽籤フラググループ)の変換(「リブ」→「弱稀リブ」)およびリール3L, 3C, 3Rの停止制御の変更(「RT1移行リブ」→「RT3移行リブ」)が行われる。

30

【1497】

また、例えば、RT0で「F_RT2リブ」に当籤した場合は、当籤役(抽籤フラググループ)が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するSB状態(SB(RT0))で「F_RT2リブ」に当籤した場合は、当籤役(抽籤フラググループ)が「リブ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

40

【1498】

また、RT0で「F_RT2リブ」に当籤した場合と、SB状態(SB(RT0))で「F_RT2リブ」に当籤した場合とで、リール3L, 3C, 3Rの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「F_RT2リブ」は、構成図柄組合せとして、「RT2移行リブ(図119)」のみならず「強チェリブ」の図柄組合せを含んでいる。そして、RT0で「F_RT2リブ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「RT2移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。これに対して、SB状態(SB(RT0))で「F_RT2リブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「強チェリブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。

50

【1499】

したがって、RT0で「F_RT2リブ」に当籤した場合は、「RT2移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がRT2に移行する。一方、SB状態（RT0）で「F_RT2リブ」に当籤した場合は、「強チェリブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。「強チェリブ」はRT2移行リプレイとして機能するため、SB状態（RT0）で「F_RT2リブ」に当籤した場合も、SB状態（RT0）の終了後に、遊技状態がRT2に移行する。

【1500】

SB状態（SB（RT1））またはSB状態（SB（RT2））で「F_RT2リブ」に当籤した場合も同様に、RT1またはRT2で「F_RT2リブ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「リブ」→「強稀役」）およびルール3L, 3C, 3Rの停止制御の変更（「RT2移行リブ」→「強チェリブ」）が行われる。

【1501】

また、例えば、RT0で「F_弱Cリブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われるが、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するSB状態（SB（RT0））で「F_弱チェリブ」に当籤した場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リブ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【1502】

また、RT0で「F_弱Cリブ」に当籤した場合と、SB状態（SB（RT0））で「F_弱Cリブ」に当籤した場合とで、ルール3L, 3C, 3Rの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「F_弱Cリブ」は、構成図柄組合せとして、「RT3移行リブ（図119）」のみならず「RT6移行リブ」の図柄組合せを含んでいる。そして、RT0で「F_弱Cリブ」に当籤した場合は、押し順とは関係なく「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、ルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。これに対して、SB状態（SB（RT0））で「F_弱Cリブ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「RT6移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、ルール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。

【1503】

したがって、RT0で「F_弱Cリブ」に当籤した場合は、「RT3移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態（RT状態）がRT3に移行する。一方、SB状態（RT0）で「F_弱Cリブ」に当籤した場合は、「RT6移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、SB状態（RT0）の終了後に、遊技状態がRT3よりも有利なRT6に移行する。

【1504】

SB状態（SB（RT1））で「F_弱Cリブ」に当籤した場合も同様に、RT1で「F_弱Cリブ」に当籤した場合よりも有利になるように当籤役（抽籤フラググループ）の変換（「弱稀リブ」→「強稀役」）およびルール3L, 3C, 3Rの停止制御の変更（「RT3移行リブ」→「RT6移行リブ」）が行われる。

【1505】

また、例えば、RT3で「6択弱Cリブ：「F_弱Cリブ123」、「F_弱Cリブ132」、「F_弱Cリブ213」、「F_弱Cリブ231」、「F_弱Cリブ312」、「F_弱Cリブ321」」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「弱稀リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われ、それ以外の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するSB状態（SB（RT3））で「6択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」よりも「弱稀リブ」よりも有利な「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

【1506】

また、RT3で「6択弱Cリブ」に当籤した場合と、SB状態（SB（RT3））で「6択弱Cリブ」に当籤した場合とで、リール3L，3C，3Rの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「6択弱Cリブ」は、いずれも構成図柄組合せとして、「RT1移行リブ（図119）」、「RT3移行リブ（図119）」のみならず「RT6移行リブ（図119）」の図柄組合せを含んでいる。そして、RT3で「6択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は「RT3移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L，3C，3Rの停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「RT1移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L，3C，3Rの停止制御が行われる。これに対して、SB状態（SB（RT3））で「6択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく「RT6移行リブ（図119）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L，3C，3Rの停止制御が行われる。

10

【1507】

したがって、RT3で「6択弱Cリブ」のいずれかに当籤した際、正解の押し順であった場合は「RT3移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がRT3に維持され、その他の押し順であった場合は「RT1移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がRT3よりも不利なRT1に移行する。一方、SB状態（RT3）で「6択弱Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、「RT6移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、SB状態（RT3）の終了後に、遊技状態がRT3よりも有利なRT6に移行する。

20

【1508】

また、例えば、RT3で「6択強Cリブ：「F_強Cリブ123」、「F_強Cリブ132」、「F_強Cリブ213」、「F_強Cリブ231」、「F_強Cリブ312」、「F_強Cリブ321」」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われ、それ以外の押し順であった場合は、当籤役（抽籤フラググループ）が「リブ」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行するSB状態（SB（RT3））で「6択強Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく当籤役（抽籤フラググループ）が、正解の押し順であった場合と同様の「強稀役」のカテゴリーで各種抽籤が行われる。

30

【1509】

また、RT3で「6択強Cリブ」に当籤した場合と、SB状態（SB（RT3））で「6択強Cリブ」に当籤した場合とで、リール3L，3C，3Rの停止制御も変更される。具体的には、上記したように、「6択強Cリブ」は、いずれも構成図柄組合せとして、「RT1移行リブ（図119）」、「RT6移行リブ（図119）」の図柄組合せを含んでいる。そして、RT3で「6択強Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、正解の押し順であった場合は「RT6移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L，3C，3Rの停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「RT1移行リブ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L，3C，3Rの停止制御が行われる。これに対して、SB状態（SB（RT3））で「6択強Cリブ」のいずれかに当籤した場合は、押し順に関係なく「RT6移行リブ（図119）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール3L，3C，3Rの停止制御が行われる。

40

【1510】

したがって、RT3で「6択強Cリブ」のいずれかに当籤した際、正解の押し順であった場合は「RT6移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、遊技状態がRT3よりも有利なRT6に移行し、その他の押し順であった場合は「RT1移行リブ（図119）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、

50

遊技状態が R T 3 よりも不利な R T 1 に転落（移行）する。一方、S B 状態（R T 3）で「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤した場合は、「R T 6 移行リプ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることにより、S B 状態（R T 3）の終了後に、遊技状態が R T 3 よりも有利な R T 6 に移行する。

【1 5 1 1】

また、例えば、R T 3 で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃 A T または V ストックが 1 個付与される。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行する S B 状態（S B（R T 3））で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合も、押し順に関係なく直撃 A T または V ストックが 1 個付与される。

【1 5 1 2】

また、R T 3 で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合と、S B 状態（S B（R T 3））で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合とで、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が変更される。具体的には、上記したように、「F_7 揃いリプ」は、構成図柄組合せとして、「R T 3 移行リプ（図 1 1 9）」、「赤 7 リプ（図 1 1 9）」の図柄組合せを含んでいる。そして、R T 3 で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合は、第 1 停止リールが中リール 3 C または右リール 3 R となる押し順であった場合は「赤 7 リプ（図 1 1 9）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われ、それ以外の押し順（第 1 停止リールが左リール 3 L）であった場合は「R T 3 移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる。これに対して、S B 状態（S B（R T 3））で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「R T 6 移行リプ（図 1 1 9）」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が行われる。

【1 5 1 3】

したがって、R T 3 で「F_7 揃いリプ」に当籤した際、第 1 停止リールが中リール 3 C または右リール 3 R となる押し順であった場合は、赤 7 図柄を目押しすると、中段ラインに赤 7 図柄が揃う停止表示態様になり、直撃 A T または V ストックが 1 個付与される。また、R T 3 で「F_7 揃いリプ」に当籤した際、第 1 停止リールが左リール 3 L となる押し順であった場合は、赤 7 図柄を目押ししても中段ラインに赤 7 図柄が揃うことはなく、「R T 3 移行リプ（図 1 1 9）」のいずれかの図柄組合せが停止表示されるものの、直撃 A T または V ストックが 1 個付与される。このときの R T 状態は、R T 3 が維持される。一方、S B 状態（R T 3）で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく、赤 7 図柄を目押しすると、中段ラインに赤 7 図柄が揃う停止表示態様になり、直撃 A T または V ストックが 1 個付与される。

【1 5 1 4】

S B 状態（S B（R T 6））で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合も同様にリール 3 L，3 C，3 R の停止制御の変更（第 1 停止リールが中リール 3 C または右リール 3 R の場合にのみ「赤 7 リプ」→押し順に関係なく「赤 7 リプ」）が行われる。

【1 5 1 5】

また、例えば、R T 6 で「F_7 フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃 A T および V ストックのいずれも付与されない。一方、当該遊技状態でシングルボーナスに入賞したことにより移行する S B 状態（S B（R T 6））で「F_7 揃いリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく直撃 A T または V ストックが 1 個付与される。

【1 5 1 6】

また、R T 6 で「F_7 フェイクリプ」に当籤した場合と、S B 状態（S B（R T 6））で「F_7 フェイクリプ」に当籤した場合とで、リール 3 L，3 C，3 R の停止制御が変更される。具体的には、上記したように、「F_7 フェイクリプ」は、構成図柄組合せとして、「R T 3 移行リプ（図 1 1 9）」、「赤 7 フェイク（図 1 1 9）」、「赤 7 リプ（図 1 1 9）」の図柄組合せを含んでいる。そして、R T 6 で「F_7 フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順（3→2→1）であった場合は「赤 7 フェイク（図 1 1 9）」に

係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われ、それ以外の押し順であった場合は「R T 3 移行リプ」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる。これに対して、S B 状態 (S B (R T 6)) で「F_7 フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく「赤 7 リプ (図 1 1 9)」に係る図柄組合せが優先的に入賞ラインに停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われる。

【1 5 1 7】

したがって、R T 6 で「F_7 フェイクリプ」に当籤した際、押し順 (3 → 2 → 1) であった場合は、赤 7 図柄を目押しすると、中段ラインの中リール 3 C と右リール 3 R とに赤 7 図柄が揃って赤 7 図柄のテンパイ状態になるが、左リール 3 L に赤 7 図柄を目押ししても中段に赤 7 図柄が停止しない停止表示態様になり、直撃 A T および V ストックのいずれも付与されない。また、R T 6 で「F_7 フェイクリプ」に当籤した際、押し順 (3 → 2 → 1) 以外であった場合は、赤 7 図柄を目押ししても中段ラインに赤 7 図柄が揃うことはなく、「R T 3 移行リプ (図 1 1 9)」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、直撃 A T および V ストックのいずれも付与されない。このときの R T 状態は、R T 6 から不利な R T 3 に転落 (移行) する。一方、S B 状態 (R T 6) で「F_7 フェイクリプ」に当籤した場合は、押し順に関係なく、赤 7 図柄を目押しすると、中段ラインに赤 7 図柄が揃う停止表示態様になり、直撃 A T または V ストックが 1 個付与される。

【1 5 1 8】

なお、S B 状態 (S B (R T 0)、S B (R T 1)、S B (R T 2)、S B (R T 3)、S B (R T 6)) では、それぞれシングルボーナスが役抽籤の対象になっているが、当該遊技で入賞した場合は、次の遊技も引き続き S B 状態 (S B (R T 0)、S B (R T 1)、S B (R T 2)、S B (R T 3)、S B (R T 6)) になる。

【1 5 1 9】

また、上記した実施形態では、S B 状態中に有利な役に変換される再遊技役に当籤した場合は、押し順や目押しタイミングに関わらず、変換後の有利な役に係る図柄組合せが停止表示されるように、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止制御が行われるように構成したが、特定の押し順や特定の目押しタイミングのときだけ、変換後の有利な役に係る図柄組合せが停止表示されるようにしてもよい。

【1 5 2 0】

ここまで (S B 作動中の各当籤役の取り扱い) の項目内で S B 状態の恩恵として、当籤役の少なくとも一部について遊技者に有利な方向での抽籤フラググループの変換が行われることで A T 等の付与に関する判定が、S B 状態を他の所定の状態 (例えば、通常 (有利区間) の S B 非作動中など) と比べて有利なものとする点を説明した。もっとも、S B 状態を有利な状態とする手法はこれに限定されず、他の所定の状態よりも遊技者にとって有利な判定が実行可能であればよい。例えば、S B 状態中の A T 関連抽籤の抽籤テーブルとして他の所定の状態よりも有利な抽籤係数 (抽籤値) が設定された抽籤テーブルを設け、S B 中はその抽籤テーブルを参照することで有利な判定が行われるものとしてもよい。このような別テーブルを設ける手法とフラグ変換の手法とを組合せてもよい。さらに、S B 状態中のみ高確や超高確など上位の状態と扱うものとしたり、有利なモードに滞在しているものとして A T 関連の判定を実行可能としたりしても良い。これまでに例示された手法を 1 つ用いてもよいし、複数の手法を適宜組み合わせ用いても良い。なお、本実施形態の上記説明述べたフラグ変換の手法によると、S B 状態専用の抽籤テーブルを設けた場合よりも抽籤に係るプログラムの容量を節約できるというメリットもある。

【1 5 2 1】

また、S B 状態ではリール停止制御の変更が行われるものとして説明したが、リール停止制御を行わず、S B が作動していない遊技と同様のリール停止制御としてもよい。

【1 5 2 2】

また、シングルボーナス役 (「F_S I N 1」～「F_S I N 3 2」) が入賞した場合にその旨を示唆又は報知する演出 (例えば、特別入賞音や次ゲームはチャンスである旨を

10

20

30

40

50

示唆する演出)を行ってもよい。また、S B 状態の遊技においてS B 状態である旨または少なくとも何らかのチャンス状態である旨を示唆又は報知する演出を行うものとしてもよい。

【1523】

ここまでシングルボーナス作動中における当籤役の格上げ(有利な役への変換)とリール制御変更について説明したが、これらの処理についてはシングルボーナス作動中(S B 状態)以外の所定の状態で行っても良い。遊技の進行の中で発生し得る所定の状態中において格上げ処理又は/及びリール制御変更が行われるものとするにより、当籤役に対する期待感が該所定の状態と比べて変化し、ゲーム性を多彩なものとするができる。ここで所定の状態とは、例えば以下のような状態が考えられる。

- ・R B 作動中(1種特別役物作動中)
 - ・B B 作動中の一般中(1種役物連動作動装置作動中の1種特別役物非作動中)
 - ・B B 中R B 作動中(1種役物連動作動装置作動中の1種特別役物作動中)
 - ・C B 作動中(2種特別役物作動中)
 - ・M B 作動中の一般中(2種役物連動作動装置作動中の2種特別役物非作動中)
 - ・M B 作動中のC B 作動中(2種役物連動作動装置作動中の2種特別役物作動中)
 - ・いずれのボーナス役のフラグ間
 - ・ボーナスフラグ間を基本的な状態とする機種での、ボーナス非フラグ間
- また、これら以外の状態において同様の処理を行ってもよい。

【1524】

[12-6. 内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係、抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係]

続いて、第4の遊技機であるパチスロ機1における遊技の流れの詳細について説明する。ここで、パチスロ機1では、内部当籤役などに基づき各種の抽籤を行うが、以下では、内部当籤役を抽籤フラグに変換して各種抽籤を行ったり、さらに、抽籤フラグを抽籤フラググループに変換して各種の抽籤を行ったりする。

【1525】

図120及び図121は、内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示す図である。第4の遊技機であるパチスロ機1では、各種の抽籤をスタートレバー7の操作時(スタート時)又はストップボタン8L, 8C, 8Rのうちの3停(第3停止、最終停止)に対応するストップボタンを離した時(3off時)に行うことがある。図120は、スタートレバー7の操作時に行う各種の抽籤に用いる内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示し、図121は、3off時に行う各種の抽籤に用いる内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を示す。図120では、S B 状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「■」で示し、B B 一般状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「◆」で示し、図190のナビ種別「1」～「6」時での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「※」で示し、その他の状態での内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「●」で示している。また、図121では、内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係を「●」で示している。

【1526】

図122から図125は、抽籤フラグと抽籤フラググループとの対応関係を示す図であり、図122～図125の抽籤フラググループ1～5、8～14、16～23は、夫々、抽籤フラグを複数の抽籤フラググループに分類したものであり、各種の抽籤に利用される。ここで、図122の抽籤フラググループ1において、「●」印が記された抽籤フラグが対応する抽籤フラググループに属するように分類される。つまり、抽籤フラググループ1は、抽籤フラグ「はずれ」「中チェ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役A」「強稀役B」が抽籤フラググループ「その他」に分類され、抽籤フラグ「ベル」が抽籤フラググループ「ベル」に分類される。なお、抽籤フラググループ1において、「●」印が記されていない抽籤フラグは、抽籤フラググループ1を用いる抽籤の対象外である。

【1527】

D1の抽籤フラググループ1と同様に、図122～図125の抽籤フラググループ2～

5、8～14、16～23の夫々において、「●」印が記された抽籤フラグが対応する抽籤フラググループに属するように分類される。なお、抽籤フラググループ2～5、8～14、16～23それぞれにおいて、「●」印が記されていない抽籤フラグは、抽籤フラググループ2～5、8～14、16～23それぞれを用いる抽籤の対象外である。

【1528】

〔12-7. 各種データテーブル〕

続いて、図126～図177を参照して、メインROM102に記憶される各種のデータテーブルについて説明する。なお、主制御回路100は、0～255の範囲の乱数値（すなわち、確率分母256）を用いて以下に示すデータテーブルを用いた抽籤を行う。なお、図126～図177の一部の図面では、図面を見やすくするために、抽籤テーブルの表などで係数0となっているマスの一部を黒く塗りつぶしたものとしている。

10

【1529】

〔12-7-1. 有利区間移行・CZモード抽籤テーブル〕

続いて、図126は、有利区間への移行抽籤（有利区間移行抽籤）と、有利区間移行抽籤の当籤時にCZモードの抽籤（CZモード抽籤）とを一つの抽籤で行う有利区間移行・CZモード抽籤に用いる有利区間移行・CZモード抽籤テーブルである。図126（a）は、図122の抽籤フラググループ1での抽籤フラググループが「その他」である場合に参照される有利区間移行・CZモード抽籤テーブルであり、図126（b）は、図122の抽籤フラググループ1での抽籤フラググループが「ベル」である場合に参照される有利区間移行・CZモード抽籤テーブルである。

20

【1530】

図126（a）の有利区間移行・CZモード抽籤テーブルは、設定（「設定1」～「設定6」）毎に有利区間移行・CZモード抽籤の抽籤結果（「非当籤」「移行+CZモードA」「移行+CZモードB」「移行+CZモードC」「移行+CZモードD」）についての抽籤値の情報を規定する。また、図126（b）の有利区間移行・CZモード抽籤テーブルは、設定（「設定1」～「設定6」）毎に有利区間移行・CZモード抽籤の抽籤結果（「非当籤」「移行+CZモードD」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1531】

〔12-7-2. 初期レゾナンスポイント抽籤テーブル〕

続いて、図127は、有利区間移行時に所持するレゾナンスポイントの初期値を決定する初期レゾナンスポイント抽籤に用いる初期レゾナンスポイント抽籤テーブルである。

30

【1532】

図127の初期レゾナンスポイント抽籤テーブルは、設定（「設定2, 4」「設定1, 6」「設定3, 5」）毎に初期レゾナンスポイント抽籤の抽籤結果（「0ポイント」「50ポイント」「100ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1533】

〔12-7-3. 次回CZR発動抽籤テーブル〕

続いて、図128は、次回CZのCZ種別を「CZR」にするか否か（CZRを発動するか否か）を決定する次回CZR発動抽籤に用いる次回CZR発動抽籤テーブルである。

【1534】

図128の次回CZR発動抽籤テーブルは、次回CZR発動抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。

40

【1535】

〔12-7-4. BB間ゲーム数初期値抽籤テーブル〕

続いて、図129は、BB間ゲーム数カウンタに設定するゲーム数の初期値を決定するBB間ゲーム数初期値抽籤に用いるBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルである。

【1536】

図129のBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルは、設定（「設定1」～「設定6」）毎にBB間ゲーム数初期値抽籤の抽籤結果（「0G」「500G」）についての抽籤値の情報を規定する。

50

【1537】

【12-7-5. 小役CZ予備抽籤テーブル】

続いて、図130は、CZ当籤前小役CZ抽籤（後述）を実施するか否かを決定する小役CZ予備抽籤に用いる小役CZ予備抽籤テーブルである。

【1538】

図130の小役CZ予備抽籤テーブルは、CZモード（「モードA」「モードB」「モードC」「モードD」）毎に小役CZ予備抽籤の抽籤結果（「小役CZ抽籤実施なし」「小役CZ抽籤実施あり」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1539】

【12-7-6. CZ当籤前小役CZ抽籤テーブル】

続いて、図131～図133は、Vストックの個数が「0個」である場合に行われる、CZへの移行抽籤（CZ移行抽籤）と、CZ移行抽籤の当籤時にVストックの獲得個数の抽籤（Vストック獲得数抽籤）と、CZ前兆のゲーム数などに関わるフェイクパターンの抽籤（フェイクパターン抽籤）とを一つの抽籤で行うCZ当籤前小役CZ抽籤に用いるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルである。図131（a）は、設定が「設定1, 3」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図131（b）は、設定が「設定2, 5」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図131（c）は、設定が「設定4, 6」であり、かつ、滞在状態が「低確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルである。また、図132（d）は、設定が「設定1, 3」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図132（e）は、設定が「設定2, 5」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図132（f）は、設定が「設定4, 6」であり、かつ、滞在状態が「高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルである。図133（g）は、設定が「設定1, 3」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図133（h）は、設定が「設定2, 5」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルであり、図133（i）は、設定が「設定4, 6」であり、かつ、滞在状態が「超高確」である場合に参照されるCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルである。

【1540】

図131～図133のCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ2での抽籤フラググループ（「その他」「ベル」「弱稀リプ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」）毎にCZ当籤前小役CZ抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイクパターン1）」「Vストック1個獲得（フェイクパターン1）」「Vストック2個獲得（フェイクパターン1）」「非当籤（フェイクパターン2）」「Vストック1個獲得（フェイクパターン2）」「Vストック2個獲得（フェイクパターン2）」）についての抽籤値の情報を規定する。ここで、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「〇〇〇」は、CZ移行抽籤及びVストック獲得数抽籤に関する部分であり、「Vストック1個獲得」及び「Vストック2個獲得」の場合がCZ移行抽籤の当籤（CZへの移行）である。また、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「□□□」は、フェイクパターン抽籤に関する部分である。

【1541】

【12-7-7. CZ当籤後小役CZ抽籤テーブル】

続いて、図134は、Vストックの個数が「1個」以上である場合に行われる、Vストックの獲得個数の抽籤（Vストック獲得数抽籤）である、CZ当籤後小役CZ抽籤に用いるCZ当籤後小役CZ抽籤テーブルである。

【1542】

図134のCZ当籤後小役CZ抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ3での抽籤フラググループ（「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にCZ当籤後小

役 C Z 抽籤の抽籤結果（「非当籤」「V ストック 1 個獲得」「V ストック 2 個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 4 3】

【1 2 - 7 - 8 . B B 当籤時 C Z 抽籤テーブル】

続いて、図 1 3 5 は、V ストックの獲得個数の抽籤（V ストック獲得数抽籤）と、C Z 前兆のゲーム数などに関わるフェイクパターンの抽籤（フェイクパターン抽籤）とを一つの抽籤で行う B B 当籤時 C Z 抽籤に用いる B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルである。V ストックの個数が「0 個」の場合に行われる B B 当籤時 C Z 抽籤は、C Z への移行抽籤（C Z 移行抽籤）の機能を兼ねる。図 1 3 5（a）は、V ストックが「0 個」である場合に参照される B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルであり、図 1 3 5（b）は、V ストックが「1 個」以上である場合に参照される B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルである。

10

【1 5 4 4】

図 1 3 5（a）の B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルは、滞在状態（「低確」「高確」「超高確」）毎に B B 当籤時 C Z 抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイクパターン 1）」「V ストック 1 個獲得（フェイククリア）」「V ストック 1 個獲得（フェイクパターン 1）」「V ストック 2 個獲得（フェイククリア）」）についての抽籤値の情報を規定する。図 1 3 5（b）の B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルは、滞在状態（「低確」「高確」「超高確」）毎に B B 当籤時 C Z 抽籤の抽籤結果（「非当籤（フェイク非当籤）」「非当籤（フェイククリア）」「V ストック 1 個獲得（フェイククリア）」「V ストック 2 個獲得（フェイククリア）」）についての抽籤値の情報を規定する。ここで、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「〇〇〇」は、V ストック獲得数抽籤に関する部分であり、V ストックの個数が「0 個」の場合に行われる B B 当籤時 C Z 抽籤における「V ストック 1 個獲得」及び「V ストック 2 個獲得」の場合は C Z 移行抽籤の当籤（C Z への移行）である。また、抽籤結果「〇〇〇（□□□）」における「□□□」は、フェイクパターン抽籤に関する部分である。なお、「フェイククリア」当戦時に C Z 前兆カウンタは初期化される（「0」にされる）。

20

【1 5 4 5】

【1 2 - 7 - 9 . C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図 1 3 6 は、C Z 前兆のゲーム数を決定する C Z 前兆ゲーム数抽籤に用いる C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

30

【1 5 4 6】

図 1 3 6 の C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルは、フェイクパターン（「フェイクパターン 1」～「フェイクパターン 3」）から生成されるフェイクテーブル（「テーブル 1」～「テーブル 8」）毎に C Z 前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「5～8 G」「9～12 G」「13～16 G」「17～20 G」「21～24 G」「25～28 G」「29～32 G」「33～36 G」）についての抽籤値の情報を規定する。なお、C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルの抽籤結果には C Z 前兆のゲーム数に範囲を持たせており、C Z 前兆のゲーム数はその範囲内で均等に決定される。

【1 5 4 7】

【1 2 - 7 - 10 . B B 前兆ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図 1 3 7 は、B B 前兆のゲーム数を決定する B B 前兆ゲーム数抽籤に用いる B B 前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

40

【1 5 4 8】

図 1 3 7 の B B 前兆ゲーム数抽籤テーブルは、B B 前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「1 G」～「8 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 4 9】

【1 2 - 7 - 11 . 通常中高確移行抽籤テーブル】

続いて、図 1 3 8 は、滞在状態の移行抽籤（滞在状態移行抽籤）と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤（高確保障加算ゲーム数抽籤）を一つの抽籤で行う通常中高確移行抽籤に用いる通常中高確移行抽籤テーブルである。図 1 3 8（

50

a) は、滞在状態が「低確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルであり、図 138 (b) は、滞在状態が「高確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルであり、図 138 (c) は、滞在状態が「超高確」である場合に参照される通常中高確移行抽籤テーブルである。

【1550】

図 138 (a), (b) の通常中高確移行抽籤テーブルは、図 122 の抽籤フラググループ 4 での抽籤フラググループ (「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」) 毎に通常中高確移行抽籤の抽籤結果 (「移行なし」「高確+高確保障カウンタ 10 加算」「高確+高確保障カウンタ 20 加算」「高確+高確保障カウンタ 30 加算」「超高確」) についての抽籤値の情報を規定する。図 138 (c) の通常中高確移行抽籤テーブルは、図 122 の抽籤フラググループ 4 での抽籤フラググループ (「弱稀リプ」「スイカ」「強稀役」) 毎に通常中高確移行抽籤の抽籤結果 (「移行なし」「高確+高確保障カウンタ 10 加算」) についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「+高確保障カウンタ○○○加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

10

【1551】

【12-7-12. 高確転落抽籤テーブル】

続いて、図 139 は、滞在状態を「高確」から「低確」に転落させるか否かを決定する高確転落抽籤に用いる高確転落抽籤テーブルである。

【1552】

図 139 の高確転落抽籤テーブルは、遊技状態 (「通常 (有利区間中)」「NAT」) 毎に高確転落抽籤の抽籤結果 (「低確」「高確」) についての抽籤値の情報を規定する。

20

【1553】

【12-7-13. 通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 140 は、レゾナンスポイントの獲得数を決定する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いる通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。図 140 (a) は、設定が「設定 1, 2」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルであり、図 140 (b) は、設定が「設定 3, 4」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルであり、図 140 (c) は、設定が「設定 5, 6」である場合に参照される通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

30

【1554】

図 140 の通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図 122 の抽籤フラググループ 5 での抽籤フラググループ (「JAC 役 3」「中チェ」) 毎に通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果 (「0 ポイント」「1 ポイント」「3 ポイント」「5 ポイント」「10 ポイント」「20 ポイント」「30 ポイント」「50 ポイント」「100 ポイント」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1555】

【12-7-14. CZ モード移行抽籤テーブル】

続いて、図 141 は、通常 (有利区間中) 中に行う CZ モードの 1 段階アップの可否を決定する CZ モード移行抽籤に用いる CZ モード移行抽籤テーブルである。

40

【1556】

図 141 の CZ モード移行抽籤テーブルは、CZ モード (「モード A」～「モード D」) 毎に CZ モード移行抽籤の抽籤結果 (「モード維持」「1 段階アップ」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1557】

【12-7-15. BB 間ゲーム加算数抽籤テーブル】

続いて、図 142 は、BB 間ゲーム数カウンタに加算する加算ゲーム数を決定する BB 間ゲーム加算数抽籤に用いる BB 間ゲーム加算数抽籤テーブルである。

【1558】

図 142 の BB 間ゲーム加算数抽籤テーブルは、CZ モード (「モード A」～「モード

50

D」) 毎に B B 間ゲーム加算数抽籤の抽籤結果 (「1000 加算」「3 加算」「5 加算」「10 加算」「20 加算」「30 加算」「50 加算」「100 加算」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1559】

【12-7-16. LI 移行抽籤テーブル】

続いて、図 143 は、リミット (LI) への移行抽籤である LI 移行抽籤に用いる LI 移行抽籤テーブルである。

【1560】

図 143 の LI 移行抽籤テーブルは、設定 (「設定 1」～「設定 6」) 毎に LI 移行抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「当籤」) についての抽籤値の情報を規定する。

10

【1561】

【12-7-17. 第 1 C Z 成功抽籤テーブル】

続いて、図 144 は、上乗せ特化ゾーン (SZ) への移行抽籤 (C Z 成功抽籤) と、C Z 成功抽籤の当籤時の V ランクのアップ数の抽籤 (V ランクアップ抽籤) とを一つの抽籤で行う第 1 C Z 成功抽籤に用いる第 1 C Z 成功抽籤テーブルである。図 144 (a) は、B B 非重複の場合に参照される第 1 C Z 成功抽籤テーブルであり、図 144 (b) は、B B 重複の場合に参照される第 1 C Z 成功抽籤テーブルである。

【1562】

図 144 の第 1 C Z 成功抽籤テーブルは、図 123 の抽籤フラググループ 8 での抽籤フラググループ (「その他」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」) 毎に第 1 C Z 成功抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「当籤」「当籤 + C Z ランク 1 up」「当籤 + C Z ランク 2 up」) についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「当籤」は C Z 成功抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「当籤」を除く部分は V ランクアップ抽籤に関連する部分である。

20

【1563】

【12-7-18. 第 2 C Z 成功抽籤テーブル】

続いて、図 145 は、上乗せ特化ゾーン (SZ) への移行抽籤 (C Z 成功抽籤) である第 2 C Z 成功抽籤に用いる第 2 C Z 成功抽籤テーブルである。図 145 (a) は、C Z 種別が「NCZ」の場合に参照される第 2 C Z 成功抽籤テーブルであり、図 145 (b) は、C Z 種別が「ACZ」の場合に参照される第 2 C Z 成功抽籤テーブルであり、図 145 (c) は、C Z 種別が「CZR」の場合に参照される第 2 C Z 成功抽籤テーブルである。

30

【1564】

図 145 の第 2 C Z 成功抽籤テーブルは、C Z の何ゲーム目 (「1～最終 2 G 前」「最終 1 G 前」) 毎に第 2 C Z 成功抽籤の抽籤結果 (「非当籤」「当籤」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1565】

【12-7-19. C Z 報酬抽籤テーブル】

続いて、図 146 は、設定する SZ 種別の抽籤 (SZ 種別抽籤) と、レゾナンスポイントの獲得数の抽籤 (レゾナンスポイント獲得数抽籤) とを一つで行う C Z 報酬抽籤に用いる C Z 報酬抽籤テーブルである。図 146 (a) は、図 123 の抽籤フラググループ 9 での抽籤フラググループが「その他」の場合に参照される C Z 報酬抽籤テーブルであり、図 146 (b) は、抽籤フラググループ 9 での抽籤フラググループが「リプチェ」の場合に参照される C Z 報酬抽籤テーブルである。

40

【1566】

図 146 (a) の C Z 報酬抽籤テーブルは、V ランク (「ランク 1」～「ランク 4」) 毎に C Z 報酬抽籤の抽籤結果 (「SZ 種別 1」～「SZ 種別 5」) についての抽籤値の情報を規定する。図 146 (b) の C Z 報酬抽籤テーブルは、V ランク (「ランク 1」～「ランク 4」) 毎に C Z 報酬抽籤の抽籤結果 (「SZ 種別 5」「SZ 種別 6」「SZ 種別 7 + レゾナンスポイント 50」「SZ 種別 8 + レゾナンスポイント 100」) についての抽籤値の情報を規定する。

50

【1567】

【12-7-20. CZ失敗時CZモード抽籤テーブル】

続いて、図147は、上乗せ特化ゾーン（SZ）への移行に成功せず（CZ失敗で）通常（有利区間）に戻る際に設定するCZモードの抽籤であるCZ失敗時CZモード抽籤に用いるCZ失敗時CZモード抽籤テーブルである。

【1568】

図147のCZ失敗時CZモード抽籤テーブルは、設定（「設定1, 2」「設定3, 4」「設定5, 6」）毎にCZ失敗時CZモード抽籤の抽籤結果（「CZモードA」～「CZモードD」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1569】

【12-7-21. NATゲーム加算数（SZ種別1, 5～8用）抽籤テーブル】

続いて、図148は、一般AT（NAT）のゲームの加算ゲーム数を決定するNATゲーム加算数（SZ種別1, 5～8時）抽籤に用いるNATゲーム加算数（SZ種別1, 5～8用）抽籤テーブルである。

【1570】

図148のNATゲーム加算数（SZ種別1, 5～8用）抽籤テーブルは、図123の抽籤フラググループ10での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にNATゲーム加算数（SZ種別1, 5～8時）抽籤の抽籤結果（「+20G」「+30G」「+50G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1571】

【12-7-22. Vストック獲得数（SZ種別1用）抽籤テーブル】

続いて、図149は、Vストック1個の獲得の可否を決定するVストック獲得数（SZ種別1用）抽籤に用いるVストック獲得数（SZ種別1用）抽籤テーブルである。

【1572】

図149のVストック獲得数（SZ種別1用）抽籤テーブルは、図123の抽籤フラググループ10での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にVストック獲得数（SZ種別1時）抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Vストック1個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1573】

【12-7-23. NATゲーム加算数（SZ種別2用）抽籤テーブル】

続いて、図150は、一般AT（NAT）のゲームの加算ゲーム数を決定するNATゲーム加算数（SZ種別2用）抽籤に用いるNATゲーム加算数（SZ種別2用）抽籤テーブルである。

【1574】

図150のNATゲーム加算数（SZ種別2用）抽籤テーブルは、図125の抽籤フラググループ22での抽籤フラググループ（「その他」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にNATゲーム加算数（SZ種別2用）抽籤の抽籤結果（「+5G」「+10G」「+20G」「+30G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1575】

【12-7-24. NATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤テーブル】

続いて、図151は、一般AT（NAT）のゲームの加算ゲーム数を決定するNATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤に用いるNATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤テーブルである。

【1576】

図151のNATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤テーブルは、図123の抽籤フラググループ11での抽籤フラググループ（「はずれ」「リプ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にNATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤の抽籤結果（「+5G」「+10G」「+20G」「+30G」「+50G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1577】

10

20

30

40

50

【12-7-25. 残り上乗せ回数リロード（SZ種別3用）抽籤テーブル】

続いて、図152は、一般AT（NAT）のゲームの加算ゲーム数を上乗せする残り上乗せ回数（NATゲーム加算数（SZ種別3用）抽籤の残り抽籤回数）を元の値（初期値：ここでは、「5」）に戻すか否かを決定する残り上乗せ回数リロード（SZ種別3用）抽籤に用いる残り上乗せ回数リロード（SZ種別3用）抽籤テーブルである。

【1578】

図152の残り上乗せ回数リロード（SZ種別3用）抽籤テーブルは、図125の抽籤フラググループ21での抽籤フラググループ（「リプ」「稀役」）毎に残り上乗せ回数リロード抽籤テーブル（「非当籤」、「残り上乗せ回数を元に戻す」）についての抽籤値の情報を規定する。

10

【1579】

【12-7-26. SZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル】

続いて、図153は、SZ種別4レベルのアップ数の抽籤（SZ種別4レベルアップ抽籤）と、一般AT（NAT）のゲームの加算ゲーム数の抽籤（NATゲーム加算数抽籤）を一つの抽籤で行うSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤に用いるSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブルである。

【1580】

図153のSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブルは、図123の抽籤フラググループ10での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にSZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤の抽籤結果（「非当籤」「SZ種別4レベル+1、NATゲーム数+5」「SZ種別4レベル+2、NATゲーム数+10」「SZ種別4レベル+3、NATゲーム数+20」）についての抽籤値の情報を規定する。

20

【1581】

【12-7-27. NATゲーム加算数ループ（SZ種別4用）抽籤テーブル】

続いて、図154は、一般AT（NAT）のゲームの加算ゲーム数「1」の可否の抽籤を「非当籤」になるまで繰り返すNATゲーム加算数ループ（SZ種別4用）抽籤に用いるNATゲーム加算数ループ（SZ種別4用）抽籤テーブルである。

30

【1582】

図154のNATゲーム加算数ループ（SZ種別4用）抽籤テーブルは、SZ種別4レベル（「レベル0」～「レベル5」）毎にNATゲーム加算数ループ（SZ種別4用）抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤（+1G）」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1583】

【12-7-28. NATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル】

続いて、図155は、一般AT（NAT）のゲームの加算ゲーム数の抽籤であるNATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤に用いるNATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブルである。

【1584】

40

図155のNATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブルは、図123の抽籤フラググループ10での抽籤フラググループ（「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」）毎にNATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤の抽籤結果（「30G」「40G」「50G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1585】

【12-7-29. 狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤テーブル】

続いて、図156は、狙え演出の発生の可否の抽籤（狙え演出発生抽籤）と、Vストックの獲得の可否の抽籤（Vストック獲得抽籤）と、SZモードの移行先の抽籤（SZモード移行先抽籤）とを一つの抽籤で行う狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ

50

種別 5 ～ 8 用) 抽籤に用いる狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルである。図 1 5 6 (a) は、S Z モードが「S Z モード 1」である場合に参照される狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルであり、図 1 5 6 (b) は、S Z モードが「S Z モード 2」である場合に参照される狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルであり、図 1 5 6 (c) は、S Z モードが「S Z モード 3」である場合に参照される狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルである。

【1 5 8 6】

図 1 5 6 (a) ～ (c) の狙え演出・V ストック獲得・S Z モード移行 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルは、図 1 2 3 の抽籤フラググループ 1 2 での抽籤フラググループ (「はずれ」「リブ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」) 毎に狙え演出・V ストック・S Z モード移行抽籤の抽籤結果 (「狙えなし__S Z モード 1」「狙えなし__S Z モード 2」「狙えなし__S Z モード 3」「狙えあり (非揃い)__S Z モード 1」「狙えあり (非揃い)__S Z モード 2」「狙えあり (非揃い)__S Z モード 3」「狙えあり (揃い) + V ストック__S Z モード 1」「狙えあり (揃い) + V ストック__S Z モード 2」「狙えあり (揃い) + V ストック__S Z モード 3」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 8 7】

【1 2 - 7 - 3 0 . V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブル】

続いて、図 1 5 7 は、V ストックの獲得数を決定する V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤に用いる V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルである。

【1 5 8 8】

図 1 5 7 の V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルは、V ストック獲得数 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤の抽籤結果 (「1 個」「2 個」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 8 9】

【1 2 - 7 - 3 1 . S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブル】

続いて、図 1 5 8 は、S Z モードのモードアップ数の決定を行う S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤に用いる S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルである。

【1 5 9 0】

図 1 5 8 の S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルは、契機 (「S Z 種別 6 ～ S Z 種別 8 開始時」「B B 当籤時__S Z モード 1」「B B 当籤時__S Z モード 2」「B B 当籤時__S Z モード 3」「B B 当籤時__S Z モード 4」) 毎に、S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤の抽籤結果 (「S Z モード 0 段階 up」「S Z モード 1 段階 up」「S Z モード 2 段階 up」「S Z モード 3 段階 up」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1 5 9 1】

【1 2 - 7 - 3 2 . N A T 開始時高確移行抽籤テーブル】

続いて、図 1 5 9 は、滞在状態の移行抽籤 (滞在状態移行抽籤) と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤 (高確保障加算ゲーム数抽籤) を一つの抽籤で行う N A T 開始時高確移行抽籤に用いる N A T 開始時高確移行抽籤テーブルである。

【1 5 9 2】

図 1 5 9 の N A T 開始時高確移行抽籤テーブルは、滞在状態 (「低確」「高確」「超高確」) 毎に N A T 開始時高確移行抽籤の抽籤結果 (「移行なし」「高確 + 高確保障カウンタ 1 0 加算」「高確 + 高確保障カウンタ 2 0 加算」「高確 + 高確保障カウンタ 3 0 加算」「超高確」) についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「+ 高確保障カウンタ 〇〇〇加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

【1 5 9 3】

【1 2 - 7 - 3 3 . 次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブル】

続いて、図 160 は、特殊 A T (S A T) を発動するか否かを決定する次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤に用いる次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブルである。

【1594】

図 160 の次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤テーブルは、設定（「設定 1」～「設定 6」）毎に次回 C Z 失敗時 S A T 発動抽籤の抽籤結果（「非当籤」「当籤」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1595】

【12-7-34. S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 161 は、ストックチャンス (S C) への移行抽籤 (S C 発生抽籤) と、V ストックの「1 個」獲得の当否の抽籤 (V ストック獲得数抽籤) とを一つの抽籤で行う S C 発生・V ストック獲得数抽籤に用いる S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルである。図 161 (a) は、滞在状態が「低確」である場合に参照される S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルであり、図 161 (b) は、滞在状態が「高確」である場合に参照される S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルであり、図 161 (c) は、滞在状態が「超高確」である場合に参照される S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルである。

【1596】

図 161 (a) ～ (c) の S C 発生・V ストック獲得数抽籤テーブルは、図 124 の抽籤フラググループ 13 での抽籤フラググループ（「その他」「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」）毎に S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「S C 当籤」「S C 当籤 + V ストック 1 個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1597】

【12-7-35. S C 前兆ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図 162 は、S C 前兆のゲーム数を決定する S C 前兆ゲーム数抽籤に用いる S C 前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

【1598】

図 162 の S C 前兆ゲーム数抽籤テーブルは、S C 発生・V ストック獲得数抽籤の抽籤結果（「S C 当籤」「S C 当籤 + V ストック 1 個獲得」）毎に S C 前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「1 G」「2 G」「3 G」「4 G」「5 G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1599】

【12-7-36. N A T 中高確移行抽籤テーブル】

続いて、図 163 は、滞在状態の移行抽籤（滞在状態移行抽籤）と、滞在状態「高確」の当籤時の高確保障ゲームの加算ゲーム数の抽籤（高確保障加算ゲーム数抽籤）を一つの抽籤で行う N A T 中高確移行抽籤に用いる N A T 中高確移行抽籤テーブルである。図 163 (a) は、滞在状態が「低確」である場合に参照される N A T 中高確移行抽籤テーブルであり、図 163 (b) は、滞在状態が「高確」である場合に参照される N A T 中高確移行抽籤テーブルであり、図 163 (c) は、滞在状態が「超高確」である場合に参照される N A T 中高確移行抽籤テーブルである。

【1600】

図 163 の N A T 中高確移行抽籤テーブルは、図 124 の抽籤フラググループ 14 での抽籤フラググループ（「はずれ」「弱稀リブ」「スイカ」「強稀役」）毎に N A T 中高確移行抽籤の抽籤結果（「移行なし」「高確 + 高確保障カウンタ 10 加算」「高確 + 高確保障カウンタ 20 加算」「高確 + 高確保障カウンタ 30 加算」「超高確」）についての抽籤値の情報を規定する。抽籤結果の「移行なし」「高確」「超高確」は滞在状態移行抽籤に関連する部分である。また抽籤結果の「+ 高確保障カウンタ ○○○ 加算」は高確保障加算ゲーム数抽籤に関連する部分である。

【1601】

【12-7-37. N A T 中 V ストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 164 は、V ストック 1 個獲得の当否を決定する N A T 中 V ストック獲得数抽籤に用いる N A T 中 V ストック獲得数抽籤テーブルである。

【1602】

図164のNAT中Vストック獲得数抽籤テーブルは、図122の抽籤フラググループ3での抽籤フラググループ（「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にNAT中Vストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Vストック1個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1603】

【12-7-38．NAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図165は、BB前兆のゲーム数を決定するNAT中BB前兆ゲーム数抽籤に用いるNAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブルである。

【1604】

図165のNAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブルは、NAT中BB前兆ゲーム数抽籤の抽籤結果（「2G」「3G」「4G」「5G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1605】

【12-7-39．NAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図166は、レゾナンスポイントの獲得数を決定するNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いるNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【1606】

図166のNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図125の抽籤フラググループ23での抽籤フラググループ（「ベル」「JAC3」「中チェ」）毎にレゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「0ポイント」「3ポイント」「5ポイント」「10ポイント」「20ポイント」「30ポイント」「50ポイント」「100ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1607】

【12-7-40．SC中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図167は、レゾナンスポイントの獲得数を決定するSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いるSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【1608】

図167のSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルは、図124の抽籤フラググループ16での抽籤フラググループ（「強稀役」「中チェ」）毎にSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果（「10ポイント」「20ポイント」「30ポイント」「50ポイント」「100ポイント」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1609】

【12-7-41．SC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図168は、Vストック1個の獲得の可否を決定するSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤に用いるSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤である。図168（a）は、「SCレベル1」の場合に参照されるSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤テーブルであり、図168（b）は、「SCレベル2」の場合に参照されるSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤テーブルであり、図168（c）は、「SCレベル3」の場合に参照されるSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤テーブルである。

【1610】

図168（a）～（c）のSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤テーブルは、図124の抽籤フラググループ17での抽籤フラググループ（「ベル」「稀役」）毎にSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Vストック1個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1611】

【12-7-42．SC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤テーブル】

続いて、図169は、Vストック1個の獲得の可否を決定するSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤に用いるSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤テーブルである。

10

20

30

40

50

【1612】

図169のSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤テーブルは、図124の抽籤フラググループ17での抽籤フラググループ（「ベル」「稀役」）毎にSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤の抽籤結果（「非当籤」「Vストック1個獲得」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1613】

【12-7-43. SC後高確保障ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図170は、ストックチャンス（SC）終了時の高確保障ゲーム数を決定するSC後高確保障ゲーム数抽籤に用いるSC後高確保障ゲーム数抽籤テーブルである。

【1614】

図170のSC後高確保障ゲーム数抽籤テーブルは、SC後高確保障ゲーム数抽籤の抽籤結果（「10G」「20G」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1615】

【12-7-44. SAT継続抽籤テーブル】

続いて、図171は、特殊AT（SAT）の次セットの継続の可否を決定するSAT継続抽籤に用いるSAT継続抽籤テーブルである。

【1616】

図171のSAT継続抽籤テーブルは、設定値（「設定1, 2, 3」「設定4, 5」「設定6」）毎にSAT継続抽籤の抽籤結果（「非継続」「継続」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1617】

【12-7-45. SAT差枚上乗せ抽籤テーブル】

続いて、図172は、特殊AT（SAT）で獲得可能なメダルの上乗せ枚数を決定するSAT差枚上乗せ抽籤に用いるSAT差枚上乗せ抽籤テーブルである。

【1618】

図172のSAT差枚上乗せ抽籤テーブルは、図124の抽籤フラググループ18での抽籤フラググループ（「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」）毎にSAT差枚上乗せ抽籤の抽籤結果（「+0枚」「+10枚」「+20枚」「+30枚」「+50枚」「+100枚」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1619】

【12-7-46. ナビ発生モード抽籤テーブル】

続いて、図173は、ナビ発生モード（「高」「低」）を抽籤するナビ発生モード抽籤に用いるナビ発生モード抽籤テーブルである。図173（a）は、ナビ発生モードが「高」の場合に参照されるナビ発生モード抽籤テーブルであり、図173（b）は、ナビ発生モードが「低」の場合に参照されるナビ発生モード抽籤テーブルである。

【1620】

図173（a）、（b）のナビ発生モード抽籤テーブルは、設定値（「設定1」～「設定6」）毎にナビ発生モード抽籤の抽籤結果（「高」「低」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1621】

【12-7-47. ナビ発生抽籤テーブル】

続いて、図174は、ナビ発生の可否を決定するナビ発生抽籤に用いるナビ発生抽籤テーブルである。

【1622】

図174のナビ発生抽籤テーブルは、ナビ発生モード（「高」「低」）毎にナビ発生抽籤の抽籤結果（「ナビなし」「ナビあり」）についての抽籤値の情報を規定する。

【1623】

【12-7-48. エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル】

続いて、図175は、BB及びエクストラBBの初期ゲーム数を決定するエクストラBB初期ゲーム数抽籤に用いるエクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブルである。図175

10

20

30

40

50

(a) は、同色 B B 当籤時に参照されるエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルであり、図 175 (b) は、異色 B B 当籤時に参照されるエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルである。

【1624】

図 175 (a)、(b) のエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤テーブルは、C Z モード (「モード A」～「モード D」) 毎にエクストラ B B 初期ゲーム数抽籤の抽籤結果 (「20 G」「30 G」「24 G」「50 G」「70 G」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1625】

【12-7-49. エクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブル】

続いて、図 176 は、B B 及びエクストラ B B のゲームの加算ゲーム数を決定するエクストラ B B ゲーム加算数抽籤に用いるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルである。図 176 (a) は、遊技で 1 減算後のエクストラ B B のゲームの残り回数が 0 である場合に参照されるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルであり、図 176 (b) は、遊技で 1 減算後のエクストラ B B のゲームの残り回数が 1 以上である場合に参照されるエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルである。

【1626】

図 176 (a)、(b) のエクストラ B B ゲーム加算数抽籤テーブルは、図 125 の抽籤フラググループ 19 での抽籤フラググループ (「B A R リプ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」) 毎にエクストラ B B ゲーム加算数抽籤の抽籤結果 (「0」「5 G」「10 G」「20 G」「30 G」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1627】

【12-7-50. B B・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル】

続いて、図 177 は、レゾナンスポイントの獲得数を決定する B B・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤に用いる B B・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルである。

【1628】

図 177 の B B・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得抽籤テーブルは、図 125 の抽籤フラググループ 20 での抽籤フラググループ (「はずれ」「J A C 役 3」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」) 毎に B B・エクストラ B B 中レゾナンスポイント獲得数抽籤の抽籤結果 (「0 ポイント」「3 ポイント」「10 ポイント」「20 ポイント」「30 ポイント」「50 ポイント」「100 ポイント」) についての抽籤値の情報を規定する。

【1629】

【12-8. 主制御回路の動作説明】

次に、図 178～図 189 を参照して、主制御回路 100 のメイン CPU 101 が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、第 1 の遊技機であるパチスロ機 1 と同様の処理については説明を省略又は簡略に説明する。

【1630】

【12-8-1. メイン CPU の制御によるパチスロのメイン処理】

初めに、図 178 を参照して、メイン CPU 101 の制御により実行されるパチスロ 1 のメイン処理 (主要動作処理) について説明する。

【1631】

まず、メイン CPU 101 は、一遊技終了時の初期化処理を行う (ステップ S 2001)。この処理では、メイン RAM 103 における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の 1 回の単位遊技 (ゲーム) ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【1632】

続いて、メイン CPU 101 は、メダル受付・スタートチェック処理を行う (ステップ S 2002)。この処理では、例えば、メダルセンサ 31 S、ベットスイッチ 6 S、及びスタートスイッチ 7 S 等の入力状態をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。

【1633】

10

20

30

40

50

続いて、メインCPU101は、乱数値取得処理を行う（ステップS2003）。この処理では、内部抽籤用乱数値（例えば、0～65535の範囲）や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値（その他抽籤用乱数値）（例えば、0～65535の範囲、あるいは0～255の範囲）等を抽出し、抽出した各種乱数値をメインRAM103に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、各種乱数値の取得態様は上述のものに限られない。それぞれ予め定められた数値範囲（例えば、0～65535の範囲、0～32767の範囲、0～255の範囲、あるいは0～127の範囲等）から必要な個数の乱数値を適宜取得することができる。

【1634】

続いて、メインCPU101は、内部抽籤処理を行う（ステップS2004）。この処理では、現在の遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルや内部抽籤用乱数値に基づいて内部当籤役を決定するために必要な各種処理を行う。

【1635】

続いて、メインCPU101は、遊技開始時状態制御処理を行う（ステップS2005）。この処理では、各種遊技状態について、遊技を開始するときに、（例えば、決定された内部当籤役等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。

【1636】

続いて、メインCPU101は、スタートコマンド生成格納処理を行う（ステップS2006）。この処理では、副制御回路200に送信するスタートコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（不図示）に格納する。なお、通信データ格納領域に格納されたデータは、通信データ送信処理（図32のS204参照）において主制御回路100から副制御回路200に送信される。また、その他のコマンドのデータの生成、格納、及び送信手法も基本的に同様である。

【1637】

続いて、メインCPU101は、遊技開始時メイン側演出制御処理を行う（ステップS2007）。この処理では、遊技を開始するときに、主制御回路100側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技開始時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、例えば、AT状態であって指示モニタによって停止操作の情報を報知する場合にはその報知態様を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【1638】

続いて、メインCPU101は、リール停止初期設定処理を行う（ステップS2008）。この処理では、内部当籤役や遊技状態等に基づいて、今回の遊技で使用する停止テーブルの種類や引込優先順位テーブルの種類等の停止制御に必要な各種情報を設定する。

【1639】

続いて、メインCPU101は、リール回転開始処理を行う（ステップS2009）。この処理では、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると、リール制御処理（図32のステップS203参照）により、各ステップモータ51L、51C、51Rの駆動が制御され、各リール3L、3C、3Rの回転が開始される。回転を開始した各リールは、その回転速度が一定速度に達するまで加速制御され、その後、当該一定速度が維持される。また、詳細は省略するが、この処理においてはリール回転開始コマンド生成格納処理が行われる。

【1640】

続いて、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を行う（ステップS2010）。この処理では、回転中のリール（この場合は全てのリール）の各図柄（図柄位置）に対して、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順

10

20

30

40

50

位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する。なお、図示は省略するが、この処理に先立って図柄コード格納処理が行われる。

【1641】

続いて、メインCPU101は、リール停止制御処理を行う（ステップS2011）。この処理では、決定された内部当籤役（あるいはこれに応じて設定された各種停止制御に係る情報）と各ストップボタン8L、8C、8Rの停止操作態様と基づいて該当するリールの回転を停止させるために必要な各種処理を行う。

【1642】

続いて、メインCPU101は、入賞作動判定処理を行う（ステップS2012）。この処理では、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されたいずれかの図柄の組合せであるか否かを判定する。例えば、入賞作動フラグ格納領域において「1」が格納されているビットがあるか否かを判定する。また、詳細は省略するが、この処理においては入賞作動コマンド生成格納処理が行われる。

【1643】

続いて、メインCPU101は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（ステップS2013）。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンタにセットする処理を行う。また、この処理では、払出すメダル数に応じたメダル払出信号を外部集中端子板55から出力する。

【1644】

続いて、メインCPU101は、遊技終了時状態制御処理を行う（ステップS2014）。この処理では、各種遊技状態について、遊技が終了するときに、（例えば、表示された図柄の組合せ等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。

【1645】

続いて、メインCPU101は、遊技終了時メイン側演出制御処理を行う（ステップS2015）。この処理では、遊技が終了するときに、主制御回路100側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技終了時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【1646】

このように、パチスロ機1では、上述のS2001～S2015の処理が行われることで1回の単位遊技が制御され、また、これらの処理が繰り返されることで遊技の進行が制御される。なお、必要に応じてこれらの処理以外の処理が適宜行われるように構成することもできるし、これらの処理のうち一部の処理については行われずに構成することもできる。すなわち、上述の各種処理はあくまで一例である。

【1647】

図178のステップS2001～S2015の各処理は、図23のステップS2～S16の各処理と基本的に同様であるが、第4の遊技機であるパチスロ機1の仕様に合うように図23のステップS2～S16の各処理を変更したものである。

【1648】

なお、メイン制御回路100（メインCPU101）からサブ制御回路200（サブCPU201）へ送信される内部当籤役の情報は、図179(a)、(b)に一例を示す通りである。特賞フラグ（「非当籤」「F_赤7同色」「F_白同色」「F_赤7異色」「F

10

20

30

40

50

「白異色」では図179(a)に示すように特賞番号がそのままメイン制御回路100（メインCPU101）からサブ制御回路200（サブCPU201）へ送信される。一方で、メインフラグ（図78～図104の当籤役（「内部当籤役」と記載する場合もある）では図179(a)に示すようにサブフラグ番号に変換されてメイン制御回路100（メインCPU101）からサブ制御回路200（サブCPU201）へ送信される。

【1649】

なお、遊技開始時メイン側演出制御処理において実行が制御されるロックコマンドが発生するロック演出又は遊技終了時メイン側演出制御処理において実行が制御されるロックコマンドが発生するロック演出として、例えば、次のようなものが用意されている。一般AT（NAT）非継続後のチャンスゾーン（CZ種別「ACZ」）終了時の3off（払出）後、特殊AT（SAT）非継続時の3off（払出）後に発生するロック時間「3000ms」のロック演出がある。また、名称「F__赤7同色」単独当籤時、且つ、フリーズ抽籤当籤時のスタートレバー7操作時に発生するロック時間「63766.67ms」のロック演出がある。また、名称「F__白同色」＋「F__中チェリブ」当籤時、且つ、フリーズ抽籤当籤後のBBフラグ間中、内部当籤役「はずれ」のスタートレバー7操作時に発生するロック時間「58433.33ms」のロック演出がある。また、BB間ゲーム数カウンタの値が「1000」到達時の3off（払出）後に発生するロック時間「11239ms」のロック演出がある。また、次ゲームから特殊AT（SAT）の遊技となる遊技の3off（払出）後に発生するロック時間「11232ms」のロック演出がある。BB作動時に発生するロック時間「7200ms」のロック演出がある。また、BB終了時（エクストラBBへ移行するBB終了時を除く）またはエクストラBB終了時に発生するロック時間「4300ms」のロック演出がある。なお、ロック時間は一例であって、これに限定されるものではない。

【1650】

また、ロックコマンドが発生しない遊技ウェイトとして、次のようなものが用意されている。上乗せ特化ゾーン（SZ）移行時、又は、BB終了後上乗せ特化ゾーン（SZ）開始時のスタートレバー7操作時に発生するウェイト時間「4000ms」の移行ウェイトがある。上乗せ特化ゾーン（SZ）移行時、又は、BB終了後上乗せ特化ゾーン（SZ）開始時のBET時に発生するウェイト時間「4000ms」の移行ウェイトがあり、当該移行ウェイト中もスタートレバー7の操作は受け付けられる。なお、ウェイト時間は一例であって、これに限定されるものではない。

【1651】

【12-8-2. 遊技状態毎の各種抽籤を含む各種処理の内容】

続いて、図180～図189を参照して、主制御回路100のメインCPU101が、遊技状態毎に行う各種抽籤を含む各種処理の詳細について説明する。なお、図115～図118を用いた報知（AT）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローの説明において、各遊技状態間の遷移の詳細について説明したため、ここでは、各遊技状態間の遷移については説明を省略又は簡略に説明する。また、図115～図118で説明したフリーズ抽籤やそれに関連する処理など一部の抽籤を含む一部の処理については省略する。

【1652】

なお、メインCPU101は、有利区間状態が非有利区間から有利区間への移行で有利区間での消化ゲーム数を管理する有利区間消化ゲーム数カウンタ（遊技数カウンタ）を「0」に初期化し、有利区間状態が有利区間である遊技毎に有利区間消化ゲーム数カウンタに「+1」加算する。また、有利区間状態が非有利区間から有利区間への移行で有利区間でのメダルの獲得枚数を管理するMYカウンタを「0」に初期化し、有利区間状態が有利区間である遊技毎にMYカウンタに「+獲得枚数（＝払出枚数－投入枚数）」を加算し、加算後のMYカウンタの値が0未満である場合にはMYカウンタの値を「0」に補正する。有利区間消化ゲーム数カウンタの値が「3000」（「3000」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。）に達すると有利区間状態を有利区間から非有利区間へ移行し、MYカウンタの値が「2400」（「2400」は一例であって、規則

に適合するように設定される値である。)に達すると有利区間状態を有利区間から非有利区間へ移行する制御を行う。

【1653】

【12-8-2-1. 通常（非有利区間）において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

初めに、図180を参照して、主制御回路100のメインCPU101が通常（非有利区間）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。なお、図180の各種抽籤はスタートレバー7の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1654】

主制御回路100のメインCPU101は、毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ1を参照して決定結果の抽籤フラグに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「ベル」である場合に、図126(a)、(b)の有利区間移行・CZモード抽籤テーブルのうちの変換結果の抽籤フラググループに対応する有利区間移行・CZモード抽籤テーブルを参照して有利区間移行・CZモード抽籤を行う。メインCPU101は、抽籤結果が「移行」を含む場合は有利区間への移行に当籤であり、同時に、抽籤結果のCZモードをCZモードカウンタにセットする。

10

【1655】

変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、図126(a)の一例では、必ず有利区間への移行に当籤する。一方、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」である場合、図126(b)の一例では、有利区間への移行に非当籤となる場合があるが、当籤すれば遊技に最も有利な「CZモードD」となることが決定する。

20

【1656】

メインCPU101は、有利区間への移行に当籤した場合には、図127の初期レゾナンスポイント抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいて初期レゾナンスポイント抽籤を行い、当籤した初期レゾナンスポイント数をレゾナンスポイントカウンタにセットする。

【1657】

メインCPU101は、有利区間への移行に当籤した場合には、図128の次回CZR発動抽籤テーブルを参照して次回CZR発動抽籤を行う。メインCPU101は、次回CZR発動抽籤に当籤した場合、次に行うCZのCZ種別が「CZR」になるように管理するとともに、Vストックを1個獲得する。ただし、通常（有利区間）に移行する場合を除いて、通常（非有利区間）の終了時にVストックカウンタの値を「+1」加算する。一方、通常（有利区間）に移行する場合には、後のCZへの移行に当籤したときにVストックカウンタの値を「+1」加算する。

30

【1658】

メインCPU101は、有利区間移行に当籤した場合には、図129のBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてBB間ゲーム数初期値抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をBB間ゲーム数カウンタにセットする。なお、図129の一例では、高設定ほどBB間ゲーム数の初期値が大きくなる。

40

【1659】

なお、BB間ゲーム数初期値抽籤は、特殊AT(SAT)中以外にBB(名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」)に当籤し、BB(名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」)に入賞してBBが開始される場合にも実施される。

【1660】

メインCPU101は、有利区間への移行に当籤した場合、Vストックカウンタが管理するVストックの個数は「0」個であるので、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ2を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「そ

50

の他」「ベル」「弱稀リブ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合に、図131～図133のCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルのうちの現時点の設定及び滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するCZ当籤前小役CZ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてCZ当籤前小役CZ抽籤を行う。CZ当籤前小役CZ抽籤の抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」を含む場合は、CZへの移行に当籤であり、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイクパターン1」又は「フェイクパターン2」又は「フェイクパターン3」を含む場合は、抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図131～図133の一例では、滞在状態「低確」、滞在状態「高確」、滞在状態「高確」の順に、CZへの移行の期待値が高くなる。

10

【1661】

メインCPU101は、BB当籤遊技で有利区間移行に当籤した場合、図135(a)、(b)のBB当籤時CZ抽籤テーブルのうちのVストックカウンタが管理する現時点のVストックの個数に対応するBB当籤時CZ抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてBB当籤時CZ抽籤を行う。CZ当籤前小役CZ抽籤後のVストックカウンタの値が「0」であるときのBB当籤時CZ抽籤の抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」を含む場合は、CZへの移行に当籤であり、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイクパターン1」を含む場合は抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図135(a)、(b)の一例では、滞在状態「低確」、滞在状態「高確」、滞在状態「高確」の順に、Vストックの獲得個数の期待値が高くなる。

20

【1662】

メインCPU101は、有利区間移行に当籤した場合、フェイクパターンカウンタが管理するフェイクパターンが「フェイクパターン1」又は「フェイクパターン2」又は「フェイクパターン3」であるときには、フェイクパターンに対して所定の変換処理を行ってフェイクテーブル(「テーブル1」～「テーブル8」)を生成する。そして、メインCPU101は図136のCZ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してフェイクテーブルに基づいてCZ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のゲーム数の範囲内で均等化するようにCZ前兆のゲーム数を決定して決定したCZ前兆ゲーム数をCZ前兆カウンタにセットする。CZ前兆カウンタは、CZ前兆中に1ゲーム消化する度に「1」減算される。ただし、BBフラグ間(図115の通常フラグ間(非有利区間))ではCZ前兆ゲーム数抽籤は行われない。

30

【1663】

メインCPU101は、BB当籤遊技で、図137のBB前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してBB前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のBB前兆のゲーム数をBB前兆カウンタにセットする。BB前兆カウンタは、BB前兆中に1ゲーム消化する度に「1」減算される。

【1664】

メインCPU101は、毎遊技、図138(a)～(c)の通常中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応する通常中高確移行抽籤テーブルを参照して通常中高確移行抽籤を行う。通常中高確移行抽籤の抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」の場合には「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに加算値を高確保障カウンタに加算し、「超高確」の場合には「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。高確保障カウンタは、1ゲーム消化する度に「1」減算され、高確保障カウンタが「1」から「0」になると滞在状態カウンタの値は下位の「低確」に変更される。

40

【1665】

なお、メインCPU101は、有利区間への移行に当籤し、CZ前兆カウンタが「0」

50

の場合には、通常（非有利区間）から通常（有利区間）へ移行する。有利区間への移行に当籤し、C Z 前兆カウンタが「0」以外の場合には、通常（非有利区間）からC Z 前兆へ移行する。なお、C Z 前兆カウンタは、C Z への移行に当籤していない場合でも「0」以外の値となることがあるが、図115～図118を用いた説明ではC Z への移行に当籤していなくてもC Z 前兆カウンタに「0」以外がセットされる場合を省略しており、通常（非有利区間）からC Z 前兆への移行では必ずVストックが1個以上あるものとして説明している。

【1666】

なお、通常フラグ間（非有利区間）及び通常B B（非有利区間）においても、通常（非有利区間）と同様に、有利区間への移行抽籤やC Z への移行抽籤などが行われる。

【1667】

[12-8-2-2. 通常（有利区間）及びC Z 前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理]

続いて、図181を参照して、主制御回路100のメインCPU101が通常（有利区間）及びC Z 前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図181の内容は、通常（有利区間）及びC Z 前兆の他、通常フラグ間（有利区間）（図115参照）でも行われる場合がある。なお、図181の小役C Z 予備抽籤、C Z 当籤前小役C Z 抽籤、C Z 当籤後小役C Z 抽籤、B B 当籤時C Z 抽籤、C Z 前兆ゲーム数抽籤、B B 前兆ゲーム数抽籤、通常中高確移行抽籤、高確転落抽籤、C Z モード移行抽籤、L I 移行抽籤の各種抽籤はスタートレバー7の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤、B B 間加算ゲーム数抽籤、C Z 報酬抽籤の各種抽籤は3off時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図121の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1668】

通常（有利区間）では遊技開始時のVストックカウンタが管理するVストックの個数は「0」であり、C Z 前兆ではVストックカウンタが管理するVストックの個数は「0」又は「1」以上である。なお、図115～図118を用いた説明では、C Z 前兆の最初のゲームの開始時にVストックが「0」個の場合もあるが、当該場合を省略している。

【1669】

メインCPU101は、毎遊技、Vストックカウンタが管理するゲーム開始時のVストックの個数が「0」である場合に、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、変換結果の抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」であるときには、図130の小役C Z 予備抽籤テーブルを参照してC Z モードカウンタが管理する現時点のC Z モードに基づいて小役C Z 予備抽籤を行う。なお、図130の一例では、C Z モードの「モードA」、「モードB」、「モードC」、「モードD」の順に、「小役C Z 抽籤実施あり」に当籤の期待値が高くなっている。そして、抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」である場合には「小役C Z 抽籤実施あり」に当籤のときにC Z への移行の抽籤（C Z 当籤前小役C Z 抽籤）が行われることになる。このため、C Z モードの「モードA」、「モードB」、「モードC」、「モードD」の順に、C Z への移行の期待値が高くなる。

【1670】

メインCPU101は、ゲーム開始時のVストックの個数が「0」である場合に、（1）変換結果の抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」以外であるとき、又は、（2）変換結果の抽籤フラグが「ベル」「JAC役3」であり且つ小役C Z 予備抽籤の抽籤結果が「小役C Z 抽籤実施あり」であるとき、図122の抽籤フラググループ2を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「ベル」「弱稀リプ」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合に、図131～図133のC Z 当籤前小役C Z 抽籤テーブルのうちの現時点の設定及び滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するC Z 当籤前小役C Z 抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてC Z 当籤前小役C Z 抽籤

10

20

30

40

50

を行う。C Z 当籤前小役 C Z 抽籤の抽籤結果が「V ストック 1 個獲得」又は「V ストック 2 個獲得」を含む場合は、C Z への移行に当籤であり、抽籤結果の V ストックの獲得個数を V ストックカウンタの値に加算する。また、メイン C P U 1 0 1 は、抽籤結果が「フェイクパターン 1」又は「フェイクパターン 2」又は「フェイクパターン 3」を含む場合は、抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。なお、図 1 3 1 ~ 図 1 3 3 の一例では、滞在状態の「低確」、「高確」、「超高確」の順に、C Z への移行の期待値が高くなる。

【1 6 7 1】

メイン C P U 1 0 1 は、B B 当籤遊技で、図 1 3 5 (a)、(b) の B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルのうちの V ストックカウンタが管理する現時点の V ストックの個数に対応する B B 当籤時 C Z 抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいて B B 当籤時 C Z 抽籤 (A) を行う。B B 当籤時 C Z 抽籤 (A) 開始前の V ストックの個数が「0」であるときの B B 当籤時 C Z 抽籤 (A) の抽籤結果が「V ストック 1 個獲得」又は「V ストック 2 個獲得」を含む場合は、C Z への移行に当籤であり、抽籤結果の V ストックの獲得個数を V ストックカウンタの値に加算する。また、メイン C P U 1 0 1 は、抽籤結果が「フェイクパターン 1」を含む場合は抽籤結果をフェイクパターンカウンタにセットする。

【1 6 7 2】

メイン C P U 1 0 1 は、フェイクパターンカウンタが管理するフェイクパターンが「フェイクパターン 1」又は「フェイクパターン 2」又は「フェイクパターン 3」であるときには、フェイクパターンに対して所定の変換処理を行ってフェイクテーブル (「テーブル 1」~「テーブル 8」) を生成する。そして、メイン C P U 1 0 1 は図 1 3 6 の C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してフェイクテーブルに基づいて C Z 前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のゲーム数の範囲内で均等化するように C Z 前兆のゲーム数を決定し、決定した C Z 前兆のゲーム数が、C Z 前兆カウンタが管理する当該ゲームで「1」減算後の C Z 前兆のゲーム数より大きい場合には当該決定した C Z 前兆のゲーム数を C Z 前兆カウンタにセットする。C Z 前兆カウンタは、C Z 前兆中に 1 ゲーム消化する度に「1」減算される。

【1 6 7 3】

メイン C P U 1 0 1 は、V ストックカウンタが管理する現時点の V ストックの個数が「0」である場合に、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、変換結果の抽籤フラグが「J A C 役 3」であるときに、図 1 4 1 の C Z モード移行抽籤テーブルを参照して C Z モードが管理する現時点の C Z モードに基づいて C Z モード移行抽籤を行う。抽籤結果が「モード維持」の場合には C Z モードカウンタを更新せず、抽籤結果が「1 段階アップ」の場合には 1 段階アップした C Z モードを C Z モードカウンタにセットする (「C Z モード A」→「C Z モード B」、「C Z モード B」→「C Z モード C」、「C Z モード C」→「C Z モード D」、「C Z モード D」→「C Z モード D」)。

【1 6 7 4】

メイン C P U 1 0 1 は、C Z モードカウンタが管理する現時点の C Z モードが「モード A」であり、V ストックカウンタが管理する現時点の V ストックの個数が「0」である場合の B B 当籤遊技で、図 1 4 3 の L I 移行抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいて L I 移行抽籤を行う。抽籤結果が「当籤」の場合、通常 (有利区間) からリミット (L I) に移行することになる。なお、図 1 4 3 の一例では、高設定ほど、L I 移行抽籤に当籤してリミット (L I) に移行する確率が高くなっている。

【1 6 7 5】

メイン C P U 1 0 1 は、毎遊技、V ストックカウンタが管理するゲーム開始時の V ストックの個数が「1」以上である場合、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 2 の抽籤フラググループ 3 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合には、図 1 3 4 の C Z 当籤後小役 C Z 抽籤テ

10

20

30

40

50

ーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてC Z当籤後小役C Z抽籤を行い、抽籤結果が「Vストック1個獲得」又は「Vストック2個獲得」である場合は、抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。C Z当籤後小役C Z抽籤によりVストックの個数が「1」個から「2」個以上になった場合において、C Z前兆カウンタの値が「3」以上である場合には、C Z前兆カウンタの値を「+2」加算する。

【1676】

メインCPU101は、BBに当籤した場合に、図135(a)、(b)のBB当籤時C Z抽籤テーブルのうちのVストックカウンタが管理する現時点のVストックの個数に対応するBB当籤時C Z抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてBB当籤時C Z抽籤(B)を行う。抽籤結果のVストックの獲得個数をVストックカウンタの値に加算する。また、メインCPU101は、抽籤結果が「フェイククリア」を含む場合はC Z前兆カウンタの値を初期値に戻す(「0」に戻す)。

10

【1677】

LI移行抽籤又はBB当籤時C Z抽籤(B)に続いて、メインCPU101は、RT6以外のBB当籤遊技で、図137のBB前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してBB前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のBB前兆のゲーム数をBB前兆カウンタにセットする。BB前兆カウンタは、BB前兆中に1ゲーム消化する度に「1」減算される。

【1678】

メインCPU101は、毎遊技、図138(a)～(c)の通常中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応する通常中高確移行抽籤テーブルを参照して通常中高確移行抽籤を行う。通常中高確移行抽籤の抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」の場合には「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに加算値を高確保障カウンタに加算し、「超高確」の場合には「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。高確保障カウンタは、1ゲーム消化する度に「1」減算され、高確保障カウンタが「1」から「0」になると滞在状態カウンタは下位の「低確」に変更される。

20

【1679】

メインCPU101は、滞在状態カウンタが管理する滞在状態が「高確」であり、且つ、高確保障カウンタが管理するゲーム開始時の高確保障ゲームの残り回数が「1」であり(当該ゲームで高確保障カウンタの値が「1」から「0」になり)、且つ、図120を参照して内部当籤役を変換した結果の抽籤フラグが「はずれ」である遊技で、図139の高確転落抽籤テーブルを参照して遊技状態「通常(有利区間)」に基づいて高確転落抽籤を行い、抽籤結果を滞在状態カウンタにセットする。

30

【1680】

メインCPU101は、毎遊技、図121を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ5を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「JAC3」「中チェ」である場合、図140(a)～(c)の通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルのうちの現時点の設定に対応する通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果のレゾナンスポイントの獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタの値に加算する。

40

【1681】

メインCPU101は、一般AT(NAT)に移行することが確定していない状態、且つ、一般遊技状態(RT0～R3、RT6)(BB当籤遊技を除く)、且つ、内部当籤役を図121を参照して変換した抽籤フラグが「JAC役3」である遊技で、図142のBB間ゲーム加算数抽籤テーブルを参照してC Zモードカウンタが管理する現時点のC Zモードに基づいてBB間ゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をBB間ゲーム

50

数カウンタの値に加算する。なお、ＢＢ間ゲーム数カウンタは、一般遊技状態（ＲＴ０～Ｒ３、ＲＴ６）（ＢＢ当籤遊技を除く）の毎遊技「＋１」加算される。

【１６８２】

有利区間中の各種遊技状態において、（１）「Ｆ＿７揃いリプ」に当籤するという条件、又は、（２）ＲＴ６でＢＢに当籤するという条件、又は、（３）エクストラＢＢ中にＢＢに当籤するという条件のいずれかの条件の成立により（これらの条件を「特殊直撃処理条件」と記載する、）、特殊直撃処理が行われる。メインＣＰＵ１０１は、通常（有利区間）又はＣＺ前兆において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Ｖストックカウンタの値を「＋１」加算するとともに、ＣＺ報酬抽籤を行い、次遊技から上乘せ特化ゾーン（ＳＺ）に移行する。ＣＺ報酬抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図１４６（ｂ）のＣＺ報酬抽籤テーブルを参照してＶランクカウンタが管理する現時点のＶランクに基づいてＣＺ報酬抽籤を行い、抽籤結果のＳＺ種別をＳＺ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

10

【１６８３】

メインＣＰＵ１０１は、通常（有利区間）においてＣＺ前兆ゲーム数抽籤によりＣＺ前兆カウンタに「０」以外の値がセットされた場合、通常（有利区間）からＣＺ前兆へ移行する。なお、ＣＺ前兆カウンタはＣＺへの移行に当籤していない場合でも「０」以外の値となることがあるが、図１１５～図１１８を用いた説明ではＣＺへの移行に当籤していなくてもＣＺ前兆カウンタに「０」以外がセットされる場合を省略しており、通常（有利区間）からＣＺ前兆への移行では必ずＶストックが１個以上あるものとして説明している。

20

【１６８４】

また、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ前兆においてＣＺ前兆のゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、ＣＺ前兆カウンタの値が「１」→「０」となった場合）、Ｖストックカウンタが管理するＶストックの個数が「１」以上であれば、ＣＺ前兆から初当たりＣＺへ移行し、Ｖストックの個数が「０」であれば、ＣＺ前兆から通常（有利区間）へ移行する。なお、図１１５～図１１８を用いた説明では後者（ＣＺ前兆から通常（有利区間）への移行）を省略している。

【１６８５】

【１２－８－２－３．チャンスゾーン（ＣＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

30

続いて、図１８２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１がチャンスゾーン（ＣＺ）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図１８２では、初当たりＣＺと継続ＣＺとをまとめ説明する。なお、後述の第１ＣＺ成功抽籤及び第２ＣＺ成功抽籤はスタートレバー７の操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２０の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられ、ＣＺ報酬抽籤、ＣＺ失敗時ＣＺモード抽籤、次回ＣＺＲ発動抽籤は３ｏｆｆ時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図１２１の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【１６８６】

チャンスゾーン（ＣＺ）には３つのＣＺ種別「ＮＣＺ」「ＡＣＺ」「ＣＺＲ」が設けられており、初当たりＣＺは次回ＣＺＲ発動抽籤でＣＺ種別「ＣＺＲ」の発動に当籤しなかった場合にはＣＺ種別「ＮＣＺ」である。ＣＺ種別の「ＣＺＲ」、「ＡＣＺ」、「ＮＣＺ」の順に、上乘せ特化ゾーン（ＳＺ）への移行に関して有利になっている。

40

【１６８７】

ＣＺ種別「ＮＣＺ」のＣＺである場合、ＣＺ種別「ＡＣＺ」の初回のＣＺである場合、ＣＺ種別「ＣＺＲ」である場合、ＣＺのゲームの残り回数であるＣＺゲーム数「１１」をＣＺゲーム数カウンタにセットする。また、ＣＺ種別「ＡＣＺ」の２回目以降のＣＺである場合、前回のＣＺでの最終１ゲーム前のゲームで第２ＣＺ成功抽籤の抽籤結果が「非当籤」から「当籤」へ書き換えが発生しているときにはＣＺゲーム数「６」をＣＺゲーム数カウンタにセットし、それ以外の場合にはＣＺゲーム数「１１」をＣＺゲーム数カウンタ

50

にセットする。C Z ゲーム数カウンタは、C Z 中に 1 ゲーム消化する度に「1」減算される。

【1688】

1 ゲーム目から最終 2 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）までのゲームで、メイン CPU 101 は、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググループ 8 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン CPU 101 は、B B 当籤の場合、又は、B B 非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、後述の第 1 C Z 成功抽籤を行う。なお、第 4 の遊技機におけるパチスロ機 1 では、B B 非当籤の場合に変換結果の抽籤フラググループが「中チェ」になることはない。また、メイン CPU 101 は、B B 非当籤且つ変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、後述の第 2 C Z 成功抽籤を行う。

10

【1689】

第 1 C Z 成功抽籤では、メイン CPU 101 は、B B 重複当籤の場合には、図 144 (a) の第 1 C Z 成功抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて第 1 C Z 成功抽籤を行い、B B 非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、図 144 (b) の第 1 C Z 成功抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて第 1 C Z 成功抽籤を行う。そして、メイン CPU 101 は、上乘せ特化ゾーン (S Z) への移行に当籤した場合（抽籤結果が「当籤」を含む場合）、抽籤結果が「当籤 + V ランク 1 u p」の場合には V ランクカウンタが管理する V ランクを 1 段階アップし（「V ランク 1」→「V ランク 2」、「V ランク 2」→「V ランク 3」、「V ランク 3」→「V ランク 4」、「V ランク 4」→「V ランク 4」）、抽籤結果が「当籤 + V ランク 2 u p」の場合には V ランクカウンタが管理する V ランクを 2 段階アップする（「V ランク 1」→「V ランク 3」、「V ランク 2」→「V ランク 4」、「V ランク 3」→「V ランク 4」、「V ランク 4」→「V ランク 4」）。なお、V ランクカウンタは有利区間移行の当籤時に「V ランク 1」が設定される。

20

【1690】

なお、図 144 (a)、(b) の一例では、第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 では、第 1 C Z 成功抽籤では必ず S Z への移行に当籤することになる。つまり、B B 当籤、又は、抽籤フラググループ 8 での抽籤フラググループ「弱稀役」「強稀役」（稀役）になる内部当籤役の当籤により、必ず S Z への移行に当籤することになる。

30

【1691】

1 ゲーム目から最終 2 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「3」であるゲーム）までのゲームでの第 2 C Z 成功抽籤では、メイン CPU 101 は、図 145 (a) ~ (c) の第 2 C Z 成功抽籤テーブルのうちの C Z 種別カウンタが管理する現時点の C Z 種別に対応する第 2 C Z 成功抽籤テーブルを参照して何ゲーム目（「1 ~ 最終 2 G 前」）に基づいて第 2 C Z 成功抽籤を行う。なお、図 145 (a) ~ (c) の一例では、第 2 C Z 成功抽籤は、C Z 種別「N C Z」「A C Z」よりも C Z 種別「C Z R」の方が S Z への移行の当籤確率が高くなっている。

【1692】

1 ゲーム目から最終 3 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「4」であるゲーム）までのゲームで C Z から S Z への移行に当籤しなかった場合には、2 ゲーム目から最終 2 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「3」であるゲーム）までのゲームで、前述の第 1 C Z 成功抽籤又は前述の第 2 C Z 成功抽籤が行われる。

40

【1693】

最終 2 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「3」であるゲーム）で C Z から S Z への移行に当籤しなかった場合には、最終 1 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）で、メイン CPU 101 は、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググルー

50

ブ 8 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン CPU 101 は、B B 当籤の場合、又は、B B 非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、前述の第 1 C Z 成功抽籤を行う。また、メイン CPU 101 は、B B 非当籤且つ変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、後述の第 2 C Z 成功抽籤を行う。

【1694】

最終 1 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）での第 2 C Z 成功抽籤では、メイン CPU 101 は、図 145（a）～（c）の第 2 C Z 成功抽籤テーブルのうちの C Z 種別カウンタが管理する現時点の C Z 種別に対応する第 2 C Z 成功抽籤テーブルを参照して何ゲーム目（「最終 1 G 前」）に基づいて第 2 C Z 成功抽籤を行う。なお、図 145（a）～（c）の一例では、第 2 C Z 成功抽籤は、C Z 種別「N C Z」「A C Z」よりも C Z 種別「C Z R」の方が S Z への移行の当籤確率が高くなっている。

10

【1695】

最終 1 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）での第 2 C Z 成功抽籤で C Z から S Z への移行に非当籤の場合には、メイン CPU 101 は、C Z 種別「N C Z」且つ V ストック個数「2」以上の場合、又は、C Z 種別「A C Z」且つ V ストック個数「1」以上の場合、V ストックを 1 個消費して（V ストックカウンタの値を「1」減算して）、最終 1 ゲーム前の第 2 C Z 成功抽籤の抽籤結果を「非当籤」から「当籤」に書き換える。

20

【1696】

また、最終 1 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）での第 2 C Z 成功抽籤で C Z から S Z への移行に非当籤の場合には、メイン CPU 101 は、C Z 種別「C Z R」の場合、C Z 種別カウンタを「C Z R」から「A C Z」に変更し、最終 1 ゲーム前の第 2 C Z 成功抽籤の抽籤結果を「非当籤」から「当籤」に書き換える。なお、C Z 種別「N C Z」、「A C Z」の場合のように、V ストック「1 個」を消費しない。

【1697】

最終 1 ゲーム前のゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）で第 1 C Z 成功抽籤または第 2 C Z 成功抽籤の抽籤結果が「当籤」（書き換えによる「当籤」を含む）とならなかった場合には、最終ゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）で、メイン CPU 101 は、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググループ 8 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン CPU 101 は、B B 当籤の場合、又は、B B 非当籤で変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強稀役」である場合、前述の第 1 C Z 成功抽籤を行う。なお、最終ゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）では第 2 C Z 成功抽籤は行われない。

30

【1698】

最終ゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）で第 1 C Z 成功抽籤が実施されずに通常（有利区間）に戻る場合には、メイン CPU 101 は、C Z から S Z に移行できずに通常（有利区間）に戻る場合の C Z モードを決定するために、図 147 の C Z 失敗時 C Z モード抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいて C Z 失敗時 C Z モード移行抽籤を行い、抽籤結果を C Z モードカウンタにセットする。なお、図 147 の一例では、「設定 1，2」、「設定 3，4」、「設定 5，6」の順に、遊技に有利な C Z モードに当籤する確率が高い。

40

【1699】

メイン CPU 101 は、最終ゲーム（C Z ゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）で第 1 C Z 成功抽籤が実施されずに通常（有利区間）に戻る場合には、図 128 の次回 C Z R 発動抽籤テーブルを参照して次回 C Z R 発動抽籤を行う。メイン CPU 101 は、次回 C Z R 発動抽籤に当籤した場合、次に行う C Z の C Z 種別が C Z 種別

50

「C Z R」になるように管理するとともに、Vストックを1個獲得する。ただし、後のC Zへの移行に当籤したときにVストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1700】

1ゲーム目のゲームから最終ゲーム（C Zゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「1」であるゲーム）までのゲームで第1 C Z成功抽籤の抽籤結果が「当籤」を含む場合、又は、1ゲーム目から最終1ゲーム前のゲーム（C Zゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）までのゲームで第2 C Z成功抽籤の抽籤結果が「当籤」（書き換えによる「当籤」は含まない）を含む場合、メインCPU101は、図121を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図123の抽籤フラググループ9を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」である場合、図146（a）のC Z報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてC Z報酬抽籤を行い、抽籤結果のS Z種別をS Z種別カウンタにセットする。また、メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「リプチェ」の場合、図146（b）のC Z報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてC Z報酬抽籤を行い、抽籤結果のS Z種別をS Z種別カウンタにセットし、抽籤結果のレゾナンスポイントの獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

10

【1701】

また、最終1ゲーム前のゲーム（C Zゲーム数カウンタのゲーム開始時の値が「2」であるゲーム）で第2 C Z成功抽籤の抽籤結果が「非当籤」から「当籤」に書き換えられた場合、メインCPU101は、抽籤フラググループが「その他」「リプチェ」にかかわらず、図146（a）のC Z報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてC Z報酬抽籤を行い、抽籤結果のS Z種別をS Z種別カウンタにセットする。なお、第4の遊技機であるパチスロ機1では、抽籤結果が「非当籤」から「当籤」に書き換えられた場合には、図146（a）の一例では、S Z種別「S Z種別6」～「S Z種別8」の上乗せ特化ゾーン（S Z）に移行せず、レゾナンスポイントも付与されないようになっている。

20

【1702】

メインCPU101は、C Zにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

30

【1703】

メインCPU101は、C Z失敗であり（1ゲーム目ゲームからC Zゲーム数カウンタが「1」から「0」になる最終ゲームまでのゲーム区間に上乗せ特化ゾーン（S Z）への移行に当籤（非当籤から書き換えられた当籤を含む）せず）、且つ、通常（有利区間）移行条件に合致しない場合、通常（非有利区間）に移行する。

【1704】

メインCPU101は、C Z失敗であり、且つ、C Z種別が「N C Z」である場合（通常（有利区間）移行条件）、通常（有利区間）に移行する。

【1705】

メインCPU101は、C Z成功の場合（上乗せ特化ゾーン（S Z）への移行に当籤（非当籤から当籤に書き換えられた場合を含む）した場合）、A T準備を経由して上乗せ特化ゾーン（S Z）へ移行し、又は、上乗せ特化ゾーン（S Z）へ移行する。

40

【1706】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊A T（S A T）に移行させる値（S A T移行遊技数）となった場合、又は、M Yカウンタの値が特殊A T（S A T）に移行させる（S A T移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊A T（S A T）へ移行する。

【1707】

【12-8-2-4. 上乗せ特化ゾーン（S Z）において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

50

続いて、図 183 を参照して、主制御回路 100 のメイン CPU 101 が上乗せ特化ゾーン (SZ) において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図 183 の内容は、上乗せ特化ゾーン (SZ) の他、AT 中フラグ間 (図 115 参照) でも行われる場合がある。なお、図 183 の各種抽籤は、スタートレバー 7 操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図 120 の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。なお、上乗せ特化ゾーン (SZ) の各種の抽籤を含む各種の処理と、上乗せ特化ゾーン (SZ) から移行する AT 中フラグ間の各種の抽籤を含む各種の処理とを合わせて説明する。

【1708】

SZ には 8 つの SZ 種別「SZ 種別 1」～「SZ 種別 8」が設けられており、SZ 種別「SZ 種別 1」～「SZ 種別 8」の SZ は終了条件や一般 AT (NAT) で行うゲームのゲーム数 (NAT のゲームの残り回数) の抽籤方法が異なっている。

【1709】

SZ 突入時には CZ 報酬抽籤により SZ 種別が決まっており、メイン CPU 101 は、初期処理として、

SZ 種別カウンタが「SZ 種別 1」である場合、SZ のゲームの残り回数を管理する SZ ゲーム数カウンタに「1」をセットし、

「SZ 種別 2」である場合、一般 AT (NAT) のゲームの残り回数を管理する NAT ゲーム数カウンタに「20」をセットし、

「SZ 種別 3」である場合、NAT のゲームの残り回数に加算ゲーム数を上乗せする残り上乗せ回数 (NAT ゲーム加算数 (SZ 種別 3 用) 抽籤を行う残り抽籤回数) を管理する上乗せ回数カウンタに「5」をセットし、

「SZ 種別 4」である場合、SZ ゲーム数カウンタに「5」をセットし、

「SZ 種別 5」である場合、SZ モードカウンタに「SZ モード 4」をセットし、

「SZ 種別 6」～「SZ 種別 8」の場合には SZ モードカウンタに SZ モード設定 (SZ 種別 5～8 用) 抽籤の抽籤結果に基づく SZ モードをセットする。

【1710】

「SZ 種別 6」～「SZ 種別 8」の場合に初期処理として行われる SZ モード設定 (SZ 種別 5～8 用) 抽籤では、メイン CPU 101 は、図 158 の SZ モード設定 (SZ 種別 5～8 用) 抽籤テーブルを参照して契機 (「SZ 種別 6～SZ 種別 8 開始時」) に基づいて SZ モード設定 (SZ 種別 5～8 用) 抽籤を行い、「SZ モード 1」を抽籤結果のアップ段階分アップさせた SZ モード (抽籤結果が「SZ モード 0 段階 up」の場合は「SZ モード 1」、「SZ モード 1 段階 up」の場合は「SZ モード 2」、「SZ モード 2 段階 up」の場合は「SZ モード 3」、「SZ モード 3 段階 up」の場合は「SZ モード 4」) を SZ モードカウンタにセットする。

【1711】

メイン CPU 101 は、BB に当籤した場合、BB 前兆カウンタに「0」をセットし、SZ 種別に応じて、

「SZ 種別 1」である場合には、SZ ゲーム数カウンタを「1」減算する処理を行わず、

「SZ 種別 3」である場合、上乗せ回数カウンタに「5」をセットし、

「SZ 種別 4」である場合、SZ ゲーム数カウンタに「5」をセットし、

「SZ 種別 5」～「SZ 種別 8」である場合、V ストックカウンタの値を「+1」加算し、SZ モードカウンタが管理する SZ モードを SZ モード設定 (SZ 種別 5～8 用) 抽籤の抽籤結果に基づいて更新し、さらに図 120 を参照して内部当籤役を変換した抽籤フラグが「中チェ」であり且つ SZ モードカウンタが管理する SZ モードが「SZ モード 2」以下である場合には SZ モードカウンタに「SZ モード 3」を設定する。

【1712】

「SZ 種別 5」～「SZ 種別 8」の場合に BB 当籤時の処理として行われる SZ モード設定 (SZ 種別 5～8 用) 抽籤では、メイン CPU 101 は、図 158 の SZ モード設定

10

20

30

40

50

(S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルを参照して契機 (「B B 当籤時__ S Z モード 1」「B B 当籤時__ S Z モード 2」「B B 当籤時__ S Z モード 3」「B B 当籤時__ S Z モード 4」) に基づいて S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤を行い、S Z モードカウンタが管理する S Z モードを S Z モード設定 (S Z 種別 5 ～ 8 用) 抽籤の抽籤結果に基づいて更新する。ただし、更新後の S Z モードが「S Z モード 4」を超えるような場合には、「S Z モード 4」が S Z モードカウンタにセットされる。

【1713】

S Z ゲーム数カウンタは、「S Z 種別 1」「S Z 種別 4」の S Z、及び、「S Z 種別 1」「S Z 種別 4」の S Z では、1 ゲーム消化する度に「1」減算される。ただし、S Z の B B 当籤遊技及び A T 中フラグ間では S Z ゲーム数カウンタの減算は行われない。

10

【1714】

S Z 種別「S Z 種別 1」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、毎遊技、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググループ 10 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 148 の N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 1, 5 ～ 8 用) 抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 1, 5 ～ 8 用) 抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数を N A T ゲーム数カウンタに加算する。

【1715】

S Z 種別「S Z 種別 1」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、毎遊技、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググループ 10 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 149 の V ストック獲得数 (S Z 種別 1 用) 抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて V ストック獲得数 (S Z 種別 1 用) 抽籤を行い、抽籤結果の V ストックの獲得個数「1 個」を V ストックカウンタの値に加算する。

20

【1716】

S Z 種別「S Z 種別 1」の S Z では、S Z ゲーム数カウンタの値が「1」減算されて「0」になった (「S Z 種別 1」用 S Z 終了条件が成立した) 遊技で、S Z を終了して一般 A T (N A T) に移行する。

30

【1717】

S Z 種別「S Z 種別 2」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、終了役 (S B、はずれ (B B 重複を除く)) 以外に当籤した遊技で、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 125 の抽籤フラググループ 22 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 150 の N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 2 用) 抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 2 用) 抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数を N A T ゲーム数カウンタに加算する。さらに、メイン C P U 1 0 1 は、終了役 (S B、はずれ (B B 重複を除く)) 以外に当籤し、S Z 種別「S Z 種別 2」の S Z での 5 ゲーム以降の各ゲームの場合、V ストックカウンタを「+1」加算する。

40

【1718】

S Z 種別「S Z 種別 2」の S Z では、終了役に当籤した (「S Z 種別 2」用 S Z 終了条件が成立した) 遊技で、S Z を終了して一般 A T (N A T) に移行する。

【1719】

S Z 種別「S Z 種別 3」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、図 120 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 123 の抽籤フラググループ 11 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「リブ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、上乗せ回数カウンタを「1」減算し、続いて、図 151 の N A T ゲーム加算数 (S Z

50

種別 3 用) 抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 3 用) 抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数を N A T ゲーム数カウンタに加算する。さらに、メイン C P U 1 0 1 は、トータルの加算ゲーム数 (上乗せゲーム数) が 1 0 0 ゲームに達する度に V ストックカウンタを「+ 1」加算する。

【 1 7 2 0 】

S Z 種別「S Z 種別 3」の S Z では、N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 3 用) 抽籤に続いて、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 5 の抽籤フラググループ 2 1 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「リブ」「稀役」である場合、図 1 5 2 の残り上乗せ回数リロード (S Z 種別 3 用) 抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて残り上乗せ回数リロード (S Z 種別 3 用) 抽籤を行い、抽籤結果が「残り上乗せ回数を元に戻す」であれば残り上乗せ回数カウンタの値を元の値 (初期値:「5」) に戻す。

【 1 7 2 1 】

S Z 種別「S Z 種別 3」の S Z では、残り上乗せ回数リロード (S Z 種別 3 用) 抽籤に基づく残り上乗せ回数カウンタの更新後の値が「0」である (「S Z 種別 3」用 S Z 終了条件が成立した) 遊技で、S Z を終了して一般 A T (N A T) に移行する。

【 1 7 2 2 】

S Z 種別「S Z 種別 4」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、S Z ゲーム数カウンタが管理する S Z のゲームの残り回数 (当該ゲームを含む) が「2」以上である場合、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 3 の抽籤フラググループ 1 0 を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メイン C P U 1 0 1 は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図 1 5 3 の S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤を行う。S Z 種別 4 レベルは「レベル 0」～「レベル 5」の 5 段階あり、後述の N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤で利用され、S Z 種別 4 レベルのレベル値が大きい程、遊技者に有利となっている。また、S Z 種別 4 レベルカウンタは S Z の開始時に「レベル 0」にセットされている。メイン C P U 1 0 1 は、S Z 種別 4 レベルカウンタが管理する S Z 種別 4 レベルを S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤の抽籤結果に基づいて維持又は更新し、N A T ゲーム数カウンタが管理する N A T のゲームの残り回数を S Z 種別 4 レベルアップ・N A T ゲーム加算数 (S Z 種別 4 用) 抽籤の抽籤結果に基づいて維持又は更新する。なお、抽籤結果に基づく更新後の S Z 種別 4 レベルが「レベル 5」を超える場合には S Z 種別 4 レベルカウンタに「レベル 5」がセットされる。

【 1 7 2 3 】

S Z 種別「S Z 種別 4」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、S Z ゲーム数カウンタが管理する S Z のゲームの残り回数 (当該ゲームを含む) が「1」であり、且つ、B B 非当籤である場合、図 1 5 4 の N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤テーブルを参照して S Z 種別 4 レベルカウンタで管理されている現時点の S Z 種別 4 レベルに基づいて N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤を行い、抽籤結果が「当籤 (+ 1 G)」である場合には N A T ゲーム数カウンタに「+ 1」加算し、N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤を繰り返し行う。抽籤結果が「非当籤」である場合には N A T ゲーム加算数ループ (S Z 種別 4 用) 抽籤を繰り返し行わずに終了する。なお、図 1 5 4 の一例では、S Z 種別 4 レベルのレベル値が大きい程、抽籤結果が「当籤」となって一般 A T (N A T) での 1 ゲーム獲得できる確率が高くなる。

【 1 7 2 4 】

S Z 種別「S Z 種別 4」の S Z では、メイン C P U 1 0 1 は、S Z ゲーム数カウンタが管理する S Z のゲームの残り回数 (当該ゲームを含む) が「1」である場合、図 1 2 0 を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図 1 2 3 の抽籤フラググループ 1 0 を参照し

10

20

30

40

50

て変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「稀稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図155のNATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてNATゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をNATゲーム数カウンタに加算する。

【1725】

SZ種別「SZ種別4」のSZでは、SZゲーム数カウンタの値が「1」減算されて「0」になった（「SZ種別4」用SZ終了条件が成立した）遊技で、SZを終了して一般AT（NAT）に移行する。

【1726】

「SZ種別5」～「SZ種別8」のSZでは、メインCPU101は、SZの最初のゲームで、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図123の抽籤フラググループ10を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「小役」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図149のNATゲーム加算数（SZ種別1, 5～8用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてNATゲーム加算数（SZ種別1, 5～8用）抽籤を行い、獲得した加算ゲーム数をNATゲーム数カウンタに加算する。

【1727】

「SZ種別5」～「SZ種別8」のSZでは、メインCPU101は、SZモードカウンタが管理する現時点のSZモードが「SZモード1」～「SZモード3」であり、且つ、BB非当籤である遊技では、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図123の抽籤フラググループ12を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「リブ」「ベル」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図156（a）～（c）の狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤テーブルのうちのSZモードカウンタが管理している現時点のSZモードに対応する狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいて狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤を行い、抽籤結果のSZモードをSZモードカウンタにセットする。

【1728】

ただし、SZモードカウンタが管理する現時点のSZモードが「SZモード4」である場合、前述の狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤を行わずに、

（1）BB当籤・非当籤に関らずVストックカウンタを「+1」加算し、

（2）BB非当籤且つ抽籤フラググループ8での抽籤フラググループが「はずれ」の場合にはCZモードカウンタを「CZモード4」から「CZモード3」に書き換える。

【1729】

「SZ種別5」～「SZ種別8」のSZでは、

（1）狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤の抽籤結果が「狙えあり（揃い）+Vストック__SZモード1」「狙えあり（揃い）+Vストック__SZモード2」「狙えあり（揃い）+Vストック__SZモード3」である場合、又は、

（2）狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤の抽籤結果が「狙えあり（非揃い）__SZモード1」「狙えあり（非揃い）__SZモード2」「狙えあり（非揃い）__SZモード3」であり、且つ、SBに入賞した場合、又は、

（3）SZモードカウンタが管理するSZモードが「SZモード4」であり、かつ、BB非当籤の場合、

のいずれかとなった遊技の次遊技で図157のVストック獲得数（VZ種別5～8用）抽籤テーブルを参照してVストック獲得数（VZ種別5～8用）抽籤を行い、抽籤結果のV

10

20

30

40

50

ストックの獲得個数をVストックカウンタに加算する。

【1730】

SZ種別「SZ種別5」～「SZ種別8」のSZでは、遊技の開始時のCZモードが「CZモード1」且つ「F__ベル123～F__ベル321」当籤且つ払出枚数が「1」である（「SZ種別5～SZ種別8」用SZ終了条件が成立した）遊技で、SZを終了して一般AT（NAT）に移行する。

【1731】

メインCPU101は、SZにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1732】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合、又は、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊AT（SAT）へ移行する。

【1733】

〔12-8-2-5. 一般AT（NAT）及びSC前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理〕

続いて、図184を参照して、主制御回路100のメインCPU101が一般AT（NAT）及びSC前兆において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図184の内容は、一般AT（NAT）及びSC前兆の他、AT中フラグ間（図115参照）でも行われる場合がある。なお、後述のNAT開始時高確移行抽籤及び次回CZ失敗時SAT発動抽籤は3off時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図121の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、後述のSC発生・Vストック獲得数抽籤、SC前兆ゲーム数抽籤、NAT中高確移行抽籤、SC前兆中Vストック獲得数抽籤、NAT中BB前兆ゲーム数抽籤、NAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤及びナビ発生抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1734】

NATゲーム数カウンタは、NAT中及びSC前兆中では1ゲーム消化する度に「1」減算される。ただし、AT中フラグ間ではNATゲーム数カウンタの減算は行われない。

【1735】

NATの開始時に初期差枚としての初期値をNAT差枚カウンタにセットする。

【1736】

NAT差枚カウンタの更新は、NAT、SC前兆、ストックチャンス（SC）、及び、AT中フラグ間で行われ、内部当籤役が、

（1）リプレイの場合、NAT差枚カウンタに対して加減算を行わず、

（2）「F__ベル123」～「F__ベル321」「F__スラベル123」～「F__スラベル321」「F__JAC役1」の場合、指示番号1～6（図190参照）の場合は「ベル配当-3」（ベル配当は指示番号1～6の指示に従った場合の払出枚数）をNAT差枚カウンタから減算し、それ以外の場合は差枚数をNAT差枚カウンタから減算し、

（3）上記以外の場合、差枚数をNAT差枚カウンタから減算する。

【1737】

ただし、AT中BB間はNAT差枚カウンタの更新を行わない。

【1738】

まず、NATの開始時（次ゲームからNATに移行することになるゲームでの3off時）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。

【1739】

NATの開始時、メインCPU101は、図159のNAT開始時高確移行抽籤テーブルを参照して滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に基づいてNAT開始時高確移行抽籤を行う。メインCPU101は、抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カ

10

20

30

40

50

ウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、抽籤結果が「高確＋高確保障カウンタ１０加算」「高確＋高確保障カウンタ２０加算」「高確＋高確保障カウンタ３０加算」の場合には抽籤結果の「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに、抽籤結果の加算ゲーム数を高確保障カウンタに加算し、抽籤結果が「超高確」の場合には抽籤結果の「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。

【１７４０】

ＮＡＴの開始時、メインＣＰＵ１０１は、図１６０の次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤テーブルを参照して現時点の設定（「設定１」～「設定６」）に基づいて次回ＣＺ失敗時ＳＡＴ発動抽籤を行い、抽籤結果が「当籤」であれば次回突入時のＣＺがＶストックなし且つ当該次回突入時のＣＺでの最終ゲームで第１ＣＺ成功抽籤が行われずＳＺへの移行に当籤しなかった場合に特殊ＡＴ（ＳＡＴ）を発動する（当該次回突入時のＣＺからＳＡＴに移行する）ように管理する。当該抽籤の抽籤結果が１回でも「当籤」となれば当該有利区間中は特殊ＡＴ（ＳＡＴ）の発動は有効となる。なお、図１６０の一例では、高設定ほど、抽籤結果が「当籤」となる確率が高くなる。

【１７４１】

続いて、一般ＡＴ（ＮＡＴ）、ＳＣ前兆及びＡＴ中フラグ間のスタートレバー７操作時において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。

【１７４２】

メインＣＰＵ１０１は、ゲーム開始時のＳＣ前兆のゲーム数を管理するＳＣ前兆カウンタが「０」且つゲーム開始時のＢＢ前兆のゲーム数を管理するＢＢ前兆カウンタが「０」である場合、図１２０を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図１２４の抽籤フラググループ１３を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインＣＰＵ１０１は、変換結果の抽籤フラググループが「その他」「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」である場合、図１６１（ａ）～（ｃ）のＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤を行う。抽籤結果が「非当籤」の場合、ストックチャンス（ＳＣ）への移行に非当籤である。一方、抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合、ＳＣへの移行に当籤であり、抽籤結果が「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合、抽籤結果のＶストックの獲得個数「１個」をＶストックカウンタに加算する。なお、図１６１（ａ）～（ｃ）の一例では、滞在状態の「低確」、「高確」、「超高確」の順に、ＳＣへの移行に当籤する期待値が高くなっており、Ｖストックを１個獲得する期待値も高くなっている。

【１７４３】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果がＳＣへの移行に当籤の場合（抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）、メインＣＰＵ１０１は、滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態が「低確」の場合には「ＳＣレベル１」をＳＣレベルカウンタにセットし、現時点の滞在状態が「高確」の場合には「ＳＣレベル２」をＳＣレベルカウンタにセットし、現時点の滞在状態が「超高確」の場合には「ＳＣレベル３」をＳＣレベルカウンタにセットする。

【１７４４】

ＳＣ発生・Ｖストック獲得数抽籤の抽籤結果がＳＣへの移行に当籤の場合（抽籤結果が「ＳＣ当籤」「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」である場合）、メインＣＰＵ１０１は、図１６２のＳＣ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してＳＣ発生・Ｖストック獲得抽籤の抽籤結果に基づいてＳＣ前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のＳＣ前兆のゲーム数をＳＣ前兆カウンタにセットする。ただし、抽籤結果のＳＣ前兆のゲーム数が、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理する当該ゲームで１減算後の値より大きい場合には、ＳＣ前兆カウンタの値を、ＮＡＴゲーム数カウンタが管理する当該ゲームで１減算後の値に書き換える。なお、図１６２の一例では、「ＳＣ当籤＋Ｖストック１個獲得」の場合のＳＣ前兆の方が、「ＳＣ当籤」の場合のＳＣ前兆よりもゲーム数が長くなる傾向がある。

【1745】

SC発生・Vストック獲得数抽籤が行われた場合、メインCPU101は、図163(a)～(c)のNAT中高確移行抽籤テーブルのうちの滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態に対応するNAT中高確移行抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてNAT中高確移行抽籤を行う。メインCPU101は、抽籤結果が「移行なし」の場合には滞在状態カウンタ及び高確保障カウンタの更新を行わず、抽籤結果が「高確+高確保障カウンタ10加算」「高確+高確保障カウンタ20加算」「高確+高確保障カウンタ30加算」の場合には抽籤結果の「高確」を滞在状態カウンタにセットするとともに、抽籤結果の加算ゲーム数を高確保障カウンタに加算し、抽籤結果が「超高確」の場合には抽籤結果の「超高確」を滞在状態カウンタにセットする。

10

【1746】

メインCPU101は、ゲームの開始時のSC前兆カウンタ及びBB前兆カウンタの何れかが「1」以上である場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図122の抽籤フラググループ3を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図164のNAT中Vストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてNAT中Vストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果のVストックの獲得個数「1個」をVストックカウンタに加算する。

【1747】

なお、ゲーム開始時のSC前兆カウンタが「0」且つBB前兆カウンタが「0」である場合に行われるSC発生・Vストック獲得数抽籤と、ゲームの開始時のSC前兆カウンタ及びBB前兆カウンタの何れかが「1」以上である場合に行われるNAT中Vストック獲得数抽籤とを図161及び図164の一例において比較すると、後者の方が前者よりもVストック「1個」を獲得できる期待値が高い。

20

【1748】

メインCPU101は、AT中フラグ間、かつ、BB前兆カウンタの値が「1」以上である場合、図174のナビ発生抽籤テーブルにおけるナビ発生モード「高」の部分を参照してナビ発生抽籤を行い、抽籤結果が「ナビあり」であればナビが実施され、「ナビなし」であればナビが実施されないように制御する。

【1749】

NAT中高確移行抽籤又はナビ発生抽籤に続いて、メインCPU101は、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、滞在状態カウンタが管理する現時点の滞在状態が「高確」であり、且つ、高確保障カウンタが管理するゲーム開始時の高確保障ゲームの残り回数が「1」であり（当該ゲームで高確保障カウンタの値が「1」から「0」になり）、且つ、抽籤フラグが「はずれ」である遊技で、図139の高確転落抽籤テーブルを参照して遊技状態「NAT」に基づいて高確転落抽籤を行い、抽籤結果（「低確」「高確」）を滞在状態カウンタにセットする。

30

【1750】

メインCPU101は、RT6を除くBB当籤遊技で、図40のNAT中BB前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照してNAT中BB前兆ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果のBB前兆のゲーム数をBB前兆カウンタにセットする。なお、RT6を除くBB入賞時に、BB前兆カウンタの値を初期値（「0」）に戻す。

40

【1751】

メインCPU101は、毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ23を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「JAC3」「中チェ」である場合、図166のNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてNAT中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【1752】

50

メインCPU101は、NAT、SC前兆、AT中フラグ間において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1753】

SCへの移行に当籤した場合（SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果が「SC当籤」「SC当籤+Vストック1個獲得」である場合）に行われるSC前兆ゲーム数抽籤ではSC前兆のゲーム数が1以上に決定される。メインCPU101は、NATにおいて、SCへの移行に当籤した場合（SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果が「SC当籤」「SC当籤+Vストック1個獲得」である場合）、NATからSC前兆に移行する。

【1754】

メインCPU101は、SC前兆において、SC前兆のゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、SC前兆カウンタの値が「1」→「0」となった場合）、SC前兆からストックチャンス（SC）へ移行する。

【1755】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合、又は、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊AT（SAT）へ移行する。

【1756】

メインCPU101は、NAT又はSC前兆において、NATのゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、NATゲーム数カウンタの値が「1」→「0」となった場合）、NATから継続CZへ移行する。メインCPU101は、NATから継続CZへの移行時に、NAT差枚数カウンタの値が初期値以上の場合（獲得枚数が増加しなかった場合）、レゾナンスポイントカウンタの値を「+50」加算する。

【1757】

【12-8-2-6．ストックチャンス（SC）において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図185を参照して、主制御回路100のメインCPU101がストックチャンス（SC）において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図185の内容は、ストックチャンス（SC）の他、AT中フラグ間（図115参照）でも行われる場合がある。なお、後述のSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤、SC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤、SC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。また、後述のSC後高確保障ゲーム数抽籤は3off時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図121の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1758】

SCとして、ゲーム数及びトータルでのVストックの獲得数の期待値が異なる3種類のSCレベル（「SCレベル1」～「SCレベル3」）が用意されており、SCレベルは後述のSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤でVストックを1個獲得するかどうかに影響を及ぼし、SCレベルのレベル値が高い程Vストックを1個獲得する期待値が高くなっている（図168参照）。

【1759】

SCレベルは、上述したように、前述のSC発生・Vストック獲得数抽籤でSC発生に当籤したときの（SC発生・Vストック獲得数抽籤の抽籤結果が「SC当籤」「SC当籤+Vストック1個獲得」であるときの）滞在状態カウンタが管理する滞在状態に基づいて決定され、SCレベルカウンタにセットされている。メインCPU101は、SC開始時に、SCレベルカウンタが管理するSCレベルが「SCレベル1」である場合SCのゲームの残り回数を管理するSCゲーム数カウンタに「1」をセットし、「SCレベル2」である場合SCゲーム数カウンタに「2」をセット、「SCレベル3」である場合SCゲーム数カウンタに「4」をセットする。SCゲーム数カウンタは、SC中の1ゲーム消化す

10

20

30

40

50

る度に「1」減算される。なお、SC中及び当該SCから遷移するAT中フラグ間ではNATゲーム数カウンタの値の「1」減算は行われない。

【1760】

メインCPU101は、毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ16を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「強稀役」「中チェ」である場合、図167のSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSC中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【1761】

メインCPU101は、BB非当籤の遊技で、SC発生・Vストック獲得数抽籤で現遊技中のSCの発生に当籤した後に1個もVストックを獲得していない場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ17を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「稀役」である場合、図168(a)～(c)のSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤テーブルのうちのSCレベルカウンタが管理する現時点のSCレベルに対応するSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果が「Vストック1個獲得」の場合にVストックの獲得個数「1個」をVストックカウンタに加算する。なお、図168(a)～(c)の一例では、抽籤フラググループが「稀役」の場合、SCレベルのレベル値を問わず100%の確率で抽籤結果が「Vストック1個獲得」となる（Vストック「1個」を獲得する）。また、図168(a)～(c)の一例では、抽籤フラググループが「ベル」の場合、抽籤結果が「Vストック1個獲得」となる（Vストック「1個」を獲得する）確率は、SCレベルのレベル値が大きい程、高くなっている。

【1762】

メインCPU101は、当該ゲームがBB非当籤のゲームである場合、SC発生・Vストック獲得数抽籤で現遊技中のSCの発生に当籤した後にVストックを1個以上獲得している場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ17を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「ベル」「稀役」である場合、図169のSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤を行い、抽籤結果が「Vストック1個獲得」の場合にVストックの獲得個数「1個」をVストックカウンタに加算する。なお、図169の一例では、抽籤フラググループが「稀役」の場合、100%の確率で抽籤結果が「Vストック1個獲得」となる（Vストック「1個」を獲得する）。

【1763】

メインCPU101は、当該ゲームがBBに当籤したゲームである場合、SC中Vストック獲得前Vストック獲得数抽籤及びSC中Vストック獲得後Vストック獲得数抽籤を行わず、Vストックを1個獲得してVストックカウンタの値を「+1」加算し、BB前兆のゲーム数を管理するBB前兆ゲーム数カウンタに「1」をセットする。これにより、次遊技からBB確定画面になる。なお、AT中フラグ間→AT中BB→SCとなった場合、メインCPU101は、SCレベルカウンタが管理する現時点のSCレベルが「SCレベル1」の場合には「2」を、「SCレベル2」の場合には「3」を、「SCレベル3」の場合には「4」をSCゲーム数カウンタにセットし、SCを初めからやり直す。

【1764】

メインCPU101は、SCゲーム数カウンタが「1」から「0」になるゲーム（SCからNATに移行するSCの最終ゲーム）で、滞在状態カウンタを「高確」にセットするとともに、図170のSC後高確保障ゲーム数抽籤テーブルを参照してSC後高確保障ゲ

10

20

30

40

50

ーム数抽籤を行い、抽籤結果の高確保障ゲーム数を高確保障カウンタにセットする。なお、書き換え前の高確保障カウンタの値が抽籤結果の高確保障ゲーム数より大きい場合であっても、高確保障カウンタの値の書き換えが行われる。

【1765】

メインCPU101は、SCにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1766】

メインCPU101は、SCにおいて、SCゲーム数を消化した場合（当該ゲームで、SCゲーム数カウンタのカウント値が「1」→「0」となった場合）、SCからNATに移行し、NATゲーム数カウンタのカウント値が「0」の場合「1」に書き換える。

10

【1767】

また、メインCPU101は、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合、又は、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合など、特殊AT（SAT）へ移行する。

【1768】

【12-8-2-7. 特殊AT（SAT）及び特殊AT（SAT）準備状態において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図186を参照して、主制御回路100のメインCPU101が特殊AT（SAT）及び特殊AT（SAT）準備状態において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、図186の内容は、特殊AT（SAT）及び特殊AT（SAT）準備状態の他、AT中フラグ間（図115参照）やAT中BB（図115参照）でも行われる場合がある。AT中フラグ間はSATでBB当選により移行する場合に発生し、AT中BBは、例えば、AT中フラグ間でBB入賞する場合に発生し、遊技数カウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる値（SAT移行遊技数）となった場合に発生し、MYカウンタの値が特殊AT（SAT）に移行させる（SAT移行遊技数メダル数、例えば1800）に到達した場合などに発生する。なお、後述のSAT継続抽籤及びSAT差枚上乘せ抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

20

【1769】

SATの開始時（1セット目の開始時）及びSATの継続時（2セット目以降の開始時）、初期差枚としてSAT差枚カウンタに「50」をセットする。

30

【1770】

また、SATの開始時（1セット目の開始時）には、

（1）Vストックカウンタが管理しているVストックの個数を1個につき差枚数「50」に変換してSAT差枚カウンタの値に加算し、さらに、CZ種別カウンタが管理するCZ種別が「CZR」である場合には当該「CZR」をVストック1個に換算してSAT差枚カウンタの値に「50」を加算し、

（2）レゾナンスポイントカウンタが管理するレゾナンスポイント数を1ポイントにつき差枚数「1」に変換してSAT差枚カウンタの値に加算し、

40

（3）Vランクカウンタが管理しているVランクのランク値から1減算した値に50乗算した乗算結果（＝（ランク値－1）×50）をSAT差枚カウンタの値に加算し、

（4）エクストラBBゲーム数カウンタが管理するエクストラBBのゲームの残り回数を1ゲームにつき差枚数「2」に変換してSAT差枚カウンタの値に加算し、

（5）NATゲーム数カウンタが管理するNATのゲームの残り回数を1ゲームにつき差枚数「2」に変換してSAT差枚カウンタの値に加算する。

【1771】

SAT差枚カウンタの更新は、SAT、SAT準備状態、AT中フラグ間やAT中BBで行われ、内部当籤役が、

（1）リプレイの場合、SAT差枚カウンタに対して加減算を行わず、

50

(2) 「F__ベル123」～「F__ベル321」「F__スラベル123」～「F__スラベル321」「F__JAC役1」の場合、指示番号1～6(図190参照)の場合は「ベル配当-3」(ベル配当は指示番号1～6の指示に従った場合の払出枚数)をSAT差枚カウンタから減算し、それ以外の場合は差枚数をSAT差枚カウンタに対して減算し、

(3) 「F__弱スイカ」「F__強スイカA」「F__強スイカB」「F__強チェリー」「F__強ベルA」「F__強ベルB」「F__SP役」の場合、AT中BB中は差枚数をSAT差枚カウンタから減算し、それ以外の場合はSAT差枚カウンタに対して加減算を行わず、

(4) 上記以外の場合、差枚数をSAT差枚カウンタから減算する。

【1772】

SATのセット開始時、メインCPU101は、図171のSAT継続抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてSAT継続抽籤を行う。

【1773】

メインCPU101は、毎遊技、当該遊技で差枚数を減算した後のSAT差枚カウンタのカウンタ値が「1」以上であることを確認してSAT差枚カウンタが「1」以上である場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ18を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図172のSAT差枚上乘せ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSAT差枚上乘せ抽籤を行い、抽籤結果の上乗せ枚数をSAT差枚カウンタに加算する。

【1774】

メインCPU101は、SAT又はAT中BBフラグ間において発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、SAT差枚カウンタの値を「+50」加算する。

【1775】

メインCPU101は、SAT差枚カウンタが差枚数の減算により「0」になった時点で、SATの場合にはSAT継続抽籤の抽籤結果が「継続」であればSATの次セットに移行し、抽籤結果が「非継続」であればSAT終了準備状態に移行する。

【1776】

SAT終了準備状態は、1ゲームで終了し、この1ゲームで(1)BB当籤である場合、又は、(2)3off時の抽籤フラグ(図121を用いて内部当選役を変換した抽籤フラグ)が「はずれ」「リプ」「ベル」以外の場合、SAT継続抽籤の抽籤結果を「非継続」から「継続」に書き換え、SATの次セットを行う。一方、上記以外の場合(BB非当籤且つ3off時の抽籤フラグが「はずれ」「リプ」「ベル」の場合)、通常(非有利区間)へ移行する。

【1777】

メインCPU101は、SAT差枚カウンタが差枚数の減算により「0」になった時点で、AT中BBフラグ間の場合にはリミット(LI)に移行する。

【1778】

メインCPU101は、SAT差枚カウンタが差枚数の減算により「0」になった時点で、AT中BBの場合には通常(非有利区間)に移行する。

【1779】

【12-8-2-8. リミット(LI)において行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図187を参照して、主制御回路100のメインCPU101がリミット(LI)において行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。なお、後述のナビ発生モード抽籤及びベル発生抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1780】

メインCPU101は、LI突入時にナビ発生モード「低」をナビ発生モードカウンタ

10

20

30

40

50

に設定する。

【1781】

メインCPU101は、毎遊技、図173(a)、(b)のナビ発生モード抽籤テーブルのうちのナビ発生モードカウンタが管理する現時点のナビ発生モードに対応するナビ発生モード抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてナビ発生モード抽籤を行い、抽籤結果(「高」「低」)をナビ発生モードカウンタにセットする。

【1782】

ナビ発生モード抽籤に続いて、メインCPU101は、「F__ベル123」～「F__321」に当籤の場合、図174のナビ発生抽籤テーブルを参照してナビ発生モードカウンタで管理している現時点のナビ発生モードに基づいてナビ発生抽籤を行う。抽籤結果が「ナビあり」であればナビが実施され、「ナビなし」であればナビが実施されない。

10

【1783】

メインCPU101は、LI中に、BB(名称「F__赤7同色」「F__白同色」「F__赤異色」「F__白異色」)に入賞したとき、又は、有利区間遊技数を消化したとき(有利区間消化ゲーム数カウンタの値が「3000」に達したとき)、通常(非有利区間中)に移行する。なお、メインCPU101は、MYカウンタが「2400」に達したときも、通常(非有利区間中)に移行する。

【1784】

【12-8-2-9. BBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理】

続いて、図188を参照して、主制御回路100のメインCPU101がBBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、BBは図115の通常BB(非有利区間)、通常BB(有利区間)、AT中BBが該当する。なお、BBにおいて行う各種抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

20

【1785】

メインCPU101は、

(1) BB前兆カウンタの値が「8」以下である、又は、

(2) Vストックカウンタが管理するVストックの個数が「2」以上である、又は、

(3) Vストックカウンタが管理するVストックの個数が「1」且つ次回CZR発動

抽籤に当籤している場合、

30

BB前兆カウンタの値をクリアする(「0」にする)。

【1786】

BB中及びエクストラBB中の夫々で1ゲームを消化する毎にエクストラBBゲーム数カウンタの値を「1」減算する。

【1787】

BB終了時にエクストラBBゲーム数カウンタの値が「1」以上である場合にエクストラBBへ移行する。BB終了時、エクストラBBゲーム数カウンタの値が「1」以上である場合、エクストラBBゲーム数カウンタの値を5の場合に切り上げて書き換える。例えば、「8」の場合には5の場合の「10」に切り上げる。

【1788】

メインCPU101は、特殊AT(SAT)中及びリミット(LI)中以外のBB当籤遊技で、当籤したBBが同色BB(名称「F__赤7同色」「F__白同色」)である場合には図175(a)のエクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブルを参照し、当籤したBBが異色BB(名称「F__赤異色」「F__白異色」)である場合には図175(b)のエクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブルを参照し、CZモードカウンタが管理している現時点のCZモードに基づいて、エクストラBB初期ゲーム数抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をエクストラBB初期ゲーム数カウンタに加算する。但し、加算後のエクストラBB初期ゲーム数カウンタの値は、エクストラBB初期ゲーム数カウンタの値が「1」以上の「N」のときにBB初期ゲーム数抽籤が行われた場合には「N+抽籤結果の初期ゲーム数」となる。なお、図175(a)、(b)の一例では、CZモードの「モードA」、「モ

40

50

ードB」、「モードC」、「モードD」の順に、エクストラBBの初期ゲーム数が多くなる傾向があり、異色BBよりも同色BBの方がエクストラBBの初期ゲーム数が多くなる傾向がある。

【1789】

メインCPU101は、特殊AT（SAT）中以外のBB当籤遊技で、図129のBB間ゲーム数初期値抽籤テーブルを参照して現時点の設定に基づいてBB間ゲーム数初期値抽籤を行い、抽籤結果の初期ゲーム数をBB間ゲーム数カウンタにセットする。

【1790】

メインCPU101は、特殊AT（SAT）中以外のBB中の毎遊技（但し、通常BB（非有利区間）中に通常BB（非有利区間）から通常BB（有利区間）に移行した場合の当該通常BB（有利区間）を除く）、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ19を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「BARリップ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図175（a）、（b）のエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルのうち当該遊技で1減算された後のエクストラBBゲーム数カウンタの値に対応するエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルを参照してエクストラBBゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をエクストラBBゲーム数カウンタの値に加算する。

【1791】

メインCPU101は、特殊AT（SAT）中以外のBB中の毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ20を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「JAC役3」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」である場合、図177のBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

【1792】

メインCPU101は、毎遊技、当該遊技で差枚数の加減算がされた後のSAT差枚カウンタが「1」以上であることを確認してSAT差枚カウンタが「1」以上である場合、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図124の抽籤フラググループ18を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「弱稀役」「弱スイカ」「強スイカ」「強稀役」「中チェ」である場合、図172のSAT差枚上乗せ抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてSAT差枚上乗せ抽籤を行い、抽籤結果の上乗せ枚数をSAT差枚カウンタに加算する。

【1793】

メインCPU101は、一般AT（NAT）になることが確定していない状態でのBBでは、BBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算するとともに、CZ報酬抽籤を行う。CZ報酬抽籤では、メインCPU101は、図146（b）のCZ報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてCZ報酬抽籤を行い、抽籤結果のSZ種別をSZ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

【1794】

また、メインCPU101は、一般AT（NAT）になることが確定した以降の状態でのBBでは、BBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1795】

[12-8-2-10. エクストラBBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理]

続いて、図189を参照して、主制御回路100のメインCPU101がエクストラBにおいて行う各種の抽籤を含む各種の処理の詳細について説明する。ただし、エクストラBBには図115の通常エクストラBB、AT中エクストラBBが該当する。なお、後述のエクストラBBゲーム加算数抽籤、BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤はスタートレバー7操作時に行われ、内部当籤役を抽籤フラグに変換する場合には図120の内部当籤役と抽籤フラグとの対応関係が用いられる。

【1796】

メインCPU101は、特殊AT（SAT）中以外のエクストラBB中の毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ19を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「BARリップ」「弱稀役」「強スイカ」「強稀役」である場合、図175（a）、（b）のエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルのうち当該遊技で1減算された後のエクストラBBゲーム数カウンタの値に対応するエクストラBBゲーム加算数抽籤テーブルを参照してエクストラBBゲーム加算数抽籤を行い、抽籤結果の加算ゲーム数をエクストラBBゲーム数カウンタの値に加算する。

10

【1797】

メインCPU101は、特殊AT（SAT）中以外のエクストラBB中の毎遊技、図120を参照して内部当籤役を抽籤フラグに変換し、図125の抽籤フラググループ20を参照して変換結果の抽籤フラグを抽籤フラググループに変換する。メインCPU101は、変換結果の抽籤フラググループが「はずれ」「JAC役3」「弱稀役」「強稀役」「中チェ」である場合、図177のBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブルを参照して変換結果の抽籤フラググループに基づいてBB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤を行い、抽籤結果の獲得ポイント数をレゾナンスポイントカウンタに加算する。

20

【1798】

メインCPU101は、一般AT（NAT）になることが確定していない状態でのエクストラBBでは、エクストラBBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算するとともに、CZ報酬抽籤を行う。CZ報酬抽籤では、メインCPU101は、図146（b）のCZ報酬抽籤テーブルを参照してVランクカウンタが管理する現時点のVランクに基づいてCZ報酬抽籤を行い、抽籤結果のSZ種別をSZ種別カウンタにセットする。なお、レゾナンスポイントカウンタへの獲得ポイント数の加算処理は行われない。

30

【1799】

また、メインCPU101は、一般AT（NAT）になることが確定した以降の状態でのエクストラBBでは、エクストラBBにおいて発生し得る特殊直撃処理条件の成立により、Vストックカウンタの値を「+1」加算する。

【1800】

〔12-9. 各遊技状態の押し順ナビ態様〕

次に、図190および図191を参照して、各遊技状態で押し順役に当籤した場合の報知態様（ナビ態様）について説明する。

40

【1801】

主制御回路100（メインCPU101）は、押し順役に当籤したときに、以下の「ナビ種別「0」～「12」の中から遊技者に報知する一のナビ種別を決定する。図190に示すように、ナビ種別「0」は、遊技者の押し順に関する報知を行わない報知態様である。ナビ種別「1」は、押し順（1→2→3）を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを左リール3L、第2停止リールを中リール3C、第3停止リールを右リール3Rとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「2」は、押し順（1→3→2）を指示する報知態様である。すなわち、第1停止リールを左リール3L、第2停止リールを右リール3R、第3停止リールを中リール3Cとする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「3」は、押し順（2→1→3）を指示する報知態様である。すなわち、第1

50

停止リールを中リール 3 C、第 2 停止リールを左リール 3 L、第 3 停止リールを右リール 3 R とする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「4」は、押し順（2→3→1）を指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを中リール 3 C、第 2 停止リールを右リール 3 R、第 3 停止リールを左リール 3 L とする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「5」は、押し順（3→1→2）を指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを右リール 3 R、第 2 停止リールを左リール 3 L、第 3 停止リールを中リール 3 C とする押し順を指示する報知態様である。ナビ種別「6」は、押し順（3→2→1）を指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを右リール 3 R、第 2 停止リールを中リール 3 C、第 3 停止リールを左リール 3 L とする押し順を指示する報知態様である。

10

【1802】

また、ナビ種別「7」は、押し順（1→2→3）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを左リール 3 L、第 2 停止リールを中リール 3 C、第 3 停止リールを右リール 3 R とする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「8」は、押し順（1→3→2）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを左リール 3 L、第 2 停止リールを右リール 3 R、第 3 停止リールを中リール 3 C とする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「9」は、押し順（2→1→3）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを中リール 3 C、第 2 停止リールを左リール 3 L、第 3 停止リールを右リール 3 R とする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「10」は、押し順（2→3→1）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを中リール 3 C、第 2 停止リールを右リール 3 R、第 3 停止リールを左リール 3 L とする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「11」は、押し順（3→1→2）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを右リール 3 R、第 2 停止リールを左リール 3 L、第 3 停止リールを中リール 3 C とする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。ナビ種別「12」は、押し順（3→2→1）を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。すなわち、第 1 停止リールを右リール 3 R、第 2 停止リールを中リール 3 C、第 3 停止リールを左リール 3 L とする押し順を選択するか、あるいは、それ以外の押し順を選択するかを遊技者に指示する報知態様である。

20

30

【1803】

なお、主制御回路 100（メイン CPU 101）で決定されたナビ種別は、例えば、2桁の 7 セグ LED ランプに表示することで遊技者に報知可能である。また、当該ナビ種別に関する情報をコマンド形式で副制御回路 200（サブ CPU 201）に送信し、副制御回路 200（サブ CPU 201）が液晶表示器などの表示画面に当該正解の押し順を特定可能な情報を併せて表示させるようにしてもよい。

40

【1804】

なお、押し順役は、「6 択弱 C リブ」に属する「F_弱 C リブ 1 2 3」、「F_弱 C リブ 1 3 2」、「F_弱 C リブ 2 1 3」、「F_弱 C リブ 2 3 1」、「F_弱 C リブ 3 1 2」、「F_弱 C リブ 3 2 1」と、「6 択強 C リブ」に属する「F_強 C リブ 1 2 3」、「F_強 C リブ 1 3 2」、「F_強 C リブ 2 1 3」、「F_強 C リブ 2 3 1」、「F_強 C リブ 3 1 2」、「F_強 C リブ 3 2 1」と、「6 択ベル」に属する「F_ベル 1 2 3」、「F_ベル 1 3 2」、「F_ベル 2 1 3」、「F_ベル 2 3 1」、「F_ベル 3 1 2」、「F_ベル 3 2 1」と、「6 択スラベル」に属する「F_スラベル 1 2 3」、「F_スラベル 1 3 2

50

」、「F_スラベル 2 1 3」、「F_スラベル 2 3 1」、「F_スラベル 3 1 2」、「F_スラベル 3 2 1」とがある。

【1805】

「6 択弱 C リプ」は、R T 3 状態および S B 状態（S B（R T 3））で役抽籤の対象となっている（図 7 5、図 7 6）。上記したように、「6 択弱 C リプ」の各役は、いずれも 6 択の押し順のうちの 1 つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン 8 L，8 C，8 R が操作された場合は、R T 状態が R T 3 で維持される「R T 3 移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、R T 状態が R T 1 に移行（転落）する「R T 1 移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示される。

10

【1806】

図 1 9 1 に示すように、遊技状態がエクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）であるときには、「6 択弱 C リプ」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、正解の押し順が報知される。エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）は、通常 B B（有利区間）または A T 中 B B から移行する遊技状態で、開始時の R T 状態は R T 3 である。したがって、エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）中に、「6 択弱 C リプ」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、R T 状態が R T 3 に維持され、R T 1 に転落（移行）することはない。

【1807】

なお、図 1 9 1 に示すその他の遊技状態では、「6 択弱 C リプ」のいずれかに当籤しても正解の押し順は報知されない。したがって、押し順が正解して R T 状態が R T 3 に維持されるか、押し順が不正解となって R T 状態が R T 1 に移行（転落）するかは、運次第となる。

20

【1808】

「6 択強 C リプ」は、R T 3 状態および S B 状態（S B（R T 3））で役抽籤の対象となっている（図 7 5、図 7 6）。上記したように、「6 択強 C リプ」の各役は、いずれも 6 択の押し順のうちの 1 つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン 8 L，8 C，8 R が操作された場合は、R T 状態が R T 6 に移行する「R T 6 移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、R T 状態が R T 1 に移行（転落）する「R T 1 移行リプ」に属するいずれかの図柄組合せが停止表示される。

30

【1809】

図 1 9 1 に示すように、遊技状態がエクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）であるときには、「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、正解の押し順が報知される。エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）は、通常 B B（有利区間）または A T 中 B B から移行する遊技状態で、開始時の R T 状態は R T 3 である。したがって、エクストラ B B（通常エクストラ B B、A T 中エクストラ B B）中に、「6 択強 C リプ」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、R T 状態が R T 3 ～ R T 6 に移行し、R T 1 に転落（移行）することはない。

40

【1810】

なお、R T 3 は、当籤すると直撃 A T または V ストックが 1 個付与される「F_7 揃いリプ」が役抽籤の対象となっているため、一般遊技状態（R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 6）の中では有利な遊技状態といえる。また、R T 6 は、当籤すると直撃 A T または V ストックが 1 個付与される「F_7 揃いリプ」の当選確率が、R T 3 よりも大幅に上がるため、さらに有利な遊技状態である。したがって、通常エクストラ B B は、R T 3 で直撃 A T が付与される「F_7 揃いリプ」に当籤するか、あるいは、A T が付与されるボーナスの当籤を待ちつつ、「6 択強 C リプ」の当籤で R T 状態を R T 6 の上げ、さらに直撃 A T が付与される確率を上げるのを目指す遊技性となっている。

【1811】

50

なお、図191に示すその他の遊技状態では、「6択強Cリプ」に当籤しても正解の押し順は報知されない。したがって、押し順が正解してRT状態がRT6に移行するか、押し順が不正解となってRT状態がRT1に移行（転落）するかは、運次第となる。

【1812】

「6択ベル」は、RT0、RT1～RT7で役抽籤の対象となっている（図75～図77）。上記したように、「6択ベル」の各役は、いずれも6択の押し順のうちの1つの押し順が正解の押し順に設定されており、当籤時に正解の押し順でストップボタン8L、8C、8Rが操作された場合は、15枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せが停止表示され、その他の押し順（不正解の押し順）の場合は、1枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せが停止表示される。不正解の押し順の場合は、RT1移行ベルである「C_RT1山ベル_01」～「C_RT1山ベル_16」、「C_RT1Vベル_01」～「C_RT1Vベル_06」のいずれかが停止表示される場合があり、この場合は、遊技状態がRT1に維持または移行（転落）する。

10

【1813】

図191に示すように、「6択ベル」は、遊技状態が継続CZ（ACZ）、初当たりCZ（CZR）、継続CZ（CZR）、上乗せ特化ゾーン（SZ）、一般AT（NAT）、ストックチャンス（SC）、特殊AT（SAT）、リミット（LI）、エクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）、BBのいずれかの場合には、基本的に当選時の毎遊技で正解の押し順が報知される。したがって、これらの遊技状態で、「6択ベル」のいずれかに当籤したときに、指示された押し順に従っていれば、15枚のメダルを獲得できる。これにより、所持メダルが増加する出玉区間が形成される。

20

【1814】

なお、遊技状態が継続CZ（ACZ）、初当たりCZ（CZR）、継続CZ（CZR）、上乗せ特化ゾーン（SZ）、一般AT（NAT）、ストックチャンス（SC）、特殊AT（SAT）、リミット（LI）、エクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）、BBのいずれかのときに、「6択ベル」のいずれかに当籤した遊技であっても、正解の押し順が報知されない例外がある。以下に正解の押し順が報知されない例外のケースを説明する。

【1815】

図191に示すように、継続CZ（ACZ）、初当たりCZ（CZR）、SZ種別1～SZ種別4の上乗せ特化ゾーン（SZ）、ストックチャンス（SC）のいずれかの遊技状態で、RT状態RT6の場合は、「6択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。これは、「6択ベル」は押し順が不正解になると、RT移行ベルの図柄組合せが停止表示してRT1に移行する場合があることから、有利なRT6の長期に継続しにくくするためである。

30

【1816】

また、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）であって、SZモードが「1」場合は、「6択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。これは、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）の終了条件が、「6択ベル」の当選時に不正解の押し順（1枚のメダルの払い出し）であることであるため、正解の押し順を報知して、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）が長期に継続するのを防止するためである。

40

【1817】

また、リミット（LI）で「6択ベル」のいずれかに当籤した場合は、ナビ発生抽籤の抽籤結果が「ナビあり」の場合は、正解の押し順が報知されるが、抽籤結果が「ナビなし」の場合は、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。これは、リミット（LI）はメダルが微増する区間として設定されているためである。

【1818】

また、BB（通常BB（有利区間）、AT中BB）では、「6択ベル」のいずれかに当籤したときの遊技状態がBB一般状態（RT4）またはRB状態（RT4）の場合は、正

50

解の押し順が報知されるが、BBRBフラグ間状態（RT7）の場合は、「6択ベル」のいずれかに当籤しても、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。

【1819】

また、一般AT（NAT）では、RT状態がRT6のときに「6択ベル」に当籤しても、正解の押し順は報知されない（ナビ種別「0」）。これは、有利なRT6の長期に継続しにくくするためである。また、一般AT（NAT）でボーナスに当籤したことにより移行したAT中フラグ間では、ナビ発生抽籤の抽籤結果が「ナビあり」の場合には正解の押し順が報知されるが、抽籤結果が「ナビなし」の場合は、正解の押し順が報知されない（ナビ種別「0」）。

【1820】

「6択スラベル」は、RT0、RT1～RT7で役抽籤の対象となっている（図75～図77）。上記したように、「6択スラベル」の各役は、いずれも6択の押し順のうちの1つの押し順（特定の押し順）の場合は、上記したように「チャンス目」に属する図柄組合せが停止表示され、特定の押し順以外の場合は、15枚のメダルの払い出しが得られる図柄組合せ（「15枚ベル」）が停止表示される。ここで、「チャンス目」の図柄組合せが停止表示された場合は、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示された場合よりも少ない1枚のメダルの払い出しが得られるものの、各種抽籤（例えば、小役CZ抽籤、CZ成功抽籤など）において、「弱稀役」の抽籤フラググループでの抽籤を受けることができ、AT関連抽籤という意味では「15枚ベル」よりも有利となる。

【1821】

図191に示すように、遊技状態がエクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）または特殊AT（SAT）であるときには、「6択スラベル」のいずれかに当籤した遊技の毎遊技で、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示される一の押し順が報知される。例えば、これらの遊技状態で「F_スラベル123」に当籤した場合は、押し順（2→1→3：ナビ種別「3」）が報知される。また、「F_スラベル132」に当籤した場合は、押し順（2→3→1：ナビ種別「4」）が報知される。また、「F_スラベル213」に当籤した場合は、押し順（3→1→2：ナビ種別「5」）が報知される。また、「F_スラベル231」に当籤した場合は、押し順（3→2→1：ナビ種別「6」）が報知される。また、「F_スラベル312」に当籤した場合は、押し順（1→2→3：ナビ種別「1」）が報知される。また、「F_スラベル321」に当籤した場合は、押し順（1→3→2：ナビ種別「2」）が報知される。

【1822】

つまり、遊技状態がエクストラBB（通常エクストラBB、AT中エクストラBB）または特殊AT（SAT）であるときに「6択スラベル」のいずれかに当籤した遊技では、各種抽籤で有利となる「チャンス目」の図柄組み合わせが停止表示される押し順が特定できないようにしつつ、「6択ベル」の当籤時に正解の押し順が報知される場合と同様の報知が行われる。なお、この場合に報知されるナビ種別は、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示される押し順に対応するものであれば、適宜変更可能である。

【1823】

一方、図191に示すように、遊技状態が通常（有利区間）であるときには、「6択スラベル」のいずれかに当籤した場合は、所持しているレゾナンスポイントが所定値（例えば200ポイント）以上である場合は、「チャンス目」の図柄組合せが停止表示される押し順、あるいは、「15枚ベル」の図柄組合せが停止表示される押し順のいずれかを選択することを指示する報知が行われる。したがって、通常（有利区間）においてレゾナンスポイントが所定値以上である場合、遊技者は、「6択スラベル」の当籤時に、「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示される押し順を選択して小役CZ抽籤、CZ成功抽籤などのAT関連抽籤で有利となるか、あるいは、「15枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される押し順を選択してより多くのメダルの払い出しを得るのかを選ぶことができる。

【1824】

なお、通常（有利区間）においてレゾナンスポイントが所定値よりも小さい場合や、通

10

20

30

40

50

常（非有利区間）、チャンスゾーン（NCZ、ACZ、CZR）、上乘せ特化ゾーン（SZ）、一般AT（NAT）、SAT終了準備、リミット（LI）、ボーナス（通常BB（非有利区間）、通常BB（有利区間）、AT中BB）では、「6択スラベル」のいずれかに当籤しても、押し順等は報知されない（ナビ種別「0」）。

【1825】

〔12-9-1. 6択スラベルに当籤したときの選択指示演出〕

次に、「6択スラベル」のいずれかに当籤したときに、液晶表示器の表示画面に表示される選択指示演出について、図192を参照して説明する。なお、図192では、「6択スラベル」の一つである「F_スラベル231」に当籤した遊技を例として説明する。

【1826】

「F_スラベル231」は、当選したときの押し順が押し順（2→3→1）の場合は、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、その他の押し順の場合は、「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【1827】

そこで、例えば、通常（有利区間）で所持するレゾナンスポイントが所定値以上のときに、スタートスイッチ7Sが操作されて「F_スラベル231」に当籤した場合、図192に示すように、第1停止操作前の時点では、液晶画面の左リール3Lの上方に位置する領域に、六角形の枠の中に「ベル」の文字が表示され、中リール3Cの上方に位置する領域に五角形の枠の中に「NEXT」の文字が表示され、右リール3Rの上方に位置する領域に、六角形の枠の中に「ベル」の文字が表示される。また、左リール3Lの上方に位置する領域の六角形の枠の色が例えば「黄色」で、右リール3Rの上方に位置する領域の六角形の枠の色が左リール3Lに対応する色とは異なる色（例えば「紫色」）で表示される。

【1828】

この表示によれば、遊技者は第1停止リールが中リール3Cとすると、「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示可能な押し順であること、第1停止リールが左リール3Lまたは右リール3Rとすると、「15枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示可能な押し順であることを理解できる。すなわち、「チャンス目」に係る図柄組合せを停止表示させるか、あるいは、「15枚ベル」に係る図柄組合せを停止表示させるかを遊技者が選択可能になる。また、右リール3Rの上方に位置する領域の六角形の枠の色が、通常では使用されにくい「紫色」で表示されることから、「チャンス目」に係る図柄組合せが停止表示されるための第2停止リールも予測可能である。なお、左リール3Lの上方に位置する領域の六角形の枠に使用される「黄色」は、ベルと同じ色であり比較的目立たない色が用いられている。

【1829】

当該画面表示をもとに、遊技者が「チャンス目」を選択すべく第1停止リールが中リール3Cになる中ストップボタン8Cを押下したとする。この場合、中リール3Cでは、中ストップボタン8Cの押下タイミングに応じて、引き込み可能な「チャンス目」の構成図柄が入賞ラインに停止するようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。また、液晶画面では、選択した中リール3Cの上方領域の「NEXT」表示が消え、左リール3Lの上方に位置する領域に、六角形状の枠の中に「ベル」の文字が表示され、右リール3Rの上方に位置する領域に、六角形状の枠の中に「CHANCE」の文字が表示される。

【1830】

この表示によれば、遊技者は、第2停止リールが左リール3Lとなる押し順を選択すると、「15枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示され、第2停止リールが右リール3Rとなる押し順を選択すると、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示されることが分かる。

【1831】

当該画面表示（図192（b））をもとに、遊技者が「チャンス目」を選択すべく第2停止リールが右リール3Rになる右ストップボタン8Rを押下すると、右リール3Rでは

10

20

30

40

50

、右ストップボタン 8 R の押下タイミングに応じて、引き込み可能な「チャンス目」の構成図柄が入賞ラインに停止するように右リール 3 R の停止制御が行われる。第 3 停止リールは残り 1 つのリールである左リール 3 L を停止させればよいので、第 3 停止で左ストップボタン 8 L を押下すると、「チャンス目」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【1832】

なお、第 1 停止リールで「チャンス目」の図柄組合せが停止表示可能な中ストップボタン 8 C が押下された場合であっても、第 2 停止リールが右リール 3 R でなければ、「15 枚ベル」に係る図柄組合せが停止表示される。そこで、当該画面表示（図 192（b））をもとに、遊技者が「ベル」を選択すべく第 2 停止リールが左リール 3 L になる左ストップボタン 8 L を押下すると、左リール 3 L では、左ストップボタン 8 L の押下タイミングに応じて、引き込み可能な「15 枚ベル」の構成図柄が入賞ラインに停止するように左リール 3 L の停止制御が行われる。第 3 停止リールは残り 1 つのリールである右リール 3 R を停止させればよいので、第 3 停止で右ストップボタン 8 R を押下すると、「15 枚ベル」のいずれかの図柄組合せが停止表示される。

【1833】

このように、通常（有利区間）でレゾナンスポイントが所定値以上の場合に、「F_スラベル 231」に当籤した遊技では、7 セグメント LED において、ナビ種別「10」を示す「10」が表示されるとともに、液晶画面では、リール 3 L、3 C、3 R の第 1 停止前と第 1 停止後のタイミングで「チャンス目」の図柄組合せを停止表示させるか、「15 枚ベル」の図柄組合せを停止表示させるかを選択可能な画面（図 192）が表示される。

【1834】

なお、その他の「6 択スラベル」についても同様に、通常（有利区間）でレゾナンスポイントが所定値以上であるときに当籤した場合は、「チャンス目」の図柄組合せを停止表示させるか、「15 枚ベル」の図柄組合せを停止表示させるかを選択可能な画面が液晶画面に表示される。

【1835】

【12-10．総獲得枚数に関連する表示処理】

続いて、サブ CPU 201 により行われる総獲得枚数に関連する表示処理について説明する。

【1836】

総獲得枚数の表示処理は、総獲得枚数を管理する総獲得枚数カウンタを用いて行われる。当該総獲得枚数カウンタのカウントを開始する条件（カウント開始条件）は、図 193 の図示に記す通り、「BB 開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊 AT（SAT）開始」である。サブ CPU 201 は、上記のカウント開始条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを開始する。また、当該総獲得枚数カウンタのカウントを終了する条件（カウント終了条件）は、図 193 の図示に記す通り、「出玉継続区間終了」であり、出玉継続区間は出玉区間（BB 又は一般 AT（NAT））の終了後の規定遊技数のゲーム区間であり、ここでの「出玉継続区間終了」は出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間で新たに BB 開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊 AT（SAT）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合である。サブ CPU 201 は、上記のカウント終了条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを終了して、総獲得枚数カウンタを初期化する（「0」にする）。なお、BB 終了後の規定遊技数は「100 ゲーム」であり、一般 AT（NAT）終了後の規定遊技数は「100 ゲーム」である。出玉区間中に BB 又は一般 AT（NAT）に移行することが決まった際は新たな出玉区間（BB 又は一般 AT（NAT））終了後に出玉継続区間（規定遊技数のゲーム区間）がセットされる。ただし、出玉継続区間は、規定遊技回数到達時に本前兆、フェイク前兆問わず前兆中だった場合当該前兆区間終了をもって出玉継続区間は終了するものとする。なお、BB 終了後の規定遊技数及び一般 AT（NAT）終了後の規定遊技数は「100 ゲーム」以外であってもよく、BB 終了後の規定遊技数と一般 AT（NAT）終了後の規定遊技数とが異なってもよい。

10

20

30

40

50

【1837】

総獲得枚数カウンタの更新タイミングは、図194の図示に記す通り、減算の場合はスタートレバー7操作時であり、加算の場合は3off時である。ただし、再遊技図柄が揃った遊技では3off時に加算による総獲得枚数カウンタの更新は行われず、再遊技図柄が揃った遊技の次遊技ではスタートレバー7操作時に減算による総獲得枚数カウンタの更新は行われない。

【1838】

総獲得枚数カウンタのカウント上限及びカウント下限は、図195の図示に記す通り、「32767」及び「-32768」である。

【1839】

表示装置（第4の遊技機であるパチスロ機1では、メイン表示装置210）に表示する総獲得枚数の表現上限及び表現下限は、図196の図示に記す通り、「2400（2400到達後は「Congratulations」を表示）」及び「0」である。総獲得枚数カウンタでカウントされた総獲得枚数が負であっても、総獲得枚数情報として負の値が表示されずに「0」が表示される。総獲得枚数の表示から「Congratulations」の表示への切り換えを総獲得枚数カウンタのカウント値の「2400」到達としたのは、1回の有利区間においてMYカウンタのカウント値が「2400」到達により（1回の有利区間内でのメダル獲得の最下点を基準として2400枚増加到達により）当該1回の有利区間が終了することを考慮したものである。なお、Congratulations表示カウンタが設けられており、総獲得枚数カウンタの値が「2400」到達により、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされる。また、Congratulations表示カウンタにセットされた「Congratulations表示情報」は、当該「Congratulations表示情報」セット中の出玉継続区間終了（出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間内で新たにBB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊AT（SAT）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合）により、又は、当該「Congratulations表示情報」セット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB。エピソードBB（エンディングBB除く）移行により、クリアされる（消去される）。

【1840】

総獲得枚数カウンタのカウントの値の「0」への補正（以下、適宜、「0補正」と記載する。）は、図197の図示に示す表において「○」の場合に、3offの更新タイミングで更新された総獲得枚数カウンタの値が「0」未満であるときに、行われる。状態が移行しない遊技では、当該遊技の状態に対応する「毎遊技」で「○」になっていれば総獲得枚数カウンタの値を「0」に補正する。また、状態が移行する遊技（今回の遊技の状態と次の遊技の状態が異なる場合の今回の遊技）では、当該遊技（今回の遊技）の状態に対応する「毎遊技」及び次の遊技の状態に対応する「突入時」の少なくとも一方で「○」であれば総獲得枚数カウンタの値を「0」に補正する。なお、図197中の「通常」は、メイン制御回路100側の図115、図116の「通常（非有利区間）+CZ前兆」、「通常（有利区間）+CZ前兆」に対応する。また、図197中の「CZ」は、メイン制御回路100側の図115の「初当たりCZ+AT準備」、「継続CZ」に対応する。また、図197中の「SZ」は、メイン制御回路100側の図115の「SZ」に対応する。また、図197中の「NAT」は、メイン制御回路100側の図115の「NAT+SC前兆」に対応する。また、図197中の「SC」は、図115の「SC」に対応する。また、図197中の「SAT」は、メイン制御回路100側の図115の「SAT+SAT準備状態」に対応する。また、図197中の「BBフラグ間」は、メイン制御回路100側の図115の「通常フラグ間（非有利区間）」、「通常フラグ間（有利区間）」、「AT中フラグ間」、図116の「LI」に対応する。また、図197中の「BB（非有利区間）」は、メイン制御回路100側の図115の通常BB（非有利区間）」に対応する。また、図197中の「BB（有利区間）」は、メイン制御回路100側の図115の「通常B

10

20

30

40

50

B（有利区間）」、「AT中BB」が対応する。また、図197中の「EXBB」は、メイン制御回路100側の図115の「通常エクストラBB」、「AT中エクストラBB」に対応する。

【1841】

なお、第4の遊技機であるパチスロ機1では、BB（メイン制御回路側の図115の通常BB（非有利区間）、通常BB（有利区間）、AT中BB）中では、「0補正」されずに、正確な増加枚数が表示されるようになっている。

【1842】

サブCPU201は、上記のカウント開始条件の成立により、総獲得枚数カウンタのカウントを開始する。当該総獲得枚数カウンタのカウントでは、サブCPU201は、スタートレバー7操作時、前回の遊技で再遊技図柄が揃って今回の遊技が再遊技である場合を除いて、総獲得枚数カウンタを投入枚数（第4の遊技機のパチスロ機1では「3」）減算する。3off時、サブCPU201は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合を除いて、総獲得枚数カウンタを払出枚数加算する。そして、サブCPU201は、払出枚数加算後の総獲得枚数カウンタの値が「0」未満である場合に、図197の0補正を行う条件を満たすときには、総獲得枚数カウンタの値を「0」に補正する。

【1843】

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、総獲得枚数に関する情報として投入枚数減算後の総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数を示す総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL○○○枚」）をメイン表示装置210に表示する。また、3off時、サブCPU201は、総獲得枚数に関する情報として払出枚数加算及び必要に応じての0補正後の総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数を示す総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）をメイン表示装置210に表示する。ただし、投入枚数減算後の総獲得枚数カウンタの値又は払出枚数加算及び必要に応じての0補正後の総獲得枚数カウンタの値が0以上の場合には総獲得枚数情報として「総獲得枚数カウンタの値」を表示し、「0」未満の場合には総獲得枚数情報として「0」を表示する。また、サブCPU201は総獲得枚数カウンタの値が「0」から更新されていった「2400」を超えたかを判定して超えたと判定した場合には、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」をセットして総獲得枚数に関する情報として総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）に代えて総獲得枚数自体を直接示さない総獲得枚数代替情報「Congratulations」をメイン表示装置210に表示する。「Congratulations」の表示はその後のゲームで総獲得枚数に増減が発生しても維持可能とされている。なお、サブCPU201は、後述するように、総獲得枚数代替情報「Congratulations」を表示するのに合わせて総獲得枚数が2400枚突破したことを示唆・報知する2400枚突破情報「太陽」アイコンをメイン表示装置210に表示する。

【1844】

図198（a）は、ビッグボーナス開始時の1ゲーム目から3ゲーム目までの総獲得枚数の一例であって、1ゲーム目が小役「ベル（9枚）」、2ゲーム目が「リプ」、3ゲーム目が「ベル（9枚）」である場合である。なお、図197に示す通り、ビッグボーナス中のゲームでは「0補正」が行われない。

【1845】

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「-3」になり、総獲得枚数として「0」を表示する。また、3off時、サブCPU201は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「6」となり、総獲得枚数として「6」を表示する。

【1846】

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「3」になり、総獲得枚数として「3」を表示する。また、3off時、サブCPU201は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合であるため、

総獲得枚数カウンタを更新せず「3」のままであり、総獲得枚数として「3」を表示する。

【1847】

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、今回の遊技が再遊技である場合であるため総獲得枚数カウンタを更新せず「3」のままであり、総獲得枚数として「3」を表示する。また、3off時、サブCPU201は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「12」となり、総獲得枚数として「12」を表示する。

【1848】

図198(b)は、ビッグボーナス開始時の1ゲーム目から3ゲーム目までの総獲得枚数の一例であって、1ゲーム目が小役「リブ」、2ゲーム目が「ベル(9枚)」、3ゲーム目が「ベル(9枚)」である場合である。なお、図197に示す通り、ビッグボーナス中のゲームでは「0補正」が行われない。

【1849】

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「-3」になり、総獲得枚数として「0」を表示する。また、3off時、サブCPU201は、今回の遊技で再遊技図柄が揃って次遊技が再遊技となる場合であるため、総獲得枚数カウンタを更新せず「-3」のままであり、総獲得枚数として「0」を表示する。

【1850】

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、今回の遊技が再遊技である場合であるため総獲得枚数カウンタを更新せず「-3」のままであり、総獲得枚数として「0」を表示する。また、3off時、サブCPU201は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「6」となり、総獲得枚数として「6」を表示する。

【1851】

サブCPU201は、スタートレバー7操作時、総獲得枚数カウンタを投入枚数「3」減算して「3」になり、総獲得枚数として「3」を表示する。また、3off時、サブCPU201は、総獲得枚数カウンタを払出枚数「9」加算して「12」となり、総獲得枚数として「12」を表示する。

【1852】

総獲得枚数が2400枚突破したことを示唆・報知する2400枚突破情報「太陽」アイコンのメイン表示装置210への表示を開始する条件(太陽アイコン表示開始条件)は、図199の図示に記す通り、「Congratulations表示開始」(Congratulations表示カウンタへの「Congratulations表示情報」のセット時)である。サブCPU201は、総獲得枚数カウンタの値を「0」から更新していった「2400」を超えた場合には、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」をセットして総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL△△△枚」)に代えて総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示を開始するとともに、太陽アイコン表示開始条件の成立により太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」をセットして2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数代替情報「Congratulations」にあわせてメイン表示装置210に対する表示を開始する。また、後述の獲得枚数リセット条件の成立により総獲得枚数カウンタはリセットされて(「0」にされて)総獲得枚数代替情報「Congratulations」から総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL×××枚」)に切り換わることになるが、この場合も、サブCPU201は、2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL×××枚」)にあわせてメイン表示装置210に表示する。ここで、2400枚突破情報「太陽」アイコンの総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL△△△枚」)にあわせての表示は、2400枚突破情報「太陽」アイコンが総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL△△△枚」)と関連する情報であることが分かるような表示であることが好ましい。

10

20

30

40

50

【1853】

第4の遊技機であるパチスロ機1では2400枚突破情報「太陽」アイコンと総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）とを左右に並べて表示する。なお、これに限定されるものではなく、例えば、2400枚突破情報「太陽」アイコンと総獲得枚数代替情報「Congratulations」又は総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△△枚」）とを上下に並べるようにしてもよい。

【1854】

太陽アイコン表示開始条件を「Congratulations表示開始」としたのは、1回の有利区間においてMYカウンタのカウント値が「2400」到達により（1回の有利区間内でのメダル獲得の最下点を基準として2400枚増加到達により）当該1回の有利区間が終了することを考慮したものである。

【1855】

総獲得枚数カウンタをリセットする条件（総獲得枚数リセット条件）は、図200の図示に記す通り、「Congratulations表示カウンタにCongratulations表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エンディングBB（エンディングBB除く）移行」である。サブCPU201は、総獲得枚数リセット条件の成立により、総獲得枚数カウンタの値をリセットするとともに（「0」にするとともに）、Congratulations表示カウンタにセットされている「Congratulations表示情報」をクリアし（削除し）、総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示から総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL×××枚」）の表示に切り替える。なお、この場合、後述する太陽アイコン表示情報クリア条件を満たさずに太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされたままであり、2400枚突破情報「太陽」アイコンは引き続き表示される。総獲得枚数リセット条件が成立する場合として、例えば、Congratulations表示カウンタにCongratulations表示情報をセット中の出玉継続区間に上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エンディングBB（エンディングBB除く）に移行する場合、出玉継続区間以外のCongratulations表示カウンタにCongratulations表示情報をセット中の一般AT（NAT）中に新たなBB入賞によるBBに移行するなど出玉継続区間以外のCongratulations表示カウンタにCongratulations表示情報をセット中に上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エンディングBB（エンディングBB除く）に移行する場合などがある。なお、出玉継続区間以外のCongratulations表示カウンタにCongratulations表示情報をセット中の区間で新たなATに移行することが可能な仕様の場合には、当該新たなATの移行により総獲得枚数リセット条件を満たすことになる。

【1856】

なお、上述したように、総獲得枚数カウンタは、「出玉継続区間終了」をカウント終了条件としており、また、「Congratulations表示カウンタにCongratulations表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エンディングBB（エンディングBB除く）移行」を総獲得枚数リセット条件としていることから、総獲得枚数カウンタは、出玉継続区間中に初期化されない場合と出玉継続区間中に初期化される場合がある。

【1857】

太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」をクリアする条件（太陽アイコン表示情報クリア条件）は、図201の図示に記す通り、「出玉継続区間終了」であり、ここでの「出玉継続区間終了」は出玉区間終了後の規定遊技数のゲーム区間内で新たにBB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊AT（SAT）開始とならずに出玉継続区間を終了する場合である。サブCPU201は、太陽アイコン表示情報クリア条件の成立により、太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示

情報」をクリアする。上述したように、カウント終了条件も「出玉継続区間終了」であるので、太陽アイコン表示カウンタにセットされた「太陽アイコン表示情報」がクリアされる場合、総獲得枚数カウンタのカウントは終了して総獲得枚数カウンタの値は初期化される（「0」にされる）。

【1858】

サブCPU201は、総獲得枚数カウンタのカウント値が所定の値（例えば、「500」、「1000」、「1500」、「2000」、「2400」）に到達すると、所定数を突破したことを告知するカットイン画面を表示する。「500」、「1000」、「1500」、「2000」突破時のカットイン画面では、例えば、斜めにした大きい文字「500枚突破」、「1000枚突破」、「1500枚突破」、「2000枚突破」を表示し、「2400」突破時の、カットイン画面では、例えば、斜めにした大きい文字「Congratulations」を表示する。

10

【1859】

続いて、サブCPU201により行われる総獲得枚数に関連する表示処理の一例について図202～図206を参照しつつ説明する。

【1860】

N-1ゲーム目のゲームまでは総獲得枚数カウンタのカウントはされておらず、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL□□□枚」）、総獲得枚数代替情報「Congratulations」、2400枚突破情報「太陽」アイコンがメイン表示装置210に表示されていないとする。そして、N-1ゲーム目のゲームで初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）が終了してNゲーム目のゲームから上乗せ特化ゾーン（SZ）が開始されるとする。

20

【1861】

サブCPU201は、Nゲーム目のゲームから総獲得枚数カウンタのカウントを開始し、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL□□□枚」）の表示を開始する。

【1862】

Nゲーム目のゲームで、サブCPU201は、スタートレバー7操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL○○枚」）をメイン表示装置210に表示する。また、サブCPU201は、3off時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて0補正処理を行い、総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△枚」）をメイン表示装置210に表示する。ただし、総獲得枚数カウンタに基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL○○枚」、「TOTAL△△枚」）の表示では、総獲得枚数カウンタの値が0以上の場合には「（総獲得枚数カウンタの値）枚」が表示され、0未満の場合には「0枚」が表示される。なお、他の部分についても同様である。

30

【1863】

N+M-1ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（SZ）が終了してN+Mゲーム目のゲームから一般AT（NAT）のゲームが開始されるとする。

【1864】

N+1ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の2ゲーム目のゲーム）からN+M-1ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL○○枚」、「TOTAL△△枚」）の表示を引き続き行う。

40

【1865】

N+M+L-1ゲーム目のゲームで一般AT（NAT）が終了してN+M+Lゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン（継続CZ）のゲームが開始されるとする。

【1866】

N+Mゲーム目のゲーム（一般AT（NAT）の最初のゲーム）からN+M+L-1ゲーム目のゲーム（一般AT（NAT）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブC

50

P U 2 0 1 は、スタートレバー操作時及び 3 o f f 時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウンタを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L ○ ○ 枚」、「T O T A L △ △ 枚」）の表示を引き続き行う。

【 1 8 6 7 】

N + M + L + K - 1 ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン（継続 C Z）が終了し、N + M + L + K ゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されれるとする。

【 1 8 6 8 】

N + M + L ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続 C Z）の最初のゲーム）から N + M + L + K - 1 ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続 C Z）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブ C P U 2 0 1 は、スタートレバー操作時及び 3 o f f 時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウンタを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L ○ ○ 枚」、「T O T A L △ △ 枚」）の表示を引き続き行う。

10

【 1 8 6 9 】

N + M + L + K ゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たり C Z）に当籤して上乗せ特化ゾーン（S Z）が開始されれるとする。ここでは、上乗せ特化ゾーン（S Z）の開始ゲームは H ゲーム目のゲームであるとする。

【 1 8 7 0 】

N + M + L + K ゲーム目のゲーム（通常（非有利区間）の最初のゲーム）から H - 1 ゲーム目のゲーム（初当たりチャンスゾーン（初当たり C Z）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブ C P U 2 0 1 は、スタートレバー操作時及び 3 o f f 時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウンタを引き続き行うが、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L ○ ○ 枚」、「T O T A L △ △ 枚」）の表示を行わない。

20

【 1 8 7 1 】

サブ C P U 2 0 1 は、上乗せ特化ゾーン（S Z）の開始ゲームである H ゲーム目のゲームで、サブ C P U 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L ○ ○ 枚」）をメイン表示装置 2 1 0 に表示し、3 o f f 時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて 0 補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L △ △ 枚」）をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。

30

【 1 8 7 2 】

H + G - 1 ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（S Z）が終了して H + G ゲーム目のゲームから一般 A T （N A T）のゲームが開始されれるとする。

【 1 8 7 3 】

H + 1 ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（S Z）の 2 ゲーム目のゲーム）から H + G - 1 ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（S Z）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブ C P U 2 0 1 は、スタートレバー操作時及び 3 o f f 時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウンタを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L ○ ○ 枚」、「T O T A L △ △ 枚」）の表示を引き続き行う。

【 1 8 7 4 】

H + G ゲーム以降の A ゲーム目のゲームで総獲得枚数カウンタの値が「2 4 0 0」に到達したとする。H + G ゲーム目のゲーム（一般 A T （N A T）の最初のゲーム）から A - 1 ゲーム目のゲームまでのゲーム区間では、サブ C P U 2 0 1 は、スタートレバー操作時及び 3 o f f 時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウンタを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L ○ ○ 枚」、「T O T A L △ △ 枚」）の表示を引き続き行う。

40

【 1 8 7 5 】

A ゲーム目のゲームで、サブ C P U 2 0 1 は、スタートレバー 7 操作時、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「T O T A L ○ ○ 枚」）をメイン表示装置 2 1 0 に表示する。また、サブ C P U 2

50

01は、3off時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて0補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値が「2400」に到達したか否かを判定して「2400」に到達したと判定して、2400枚突破を告知するカットイン画面（例えば、斜めにした大きい文字「Congratulations」を表示した画面）を表示し、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」をセットして総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△枚」）の代わりに総獲得枚数代替情報「Congratulations」を表示し、さらに、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」をセットして2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数代替情報「Congratulations」と左右に並べて表示する。なお、図中では、表記サイズの関係上「Congratulations」を「Congratulation」と表記している。

10

【1876】

A+B-1ゲーム目のゲームで一般AT（NAT）が終了してA+Bゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン（継続CZ）のゲームが開始されたとする。

【1877】

総獲得枚数カウンタの値が「2400」に到達したゲームの次ゲームであるA+1ゲーム目のゲームからA+B-1ゲーム目のゲーム（一般AT（NAT）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。ここで、総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示中のゲームで総獲得枚数カウンタのカウント値に変化が生じても維持されるようになっている。

20

【1878】

A+B+C-1ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン（継続CZ）が終了し、A+B+Cゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されたとする。

【1879】

A+Bゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最初のゲーム）からA+B+C-1ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間において、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示、及び、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。ここで、総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示中のゲームで総獲得枚数カウンタのカウント値に変化が生じても維持されるようになっている。

30

【1880】

A+B+Cゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）に当籤して上乗せ特化ゾーン（SZ）が開始されたとする。ここでは、上乗せ特化ゾーン（SZ）の開始ゲームはFゲーム目のゲームであるとする。

【1881】

A+B+Cゲーム目のゲーム（通常（非有利区間）の最初のゲーム）からF-1ゲーム目のゲーム（初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」がセットされていることに基づく総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示、及び、太陽アイコン表示カウン

40

50

タに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を行わない。

【1882】

サブCPU201は、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」セット中の上乗せ特化ゾーンの開始であるので、上乗せ特化ゾーン（SZ）の開始ゲームであるFゲーム目のゲームでは、スタートレバー7操作時に、総獲得枚数カウンタの値をリセットする（「0」にする）とともに、Congratulations表示カウンタにセットされている「Congratulations表示情報」をクリアし、さらに、上記した総獲得枚数カウンタの減算処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）をメイン表示装置210に表示し、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）と左右に並べてメイン表示装置210に表示する。サブCPU201は、3off時、上記した総獲得枚数カウンタの加算処理及び必要に応じて0補正処理を行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△枚」）をメイン表示装置210に表示し、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンを総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL△△枚」）と左右にメイン表示装置210に並べて表示する。

10

【1883】

F+J-1ゲーム目のゲームで上乗せ特化ゾーン（SZ）が終了してF+Jゲーム目のゲームから一般AT（NAT）のゲームが開始されるとする。

20

【1884】

F+1ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の2ゲーム目のゲーム）からF+J-1ゲーム目のゲーム（上乗せ特化ゾーン（SZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

30

【1885】

F+J+R-1ゲーム目のゲームで一般AT（NAT）が終了してF+J+Rゲーム目のゲームから継続チャンスゾーン（継続CZ）のゲームが開始されるとする。

【1886】

F+J+Rゲーム目のゲーム（一般AT（NAT）の最初のゲーム）からF+J+R-1ゲーム目のゲーム（一般AT（NAT）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

40

【1887】

F+J+R+S-1ゲーム目のゲームで継続チャンスゾーン（継続CZ）が終了し、F+J+R+Sゲーム目のゲームで通常（非有利区間）のゲームが開始されるとする。

【1888】

F+J+Rゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最初のゲーム）からF+J+R+S-1ゲーム目のゲーム（継続チャンスゾーン（継続CZ）の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行い、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）と、太陽アイ

50

コン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を引き続き行う。

【1889】

F + J + R + S ゲーム目のゲームから出玉継続区間が終了するまでに初当たりチャンスゾーン（初当たりCZ）に当籤して上乗せ特化ゾーン（SZ）が開始されず、BBも開始されず、特殊AT（SAT）も開始されないとする。ここでは、出玉継続区間の終了ゲームはPゲーム目のゲームであるとする。

【1890】

F + J + R + S ゲーム目のゲームの最初のゲームからPゲーム目のゲーム（出玉継続区間の最終ゲーム）までのゲーム区間では、サブCPU201は、スタートレバー操作時及び3off時の夫々で、総獲得枚数カウンタのカウントを引き続き行うが、総獲得枚数カウンタの値に基づく総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」、「TOTAL△△枚」）の表示と、太陽アイコン表示カウンタに「太陽アイコン表示情報」がセットされていることに基づく2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示を行わない。

【1891】

サブCPU201は、出玉継続区間の最終ゲームの終了時に、総獲得枚数カウンタのカウントを終了して総獲得枚数カウンタのカウント値をリセットし（「0」にし）、太陽アイコン表示カウンタにセットされている「太陽アイコン表示情報」をクリアする（消去する）。

【1892】

（総獲得枚数カウンタと有利区間終了）

ここまで説明した総獲得枚数カウンタは、有利区間終了後も値を保持し続けることが可能である。つまり、1の増加区間終了から所定の初期化条件（例えば、増加区間終了から100ゲーム経過）を満たす前に次の増加区間が開始される場合に、当該次の増加区間の開始までに有利区間が一旦終了して次の有利区間が開始されていたとしても前の増加区間からの値を引き継ぐことが可能となる。例えば、AT終了時に合わせて有利区間が終了し、100ゲーム以内に新たな有利区間内でATが開始された場合は、前の有利区間から総獲得枚数カウンタの値を引き継ぐことが可能となる。このような表示制御とすることで、有利区間の終了を挟んだとしても増加状態が短い期間で発生した場合に、合計で獲得した遊技価値の量を遊技者が認識しやすくなるという効果を奏する。

【1893】

また、同様にAT終了時に有利区間が終了し、そこから非有利区間のまま100ゲーム以内にメダルが増加するリアルボーナス（役物）に当籤し、ビッグボーナス作動中など非有利区間のままでメダル増加区間となった場合にも総獲得枚数カウンタの値を引きつぐものとしてもよい。

【1894】

なお、別の仕様として、有利区間の終了時に総獲得枚数カウンタの値も合わせて初期化してもよい。この場合は、有利区間の終了タイミングが遊技者にとって分かり易いものとなる。いわゆる有利区間ランプ（有利区間滞在を報知するランプ）が搭載されていない実機構成としてもよく、そのような実機構成では有利区間終了で総獲得枚数カウンタの値を初期化する仕様だと有利区間の終了タイミングを遊技者が獲得枚数の表示から推測することが可能となる。

【1895】

（打止と獲得枚数表示）

後述の打止機能により打止状態となった場合、総獲得枚数カウンタの値に関わらず、画面やセグ等の獲得枚数表示を行わないものとしてもよい。打止状態は大量のメダルを獲得した状態で射幸性を抑制するための機能なので、そのような状態でメダルの獲得を遊技者に意識させるのはふさわしくないからである。

【1896】

また、後述の打止機能により打止状態となった場合、あるいは、打止となる蓋然性が高

10

20

30

40

50

い状況（例えば、打止まで後100枚など所定の閾値に達した場合や、所定の閾値到達、かつ、100枚以上獲得可能なATの残り期間があり打止濃厚な場合など）では、獲得枚数表示についてcongratulationsの表示を行うものとしてもよい。このような局面では、もはや打止となり遊技終了となる流れであるため、congratulationsと合わせて太陽アイコンを表示するものとしてもよいし、表示しないものとしてもよい。また、これまでで打止条件達成可能性が高い局面でのcongratulations表示は他の状況で発生しうるcongratulations表示とは異なる専用の表示態様（例えば、文字色が虹色や金色など）として、希少性のある演出としてもよい。

【1897】

【12-11. 効果】

遊技者にメダルの獲得枚数の減少を強調して表示すると遊技意欲の低下につながるが、上記の第4の遊技機であるパチスロ機1では、メイン表示装置210に表示する総獲得枚数に負の値が表示されないようにすることで、当該遊技意欲の低下を防止できる。

【1898】

また、総獲得枚数カウンタのカウント値が「2400」に到達すると、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の代わりに総獲得枚数代替情報「Congratulations」を表示し、さらに2400枚突破情報「太陽」アイコンを表示することにより、2400枚突破の達成感を味わうことができる。

【1899】

また、2400枚突破後に総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示を維持することで、2400枚突破後に遊技者にメダルの総獲得枚数の増減を見せないようにすることができ、例えば遊技者が2400枚突破後のメダルの総獲得枚数の減少により抱く不快感を防止できる。

【1900】

また、一般AT（NAT）やBB終了後の出玉継続区間内は総獲得枚数リセット条件が成立しなければ総獲得枚数カウンタのカウント値がリセットされずに引き続きカウンタされ、出玉継続区間より短いゲーム間隔で連続するメダルの増加遊技状態を一つの増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあったメダルの総獲得枚数の表示が可能になる。

【1901】

また、一般AT（NAT）やBB終了後の出玉継続区間終了時に、総獲得枚数カウンタのカウントを終了してリセットし（「0」にし）、太陽アイコン表示カウンタにセットされている「太陽アイコン表示情報」をクリアして2400枚突破情報「太陽」アイコンが表示されないようにするため、出玉継続区間より長いゲーム間隔で連続するメダルの増加遊技状態は別々の増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあったメダルの総獲得枚数の表示及び2400枚突破情報「太陽」アイコンの表示が可能になる。

【1902】

また、Congratulations表示カウンタに「Congratulations表示情報」をセット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エピソードBB（エンディングBB除く）移行時に総獲得枚数カウンタのカウント値はリセットされるので、遊技者は上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エピソードBB（エンディングBB除く）後に獲得したメダルの総獲得枚数を把握可能になる。

【1903】

また、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）と2400枚突破情報「太陽」アイコンとを左右に並べて表示することで遊技者は両者が関連する情報であることを容易に認識でき、総獲得枚数代替情報「Congratulations」と2400枚突破情報「太陽」アイコンとを左右に並べて表示することで遊技者は両者が関連する情報であることを容易に認識できる。

【1904】

10

20

30

40

50

また、左右に並べられた総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」と2400枚突破情報「太陽」アイコンとから、最初のBB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）の開始からのメダルの総獲得枚数の概算を推測できる。

【1905】

また、一般遊技状態（RT0、RT1、RT2、RT3、RT6）で再遊技役（例えば、「F_弱チェリプ」）に当籤した場合と、SB状態で当該再遊技役に当籤した場合とで、リール3L，3C，3Rの停止制御が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【1906】

また、一般遊技状態（RT0、RT1、RT2、RT3、RT6）で再遊技役（例えば、「F_弱チェリプ」）に当籤した場合よりも、SB状態で当該再遊技役に当籤した場合の方が、AT関連抽籤（小役CZ抽籤、CZ成功抽籤）などを含む各種抽籤で有利になるため、SB状態の興趣が向上する。

【1907】

また、SB状態で当該再遊技役に当籤した場合は、当該再遊技役とは異なる有利な役に当籤した場合と同様のリール3L，3C，3Rの停止制御が行われる（例えば、「F_弱チェリプ」の場合は「F_強チェリプ」）ため、図柄組合せのグループである「強チェリプ」が停止表示され易くなり、SB状態の興趣が向上する。

【1908】

また、リール3L，3C，3Rの停止制御が有利な役の停止制御に変更される役（例えば、「F_弱チェリプ」）は、一般遊技状態（RT0、RT1、RT2、RT3、RT6）と、当該一般遊技状態で入賞したことにより移行するSB（RT0で入賞したSBではSB（RT0））状態とで当選確率が同じである。すなわち、例えば、RT状態がRT0のときの「F_弱チェリプ」の当選確率と、RT0で入賞したことにより移行するSB状態での「F_弱チェリプ」の当籤確率が同じである。このようにすると、SB状態で有利な役に変換される再遊技役（例えば、「F_弱チェリプ」）の当籤確率を変化させずに、実質的に有利な役（例えば、「F_強チェリプ」）の入賞確率を上げることで、遊技状態に応じた遊技性の多様化を図りつつ、役抽籤データが増加するのを抑制できる。

【1909】

また、RT状態が変化すると、有利な役に変換される再遊技役が異なる場合があり、その変化される有利な役の種類も異なる。例えば、RT状態がRT0のときは、「F_RT1リプ」が役抽籤の対象となっており、当該役がSB状態（SB（RT0））で当籤した場合は、「RT3移行リプ」の図柄組合せが停止表示される有利な役に変換される。一方、RT状態がRT3のときは、RT0のときに役抽籤の対象となっていない「6択弱Cリプ」（例えば「F_弱Cリプ123」）が役抽籤の対象となっており、当該役がSB状態（SB（RT3））で当籤した場合は、「RT6移行リプ」の図柄組合せが停止表示される有利な役に変換される。「RT3移行リプ」よりも「RT6移行リプ」の方が有利なである。このように、RT状態の種類によって、有利な役に変換される役の種類も、変換後の有利な役の有利度も異なるため、遊技性のさらなる多様化を図ることができる。

【1910】

また、例えば、RT状態がRT3のときに「6択弱Cリプ」のいずれかに当籤した場合は、押し順が正解の場合は「RT3移行リプ」に係る図柄組合せが停止表示されるが、押し順が不正解の場合は「RT1移行リプ」に係る図柄組合せが停止表示される。また、RT3のときに入賞したSB状態（SB（RT3））で「6択弱Cリプ」に当籤した場合は、押し順に関わらず「RT6移行リプ」に係る図柄組合せが停止表示される。これによると、一般遊技状態では押し順によって有利な停止図柄にならない場合があるが、当該一般遊技状態で入賞したことによるSB状態では押し順に関わらず有利な停止図柄になるため、有利な停止図柄になる可能性が高まり、SB状態の興趣が向上する。

【1911】

また、この実施形態では、SZ種別5～8の上乗せ特化ゾーン（SZ）において、Vストックが付与される可能性がある疑似遊技である「狙え演出」を行うか否かが狙え演出・

10

20

30

40

50

Vストック獲得・SZモード移行抽籤で決定され、抽籤結果が「狙えなし」あるいは「狙えあり（非揃い）」の場合はVストックが付与されず、「狙え演出（揃い）」の場合はVストックが付与される（図156）。ただし、狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行抽籤において、抽籤結果が「狙えあり（非揃い）」の場合であっても、当該遊技でシングルボーナス（SB）に入賞していた場合は、必ずVストックが付与される抽籤結果「狙えあり（揃い）」に変換される。この場合、SB状態への移行が疑似遊技でも有利になるため、SB（シングルボーナス）の興趣がさらに向上する。

【1912】

また、疑似遊技の中には、赤7図柄が中段ラインに停止表示さ、Vストックが付与される第1疑似遊技（「狙えあり（揃い）」）と、赤7図柄が中段ラインに停止表示されずにVストックが付与されない第2疑似遊技（狙えあり（非揃い）」）とがあるため、疑似遊技が行われると必ずVストックが付与される場合と比較して、疑似遊技が単調になるのを防止できる。

【1913】

また、「狙えあり（揃い）」の第1疑似遊技では、「F_7揃いリプ」の当籤時と同じリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われ、「狙えあり（非揃い）」の第2疑似遊技では、「F_7フェイクリプ」の当籤時と同じリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。

狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行抽籤において、抽籤結果が「狙えあり（非揃い）」の場合であっても、当該遊技でシングルボーナス（SB）に入賞によりVストックの付与の抽籤結果に変換された場合は、第1疑似遊技のときと同じ「F_7揃いリプ」の当籤時の停止制御に変更される。これによると、Vストックが付与されることが確定するシングルボーナスの入賞時に第2疑似遊技が実行されるという違和感を解消することができる。

【1914】

また、この実施形態では、RT状態がRT3やRT6のときに「F_7揃いリプ」が役抽籤の対象となっており、当籤するとVストックが1個付与されるが、上乗せ特化ゾーン（SZ）においても疑似遊技（第1疑似遊技）で「F_7揃いリプ」の当籤時のリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われ、中段ラインに赤7図柄が停止するように構成されている。これによると、RT3やRT6に移行できれば「F_7揃いリプ」が当籤するチャンスというゲーム性を備えつつ、RT状態の移行を待たなくても、上乗せ特化ゾーンで赤7図柄が中段ラインに揃ってVストックが付与される機会が設けられる。すなわち、赤7図柄揃いの機会がより多くなり、遊技者の興趣が向上する。

【1915】

【12-12. その他】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1において、サブ制御回路200側で、特殊AT（SAT）中やBB中の獲得可能な残りのメダル枚数をメイン表示装置210に表示するようにしてもよい。この場合、残り枚数のカウントを開始する条件（カウント開始条件）をBB開始又はSATの開始とし、カウントを終了する条件（カウント終了条件）をBB開始によるカウント開始の場合にはBBの終了とし、SAT開始によるカウント開始の場合にはSATの終了とする。カウントの更新タイミングは、減算の場合は小役入賞時の3off時であり、再遊技図柄が揃った遊技では減算されない。加算の場合は上乗せ時のスタートレバー7の操作時である。メイン表示装置210に表示する表現上減算は小役入賞時の3off時であり、再遊技図柄が揃った遊技では減算されない。表現上加算ははずれ時の3off及び上乗せ告知遊技の次の遊技の操作レバー操作時である。

【1916】

上記の総獲得枚数情報の表示に関して、次の機能を追加するようにしてもよく、図207を参照して説明する。サブCPU201は、メイン表示装置210にレゾナンスポイントの獲得ポイント数を表すインジケータを表示するとともに、総獲得枚数情報（「TOTAL〇〇枚」）を表示する。

【1917】

サブCPU201は、一般AT（NAT）中及びストックチャンス（SC）中において、3off時に、

総獲得枚数が一般AT（NAT）開始時の総獲得枚数を下回っていない場合、又は、総獲得枚数が一般AT（NAT）開始時の総獲得枚数を下回った場合において、見た目上の一般AT（NAT）のゲームの残り回数が15以上であり、且つ、レゾナンスポイントの値が250以上のときには、図207（a）に示すように、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）を常時点灯表示させる。

【1918】

サブCPU201は、一般AT（NAT）中及びストックチャンス（SC）中において、3off時に、総獲得枚数が一般AT（NAT）開始時の総獲得枚数以下となった場合において、見た目上の一般AT（NAT）のゲームの残り回数が15未満のときには、又は、レゾナンスポイントの値が250未満のときには、図207（b）に示すように、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）を点滅表示させる。なお、点滅表示に限らず、両者の表示態様が異なるようにする。

【1919】

一旦、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）が点滅表示された後に、3off時に、

総獲得枚数が一般AT（NAT）開始時の総獲得枚数以下とならなくなった場合、又は、

総獲得枚数が一般AT（NAT）開始時の総獲得枚数以下となっているが、見た目上の一般AT（NAT）のゲームの残り回数が15以上であり、且つ、レゾナンスポイントの値が250以上となったときには、図207（a）に示すように、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）を常時点灯表示させる。

【1920】

一般AT（NAT）の最終ゲームのスタートレバー7操作時に最終ゲームであることを告知する内容（例えば、「LASTゲーム」）と表示し、最終ゲームの3off時に、総獲得枚数が一般AT（NAT）開始時の総獲得枚数を下回っており、かつ、レゾナンスポイントの値が250未満である場合には、インジケータを用いてレゾナンスポイントを50加算した表示を行う。

【1921】

ただし、見た目上の一般AT（NAT）のゲームの残り回数は、一般AT（NAT）中に1ゲームにつき1減算し、ストックチャンス（SC）中も1ゲームにつき1減算したときの残り回数である。なお、実際の一般AT（NAT）のゲームの残り回数は、一般AT（NAT）中に1ゲームにつき1減算するが、ストックチャンス（SC）中は1ゲームにつき1減算しないときの残り回数である。

【1922】

このようにすれば、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）の点滅表示により遊技者に特典の付与（レゾナンスポイント「50」の獲得）を示唆・報知できて遊技性が高まる。

【1923】

上記の第4の遊技機であるパチスロ機1に、次の機能を追加するようにしてもよく、図208を参照して説明する。

【1924】

サブCPU201は、特殊AT（SAT）中の毎遊技、3off時に（MYカウンタやSAT差枚カウンタの更新後に）、有利区間終了までの残り枚数（MYカウンタの上限値－MYカウンタの値）と特殊AT（SAT）で獲得できる残り差枚数（SAT差枚カウンタの値）とを比較する。

【1925】

サブCPU201は、特殊AT（SAT）の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数

10

20

30

40

50

を超えていない場合には、図 208 (a) に示すように、特殊 A T (S A T) の残り差枚数を示す S A T 差枚情報を表示装置 (メイン表示装置 210) に表示する。

【1926】

一方、特殊 A T (S A T) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えている場合には、図 208 (b) に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示装置 (メイン表示装置 210) に表示する。

【1927】

なお、特殊 A T (S A T) の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数とが等しい場合には、特殊 A T (S A T) の残り差枚数を示す S A T 差枚情報を表示するとしたが、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示するとしてもよい。

10

【1928】

このようにすれば、遊技者に獲得可能な枚数の誤認を防止できる。

【1929】

上記の第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 において、サブ C P U 201 は、有利区間の終了までの残りゲーム数が例えば「99」以下になると、有利区間の終了までの残り回数をサブ表示装置 220 に表示し、有利区間の終了により当該表示を消すようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に有利区間終了までの目安を提供できる。

【1930】

上記の第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 において、有利区間を終了するまでの残り枚数 (M Y カウンタの上限値に達するまでの残り枚数) が例えば「99」以下になると、サブ表示装置 220 に表示し、残り枚数が例えば「99」を超えると当該表示を終了し、有利区間の終了により当該表示を消すようにしてもよい。このようにすれば、遊技者に有利区間終了までの目安を提供できる。

20

【1931】

上記の第 4 の遊技機であるパチスロ機 1 では、総獲得枚数 (総獲得枚数カウンタの値) が 2400 に到達した場合に総獲得枚数情報 (「TOTAL〇〇枚」) の代わりに総獲得枚数代替情報「C o n g r a t u l a t i o n s」を表示するとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、次のようにしてもよく、図 209 を参照して説明する。

【1932】

有利区間終了までの残り枚数 (M Y カウンタの上限値 - M Y カウンタの値) と特殊 A T (S A T) で獲得できる残り差枚数 (S A T 差枚カウンタの値) とを比較する。また、サブ C P U 201 は、特殊 A T (S A T) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていない場合には、総獲得枚数 (総獲得枚数カウンタの値) と特殊 A T (S A T) の残り差枚数 (S A T 差枚カウンタの値) との加算値が 2400 に到達したか否かを確認する。

30

【1933】

サブ C P U 201 は、特殊 A T (S A T) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えておらず、総獲得枚数と特殊 A T (S A T) の残り差枚数との加算値が 2400 に到達していない場合には、図 209 (a) に示すように、特殊 A T (S A T) の残り差枚数を示す S A T 差枚情報 (S A T 差枚カウンタの値) と、総獲得枚数情報 (総獲得枚数カウンタの値) とを表示する。

40

【1934】

ゲーム開始時に図 209 (a) の表示例であるゲームで、特殊 A T (S A T) の差枚数の上乘せがされ、特殊 A T (S A T) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超えていないが、総獲得枚数と特殊 A T (S A T) の残り差枚数との加算値が 2400 に到達したとする。サブ C P U 201 は、図 209 (b) に示すように、特殊 A T (S A T) の残り差枚数を示す S A T 差枚情報 (S A T 差枚カウンタの値) と、総獲得枚数代替情報 (「C o n g r a t u l a t i o n s」) とを表示し、さらに、2400 枚突破情報「太陽」アイコンを表示する。

【1935】

50

ゲーム開始時に図209(a)の表示例であるゲームで、特殊AT(SAT)の差枚数の上乘せがされ、特殊AT(SAT)の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超え、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値が2400に到達したことを確認する。サブCPU201は、図209(c)に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報(MYカウンタの上限値-MYカウンタの値)と、総獲得枚数代替情報(「Congratulations」)とを表示し、さらに、2400枚突破情報(「太陽」アイコン)を表示する。

【1936】

ゲーム開始時に図209(b)の表示例であるゲームで、特殊AT(SAT)の差枚数の上乘せがされ、特殊AT(SAT)の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超え、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値が2400に到達しているとする。サブCPU201は、図209(c)に示すように、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報(MYカウンタの上限値-MYカウンタの値)と、総獲得枚数代替情報(「Congratulations」)とを表示し、さらに、2400枚突破情報(「太陽」アイコン)を表示する。

【1937】

なお、特殊AT(SAT)の残り差枚数と有利区間終了までの残り枚数とが等しい場合には、特殊AT(SAT)の残り差枚数を示すSAT差枚数情報を表示するとしたが、有利区間終了までの残り枚数を示す有利区間残り枚数情報を表示するとしてもよい。

【1938】

上記の第4の遊技機であるパチスロ機1では、総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」)の表示から総獲得枚数代替情報(例えば、「Congratulations」)の表示に切り換える条件として、総獲得枚数(総獲得枚数カウンタの値)が「2400」に到達することとしたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数(総獲得枚数カウンタの値)がMYカウンタの上限値「2400」よりも小さい例えば「2200」に到達することとしてもよい。

【1939】

また、総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」)の表示から総獲得枚数代替情報(例えば、「Congratulations」)の表示に切り換える条件に、総獲得枚数と特殊AT(SAT)の残りの差枚数との加算値、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値を利用する上記の変形例において、総獲得枚数情報(例えば、「TOTAL〇〇枚」)の表示から総獲得枚数代替情報(例えば、「Congratulations」)の表示に切り換える条件として、総獲得枚数と特殊AT(SAT)の残りの差枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」に到達すること、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」に到達することとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、総獲得枚数と特殊AT(SAT)の残りの差枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」よりも小さい例えば「2200」に到達すること、又は、総獲得枚数と有利区間終了までの残り枚数との加算値がMYカウンタの上限値「2400」よりも小さい例えば「2200」に到達することとしてもよい。

【1940】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、「太陽」アイコンの表示個数を1個としているが、これに限定されるものではなく、2400獲得毎に「太陽」アイコンを1個ずつ表示する(例えば、4800枚到達で「太陽」アイコンが2個表示されることになる)ようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は「太陽」アイコンの表示個数が増加することで一層の優越感を感じることができる。

【1941】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、「太陽」アイコンの表示開始条件を、総獲得枚数情報(例えば「TOTAL〇〇枚」)の表示から総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示に切り替えるタイミング(総獲得枚数カウンタのカウ

10

20

30

40

50

ント値が「2400」に到達するタイミング）としているが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）の表示から総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示に切り替えるタイミングと関係のない、総獲得枚数カウンタのカウント値が例えば「1000」に到達するタイミング、及び、総獲得枚数情報の最大表示を超えるタイミング（例えば、総獲得枚数情報の表示桁が4桁の場合には「9999」を超えるタイミング）などとしてもよい。

【1942】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、総獲得枚数が「2400」に到達すると、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の表示から祝福のニュアンスのある総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示に切り換えるとしたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数情報から表示を切り換える総獲得枚数代替情報は、例えば、祝福のニュアンスのある他の総獲得枚数代替情報（例えば、「おめでとう」）であってもよいし、祝福のニュアンスのない他の総獲得枚数代替情報であってもよい。

10

【1943】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、2400枚突破情報として「太陽」アイコンを表示するとしたが、これに限定されるものではなく、他のアイコン（例えば、「V」アイコン）を表示したり、AT開始時の効果音や演出を派手にした演出を行うようにしたり、BGMを変化させたりなど、他の状況で発生する演出を用いて総獲得枚数2400突破を示唆・報知にしたり、専用の演出を用いて総獲得枚数2400突破を示唆・報知したりしてもよい。

20

【1944】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、総獲得枚数情報（例えば「TOTAL〇〇枚」）と2400枚突破情報（例えば、「太陽」アイコン）とをあわせて（第4の遊技機であるパチスロ機1では左右に並べて）表示するとしたが、これに限定されるものではなく、例えば、「太陽」アイコンなどの専用のアイコンを表示せずに、総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）の表示文字の態様（例えば、表示色、表示サイズなど）を2400到達前と、総獲得枚数リセット条件の成立により総獲得枚数カウンタのカウント値が初期化された後とで異なるようにして、2400枚突破情報としての役割を果たすようにしてもよい。

30

【1945】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1における、上記の総獲得枚数情報（例えば、「TOTAL〇〇枚」）、総獲得枚数代替情報（例えば、「Congratulations」）、2400枚突破情報（例えば、「太陽」アイコン）などの各種情報の表示などに、液晶表示器やセグで構成される表示装置などを利用することができる。

【1946】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、2400枚突破情報としての「太陽」アイコンを表示する太陽アイコン表示条件を、総獲得枚数の2400到達により表示される総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示としたが、これに限定されるものではなく、総獲得枚数の2400到達より後（総獲得枚数代替情報「Congratulations」の表示より後）のタイミングとしてもよい。

40

【1947】

上記した第4の遊技機であるパチスロ機1では、有利区間の終了条件の一つとして、有利区間内のメダルの増減の最下点を基準として当該最下点からのメダルの純増枚数をカウントするMYカウンタの値が「2400」に到達することとしているが、この代わりに、有利区間開始時を基準として当該有利区間開始時からのメダルの純増枚数をカウントする有利区間差枚数カウンタの値が「2400」に到達することとしてもよい。なお、「2400」は一例であって、規則に適合するように設定される値である。

【1948】

次に、図210を参照して、ボーナスに当籤したことを報知するボーナス確定画面につ

50

いて説明する。

【1949】

BB（通常BB（非有利区間）、通常BB（有利区間）、AT中BB）に当籤した場合は、所定遊技数の経過後に遊技者に当該ボーナスに当籤していることを報知するボーナス確定画面がメイン表示装置210（メイン液晶）およびサブ表示装置220（サブ液晶）に表示される。例えば、通常（有利区間）や一般AT（NAT）中にボーナスに当籤した場合は、メイン表示装置210に「BONUS 777」の文字が表示されるとともに、サブ表示装置220には、右上がりラインに赤7図柄が揃ったリール3L、3C、3Rのイメージ画面が表示される（図210（a）：通常ボーナス確定画面）。この確定画面は、BB（F_赤7同色）に当籤していることを報知するとともに、右上がりラインに赤7図柄を目押しすべきことを指示することを意図する画面である。

10

【1950】

また、通常ボーナス確定画面の変形例としては、図210（b）に示すように、メイン表示装置210に「7（赤色）を狙え！！」の文字が表示される。このとき、サブ表示装置220には、特別な表示を行わない。この確定画面は、BB（F_赤7同色）に当籤していることを報知するとともに、赤7図柄を目押しすべきことを指示することを意図する画面である。

【1951】

一方、特殊AT（SAT）でボーナスに当籤した場合は、リミット（LI）に移行することが確定する。リミット（LI）は、当籤しているボーナスを持ち越している状態であるとともに、メダルが微増する区間である。このとき、メイン表示装置210に「BONUS 777」の文字が表示されるとともに、サブ表示装置220には、「WIN！」の文字が表示される（図210（c）：リミット確定画面）。リミット確定画面は、通常ボーナス確定画面とは異なり、BB（F_赤7同色）に当籤していることを報知するが、赤7図柄を目押しして入賞させるまでは指示しないことを意図する画面である。つまり、リミット確定画面では、遊技者に直ちに持ち越しているボーナスに入賞させて短期的なメダルの増加を得るのか、長期的に得なAT状態を引き延ばすのかを選択可能であることを報知する画面となる。

20

【1952】

なお、ここまでボーナス役とARTによりメダルを増加させるいわゆるA+ART機と呼ばれる仕様を前提に説明を行ったが、各発明はその趣旨に反しない限り他の出玉仕様の機種においても実施可能である。例えば、ボーナス（1種BB等）は遊技の進行上入賞させることがなくボーナス持越状態で遊技を進めるAT機や、リプレイ確率の大きな変動を伴うRTの遷移がない又はほとんどないRT構成で主にATでメダルを増加させるとともにメダルが増加するボーナス役を備えるA+AT機で、ここまで説明した発明を適宜実施するものとしてもよい。

30

【1953】

【12-13. 追加機能】

【12-13-1. 追加機能1】

第4の遊技機であるパチスロ機1に下記に説明する表示器（例えば、液晶表示器）にガイドメニュー画面及び機能操作画面等を表示する表示機能を備えるようにしてもよい。例えば、当該表示機能の処理は、副制御回路200（サブCPU201）により実現される。

40

【1954】

ガイドメニューの表示操作が行われると、ガイドメニュートップ画面が表示器に表示される。このガイドメニュートップ画面には、「音量光量」アイコン、「ユニメモ（登録商標）」アイコンが含まれている。

【1955】

「音量光量」アイコンの選択・決定操作が行われると、スピーカの出力音量レベルを調節するための音量調節機能画面が表示器に表示され、当該音量調節機能画面には、スピー

50

カの出力音量レベルを調節するのに用いられる「音量調節」領域と、「光量調整へ」アイコンと、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンとが含まれている。音量調節機能画面の「音量調節」領域を利用してスピーカの出力音量レベルを調節することができる。

【1956】

「光量調整へ」アイコンの選択・決定操作が行われると、ランプの光量レベルを調節するための光量調節機能画面が表示器に表示され、当該光量調節機能画面には、ランプの光量レベルを調節するのに用いられる「光量調節」領域と、音量機能画面へ遷移する際に選択・決定操作がされる「音量調節へ」アイコンと、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンとが含まれている。光量調節機能画面の「光量調節」領域を利用してランプの光量レベルを調節することができる。

10

【1957】

このようにすれば、所望の出力音量レベルや光量レベルを容易に行うことができる。

【1958】

なお、ガイドメニュートップ画面に「音量光量」アイコンを表示する代わりに、例えば、「音量」アイコンと「光量」アイコンとに分けて表示するようにしてもよい。

【1959】

ユニメモ（登録商標）は、パチスロ機1と携帯端末とを連携させる、パチスロ機1の携帯端末連携機能の一例であり、当該機能を使用すると、遊技者が行った遊技に関する詳細な情報を記録したり、所定の条件を満たすことによりパチスロ機1の遊技結果に与えない機能をカスタマイズしたりすることができる。

20

【1960】

ユニメモ（登録商標）には特典が得られる複数のミッションが用意されており、複数のミッションの中に「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）の4セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）の7セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に一般AT（NAT）の10セット目突入」」を達成条件とするミッション、「「太陽」アイコン表示中に特殊AT（SAT）移行」」を達成条件とするミッションを含まるようにしてもよい。

【1961】

「ユニメモ（登録商標）」アイコンの選択・操作が行われると、ユニメモ（登録商標）用メニュー画面が表示器に表示される。ユニメモ（登録商標）用メニュー画面には、遊技に戻る際に選択・決定操作が行われる「遊技に戻る」アイコンと、「初回スタート」アイコンと、「ログイン」アイコンと、「途中記録を見る」アイコンと、「記録して終了」アイコンと、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンと、「会員登録」アイコンと、「Webサイト」アイコンと、「キャラ選択」アイコンと、「推し歌カスタム」アイコンと、「ランクアップ」アイコンと、「遊技データ」アイコンとが含まれている。

30

【1962】

「初回スタート」アイコンの選択・決定操作が行われると、1回又は複数回の画面遷移で、初回キャラ選択・決定用の初回キャラ機能画面、及び、初回推し歌選択・決定用の初回推し歌機能画面が表示器に表示される。初回キャラ機能画面を利用して初回のキャラを選択・決定することができ、初回推し歌機能画面を利用して初回の押し歌を選択・決定することができる。

40

【1963】

「ログイン」アイコンの選択・決定操作が行われると、「パスワード入力」アイコンと、「パスワードなし」アイコンと、ユニメモ（登録商標）用メニュー画面に戻る際に選択・決定操作が行われる「MENUへ」アイコンとを含むログイン機能画面が表示器に表示される。「パスワード入力」アイコンが選択・操作されると、パスワードの入力を行うためのパスワード入力機能画面に遷移してパスワードの入力が可能になり、「パスワードなし」アイコンが選択・操作されると、会員登録するための会員登録機能画面に遷移して会

50

員登録が可能になる。

【1964】

「途中記録を見る」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、ユニメモ（登録商標）を開始してから現在までに行った遊技に関する遊技データの途中記録を閲覧するためのウェブページのURLが取得される。当該URLのウェブページにアクセスすると、遊技データの途中記録を確認できる。なお、当該登録コード及び他の登録コードの例として、QRコード（登録商標）を挙げることができる。

【1965】

「記録して終了」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、遊技データの管理を行っているウェブサイトのURLが取得される。当該URLのウェブサイトにアクセスすると、遊技データの記録を行うことができる。

【1966】

「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンの選択・決定操作が行われると、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンなどを含むユニメモ（登録商標）クリア機能画面が表示器に表示され、「ユニメモ（登録商標）クリア」アイコンが選択・操作がされると、遊技データの管理を行っているウェブサイトから遊技データがクリアされる（消去される）。

【1967】

「会員登録」アイコンの選択・決定操作が行われると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、会員情報の登録を行うためのウェブページのURLが取得される。当該URLのウェブページにアクセスすると、会員登録を行うことができる。

【1968】

「Webサイト」アイコンの選択・決定操作が行われると、「専用サイト」アイコンなど複数のウェブサイトそれぞれに対応する「ウェブサイト」アイコンを含むWebサイト機能画面が表示器に表示される。そして、「専用サイト」アイコンなどの「ウェブサイト」アイコンが選択・決定されると、「登録コード」等を含む登録コード表示機能画面が表示器に表示される。携帯端末で登録コードを読み取ると、選択・決定した「ウェブサイト」アイコンに対応するウェブサイトのURLが取得される。当該URLのウェブサイトにアクセスすると、当該ウェブサイトで管理している情報を閲覧したりなどすることができる。

【1969】

「キャラ選択」アイコンの選択・決定操作が行われると、キャラ選択・決定用のキャラ選択・決定機能画面が表示器に表示され、キャラ選択・決定機能画面には複数のキャラが表示されており、当該複数のキャラの中からキャラを選択して決定することができる。なお、キャラ選択・決定機能画面では、ランクに応じて選択できないキャラが含まれているようにしてもよい。

【1970】

「推し歌カスタム」アイコンの選択・決定操作が行われると、推し歌カスタム用の推し歌カスタム機能画面が表示器に表示され、推し歌カスタム機能画面には複数の楽曲が表示されており、当該複数の楽曲の中から推し歌をカスタムすることができる。なお、推し歌カスタム機能画面では、ランクに応じてカスタム対象の楽曲の数に変化する。

【1971】

「ランクアップ」アイコンの選択・決定操作が行われると、ランクアップを行うためのランクアップ機能画面が表示器に表示され、ランクアップを行うことが可能になる。

【1972】

「遊技データ」アイコンの選択・決定操作が行われると、パチスロ機1での総遊技数やビッグボーナス回数などの遊技データを閲覧することができる。

【1973】

10

20

30

40

50

このようにすれば、遊技者は、ユニメモ（登録商標）で提供されるサービスを容易に受けることができる。

【1974】

〔12-13-2. 追加機能2〕

パチスロ機1に下記に説明する打ち止め機能を備えるようにしてもよい。

【1975】

まず、メインCPU101の制御により実行されるパチスロ機1のメイン処理（主要動作処理）中に、打ち止め機能に関する処理を挿入する部分について図211を参照して説明する。

【1976】

メインCPU101は、遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップS2015）を終了してから所定時間経過するとメダルの投入を受け付ける状態にする（ステップS2017）。

【1977】

メインCPU101は、遊技終了時メイン側演出制御処理（ステップS2015）を終了してからメダルの投入を受け付ける状態になる（ステップS2017）までの間に、打ち止め監視処理を行う（ステップS2018）。

【1978】

続いて、図211のメイン処理中に行われる打ち止め監視処理（ステップS2018）について図212を参照して説明する。この打ち止め監視処理では、メダルの獲得枚数（払出枚数から投入枚数）を監視するための差枚数カウンタが用意されており、電源投入（RWM異常時の電源投入、設定変更時の電源投入を含む）に差枚数カウンタは0に初期化される。

【1979】

なお、この差枚数カウンタは、電源投入後、最もメダルが減ったところを起点として起点からの増加枚数をカウントするMYカウンタとして構成される。詳しくは後述するが、例えば、電源投入時から2000枚メダルを吸い込んだ状態からATが開始した場合、マイナス2000枚が起点となるため、電源投入時の±0枚のところから見てプラス1万7000枚の閾値に到達した場合に打止処理が行われる。もっとも、この差枚数カウンタをMYカウンタとして構成せずに、電源投入時を起点として19000枚の閾値に到達した場合に打止処理が行われる純増枚数カウンタとして構成してもよい。なお、上記説明におけるマイナスとプラスは遊技者から見た差枚数を示すものである。

【1980】

打ち止め監視処理（ステップS2018）では、メインCPU101は、再遊技作動図柄か否かを判定する（S2101）。再遊技作動図柄である場合には（ステップS2101がYES）、ステップS2103の処理に進み、一方、再遊技作動図柄でない場合には（S2101がNO）、ステップS2102の処理に進む。

【1981】

メインCPU101は、払出枚数から投入枚数を減算し、減算結果を差枚数カウンタに加算し、加算後の差枚数カウンタの値が負の値の場合には差枚数カウンタの値を0に補正し（ステップS2102）、ステップS2103の処理に進む。なお、再遊技作動図柄の場合にはステップS2102の処理が行われないので、再遊技作動図柄のゲームの次のゲームでステップS2102の処理が行われる場合、当該ステップS2102の処理での投入枚数を再遊技作動図柄のゲームでの投入枚数と同数とする。

【1982】

メインCPU101は、BB又はRB中かを判定する（ステップS2103）。BB又はRB中である場合には（ステップS2103がYES）、打ち止め監視処理を終了して図211のメイン処理に戻る。一方、BB中でもRB中でもない場合には（ステップS2103がNO）、ステップS2104の処理に進む。

【1983】

10

20

30

40

50

メインCPU101は差枚数カウンタの値が19000（一例であって、これに限定されるものではない。）を超えたか否かを判定する（ステップS2104）。差枚数カウンタの値が19000を超えていない場合には（ステップS2104がNO）、打ち止め監視処理を終了して図211のメイン処理に戻る。一方、差枚数カウンタの値が19000を超えている場合には（ステップS2104がYES）、メインCPU101は打ち止め処理を行う（ステップS2105）。

【1984】

なお、ステップS2101の判定処理を設けないようにしてもよいし、ステップS2103の判定処理を設けないようにしてもよい。

【1985】

続いて、メダルを使用するパチスロ機1での図212の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理（ステップS2105）について図213を参照して説明する。

【1986】

打ち止め処理（ステップS2105）では、メインCPU101は、投入、各種ボタン（精算ボタン9を除く）、及び、スタートレバー7の受付を無効とする打ち止め開始処理を行う（ステップS2111）。この打ち止め開始処理では精算ボタン9の操作の受付を無効とせず、精算ボタン9の操作の受付は有効のままで遊技者などは精算ボタン9を操作してメダルの精算を行うことができる。なお、打ち止め開始処理で精算ボタン9の受付を無効とし、打ち止め開始処理にあわせてメダルの自動精算を行うようにしてもよい。

【1987】

メインCPU101は、差枚数カウンタの値が19000を超えた旨の信号をセキュリティ信号として外部出力し（ステップS2112）、打ち止め処理を終了する。

【1988】

続いて、メダルを使用しない図34（a）、（b）のメダルレス遊技機などのメダルレス遊技機での図212の打ち止め監視処理中に行われる打ち止め処理（ステップS2105）について図214を参照して説明する。メダルレス遊技機では、メダル数制御基板でメダル枚数に対応する遊技価値の量を管理しており、管理している遊技価値の量をメダル数制御基板から通信専用ユニットに移し替える際に計数ボタンが操作される。

【1989】

打ち止め処理（ステップS2105）では、メインCPU101は、投入、各種ボタン（計数ボタンを除く）、及び、スタートレバー7の受付を無効とする打ち止め開始処理を行う（ステップS2131）。この打ち止め開始処理では計数ボタンの操作の受付を無効とせず、計数ボタンの操作の受付は有効のままで遊技者などは計数ボタンを操作して遊技価値の量をメダル数制御基板から通信専用ユニットに移し替えることができる。

【1990】

メインCPU101は、差枚数カウンタの値が19000を超えた旨の信号を不正検知信号として外部出力し（ステップS2132）、打ち止め処理を終了する。

【1991】

図213又は図214中の打ち止め開始処理で行われた受付の無効の解除は、例えば、設定変更時に行われる。

【1992】

上記の打ち止め機能をパチスロ機1に設けることにより、過度な射幸性を防止できる。

【1993】

メインCPU101が図213又は図214の打ち止め処理を行う場合、メインCPU101は打ち止め処理が作動したことを示すコマンドをサブCPU201へ送信し、サブCPU201はメイン表示装置210又はサブ表示装置220に打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する内容（例えば、「コンプリート機能が作動しました。」、「コンプリート機能が作動しましたので遊技停止中です。」）を表示するようにしてもよい。また、スピーカ35a、35b等から打ち止め処理の作動（コンプリート機能の作動）を報知する内容（例えば、「コンプリート機能が作動しました。」、「コンプリ

10

20

30

40

50

ト機能が作動しましたので遊技停止中です。」)を音声出力するようにしてもよいし、ランプ・LED群23等を打ち止め処理の作動(コンプリート機能の作動)を報知する発光パターンで発光させるようにしてもよい。また、メインCPU101は7セグに打ち止め処理が作動したことを示すコードを表示するようにしてもよい。

【1994】

上記の打ち止め処理の作動(コンプリート機能の作動)を報知することにより、遊技者によるパチスロ機1が故障しているかの誤認を防止できるとともに、遊技者に達成感を抱かせることができる。

【1995】

なお、メインCPU101は、差枚数カウンタの値が19000より500(一例であって、これに限定されるものではない。)小さい18500を超えたか否かを判定し、18500を超えた場合に打ち止め処理(コンプリート機能)がまもなく作動することを報知するための打ち止め事前報知処理を行うようにしてもよい。打ち止め事前報知処理では、メインCPU101は打ち止め事前報知をすることを示すコマンドをサブCPU201へ送信し、サブCPU201はメイン表示装置210又はサブ表示装置220に打ち止め処理(コンプリート機能)がまもなく作動することを報知する内容(例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します。」、「コンプリート機能作動まで残り500枚です。」)を表示するようにしてもよい。また、スピーカ35a, 35b等から打ち止め処理(コンプリート機能)がまもなく作動することを報知する内容(例えば、「まもなくコンプリート機能が作動します。」、「コンプリート機能作動まで残り500枚です。」)を音声出力するようにしてもよいし、ランプ・LED群23等を打ち止め処理(コンプリート機能)がまもなく作動することを報知する発光パターンで発光させるようにしてもよい。また、メインCPU101は7セグに打ち止め処理(コンプリート機能)がまもなく作動することを示すコードを表示するようにしてもよい。

【1996】

上記の打ち止め事前報知により、遊技者に打ち止めまでもう少し遊技を続けようというやる気を出させることができる。

【1997】

【12-14. 付記】

【12-14-1. 付記1】

従来の遊技機において、ART中に実際に増加したメダルの純増枚数(獲得枚数)を液晶表示装置の表示画面に表示する遊技機がある(例えば、特開2013-90643号公報(例えば、段落0520、図55など))。

【1998】

ところで、遊技者に遊技を楽しませるために、メダルの純増枚数(獲得枚数)などの表示の仕方には工夫の余地がある。

【1999】

付記1に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示を実施可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2000】

付記1に係る遊技機(1)は、
遊技機において、
所定の情報を表示可能な表示手段(210)と、
遊技価値の獲得に関して特定条件が満たされたか否かを判定する特定条件判定手段(220)と、
特定区間における遊技価値の獲得量をカウントする獲得カウント手段(220)とを備え、
前記表示手段は、前記獲得カウント手段によりカウントされた遊技価値の獲得量に関する獲得情報(総獲得情報)を表示可能であり、
前記表示手段に表示される前記獲得情報として負の値が表示されない(図196)

ことを特徴とする。

【2001】

これによれば、遊技者に遊技価値の量の減少を強調して表示すると遊技意欲の低下につながるが、獲得情報として負の値が表示されないようにすることで、当該遊技意欲の低下を防止できる。

【2002】

付記1に係る遊技機(2)は、

上記の遊技機(1)において、

前記表示手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が満たされたと判定された場合に、前記獲得情報に代えて特別情報(「Congratulations」)を表示可能であり、

10

前記特別情報の表示内容は、前記遊技価値の獲得量の増減が発生した場合でも、更新されることなく維持可能である(図204)

ことを特徴とする。

【2003】

これによれば、遊技者は遊技価値の獲得に関する特定条件の達成感を味わうことができるとともに、特定条件達成後に遊技者に遊技価値の獲得量の増減を見せないようにすることができ、例えば遊技者が特定条件達成後の遊技価値の獲得量の減少により抱く不快感を防止できる。

【2004】

20

付記1に係る遊技機(3)は、

上記の遊技機(1)又は上記の遊技機(2)において、

前記遊技機は、遊技状態として、前記特定区間に関わる、前記遊技価値の獲得量の増加期待値がプラスである増加遊技状態を備えており、

前記獲得カウント手段は、一の増加遊技状態が終了した後の遊技であっても、所定期間の間(出玉継続区間)は、初期化されない場合がある(図193、図200)

ことを特徴とする。

【2005】

これによれば、間隔が所定期間内の連続する増加遊技状態を一つの増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった遊技価値の獲得量の表示が可能になる。

30

【2006】

付記1に係る遊技機(4)は、

上記の遊技機(3)において、

前記一の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間のうちに、新たな増加遊技状態が開始されない場合は、当該所定期間の経過に基づき前記獲得カウント手段のカウント値が初期化される(図193)

ことを特徴とする。

【2007】

これによれば、間隔が所定期間を超える連続する増加遊技状態は別々の増加遊技状態と感じる遊技者の感覚にあった遊技価値の獲得量の表示が可能になる。

40

【2008】

付記1に係る遊技機(5)は、

上記の遊技機(2)に従属する上記の遊技機(3)に従属する上記の遊技機(4)において、

前記特別情報の表示後に、前記一の増加遊技状態中又は前記一の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間内に新たな増加遊技状態になることに基づき前記獲得カウント手段のカウント値が初期化され(図200)、

前記表示手段は、前記獲得カウント手段によりカウントされた遊技価値の獲得量に関わる獲得情報の表示を行う(図205)

ことを特徴とする。

50

【2009】

これによれば、遊技者は新たな増加遊技状態後に獲得した遊技価値の獲得量を把握可能になる。

【2010】

付記1に係る遊技機(6)は、
上記の遊技機(5)において、

前記特定条件は、前記遊技価値の獲得量が特定閾値(総獲得枚数カウンタのカウント値が「2400」に到達)以上となること(図204)、及び、前記遊技価値の獲得量と前記遊技価値の獲得予定量との合計が特定閾値(総獲得枚数カウンタのカウント値と特殊AT(SAT)で獲得できる残り差枚数の合計が「2400」に到達)以上となること(図209)の少なくともいずれか一方である

10

ことを特徴とする。

【2011】

これによれば、遊技者は遊技価値を特定閾値以上獲得できたこと、又は、特定閾値以上獲得できることを把握できて、遊技価値の獲得の達成感を味わうことができる。

【2012】

付記1に係る遊技機(7)は、
上記の遊技機(1)乃至上記の遊技機(6)のいずれかにおいて、

前記表示手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が満たされたと判定された場合に、前記特定条件を満たした旨を報知する特殊情報(「太陽」アイコン)を表示可能である(図196、図199)

20

ことを特徴とする。

【2013】

これによれば、遊技者は特殊情報を見て遊技価値の獲得に関する特定条件の達成感を味わうことができる。

【2014】

付記1に係る遊技機(8)は、
上記の遊技機(7)において、

前記特殊情報は、前記獲得情報が表示されている状況において当該獲得情報と合わせて表示されることがある(図205、図206)

30

ことを特徴とする。

【2015】

これによれば、遊技者は特殊情報と獲得情報とが関連していることを理解できる。

【2016】

付記1に係る遊技機(9)は、

上記の遊技機(5)乃至上記の遊技機(6)のいずれかに従属する上記の遊技機(7)、又は、上記の遊技機(5)乃至上記の遊技機(6)のいずれかに従属する上記の遊技機(7)に従属する上記の遊技機(8)において、

前記特殊情報は、前記新たな増加遊技状態の開始に基づき前記獲得カウント手段が初期化される場合であっても、当該新たな増加遊技状態において継続して表示可能である(図201、図205)

40

ことを特徴とする。

【2017】

これによれば、特殊情報と獲得情報との両者から遊技価値の獲得量の概算を推測できる。

【2018】

付記1に係る遊技機(10)は、
上記の遊技機(9)において、

前記表示手段は、前記特殊情報の表示中の増加遊技状態が終了した後の前記所定期間の経過に基づき前記特殊情報を表示されないようにする(図201、図205～図206)

50

ことを特徴とする。

【2019】

これによれば、間隔が所定期間を超える連続する増加遊技状態は別々の増加遊技状態と
感じる遊技者の感覚にあった特殊情報が表示されないようにすることができる。

【2020】

付記1に係る遊技機によれば、遊技機において獲得した遊技価値の量を示す斬新な表示
を実施可能な遊技機を提供できる。

【2021】

[12-14-2. 付記2]

従来の遊技機において、押し順によって有利／不利が生じる押し順役が設定されるとと
もに、所定の条件が成立した場合は押し順役の当選時に有利な押し順が報知されるいわゆ
るAT機能が搭載された遊技機がある。例えば、特許文献1に記載の遊技機では、入賞す
ると低RT（リプレイ低確率遊技状態）に移行するリプレイ1と、入賞すると高RT（リ
プレイ高確率遊技状態）に移行するリプレイ2と、遊技状態の移行を伴わないリプレイ3
などの複数の役が設定される。また、抽籤の対象となる役として、リプレイ1～3の重複
当籤役が設定されており、当該重複当籤役に当籤した場合は、押し順によって入賞する役
が異なるように構成されている。そして、所定の条件が成立した場合には、当該重複当籤
役に当籤したときに、有利な役（リプレイ2）が入賞する押し順が報知されるAT遊技が
実行される（例えば、特開2015-91506号公報（例えば、段落0997～105
9、図132～137など））。

【2022】

ところで、上記した従来の遊技機では、AT遊技の遊技数を設定する際に、遊技者の選
択により当該遊技数が変動するダブルアップゲームが採用されている。具体的には、ダブ
ルアップゲームは、重複当籤役の当選時に行われる。重複当籤役は、第1停止のリールの
種類によって、リプレイ1に入賞するか、リプレイ2に入賞するか、リプレイ3に入賞す
るかが決まっており、ダブルアップゲームでは、高RTに移行するリプレイ2に入賞する
押し順を特定可能な情報のみ遊技者に報知される。遊技者はリプレイ2に入賞する押し順
を選択した場合は、AT遊技の遊技数として所定数が付与される。一方、リプレイ2に入
賞する押し順以外は報知されていないため、リプレイ1とリプレイ3に入賞する押し順に
ついては遊技者は分からない。そこで、ダブルアップゲームでは、リプレイ2に入賞する
押し順以外の押し順を遊技者に選択させ、遊技者が一方の押し順（リプレイ1が入賞する
押し順）を選択した場合は、本来与えられる予定の遊技数（前記所定数）が0にクリアさ
れ、他方の押し順（リプレイ3が入賞する押し順）を選択した場合は、本来与えられる予
定の遊技数（前記所定数）の倍の遊技数が付与されるように構成している。このようにす
ると、AT遊技が単調になるのが防止されて遊技の興味が向上するが、遊技の多様性の観
点からは改善の余地がある。

【2023】

付記2に係る遊技機は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、
変動図柄の停止制御を工夫することで遊技性の多様化を図ることを目的とする。

【2024】

付記2に係る遊技機（1）は、

遊技機において、

複数の図柄を変動表示可能な図柄表示手段（リール3L，3C，3R）と、

特定ボーナス役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な当籤役決定手段（メインC
PU101）と、

前記図柄表示手段による変動表示を停止するための操作を検出可能な停止操作検出手段
（ストップボタン8L，8C，8R）と、

前記当籤役決定手段により決定された当籤役と、前記停止操作検出手段により検出され
た停止操作態様とに基づいて前記変動表示の停止制御を行う停止制御手段（メインC
PU101）と、

前記特定ボーナス役（シングルボーナス役：「F_SIN1」～「F_SIN32」）に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、特定ボーナス作動状態（SB状態）を開始させ、所定の終了条件（入賞遊技の次の遊技を消化）を満たした場合に当該特定ボーナス作動状態を終了させる特定ボーナス制御手段（メインCPU101）と、

を備え、

前記当籤役決定手段は、前記特定ボーナス作動状態と、ボーナス非作動の状態であるボーナス非作動状態（例えば、RT0、RT1など）とのいずれの状態においても所定役（例えば、「F_弱チェリプ」）を当籤役として決定可能であり、

前記特定ボーナス作動状態で前記所定役に当籤した場合と、前記ボーナス非作動状態で前記所定役に当籤した場合とで前記停止制御手段によって停止表示可能な図柄組合せの少なくとも一部が異なる

10

ことを特徴とする。

【2025】

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

【2026】

付記2に係る遊技機（2）は、

上記の遊技機（1）において、

前記ボーナス非作動状態で前記所定役に当籤した場合よりも、前記特定ボーナス作動状態で前記所定役に当籤した場合の方が、前記特典（例えば、有利なRT状態への移行、Vストックなど）の付与に関する有利度合いが高くなる

20

ことを特徴とする。

【2027】

これによれば、ボーナス非作動状態で所定役に当籤した場合よりも、特定ボーナス作動状態で所定役に当籤した場合の方が特典の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。

【2028】

付記2に係る遊技機（3）は、

上記の遊技機（2）において、

前記停止制御手段は、前記特定ボーナス作動状態で前記所定役（例えば、「F_弱チェリプ」）に当籤した場合は、前記所定役とは異なる特定役（所定役が「F_弱チェリプ」の場合は「F_強チェリプ」、図119参照）に当籤した場合と同様の停止制御を行う

30

ことを特徴とする。

【2029】

これによれば、停止制御手段による停止制御を変更することにより、有利な役（特定役）の停止図柄組合せが出やすくなるため、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。

【2030】

付記2に係る遊技機（4）は、

上記の遊技機（3）において、

前記特定ボーナス作動状態と、前記ボーナス非作動状態とで、前記所定役の当籤確率が同じである（図75、図76参照）

40

ことを特徴とする。

【2031】

これによれば、所定役の当籤確率を変化させずに、実質的に有利な役（特定役）の入賞確率を上げることで、状態に応じた遊技性の多様化を図りつつ、役抽選データが増加するのを抑制できる。

【2032】

付記2に係る遊技機（5）は、

上記の遊技機（4）において、

少なくとも一部の再遊技役の抽籤値データが異なる遊技状態（例えば、RT0、RT1

50

、R T 3 など) が複数あり、

前記所定役は、第 1 所定役 (例えば、「F_R T 1 リブ」) と第 2 所定役 (例えば、「F_弱 C リブ 1 2 3」) とを含む複数種類あり、

前記複数の遊技状態は、第 1 遊技状態 (例えば、R T 1) と第 2 遊技状態 (例えば、R T 3) とを含み、

前記第 1 遊技状態では前記第 1 所定役に当籤可能であり、

前記第 2 遊技状態では前記第 2 所定役に当籤可能であり、

前記特定ボーナス作動状態で前記第 1 所定役に当籤した場合よりも、前記特定ボーナス作動状態で前記第 2 所定役に当籤した場合の方が、前記特典に関する有利度合いが高くなる

ことを特徴とする。

【2033】

これによれば、特定ボーナス状態で当籤した場合はどちらも有利度合いが高まる所定役であっても、その種類によってさらに有利度合いが異なるため、遊技性のさらなる多様化を図ることができる。

【2034】

付記 2 に係る遊技機 (6) は、

上記の遊技機 (5) において、

前記第 2 所定役 (例えば、「F_弱 C リブ 1 2 3」、図 119 参照) は、当籤したときに停止操作検出手段により検出した停止操作態様が第 1 操作態様 (押し順 (1→2→3)、図 119 参照) であった場合は、第 1 図柄組合せ (「R T 3 移行リブ」、図 119 参照) が停止可能であるが、第 2 操作態様 (押し順 (1→2→3) 以外の押し順、図 119 参照) であった場合は、前記第 1 図柄組合せとは有利度合いが異なる第 2 図柄組合せ (「R T 1 移行リブ」、図 119 参照) が停止可能であり、

前記特定ボーナス作動状態で前記第 2 所定役に当籤した場合は、停止操作検出手段により検出した停止操作態様が前記第 1 操作態様および前記第 2 操作態様のいずれであっても特定図柄組合せ (「R T 6 移行リブ」、図 119 参照) が停止可能である

ことを特徴とする。

【2035】

これによれば、第 2 所定役はボーナス非作動状態では停止操作態様によって有利な停止図柄組合せとならない場合があるが、特定ボーナス作動状態では停止操作態様によらず有利な停止図柄組合せ (特定図柄組合せ) になるように停止制御を行うことで、有利な停止図柄組合せとなる可能性が高まり、特定ボーナス作動状態の興趣が向上する。

【2036】

付記 2 に係る遊技機 (7) は、

上記の遊技機 (1) ないし上記の遊技機 (6) のいずれかの遊技機において、

特典の付与に関連して発生可能な疑似遊技 (「狙え演出」、図 156 参照) があり、

前記特定ボーナス作動状態では、前記疑似遊技の発生に関連する前記特典の付与に関する有利度合いが高まる

ことを特徴とする。

【2037】

これによれば、特定ボーナスが作動した場合は、疑似遊技に基づく特定の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナスの興趣が向上する。

【2038】

付記 2 に係る遊技機 (8) は、

上記の遊技機 (7) において、

前記疑似遊技には、特典が付与される場合に発生する第 1 疑似遊技 (「狙えあり (揃い)」、図 156 参照) と、前記特典が必ずしも付与されない場合に発生する第 2 疑似遊技 (「狙えあり (非揃い)」、図 156 参照) とがある

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50

【2039】

これによれば、疑似遊技が発生しても特典が付与されない場合があるため、疑似遊技が単調になるのを防止できる。

【2040】

付記2に係る遊技機(9)は、

上記の遊技機(8)において、

発生させる前記疑似遊技の種別を選択する種別選択手段(メインCPU101)をさらに備え、

前記特定ボーナス作動状態では、前記種別選択手段により前記第2疑似遊技が選択された場合でも前記特典の付与が確定する

ことを特徴とする。

【2041】

これによれば、特定ボーナス作動状態では、所定役に当籤した場合のみならず疑似遊技は発生しても特典の付与に関する有利度合いが高まるため、特定ボーナス作動状態の興趣がさらに向上する。

【2042】

付記2に係る遊技機(10)は、

上記の遊技機(9)において、

前記種別選択手段により前記第2疑似遊技が選択されたが、前記特定ボーナス作動状態への移行に基づいて前記特典の付与が確定した場合は、前記第1疑似遊技のリール停止制御データ(「F_7揃いリプ」の当籤時のリール停止制御データ)が参照された前記疑似遊技が行われる

ことを特徴とする。

【2043】

これによれば、特典の付与が確定する特定ボーナスの作動時に第2疑似遊技が実行されるという違和感を解消することができる。

【2044】

なお、上記した実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて種々の変更を行うことが可能である。

【2045】

例えば、上記した各実施形態では、スロットマシンを対象として説明したが、これに限定されるものではなく、パチンコ機などの他の遊技機にも適用できる。

【2046】

また、上記の実施形態及び上記の変形例等の内容を適宜組み合わせることができる。

【産業上の利用可能性】

【2047】

本実施形態は、遊技店などの遊技場に設置される遊技機に広く適用することができる。

【符号の説明】

【2048】

100…主制御回路

101…メインCPU

10

20

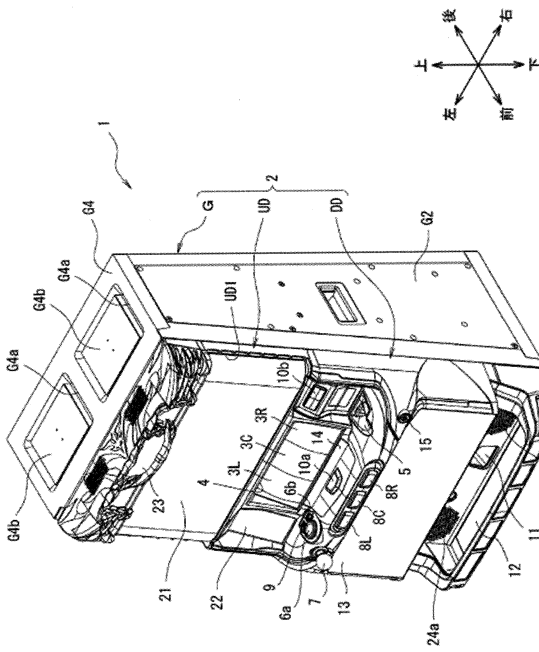
30

40

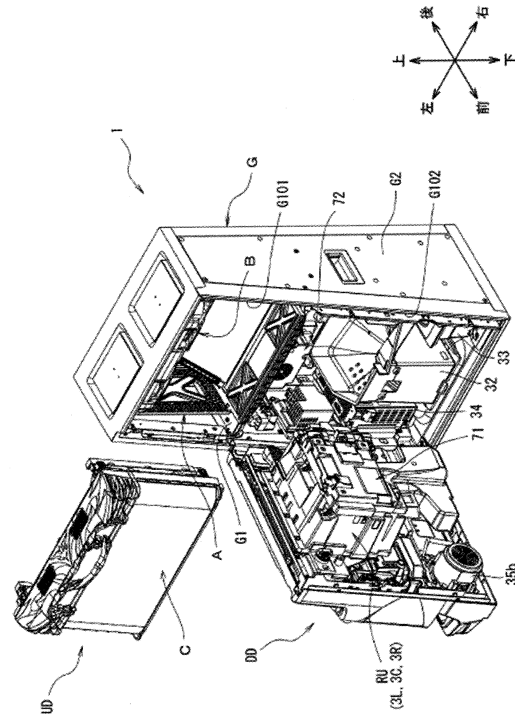
50

【図面】

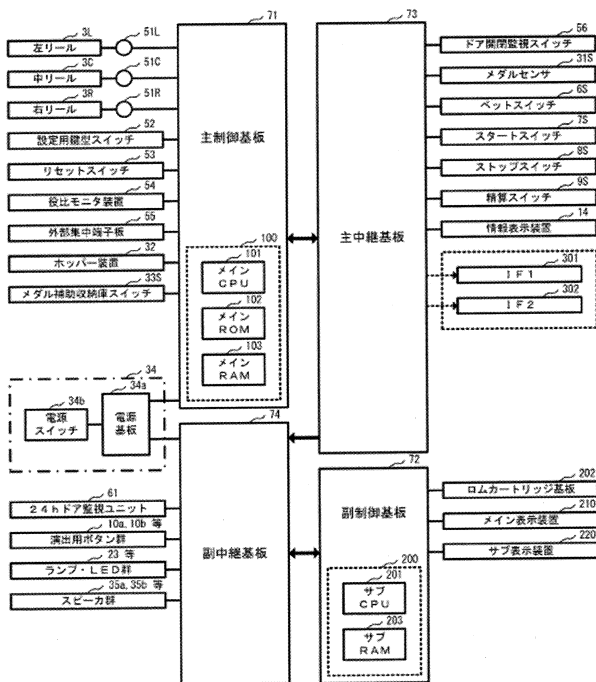
【図 1】



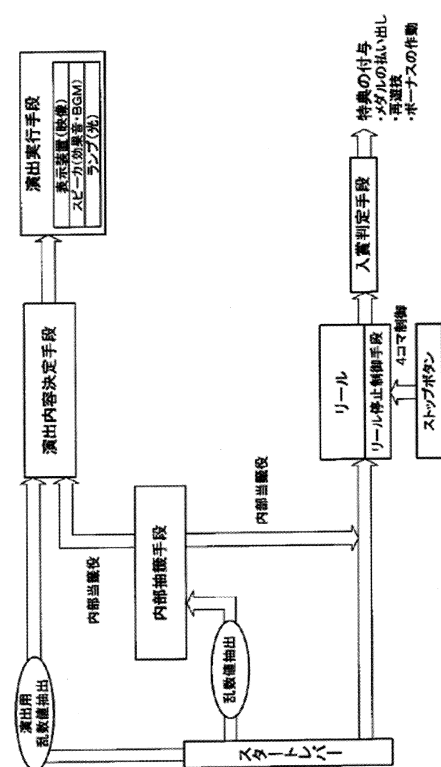
【図 2】



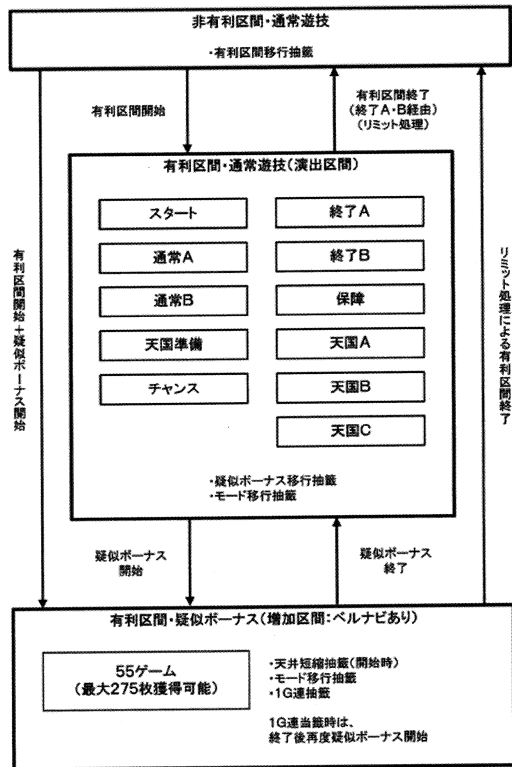
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

各モータの概要	名称	概要
	スターモータ	吐出区間移行時に滞在しやすいモード
	通常Aモータ	天井965G(疑似ボータス後約9990) 天国移行準備
	通常Bモータ	天井965G(疑似ボータス後約9990) 天国移行準備
	天国準備モータ	天井466G(疑似ボータス後約5000) 疑似ボータス移行で天国移行確定
	チャンスモータ	天井222G(疑似ボータス後約2566) 疑似ボータス移行準備
	終了Aモータ	天国非移行時の疑似ボータス終了後32G間滞在するモード(疑似ボータス移行準備)
	終了Bモータ	天国非移行時の疑似ボータス終了後32G間滞在するモード(疑似ボータス移行準備)
	保護モータ	天井32G 天国Cからの転落準備に移行するモード
	天国Aモータ	天井32G 天国モートルアップ中
	天国Bモータ	天井32G 天国モートルアップ中
	天国Cモータ	天井32G 天国モートルアップ中

【図 7】

非有利区間サブフラグ	はずれ	リブベル	弱チエ	スイカ	確定役	中チエ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チエ	スイカ	確定役	中チエ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	連リブ1	連リブ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル(確率分母:256)

移行先モード等	多有利関係者サブファクタ				
	ばすれ	リプル	びす	ス/ハ	連率分
移行先モード	256	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0
通常モード	0	73	73	73	0
通常モード	0	73	73	73	0
天竺巻モード	0	2	2	2	0
天竺巻モード	0	34	31	25	0
終了モード	0	0	0	0	0
終了モード(+縁部8-7ス)	0	0	2	6	224
保障モード(+縁部8-7ス)	0	0	0	0	85
天竺Aモード(+縁部8-7ス)	0	0	1	3	24
天竺Bモード(+縁部8-7ス)	0	0	0	1	85
天竺Cモード(+縁部8-7ス)	0	0	0	0	85

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

(C)競歩・ナイス移行抽籤テーブル(標準分母:65536)									
モード	抽籤結果	はずれ	通り1	通り2	有年経臨当抽(入賞者)	ギャンブル	スライ	確定数	中々エ
下記以外	歩当額	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当額 (今回遊技)	0	0	0	128	0	0	0	0
	当額 (次回遊技)	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
	歩当額	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
チャンスモード	当額 (今回遊技)	0	0	0	384	0	0	0	0
	当額 (次回遊技)	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
	歩当額	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当額 (今回遊技)	0	0	0	0	0	0	0	0
終了Aモード	当額 (次回遊技)	0	0	0	0	0	0	0	0
	当額 (今回遊技)	0	0	0	0	0	0	65536	65536
	歩当額	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当額 (今回遊技)	0	0	0	3000	0	0	0	0
記録モード・ 天国Aモード・ 天国Bモード・ 天国Cモード	当額 (次回遊技)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d) 1G連抽籤テーブル(確率分母:256)

(d)1連抽籤テーブル(抽籤分母:256)									
モード		有利益当選時(入賞時)サブフラグ							
		はずれ	通り1	通り2	ベル	獅子王	スカイ	確定役	中役
下記以外	非当選	255	256	256	256	255	252	0	0
	当選 (1G連+1)	1	0	0	0	1	4	256	256
	非当選	256	256	256	256	256	256	0	0
終了Aモード		当選 (2G連+1)	0	0	0	0	0	256	256

【図 8】

[illegible]

【図 9】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図 10】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	—
1	F 2B5	9184(※)	0	0	B001
2	F 3B5	0	4000(※)	0	B002
3	F リプレイA	3000	3000	0	REP64~73
4	F リプレイB	3000	3000	0	REP64~72
5	F チェリー	2000	2000	0	REP28.57~63.72
6	F 確定チェリー	326	326	0	REP02.03.07~14.28~56.72
7	F 中段チェリー	326	326	0	REP02.03.07~27.72
8	F リーチ目	326	326	0	REP01~14.72
9	F スイカ	1030	1030	0	FRU08~12
10	F ベル123A1	1931	2147	0	FRU03.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
11	F ベル123A2	1931	2147	0	FRU01.02.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
12	F ベル123B1	1931	2147	0	FRU01.02.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
13	F ベル123B2	1931	2147	0	FRU03.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
14	F ベル132A1	1931	2147	0	FRU03.13.14.25.30.48.51.52.60.103.104
15	F ベル132A2	1931	2147	0	FRU01.02.22.23.29.41.68.69.73.74.101.102
16	F ベル132B1	1931	2147	0	FRU03.18.27.28.43.88.89.111.112
17	F ベル132B2	1931	2147	0	FRU01.02.23.25.30.41.68.69.73.74.101.102
18	F ベル131A1	1931	2147	0	FRU04.16.17.24.42.84.85.107.108
19	F ベル131A2	1931	2147	0	FRU04.20.21.26.40.79.80.105.106
20	F ベル131B1	1931	2147	0	FRU04.16.20.21.24.84.85.107.108
21	F ベル131B2	1931	2147	0	FRU04.17.26.40.42.79.80.105.106
22	F ベル231A1	1931	2147	0	FRU05.18.27.28.43.88.89.111.112
23	F ベル231A2	1931	2147	0	FRU05.31.33~35.91.92.109.110
24	F ベル231B1	1931	2147	0	FRU05.18.33~35.88.89.111.112
25	F ベル231B2	1931	2147	0	FRU05.27.28.31.43.91.92.109.110
26	F ベル312A1	1931	2147	0	FRU06.46.47.65.76.83.90.113.114
27	F ベル312A2	1931	2147	0	FRU06.61.62.66.71.77.78.115.116
28	F ベル312B1	1931	2147	0	FRU06.47.65.71.76.83.90.114.115
29	F ベル312B2	1931	2147	0	FRU06.61.62.66.77.78.113.116
30	F ベル321A1	1931	2147	0	FRU07.50.63.70.72.86.87.95.96
31	F ベル321A2	1931	2147	0	FRU07.45.49.59.67.81.82.93.94
32	F ベル321B1	1931	2147	0	FRU07.45.63.67.72.86.87.95.96
33	F ベル321B2	1931	2147	0	FRU07.49.50.59.70.81.82.93.94
34	F RB役8枚	0	0	10000	FRU01~116
35	F RB役7枚	0	0	50000	FRU13~120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図 11】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			抽籤領域	表示役			払出等	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	00000001	B001	C 2B5	0(2B5)	—	
赤7	スイカ	BAR	00000010	B002	C 3B5	—	0(3B5)	
—	—	—	00000100	—	—	—	—	
—	—	—	00000100	—	—	—	—	
—	—	—	00100000	—	—	—	—	
—	—	—	01000000	—	—	—	—	
—	—	—	01000000	—	—	—	—	
リプレイ	ベル	リプレイ	00000001	REP01	C リーチ目1	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	スイカ	リプレイ	00000010	REP02	C リーチ目2.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	チェリー	リプレイ	00000100	REP03	C リーチ目2.2	0(再遊技)	0(再遊技)	
リプレイ	赤7	リプレイ	00001000	REP04	C リーチ目3.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
リプレイ	BAR	リプレイ	00100000	REP05	C リーチ目3.2	0(再遊技)	0(再遊技)	
リプレイ	赤ブランク	リプレイ	00100000	REP06	C リーチ目3.3	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤7	BAR	01000000	REP07	C リーチ目3.4	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤7	白ブランク1	10000000	REP08	C リーチ目3.5	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤7	黄ブランク	00000001	REP09	C リーチ目3.6	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤7	白ブランク2	00000010	REP10	C リーチ目3.7	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤ブランク	BAR	00000100	REP11	C リーチ目3.8	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤ブランク	白ブランク1	00001000	REP12	C リーチ目3.9	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤ブランク	黄ブランク	00001000	REP13	C リーチ目3.10	0(再遊技)	0(再遊技)	
ベル	赤ブランク	白ブランク2	00100000	REP14	C リーチ目3.11	0(再遊技)	0(再遊技)	
チェリー	赤7	チェリー	01000000	REP15	C 中#1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
チェリー	BAR	チェリー	10000000	REP16	C 中#1.2	0(再遊技)	0(再遊技)	
チェリー	スイカ	チェリー	00000001	REP17	C 中#1.3	0(再遊技)	0(再遊技)	
チェリー	チェリー	チェリー	00000001	REP18	C 中#1.4	0(再遊技)	0(再遊技)	
チェリー	スイカ	リプレイ	00000010	REP19	C 中#1.5	0(再遊技)	0(再遊技)	
赤7	赤7	チェリー	00000100	REP20	C 中#1.6	0(再遊技)	0(再遊技)	
白ブランク1	赤7	チェリー	00010000	REP21	C 中#1.7	0(再遊技)	0(再遊技)	
赤7	BAR	チェリー	00100000	REP22	C 中#1.8	0(再遊技)	0(再遊技)	
白ブランク1	BAR	チェリー	01000000	REP23	C 中#1.9	0(再遊技)	0(再遊技)	
赤7	スイカ	チェリー	10000000	REP24	C 中#1.10	0(再遊技)	0(再遊技)	
白ブランク1	スイカ	チェリー	00000001	REP25	C 中#1.11	0(再遊技)	0(再遊技)	
赤7	チェリー	チェリー	00000010	REP26	C 中#1.12	0(再遊技)	0(再遊技)	
白ブランク1	チェリー	チェリー	00000100	REP27	C 中#1.13	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	赤7	チェリー	00001000	REP28	C 汎用#1	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	赤7	スイカ	00010000	REP29	C 確定#1KB1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	赤7	スイカ	00100000	REP30	C 確定#1KB2.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	チェリー	BAR	01000000	REP31	C 確定#1KB2.2	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	チェリー	白ブランク1	10000000	REP32	C 確定#1KB2.3	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	チェリー	黄ブランク	00000001	REP33	C 確定#1KB2.4	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	スイカ	白ブランク2	00000010	REP34	C 確定#1KB2.5	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	スイカ	BAR	00000100	REP35	C 確定#1KB2.6	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	スイカ	白ブランク1	00010000	REP36	C 確定#1KB2.7	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	スイカ	黄ブランク	00100000	REP37	C 確定#1KB2.7	0(再遊技)	0(再遊技)	
スイカ	スイカ	白ブランク2	01000000	REP38	C 確定#1KB2.8	0(再遊技)	0(再遊技)	
赤ブランク	赤7	チェリー	01000000	REP39	C 確定#1KB2.9	0(再遊技)	0(再遊技)	
黄ブランク	赤7	チェリー	10000000	REP40	C 確定#1KB3.3	0(再遊技)	0(再遊技)	
白ブランク2	赤7	チェリー	00000001	REP41	C 確定#1KB3.3	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	BAR	BAR	00000010	REP42	C 確定#1	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	ベル	ベル	00000100	REP43	C 確定#2	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	BAR	白ブランク2	00001000	REP44	C 確定#1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	BAR	黄ブランク	00100000	REP45	C 確定#1.2	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	BAR	白ブランク1	01000000	REP46	C 確定#1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	BAR	スイカ	10000000	REP47	C 確定#1.4.1	0(再遊技)	0(再遊技)	
BAR	赤7	赤7	01000000	REP48	C 確定#1.4.2	0(再遊技)	0(再遊技)	

【図 12】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			抽籤領域	表示役		払出等	
左リール	中リール	右リール		データ	内容	名称	2枚ベット 3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	00000001	REP49	C 確定#1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク	00000010	REP50	C 確定#1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2	00000100	REP51	C 確定#1.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1	00001000	REP52	C 確定#1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク	00010000	REP53	C 確定#1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2	00100000	REP54	C 確定#1.6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR	01000000	REP55	C 確定#1.7	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR	10000000	REP56	C 確定#1.8	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	00000001	REP57	C 汎用#1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7	00000010	REP58	C 汎用#1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル	00000100	REP59	C 汎用#1.3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル	00001000	REP60	C 汎用#1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル	00010000	REP61	C 汎用#1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル	00100000	REP62	C 汎用#1.6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル	01000000	REP63	C 汎用#1.7	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ	10000000	REP64	C BTリフ1.1	0(再遊技)	0(再遊技)
—	白ブランク1	スイカ	00000001	REP65	C BTリフ1.2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ	00000010	REP66	C BTリフ1.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ	00000100	REP67	C BTリフ1.4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7	00001000	REP68	C BTリフ1.5	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7	00001000	REP69	C BTリフ2.1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7	00100000	REP70	C BTリフ2.2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ	01000000	REP71	C BTリフ2.3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	10000000	REP72	C 中役#1	0(再遊技)	0(再遊技)
—	—	—	00000001	REP73	C CUリフ	0(再遊技)	0(再遊技)
—	—	—	00000010	—	—	—	—
—	—	—	00000100	—	—	—	—
—	—	—	00010000	—	—	—	—
—	—	—	00100000	—	—	—	—
—	—	—	01000000	—	—	—	—
—	—	—	10000000	—	—	—	—
リプレイ	チェリー	チェリー	00000001	FRU01	C TP#1.1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー	00000010	FRU02	C TP#1.2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ	00000100	FRU03	C CD#1	2	8
ベル	ベル	ベル	00010000	FRU04	C CT#1	2	8
スイカ	ベル	チェリー	00010000	FRU05	C CU#1	2	8
スイカ	ベル	リプレイ	00100000	FRU06	C MU#1	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ	01000000	FRU07	C BT#1	2	8
ベル	スイカ	BAR	10000000	FRU08	C 汎用#1.1	1	1
ベル	チェリー	BAR	00000001	FRU09	C 汎用#1.2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2	00000010	FRU10	C 汎用#1.3	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク	00000100	FRU11	C 汎用#1.4	2	3
—	白ブランク1	スイカ	00000100	FRU12	C 汎用#1.5	1	1
黄ブランク	白ブランク1	—	00010000	FRU13	C 右—枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ	00100000	FRU14	C 右—枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7	01000000	FRU15	C 右—枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ	10000000	FRU16	C 右—枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	00000001	FRU17	C 右—枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ	00000010	FRU18	C 右—枚6	1	1
—	白ブランク1	スイカ	00000100	FRU19	C 右—枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7	00010000	FRU20	C 右—枚8	1	1
BAR	BAR	赤7	00100000	FRU21	C 右—枚9	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ	00100000	FRU22	C 右—枚10	1	1
BAR	白ブランク2	赤7	01000000	FRU23	C 右—枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ	10000000	FRU24	C 右—枚11	1	1

【図 1 3】

図柄組合せテーブル(その3)			表示役			払出等			
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット	
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25 C右一枚12		1	1	
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26 C右一枚13		1	1	
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27 C右一枚14		1	1	
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28 C右一枚14.2		1	1	
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29 C右一枚15		1	1	
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30 C右一枚16		1	1	
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31 C右一枚17		1	1	
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32 C右一枚18		1	1	
黄ブランク	黄ブランク	スイカ		00000001	FRU33 C右一枚19		1	1	
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34 C右一枚20.1		1	1	
赤ブランク	白ブランク1	赤7	16	00000100	FRU35 C右一枚20.2		1	1	
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36 C右一枚21.1		1	1	
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37 C右一枚21.2		1	1	
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38 C右一枚22		1	1	
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39 C右一枚22.2		1	1	
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40 C右一枚23		1	1	
黄ブランク	BAR	スイカ		00000001	FRU41 C右一枚24		1	1	
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42 C右一枚25		1	1	
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43 C右一枚26		1	1	
黄ブランク	BAR	赤7		00010000	FRU44 C右一枚27		1	1	
赤ブランク	赤7	白ブランク1	17	00010000	FRU45 C中一枚1		1	1	
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46 C中一枚2		1	1	
BAR	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU47 C中一枚3		1	1	
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48 C中一枚4		1	1	
BAR	赤ブランク	白ブランク1		00000001	FRU49 C中一枚5		1	1	
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50 C中一枚6		1	1	
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51 C中一枚7.1		1	1	
BAR	赤7	白ブランク2		00010000	FRU52 C中一枚7.2		1	1	
BAR	赤7	BAR		00100000	FRU53 C中一枚8.1		1	1	
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54 C中一枚8.2		1	1	
黄ブランク	赤7	BAR	18	01000000	FRU55 C中一枚9		1	1	
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56 C中一枚9.2		1	1	
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00000001	FRU57 C中一枚10		1	1	
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58 C中一枚10.2		1	1	
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59 C中一枚11		1	1	
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60 C中一枚12		1	1	
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61 C中一枚13		1	1	
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62 C中一枚14		1	1	
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU63 C中一枚15		1	1	
白ブランク2	赤7	黄ブランク		10000000	FRU64 C中一枚16		1	1	
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1	19	00000001	FRU65 C中一枚17		1	1	
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66 C中一枚18		1	1	
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67 C中一枚19		1	1	
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00010000	FRU68 C中一枚20		1	1	
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU69 C中一枚20.2		1	1	
白ブランク2	赤7	BAR		00100000	FRU70 C中一枚21		1	1	
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		01000000	FRU71 C中一枚22		1	1	
黄ブランク	赤ブランク	BAR		10000000	FRU72 C中一枚23		1	1	
黄ブランク	赤ブランク	BAR		00000001	FRU73 C中一枚24		1	1	
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74 C中一枚24.2		1	1	
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク	20	00000100	FRU75 C中一枚25		1	1	
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00010000	FRU76 C中一枚26		1	1	
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU77 C左一枚1		1	1	
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78 C左一枚1.2		1	1	
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79 C左一枚2		1	1	
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80 C左一枚2.2		1	1	
赤7	赤7	赤7		21	00000001	FRU81 C左一枚3		1	1
赤7	赤7	赤7			00000010	FRU82 C左一枚3.2		1	1
赤7	赤7	赤7			00000100	FRU83 C左一枚4		1	1
赤7	赤7	赤7			00001000	FRU84 C左一枚5		1	1
赤7	赤7	赤7	00010000		FRU85 C左一枚5.2		1	1	
赤7	赤7	赤7	00100000		FRU86 C左一枚6		1	1	
赤7	赤7	赤7	01000000		FRU87 C左一枚6.2		1	1	
赤7	赤7	赤7	10000000		FRU88 C左一枚7		1	1	
赤7	赤7	赤7	00000001		FRU89 C左一枚7.2		1	1	
赤7	赤7	赤7	00000010		FRU90 C左一枚8		1	1	

【図 1 4】

図柄の組合せ			表示役		払出等		
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81 C左一枚3	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82 C左一枚3.2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83 C左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84 C左一枚5	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85 C左一枚5.2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86 C左一枚6	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87 C左一枚6.2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88 C左一枚7	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1		00000001	FRU89 C左一枚7.2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90 C左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2	23	00000100	FRU91 C左一枚8.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92 C左一枚9	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93 C逆一枚1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94 C逆一枚1.2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95 C逆一枚2	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96 C逆一枚2.2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル		00000001	FRU97 C逆一枚1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98 C逆一枚1.2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99 C逆一枚2	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100 C逆一枚2.2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク	24	00010000	FRU101 C順一枚1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102 C順一枚2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103 C順一枚2.1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104 C順一枚2.2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ		00000001	FRU105 C中右一枚1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106 C中右一枚1.2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107 C中右一枚2	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108 C中右一枚2.2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109 C中左一枚1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110 C中左一枚1.2	1	1
ベル	ベル	BAR	25	01000000	FRU111 C中左一枚2	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112 C中左一枚2.2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ		00000001	FRU113 C逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114 C逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115 C逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116 C逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117 C RB一枚2	—	1
リプレイ	赤7	赤7		00100000	FRU118 C RB一枚3	—	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119 C RB一枚3.2	—	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120 C RB一枚4	—	1

10

20

【図 1 5】

内部当選後と停止操作結果と表示役等との対応関係						
図柄	打数1	打数2	打数3	打数4	打数5	打数6
F.2B8	2枚ベット+当選ゲームのフラグ欄はすれ時に押下位置で2枚枚数移行					
F.3B8	3枚ベット+当選ゲームのフラグ欄はすれ時に押下位置で3枚枚数移行					
F.2V4A	赤フラグ欄:3B8フラグ欄:移行(1/3B8フラグ欄:右上げ1枚)					
F.2V4B	赤フラグ欄:移行(1)					
F.2V4C	2枚ベット:中役リ/3枚ベット:押下位置で中役リ表示のチェリリ/押下位置×でその他チェリリ					
F.2V4D	3枚ベット:押下位置で中役リ表示の確定チェリリ/押下位置×でその他確定チェリリ					3枚ベット:中役リ
F.2V4E	2枚ベット:中役リ					
F.2V4F	3枚ベット:押下位置で中役リ表示の確定チェリリ/押下位置×でその他確定チェリリ					3枚ベット:中役リ
F.2V4G	2枚ベット:中役リ					
F.2V4H	3枚ベット:リチチリ					3枚ベット:中役リ
F.2V4I	押下位置でメロイカ(3枚ベット:2枚、3枚ベット:2枚)、押下位置×でメロイカなし1枚					
F.★123A1	右下がりベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123A2	上座ベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123B1	2枚ベット:上座ベル:2枚、3枚ベット+3B8フラグ欄:上座ベル:8枚					
F.★123B2	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: 上座ベル:8枚	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123B3	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: 右下がりベル:8枚	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123A1	右下がりベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123A2	上座ベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123B1	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット+3B8フラグ欄:右下がりベル:8枚					
F.★123B2	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: (無)	右下がりベル:8枚	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123B3	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: (無)	2枚ベット:上座ベル:2枚、3枚ベット+3B8フラグ欄:上座ベル:8枚	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123A1	(無)	上座ベル:8枚	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123A2	(無)	中座ベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123B1	2枚ベット:中座ベル:2枚、3枚ベット+3B8フラグ欄:中座ベル:8枚					
F.★123B2	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: (無)	(無)	中座ベル:8枚	(無)	(無)	(無)
F.★123A1	(無)	右下がりベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	右上がりベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	(無)	(無)	(無)
F.★123A2	(無)	2枚ベット:右上がりベル:2枚、3枚ベット+3B8フラグ欄:右上がりベル:8枚	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123B1	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: (無)					(無)
F.★123B2	(無)	(無)	(無)	右上がりベル:8枚	(無)	(無)
F.★123A1	(無)	(無)	(無)	中山ベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)	(無)	(無)
F.★123A2	2枚ベット:中山ベル:2枚、3枚ベット+3B8フラグ欄:中山ベル:8枚					
F.★123B1	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: (無)					(無)
F.★123B2	(無)	(無)	(無)	(無)	中山ベル:8枚	(無)
F.★123A1	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)	下座ベル (3枚ベット:8枚、 2枚ベット:2枚)
F.★123A2	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)	(無)
F.★123B1	2枚ベット:下座ベル:2枚、3枚ベット+3B8フラグ欄:下座ベル:8枚					
F.★123B2	3枚ベット+3B8フラグ欄以上: (無)	(無)	(無)	(無)	(無)	下座ベル:8枚
F.2B8	ベルのいれか1枚					
F.2B9	1枚役のいれか1枚					
(無) 押下位置で中役無しの1枚役のいれか1枚、押下位置×で取り直し1枚						

【図 17】

当籤フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域						
格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
格納領域 26	ビット7	0 or 1	赤	ベル	赤7	FRU120
	ビット6	0 or 1	ベル	ベル	赤7	FRU119
	ビット5	0 or 1	ベル	赤7	赤7	FRU118
	ビット4	0 or 1	赤7	赤7	赤7	FRU117
	ビット3	0 or 1	BAR	リプレイ	リプレイ	FRU116
	ビット2	0 or 1	赤ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU115
	ビット1	0 or 1	黄ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU114
	ビット0	0 or 1	白ブランク2	リプレイ	リプレイ	FRU113
・ ・ ・	・ ・ ・		・ ・ ・			・ ・ ・
格納領域 1	ビット7	0	—	—	—	—
	ビット6	0	—	—	—	—
	ビット5	0	—	—	—	—
	ビット4	0	—	—	—	—
	ビット3	0	—	—	—	—
	ビット2	0	—	—	—	—
	ビット1	0 or 1	赤7	スイカ	BAR	BB02
	ビット0	0 or 1	赤7	BAR	BAR	BB01

【図 18】

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

10

【図 19】

遊技状態フラグ格納領域			
格納領域	データ		内容
遊技状態 フラグ 格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB状態
	ビット0	0 or 1	2BB状態

【図 20】

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

20

30

40

50

【図 2 1】

作動ストップボタン格納領域		
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

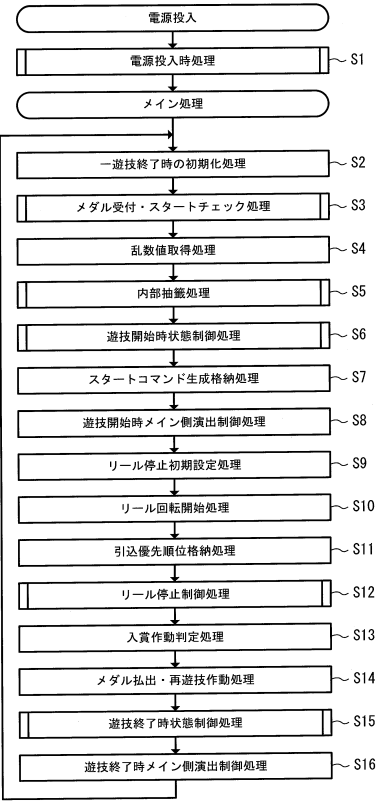
【図 2 2】

押下順序格納領域		
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

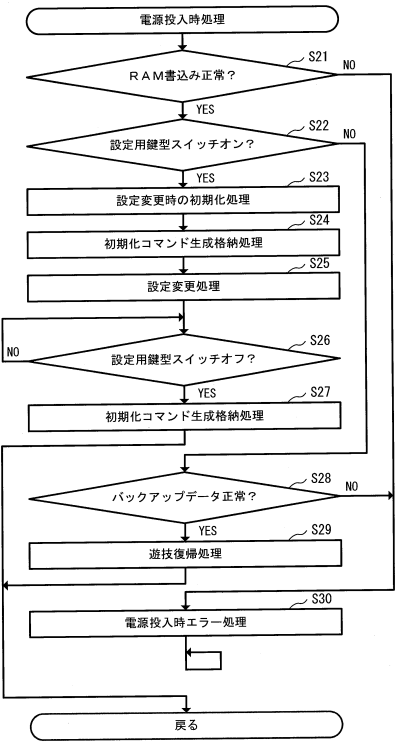
※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

10

【図 2 3】



【図 2 4】



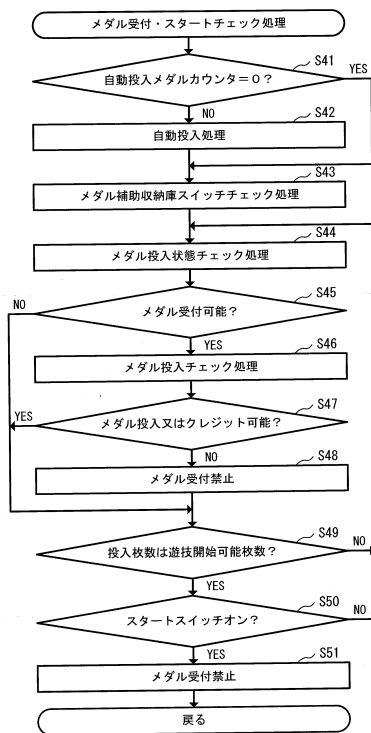
20

30

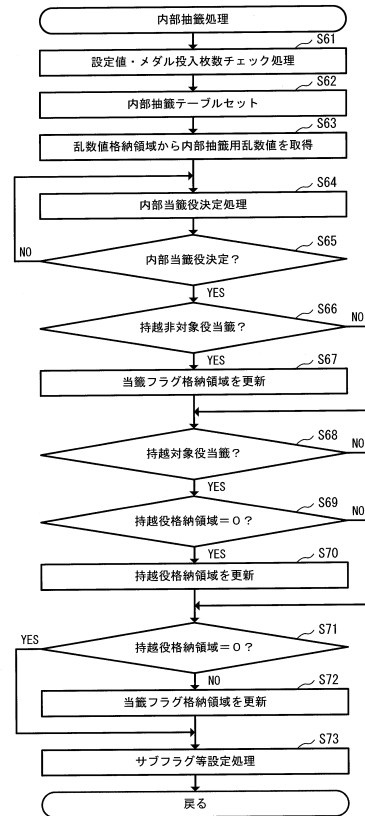
40

50

【図 25】



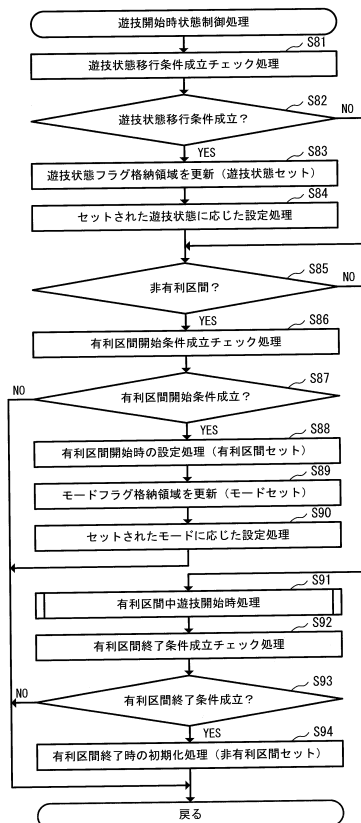
【図 26】



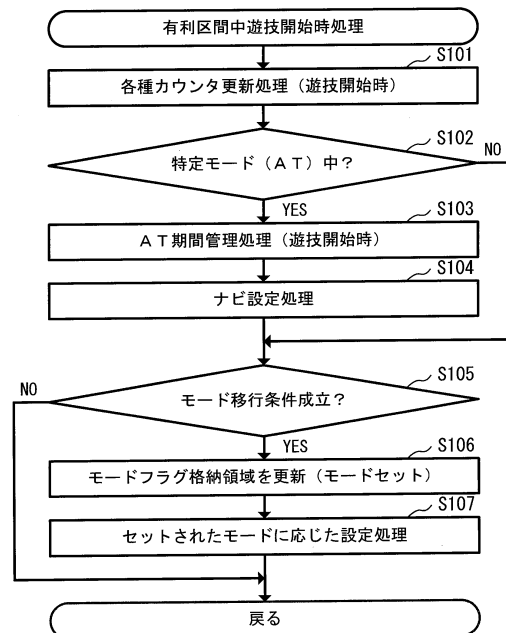
10

20

【図 27】



【図 28】

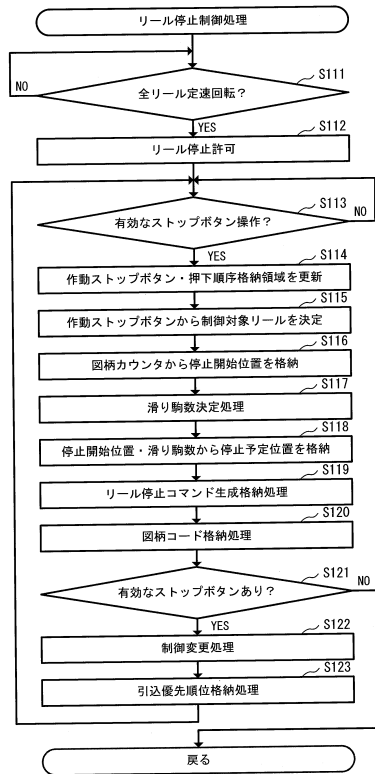


30

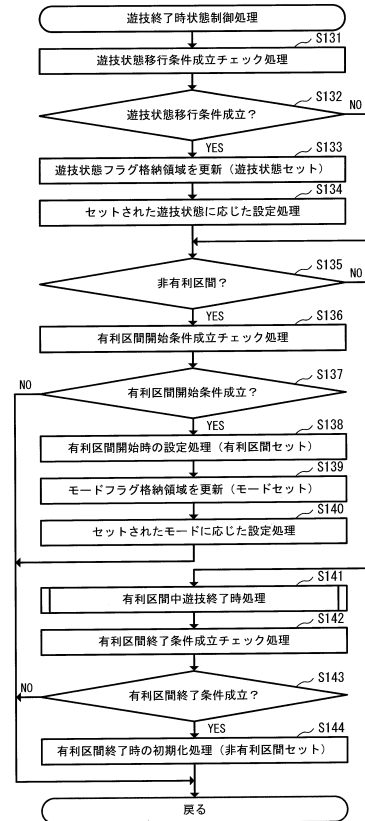
40

50

【図 29】



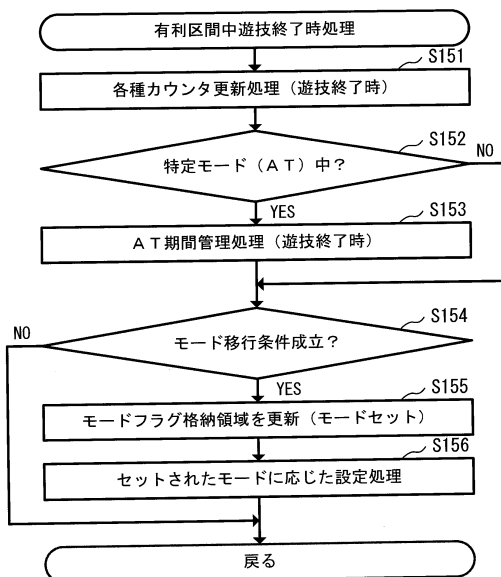
【図 30】



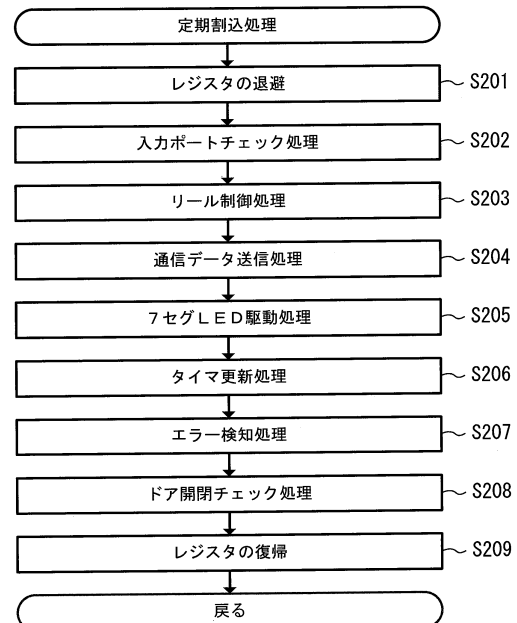
10

20

【図 31】



【図 32】

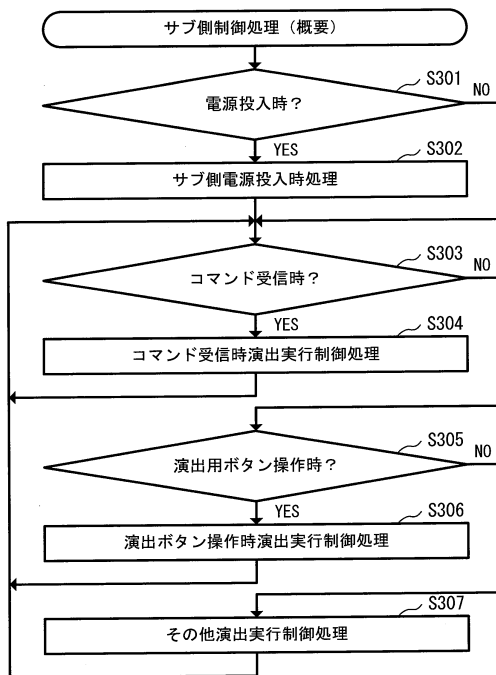


30

40

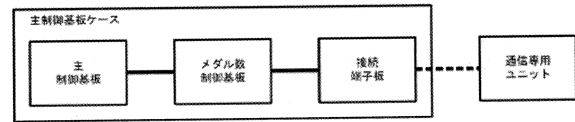
50

【図 3 3】

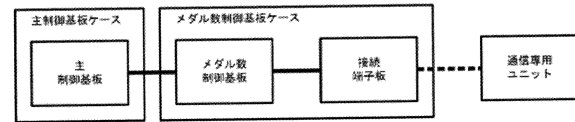


【図 3 4】

<構成例 1>



<構成例 2>

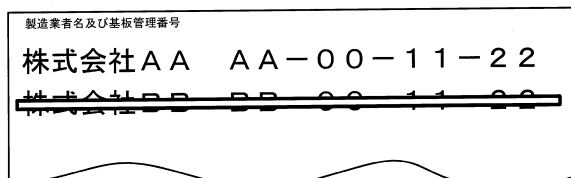


<蓄積データ例>

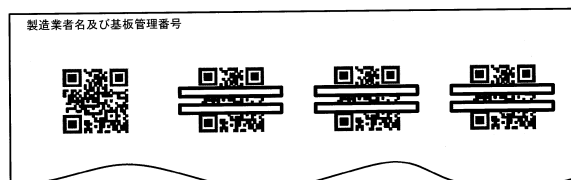
蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数 (再遊技は含まない)
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数 (再遊技は含まない)
M Y	電源投入以降の最大 M Y
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数 (全ての役物)
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数 (連続役物)
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップ I D 番号	主制御基板 (チップ) の I D 番号
主制御チップメーカーコード	主制御基板 (チップ) のメーカーコード
主制御チップ製品コード	主制御基板 (チップ) の製品コード
メダル数制御チップ I D 番号	メダル数制御基板 (チップ) の I D 番号 (非搭載時は 0)
メダル数制御チップメーカーコード	メダル数制御基板 (チップ) のメーカーコード (非搭載時は 0)
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板 (チップ) の製品コード (非搭載時は 0)

【図 3 5】

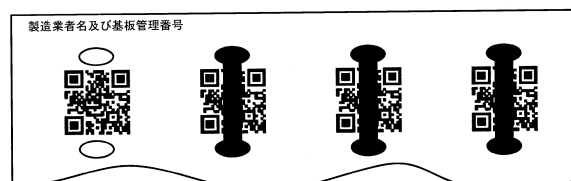
<構成例 1>



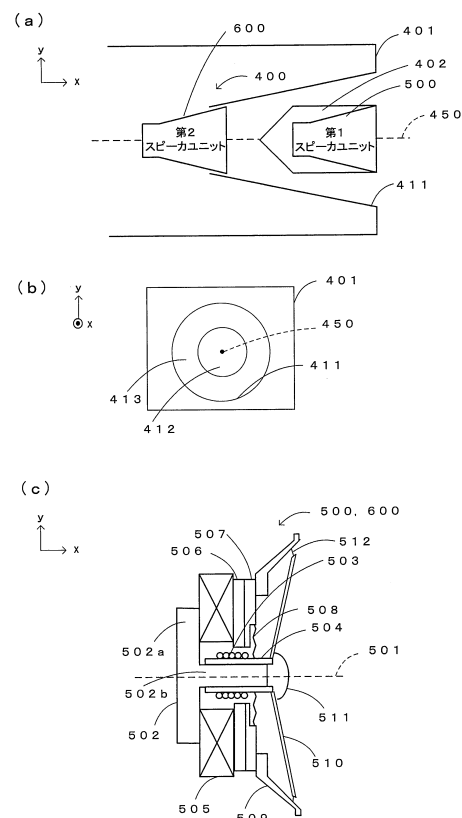
<構成例 2>



<構成例 3>



【図 3 6】



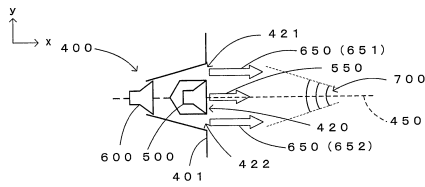
30

40

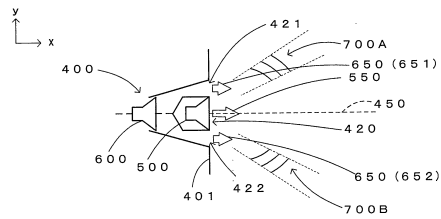
50

【図 37】

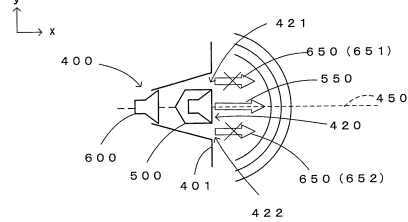
(a) 収束の指向性



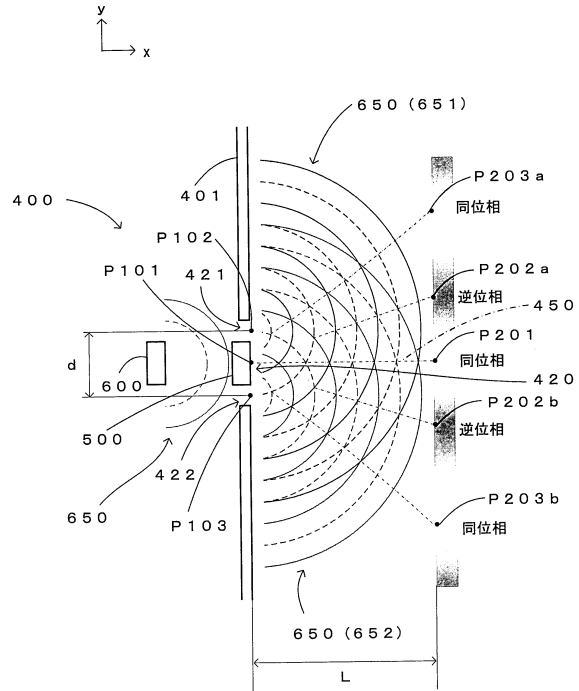
(b) 拡散の指向性



(c) 通常の指向性



【図 38】

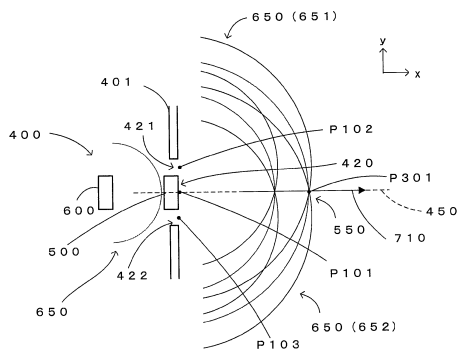


10

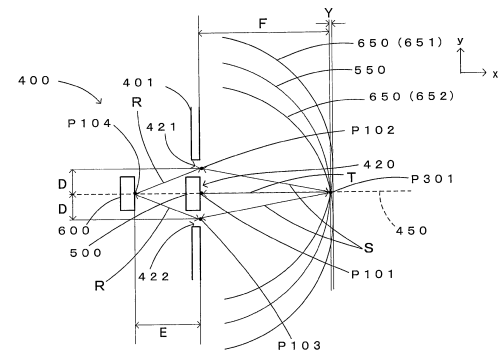
20

【図 39】

(a)



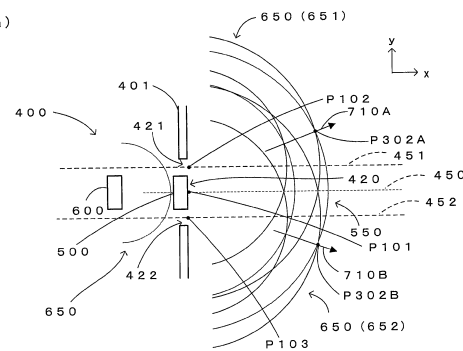
(b)



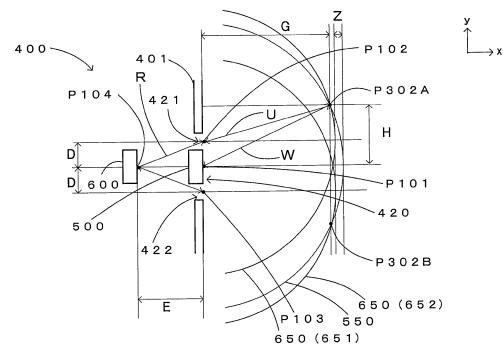
第1スピーカユニット500を第2スピーカユニット600よりR+Y相当分遅延出力

【図 40】

(a)



(b)



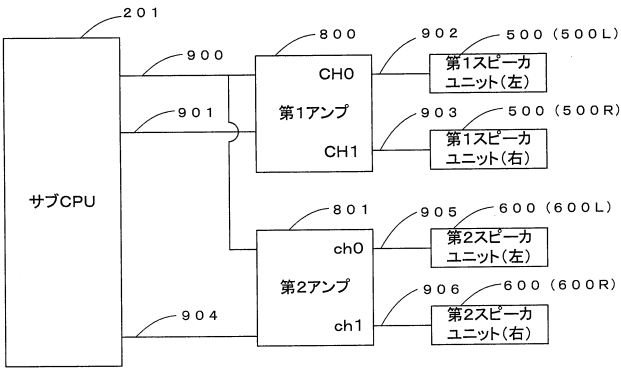
R-Z<0の場合、第2スピーカユニット600を第1スピーカユニット500よりZ-R相当分遅延出力
 R-Z>0の場合、第1スピーカユニット500を第2スピーカユニット600よりR-Z相当分遅延出力
 R-Z=0の場合、スピーカユニット500、600同時出力

30

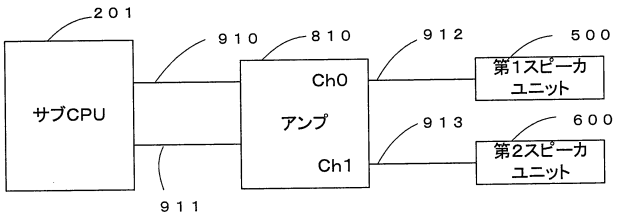
40

50

【図 4 1】

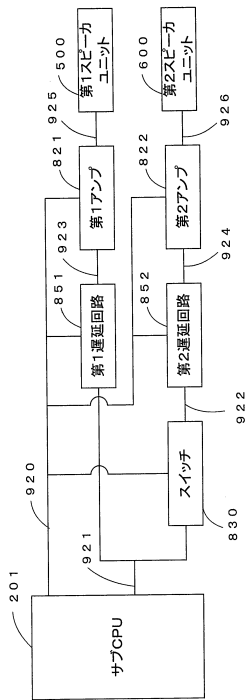


【図 4 2】



10

【図 4 3】



【図 4 4】

初期化コマンド

	種別	内容
D00	I D	初期化コマンドID(01h)
D01	設定値	0～5
D02	ステータス	1：変更・開始、2：変更・終了 3：確認・開始、4：確認・終了
D03	クリア種別	0：なし、1：変更時、2：RWM異常時
D04	未使用	「00h」固定
D05	未使用	「00h」固定
D06	遊技状態	通常、BB中、再遊技等
D07	サム	D00～D06のチェックコード

20

30

40

50

【図 4 5】

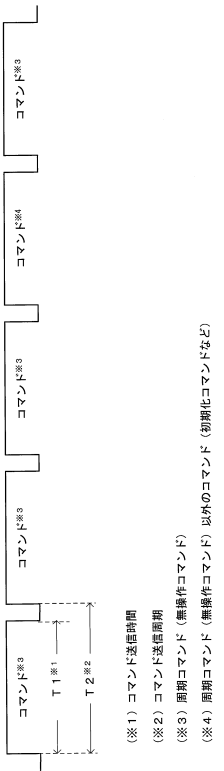
(a) 周期コマンド（無操作コマンド）

種類	内容
D10	1D 周期コマンド(D10)
D11	入力ポートP0 入力ポート割り付け表を参照
D12	入力ポートP1 同上
D13	入力ポートP2 同上
D14	未使用 (00b1 固定)
D15	未使用 (00b1 固定)
D16	遅延状態 (異常、B2中、再遅延等)
D17	サム (D10-D16のチェックコード)

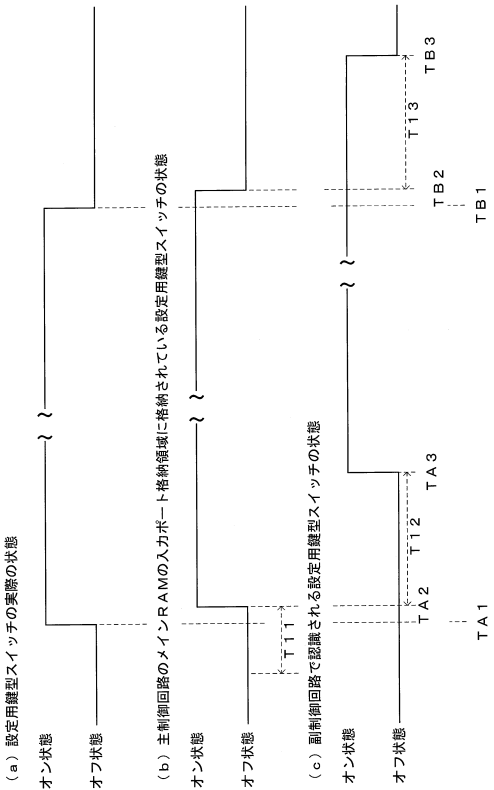
(b) 入力ポート割り付け表

	B 7	B 6	B 5	B 4	B 3	B 2	B 1	B 0
入力ポートP0	スタート	ストップ	ストップ	ストップ	MAXセット	1ビット	精密スイッチ	—
入力ポートP1	インデックスD3	インデックスD2	インデックスD1	センサM2	センサM1	メダラ通過	メダラ通過	—
入力ポートP2	ドア開閉監視	設定用鍵型	リセット	私通通過	メダラ通過監視	スイッチ	—	—
入力ポートP3	スイッチ	スイッチ	スイッチ	スイッチ	スイッチ	スイッチ	—	—

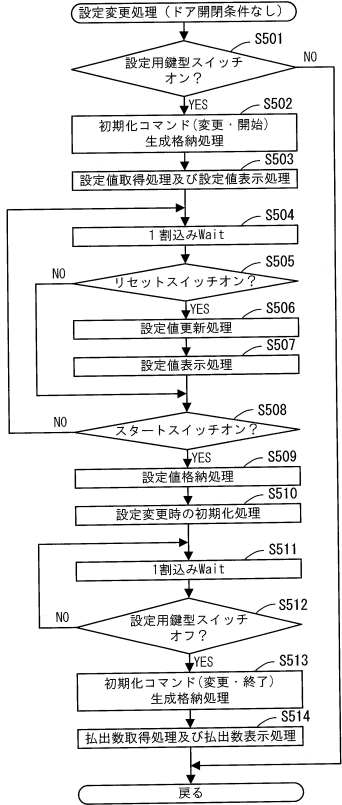
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

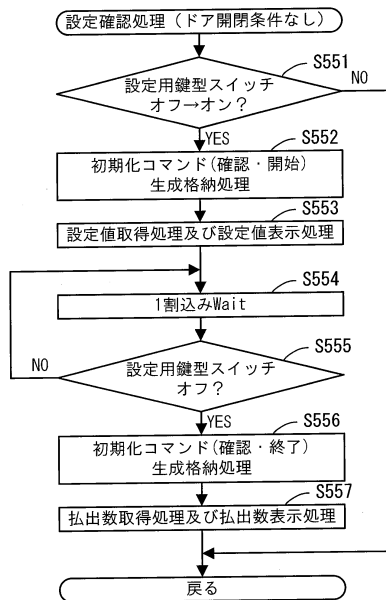
20

30

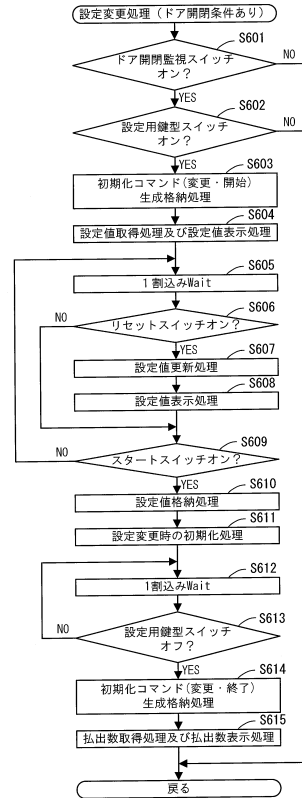
40

50

【図 49】



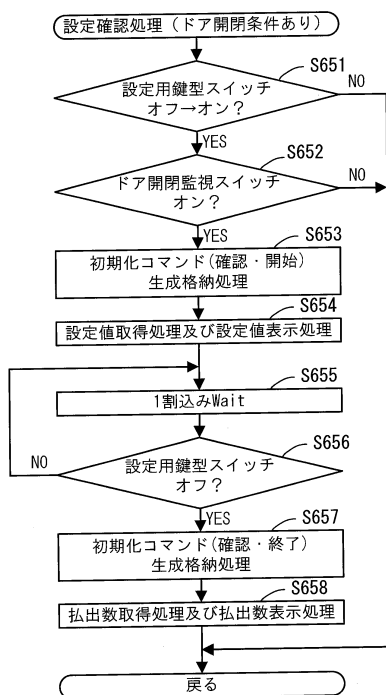
【図 50】



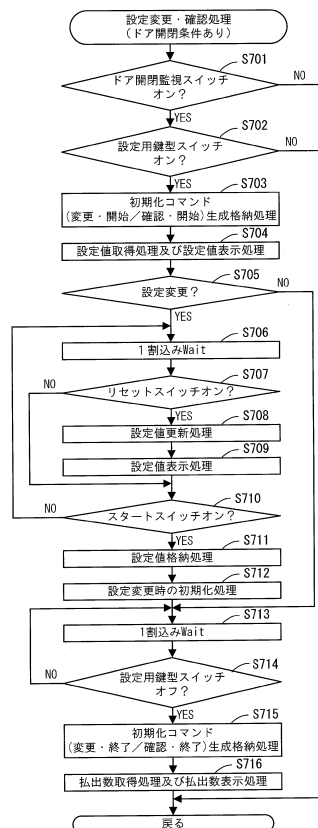
10

20

【図 51】



【図 52】

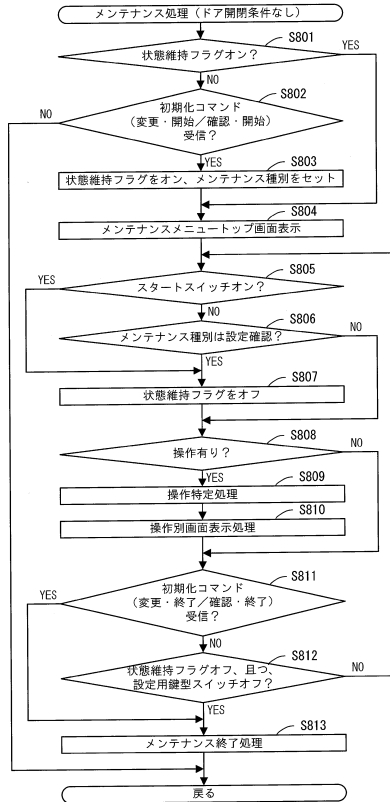


30

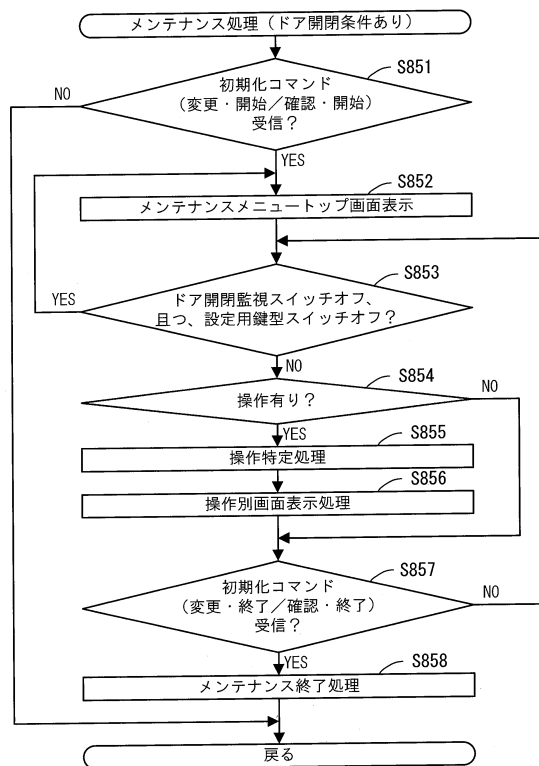
40

50

【図 5 3】



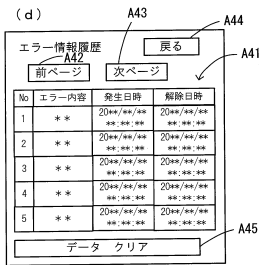
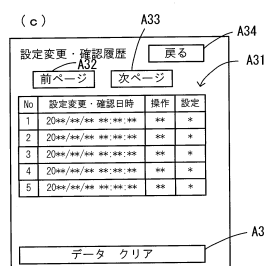
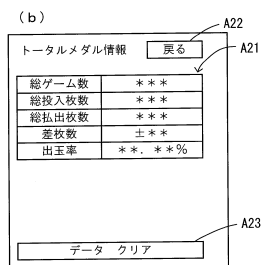
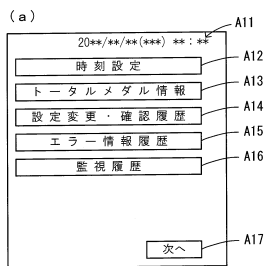
【図 5 4】



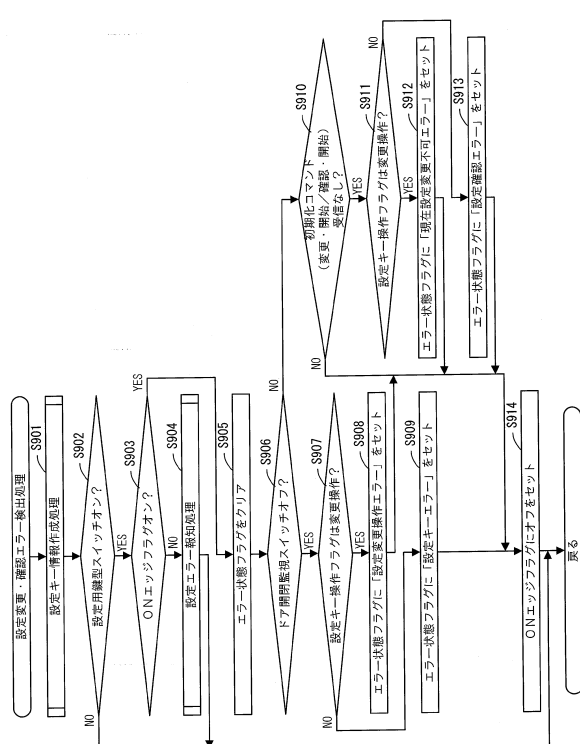
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

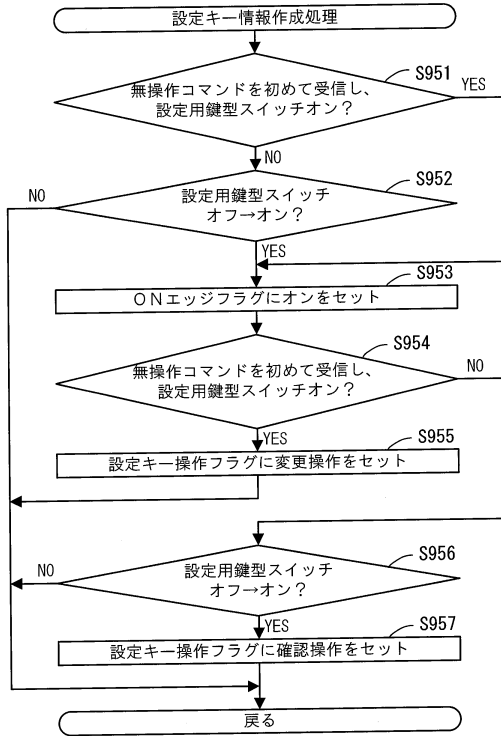


30

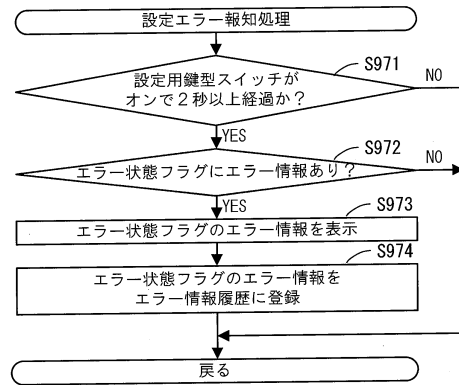
40

50

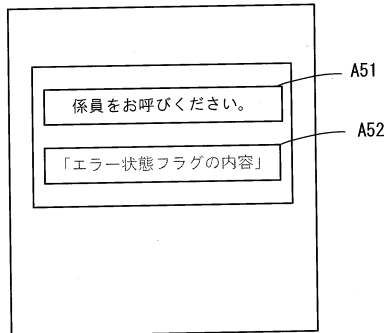
【図 57】



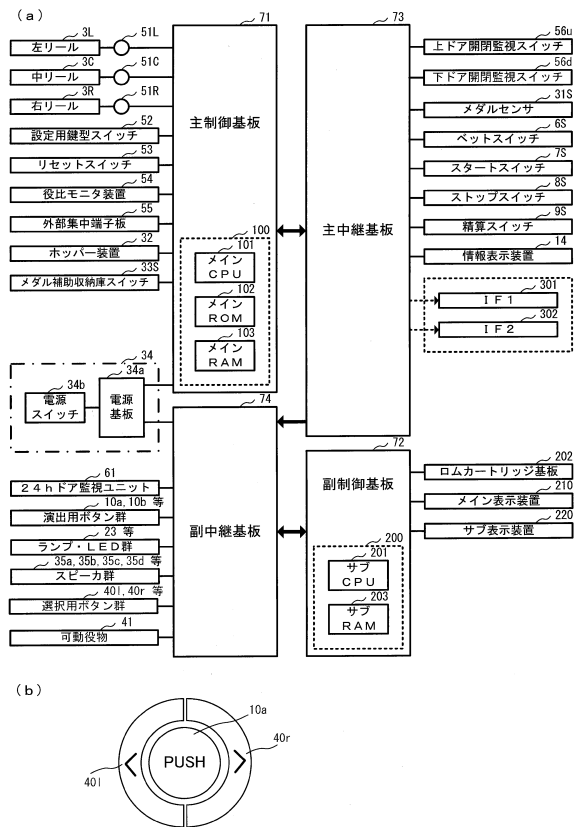
【図 58】



【図 59】



【図 60】



10

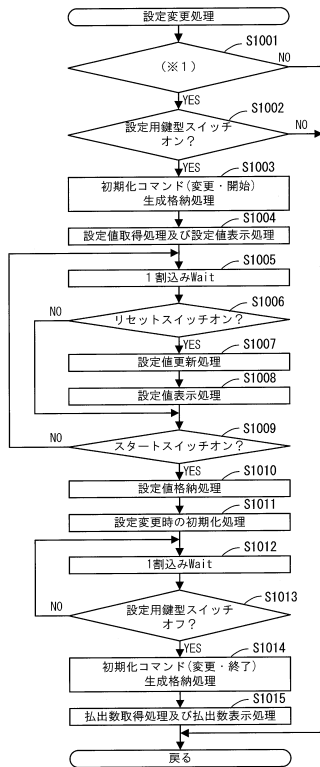
20

30

40

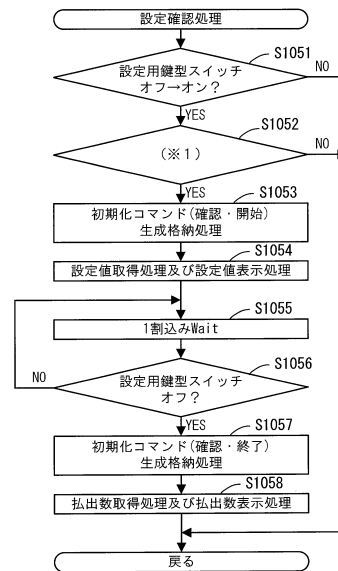
50

【図 6 1】



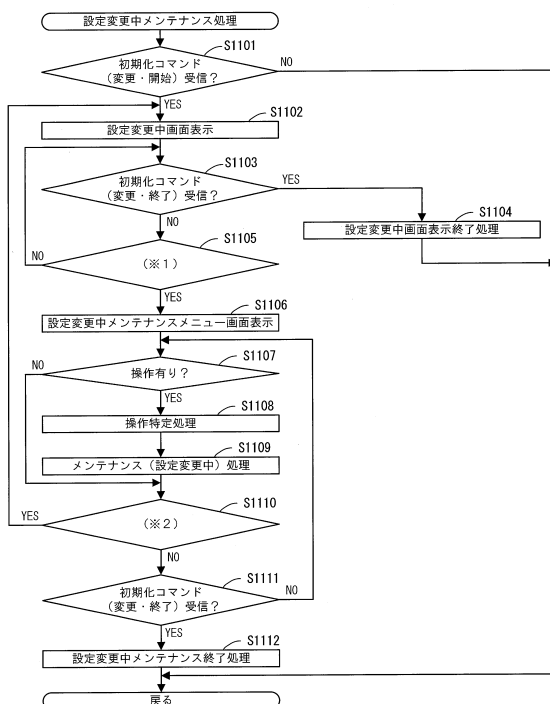
(※1)
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）の何れか？

【図 6 2】



(※1)
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）の何れか？

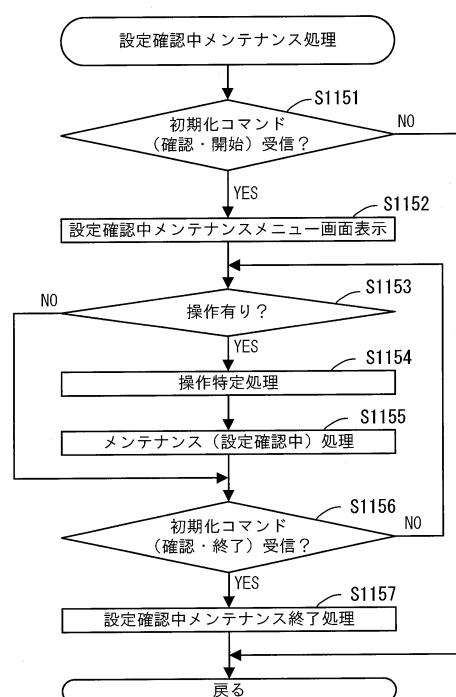
【図 6 3】



(※1)
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオフ（下ドア閉）？

(※2)
上ドア開閉監視スイッチオフ（上ドア閉）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）、及び、
上ドア開閉監視スイッチオン（上ドア開）且つ下ドア開閉監視スイッチオン（下ドア開）の何れか？

【図 6 4】



10

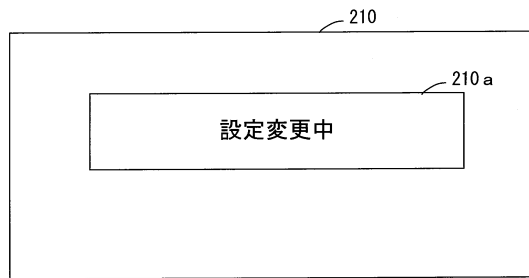
20

30

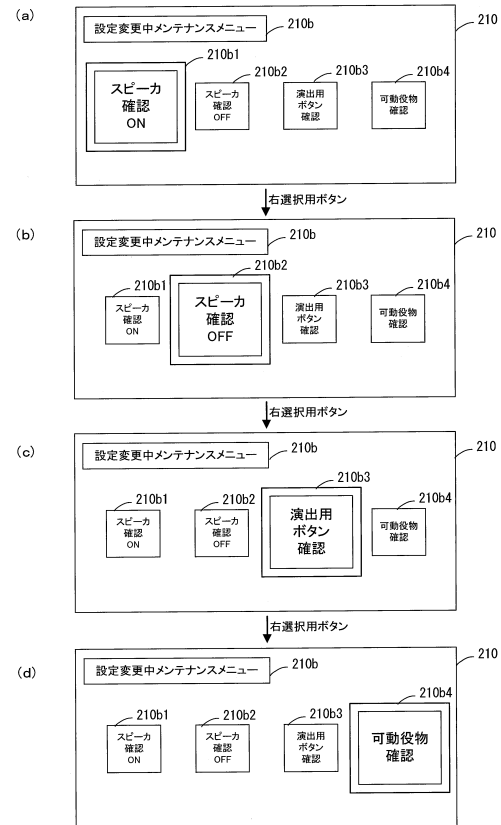
40

50

【図 6 5】



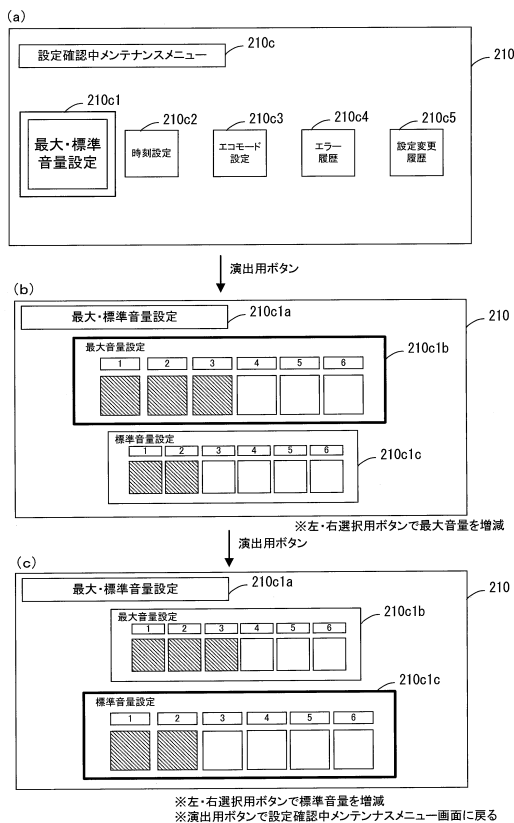
【図 6 6】



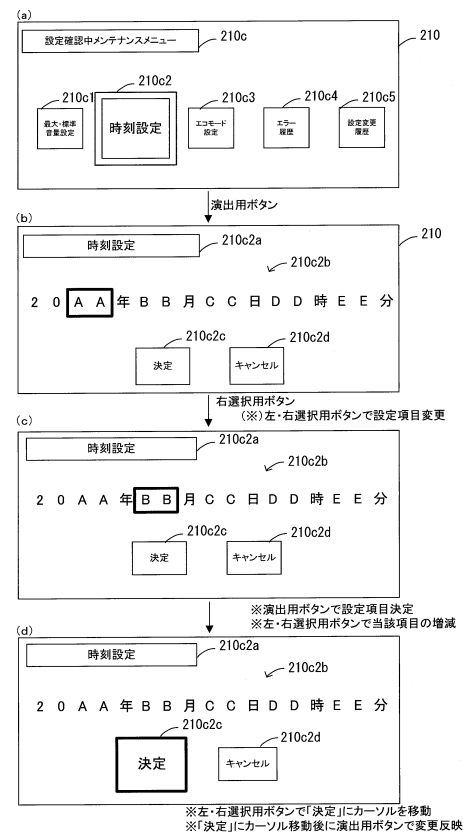
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

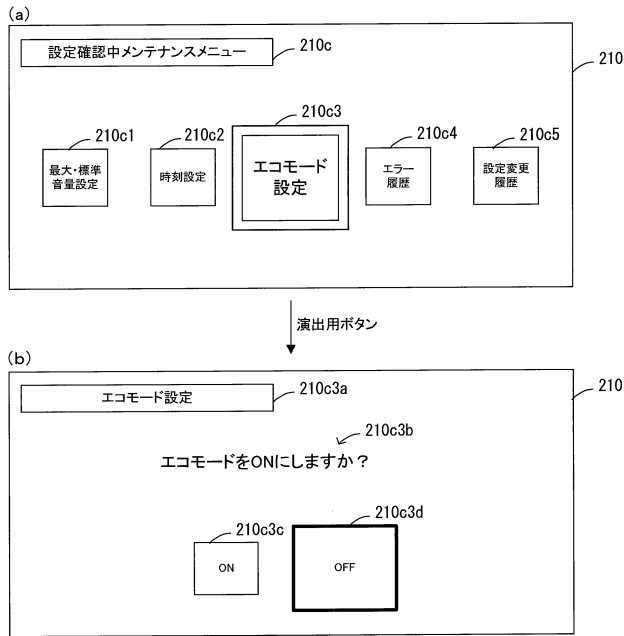


30

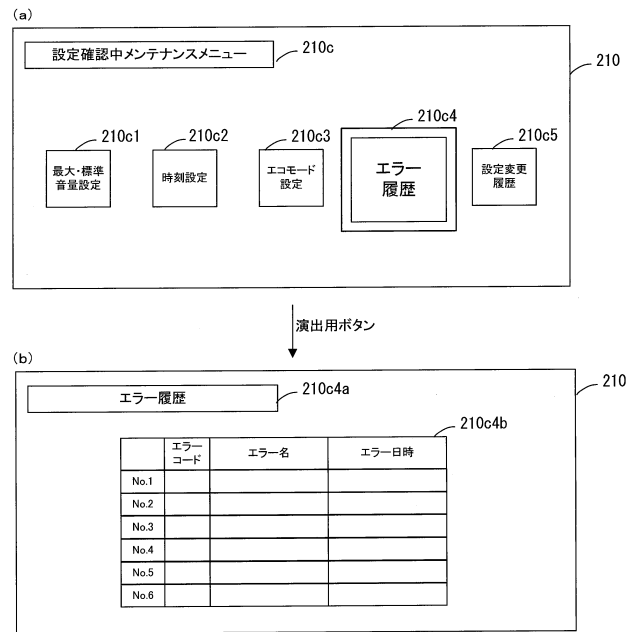
40

50

【図 69】



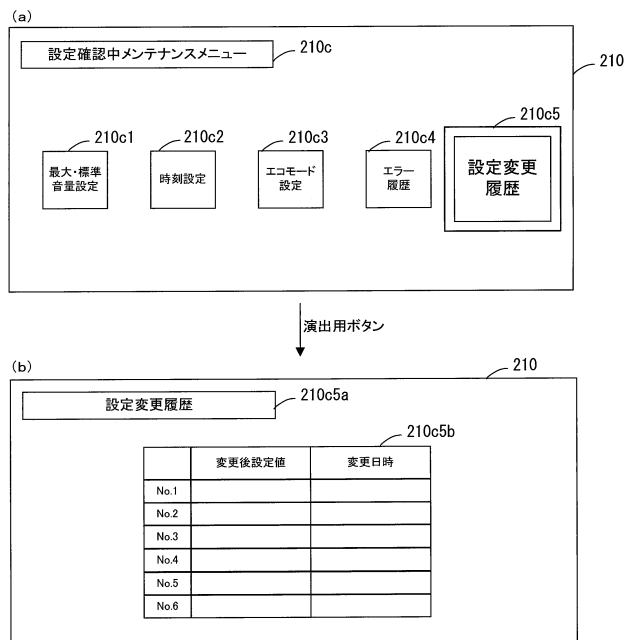
【図 70】



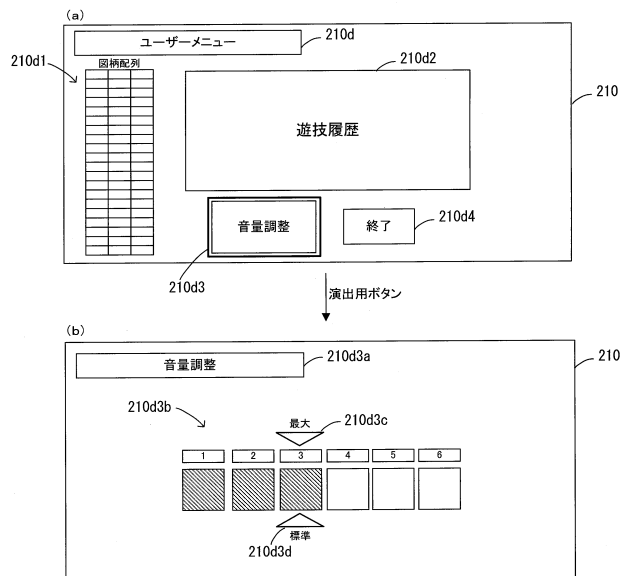
10

20

【図 71】



【図 72】

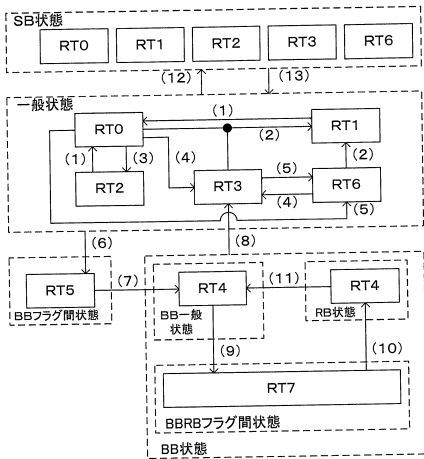


30

40

50

【圖 7 3】



移行条件	内容
(1)	規定遊技数消化
(2)	RT1移行リブ図柄、 RT1移行ベル図柄表示
(3)	RT2移行リブ図柄表示
(4)	RT3移行リブ図柄表示
(5)	RT6移行リブ図柄表示
(6)	ビッグボーナス役当籤
(7)	ビッグボーナス役入賞
(8)	ビッグボーナス終了
(9)	レギュラーボーナス役当籤
(10)	レギュラーボーナス役入賞
(11)	規定遊技数消化、又は、 規定入賞回数を超える払出
(12)	シングルボーナス役 当籤、且つ、入賞
(13)	規定遊技数消化

【圖 7 5】

[illegible]

【圖 7 4】

図柄配置テーブル

	左リール		中リール		右リール	
	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
0	ベルB	0	リプレイ	0	ベルA	ベルA
19	リプレイ	19	ブランク	19	スイカB	スイカB
18	赤セブン	18	赤セブン	18	赤セブン	赤セブン
17	リプレイ	17	チェリー	17	リプレイ	リプレイ
16	スイカA	16	ベルB	16	ベルB	ベルB
15	ベルB	15	リプレイ	15	ベルA	ベルA
14	リプレイ	14	ブランク	14	BAR	BAR
13	チェリー	13	スイカB	13	白セブン	白セブン
12	リプレイ	12	チェリー	12	リプレイ	リプレイ
11	BAR	11	ベルB	11	ベルB	ベルB
10	ベルB	10	リプレイ	10	ベルA	ベルA
9	スイカA	9	スイカA	9	スイカA	スイカA
8	ブランク	8	白セブン	8	ブランク	ブランク
7	リプレイ	7	チェリー	7	リプレイ	リプレイ
6	白セブン	6	ベルA	6	ベルB	ベルB
5	ベルA	5	リプレイ	5	ベルA	ベルA
4	スイカA	4	スイカA	4	スイカA	スイカA
3	チェリー	3	BAR	3	チェリー	チェリー
2	リプレイ	2	チェリー	2	リプレイ	リプレイ
1	スイカB	1	ベルA	1	ベルB	ベルB

10

20

【圖 7 6】

内部抽籤テーブル						
略称	抽籤値					
	SB(RTO)用	SB(RT1)用	SB(RT2)用	SB(RT3)用	SB(RT6)用	
はずれ	38	38	38	38	38	38
F.赤1同色	5073	5073	5073	5073	5073	5073
F.JAC役1	11301	11301	11301	11301	11301	11301
F.JAC役2	5460	5460	5460	5460	5460	5460
F.JAC役3	4	4	4	4	4	4
F.白7異色+F.強べ/A	4	4	4	4	4	4
F.赤1同色+F.強べ/A	4	4	4	4	4	4
F.白7異色+F.強べ/B	4	4	4	4	4	4
F.白7同色+F.強べ/B	4	4	4	4	4	4
F.白7異色+F.強べ/C	8	8	8	8	8	8
F.赤1同色+F.強べ/C	8	8	8	8	8	8
F.白7同色+F.強べ/C	7	7	7	7	7	7
F.白7異色+F.強べ/D	16	16	16	16	16	16
F.赤1同色+F.強べ/D	16	16	16	16	16	16
F.白7同色+F.強べ/D	10	10	10	10	10	10
F.赤1同色+F.弱さ/A	4	4	4	4	4	4
F.赤1異色+F.弱さ/A	4	4	4	4	4	4
F.白7同色+F.弱さ/A	4	4	4	4	4	4
F.赤1同色+F.弱さ/B	4	4	4	4	4	4
F.赤1異色+F.弱さ/B	4	4	4	4	4	4
F.白7同色+F.弱さ/B	4	4	4	4	4	4
F.赤1同色+F.SP役	17	17	17	17	17	17
F.黒1W/P	0	0	0	0	18	2682
F.強さ/P	0	88	2174	0	0	0
F.白7異色+F.強さ/P	4	4	4	4	4	4
F.赤1異色+F.強さ/P	4	4	4	4	4	4
F.白7同色+F.強さ/P	4	4	4	4	4	4
F.赤1同色+F.強さ/P	4	4	4	4	4	4
F.黒○/○	816	254	0	0	0	0
F.白7異色+F.弱○/○	14	14	14	14	14	14
F.赤1異色+F.弱○/○	14	14	14	14	14	14
F.白7同色+F.弱○/○	8	8	8	8	8	8
F.赤1同色+F.弱○/○	4	4	4	4	4	4
F.強さ/P	160	428	0	0	0	0
F.白7異色+F.弱さ/P	14	14	14	14	14	14
F.赤1異色+F.弱さ/P	14	14	14	14	14	14
F.白7同色+F.弱さ/P	8	8	8	8	8	8
F.赤1同色+F.弱さ/P	4	4	4	4	4	4
F.黒○/○123	0	0	0	0	927	0
F.黒○/○132	0	0	0	0	927	0
F.黒○/○213	0	0	0	0	927	0
F.黒○/○231	0	0	0	0	927	0
F.黒○/○312	0	0	0	0	927	0
F.黒○/○321	0	0	0	0	927	0
F.強○/○123	0	0	0	0	480	0
F.強○/○132	0	0	0	0	480	0
F.強○/○213	0	0	0	0	480	0
F.強○/○231	0	0	0	0	480	0
F.強○/○312	0	0	0	0	480	0
F.強○/○321	0	0	0	0	480	0
F.RT1/P	0	0	0	0	0	6240
F.RT1/P	24	812	6888	0	0	0
F.白7異色+F.RT2/P	4	4	4	4	4	4
F.赤1同色+F.RT2/P	4	4	4	4	4	4
F.黒○/○P	8029	7247	0	0	0	0
F.強○/○P	33	33	0	0	404	0
F.白7異色+F.強○/○P	4	4	4	4	4	4
F.赤1同色+F.強○/○P	4	4	4	4	4	4
F.白7同色+F.強○/○P	4	4	4	4	4	4
F.SINI - F.SIN32	各1080	各1080	各1080	各1080	各1080	各1080

30

40

【圖 7 7】

内部搭載ケーブル	
略称	搭載値
	BB一般(RT4)用 BBRB(RT7)用
はずれ	0 10937
F BBRB	43585 0
F 端ベルA	16 16
F 端ベルB	16 16
F 共通ベルA	96 96
F 端スカB	82 82
F 端スカA	164 164
F 弱スカ	410 410
F 端チラー	41 41
F SP役	17 17
F 共通ベルB	1333 1333
F スラベル312	329 329
F スラベル321	329 329
F スラベル123	329 329
F スラベル132	329 329
F スラベル213	329 329
F スラベル231	329 329
F ベル123	2967 2967
F ベル132	2967 2967
F ベル213	2967 2967
F ベル231	2967 2967
F ベル312	2967 2967
F ベル321	2967 2967
F BARフエイクブ	0 30500
F BAR攜しリブ	0 1312
F 7携しリブ	0 16
F 端チリブ	0 164
F 弱リブ	0 328
F 弱チリブ	0 328

略称	抽籤値
	RB(RT4)用
はずれ	43578
F JAC役1	7041
F JAC役2	14301
F JAC役3	616

【圖 7 8】

[illegible]

10

20

【圖 7 9】

[illegible]

【圖 80】

[illegible]

30

40

50

【圖 8 1】

[illegible]

【圖 8 2】

國朝衾帽		常服袴	
正 厚止衾脚 1.4	F 80(0) 27.512	F 80(0) 27.512	F 80(0) 27.512
正 厚止衾脚 1.5	F 80(0) 27.513	F 80(0) 27.513	F 80(0) 27.513
正 厚止衾脚 1.6			
正 厚止衾脚 1.7			
正 厚止衾脚 1.8			
正 厚止衾脚 1.9			
正 厚止衾脚 2.0			
正 厚止衾脚 2.1			
正 厚止衾脚 2.2			
正 厚止衾脚 2.3			
正 厚止衾脚 2.4			
正 厚止衾脚 G.01			
正 厚止衾脚 G.02			
正 厚止衾脚 G.03			
正 厚止衾脚 G.04			
正 厚止衾脚 G.05			
正 厚止衾脚 G.06			
正 厚止衾脚 G.07			
正 厚止衾脚 G.08			
正 厚止衾脚 G.09			
正 厚止衾脚 G.10			
正 厚止衾脚 G.11			
正 厚止衾脚 G.12			
正 厚止衾脚 G.13			
正 厚止衾脚 G.14			
正 厚止衾脚 G.15			
正 厚止衾脚 G.16			
正 厚止衾脚 G.17			
正 厚止衾脚 G.18			
正 厚止衾脚 G.19			
正 厚止衾脚 G.20			
正 厚止衾脚 G.21			
正 厚止衾脚 G.22			
正 厚止衾脚 G.23			
正 厚止衾脚 G.24			
正 厚止衾脚 G.25			
正 厚止衾脚 G.26			
正 厚止衾脚 G.27			
正 厚止衾脚 G.28			
正 厚止衾脚 G.29			
正 厚止衾脚 G.30			
正 厚止衾脚 G.31			
正 厚止衾脚 G.32			
正 厚止衾脚 G.01			
正 厚止衾脚 G.02			
正 厚止衾脚 G.03			
正 厚止衾脚 G.04			
正 厚止衾脚 G.05			
正 厚止衾脚 G.06			
正 厚止衾脚 G.07			
正 厚止衾脚 G.08			
G.赤1 白色			
G.XU白1 白色			
G.CT白1 白色			
G.赤1 黄色			
G.XU白1 黄色			
G.CT白1 黄色			
G.RB赤			
G.SN2			
G.SN3			
G.SN3D			
G.SN9			
G.SN9D			
G.SN21			
G.SN22			
G.SN23			
G.SN24			
G.SN25			
G.SN26			
G.SN27			
G.SN28			
G.SN29			
G.SN30			
G.SN31			
G.SN32			
G.SN33			
G.SN34			
G.SN35			
G.SN36			
G.SN37			
G.SN38			
G.SN39			
G.SN40			
G.SN41			
G.SN42			
G.SN43			
G.SN44			
G.SN45			
G.SN46			
G.SN47			
G.SN48			
G.SN49			
G.SN50			
G.SN51			
G.SN52			
G.SN53			
G.SN54			
G.SN55			
G.SN56			
G.SN57			
G.SN58			
G.SN59			
G.SN60			
G.SN61			
G.SN62			
G.SN63			
G.SN64			
G.SN65			
G.SN66			
G.SN67			
G.SN68			
G.SN69			
G.SN70			

10

20

【圖 8 3】

[illegible]

【圖 8 4】

品名		F JAN 92	
		F JAN 93	F JAN 94
円柄組合	F JAN 92		
	F JAN 93		
円柄組合	F JAN 94		
	F JAN 95		
円柄組合	F JAN 96		
	F JAN 97		
円柄組合	F JAN 98		
	F JAN 99		
円柄組合	F JAN 00		
	F JAN 01		
円柄組合	F JAN 02		
	F JAN 03		
円柄組合	F JAN 04		
	F JAN 05		
円柄組合	F JAN 06		
	F JAN 07		
円柄組合	F JAN 08		
	F JAN 09		
円柄組合	F JAN 10		
	F JAN 11		
円柄組合	F JAN 12		
	F JAN 13		
円柄組合	F JAN 14		
	F JAN 15		
円柄組合	F JAN 16		
	F JAN 17		
円柄組合	F JAN 18		
	F JAN 19		
円柄組合	F JAN 20		
	F JAN 21		
円柄組合	F JAN 22		
	F JAN 23		
円柄組合	F JAN 24		
	F JAN 25		
円柄組合	F JAN 26		
	F JAN 27		
円柄組合	F JAN 28		
	F JAN 29		
円柄組合	F JAN 30		
	F JAN 31		
円柄組合	F JAN 32		
	F JAN 33		
円柄組合	F JAN 34		
	F JAN 35		
円柄組合	F JAN 36		
	F JAN 37		
円柄組合	F JAN 38		
	F JAN 39		
円柄組合	F JAN 40		
	F JAN 41		
円柄組合	F JAN 42		
	F JAN 43		
円柄組合	F JAN 44		
	F JAN 45		
円柄組合	F JAN 46		
	F JAN 47		
円柄組合	F JAN 48		
	F JAN 49		
円柄組合	F JAN 50		
	F JAN 51		
円柄組合	F JAN 52		
	F JAN 53		
円柄組合	F JAN 54		
	F JAN 55		
円柄組合	F JAN 56		
	F JAN 57		
円柄組合	F JAN 58		
	F JAN 59		
円柄組合	F JAN 60		
	F JAN 61		
円柄組合	F JAN 62		
	F JAN 63		
円柄組合	F JAN 64		
	F JAN 65		
円柄組合	F JAN 66		
	F JAN 67		
円柄組合	F JAN 68		
	F JAN 69		
円柄組合	F JAN 70		
	F JAN 71		
円柄組合	F JAN 72		
	F JAN 73		
円柄組合	F JAN 74		
	F JAN 75		
円柄組合	F JAN 76		
	F JAN 77		
円柄組合	F JAN 78		
	F JAN 79		
円柄組合	F JAN 80		
	F JAN 81		
円柄組合	F JAN 82		
	F JAN 83		
円柄組合	F JAN 84		
	F JAN 85		
円柄組合	F JAN 86		
	F JAN 87		
円柄組合	F JAN 88		
	F JAN 89		
円柄組合	F JAN 90		
	F JAN 91		
円柄組合	F JAN 92		
	F JAN 93		
円柄組合	F JAN 94		
	F JAN 95		
円柄組合	F JAN 96		
	F JAN 97		
円柄組合	F JAN 98		
	F JAN 99		
円柄組合	F JAN 00		
	F JAN 01		
円柄組合	F JAN 02		
	F JAN 03		
円柄組合	F JAN 04		
	F JAN 05		
円柄組合	F JAN 06		
	F JAN 07		
円柄組合	F JAN 08		
	F JAN 09		
円柄組合	F JAN 10		
	F JAN 11		

30

40

50

【圖 8 5】

[illegible]

【図 8 6】

[illegible]

【圖 8 7】

品名	当院	
	品名	品名
医療機器	F-2001	F-2001
	F-2002	F-2002
医療機器	F-2003	F-2003
	F-2004	F-2004
医療機器	F-2005	F-2005
	F-2006	F-2006
医療機器	F-2007	F-2007
	F-2008	F-2008
医療機器	F-2009	F-2009
	F-2010	F-2010
医療機器	F-2011	F-2011
	F-2012	F-2012
医療機器	F-2013	F-2013
	F-2014	F-2014
医療機器	F-2015	F-2015
	F-2016	F-2016
医療機器	F-2017	F-2017
	F-2018	F-2018
医療機器	F-2019	F-2019
	F-2020	F-2020
医療機器	F-2021	F-2021
	F-2022	F-2022
医療機器	F-2023	F-2023
	F-2024	F-2024
医療機器	F-2025	F-2025
	F-2026	F-2026
医療機器	F-2027	F-2027
	F-2028	F-2028
医療機器	F-2029	F-2029
	F-2030	F-2030
医療機器	F-2031	F-2031
	F-2032	F-2032
医療機器	F-2033	F-2033
	F-2034	F-2034
医療機器	F-2035	F-2035
	F-2036	F-2036
医療機器	F-2037	F-2037
	F-2038	F-2038
医療機器	F-2039	F-2039
	F-2040	F-2040
医療機器	F-2041	F-2041
	F-2042	F-2042
医療機器	F-2043	F-2043
	F-2044	F-2044
医療機器	F-2045	F-2045
	F-2046	F-2046
医療機器	F-2047	F-2047
	F-2048	F-2048
医療機器	F-2049	F-2049
	F-2050	F-2050
医療機器	F-2051	F-2051
	F-2052	F-2052
医療機器	F-2053	F-2053
	F-2054	F-2054
医療機器	F-2055	F-2055
	F-2056	F-2056
医療機器	F-2057	F-2057
	F-2058	F-2058
医療機器	F-2059	F-2059
	F-2060	F-2060
医療機器	F-2061	F-2061
	F-2062	F-2062
医療機器	F-2063	F-2063
	F-2064	F-2064
医療機器	F-2065	F-2065
	F-2066	F-2066
医療機器	F-2067	F-2067
	F-2068	F-2068
医療機器	F-2069	F-2069
	F-2070	F-2070
医療機器	F-2071	F-2071
	F-2072	F-2072
医療機器	F-2073	F-2073
	F-2074	F-2074
医療機器	F-2075	F-2075
	F-2076	F-2076
医療機器	F-2077	F-2077
	F-2078	F-2078
医療機器	F-2079	F-2079
	F-2080	F-2080
医療機器	F-2081	F-2081
	F-2082	F-2082
医療機器	F-2083	F-2083
	F-2084	F-2084
医療機器	F-2085	F-2085
	F-2086	F-2086
医療機器	F-2087	F-2087
	F-2088	F-2088
医療機器	F-2089	F-2089
	F-2090	F-2090
医療機器	F-2091	F-2091
	F-2092	F-2092
医療機器	F-2093	F-2093
	F-2094	F-2094
医療機器	F-2095	F-2095
	F-2096	F-2096
医療機器	F-2097	F-2097
	F-2098	F-2098
医療機器	F-2099	F-2099
	F-2100	F-2100
医療機器	F-2101	F-2101
	F-2102	F-2102
医療機器	F-2103	F-2103
	F-2104	F-2104

【圖 88】

[illegible]

【圖 89】

[illegible]

【圖 90】

[illegible]

【圖 9 1】

[illegible]

【圖 9 2】

[illegible]

【圖 9 3】

[illegible]

【圖 9 4】

[illegible]

10

20

【圖 9 5】

[illegible]

【圖 9 6】

[illegible]

30

40

50

【圖 9 7】

図形組合せ		品名															
		F 200/211	F 200/212	F 200/213	F 200/214	F 200/215	F 200/216	F 200/217	F 200/218	F 200/219	F 200/220	F 200/221	F 200/222	F 200/223	F 200/224	F 200/225	F 200/226
G 200/211																	
G 200/212																	
G 200/213																	
G 200/214																	
G 200/215																	
G 200/216																	
G 200/217																	
G 200/218																	
G 200/219																	
G 200/220																	
G 200/221																	
G 200/222																	
G 200/223																	
G 200/224																	
G 200/225																	
G 200/226																	
G 200/227																	
G 200/228																	
G 200/229																	
G 200/230																	
G 200/231																	
G 200/232																	
G 200/233																	
G 200/234																	
G 200/235																	
G 200/236																	
G 200/237																	
G 200/238																	
G 200/239																	
G 200/240																	
G 200/241																	
G 200/242																	
G 200/243																	
G 200/244																	
G 200/245																	
G 200/246																	
G 200/247																	
G 200/248																	
G 200/249																	
G 200/250																	
G 200/251																	
G 200/252																	
G 200/253																	
G 200/254																	
G 200/255																	
G 200/256																	
G 200/257																	
G 200/258																	
G 200/259																	
G 200/260																	
G 200/261																	
G 200/262																	
G 200/263																	
G 200/264																	
G 200/265																	
G 200/266																	
G 200/267																	
G 200/268																	
G 200/269																	
G 200/270																	
G 200/271																	
G 200/272																	
G 200/273																	
G 200/274																	
G 200/275																	
G 200/276																	
G 200/277																	
G 200/278																	
G 200/279																	
G 200/280																	
G 200/281																	
G 200/282																	
G 200/283																	
G 200/284																	
G 200/285																	
G 200/286																	
G 200/287																	
G 200/288																	
G 200/289																	
G 200/290																	
G 200/291																	
G 200/292																	
G 200/293																	
G 200/294																	
G 200/295																	
G 200/296																	
G 200/297																	
G 200/298																	
G 200/299																	
G 200/300																	

【圖 9 8】

[illegible]

10

20

【圖 9 9】

[illegible]

【図 100】

[illegible]

30

40

50

【図 101】

[illegible]

【図 102】

國際標準音位		音攝																					
		F 202b	F 202c	F 202d	F 202e	F 202f	F 202g	F 202h	F 202i	F 202j	F 202k	F 202l	F 202m	F 202n	F 202o	F 202p	F 202q	F 202r	F 202s	F 202t	F 202u	F 202v	
C	特發聲 231.04																						
C	特發聲A 01																						
C	特發聲A 02																						
C	特發聲B 01																						
C	特發聲B 02																						
C	特發聲C 01																						
C	特發聲C 02																						
C	特發聲D 01																						
C	特發聲D 02																						
C	特發聲D 03																						
C	特發聲D 04																						
C	特發聲D 05																						
C	特發聲D 06																						
C	特發聲E 01																						
C	特發聲E 02																						
C	特發聲E 03																						
C	特發聲E 04																						
C	特發聲E 05																						
C	特發聲F 01																						
C	特發聲F 02																						
C	特發聲F 03																						
C	特發聲F 04																						
C	特發聲F 05																						
C	特發聲F 06																						
C	特發聲G 01																						
C	特發聲G 02																						
C	特發聲G 03																						
C	特發聲G 04																						
C	特發聲G 05																						
C	特發聲G 06																						
C	特發聲H 01																						
C	特發聲H 02																						
C	特發聲H 03																						
C	特發聲H 04																						
C	特發聲H 05																						
C	特發聲H 06																						
C	特發聲I 01																						
C	特發聲I 02																						
C	特發聲I 03																						
C	特發聲I 04																						
C	特發聲I 05																						
C	特發聲I 06																						
C	特發聲J 01																						
C	特發聲J 02																						
C	特發聲J 03																						
C	特發聲J 04																						
C	特發聲J 05																						
C	特發聲J 06																						
C	特發聲K 01																						
C	特發聲K 02																						
C	特發聲K 03																						
C	特發聲K 04																						
C	特發聲K 05																						
C	特發聲K 06																						
C	特發聲L 01																						
C	特發聲L 02																						
C	特發聲L 03																						
C	特發聲L 04																						
C	特發聲L 05																						
C	特發聲L 06																						
C	特發聲L 07																						
C	特發聲L 08																						
C	特發聲L 09																						
C	特發聲M 01																						
C	特發聲M 02																						
C	特發聲M 03																						
C	特發聲M 04																						
C	特發聲M 05																						
C	特發聲M 06																						
C	特發聲N 01																						
C	特發聲N 02																						
C	特發聲N 03																						
C	特發聲N 04																						
C	特發聲N 05																						
C	特發聲N 06																						
C	特發聲O 01																						
C	特發聲O 02																						
C	特發聲O 03																						
C	特發聲O 04																						
C	特發聲O 05																						
C	特發聲O 06																						
C	特發聲P 01																						
C	特發聲P 02																						
C	特發聲P 03																						
C	特發聲P 04																						
C	特發聲P 05																						
C	特發聲P 06																						
C	特發聲Q 01																						
C	特發聲Q 02																						
C	特發聲Q 03																						
C	特發聲Q 04																						
C	特發聲Q 05																						
C	特發聲Q 06																						
C	特發聲R 01																						
C	特發聲R 02																						
C	特發聲R 03																						
C	特發聲R 04																						
C	特發聲R 05																						
C	特發聲R 06																						
C	特發聲S 01																						
C	特發聲S 02																						
C	特發聲S 03																						
C	特發聲S 04																						
C	特發聲S 05																						
C	特發聲S 06																						
C	特發聲T 01																						
C	特發聲T 02																						
C	特發聲T 03																						
C	特發聲T 04																						
C	特發聲T 05																						
C	特發聲T 06																						
C	特發聲U 01																						

10

20

【 図 1 0 3 】

[illegible]

【図 104】

[illegible]

30

40

50

【図 105】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
BAR	ブラंक	ブラंक	BB一般中制御用	BB一般中制御用出目 SB制御用出目
スイカB	ブラंक	ブラंक	SB制御用	
白セブン	赤セブン	スイカA	T 停止制御A 01	制御用出目
白セブン	赤セブン	ベルB	T 停止制御A 02	
白セブン	白セブン	スイカA	T 停止制御A 03	
白セブン	白セブン	ベルB	T 停止制御A 04	
白セブン	BAR	スイカA	T 停止制御A 05	
白セブン	BAR	ベルB	T 停止制御A 06	
白セブン	スイカB	スイカA	T 停止制御A 07	
白セブン	スイカB	ベルB	T 停止制御A 08	
ベルA	赤セブン	スイカA	T 停止制御A 09	
ベルA	赤セブン	ベルB	T 停止制御A 10	
ベルA	白セブン	スイカA	T 停止制御A 11	
ベルA	白セブン	ベルB	T 停止制御A 12	
ベルA	BAR	スイカA	T 停止制御A 13	
ベルA	BAR	ベルB	T 停止制御A 14	
ベルA	スイカB	スイカA	T 停止制御A 15	
ベルA	スイカB	ベルB	T 停止制御A 16	
ベルB	赤セブン	スイカA	T 停止制御A 17	制御用出目
ベルB	赤セブン	ベルB	T 停止制御A 18	
ベルB	白セブン	スイカA	T 停止制御A 19	
ベルB	白セブン	ベルB	T 停止制御A 20	
ベルB	BAR	スイカA	T 停止制御A 21	
ベルB	BAR	ベルB	T 停止制御A 22	
ベルB	スイカB	スイカA	T 停止制御A 23	
ベルB	スイカB	ベルB	T 停止制御A 24	
白セブン	リプレイ	ベルB	T 停止制御B 01	
ベルA	リプレイ	ベルB	T 停止制御B 02	
ベルB	リプレイ	ベルB	T 停止制御B 03	
ベルA	リプレイ	ベルA	T 停止制御C	
スイカA	ベルA	BAR	T 停止制御D 01	
スイカA	ベルA	スイカA	T 停止制御D 02	
スイカA	ベルA	スイカB	T 停止制御D 03	
スイカA	ベルB	BAR	T 停止制御D 04	
スイカA	ベルB	スイカB	T 停止制御D 05	
スイカA	ベルB	スイカB	T 停止制御D 06	
ベルB	ベルA	BAR	T 停止制御D 07	
ベルB	ベルA	スイカA	T 停止制御D 08	
ベルB	ベルA	スイカB	T 停止制御D 09	
ベルB	ベルB	BAR	T 停止制御D 10	
ベルB	ベルB	スイカA	T 停止制御D 11	
ベルB	ベルB	スイカB	T 停止制御D 12	
赤セブン	赤セブン	スイカA	T 停止制御E 01	制御用出目
赤セブン	赤セブン	ベルB	T 停止制御E 02	
赤セブン	白セブン	スイカA	T 停止制御E 03	
赤セブン	白セブン	ベルB	T 停止制御E 04	
赤セブン	BAR	スイカA	T 停止制御E 05	
赤セブン	BAR	ベルB	T 停止制御E 06	
赤セブン	スイカB	スイカA	T 停止制御E 07	
赤セブン	スイカB	ベルB	T 停止制御E 08	
赤セブン	スイカA	赤セブン	T 停止制御F 01	
赤セブン	スイカA	白セブン	T 停止制御F 02	
赤セブン	スイカA	チェリー	T 停止制御F 03	
赤セブン	スイカA	ブラंक	T 停止制御F 04	
赤セブン	ブラंक	赤セブン	T 停止制御F 05	
赤セブン	ブラंक	白セブン	T 停止制御F 06	

【図 106】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
赤セブン	ブラंक	チェリー	T 停止制御F 07	制御用出目
赤セブン	ブラंक	ブラंक	T 停止制御F 08	
ベルA	スイカA	赤セブン	T 停止制御F 09	
ベルA	スイカA	白セブン	T 停止制御F 10	
ベルA	スイカA	チェリー	T 停止制御F 11	
ベルA	ブラंक	赤セブン	T 停止制御F 12	
ベルA	ブラंक	白セブン	T 停止制御F 13	
ベルA	ブラंक	チェリー	T 停止制御F 14	
ベルA	ブラंक	ブラंक	T 停止制御F 15	
ベルA	ブラंक	ブラंक	T 停止制御F 16	
ベルB	スイカA	赤セブン	T 停止制御F 17	
ベルB	スイカA	白セブン	T 停止制御F 18	
ベルB	スイカA	チェリー	T 停止制御F 19	
ベルB	スイカA	ブラंक	T 停止制御F 20	
ベルB	ブラंक	赤セブン	T 停止制御F 21	
ベルB	ブラंक	白セブン	T 停止制御F 22	
ベルB	ブラंक	チェリー	T 停止制御F 23	制御用出目
ベルB	ブラंक	ブラंक	T 停止制御F 24	
スイカA	赤セブン	赤セブン	T 停止制御G 01	
スイカA	赤セブン	白セブン	T 停止制御G 02	
スイカA	赤セブン	チェリー	T 停止制御G 03	
スイカA	赤セブン	ブラंक	T 停止制御G 04	
スイカA	白セブン	赤セブン	T 停止制御G 05	
スイカA	白セブン	白セブン	T 停止制御G 06	
スイカA	白セブン	チェリー	T 停止制御G 07	
スイカA	白セブン	ブラंक	T 停止制御G 08	
スイカA	BAR	赤セブン	T 停止制御G 09	
スイカA	BAR	白セブン	T 停止制御G 10	
スイカA	BAR	チェリー	T 停止制御G 11	
スイカA	BAR	ブラंक	T 停止制御G 12	
スイカA	スイカB	赤セブン	T 停止制御G 13	
スイカA	スイカB	白セブン	T 停止制御G 14	
スイカA	スイカB	チェリー	T 停止制御G 15	制御用出目
スイカA	スイカB	ブラंक	T 停止制御G 16	
リプレイ	赤セブン	赤セブン	T 停止制御G 17	
リプレイ	赤セブン	白セブン	T 停止制御G 18	
リプレイ	赤セブン	チェリー	T 停止制御G 19	
リプレイ	赤セブン	ブラंक	T 停止制御G 20	
リプレイ	赤セブン	赤セブン	T 停止制御G 21	
リプレイ	白セブン	赤セブン	T 停止制御G 22	
リプレイ	白セブン	チェリー	T 停止制御G 23	
リプレイ	白セブン	ブラंक	T 停止制御G 24	
リプレイ	BAR	赤セブン	T 停止制御G 25	
リプレイ	BAR	白セブン	T 停止制御G 26	
リプレイ	BAR	チェリー	T 停止制御G 27	
リプレイ	BAR	ブラंक	T 停止制御G 28	
リプレイ	スイカB	赤セブン	T 停止制御G 29	制御用出目
リプレイ	スイカB	白セブン	T 停止制御G 30	
リプレイ	スイカB	チェリー	T 停止制御G 31	
リプレイ	スイカB	ブラंक	T 停止制御G 32	
ベルA	赤セブン	リプレイ	T 停止制御H 01	
ベルA	白セブン	リプレイ	T 停止制御H 02	
ベルA	BAR	リプレイ	T 停止制御H 03	
ベルA	スイカB	リプレイ	T 停止制御H 04	
ベルB	赤セブン	リプレイ	T 停止制御H 05	
ベルB	白セブン	リプレイ	T 停止制御H 06	

10

20

【図 107】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
ベルB	BAR	リプレイ	T 停止制御H 07	制御用出目
ベルB	スイカB	リプレイ	T 停止制御H 08	
赤セブン	赤セブン	赤セブン	C 赤7同色	
白セブン	白セブン	白セブン	C XU白7同色	
ベルA	白セブン	BAR	C CT白7同色	
赤セブン	赤セブン	白セブン	C 赤7異色	
白セブン	白セブン	赤セブン	C XU白7異色	
ベルA	白セブン	スイカB	C CT白7異色	
赤セブン	スイカB	ブラंक	C BBRB	RB
ベルB	スイカB	ブラंक	C SIN32	
ベルB	スイカB	チェリー	C SIN31	
ベルB	スイカB	白セブン	C SIN30	
ベルB	スイカB	赤セブン	C SIN29	
ベルB	BAR	ブラंक	C SIN28	
ベルB	BAR	チェリー	C SIN27	
ベルB	BAR	白セブン	C SIN26	
ベルB	BAR	赤セブン	C SIN25	
ベルB	白セブン	ブラंक	C SIN24	
ベルB	白セブン	チェリー	C SIN23	
ベルB	白セブン	白セブン	C SIN22	
ベルB	白セブン	赤セブン	C SIN21	
ベルB	赤セブン	ブラंक	C SIN20	SB
ベルB	赤セブン	チェリー	C SIN19	
ベルB	赤セブン	白セブン	C SIN18	
ベルB	赤セブン	赤セブン	C SIN17	
ベルA	スイカB	ブラंक	C SIN16	
ベルA	スイカB	チェリー	C SIN15	
ベルA	スイカB	白セブン	C SIN14	
ベルA	スイカB	赤セブン	C SIN13	
ベルA	BAR	ブラंक	C SIN12	
ベルA	BAR	チェリー	C SIN11	
ベルA	BAR	白セブン	C SIN10	
ベルA	BAR	赤セブン	C SIN9	
ベルA	白セブン	ブラंक	C SIN8	
ベルA	白セブン	チェリー	C SIN7	
ベルA	白セブン	白セブン	C SIN6	
ベルA	白セブン	赤セブン	C SIN5	
ベルA	赤セブン	ブラंक	C SIN4	弱チェリブ
ベルA	赤セブン	チェリー	C SIN3	
ベルA	赤セブン	白セブン	C SIN2	
ベルA	赤セブン	赤セブン	C SIN1	
ベルB	BAR	ベルA	C BARリブ	
白セブン	BAR	ベルA	C BARフェイクリブ	
白セブン	リプレイ	ベルA	C BフェイクB 01	Bフェイクリブ
BAR	リプレイ	ベルA	C BフェイクB 02	
スイカB	リプレイ	ベルA	C BフェイクB 03	
ベルB	リプレイ	ベルA	C BフェイクB 04	
BAR	チェリー	リプレイ	C 弱チェリブA 01	
スイカB	チェリー	リプレイ	C 弱チェリブA 02	
チェリブ	チェリー	リプレイ	C 弱チェリブA 03	
赤セブン	チェリー	リプレイ	C 弱チェリブB	
白セブン	チェリー	リプレイ	C 弱チェリブC	
リプレイ	リプレイ	リプレイ	C XUリブ	
ベルA	リプレイ	BAR	C XDリブ 01	
ベルA	リプレイ	スイカA	C XDリブ 02	
ベルA	リプレイ	スイカB	C XDリブ 03	

【図 108】

図柄組合せの内容				略称
コンビネーション		名称	払出 3BET	
ベルB	リプレイ	BAR	C XDリブ 04	下段リブ(RT1移行リブ図柄)
ベルB	リプレイ	スイカA	C XDリブ 05	
ベルB	リプレイ	スイカB	C XDリブ 06	
リプレイ	ベルA	BAR	C BTリブ 01	
リプレイ	ベルA	スイカA	C BTリブ 02	
リプレイ	ベルA	スイカB	C BTリブ 03	
リプレイ	ベルB	スイカA	C BTリブ 04	
リプレイ	ベルB	スイカB	C BTリブ 05	
赤セブン	リプレイ	赤セブン	C CTリブ 01	中段リブ(RT2移行リブ図柄)
赤セブン	リプレイ	白セブン	C CTリブ 02	
赤セブン	リプレイ	チェリー	C CTリブ 03	
赤セブン	リプレイ	ブラंक	C CTリブ 04	
赤セブン	リプレイ	赤セブン	C CTリブ 05	
白セブン	リプレイ	白セブン	C CTリブ 06	
白セブン	リプレイ	チェリー	C CTリブ 07	
白セブン	リプレイ	ブラंक	C CTリブ 08	
BAR	リプレイ	赤セブン	C CTリブ 09	
BAR	リプレイ	白セブン	C CTリブ 10	
BAR	リプレイ	チェリー	C CTリブ 11	
BAR	リプレイ	ブラंक	C CTリブ 12	
スイカB	リプレイ	赤セブン	C CTリブ 13	
スイカB	リプレイ	白セブン	C CTリブ 14	
スイカB	リプレイ	チェリー	C CTリブ 15	上段リブ(RT3移行リブ図柄)
スイカB	リプレイ	ブラंक	C CTリブ 16	
チェリー	リプレイ	赤セブン	C CTリブ 17	
チェリー	リプレイ	白セブン	C CTリブ 18	
チェリー	リプレイ	チェリー	C CTリブ 19	
チェリー	リプレイ	ブラंक	C CTリブ 20	
ベルA	スイカA	リプレイ	C TPリブ 01	
ベルA	ブラंक	リプレイ	C TPリブ 02	
ベルB	スイカA	リプレイ	C TPリブ 03	
ベルB	ブラंक	リプレイ	C TPリブ 04	
BAR	チェリー	赤セブン	C 強チェリブA 01	
BAR	チェリー	白セブン	C 強チェリブA 02	
スイカB	チェリー	赤セブン	C 強チェリブA 03	
スイカB	チェリー	白セブン	C 強チェリブA 04	
チェリー	チェリー	赤セブン	C 強チェリブA 05	強チェリブ(RT3移行リブ図柄)
チェリー	チェリー	白セブン	C 強チェリブA 06	
チェリー	チェリー	チェリー	C 強チェリブB	
BAR	チェリー	ベルA	C 強チェリブC 01	
スイカB	チェリー	ベルA	C 強チェリブC 02	
チェリー	チェリー	ベルA	C 強チェリブC 03	
BAR	チェリー	チェリー	C 強チェリブD 01	
スイカB	チェリー	チェリー	C 強チェリブD 02	
赤セブン	チェリー	赤セブン	C 強チェリブE 01	
赤セブン	チェリー	白セブン	C 強チェリブE 02	
赤セブン	チェリー	ベルA	C 強チェリブE 03	
赤セブン	チェリー	チェリー	C 強チェリブE 04	
白セブン	チェリー	赤セブン	C 強チェリブE 05	
白セブン	チェリー	白セブン	C 強チェリブE 06	
白セブン	チェリー	ベルA	C 強チェリブE 07	
白セブン	チェリー	チェリー	C 強チェリブE 08	
リプレイ	リプレイ	BAR	C 山リブ 01	小山リブ(RT3移行リブ図柄)
リプレイ	リプレイ	スイカA	C 山リブ 02	
リプレイ	リプレイ	スイカB	C 山リブ 03	

30

40

50

【図 1 1 0】

機種組合せの内容			名称	払出 3BET	略称
コンビネーション					
ベルA	リプレイ	リプレイ	C Vリブ 01	0	小Vリブ (RT3移行リブ図柄)
ベルB	リプレイ	リプレイ	C Vリブ 02	0	
リプレイ	赤セブン	スイカB	C 赤7リブ 01	0	
リプレイ	白セブン	スイカB	C 赤7リブ 02	0	赤7リブ
リプレイ	BAR	スイカB	C 赤7リブ 03	0	
リプレイ	赤セブン	BAR	C 赤7フロー 01	0	
リプレイ	赤セブン	スイカA	C 赤7フロー 02	0	赤7フローリブ
リプレイ	赤セブン	BAR	C 赤7フロー 03	0	
リプレイ	白セブン	スイカA	C 赤7フロー 04	0	
リプレイ	BAR	BAR	C 赤7フロー 05	0	
リプレイ	BAR	スイカA	C 赤7フロー 06	0	
赤セブン	赤セブン	スイカB	C 赤7フェイク 01	0	
スイカA	赤セブン	スイカB	C 赤7フェイク 02	0	赤7フェイクリブ
BAR	BAR	BAR	C XUBARIリブ	0	
BAR	赤セブン	BAR	C XUBARIフローA 01	0	
BAR	白セブン	BAR	C XUBARIフローA 02	0	右上がりBAR揃いリブ
BAR	スイカB	BAR	C XUBARIフローA 03	0	
BAR	BAR	スイカA	C XUBARIフローB 01	0	
BAR	BAR	スイカB	C XUBARIフローB 02	0	Bフローリブ
BAR	赤セブン	赤セブン	C SPIリブ 01	0	
BAR	赤セブン	白セブン	C SPIリブ 02	0	
BAR	白セブン	赤セブン	C SPIリブ 03	0	
BAR	白セブン	白セブン	C SPIリブ 04	0	
BAR	BAR	赤セブン	C SPIリブ 05	0	
BAR	BAR	白セブン	C SPIリブ 06	0	
BAR	スイカB	赤セブン	C SPIリブ 07	0	
BAR	BAR	白セブン	C SPIリブ 08	0	
BAR	赤セブン	ベルA	C SPIリブ 01	0	SPIリブ
BAR	白セブン	ベルA	C SPIリブ 02	0	
BAR	BAR	ベルA	C SPIリブ 03	0	
BAR	スイカB	ベルA	C SPIリブ 04	0	
スイカB	赤セブン	ベルA	C SPIリブ 05	0	
スイカB	白セブン	ベルA	C SPIリブ 06	0	
スイカB	BAR	ベルA	C SPIリブ 07	0	SPIリブ
スイカB	スイカB	ベルA	C SPIリブ 08	0	
スイカA	赤セブン	ベルA	C SPIリブ 01	0	
スイカA	白セブン	ベルA	C SPIリブ 02	0	
スイカA	BAR	ベルA	C SPIリブ 03	0	
スイカA	スイカB	ベルA	C SPIリブ 04	0	
スイカA	チェリー	赤セブン	C SPIリブ 01	0	SPIリブ
スイカA	チェリー	白セブン	C SPIリブ 02	0	
スイカA	チェリー	チェリー	C SPIリブ 03	0	
スイカA	チェリー	フランク	C SPIリブ 04	0	
赤セブン	スイカA	ベルA	C SPIリブ 01	0	
赤セブン	フランク	ベルA	C SPIリブ 02	0	
白セブン	スイカA	ベルA	C SPIリブ 03	0	
白セブン	フランク	ベルA	C SPIリブ 04	0	
ベルA	リプレイ	赤セブン	C 折れリブA 01	0	
ベルA	リプレイ	チェリー	C 折れリブA 02	0	折れリブ (RT6移行リブ図柄)
ベルA	リプレイ	フランク	C 折れリブA 03	0	
ベルB	リプレイ	白セブン	C 折れリブA 04	0	
ベルB	リプレイ	赤セブン	C 折れリブA 05	0	
ベルB	リプレイ	チェリー	C 折れリブA 06	0	
ベルB	リプレイ	フランク	C 折れリブA 07	0	
ベルB	リプレイ	フランク	C 折れリブA 08	0	
リプレイ	リプレイ	赤セブン	C 折れリブA 09	0	

図柄組合せの内容			名称	払出 3BET	略称
コンビネーション					
リプレイ	リプレイ	白セブン	C 折れリブA 10	0	
リプレイ	リプレイ	チェリー	C 折れリブA 11	0	
リプレイ	リプレイ	ブラウン	C 折れリブA 12	0	
赤セブン	リプレイ	BAR	C 折れリブB 01	0	
赤セブン	リプレイ	スイカA	C 折れリブB 02	0	
赤セブン	リプレイ	スイカB	C 折れリブB 03	0	
赤セブン	リプレイ	リプレイ	C 折れリブB 04	0	
白セブン	リプレイ	BAR	C 折れリブB 05	0	
白セブン	リプレイ	スイカA	C 折れリブB 06	0	
白セブン	リプレイ	スイカB	C 折れリブB 07	0	
白セブン	リプレイ	リプレイ	C 折れリブB 08	0	
BAR	リプレイ	BAR	C 折れリブB 09	0	
BAR	リプレイ	スイカA	C 折れリブB 10	0	
BAR	リプレイ	スイカB	C 折れリブB 11	0	
BAR	リプレイ	リプレイ	C 折れリブB 12	0	
スイカA	リプレイ	BAR	C 折れリブB 13	0	
スイカA	リプレイ	スイカA	C 折れリブB 14	0	
スイカA	リプレイ	スイカB	C 折れリブB 15	0	
スイカA	リプレイ	リプレイ	C 折れリブB 16	0	
スイカB	リプレイ	BAR	C 折れリブB 17	0	
スイカB	リプレイ	スイカA	C 折れリブB 18	0	
スイカB	リプレイ	スイカB	C 折れリブB 19	0	
スイカB	リプレイ	リプレイ	C 折れリブB 20	0	
チェリー	リプレイ	BAR	C 折れリブB 21	0	
チェリー	リプレイ	スイカA	C 折れリブB 22	0	
チェリー	リプレイ	スイカB	C 折れリブB 23	0	
チェリー	リプレイ	リプレイ	C 折れリブB 24	0	
ベルA	ベルA	ベルB	C XUベルA 01	15	
ベルA	ベルB	ベルB	C XUベルA 02	15	
ベルB	ベルA	ベルB	C XUベルA 03	15	
ベルB	ベルB	ベルB	C XUベルA 04	15	
ベルA	チェリー	リプレイ	C BTベルA 01	15	
ベルB	チェリー	リプレイ	C BTベルA 02	15	
赤セブン	ベルA	赤セブン	C XDベルA 01	15	
赤セブン	ベルA	白セブン	C XDベルA 02	15	
赤セブン	ベルA	チェリー	C XDベルA 03	15	
赤セブン	ベルA	ブラウン	C XDベルA 04	15	
赤セブン	ベルB	赤セブン	C XDベルA 05	15	
赤セブン	ベルB	白セブン	C XDベルA 06	15	
赤セブン	ベルB	チェリー	C XDベルA 07	15	
赤セブン	ベルB	ブラウン	C XDベルA 08	15	
チェリー	ベルA	赤セブン	C XDベルA 09	15	
チェリー	ベルA	白セブン	C XDベルA 10	15	
チェリー	ベルA	チェリー	C XDベルA 11	15	
チェリー	ベルA	ブラウン	C XDベルA 12	15	
チェリー	ベルB	赤セブン	C XDベルA 13	15	
チェリー	ベルB	白セブン	C XDベルA 14	15	
チェリー	ベルB	チェリー	C XDベルA 15	15	
チェリー	ベルB	ブラウン	C XDベルA 16	15	
ブラウン	ベルA	赤セブン	C XDベルA 17	15	
ブラウン	ベルA	白セブン	C XDベルA 18	15	
ブラウン	ベルA	チェリー	C XDベルA 19	15	
ブラウン	ベルA	ブラウン	C XDベルA 20	15	
ブラウン	ベルB	赤セブン	C XDベルA 21	15	
ブラウン	ベルB	白セブン	C XDベルA 22	15	
ブラウン	ベルB	チェリー	C XDベルA 23	15	

【図 1 1 2】

組み合わせの内容		名称	払出 3BET	略称
コンビネーション				
ブラック	ベルB	C XDベルA 24	15	右下がりベルA
チェリー	ベルA	C XDベルB 01	15	
チェリー	ベルB	C XDベルC 02	15	
ブラック	ベルC	C XDベルD 03	15	
ブラック	ベルB	C XDベルB 04	15	右下がりベルB
リプレイ	ベルA	C XDベルB 05	15	
リプレイ	ベルB	C XDベルB 06	15	
赤セブン	リプレイ	C TPベルA 01	15	上段ベルA
チェリー	リプレイ	C TPベルA 02	15	
ブラック	リプレイ	C TPベルA 03	15	
スイカA	ベルA	C CTベルA 01	15	中段ベルA
スイカA	ベルB	C CTベルA 02	15	
リプレイ	ベルA	C CTベルA 03	15	
リプレイ	ベルB	C CTベルA 04	15	
ベルA	ベルA	C XUベルB 01	15	右上がりベルB
ベルA	ベルB	C XUベルB 02	15	
ベルB	ベルA	C XUベルB 03	15	
ベルB	ベルB	C XUベルB 04	15	
赤セブン	リプレイ	C TPベルA 01	15	上段ベルB
チェリー	リプレイ	C TPベルA 02	15	
ベルA	チェリー	C BTベルB 01	4	
ベルA	チェリー	C BTベルB 02	4	
ベルA	チェリー	C BTベルB 03	4	
ベルA	チェリー	C BTベルB 04	4	下段ベルB
ベルB	チェリー	C BTベルB 05	4	
ベルB	チェリー	C BTベルB 06	4	
ベルB	チェリー	C BTベルB 07	4	
ベルB	チェリー	C BTベルB 08	4	
赤セブン	ベルA	C CTベルB 01	4	
赤セブン	ベルB	C CTベルB 02	4	
スイカA	ベルA	C CTベルB 03	4	中段ベルB
スイカA	ベルB	C CTベルB 04	4	
スイカA	スイカA	C XUスイカ 01	4	
スイカA	スイカA	C XUスイカ 02	4	右上がりスイカ
スイカA	スイカB	C XUスイカ 03	4	
スイカA	スイカB	C XUスイカ 04	4	
リプレイ	スイカA	C XDスイカ 01	4	右下がりスイカ
リプレイ	スイカB	C XDスイカ 02	4	
スイカA	スイカA	C 山スイカ 01	4	
スイカA	スイカB	C 山スイカ 02	4	小山スイカ
リプレイ	スイカA	C Vスイカ 01	4	
リプレイ	スイカA	C Vスイカ 02	4	
リプレイ	スイカB	C Vスイカ 03	4	小Vスイカ
リプレイ	スイカB	C Vスイカ 04	4	
ベルA	スイカA	C CTスイカ 01	4	
ベルA	スイカB	C CTスイカ 02	4	
ベルB	スイカA	C CTスイカ 03	4	中段スイカ
ベルB	スイカB	C CTスイカ 04	4	
ブラック	スイカA	C CTスイカ 05	4	
ブラック	スイカB	C CTスイカ 06	4	
BAR	赤セブン	C チャンス役 01	4	単チェリー
BAR	赤セブン	C チャンス役 02	4	
BAR	白セブン	C チャンス役 03	4	
BAR	白セブン	C チャンス役 04	4	
BAR	BAR	C チャンス役 05	4	
BAR	BAR	C チャンス役 06	4	

図門観音寺の内容				転出	略称
コンピネーション				3BET	
BAR	スイカB	ブランク	C チャンス役 07	4	
BAR	スイカB	リプレイ	C チャンス役 08	4	
スイカB	赤セブン	ブランク	C チャンス役 09	4	
スイカB	赤セブン	リプレイ	C チャンス役 10	4	
スイカB	白セブン	ブランク	C チャンス役 11	4	
スイカB	白セブン	リプレイ	C チャンス役 12	4	
スイカB	BAR	ブランク	C チャンス役 13	4	
スイカB	BAR	リプレイ	C チャンス役 14	4	
スイカB	スイカB	ブランク	C チャンス役 15	4	
スイカB	スイカB	リプレイ	C チャンス役 16	4	
チェリー	赤セブン	ブランク	C チャンス役 17	4	
チェリー	赤セブン	リプレイ	C チャンス役 18	4	
チェリー	白セブン	ブランク	C チャンス役 19	4	
チェリー	白セブン	リプレイ	C チャンス役 20	4	
チェリー	BAR	ブランク	C チャンス役 21	4	
チェリー	BAR	リプレイ	C チャンス役 22	4	
チェリー	スイカB	ブランク	C チャンス役 23	4	
チェリー	スイカB	リプレイ	C チャンス役 24	4	
スイカA	チェリー	スイカA	C 制勝チャンスA 01	1	
スイカA	チェリー	スイカB	C 制勝チャンスA 02	1	
スイカA	チェリー	ベルB	C 制勝チャンスA 03	1	
リプレイ	チェリー	スイカA	C 制勝チャンスA 04	1	
リプレイ	チェリー	スイカB	C 制勝チャンスA 05	1	
リプレイ	チェリー	ベルB	C 制勝チャンスA 06	1	
ベルA	チェリー	ベルA	C 制勝チャンスB 01	1	
ベルB	チェリー	ベルA	C 制勝チャンスB 02	1	
ブランク	チェリー	ベルA	C 制勝チャンスC	1	
赤セブン	赤セブン	リプレイ	C 制勝チャンスD 01	1	
赤セブン	白セブン	リプレイ	C 制勝チャンスD 02	1	
赤セブン	BAR	リプレイ	C 制勝チャンスD 03	1	
赤セブン	スイカB	リプレイ	C 制勝チャンスD 04	1	
赤セブン	赤セブン	リプレイ	C 制勝チャンスD 05	1	
白セブン	白セブン	リプレイ	C 制勝チャンスD 06	1	
白セブン	BAR	リプレイ	C 制勝チャンスD 07	1	
白セブン	スイカB	リプレイ	C 制勝チャンスD 08	1	
ベルA	ベルA	リプレイ	C 維持山ベル 01	1	
ベルA	ベルB	リプレイ	C 維持山ベル 02	1	
ベルB	ベルA	リプレイ	C 維持山ベル 03	1	
ベルB	ベルB	リプレイ	C 維持山ベル 04	1	
赤セブン	ベルA	ベルB	C 維持山ベル 05	1	
赤セブン	ベルB	ベルB	C 維持山ベル 02	1	
チェリー	ベルA	ベルB	C 維持Vベル 03	1	
チェリー	ベルB	ベルB	C 維持Vベル 04	1	
ブランク	ベルA	ベルB	C 維持Vベル 05	1	
ブランク	ベルB	ベルB	C 維持Vベル 06	1	
ベルA	ベルA	赤セブン	C RT1山ベル 01	1	
ベルA	ベルA	白セブン	C RT1山ベル 02	1	
ベルA	ベルA	チェリー	C RT1山ベル 03	1	
ベルA	ベルA	ブランク	C RT1山ベル 04	1	
ベルA	ベルB	赤セブン	C RT1山ベル 05	1	
ベルA	ベルB	白セブン	C RT1山ベル 06	1	
ベルA	ベルB	チェリー	C RT1山ベル 07	1	
ベルA	ベルB	ブランク	C RT1山ベル 08	1	
ベルB	ベルA	赤セブン	C RT1山ベル 09	1	
ベルB	ベルA	白セブン	C RT1山ベル 10	1	
ベルB	ベルA	チェリー	C RT1山ベル 11	1	

【図 1 1 3】

図柄組合せの内容			名称	払出 3BET	略称
コンビネーション					
ベルB	ベルA	ブランク	C RT1山ベル 12	1	移行小山ベル (RT1移行ベル図柄)
ベルB	ベルB	赤セブン	C RT1山ベル 13	1	
ベルB	ベルB	白セブン	C RT1山ベル 14	1	
ベルB	ベルB	チェリー	C RT1山ベル 15	1	
ベルB	ベルB	ブランク	C RT1山ベル 16	1	
赤セブン	ベルA	ベルA	C RT1Vベル 01	1	移行小Vベル (RT1移行ベル図柄)
赤セブン	ベルB	ベルA	C RT1Vベル 02	1	
チェリー	ベルA	ベルA	C RT1Vベル 03	1	
チェリー	ベルB	ベルA	C RT1Vベル 04	1	
ブランク	ベルA	ベルA	C RT1Vベル 05	1	
ブランク	ベルB	ベルA	C RT1Vベル 06	1	チャンス目
ベルA	チェリー	スイカA	C 特殊役1st 01	1	
ベルA	チェリー	ベルB	C 特殊役1st 02	1	
ベルB	チェリー	スイカA	C 特殊役1st 03	1	
ベルB	チェリー	ベルB	C 特殊役1st 04	1	
赤セブン	ベルA	BAR	C 特殊役213A 01	1	
赤セブン	ベルA	スイカA	C 特殊役213A 02	1	
赤セブン	ベルA	スイカB	C 特殊役213A 03	1	
赤セブン	ベルB	BAR	C 特殊役213A 04	1	
赤セブン	ベルB	スイカA	C 特殊役213A 05	1	
赤セブン	ベルB	スイカB	C 特殊役213A 06	1	
チェリー	ベルA	BAR	C 特殊役213B 01	1	
チェリー	ベルA	スイカA	C 特殊役213B 02	1	
チェリー	ベルA	スイカB	C 特殊役213B 03	1	
チェリー	ベルB	BAR	C 特殊役213B 04	1	
チェリー	ベルB	スイカA	C 特殊役213B 05	1	
チェリー	ベルB	スイカB	C 特殊役213B 06	1	
ブランク	ベルA	BAR	C 特殊役213B 07	1	
ブランク	ベルA	スイカA	C 特殊役213B 08	1	
ブランク	ベルA	スイカB	C 特殊役213B 09	1	
ブランク	ベルB	BAR	C 特殊役213B 10	1	
ブランク	ベルB	スイカA	C 特殊役213B 11	1	
ブランク	ベルB	スイカB	C 特殊役213B 12	1	
スイカA	ベルA	赤セブン	C 特殊役231A 01	1	
スイカA	ベルA	白セブン	C 特殊役231A 02	1	
スイカA	ベルA	チェリー	C 特殊役231A 03	1	
スイカA	ベルA	ブランク	C 特殊役231A 04	1	
スイカA	ベルB	赤セブン	C 特殊役231A 05	1	
スイカA	ベルB	白セブン	C 特殊役231A 06	1	
スイカA	ベルB	チェリー	C 特殊役231A 07	1	
スイカA	ベルB	ブランク	C 特殊役231A 08	1	
リプレイ	ベルA	赤セブン	C 特殊役231B 01	1	
リプレイ	ベルA	白セブン	C 特殊役231B 02	1	
リプレイ	ベルA	チェリー	C 特殊役231B 03	1	
リプレイ	ベルA	ブランク	C 特殊役231B 04	1	
リプレイ	ベルB	赤セブン	C 特殊役231B 05	1	
リプレイ	ベルB	白セブン	C 特殊役231B 06	1	
リプレイ	ベルB	チェリー	C 特殊役231B 07	1	
リプレイ	ベルB	ブランク	C 特殊役231B 08	1	
スイカA	ベルA	ベルA	C 特殊役312 01	1	
スイカA	ベルB	ベルA	C 特殊役312 02	1	
リプレイ	ベルA	ベルA	C 特殊役312 03	1	
リプレイ	ベルB	ベルA	C 特殊役312 04	1	
スイカA	スイカA	ベルA	C 特殊役321 01	1	
スイカA	ブランク	ベルA	C 特殊役321 02	1	
リプレイ	スイカA	ベルA	C 特殊役321 03	1	

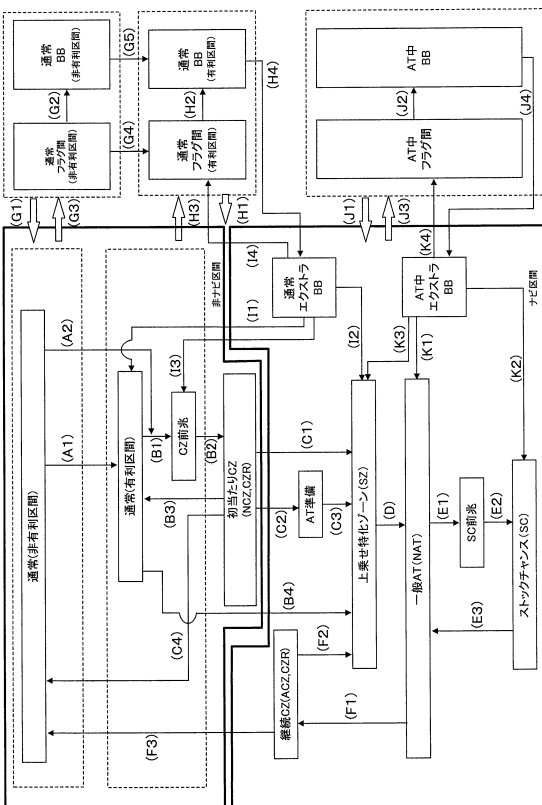
【図 1 1 4】

図柄組合せの内容			私出 3BET	略称
コンビネーション				
リプレイ	ブランク	ベルA	C 特殊役321 04	リーチ目
赤セブン	赤セブン	チェリー	C 特殊役A 01	
赤セブン	赤セブン	ブランク	C 特殊役A 02	
赤セブン	白セブン	赤セブン	C 特殊役B 01	
赤セブン	BAR	赤セブン	C 特殊役B 02	
白セブン	赤セブン	赤セブン	C 特殊役C 01	
ブランク	赤セブン	赤セブン	C 特殊役C 02	
赤セブン	白セブン	赤セブン	C 特殊役D 01	
赤セブン	白セブン	チェリー	C 特殊役D 02	
赤セブン	BAR	白セブン	C 特殊役D 03	
赤セブン	BAR	チェリー	C 特殊役D 04	
赤セブン	スイカB	白セブン	C 特殊役D 05	
赤セブン	スイカB	チェリー	C 特殊役D 06	
白セブン	赤セブン	チェリー	C 特殊役E 01	
白セブン	赤セブン	ブランク	C 特殊役E 02	
白セブン	赤セブン	ブランク	C 特殊役E 03	
ブランク	赤セブン	白セブン	C 特殊役E 04	
ブランク	赤セブン	チェリー	C 特殊役E 05	
ブランク	赤セブン	ブランク	C 特殊役E 06	
チェリー	白セブン	赤セブン	C 特殊役F 01	
チェリー	BAR	赤セブン	C 特殊役F 02	
チェリー	スイカB	赤セブン	C 特殊役F 03	
ブランク	白セブン	赤セブン	C 特殊役F 04	
ブランク	BAR	赤セブン	C 特殊役F 05	
ブランク	スイカB	赤セブン	C 特殊役F 06	
スイカA	白セブン	リプレイ	C 特殊役G 01	
スイカA	BAR	リプレイ	C 特殊役G 02	
スイカA	スイカB	リプレイ	C 特殊役G 03	
リプレイ	白セブン	リプレイ	C 特殊役G 04	
リプレイ	BAR	リプレイ	C 特殊役G 05	
リプレイ	スイカB	リプレイ	C 特殊役G 06	
スイカA	スイカA	BAR	C 特殊役H 01	
スイカA	スイカB	BAR	C 特殊役H 02	
スイカA	ブランク	BAR	C 特殊役H 03	
リプレイ	スイカA	BAR	C 特殊役H 04	
リプレイ	スイカB	BAR	C 特殊役H 05	
リプレイ	ブランク	BAR	C 特殊役H 06	
ベルA	スイカA	スイカA	C 特殊役I 01	
ベルA	スイカA	ベルB	C 特殊役I 02	
ベルA	ブランク	スイカA	C 特殊役I 03	
ベルA	ブランク	ベルB	C 特殊役I 04	
ベルB	スイカA	スイカA	C 特殊役I 05	
ベルB	スイカA	ベルB	C 特殊役I 06	
ベルB	ブランク	スイカA	C 特殊役I 07	
ベルB	ブランク	ベルB	C 特殊役I 08	
ベルB	赤セブン	ベルA	C 特殊役J	
ブランク	スイカA	BAR	C 特殊役K 01	
ブランク	スイカB	BAR	C 特殊役K 02	
ブランク	チェリー	BAR	C 特殊役K 03	
ブランク	スイカA	スイカA	C 特殊役L 01	
ブランク	スイカA	ベルB	C 特殊役L 02	
ブランク	ブランク	スイカA	C 特殊役L 03	
ブランク	ブランク	ベルB	C 特殊役L 04	
ブランク	白セブン	ベルA	C 特殊役M 01	
ブランク	BAR	ベルA	C 特殊役M 02	
ブランク	ブランク	ベルA	C 特殊役M 03	

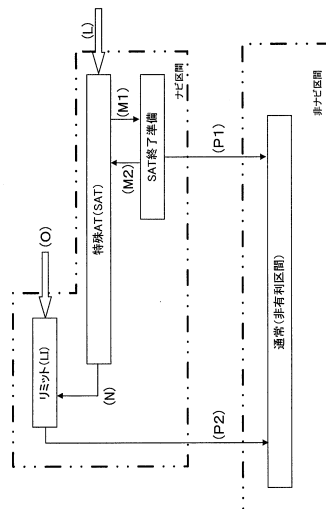
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



30

40

50

【圖 1 1 7】

移行案件	移行元	移行先	内容
(A1)	通常(非有利区間)	通常(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤
(A2)	通常(非有利区間)	CZ前兆	有利区間移行抽籤の当選時にCZ移行抽籤に当籤
(B1)	通常(有利区間)	CZ前兆	CZ移行抽籤に当籤
(B2)	CZ前兆	初当たりCZ	前兆G数を消化
(B3)	初当たりCZ	通常(有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、通常(有利区間)移行条件を満たす
(B4)	通常(有利区間)	SZ(上乗せ特化ゾーン)	RT3またはRT6で特定役(7揃いワIP)に当籤、または、RT6でBB当籤
(C1)	初当たりCZ	SZ(上乗せ特化ゾーン)	AT移行抽籤に当籤、かつ、高RT(RT3)
(C2)	初当たりCZ	AT準備	AT移行抽籤に当籤、かつ、低RT(RTO,RT1,RT2)
(C3)	一般AT(NAT)	SC(ストックチャンス)前兆	前兆G数を消化
(C4)	初当たりCZ	通常(非有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、通常(有利区間)移行条件を満たさない
(D)	SZ(上乗せ特化ゾーン)	一般AT	SZ終了条件成立
(E1)	一般AT	SC(ストックチャンス)前兆	SC移行抽籤に当籤、かつ、前兆あり
(E2)	SC(ストックチャンス)前兆	SC(ストックチャンス)	前兆G数を消化
(E3)	SC(ストックチャンス)	一般AT	SCの規定ゲーム数消化
(F1)	一般AT(NAT)	継続CZ	一般ATのG数消化
(F2)	継続CZ	SZ(上乗せ特化ゾーン)	AT移行抽籤に当籤、又は、ストック放出
(F3)	継続CZ	通常(非有利区間)	AT移行抽籤に非当籤、かつ、ストックなし
(G1)	通常BB(非有利区間)	通常(非有利区間)	通常BB(非有利区間)終了
(G2)	通常フラグ間(非有利区間)	通常BB(非有利区間)	BB入賞
(G3)	通常(非有利区間)	通常フラグ間(非有利区間)	BB当籤
(G4)	通常フラグ間(非有利区間)	通常フラグ間(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤
(G5)	通常BB(非有利区間)	通常BB(有利区間)	有利区間移行抽籤に当籤

【図 1 1 8】

移行条件	移行元	移行先	内容
(H1)	通常フラグ間(有利区間)	特定状態A	通常BB(有利区間)終了(エクストラBBに移行せず)
(H2)	通常フラグ間(有利区間)	通常BB(有利区間)	BB入賞
(H3)	特定状態B	通常フラグ間(有利区間)	BB当籤
(H4)	通常BB(有利区間)	通常エクストラBB	BB終了+エクストラBBの移行条件成立
(I1)	通常エクストラBB	通常(有利区間)	エクストラBB終了、かつ、BB当籤時の遊技状態が通常(有利区間)
(I2)	通常エクストラBB	SZ(上乗せ特化ゾーン)	エクストラBB終了、かつ、当該エクストラBB中に特定役(9揃いリプ)またはBBに当籤
(I3)	通常エクストラBB	CZ前兆	エクストラBB終了、かつ、当該通常BBの当選時の遊技状態がCZ前兆
(I4)	通常エクストラBB	通常フラグ間(有利区間)	BB当籤(当該BB(エクストラBB)終了後にSZに移行(12))
(J1)	AT中BB	特定状態C	AT中BB終了(エクストラBBに移行せず)
(J2)	AT中フラグ間	AT中BB	BB入賞
(J3)	特定状態D	AT中フラグ間	BB当籤
(J4)	AT中BB	AT中エクストラBB	BB終了+エクストラBBの移行条件成立
(K1)	AT中エクストラBB	一般AT	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態が一般AT
(K2)	AT中エクストラBB	SC(ストックチャンス)	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態がSC
(K3)	AT中エクストラBB	SZ(上乗せ特化ゾーン)	エクストラBB終了、かつ、当該BBの当籤時の遊技状態がSZ
(K4)	AT中エクストラBB	AT中フラグ間	BB当籤
(L)	特定状態E	特殊AT(SAT)	特殊AT移行条件成立
(M1)	特殊AT(SAT)	SAT終了準備	継続抽選で非当籤
(M2)	SAT終了準備	特殊AT(SAT)	復活抽籤で当籤
(N)	特殊AT(SAT)	リミット(LI)	BBフラグ間の状態で当該セットの差枚数が0枚(当該セットの終了)
(O)	特定状態F	リミット(LI)	リミット移行条件成立
(P1)	SAT終了準備	通常(非有利区間)	復活抽籤で非当籤
(P2)	リミット(LI)	通常(非有利区間)	BB入賞、または、有利区間遊技数消化

10

【図 1 1 9】

B6新築中棟									
2-3-1	2-3-2	2-3-3	2-3-4	2-3-5	2-3-6	2-3-7	2-3-8	2-3-9	2-3-10
第1期A棟	第2期A棟	第3期A棟	第4期A棟	第5期A棟	第6期A棟	第7期A棟	第8期A棟	第9期A棟	第10期A棟
第1期B棟	第2期B棟	第3期B棟	第4期B棟	第5期B棟	第6期B棟	第7期B棟	第8期B棟	第9期B棟	第10期B棟
第1期C棟	第2期C棟	第3期C棟	第4期C棟	第5期C棟	第6期C棟	第7期C棟	第8期C棟	第9期C棟	第10期C棟
第1期D棟	第2期D棟	第3期D棟	第4期D棟	第5期D棟	第6期D棟	第7期D棟	第8期D棟	第9期D棟	第10期D棟
第1期E棟	第2期E棟	第3期E棟	第4期E棟	第5期E棟	第6期E棟	第7期E棟	第8期E棟	第9期E棟	第10期E棟
第1期F棟	第2期F棟	第3期F棟	第4期F棟	第5期F棟	第6期F棟	第7期F棟	第8期F棟	第9期F棟	第10期F棟
第1期G棟	第2期G棟	第3期G棟	第4期G棟	第5期G棟	第6期G棟	第7期G棟	第8期G棟	第9期G棟	第10期G棟
第1期H棟	第2期H棟	第3期H棟	第4期H棟	第5期H棟	第6期H棟	第7期H棟	第8期H棟	第9期H棟	第10期H棟
第1期I棟	第2期I棟	第3期I棟	第4期I棟	第5期I棟	第6期I棟	第7期I棟	第8期I棟	第9期I棟	第10期I棟
第1期J棟	第2期J棟	第3期J棟	第4期J棟	第5期J棟	第6期J棟	第7期J棟	第8期J棟	第9期J棟	第10期J棟
第1期K棟	第2期K棟	第3期K棟	第4期K棟	第5期K棟	第6期K棟	第7期K棟	第8期K棟	第9期K棟	第10期K棟
第1期L棟	第2期L棟	第3期L棟	第4期L棟	第5期L棟	第6期L棟	第7期L棟	第8期L棟	第9期L棟	第10期L棟
第1期M棟	第2期M棟	第3期M棟	第4期M棟	第5期M棟	第6期M棟	第7期M棟	第8期M棟	第9期M棟	第10期M棟
第1期N棟	第2期N棟	第3期N棟	第4期N棟	第5期N棟	第6期N棟	第7期N棟	第8期N棟	第9期N棟	第10期N棟
第1期O棟	第2期O棟	第3期O棟	第4期O棟	第5期O棟	第6期O棟	第7期O棟	第8期O棟	第9期O棟	第10期O棟
第1期P棟	第2期P棟	第3期P棟	第4期P棟	第5期P棟	第6期P棟	第7期P棟	第8期P棟	第9期P棟	第10期P棟
第1期Q棟	第2期Q棟	第3期Q棟	第4期Q棟	第5期Q棟	第6期Q棟	第7期Q棟	第8期Q棟	第9期Q棟	第10期Q棟
第1期R棟	第2期R棟	第3期R棟	第4期R棟	第5期R棟	第6期R棟	第7期R棟	第8期R棟	第9期R棟	第10期R棟
第1期S棟	第2期S棟	第3期S棟	第4期S棟	第5期S棟	第6期S棟	第7期S棟	第8期S棟	第9期S棟	第10期S棟
第1期T棟	第2期T棟	第3期T棟	第4期T棟	第5期T棟	第6期T棟	第7期T棟	第8期T棟	第9期T棟	第10期T棟
第1期U棟	第2期U棟	第3期U棟	第4期U棟	第5期U棟	第6期U棟	第7期U棟	第8期U棟	第9期U棟	第10期U棟
第1期V棟	第2期V棟	第3期V棟	第4期V棟	第5期V棟	第6期V棟	第7期V棟	第8期V棟	第9期V棟	第10期V棟
第1期W棟	第2期W棟	第3期W棟	第4期W棟	第5期W棟	第6期W棟	第7期W棟	第8期W棟	第9期W棟	第10期W棟
第1期X棟	第2期X棟	第3期X棟	第4期X棟	第5期X棟	第6期X棟	第7期X棟	第8期X棟	第9期X棟	第10期X棟
第1期Y棟	第2期Y棟	第3期Y棟	第4期Y棟	第5期Y棟	第6期Y棟	第7期Y棟	第8期Y棟	第9期Y棟	第10期Y棟
第1期Z棟	第2期Z棟	第3期Z棟	第4期Z棟	第5期Z棟	第6期Z棟	第7期Z棟	第8期Z棟	第9期Z棟	第10期Z棟
第1期AA棟	第2期AA棟	第3期AA棟	第4期AA棟	第5期AA棟	第6期AA棟	第7期AA棟	第8期AA棟	第9期AA棟	第10期AA棟
第1期AB棟	第2期AB棟	第3期AB棟	第4期AB棟	第5期AB棟	第6期AB棟	第7期AB棟	第8期AB棟	第9期AB棟	第10期AB棟
第1期AC棟	第2期AC棟	第3期AC棟	第4期AC棟	第5期AC棟	第6期AC棟	第7期AC棟	第8期AC棟	第9期AC棟	第10期AC棟
第1期AD棟	第2期AD棟	第3期AD棟	第4期AD棟	第5期AD棟	第6期AD棟	第7期AD棟	第8期AD棟	第9期AD棟	第10期AD棟
第1期AE棟	第2期AE棟	第3期AE棟	第4期AE棟	第5期AE棟	第6期AE棟	第7期AE棟	第8期AE棟	第9期AE棟	第10期AE棟
第1期AF棟	第2期AF棟	第3期AF棟	第4期AF棟	第5期AF棟	第6期AF棟	第7期AF棟	第8期AF棟	第9期AF棟	第10期AF棟
第1期AG棟	第2期AG棟	第3期AG棟	第4期AG棟	第5期AG棟	第6期AG棟	第7期AG棟	第8期AG棟	第9期AG棟	第10期AG棟
第1期AH棟	第2期AH棟	第3期AH棟	第4期AH棟	第5期AH棟	第6期AH棟	第7期AH棟	第8期AH棟	第9期AH棟	第10期AH棟
第1期AI棟	第2期AI棟	第3期AI棟	第4期AI棟	第5期AI棟	第6期AI棟	第7期AI棟	第8期AI棟	第9期AI棟	第10期AI棟
第1期AJ棟	第2期AJ棟	第3期AJ棟	第4期AJ棟	第5期AJ棟	第6期AJ棟	第7期AJ棟	第8期AJ棟	第9期AJ棟	第10期AJ棟
第1期AK棟	第2期AK棟	第3期AK棟	第4期AK棟	第5期AK棟	第6期AK棟	第7期AK棟	第8期AK棟	第9期AK棟	第10期AK棟
第1期AL棟	第2期AL棟	第3期AL棟	第4期AL棟	第5期AL棟	第6期AL棟	第7期AL棟	第8期AL棟	第9期AL棟	第10期AL棟
第1期AM棟	第2期AM棟	第3期AM棟	第4期AM棟	第5期AM棟	第6期AM棟	第7期AM棟	第8期AM棟	第9期AM棟	第10期AM棟
第1期AN棟	第2期AN棟	第3期AN棟	第4期AN棟	第5期AN棟	第6期AN棟	第7期AN棟	第8期AN棟	第9期AN棟	第10期AN棟
第1期AO棟	第2期AO棟	第3期AO棟	第4期AO棟	第5期AO棟	第6期AO棟	第7期AO棟	第8期AO棟	第9期AO棟	第10期AO棟
第1期AP棟	第2期AP棟	第3期AP棟	第4期AP棟	第5期AP棟	第6期AP棟	第7期AP棟	第8期AP棟	第9期AP棟	第10期AP棟
第1期AQ棟	第2期AQ棟	第3期AQ棟	第4期AQ棟	第5期AQ棟	第6期AQ棟	第7期AQ棟	第8期AQ棟	第9期AQ棟	第10期AQ棟
第1期AR棟	第2期AR棟	第3期AR棟	第4期AR棟	第5期AR棟	第6期AR棟	第7期AR棟	第8期AR棟	第9期AR棟	第10期AR棟
第1期AS棟	第2期AS棟	第3期AS棟	第4期AS棟	第5期AS棟	第6期AS棟	第7期AS棟	第8期AS棟	第9期AS棟	第10期AS棟
第1期AT棟	第2期AT棟	第3期AT棟	第4期AT棟	第5期AT棟	第6期AT棟	第7期AT棟	第8期AT棟	第9期AT棟	第10期AT棟
第1期AU棟	第2期AU棟	第3期AU棟	第4期AU棟	第5期AU棟	第6期AU棟	第7期AU棟	第8期AU棟	第9期AU棟	第10期AU棟
第1期AV棟	第2期AV棟	第3期AV棟	第4期AV棟	第5期AV棟	第6期AV棟	第7期AV棟	第8期AV棟	第9期AV棟	第10期AV棟
第1期AW棟	第2期AW棟	第3期AW棟	第4期AW棟	第5期AW棟	第6期AW棟	第7期AW棟	第8期AW棟	第9期AW棟	第10期AW棟
第1期AX棟	第2期AX棟	第3期AX棟	第4期AX棟	第5期AX棟	第6期AX棟	第7期AX棟	第8期AX棟	第9期AX棟	第10期AX棟
第1期AY棟	第2期AY棟	第3期AY棟	第4期AY棟	第5期AY棟	第6期AY棟	第7期AY棟	第8期AY棟	第9期AY棟	第10期AY棟
第1期AZ棟	第2期AZ棟	第3期AZ棟	第4期AZ棟	第5期AZ棟	第6期AZ棟	第7期AZ棟	第8期AZ棟	第9期AZ棟	第10期AZ棟
第1期BA棟	第2期BA棟	第3期BA棟	第4期BA棟	第5期BA棟	第6期BA棟	第7期BA棟	第8期BA棟	第9期BA棟	第10期BA棟
第1期BB棟	第2期BB棟	第3期BB棟	第4期BB棟	第5期BB棟	第6期BB棟	第7期BB棟	第8期BB棟	第9期BB棟	第10期BB棟
第1期BC棟	第2期BC棟	第3期BC棟	第4期BC棟	第5期BC棟	第6期BC棟	第7期BC棟	第8期BC棟	第9期BC棟	第10期BC棟
第1期BD棟	第2期BD棟	第3期BD棟	第4期BD棟	第5期BD棟	第6期BD棟	第7期BD棟	第8期BD棟	第9期BD棟	第10期BD棟
第1期BE棟	第2期BE棟	第3期BE棟	第4期BE棟	第5期BE棟	第6期BE棟	第7期BE棟	第8期BE棟	第9期BE棟	第10期BE棟
第1期BF棟	第2期BF棟	第3期BF棟	第4期BF棟	第5期BF棟	第6期BF棟	第7期BF棟	第8期BF棟	第9期BF棟	第10期BF棟
第1期BG棟	第2期BG棟	第3期BG棟	第4期BG棟	第5期BG棟	第6期BG棟	第7期BG棟	第8期BG棟	第9期BG棟	第10期BG棟
第1期BH棟	第2期BH棟	第3期BH棟	第4期BH棟	第5期BH棟	第6期BH棟	第7期BH棟	第8期BH棟	第9期BH棟	第10期BH棟
第1期BI棟	第2期BI棟	第3期BI棟	第4期BI棟	第5期BI棟	第6期BI棟	第7期BI棟	第8期BI棟	第9期BI棟	第10期BI棟
第1期BJ棟	第2期BJ棟	第3期BJ棟	第4期BJ棟	第5期BJ棟	第6期BJ棟	第7期BJ棟	第8期BJ棟	第9期BJ棟	第10期BJ棟
第1期BK棟	第2期BK棟	第3期BK棟	第4期BK棟	第5期BK棟	第6期BK棟	第7期BK棟	第8期BK棟	第9期BK棟	第10期BK棟
第1期BL棟	第2期BL棟	第3期BL棟	第4期BL棟	第5期BL棟	第6期BL棟	第7期BL棟	第8期BL棟	第9期BL棟	第10期BL棟
第1期BM棟	第2期BM棟	第3期BM棟	第4期BM棟	第5期BM棟	第6期BM棟	第7期BM棟	第8期BM棟	第9期BM棟	第10期BM棟
第1期BN棟	第2期BN棟	第3期BN棟	第4期BN棟	第5期BN棟	第6期BN棟	第7期BN棟	第8期BN棟	第9期BN棟	第10期BN棟
第1期BO棟	第2期BO棟	第3期BO棟	第4期BO棟	第5期BO棟	第6期BO棟	第7期BO棟	第8期BO棟	第9期BO棟	第10期BO棟
第1期BP棟	第2期BP棟	第3期BP棟	第4期BP棟	第5期BP棟	第6期BP棟	第7期BP棟	第8期BP棟	第9期BP棟	第10期BP棟
第1期BQ棟	第2期BQ棟	第3期BQ棟	第4期BQ棟	第5期BQ棟	第6期BQ棟	第7期BQ棟	第8期BQ棟	第9期BQ棟	第10期BQ棟
第1期BR棟	第2期BR棟	第3期BR棟	第4期BR棟	第5期BR棟	第6期BR棟	第7期BR棟	第8期BR棟	第9期BR棟	第10期BR棟
第1期BS棟	第2期BS棟	第3期BS棟	第4期BS棟	第5期BS棟	第6期BS棟	第7期BS棟	第8期BS棟	第9期BS棟	第10期BS棟
第1期BT棟	第2期BT棟	第3期BT棟	第4期BT棟	第5期BT棟	第6期BT棟	第7期BT棟	第8期BT棟	第9期BT棟	第10期BT棟
第1期BU棟	第2期BU棟	第3期BU棟	第4期BU棟	第5期BU棟	第6期BU棟	第7期BU棟	第8期BU棟	第9期BU棟	第10期BU棟
第1期BV棟	第2期BV棟	第3期BV棟	第4期BV棟	第5期BV棟	第6期BV棟	第7期BV棟	第8期BV棟	第9期BV棟	第10期BV棟
第1期BW棟	第2期BW棟	第3期BW棟	第4期BW棟	第5期BW棟	第6期BW棟	第7期BW棟	第8期BW棟	第9期BW棟	第10期BW棟
第1期BX棟	第2期BX棟	第3期BX棟	第4期BX棟	第5期BX棟	第6期BX棟	第7期BX棟	第8期BX棟	第9期BX棟	第10期BX棟
第1期BY棟	第2期BY棟	第3期BY棟	第4期BY棟	第5期BY棟	第6期BY棟	第7期BY棟	第8期BY棟	第9期BY棟	第10期BY棟
第1期BZ棟	第2期BZ棟	第3期BZ棟	第4期BZ棟	第5期BZ棟	第6期BZ棟	第7期BZ棟	第8期BZ棟	第9期BZ棟	第10期BZ棟
第1期CA棟	第2期CA棟	第3期CA棟	第4期CA棟	第5期CA棟	第6期CA棟	第7期CA棟	第8期CA棟	第9期CA棟	第10期CA棟
第1期CB棟	第2期CB棟	第3期CB棟	第4期CB棟	第5期CB棟	第6期CB棟	第7期CB棟	第8期CB棟	第9期CB棟	第10期CB棟
第1期CC棟	第2期CC棟	第3期CC棟	第4期CC棟	第5期CC棟	第6期CC棟	第7期CC棟	第8期CC棟	第9期CC棟	第10期CC棟
第1期CD棟	第2期CD棟	第3期CD棟	第4期CD棟	第5期CD棟	第6期CD棟	第7期CD棟	第8期CD棟	第9期CD棟	第10期CD棟
第1期CE棟	第2期CE棟	第3期CE棟	第4期CE棟	第5期CE棟	第6期CE棟	第7期CE棟	第8期CE棟	第9期CE棟	第10期CE棟
第1期CF棟	第2期CF棟	第3期CF棟	第4期CF棟	第5期CF棟	第6期CF棟	第7期CF棟	第8期CF棟	第9期CF棟	第10期CF棟
第1期CG棟	第2期CG棟	第3期CG棟	第4期CG棟	第5期CG棟	第6期CG棟	第7期CG棟	第8期CG棟	第9期CG棟	第10期CG棟
第1期CH棟	第2期CH棟	第3期CH棟	第4期CH棟	第5期CH棟	第6期CH棟	第7期CH棟	第8期CH棟	第9期CH棟	第10期CH棟
第1期CI棟	第2期CI棟	第3期CI棟	第4期CI棟	第5期CI棟	第6期CI棟	第7期CI棟	第8期CI棟	第9期CI棟	第10期CI棟
第1期CJ棟	第2期CJ棟	第3期CJ棟	第4期CJ棟	第5期CJ棟	第6期CJ棟	第7期CJ棟	第8期CJ棟	第9期CJ棟	第10期CJ棟
第1期CK棟	第2期CK棟	第3期CK棟	第4期CK棟	第5期CK棟	第6期CK棟	第7期CK棟	第8期CK棟	第9期CK棟	第10期CK棟
第1期CL棟	第2期CL棟	第3期CL棟	第4期CL棟	第5期CL棟	第6期CL棟	第7期CL棟	第8期CL棟	第9期CL棟	第10期CL棟
第1期CM棟	第2期CM棟	第3期CM棟	第4期CM棟	第5期CM棟	第6期CM棟	第7期CM棟	第8期CM棟	第9期CM棟	第10期CM棟
第1期CN棟	第2期CN棟	第3期CN棟	第4期CN棟	第5期CN棟	第6期CN棟	第7期CN棟	第8期CN棟	第9期CN棟	第10期CN棟
第1期CO棟	第2期CO棟	第3期CO棟	第4期CO棟	第5期CO棟	第6期CO棟	第7期CO棟	第8期CO棟	第9期CO棟	第10期CO棟
第1期CP棟	第2期CP棟	第3期CP棟	第4期CP棟	第5期CP棟	第6期CP棟	第7期CP棟	第8期CP棟	第9期CP棟	第10期CP棟
第1期CQ棟	第2期CQ棟	第3期CQ棟	第4期CQ棟	第5期CQ棟	第6期CQ棟	第7期CQ棟	第8期CQ棟	第9期CQ棟	第10期CQ棟
第1期CR棟	第2期CR棟	第3期CR棟	第4期CR棟	第5期CR棟	第6期CR棟	第7期CR棟	第8期CR棟	第9期CR棟	第10期CR棟
第1期CS棟	第2期CS棟	第3期CS棟	第4期CS棟	第5期CS棟	第6期CS棟	第7期CS棟	第8期CS棟	第9期CS棟	第10期CS棟
第1期CT棟	第2期CT棟	第3期CT棟	第4期CT棟	第5期CT棟	第6期CT棟	第7期CT棟	第8期CT棟	第9期CT棟	第10期CT棟
第1期CU棟	第2期CU棟	第3期CU棟	第4期CU棟	第5期CU棟	第6期CU棟	第7期CU棟	第8期CU棟	第9期CU棟	第10期CU棟
第1期CV棟	第2期CV棟	第3期CV棟	第4期CV棟	第5期CV棟	第6期CV棟	第7期CV棟	第8期CV棟	第9期CV棟	第10期CV棟
第1期CW棟	第2期CW棟	第3期CW棟	第4期CW棟	第5期CW棟	第6期CW棟	第7期CW棟	第8期CW棟	第9期CW棟	第10期CW棟
第1期CX棟	第2期CX棟	第3期CX棟	第4期CX棟	第5期CX棟	第6期CX棟	第7期CX棟	第8期CX棟	第9期CX棟	第10期CX棟
第1期CY棟	第2期CY棟	第3期CY棟	第4期CY棟	第5期CY棟	第6期CY棟	第7期CY棟	第8期CY棟	第9期CY棟	第10期CY棟
第1期CZ棟	第2期CZ棟	第3期CZ棟	第4期CZ棟	第5期CZ棟	第6期CZ棟	第7期CZ棟	第8期CZ棟	第9期CZ棟	第10期CZ棟
第1期DA棟	第2期DA棟	第3期DA棟	第4期DA棟	第5期DA棟	第6期DA棟	第7期DA棟	第8期DA棟	第9期DA棟	第10期DA棟
第1期DB棟	第2期DB棟	第3期DB棟	第4期DB棟	第5期DB棟	第6期DB棟	第7期DB棟	第8期DB棟	第9期DB棟	第10期DB棟
第1期DC棟	第2期DC棟	第3期DC棟	第4期DC棟	第5期DC棟	第6期DC棟	第7期DC棟	第8期DC棟	第9期DC棟	第10期DC棟
第1期DD棟	第2期DD棟	第3期DD棟	第4期DD棟	第5期DD棟	第6期DD棟	第7期DD棟	第8期DD棟	第9期DD棟	第10期DD棟
第1期DE棟	第2期DE棟	第3期DE棟	第4期DE棟	第5期DE棟	第6期DE棟	第7期DE棟	第8期DE棟	第9期DE棟	第10期DE棟
第1期DF棟	第2期DF棟	第3期DF棟	第4期DF棟	第5期DF棟	第6期DF棟	第7期DF棟	第8期DF棟	第9期DF棟	第10期DF棟
第1期DG棟	第2期DG棟	第3期DG棟	第4期DG棟	第5期DG棟	第6期DG棟	第7期DG棟	第8期DG棟	第9期DG棟	第10期DG棟
第1期DH棟	第2期DH棟	第3期DH棟	第4期DH棟	第5期DH棟	第6期DH棟	第7期DH棟	第8期DH棟	第9期DH棟	第10期DH棟
第1期DI棟	第2期DI棟	第3期DI棟	第4期DI棟	第5期DI棟	第6期DI棟	第7期DI棟	第8期DI棟	第9期DI棟	第10期DI棟
第1期DJ棟	第2期DJ棟	第3期DJ棟	第4期DJ棟	第5期DJ棟	第6期DJ棟	第7期DJ棟	第8期DJ棟	第9期DJ棟	第10期DJ棟
第1期DK棟	第2期DK棟	第3期DK棟	第4期DK棟	第5期DK棟	第6期DK棟	第7期DK棟	第8期DK棟	第9期DK棟	第10期DK棟
第1期DL棟	第2期DL棟	第3期DL棟	第4期DL棟	第5期DL棟	第6期DL棟	第7期DL棟	第8期DL棟	第9期DL棟	第10期DL棟
第1期DM棟	第2期DM棟	第3期DM							

甲し順役と停止図柄組合せとの関係

【図 120】

[illegible]

■SB状態
 ◆BB一般状態
 ※ナビ種別「1」～「6」
 ●その他の状態

30

40

50

【図 1 2 1】

内部 当職役	当職ラダグ															
	はすれ	717	BART7	器種717	特殊717	717	中た	ベル	観入位	強入位	強稀役A	強稀役B	JAC役	関切変換	717変換	ベル変換
F.機07123				●												
F.機07132				●												
F.機07219				●												
F.機07231				●												
F.機07312				●												
F.機07321				●												
F.機07123		●														
F.機07132		●														
F.機07219		●														
F.機07231		●														
F.機07312		●														
F.機07321		●														
F.機07123												●				
F.機07132												●				
F.機07219												●				
F.機07231												●				
F.機07312												●				
F.機07321												●				
F.機07123		●														
F.機07132		●														
F.機07219		●														
F.機07231		●														
F.機07312		●														
F.機07321		●														
F.ｽﾀｰﾙ123													●			
F.ｽﾀｰﾙ132													●			
F.ｽﾀｰﾙ219													●			
F.ｽﾀｰﾙ231													●			
F.ｽﾀｰﾙ312													●			
F.ｽﾀｰﾙ321													●			
F.ｽﾀｰﾙ123								●								
F.ｽﾀｰﾙ132								●								
F.ｽﾀｰﾙ219								●								
F.ｽﾀｰﾙ231								●								
F.ｽﾀｰﾙ312								●								
F.ｽﾀｰﾙ321								●								

【圖 1 2 2】

[illegible]

【図 1 2 3】

[illegible]

【圖 1 2 4】

[illegible]

【図 1 2 5】

■抽籤フラググループ19													
抽籤フラググループ	はずれ	77	BAR77	特選77	777	中77	へル	選77	選77	選77	JAC選77	選77	へル選77
BAR77			●								●		
選77				●				●				●	
選77													●
■抽籤フラググループ20													
抽籤フラググループ	はずれ	77	BAR77	特選77	777	中77	へル	選77	選77	選77	JAC選77	選77	へル選77
BAR77	●										●		
選77				●				●				●	
選77													●
■抽籤フラググループ21													
抽籤フラググループ	はずれ	77	BAR77	特選77	777	中77	へル	選77	選77	選77	JAC選77	選77	へル選77
BAR77		●									●		
選77				●				●				●	
選77													●
■抽籤フラググループ22													
抽籤フラググループ	はずれ	77	BAR77	特選77	777	中77	へル	選77	選77	選77	JAC選77	選77	へル選77
BAR77	●										●		
選77				●				●				●	
選77													●
■抽籤フラググループ23													
抽籤フラググループ	はずれ	77	BAR77	特選77	777	中77	へル	選77	選77	選77	JAC選77	選77	へル選77
BAR77											●		
選77													
選77													

【図 1 2 6】

有利区間移行・C Zモード抽籤テーブル

(a)抽籤フラググループ1「その他」						
抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非移行	0	0	0	0	0	0
移行+CZモードA	224	224	192	192	160	160
移行+CZモードB	28	28	48	48	64	64
移行+CZモードC	3	3	14	14	28	28
移行+CZモードD	1	1	2	2	4	4

(b)抽籤フラググループ1「ベル」						
抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非移行	230	230	230	230	230	230
移行+CZモードD	26	26	26	26	26	26

10

20

【図 1 2 7】

初期レゾナンスポイント抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定2, 4	設定1, 6	設定3, 5
0ポイント	243	224	192
50ポイント	12	24	48
100ポイント	1	8	16

【図 1 2 8】

次回C Z R発動抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
非当籤	255
当籤	1

30

40

50

【図 1 2 9】

B B間ゲーム数初期値抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0G	255	254	252	232	224	208
500G	1	2	4	24	32	48

【図 1 3 0】

小役C Z 予備抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
小役CZ抽籤実施なし	256	255	248	248
小役CZ抽籤実施あり	0	1	8	8

【図 1 3 1】

C Z 当籤前小役C Z 抽籤テーブル

(a) 設定：設定1, 3 滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	176	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	216
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	2	39
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	254	0

抽籤フラググループ2使用

(b) 設定：設定2, 5 滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	170	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	210
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	3	45
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	253	0

抽籤フラググループ2使用

(c) 設定：設定4, 6 滞在状態：低確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	152	192	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	192
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	8	63
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	1
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	248	0

抽籤フラググループ2使用

【図 1 3 2】

C Z 当籤前小役C Z 抽籤テーブル

(d) 設定：設定1, 3 滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	176	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	4	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	176
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	0	78
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	252	0

抽籤フラググループ2使用

(e) 設定：設定2, 5 滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	170	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	8	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	164
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	0	90
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	250	0

抽籤フラググループ2使用

(f) 設定：設定4, 6 滞在状態：高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ハル	弱稀リフ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	256	152	191	255	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	16	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	0	128
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	0	126
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	0	2
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	64	0	240	0

抽籤フラググループ2使用

10

20

30

40

50

【図 1 3 3】

C Z 当籤前小役 C Z 抽籤テーブル

(g) 設定: 設定 1, 3 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ヘル	弱稀リ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	255	176	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	216	216	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	1	0	39	39	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	176	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	39	0	0	78	251
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	2	5
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ 2 使用

(h) 設定: 設定 2, 5 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ヘル	弱稀リ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当せん)	255	170	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	210	210	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	1	0	45	45	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	164	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	45	0	0	90	251
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	2	5
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ 2 使用

(i) 設定: 設定 4, 6 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	その他	ヘル	弱稀リ	弱スハ	強スハ	強稀役
非当籤(フェイク非当籤)	255	152	0	0	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	0	192	192	0	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	1	0	63	63	0	0
Vストック2個獲得(フェイクパターン1)	0	0	1	1	0	0
非当籤(フェイクパターン2)	0	40	0	0	128	0
Vストック1個獲得(フェイクパターン2)	0	63	0	0	126	251
Vストック2個獲得(フェイクパターン2)	0	1	0	0	2	5
非当籤(フェイクパターン3)	0	0	0	0	0	0

抽籤フラググループ 2 使用

【図 1 3 5】

B B 当籤時 C Z 抽籤テーブル

(a) Vストック: 0個

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
非当籤(フェイク非当籤)	256	0	0
非当籤(フェイクパターン1)	0	205	0
Vストック1個獲得(フェイククリア)	0	12	48
Vストック1個獲得(フェイクパターン1)	0	38	192
Vストック2個獲得(フェイククリア)	0	1	16

(b) Vストック: 1個以上

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
非当籤(フェイク非当籤)	192	192	192
非当籤(フェイククリア)	60	60	48
Vストック1個獲得(フェイククリア)	4	4	16
Vストック2個獲得(フェイククリア)	0	0	0

【図 1 3 4】

C Z 当籤後小役 C Z 抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	弱稀役	強スハ	強稀役	中チェ
非当籤	248	224	192	0
Vストック1個獲得	8	32	64	248
Vストック2個獲得	0	0	0	8

抽籤フラググループ 3 使用

10

20

【図 1 3 6】

C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	フェイクテーブル							
	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
5~8G	0	0	256	8	8	24	24	256
9~12G	0	0	0	16	16	16	16	0
13~16G	128	64	0	64	32	32	24	0
17~20G	48	32	0	48	16	24	16	0
21~24G	48	64	0	48	48	48	40	0
25~28G	24	80	0	40	72	48	40	0
29~32G	8	16	0	32	64	48	48	0
33~36G	0	0	0	0	0	16	48	0

30

40

50

【図 1 3 7】

B B 前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
2G	0
3G	0
4G	48
5G	64
6G	64
7G	64
8G	16

【図 1 3 8】

通常中高確移行抽籤テーブル

(a) 滞在状態: 低確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀リブ	スィカ	強稀役
移行なし	213	128	0
高確 + 高確保障カウンタ10加算	0	64	256
高確 + 高確保障カウンタ20加算	32	48	0
高確 + 高確保障カウンタ30加算	10	15	0
超高確	1	1	0

抽籤フラググループ 4 使用

(b) 滞在状態: 高確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀リブ	スィカ	強稀役
移行なし	213	128	0
高確 + 高確保障カウンタ10加算	0	64	256
高確 + 高確保障カウンタ20加算	32	36	0
高確 + 高確保障カウンタ30加算	9	12	0
超高確	2	16	0

抽籤フラググループ 4 使用

(c) 滞在状態: 超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	弱稀リブ	スィカ	強稀役
移行なし	0	0	0
高確 + 高確保障カウンタ10加算	256	256	256

抽籤フラググループ 4 使用

10

【図 1 3 9】

高確転落抽籤テーブル

抽籤結果	遊技状態	
	通常(有利区間)	NAT
低確	86	128
高確	170	128

【図 1 4 0】

通常中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

(a) 設定 1, 2

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中チェ
0ポイント	0	128
1ポイント	204	0
3ポイント	0	0
5ポイント	26	0
10ポイント	13	0
20ポイント	6	0
30ポイント	4	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ 5 使用

(b) 設定 3, 4

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中チェ
0ポイント	0	128
1ポイント	200	0
3ポイント	0	0
5ポイント	28	0
10ポイント	14	0
20ポイント	7	0
30ポイント	4	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ 5 使用

(c) 設定 5, 6

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	JAC役3	中チェ
0ポイント	0	128
1ポイント	192	0
3ポイント	0	0
5ポイント	32	0
10ポイント	16	0
20ポイント	8	0
30ポイント	5	0
50ポイント	2	96
100ポイント	1	32

抽籤フラググループ 5 使用

20

30

40

50

【図 1 4 1】

C Z モード移行抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
モード維持	230	230	243	256
1段階アップ	26	26	13	0

【図 1 4 2】

B B 間ゲーム加算数抽籤テーブル

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
1000加算	0	0	0	3
3加算	180	180	180	177
5加算	0	0	0	0
10加算	54	54	54	54
20加算	0	0	0	0
30加算	18	18	18	18
50加算	0	0	0	0
100加算	4	4	4	4

10

【図 1 4 3】

L I 移行抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	254	250	244	238	232
当籤	1	2	6	12	18	24

【図 1 4 4】

第 1 C Z 成功抽籤テーブル

(a) B B 非重複

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強稀役	中チェ
非当籤	256	0	0	256
当籤	0	252	0	0
当籤+Vランク1up	0	3	252	0
当籤+Vランク2up	0	1	4	0

抽籤フラググループ 8 使用

(b) B B 重複

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強稀役	中チェ
非当籤	0	0	0	0
当籤	240	240	0	0
当籤+Vランク1up	15	15	240	0
当籤+Vランク2up	1	1	16	256

抽籤フラググループ 8 使用

20

【図 1 4 5】

第 2 C Z 成功抽籤テーブル

(a) C Z 種別 : N C Z

抽籤結果	何G目	
	1～最終2G前	最終1G前
非当籤	255	255
当籤	1	1

(b) C Z 種別 : A C Z

抽籤結果	何G目	
	1～最終2G前	最終1G前
非当籤	255	255
当籤	1	1

(c) C Z 種別 : C Z R

抽籤結果	何G目	
	1～最終2G前	最終1G前
非当籤	230	230
当籤	26	26

【図 1 4 6】

C Z 報酬抽籤テーブル

(a) 抽籤フラググループ9「その他」

抽籤結果	Vランク			
	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
SZ種別5	1	1	1	256
SZ種別1	152	0	0	0
SZ種別2	96	0	0	0
SZ種別3	0	248	0	0
SZ種別4	7	7	255	0

(b) 抽籤フラググループ9「リブチェ」

抽籤結果	Vランク			
	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4
SZ種別5	1	1	1	256
SZ種別6	248	0	0	0
SZ種別7+レゾナンスポイント50	5	248	0	0
SZ種別8+レゾナンスポイント100	2	7	255	0

30

40

50

【図 1 4 7】

C Z失敗時C Zモード抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定1, 2	設定3, 4	設定5, 6
CZモードA	224	192	160
CZモードB	28	48	64
CZモードC	3	14	28
CZモードD	1	2	4

【図 1 4 8】

N A Tゲーム加算数（S Z種別1, 5～8用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強スッ	強稀役
+20G	240	240	0	0	0
+30G	15	15	240	128	0
+50G	1	1	16	128	256

抽籤フラググループ1 0使用

【図 1 4 9】

Vストック獲得数（S Z種別1用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強スッ	強稀役
非当籤	255	255	244	208	160
Vストック1個獲得	1	1	12	48	96

抽籤フラググループ1 0使用

【図 1 5 0】

N A Tゲーム加算数（S Z種別2用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	その他	弱稀役	強スッ	強稀役
+5G	256	0	0	0
+10G	0	256	0	0
+20G	0	0	256	0
+30G	0	0	0	256

抽籤フラググループ2 2使用

【図 1 5 1】

N A Tゲーム加算数（S Z種別3用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ベル	弱稀役	強スッ	強稀役
+5G	252	252	179	0	0	0
+10G	0	0	73	240	0	0
+20G	3	3	3	12	240	0
+30G	1	1	1	4	12	240
+50G	0	0	0	0	4	16

抽籤フラググループ1 1使用

【図 1 5 2】

残り上乗せ回数リロード（S Z種別3用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	リブ	稀役
非当籤	179	0
残り上乗せ回数を元に戻す	77	256

抽籤フラググループ2 1使用

【図 1 5 3】

S Z種別4レベルアップ・N A Tゲーム加算数（S Z種別4用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強スッ	強稀役
非当籤	255	0	0	0	0
SZ種別4レベル+1, NATゲーム数+5	0	252	128	0	0
SZ種別4レベル+2, NATゲーム数+10	0	3	124	128	0
SZ種別4レベル+3, NATゲーム数+20	1	1	4	128	256

抽籤フラググループ1 0使用

【図 1 5 4】

N A Tゲーム加算数ループ（S Z種別4用）抽籤テーブル

抽籤結果	SZ種別4レベル					
	レベル0	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
当籤(+1G)	204	230	238	243	248	251
非当籤	52	26	18	13	8	5

10

20

30

40

50

【図 1 5 5】

N A Tゲーム加算数（SZ種別4用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	小役	弱稀役	強ス仇	強稀役
+30G	256	192	0	0	0
+40G	0	64	256	128	0
+50G	0	0	0	128	256

抽籤フラググループ1 0 使用

【図 1 5 6】

狙え演出・Vストック獲得・SZモード移行（SZ種別5～8用）抽籤テーブル

(a) SZモード1	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ヘル	弱稀役	強ス仇	強稀役
狙えなし SZモード1	226	127	0	0	0	0
狙えなし SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード3	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード1	20	86	213	126	62	50
狙えあり(非揃い) SZモード2	0	0	0	1	1	1
狙えあり(非揃い) SZモード3	0	0	0	1	1	1
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード1	10	43	43	126	186	196
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード2	0	0	0	1	3	4
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード3	0	0	0	1	3	4

抽籤フラググループ1 2 使用

(b) SZモード2	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ヘル	弱稀役	強ス仇	強稀役
狙えなし SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード2	136	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード3	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード1	99	212	212	126	62	50
狙えあり(非揃い) SZモード2	1	1	1	1	1	1
狙えあり(非揃い) SZモード3	0	0	0	1	1	1
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード1	19	42	42	126	186	196
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード2	1	1	1	1	3	4
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード3	0	0	0	1	3	4

抽籤フラググループ1 2 使用

(c) SZモード3	抽籤フラググループ					
	はずれ	リブ	ヘル	弱稀役	強ス仇	強稀役
狙えなし SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えなし SZモード3	76	40	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード1	40	48	57	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えあり(非揃い) SZモード3	80	96	114	128	64	52
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード1	0	0	0	0	0	0
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード2	0	0	0	0	0	0
狙えあり(揃い)+Vストック SZモード3	80	72	85	128	192	204

抽籤フラググループ1 2 使用

【図 1 5 7】

Vストック獲得数（SZ種別5～8用）抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
1個	255
2個	1

【図 1 5 8】

SZモード設定（SZ種別5～8用）抽籤テーブル	抽籤結果											
	SZモード5設定	SZモード6設定	SZモード7設定	SZモード8設定	SZモード9設定	SZモード10設定	SZモード11設定	SZモード12設定	SZモード13設定	SZモード14設定	SZモード15設定	SZモード16設定
SZモード5設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード6設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード7設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード8設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード9設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード10設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード11設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード12設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード13設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード14設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード15設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
SZモード16設定	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255

10

20

30

40

50

【図 159】

N A T開始時高確移行抽籤テーブル

抽籤結果	滞在状態		
	低確	高確	超高確
移行なし	224	0	256
高確+高確保障カウンタ10加算	0	224	0
高確+高確保障カウンタ20加算	31	0	0
高確+高確保障カウンタ30加算	0	0	0
超高確	1	32	0

【図 161】

S C発生・Vストック獲得数抽籤テーブル

(a)滞在状態:低確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀リブ	弱ス仇	強ス仇	強稀役
非当籤	256	240	256	192	128
SC当籤	0	15	0	60	120
SC当籤+Vストック1個獲得	0	1	0	4	8

抽籤フラググループ1 3使用

(b)滞在状態:高確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀リブ	弱ス仇	強ス仇	強稀役
非当籤	256	224	256	160	64
SC当籤	0	28	0	84	168
SC当せん+Vストック1個獲得	0	4	0	12	24

抽籤フラググループ1 3使用

(c)滞在状態:超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	その他	弱稀リブ	弱ス仇	強ス仇	強稀役
非当籤	252	192	192	128	0
SC当籤	3	48	48	96	192
SC当籤+Vストック1個獲得	1	16	16	32	64

抽籤フラググループ1 3使用

【図 163】

N A T中高確移行抽籤テーブル

(a)滞在状態:低確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀リブ	ス仇	強稀役
移行なし	255	208	128	0
高確+高確保障カウンタ10加算	0	0	0	0
高確+高確保障カウンタ20加算	1	40	96	224
高確+高確保障カウンタ30加算	0	7	16	30
超高確	0	1	16	2

抽籤フラググループ1 4使用

(b)滞在状態:高確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀リブ	ス仇	強稀役
移行なし	255	208	128	0
高確+高確保障カウンタ10加算	0	0	0	128
高確+高確保障カウンタ20加算	0	0	0	0
高確+高確保障カウンタ30加算	0	0	0	0
超高確	1	48	128	128

抽籤フラググループ1 4使用

(c)滞在状態:超高確

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	はずれ	弱稀リブ	ス仇	強稀役
移行なし	240	256	256	256
高確+高確保障カウンタ10加算	16	0	0	0
高確+高確保障カウンタ20加算	0	0	0	0
高確+高確保障カウンタ30加算	0	0	0	0

抽籤フラググループ1 4使用

【図 160】

次回C Z失敗時S A T発動抽籤テーブル

抽籤結果	設定					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	254	252	250	247	238
当籤	1	2	4	6	9	18

【図 162】

S C前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	SC発生・Vストック獲得抽籤結果	
	SC当籤	SC当籤+Vストック1個獲得
1G	16	16
2G	48	32
3G	96	64
4G	96	64
5G	0	80

【図 164】

N A T中Vストック獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	弱稀役	強ス仇	強稀役	中チエ
非当籤	244	208	160	0
Vストック1個獲得	12	48	96	256

抽籤フラググループ3 3使用

10

20

30

40

50

【図 1 6 5】

N A T 中 B B 前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
2G	24
3G	96
4G	104
5G	32

【図 1 6 6】

N A T 中 レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ		
	ヘル	JAC 役3	中チェ
0ポイント	230	0	128
3ポイント	18	0	0
5ポイント	6	0	0
10ポイント	2	128	0
20ポイント	0	64	0
30ポイント	0	42	0
50ポイント	0	18	96
100ポイント	0	4	32

抽籤フラググループ 2 3 使用

10

【図 1 6 7】

S C 中 レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	強稀役	中チェ
10ポイント	128	0
20ポイント	64	0
30ポイント	42	128
50ポイント	18	96
100ポイント	4	32

抽籤フラググループ 1 6 使用

【図 1 6 8】

S C 中 V ストック獲得前 V ストック獲得数抽籤テーブル

(a) SCL レベル 1

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	230	0
V ストック 1 個獲得	26	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

(b) SCL レベル 2

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	200	0
V ストック 1 個獲得	56	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

(c) SCL レベル 3

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	170	0
V ストック 1 個獲得	86	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

20

【図 1 6 9】

S C 中 V ストック獲得後 V ストック獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ	
	ヘル	稀役
非当籤	255	0
V ストック 1 個獲得	1	256

抽籤フラググループ 1 7 使用

【図 1 7 0】

S C 後 高確保障ゲーム数抽選テーブル

抽籤結果	抽籤値
10G	224
20G	32

30

40

50

【図 1 7 1】

S A T 継続抽籤テーブル

抽籤結果	設定		
	設定1, 2, 3	設定4, 5	設定6
非継続	128	86	64
継続	128	170	192

【図 1 7 2】

S A T 差枚上乘せ抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	弱稀役	弱スイカ	強スイカ	強稀役	中チェ
+0枚	128	224	128	0	0
+10枚	112	0	0	0	0
+20枚	13	16	112	240	0
+30枚	2	13	13	13	0
+50枚	1	2	2	2	256
+100枚	0	1	1	1	0

抽籤フラググループ18使用

10

【図 1 7 3】

ナビ発生モード抽籤テーブル

(a)ナビ発生モード:高

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高	203	203	208	220	220	221
低	53	53	48	36	36	35

(b)ナビ発生モード:低

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高	19	19	19	21	26	34
低	237	237	237	235	230	222

【図 1 7 4】

ナビ発生抽籤テーブル

抽籤結果	ナビ発生モード	
	高	低
ナビなし	96	240
ナビあり	160	16

20

【図 1 7 5】

エクストラBB初期ゲーム数抽籤テーブル

(a)同色BB

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
20G	0	0	0	0
30G	253	208	96	96
40G	2	32	96	96
50G	1	15	60	60
70G	0	1	4	4

(b)異色BB

抽籤結果	CZモード			
	モードA	モードB	モードC	モードD
20G	253	208	96	96
30G	1	32	96	96
40G	1	14	48	48
50G	1	1	14	14
70G	0	1	2	2

【図 1 7 6】

エクストラBBゲーム加算数抽籤テーブル

(a)0G

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	BARリブ	弱稀役	強スイカ	強稀役
0G	192	230	256	0
5G	0	24	0	232
10G	56	1	0	16
20G	7	1	0	7
30G	1	0	0	1

抽籤フラググループ19使用

(b)1G以上

抽籤結果	抽籤フラググループ			
	BARリブ	弱稀役	強スイカ	強稀役
0G	128	204	0	0
5G	0	48	244	232
10G	112	3	8	16
20G	14	1	3	7
30G	2	0	1	1

抽籤フラググループ19使用

30

40

50

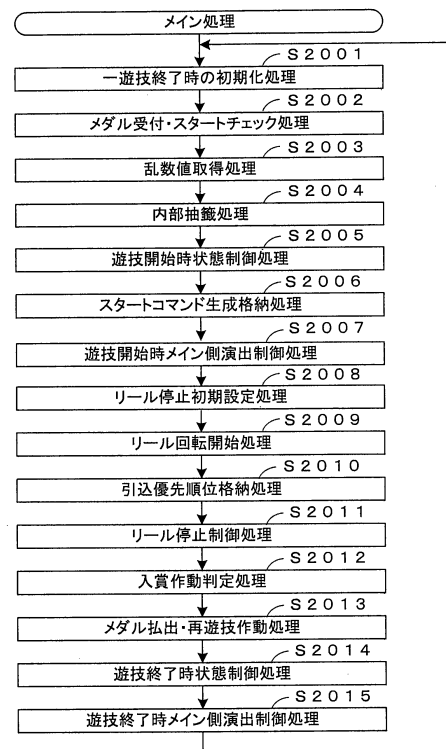
【図 177】

BB・エクストラBB中レゾナンスポイント獲得数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤フラググループ				
	はずれ	JAC役3	弱稀役	強稀役	中チ
0ポイント	231	0	0	0	128
3ポイント	21	0	248	248	0
10ポイント	3	128	7	7	0
20ポイント	0	64	0	0	0
30ポイント	1	42	1	1	0
50ポイント	0	18	0	0	96
100ポイント	0	4	0	0	32

抽籤フラググループ20使用

【図 178】



10

20

【図 179】

(a)

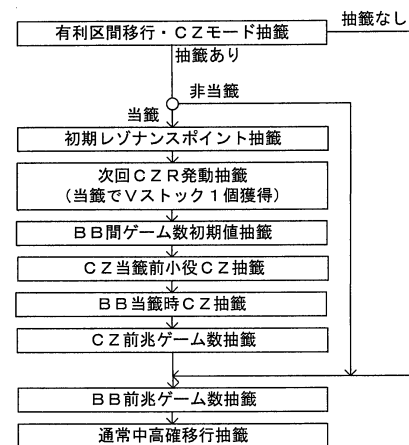
特賞フラグ	特賞番号
非当籤	0
F.赤7同色	1
F.白7同色	2
F.赤7異色	3
F.白7異色	4

(b)

メインフラグ	サブフラグ番号			
	一般状態	BB一般状態	BBフラグ関係状態 BBRBフラグ関係状態	RB状態
F.SIN(32枚)	0			
F.中チャリ	1			
F.強ウツ	2			
F.RT1リフ	3			
F.RT2リフ	4			
F.フレイグ	5			
F.強ウツ(6枚)	6			
F.弱ウツ(6枚)	7			
F.弱チャリ	8		0	
F.強ウツ	9		1	
F.強チャリ	10		2	
F.7揃リフ	11		3	
F.BAR揃リフ	12		4	
F.BAR2揃リフ	13		5	
F.ヘル(6枚)	14	0	6	
F.スラヘル(6枚)	15	1	7	
F.共通ヘルB	16	2	8	
F.SP役	17	3	9	
F.強スリ	18	4	10	
F.強スリ	19	5	11	
F.強スリA	20	6	12	
F.強スリB	21	7	13	
F.共通ヘルA	22	8	14	
F.強ヘルB	23	9	15	
F.強ヘルA	24	10	16	
F.JAC役3	25	11	17	0
F.JAC役2	26	12	18	1
F.JAC役1	27	13	19	2
はずれ	28	14	20	3

【図 180】

通常（非有利区間）における抽籤を含む処理



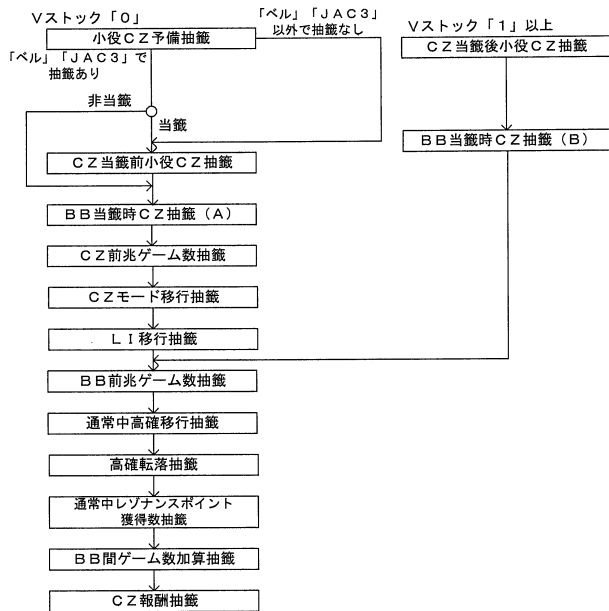
30

40

50

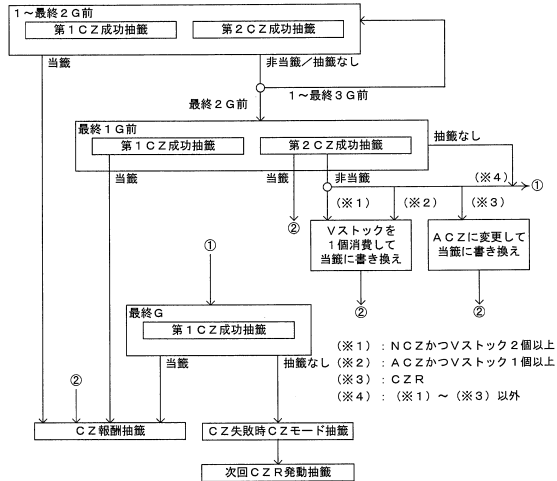
【図 181】

通常（有利区間）／CZ前兆における抽籤を含む処理



【図 182】

チャンスゾーン（CZ）（初当たりCZ／継続CZ）における抽籤を含む処理

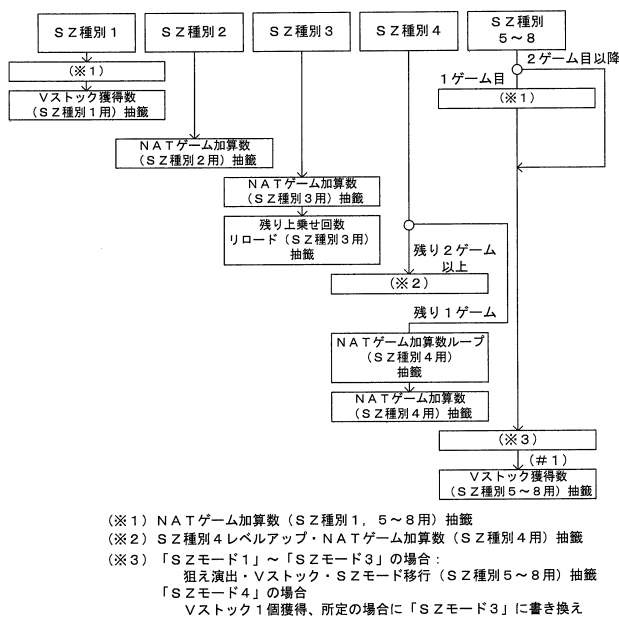


10

20

【図 183】

上乗せ特化ゾーンにおける抽籤を含む処理

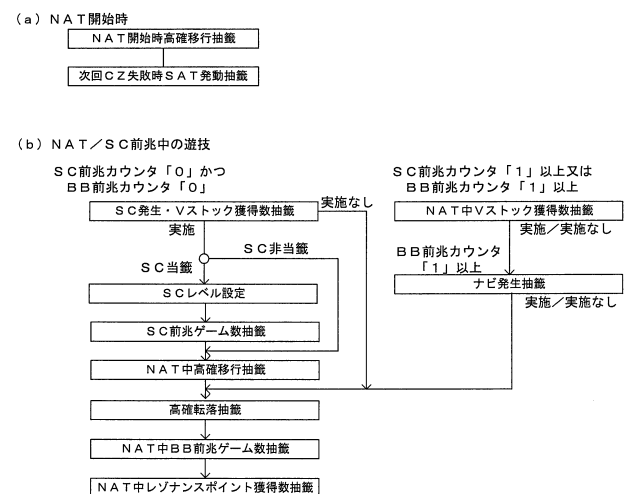


- (※1) NATゲーム加算数 (SZ種別1, 5～8用) 抽籤
 (※2) SZ種別4レベルアップ・NATゲーム加算数 (SZ種別4用) 抽籤
 (※3) 「SZモード1」～「SZモード3」の場合:
 狙え演出・Vストック・SZモード移行 (SZ種別5～8用) 抽籤
 「SZモード4」の場合
 Vストック1個獲得、所定の場合に「SZモード3」に書き換え

- (#1) 抽籤結果が「狙いあり (揃い)」の場合、又は、
 抽籤結果が「狙いあり (非揃い)」且つSB入賞の場合、又は、
 「SZモード4」且つBB非当選の場合

【図 184】

一般AT (NAT) / SC前兆における抽籤を含む処理



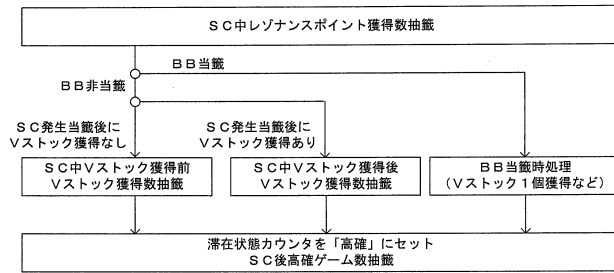
30

40

50

【図 185】

ストックチャンス（SC）における抽籤を含む処理



【図 186】

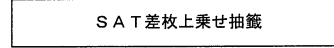
特殊AT（SAT）における抽籤を含む処理

(a) SATのセット開始時



(b) SAT中の遊技

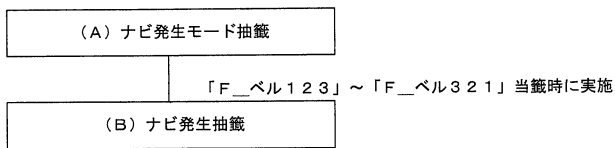
SAT差枚カウンタ「1」以上で実施



10

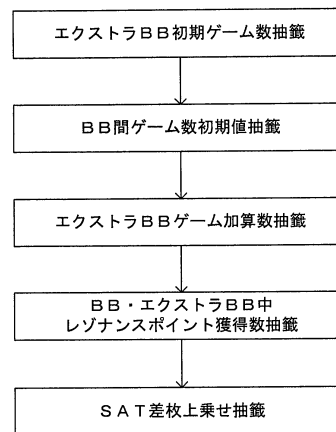
【図 187】

リミット（LI）における抽籤を含む処理



【図 188】

BBにおける抽籤を含む処理



20

30

40

50

【図 193】

開始・終了契機

カウント開始条件	BB開始又は上乗せ特化ゾーン（SZ）開始又は特殊AT（SAT）開始
カウント終了条件	出玉継続区間（※1）終了時

（※1）出玉継続区間：出玉区間（BB又は一般AT（NAT））終了後の規定遊技数間
BB終了後の規定遊技数：100ゲーム
一般AT（NAT）終了後の規定遊技数：100ゲーム

【図 194】

更新タイミング

減算	スタートレバー操作時
加算	3off時

【図 195】

カウント上限・下限

カウント上限	32767
カウント下限	-32768

【図 196】

表現上限・下限

表現上限	2400（2400到達後は「Congratulations」を表示）
表現下限	0

【図 197】

0補正

状態	毎遊技	突入時
通常	×	×
CZ	○	○
SZ	○	○
NAT	○	○
SC	○	○
SAT	○	○
BBフラグ間	○	○
BB（有利区間）	×	○
BB（非有利区間）	×	○
EXBB	○	○

【図 198】

（a）ボーナス開始時の総獲得枚数の例（1ゲーム目ベル）

経過ゲーム	小役	トリガ	カウンタ	総獲得枚数表示
1ゲーム	ベル（9枚）	レバー	-3	0
		3off	6	6
2ゲーム	リブ	レバー	3	3
		3off	3	3
3ゲーム	ベル（9枚）	レバー	3	3
		3off	12	12

（b）ボーナス開始時の総獲得枚数の例の例（1ゲーム目リブレイ）

経過ゲーム	小役	トリガ	カウンタ	総獲得枚数表示
1ゲーム	リブ	レバー	-3	0
		3off	-3	0
2ゲーム	ベル（9枚）	レバー	-3	0
		3off	6	6
3ゲーム	ベル（9枚）	レバー	3	3
		3off	12	12

【図 199】

太陽アイコン表示開始条件

太陽アイコン表示開始条件	Congratulations表示開始

【図 200】

総獲得枚数リセット条件

総獲得枚数リセット条件	Congratulations表示情報セット中の上乗せ特化ゾーン（SZ）又は特殊AT（SAT）又はBB・エピソードBB（エンディングBB除く）移行

10

20

30

40

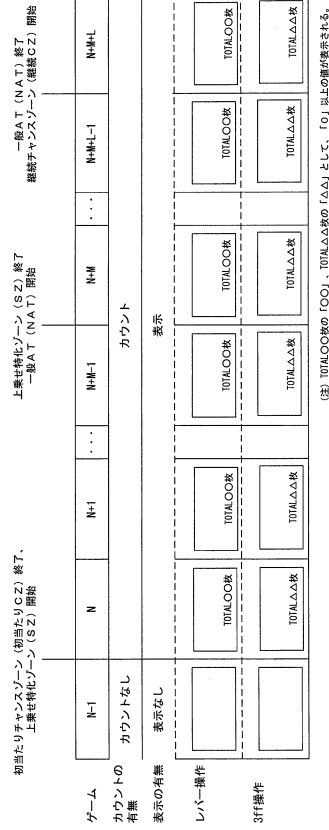
50

【図 201】

太陽アイコン表示情報クリア条件

太陽アイコン表示情報クリア条件	出玉継続区間終了

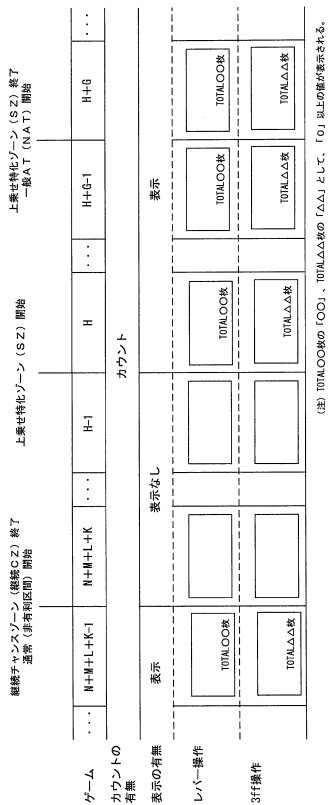
【図 202】



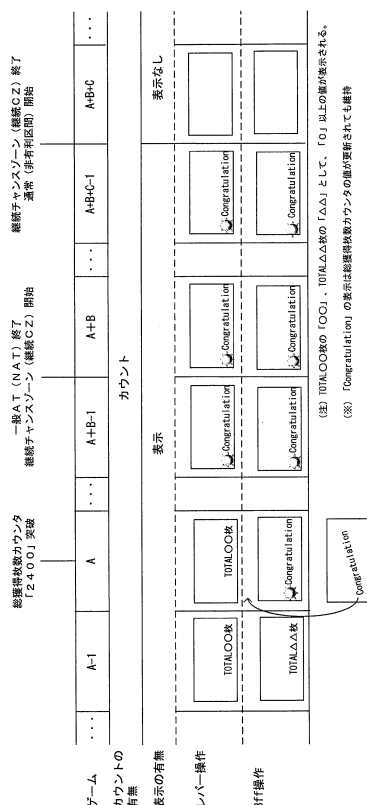
10

20

【図 203】



【図 204】



30

40

50

【図 205】

上乗せ特化ゾーン (SZ) 開始						上乗せ特化ゾーン (SZ) 終了 一般AT (NAT) 開始					
ゲーム	・・・	F-1	F	・・・	F+J-1	F+J	・・・	F+J+R-1	F+JR	・・・	
カウントの有無	カウント		初期化 初期化後カウント		カウント						
表示の有無											
表示											
レバー操作			TOTAL00枚		TOTAL00枚		TOTAL00枚		TOTAL00枚		
3F1操作			TOTAL△△枚		TOTAL△△枚		TOTAL△△枚		TOTAL△△枚		

(注) TOTAL00の「00」、TOTAL△△の「△△」と「1」は上の欄が変更される。

(注) TOTAL〇〇枚の「〇〇」、TOTAL△△枚の「△△」として、「〇」以上の値が表示される。

【圖 206】

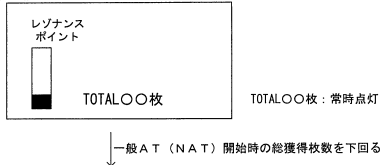
ゲーム		F _W RS+S-I		F _W RS+S		P-I	P	...
カウントの有無		表示		カウント		表示なし		初期化
レバース操作		100%△△△△		100%△△△△		100%△△△△		カウントなし
3F操作		100%△△△△		100%△△△△		100%△△△△		カウントなし

(注) 100%△△△△の「△△△△」は、「100%」の欄付表示される。

(注) TOTAL〇〇枚の「〇〇」、TOTAL△△枚の「△△」として、「〇」以上の値が表示される。

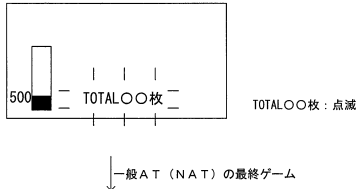
【図 207】

(a) 一般AT (NAT) 開始時の総獲得枚数を下回っていない場合



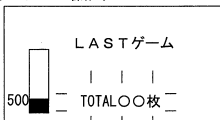
一般AT (NAT) 開始時の総獲得枚数を下回る

(b) 一般AT (NAT) 開始時の総獲得枚数を下回る場合

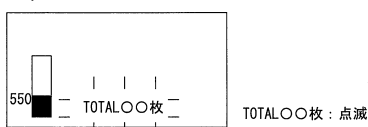


一般AT (NAT) の最終ゲーム

(c) 一般AT (NAT) 開始時の総獲得枚数の最終ゲーム
スタートレバー操作時

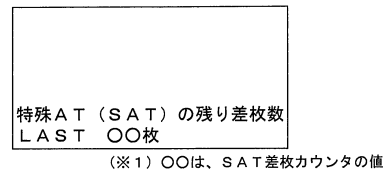


3 o f f 時



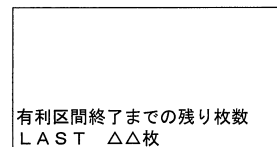
【図 208】

(a) 特殊AT (SAT) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超過していない場合



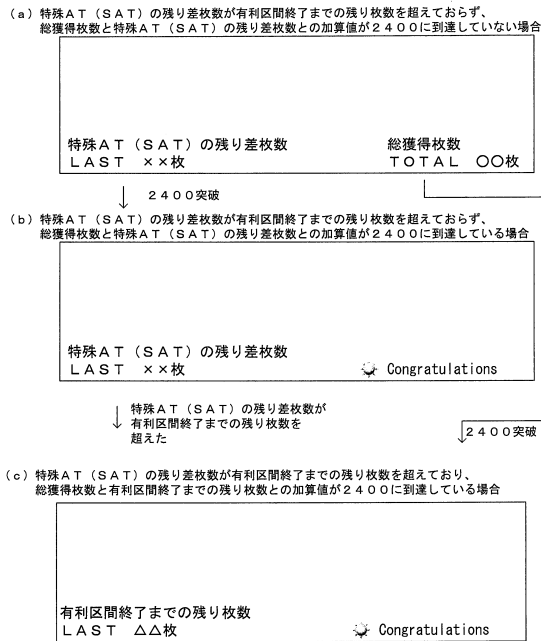
(※1) ○○は、SAT差枚カウンタの値

(b) 特殊AT (SAT) の残り差枚数が有利区間終了までの残り枚数を超過している場合

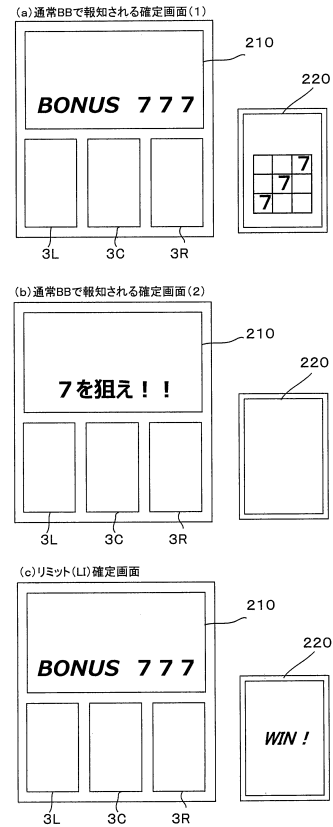


(※2) $\Delta\Delta$ は、MYカウンタの上限値－MYカウンタの値

【図 209】



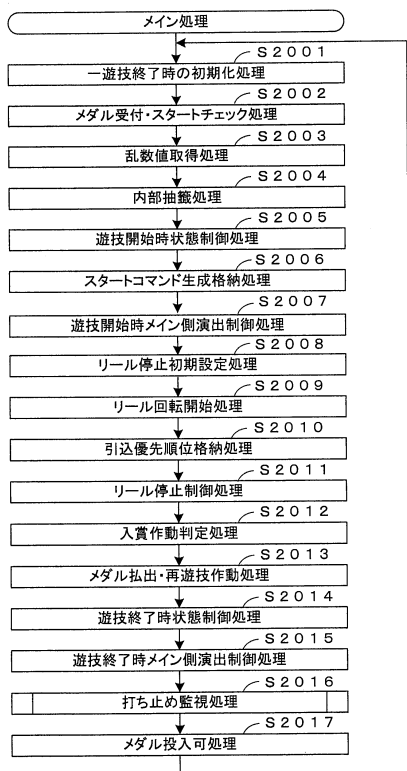
【図 210】



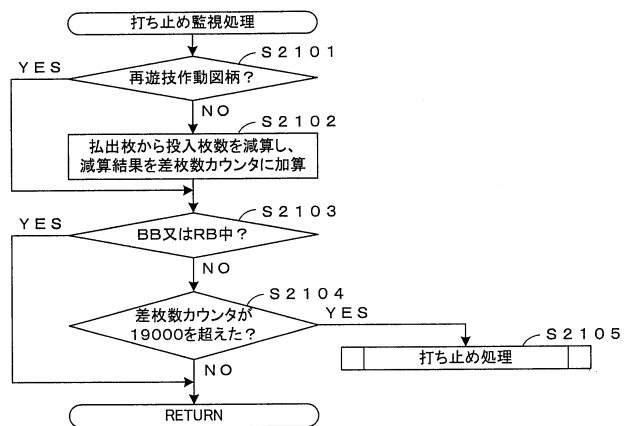
10

20

【図 211】



【図 212】

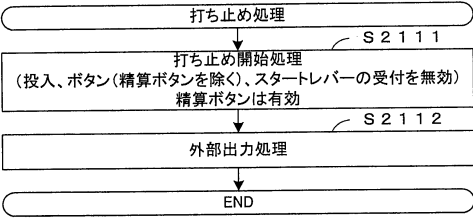


30

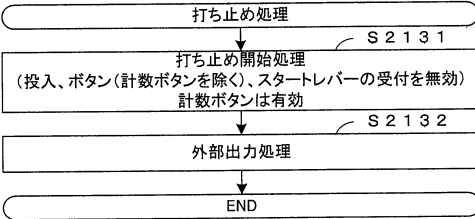
40

50

【図 2 1 3】



【図 2 1 4】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 烏星 臣壮

東京都江東区有明 3 丁目 7 番 2 6 号

F ターム (参考) 2C182 CD22 CE02

2C518 EB05 EC15 EC17 EC26