

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7684697号
(P7684697)

(45)発行日 令和7年5月28日(2025.5.28)

(24)登録日 令和7年5月20日(2025.5.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 0 1 B

A 6 3 F 5/04 6 0 2 C

請求項の数 1 (全282頁)

(21)出願番号	特願2022-114455(P2022-114455)	(73)特許権者	598098526
(22)出願日	令和4年7月19日(2022.7.19)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(65)公開番号	特開2024-12745(P2024-12745A)		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
(43)公開日	令和6年1月31日(2024.1.31)	(74)代理人	100105980
審査請求日	令和5年12月18日(2023.12.18)		弁理士 梁瀬 右司
前置審査		(72)発明者	春日 太郎
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72)発明者	武藤 智洋
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を制御する主制御部と、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御部と、が搭載された主制御基板を備える遊技機であって、

前記主制御基板には、前記主制御基板の表面側でその端子が半田付けされる複数の表面実装部品と、前記主制御基板を貫通するスルーホールに前記主制御基板の表面側からその端子を挿通させ、前記主制御基板の裏面側でその端子が半田付けされる複数のディップ実装部品と、が実装され、

前記複数の表面実装部品は、前記主制御部のマイクロプロセッサに接続された第1の集積回路と、前記遊技価値制御部のマイクロプロセッサに接続された第2の集積回路と、を少なくとも含み、

前記第1の集積回路及び前記第2の集積回路はそれぞれ複数の端子を有しており、前記第1の集積回路の複数の端子と前記第2の集積回路の複数の端子との間がそれぞれ配線で接続され、

前記第1の集積回路の複数の端子と前記第2の集積回路の複数の端子との間を接続する配線のそれぞれに対してテストポイントが設けられ、前記主制御基板の前記表面実装部品の実装面に対して反対側となる面には前記テストポイントは設けられておらず、

前記テストポイントは、配線で接続された前記表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズ以下の場合に設けられ、

前記主制御基板には、前記遊技価値制御部が管理する遊技価値に関する情報を初期化可

能な初期化スイッチが搭載され、前記初期化スイッチは、前記遊技価値制御部に接続されるとともに、前記主制御基板がケースに収容された状態で、該ケース外部からアクセス可能に構成され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、1の有利区間の上限ゲーム数を1500ゲームとすることで、射幸性を抑制した遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-169968号公報（例えば、段落0168）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、上記した遊技の制御基板では、回路の動作検証や故障箇所の特定等を目的として、例えばデジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査を行い得るように構成されることが望ましい。特に、遊技機の主制御基板は、遊技の主要な制御を行うものであり、遊技の公平性や信頼性を担保するためにはその必要性が極めて高い。しかしながら、表面実装部品は、ディップ実装部品と比較すると、端子が細かったり、端子間が狭かったりするものが多い。そのため、そのような検査を適切に行えないおそれがある。もっとも、表面実装部品は、ディップ実装部品よりも入手しやすく安価であることも多い。そのような観点からすると、表面実装部品を使用せずに主制御基板を設計した場合にはその製造コストが増加してしまうという問題も生じる。

20

【0005】

本発明は、製造コストの削減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【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。

30

【0007】

(1)

の遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御部（例えば、主制御部411a）と、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御部（例えば、メダル数制御部411b）と、が搭載された主制御基板（例えば、主制御基板411）を備える遊技機であって、

前記主制御基板には、前記主制御基板の表面側でその端子が半田付けされる複数の表面実装部品と、前記主制御基板を貫通するスルーホールに前記主制御基板の表面側からその端子を挿通させ、前記主制御基板の裏面側でその端子が半田付けされる複数のディップ実装部品と、が実装され、

40

前記複数の表面実装部品は、前記主制御部のマイクロプロセッサに接続された第1の集積回路（例えば、IC3）と、前記遊技価値制御部のマイクロプロセッサに接続された第2の集積回路（例えば、IC5）と、を少なくとも含み、

前記第1の集積回路及び前記第2の集積回路はそれぞれ複数の端子を有しており、前記第1の集積回路の複数の端子と前記第2の集積回路の複数の端子との間がそれぞれ配線で接続され、

前記第1の集積回路の複数の端子と前記第2の集積回路の複数の端子との間を接続する

50

配線のそれぞれに対してテストポイントが設けられ、前記主制御基板の前記表面実装部品の実装面に対して反対側となる面には前記テストポイントは設けられておらず、

前記テストポイントは、配線で接続された前記表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズ以下の場合に設けられ、

前記主制御基板には、前記遊技価値制御部が管理する遊技価値に関する情報を初期化可能な初期化スイッチが搭載され、前記初期化スイッチは、前記遊技価値制御部に接続されるとともに、前記主制御基板がケースに収容された状態で、該ケース外部からアクセス可能に構成されることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

上記構成の遊技機によれば、製造コストの削減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。

【図10】本実施形態に係る第1の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図11】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図12】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図13】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図14】本実施形態に係る第1の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図15】本実施形態に係る第1の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図16】本実施形態に係る第1の遊技機のリミット処理を説明するための図である。

【図17】本実施形態に係る第1の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。

【図18】本実施形態に係る第1の遊技機の持越役格納領域の構成を示す図である。

【図19】本実施形態に係る第1の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。

【図20】本実施形態に係る第1の遊技機のモードフラグ格納領域の構成を示す図である。

【図21】本実施形態に係る第1の遊技機の作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。

【図22】本実施形態に係る第1の遊技機の押下順序格納領域の構成を示す図である。

【図23】本実施形態に係る第1の遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図24】本実施形態に係る第1の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図25】本実施形態に係る第1の遊技機の主制御回路により実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【図26】本実施形態に係る第1の遊技機の主制御回路により実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【図27】本実施形態に係る第1の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。

【図28】本実施形態に係る第1の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技

10

20

30

40

50

開始時処理を示すフローチャートである。

【図 29】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。

【図 30】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される遊技終了時状態制御処理を示すフローチャートである。

【図 31】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技終了時処理を示すフローチャートである。

【図 32】本実施形態に係る第 1 の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。

【図 33】本実施形態に係る遊技機の副制御回路により実行されるサブ側制御処理の概要を示すフローチャートである。

10

【図 34】本実施形態に係るメダルレス遊技機の構成例を示す図である。

【図 35】本実施形態に係る遊技機の主制御基板の構成例を示す図である。

【図 36】別例に係る主制御基板が搭載された遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 37】別例に係る主制御基板が搭載された遊技機に設けられた遊技情報表示ユニット、メダル数表示ユニット及びメダル貸表示ユニットの構成例を示す図である。

【図 38】別例に係る主制御基板及び主制御基板ケースの構成例を示す図である。

【図 39】別例に係る主制御基板の主制御部及びメダル数制御部の構成例を示す図である。

【図 40】別例に係る主制御基板の主制御用マイクロプロセッサ及びメダル数制御用マイクロプロセッサの構成例を示す図である。

20

【図 41】別例に係る主制御基板の回路構成例の概略図である。

【図 42】別例に係る主制御基板に実装され得る IC の構成例を示す図である。

【図 43】別例に係る主制御基板の回路パターンの構成例を説明するための図である。

【図 44】別例に係る主制御基板の回路パターンの構成例を説明するための図である。

【図 45】別例に係る主制御基板の回路パターンの構成例を説明するための図である。

【図 46】別例に係る主制御基板で使用不可とする電子部品の構成例を説明するための図である。

【図 47】別例に係る主制御基板で使用不可とする電子部品の構成例を説明するための図である。

30

【図 48】別例に係る主制御基板に実装され得るディップ部品の構成例を説明するための図である。

【図 49】別例に係る主制御基板に実装され得るディップ部品の構成例を説明するための図である。

【図 50】従来の遊技機の主制御基板における基板管理情報の搭載例を説明するための図である。

【図 51】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 1 を説明するための図である。

【図 52】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 1 を説明するための図である。

40

【図 53】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 2 を説明するための図である。

【図 54】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 2 を説明するための図である。

【図 55】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 3 を説明するための図である。

【図 56】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 3 を説明するための図である。

【図 57】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 4 を説明するための図である。

50

【図 5 8】別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例 4 を説明するための図である。

【図 5 9】別例に係る主制御基板におけるリライタブルフィルムの印字例を説明するための図である。

【図 6 0】コンプリート機能に関連して行われる報知例を説明するための図である。

【図 6 1】CMP__MY の更新などを行うためのコンプリート機能算出処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】エラー処理のうちコンプリート機能の作動に関する処理を主として部分的に説明するためのフローチャートである。

【図 6 3】CMP__MY に基づいて各種報知を行うためのコンプリート関連報知処理を説明するためのフローチャートである。

【図 6 4】パチスロ機と、パチスロ機の上に配置されたデータ表示器と、ホールコンピュータとを含む遊技システムを示す図である。

【図 6 5】ランプの点灯パターンについて説明するための図である。

【図 6 6】機種識別用パターンについて説明するための図である。

【図 6 7】データ表示機において行われる点灯パターン検出処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】所定の有利関連情報および事前報知の表示例を説明するための図である。

【図 6 9】所定の有利関連情報および事前報知の表示例を説明するための図である。

【図 7 0】2 桁の 7 セグ LED において CMP__MY に基づく各種報知を行う場合の具体例を示す図である。

【図 7 1】CMP__MY に基づく各種報知を行うための LED の例を示す図である。

【図 7 2】本実施形態に係る第 2 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 3】本実施形態に係る第 2 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 4】本実施形態に係る第 2 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 7 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機における RT0, RT1 用の図柄組合せ決定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 2 の遊技機における RT0, RT1 用の図柄組合せ決定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 2 の遊技機における RT2 用の図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 7 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機における RT2 用の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 2 の遊技機における当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表の一例を示す図である。

【図 8 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機における当籤役グループ番号と当籤役グループ名との対応表の一例を示す図である。

【図 8 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機における RT 状態 (RT0 ~ RT2) で当籤可能な当籤役の表の一例を示す図である。

【図 8 2】本実施形態に係る第 2 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 8 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指示モニタを用いた押し順の報知の一例を示す図である。

【図 8 4】本実施形態に係る第 2 の遊技機における RT 状態及び押し順に応じた当籤払の配当 (再遊技、BB、メダル払出枚数) の一例を示す図である。

【図 8 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機におけるシナリオグループ抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 8 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機におけるシナリオグループ A 用のシナリオ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 8 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機におけるシナリオグループ B 用のシナリオ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 8 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機におけるシナリオ書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 8 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機における高確 1 M A P 位置抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機における高確 2 M A P 位置抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

【図 9 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機における G S B 連ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機における低確用の T S 種別 0 __ 前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機における高確 1 用の T S 種別 0 __ 前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 4】本実施形態に係る第 2 の遊技機における高確 2 用の T S 種別 0 __ 前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機における天井用の T S 種別 0 __ 前兆移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

20

【図 9 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機における初期 A T レベル抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機における A T レベル昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機における前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 9 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機における R U S H 昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機における R U S H 開始時ナビ回数抽籤テーブルの一例を示す図である。

30

【図 1 0 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機における R U S H 中 __ R U S H 中疑似 B N S 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機における疑似 B N S 終了時 __ R U S H 中疑似 B N S 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機における R U S H パンク時 B C 書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 4】本実施形態に係る第 2 の遊技機における補償モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 5】本実施形態に係る第 2 の遊技機における補償モード中 A T レベル昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 1 0 6】本実施形態に係る第 2 の遊技機における補償モード時ナビ回数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 7】本実施形態に係る第 2 の遊技機における規定チェリー書き換え抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 8】本実施形態に係る第 2 の遊技機におけるシナリオ関連データテーブルの一例を示す図である。

【図 1 0 9】本実施形態に係る第 2 の遊技機における T Y 値 __ 上乗せ 1 データテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 0】本実施形態に係る第 2 の遊技機における T Y 値 __ 上乗せ 2 データテーブルの一例を示す図である。

50

【図 1 1 1】本実施形態に係る第 2 の遊技機における非 A T 時__補償ポイントデータテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 2】本実施形態に係る第 2 の遊技機における A T 時__補償ポイントデータテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 3】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指示無し時__前兆ポイント数データテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 4】本実施形態に係る第 2 の遊技機における指示有り T 時__前兆ポイント数データテーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 5】上記実施形態に係る第 2 の遊技機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。

【発明を実施するための形態】

【0010】

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

〔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。

〔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。

【0011】

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。

【0012】

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。

【0013】

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。

【0014】

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収容される限り、上部空間と下

10

20

30

40

50

部空間を仕切らない構成としてもよい。また、キャビネットGは、単に「箱体」や「本体」と称することもできるし、上ドア機構UD及び下ドア機構DDを支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「本体枠」、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」等と称することもできる。

【1-1-2. 前面扉】

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

【0015】

また、上ドア機構UD及び下ドア機構DDのそれぞれは、例えば、左側の側面壁G2に設けられたヒンジ等の開閉機構（不図示）によって、キャビネットGに対して開閉自在に取付けられている。なお、上ドア機構UD及び下ドア機構DDのいずれか一方については上述の開閉機構によって開閉自在とし、他方については一方のドア機構が開放状態となったときにのみ着脱可能となるように構成することもできる。

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

また、下ドア機構DDは、メイン表示窓4の左側に設けられたサブ演出表示部22と、メイン表示窓4の右側に設けられた演出用ボタン10bとを有している。サブ演出表示部22は、後述のサブ表示装置220に表示された演出画像を表示する。なお、サブ演出表示部22をタッチパネルとして構成し、演出表示を行う機能のみならず、演出用ボタンの1つとして機能させることもできる。演出用ボタン10bは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。

【0020】

また、下ドア機構DDは、メイン表示窓4の下方に形成された略水平面の台座部において、左側に設けられたMAXベットボタン6a、1ベットボタン6b、精算ボタン9と、略中央部に設けられた演出用ボタン10aと、右側に設けられたメダル投入口5とを有し

10

20

30

40

50

ている。

【0021】

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

10

【0022】

精算ボタン9は、クレジットされているメダルを返却(精算)するための遊技者の遊技操作(精算操作)を受付ける操作部である。なお、クレジットされているメダルがない状態で精算ボタン9が操作された場合、投入され、あるいは払出されるメダルに関し、クレジット可能数(例えば、50枚)の範囲内において、当該メダルをクレジットするクレジットモード(Cモード)と、当該メダルをクレジットしないペイモード(Pモード)とのいずれかのモードを選択可能とするための遊技者の遊技操作(C/Pモード選択操作)を受付可能としてもよい。すなわち、精算ボタン9をいわゆるC/Pボタンとして機能させることもできる。演出用ボタン10aは、遊技者の演出用の操作(演出操作)を受付ける操作部である。

20

【0023】

メダル投入口5は、遊技者によって外部からパチスロ機1に投入されるメダルを受入れる。受入れたメダルは、後述のセレクト31によって検出されるとともに、適正なメダルであるか否かが判定される。受入れた1枚のメダルが適正なものでない場合、受入れたメダルが後述のメダル払出口11から返却される。また、受入れた1枚のメダルが適正なものである場合、現在のベット数が最大ベット数未満である場合には、1枚のメダルがベットされる。現在のベット数が最大ベット数であり、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達していない場合には、1枚のメダルがクレジットされる。一方、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達している場合には、受入れたメダルが後述のメダル払出口11から返却される。

30

【0024】

また、下ドア機構DDは、メイン表示窓4と上述の台座部との間に設けられた情報表示装置14を有している。情報表示装置14は、複数のランプ(LED)や7セグメントLEDを含んで構成され、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する。

【0025】

また、下ドア機構DDは、上述の台座部の下方において、左側に設けられたスタートレバー7と、略中央部に設けられた3個のストップボタン8L、8C、8Rと、右側に設けられた施錠機構15とを有している。スタートレバー7は、所定の角度範囲で傾動自在に取付けられ、遊技を開始させるための遊技者の遊技操作(開始操作)を受付ける操作部である。各ストップボタン8L、8C、8Rは、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の遊技操作(停止操作)を受付ける操作部である。

40

【0026】

施錠機構15は、例えば、キーシリンダー錠から構成され、下ドア機構DDが閉鎖状態であるとき、遊技店側の管理者(例えば、遊技店の店員等。以下同じ)が鍵穴にドアキー(不図示)を挿入した状態で右に回すと解錠し、下ドア機構DDが開放状態となる。なお、施錠機構15には、ドア機構の開閉を管理する機能のみならず、リセットスイッチとしての機能をもたせてもよい。例えば、遊技店側の管理者が鍵穴にドアキーを挿入した状態で左に回した場合には、後述のリセットスイッチ53と同様のリセット操作を検出可能と

50

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。

【００２７】

また、下ドア機構ＤＤは、その下部の中央部に設けられた腰部パネル１３と、腰部パネル１３の下方に設けられたメダル受皿１２と、メダル受皿１２の上方に設けられたメダル払出口１１と、メダル払出口１１の左右に設けられた透音孔２４ａ，２４ｂとを有している。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【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。

【００３０】

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。

【００３１】

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

10

20

30

40

50

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。

【0032】

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。

10

【0033】

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

20

【0034】

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。

30

【0035】

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

40

【0036】

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

【0037】

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、

50

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

〔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

〔0038〕

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。

〔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。

30

〔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

〔1-1-5-2. スタートレバー〕

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

50

〔１－１－５－３．ストップボタン〕

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

〔１－１－５－４．精算ボタン〕

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

〔１－１－５－５．演出用ボタン〕

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

〔００３９〕

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

〔１－１－６．メダル払出口〕

上述のとおり、パチスロ機１は、パチスロ機１の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出するメダル払出口１１を備える。なお、入賞が発生してメダルを払出す場合、メダル払出口１１は、後述のホッパー装置３２から払出されたメダルを遊技者に付与するものであることから、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、メダル払出口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

〔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。

〔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がこういった機種であること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。

〔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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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

【００４４】

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

10

20

30

40

50

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。

【００４５】

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。

【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。

【００４６】

メイン演出表示部２１は、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を含んで構成される。また、メイン表示装置２１０は、キャビネットＧ内の中間支持板Ｇ１上に交換可能に載置された表示ユニットＡと、画像表示用の照射光を出射する照射ユニットＢと、照射ユニットＢからの照射光が照射されることにより画像を出現させるスクリーン装置Ｃとを有するいわゆるプロジェクションマッピング装置として構成される。なお、本実施形態では、メイン表示装置２１０をこのように構成することで、高度で、かつ迫力のある演出表示を可能としているが、メイン表示装置２１０の構成はこれに限られない。すなわち、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能であればよく、液晶表示装置や有機ＥＬ等の画像表示装置や７セグメントＬＥＤ等の表示装置として構成することもできるし、サブリール等の変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、例えば、いわゆる出目によって楽しませることを主体とする遊技性である等の場合には、メイン演出表示部２１を設けないように構成することもできる（サブ演出表示部２２も同様）。

【００４７】

サブ演出表示部２２は、サブ表示装置２２０を含んで構成される。また、サブ表示装置２２０は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置２２０もメイン表示装置２１０と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部２１は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部２２は、小画面で構成されていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２の２個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。

10

20

30

40

50

〔１－１－１１．ランプ〕

上述のとおり、パチスロ機１は、一例として挙げた上部ランプ２３のように、その発光態様（点灯、点滅、あるいは消灯のみならず、フルカラーＬＥＤとして構成される場合にはその輝度や発光色を含む）によって演出を行うことが可能な一又は複数のランプ（発光手段）を備える。また、このような発光手段は、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

〔００４８〕

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。

〔１－１－１２．スピーカ〕

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

〔１－１－１３．その他演出装置〕

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

〔１－２．内部構造〕

〔１－２－１．セレクトア〕

セレクトア３１（図２において符号省略）は、メダル投入口５から投入されたメダルの流下路であって、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられている。セレクトア３１は、例えば、後述のメダルセンサ３１Ｓと、振分装置とを有している。

〔００４９〕

メダルセンサ３１Ｓは、メダル投入口５から投入されたメダルを検出するとともに、検出されたメダルが適切なメダルであるか否かを判定する。振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルであると判定された場合であって、メダルの受入れが可能な状態である場合、当該メダルが後述のホッパー装置３２側に案内されるように駆動制御される。なお、この場合、ベット数あるいはクレジット数が１加算される。一方、振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルでないと判定された場合、及びメダルの受入れが可能な状態でない場合、当該メダルがキャンセルシュートを通してメダル払出口１１から返却されるように駆動制御される。メダルセンサ３１Ｓによるメダルの検出に異常が発生した場合にはセレクトアエラーが発生する。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。

〔００５０〕

すなわち、セレクトア３１は、投入された遊技媒体を検出可能な遊技媒体検出部（手段）を構成する。また、セレクトア３１は、投入された遊技媒体が適正であるか否かを判定可能

10

20

30

40

50

な判定手段を構成する。また、セレクトア 31 は、投入された遊技媒体が適正である場合には内部に貯留する一方、投入された遊技媒体が適正でない場合には外部に排出する振分手段を構成する。また、セレクトア 31 の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機 1 が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

〔1-2-2. ホッパー装置〕

ホッパー装置 32 は、キャビネット G 内の下部空間に設けられている。ホッパー装置 32 は、例えば、メダル投入口 5 から投入され、セレクトア 31 によって案内されたメダルを貯留するバケット部と、バケット部の底部に設けられ、バケット部に貯留されたメダルを攪拌するとともに、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。

10

〔0051〕

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 33 に案内される。なお、バケット部に貯留されたメダルが空となった場合にはホッパーエンptyエラーが発生する。なお、この場合、メダルを補充した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

〔0052〕

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。

20

〔0053〕

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

30

〔0054〕

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。

〔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。

40

〔0055〕

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。

〔0056〕

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

50

、必ずしも必須の構成とはならない。

[1-2-4. 電源装置]

電源装置 3 4 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 3 4 は、例えば、電源基板 3 4 a と、電源スイッチ 3 4 b とを有しており、電源スイッチ 3 4 b 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 3 4 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 1 0 0 V の電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置 3 4 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 3 4 の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

[0 0 5 7]

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ 5 2 やリセットスイッチ 5 3 が主制御基板 7 1（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 3 4 に設けるように構成することもできる。

[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。

[1-2-5-1. 主制御基板]

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

[0 0 5 8]

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。

[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。

[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 5 9]

(副中継基板)

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

【0060】

（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、外部のデータ表示器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。

【0061】

（試験機用インターフェースボード）

試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 は、ともにパチスロ機 1 の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ機 1 にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板 7 1 には、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 を介して出力され、また、主制御基板 7 1 で決定された押し順ナビに係る試験信号等は、試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 を介して出力される。

〔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。

【0062】

上述のとおり、パチスロ機 1 は、主制御基板 7 1 と、副制御基板 7 2 と、主中継基板 7 3 と、副中継基板 7 4 とを有している。主制御基板 7 1 と主中継基板 7 3、主中継基板 7 3 と副中継基板 7 4、及び副中継基板 7 4 と副制御基板 7 2 は、それぞれ電氣的に接続されている。また、主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 は、主中継基板 7 3 及び副中継基板 7 4 を介して、主制御基板 7 1 から副制御基板 7 2 に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電氣的に接続されている。

【0063】

主制御基板 7 1 には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路 1 0 0 が実装されている。主制御回路 1 0 0 は、例えば、メイン CPU 1 0 1、メイン ROM 1 0 2、メイン RAM 1 0 3、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メイン ROM 1 0 2 には、メイン CPU 1 0 1 により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路 2 0 0 に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メイン RAM 1 0 3 には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。ク

10

20

30

40

50

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。

【0064】

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

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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

を検出するためのインデックスセンサ（不図示）が設けられる。

【0068】

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。

10

【0069】

リセットスイッチ53は、遊技店側の管理者によるリセット操作を検出可能としている。リセット操作は、各種のエラー状態を解除するための操作である。また、リセットスイッチ53は、設定変更が可能な状態において、遊技店側の管理者による設定値決定操作を検出可能としている。なお、設定変更が可能な状態においてリセットスイッチ53が操作されると、操作される度に設定値が順次1ずつ増加する（設定6まで到達すると次は設定1に戻る）。このようにして、設定値決定操作が行えるようになっている。また、このように決定された設定値は、その後スタートレバー7が1回操作されると確定する。すなわち、スタートスイッチ7Sは、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ52をオン状態とし、リセットスイッチ53を操作して設定値を選択し、スタートレバー7を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ52をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

20

【0070】

役比モニタ装置54は、例えば、4桁の7セグメントLEDにより構成され、主制御基板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置54は、メインCPU101によって集計・算出された遊技に関する各種割合情報を順次表示する。これらの割合情報は、遊技店の管理者がパチスロ機1に不正改造がないかを確認する際等に使用される。なお、役比モニタ装置54は、主制御基板71上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板71に接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットG内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、主制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、役比モニタ装置54における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットG内に設けるようにし、これが操作された場合に上述の各種割合情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置14を役比モニタ装置54と兼用して用いる構成としてもよい。また、電源投入直後又は電源投入から所定時間（例えば、10秒程度。主制御回路100及び副制御回路200の立ち上げに要する時間を考慮したバッファとなる時間）の経過後に、役比モニタ装置54の4桁の7セグメントLEDが正常に機能していることを確認可能とするため、例えば、「8.8」といったようなテストパターン（全てのセグ及びデシマルのLEDが点灯するパターン）で所定期間点灯（ないし点滅）させる構成とすることが望ましい。

30

40

【0071】

役比モニタ装置54では、例えば、上位2桁にはその割合情報の種類が表示され、下位2桁にはその割合情報を示す値（%）が表示される。ここで、役比モニタ装置54に表示

50

される各種割合情報には、例えば、累計の特定区間割合情報、直近6000ゲーム間の連続役物割合情報及び役物割合情報、累計の連続役物割合情報及び役物割合情報等がある。

【0072】

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

【0073】

なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、AT状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置54は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（RB）が搭載されていない機種において連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（AT機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、4桁の7セグメントLEDのうちの数値情報（割合を示す%情報）を表示する下2桁の7セグメントLEDにおいて、例えば、「ーー」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。

【0074】

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。

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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。

〔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。

〔0078〕

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。

〔0079〕

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメインCPU101）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、有効ライン上に表示されることが許可される図柄の組合せが事前に決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称し、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係る役を「ボーナス役」と称する。また、内部当籤し得る役（すなわち、成立が許可される図柄の組合せ）は、単に「役」と称されることがある。また、内部当籤役は、「当籤役」、「事前決定結果」、あるいは「導出許容条件」等と称されることがある。また、内部抽籤手段は、「役決定手段」、「当籤役決定手段」、「事前決定手段」、あるいは「導出許容条件決定手段」等と称されることがある。

〔0080〕

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。

〔0081〕

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

〔0082〕

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

10

20

30

40

50

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

【0083】

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せ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ないようにリールの回転を停止させることが望ましい。

【0084】

このようにして、複数のリールの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述の入賞作動判定処理を行うメインCPU101）は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）であるか否かの判定を行う。すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立したか否かの判定を行う。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）である（すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立した）と判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられ、あるいは、それを契機として各種の制御が行われる。パチスロ機1では、一例として、以上のような一連の流れで1回の遊技（単位遊技）として行われる。

【0085】

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

〔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。

〔4－1．図柄配置〕

上述のとおり、パチスロ機1では、複数の図柄が変動表示及び停止表示されることで遊技が行われる仕様となっている。したがって、主制御回路100は、各リール3L、3C、3Rにおいて、どの図柄がどの位置に配置されているかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メインROM102には、少なくとも各リール3L、3C、3Rそれぞれの各図柄位置にある図柄の種類を識別するためのデータが記憶されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄配置テーブル（図9参照）を用いている。

【0089】

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

〔4－2．図柄組合せ〕

上述のとおり、パチスロ機1では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機1は、表示された図柄の組合せに応じて、各種特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路100は、このような図柄の組合せについて把握可能に構成されている必要がある。このため、メインROM102には、このような図柄の組合せを特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄組合せテーブル（図11～図14参照）を用いている。

【0090】

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。

〔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

10

20

30

40

50

能に構成されている必要がある。このため、メインROM102には、このような内部当籤役を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の内部抽籤テーブル（図10参照）を用いている。

【0091】

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。

【0092】

ここで、例えば、本実施形態の後述の内部抽籤処理（図26参照。より詳細には、S64の内部当籤役決定処理）では、まず、乱数回路によって予め定められた数値の範囲（例えば、0～65535）から抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算更新する。次いで、抽籤結果（抽籤値＋乱数値）が65535を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、当該判定の結果が65535を超えた場合、当該内部当籤役に当籤させる（当該内部当籤役を決定する）。もっとも、全ての内部当籤役について当該判定を行っても65535を超えるものがなかった場合、今回の遊技における内部当籤役は「はずれ」となる。なお、これはあくまで内部抽籤処理の一例であり、抽籤値（当籤確率）に応じて適切な抽籤が行われる限り、その抽籤処理の手法は種々の手法を採用することができる。例えば、抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次減算更新し、次いで、減算結果（抽籤結果）が0を下回ったか否か（抽籤結果がアンダーフローしたか否か）を判定して、内部当籤役を決定してもよい。

【0093】

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。

【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。

【0094】

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。

【0095】

引込優先順位テーブルには、表示されることが許可された図柄の組合せが複数ある場合に、いずれの図柄の組合せを優先的に表示させるか（引込むか）を示すデータ（例えば、「引込優先順位」）が規定されている。例えば、所定の内部当籤役が決定された遊技において所定の引込優先順位テーブルが選択されたとする。ここで、所定の内部当籤役は、図柄組合せAと図柄組合せBの表示を許可するものとし、所定の引込優先順位テーブルは、図柄組合せAよりも図柄組合せBを優先的に表示させるように引込優先順位が規定されているものとする。次いで、回転中のリール3Lに対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置が「0」であったとする。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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

10

20

30

40

50

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。

【０１０１】

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。

10

〔４－５．遊技状態〕

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

〔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。

20

【０１０２】

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

30

【０１０３】

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

40

【０１０４】

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

50

【0105】

なお、ボーナス状態の作動条件は、ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことのみに限られない。例えば、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動中においては、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動開始時、第一種特別役物の作動中ではない場合の遊技開始時、あるいは第一種特別役物の作動終了時等において自動的に第一種特別役物（ＲＢ）を作動させるように構成することもできる。すなわち、ＲＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＢＢの作動中は常にＲＢの作動中となるように制御することもできる。ここで、ＢＢ作動中のＲＢは「ＪＡＣ」等と称されることがあり、このように自動的にＢＢ作動中のＲＢが作動する仕様は「オートＪＡＣ」等と称されることがある。また、ＢＢの作動中においては、規定されたＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＲＢの作動中となるように制御することもできる。このように対応する図柄の組合せの表示に基づいてＲＢが作動する仕様は「マニュアルＪＡＣ」等と称されることがある。また、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）と、第二種特別役物（ＣＢ）との関係も同様である。すなわち、ＣＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＭＢの作動中は常にＣＢの作動中となるように制御することもできるし、ＭＢの作動中においては、規定されたＣＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＣＢの作動中となるように制御することもできる。

10

〔４－５－２．ＲＴ状態〕

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

20

30

【0106】

ＲＴ状態は、例えば、以下のいずれの移行条件の成立によって移行させることができる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。（１）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤したとき（２）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに係る図柄の組合せが表示されたとき（３）ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態が終了したとき（４）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤しておらず（持越されておらず）、ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態中でもない場合において、特定の図柄の組合せが表示されたとき（５）（３）又は（４）の移行条件成立後に予め定められた回数の遊技が行われたとき

〔４－５－３．ＡＴ状態〕

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

40

【0107】

なお、複数のＡＴ状態を設ける場合、それぞれのＡＴ状態の遊技期間（当該期間の延長（あるいは「上乘せ」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こ

50

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。

【0108】

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

【4-5-4. A R T 状態】

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

【4-5-5. その他遊技状態】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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。

【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。

【0112】

（非有利区間）

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

【0113】

（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A T状態やA R T状態に制御することはできない。（2）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「RAM異常」等の初期化条件が成立した場合、初期状態として非有利区間が設定される。（3）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合（すなわち、有利区間中の遊技の進行にとまって更新される所定値（例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや有利区間払出数カウンタの値）が規定値（例えば、1500ゲームや2400枚）となった場合）、初期状態として非有利区間が設定される。なお、当該所定値を参照し、当該所定値が規定値となる前であっても特定の更新値となっている場合にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。また、有利区間中に所定終了条件が成立して終了決定された場合（例えば、有利区間終了抽籤が行われるように構成した場合であって、これに当籤した場合等）にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。（4）非有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、有利区間に移行させるか否かの判定処理等）は、決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能であって、導出された結果表示（図柄の組合せ）や非有利区間（あるいは移行前の有利区間）中のゲーム数等の内部当籤役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことはできない。なお、いずれの内部当籤役が決定されたかは、当籤番号等の直接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできるし、内部当籤役のデータから生成あるいは変換されたサブフラグ（複数の役を1つの判定対象データとしたもの）等の間接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできる。（5）非有利区間は基本的に1の状態であり、非有利区間内で複数の状態を設定することはできない。例えば、有利区間終了後の非有利区間を非有利区間A、設定変更後の非有利区間を非有利区間Bというように異なる状態として設定することはできない。

【0114】

（有利区間）

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

【0115】

（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。

〔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。

【0116】

（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。

【0117】

(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。

【0118】

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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【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、外部のデータ表示器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、外部のデータ表示器においても上述のボーナス状態中演出を行うのみならず、ボーナス回数をその種類別にカウントすることができる。

【0121】

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

【 0 1 2 2 】

また、例えば、A T 状態をセット数管理の A T 状態として構成し、最初の 1 セット目の A T 状態が開始されたことに基づいて外部信号 1 をオン状態とし、2 セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号 2 をオン状態とすれば、外部のデータ表示器においても A T 状態の初当り回数と、A T 状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示器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。

【 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 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 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 1 0 0 と副制御回路 2 0 0 とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 の一方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路 1 0 0 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 2 0 0 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。

【 0 1 2 3 】

主制御回路 1 0 0 は、副制御回路 2 0 0 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 3 L , 3 C , 3 R 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。

【 0 1 2 4 】

また、例えば、停止操作が行われたときにはリール停止コマンドを送信する。リール停止コマンドは、停止されるリールや当該リールが停止される位置等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、全てのリールが停止され、表示役（入賞作動フラグ）が確定したときには入賞作動コマンドを送信する。入賞作動コマンドは、表示役の種類や付与される特典の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を開始するときには有利区間開始コマンドを送信する。有利区間開始コマンドは、有利区間を開始することやモード（遊技状態）等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を終了するときには有利区間終了コマンドを送信する。有利区間終了コマンドは、有利区間を終了することやその終了要因等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、精算操作が行われたときには精算コマンドを送信する。精算コマンドは、返却数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。なお、これらはあくまで一例であり、これら以外のコマンドを必要に応じて送信することもできるし、これらのうち不要なコマンドについては送信しないようにすることもできる。

〔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。

〔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。

〔０１２５〕

（ロック演出）

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

〔０１２６〕

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。

〔０１２７〕

（リール演出）

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

〔０１２８〕

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

〔０１２９〕

（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（

10

20

30

40

50

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。

【0130】

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。

10

【0131】

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

20

【0132】

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

30

【0133】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技ランプを設け、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、当該疑似遊技ランプを点灯させることが挙げられる。なお、疑似遊技ランプは、遊技者の遊技操作を受け付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に設置されることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、他の用途に使用しない独立したランプであり、当該疑似遊技ランプの表示部全体は単色の縁で覆われていることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、当該疑似遊技ランプの説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が10mmを超え、かつ表面積が642平方mmを超えること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技ランプの説明部分は、当該疑似遊技ランプが疑似遊技中であることを報せるためのランプであることが認識できる記載（例えば、「FREELAY」、「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。

40

【0134】

50

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。

【0135】

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。

【0136】

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。

〔4-10-2. サブ側演出〕

パチスロ機1では、副制御回路200側(サブ側)の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機1では、メイン表示装置210等によって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【0137】

(通常演出)

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

10

20

30

40

50

できる。

【0138】

(連続演出)

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

【0139】

(操作連動演出)

パチスロ機1では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技者の演出操作に応じて演出内容を変化させることが可能な演出を行い得る。このような演出は、「操作連動演出」と称される他、「ボタン演出」等とも称される。なお、このような操作連動演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の操作連動演出を行い得るように構成することもできる。また、操作連動演出は、通常演出として構成することもできるし、連続演出として構成することもできる。また、演出操作は、演出用ボタン群に対する操作のみならず、各種遊技操作を含むものとすることができる。

【0140】

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。

【0141】

(その他演出)

パチスロ機1では、上述の各種演出以外の演出を行うこともできる。例えば、上述の用途以外に用いられるものとして、遊技者又は遊技店に対する各種の報知(例えば、のめり込み防止報知や忘れ物防止報知、エラー状態報知、デモ状態報知等)も広義の意味において演出に含まれる。なお、のめり込み防止報知は、例えば、有利区間が終了したときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、忘れ物防止報知は、例えば、有利区間が終了したときや精算操作が行われたときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、エラー状態報知は、エラーが発生してから解消されるまで、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、デモ状態報知は、遊技されていない期間が所定期間となったときや精算操作が行われたときに、空き台であること等が報知されるものとすることができる。

[5. 第1の遊技機]

続いて、図5～図22を参照して、パチスロ機1の遊技性に関する仕様の一具体例について、これを「第1の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第1の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第1の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【0142】

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

10

20

30

40

50

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。

【0143】

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。

10

【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。

【0144】

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。

20

【0145】

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。

【0146】

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。

30

【0147】

なお、第1の遊技機では、図7の（a）に示すように、非有利区間において、内部当籤
役（後述の図10参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグ
が決定される。なお、サブフラグは、主制御回路100による遊技性に関する各種抽籤（
有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当
籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグルー
プを識別可能とするための情報である。これにより、内部当籤役ごとに各種データテー
ブルを設ける必要がなくなることから、データ量を圧縮することができ、メインROM10
2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。

40

【0148】

非有利区間サブフラグ「リプレイ」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

50

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

【0149】

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。

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

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

10

20

30

40

50

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。

【0155】

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。

【0156】

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「平行リップ」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「右上がりリップ」の図柄の組合せが表示されるようにし、これにより異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。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。

【0157】

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。

【0158】

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、非有利区間サブフラグに応じて、移行先モード等が決定される。なお、この決定に際しては、有利区間に移行した際のモードの種別のみが決定される場合（図5中、「有利区間開始」と、当該モードの種別のみならず疑似ボーナスに移行することも決定される場合（図5中、「有利区間開始+疑似ボーナス開始」と）がある。もっとも、非有利区間においては、疑似ボーナスに移行することが決定されない仕様とすることもできる。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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

10

【0162】

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

20

【0163】

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。

【0164】

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

30

【0165】

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。

【0166】

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

40

【0167】

保障モードは、天国Cモードが終了した場合に滞在するモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図7の（c）参照）、天井ゲーム数は「32ゲー

50

ム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図8の（f）参照）。すなわち、天国Cモードが終了したとき、それによる興趣の低下を防止するため、一定期間は相対的に有利な状態を維持（保障）しようとするモードとして位置付けられる。

【0168】

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

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

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。

【0172】

また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明したが、非有利区間と有利区間との関係はこのような態様に限定されない。例えば、非有利区間である場合のほうで、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。

【0173】

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

【0174】

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。

【0175】

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。

【0176】

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。

【0177】

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。

【0178】

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

10

20

30

40

50

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。

【0179】

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。

【0180】

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。

【0181】

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。

【0182】

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。

【0183】

また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラグも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナス移行処理を1回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を1回の処理でまとめて行うこともできる。

【0184】

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。

【0185】

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

10

【0186】

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

20

【0187】

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

30

【0188】

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。

【0189】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに、1G連抽籤が行われる。具体的には、図7の（d）に示す1G連抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグ又は有利区間入賞時サブフラグに応じて、1G連を発生させるか否かが決定される。なお、図7の（d）中、「非当籤」は、1G連を発生させないことを意味し、「当籤（1G連＋1）」は、1G連を発生させる権利（1G連ストック）が1個付与される（1G連ストックカウンタが1加算される）ことを意味する。なお、1G連ストックは、1G連ストックカウンタによって複数個（最大255個）ストック（貯留）されることが可能となっている。したがって、1回の疑似ボーナス中に複数個の1G連ストックが付与される場合もある。また、1回の1G連抽籤で、複数個の1G連ストックが付与され得るように、1G連抽籤テーブルを構成することもできる。

40

【0190】

50

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、32ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図5中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。

10

【0191】

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。

【0192】

第1の遊技機では、増加区間（疑似ボーナス）の構成として、「55ゲーム」間継続し、最大275枚獲得可能としたものを一例として挙げているが、疑似ボーナスの構成はこれに限られない。例えば、当該疑似ボーナスを「疑似BB（ビッグボーナス）」として構成し、他に「22ゲーム」間継続し、最大110枚獲得可能とした疑似ボーナスである「疑似RB（レギュラーボーナス）」を搭載するようにしてもよい。この場合、上述の疑似ボーナス移行抽籤、天井到達時、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BB」とするのか、「疑似RB」とするのか）が所定確率（例えば、50%ずつ）で決定されるようにすればよい。なお、「疑似RB」は、「疑似BB」との間で価値が異なる（より詳細には、「疑似BB」よりも価値が低い）ものとすればよい。例えば、継続ゲーム数は「疑似BB」と同じであるが、ベルナビ率（停止操作の情報が報知される報知確率）を低いものとする。ことで、最大獲得可能枚数に差をつけ、価値が異なるようにすることもできる。また、「疑似RB」を開始させる際には、メイン表示窓4に「BAR」図柄が揃って表示されるリール演出、あるいは「赤7ー赤7ーBAR」が表示されるリール演出が行われるようにすればよい。さらに、増加区間は疑似ボーナスとして構成されるものに限られない。例えば、継続する遊技数（遊技期間）を変化させることが可能なAT状態やART状態として構成することもできる。

20

30

【0193】

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

40

【0194】

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。

【0195】

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（

50

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

10

【0196】

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

20

【0197】

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

30

【0198】

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。

【0199】

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。

40

【0200】

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。

【0201】

50

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

【0202】

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

10

【0203】

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。

【0204】

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

20

【0205】

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。

【0206】

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

30

40

【0207】

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。

50

【0208】

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。

【0209】

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。

【0210】

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）。

【0211】

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。

【0212】

そこで、第1の遊技機では、同じ一連の有利区間内では、特別ロック演出は一度しか実行されないようになっている。具体的には、一連の有利区間内において、最初に特別ロック演出を実行することが決定された場合には特別ロック演出が実行されるが、それ以降同じ一連の有利区間内では、同じ条件が成立した場合であっても特別ロック演出が実行されないように制御する。なお、手法としては、一度特別ロック演出が実行された場合、その旨を示す情報を格納しておき、それ以降同じ一連の有利区間内において当該情報が格納されている場合には、そもそも特別ロック演出を実行するか否かの決定が行われないようにしてもよいし、当該決定は行われるが、当該情報が格納されている場合にはその決定結果が実行することを示すものであっても、実行しないことを示すものを書き換えるようにしてもよい。そして、格納された当該情報は、有利区間が終了するときにクリアされるようにすればよい。

【0213】

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。

【0214】

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

10

【0215】

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。

【0216】

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

20

【0217】

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いうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

30

【0218】

また、第1の遊技機では、一連の有利区間内においては、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として、有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御されることが確定するとともに、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Cモード）が設定される場合がある。そして、同じ一連の有利区間内においては、このような場合が複数回発生する場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

40

【0219】

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

【0220】

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

50

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。

【0221】

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。

【0222】

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）。

【0223】

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。

【0224】

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。

【0225】

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。

【0226】

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

【0227】

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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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

10

【0231】

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。

【0232】

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

20

【0233】

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

30

【0234】

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

40

50

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。

【0235】

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。

【0236】

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。

【0237】

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つ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つ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つ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。

【0238】

ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。

【0239】

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。

【0240】

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。

【0241】

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。

【0242】

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。

【0243】

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、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。

【5-2. 第1の遊技機の図柄配置構成】

続いて、図9を参照して、第1の遊技機の図柄配置構成について説明する。図9は、第1の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図9に示すように、第1の遊技機では、「赤7」、「BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「赤blank」、「黄blank」、「白blank1」及び「白blank2」の10種類の図柄が、各リール3L、3C、3Rそれぞれにおいて図9に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード1~10が割り当てられている。

【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。

【0244】

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。

【0245】

「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。

【0246】

「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。

【0247】

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。

【0248】

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

【0249】

「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。

【0250】

「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。

【0251】

「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。

【0252】

「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。

【0253】

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

【0254】

「F__リーチ目」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役とし

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

10

【0255】

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

20

【0256】

「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。

【0257】

図15に示すように、「押し順ベルA」は6択（「打順1」～「打順6」のうちいずれか1つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「FRU03」）、「上段ベル」（「FRU01」及び「FRU02」）、「中段ベル」（「FRU04」）、「右上がりベル」（「FRU05」）、「小山ベル」（「FRU06」）、「及び「下段ベル」（「FRU07」）のいずれかの「ベル」が表示され、3枚ベット状態であれば8枚のメダルが払出され、2枚ベット状態であれば2枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第1停止操作が正解していれば、残りの停止操作において1/2の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「1枚役」（「FRU13」～「FRU116」）のうちいずれが表示され、1枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第1停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において1/8の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「1枚役」のうちいずれが表示され、1枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

30

40

【0258】

「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、「

50

押し順ベル B」と総称することができる。

【0259】

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。

【0260】

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。

【0261】

「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。

【0262】

「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。

【0263】

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。

【0264】

例えば、第1の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「BB01」が表示可能な2ベット状態において、「BB01」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「BB02」が表示可能な3ベット状態において、「BB02」を取りこぼして「はずれ」となったとき、2BBフラグ間において3ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、3BBフラグ間において2ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、様々な状態で「はずれ」が発生することがある。そこで、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態等に応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。

〔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。

【0265】

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

10

【0266】

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。

【0267】

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

20

30

【0268】

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

40

【0269】

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

50

とすることもできる。

【0270】

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。

【0271】

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。

10

【0272】

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

20

【0273】

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

30

【0274】

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

40

【0275】

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

50

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。

【0276】

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

【0277】

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。

【0278】

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。

【0279】

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

【0280】

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。

【0281】

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（

10

20

30

40

50

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。

【0282】

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。

【0283】

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。

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

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。

【0287】

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

10

【0288】

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）。

20

【0289】

なお、第1の遊技機では、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合、特別入賞音が出力されるようになっている。また、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せは表示されなかったが、「チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合にも、特別入賞音が出力されるようになっている。なお、特別入賞音の出力は、100%の確率で行われるようにしてもよいし、所定確率（例えば、50%の確率）で行われるようにしてもよい。

30

【0290】

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。

【0291】

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。

40

【0292】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せ（「チェリーリプ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リプ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、第1の遊技機では、右第1

50

停止（「打順５」及び「打順６」）をすべき旨の特殊報知が行われる（図１５参照）。これにより、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないときには、「確定チェリーリブ」表示→次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後にあっては、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リブ」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。

【０２９３】

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。

【０２９４】

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）」が決定されるようにしてもよい。

【０２９５】

ここまで、通常リミット処理、特殊リミット処理、及び準リミット処理を作動させるため、「ゲーム数」及び「払出数」を用いて有利区間の遊技期間を監視することを例に挙げて説明したが、各リミット処理が実行される条件は上述のものに限られず、適宜変更可能であるものとする。例えば、各リミット処理が実行されるとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値、並びに１Ｇ連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）等は、遊技仕様や市場動向等に応じて適宜変更可能である。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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

10

20

30

40

50

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。

【0298】

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。

【0299】

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。

【0300】

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。

【0301】

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。

【0302】

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

【0303】

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

【0304】

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る。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特殊報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【0305】

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。

【0306】

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

【0307】

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。

【0308】

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。

【0309】

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

10

20

30

40

50

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。

【0310】

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

【0311】

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ふ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。

【0312】

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。

【5-5. 第1の遊技機の格納領域構成】

続いて、図17～図22を参照して、第1の遊技機の格納領域構成について説明する。図17は、第1の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域の一例を示す図である。また、図18は、第1の遊技機の持越役格納領域の一例を示す図である。また、図19は、第1の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。また、図20は、第1の遊技機のモードフラグ格納領域の一例を示す図である。また、図21は、第1の遊技機の作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。また、図22は、第1の遊技機の押下順序格納領域の一例を示す図である。

【0313】

（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。

【0314】

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

【0315】

当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メインCPU101が、内部当籤役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において表示されることが許可された図

10

20

30

40

50

柄の組合せの種類)を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において2BBに当籤した場合(持越されている場合)、格納領域1のビット0に「1」が格納される。

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

(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。

【0319】

内部抽籤処理の結果、「F__2BB」(2BB)又は「F__3BB」(3BB)のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される(対応するビットに「1」が格納される)。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役(小役・リプレイ役)に加えて、持越役(ボーナス役)が当籤フラグ格納領域に格納される。

【0320】

(遊技状態フラグ格納領域)

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

【0321】

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

【0322】

(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

10

20

30

40

50

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。

【0323】

（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。

10

【0324】

例えば、ストップボタン8Lが今回押されたストップボタン、すなわち、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット0に「1」が格納される。また、例えば、ストップボタン8Lが未だ押されていないストップボタン、すなわち、有効ストップボタンである場合には、ビット4に「1」が格納される。メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だ押されていないストップボタンとを識別する。

【0325】

（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。

20

【0326】

例えば、全てのリールが回転中であるときには、押下順序格納領域のビット0～5に「1」が格納される。次いで、ストップボタン8Lが押されたときには（「左」第1停止であるから）、ビット0及び1には「1」が格納されたままとなるが、ビット2～5には「0」が格納されるようになる。次いで、ストップボタン8Cが押されたときには（「左」第1停止、「中」第2停止であることから）、ビット0には「1」が格納されたままとなるが、ビット1には「0」が格納されるようになる。メインCPU101は、押下順序格納領域に格納されているデータに基づいて、今回の遊技の押し順を識別する。

30

【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。

【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。

40

【0327】

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。

【0328】

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。

【0329】

50

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。

【0330】

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。

10

【0331】

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。

【0332】

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。

20

【0333】

続いて、メインCPU101は、スタートコマンド生成格納処理を行う（S7）。この処理では、副制御回路200に送信するスタートコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（不図示）に格納する。なお、通信データ格納領域に格納されたデータは、後述の通信データ送信処理（図32のS204参照）において主制御回路100から副制御回路200に送信される。また、その他のコマンドのデータの生成、格納、及び送信手法も基本的に同様である。

30

【0334】

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。

【0335】

40

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。

【0336】

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

50

始コマンド生成格納処理が行われる。

【0337】

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。

【0338】

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。

10

【0339】

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。

【0340】

20

続いて、メインCPU101は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（S14）。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンタにセットする処理を行う。また、この処理では、払出すメダル数に応じたメダル払出信号を外部集中端子板55から出力する。

【0341】

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。

30

【0342】

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。

40

【0343】

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。

【0344】

（電源投入時処理）

50

続いて、図 24 を参照して、上述のメイン処理の S 1 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。

【0345】

まず、メイン CPU 101 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 RAM 103 の書き込みテストを行い、当該テストの結果、メイン RAM 103 への書き込みが正常に行われたか否かを判定する (S 21)。すなわち、メイン CPU 101 は、メイン RAM 103 に異常が発生していないか否かを判定する。

【0346】

メイン CPU 101 は、メイン RAM 103 への書き込みが正常に行われたと判定した場合 (S 21 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 (S 22)。すなわち、メイン CPU 101 は、設定変更が可能な状態であるか否かを判定する。

【0347】

メイン CPU 101 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 (S 22 が YES)、設定変更時の初期化処理を行う (S 23)。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、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。

【0348】

続いて、メイン CPU 101 は、初期化コマンド生成格納処理を行う (S 24)。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。

【0349】

続いて、メイン CPU 101 は、設定変更処理を行う (S 25)。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 RAM 103 が初期化された後、新たな設定値がメイン RAM 103 の設定値格納領域 (不図示) に設定 (格納) される。続いて、メイン CPU 101 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 (S 26)。すなわち、メイン CPU 101 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。

【0350】

メイン CPU 101 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 (S 26 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 (S 26 が YES)、初期化コマンド生成格納処理を行う (S 27)。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 CPU 101 は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【0351】

メイン CPU 101 は、S 22 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 (S 22 が NO)、バックアップデータが正常であるか否かを判定する (S 28)。すなわち、メイン CPU 101 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。

【0352】

メイン CPU 101 は、バックアップデータが正常であると判定した場合 (S 28 が YES)、遊技復帰処理を行う (S 29)。この処理では、パチスロ機 1 を電断前の状態に復帰させる処理を行う。そして、メイン CPU 101 は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【0353】

メイン CPU 101 は、S 21 において、メイン RAM 103 への書き込みが正常に行わ

10

20

30

40

50

なかったと判定した場合（S 2 1 が N O）、及び S 2 8 において、バックアップデータが正常でないと判定した場合（S 2 8 が N O）、電源投入時エラー処理を行う（S 3 0）。なお、この電源投入時エラー処理によって発生したエラーは、上述のリセット操作によっては解消されず、新たに設定値が設定されたことに応じて解消するものとなっている。したがって、メイン C P U 1 0 1 は、電源投入時エラー処理の後、一度パチスロ機 1 の電源がオフとなり、その後、新たに設定値が設定されるまで（上述の S 2 2 ～ S 2 6 の処理が行われるまで）通常の処理（図 2 3 の S 2 以降）に移行しない。

【 0 3 5 4 】

（メダル受付・スタートチェック処理）

続いて、図 2 5 を参照して、上述のメイン処理の S 3 において行われるメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図 2 5 は、メダル受付・スタートチェック処理の手順の一例を示すフローチャートである。

10

【 0 3 5 5 】

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

【 0 3 5 6 】

メイン C P U 1 0 1 は、自動投入メダルカウンタの値が「0」でないと判定した場合（S 4 1 が N O）、自動投入処理を行う（S 4 2）。この処理では、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルが自動投入される。また、詳細は省略するが、自動投入が行われる場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板 5 5 から出力する。

20

【 0 3 5 7 】

メイン C P U 1 0 1 は、S 4 1 において、自動投入メダルカウンタの値が「0」であると判定した場合（S 4 1 が Y E S）、及び S 4 2 の処理の後、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（S 4 3）。この処理では、メダル補助収納庫スイッチ 3 3 S がオン状態となっているか（すなわち、メダル補助収納庫 3 3 に一定数以上のメダルが収納されているか）否かを判定し、メダル補助収納庫スイッチ 3 3 S がオン状態であると判定した場合にはメダル補助収納庫エラーを発生させる。この場合、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。また、メダル補助収納庫スイッチ 3 3 S がオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

30

【 0 3 5 8 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、メダル投入状態チェック処理を行う（S 4 4）。この処理では、現在のベット数やクレジット数のチェックを行うとともに、メダルの受付が禁止されているか、あるいはセレクトエラーが発生しているか等も判定し、メダルの受付が可能であれば、メダルの受付が可能な状態（ベット操作を受付可能な状態）とする（メダルの受付を許可する）。なお、セレクトエラーが発生している場合には、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。

【 0 3 5 9 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、メダルの受付が可能な状態であるか否かを判定する（S 4 5）。メイン C P U 1 0 1 は、メダルの受付が可能な状態であると判定した場合（S 4 5 が Y E S）、メダル投入チェック処理を行う（S 4 6）。この処理では、メダルセンサ 3 1 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 5 5 から出力する。

40

【 0 3 6 0 】

続いて、メイン C P U 1 0 1 は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であるか否かを判定する（S 4 7）。すなわち、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0

50

1は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態でない（すなわち、ベット数が「3」枚であって、かつクレジット数も「50」枚となっている）と判定した場合（S49がNO）、メダルの受付を禁止する（S48）。すなわち、メインCPU101は、メダルの受付が可能な状態（ベット操作を受付可能としない状態）とする。

【0361】

メインCPU101は、S45において、メダルの受付が可能な状態でないと判定した場合（S45がNO）、S47において、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であると判定した場合（S47がYES）、及びS48の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する（S49）。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「2」又は「3」枚であるか否かが判定される。

10

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

20

【0365】

（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。

【0366】

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。

30

【0367】

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）。

40

【0368】

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

50

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）S 6 4 の処理を繰り返す。
【0 3 6 9】

メインCPU 1 0 1 は、内部当籤役が決定されたと判定した場合（S 6 5 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（S 6 6）。メインCPU 1 0 1 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（S 6 6 がYES）、当籤フラグ格納領域を更新する（S 6 7）。この処理では、S 6 4 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CPU 1 0 1 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。

10

【0 3 7 0】

メインCPU 1 0 1 は、S 6 6 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（S 6 6 がNO）、及びS 6 7 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（S 6 8）。

【0 3 7 1】

メインCPU 1 0 1 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（S 6 8 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（S 6 9）。すなわち、メインCPU 1 0 1 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CPU 1 0 1 は、持越役格納領域のデータが「0」であると判定した場合（S 6 9 がYES）、持越役格納領域を更新する（S 7 0）。この処理では、S 6 4 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CPU 1 0 1 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。

20

【0 3 7 2】

メインCPU 1 0 1 は、S 6 8 において、決定された内部当籤役が持越対象役でないと判定した場合（S 6 8 がNO）、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NO）、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 3 7 3】

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NO）、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。

30

【0 3 7 4】

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YES）、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、AT状態であるとき、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報等が設定されるようにしてもよい。そして、メインCPU 1 0 1 は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

40

【0 3 7 5】

（遊技開始時状態制御処理）

続いて、図27を参照して、上述のメイン処理の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27は、遊技開始時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0 3 7 6】

50

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

【0377】

10

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

【0378】

20

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

【0379】

30

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。

【0380】

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。

40

【0381】

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

50

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 CPU 101 は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【0382】

メイン CPU 101 は、S 85 において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（S 85 が NO）、有利区間中遊技開始時処理を行う（S 91）。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。

【0383】

続いて、メイン CPU 101 は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（S 92）。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。

【0384】

続いて、メイン CPU 101 は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（S 93）。メイン CPU 101 は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（S 93 が YES）、有利区間終了時の初期化処理を行う（S 94）。すなわち、メイン CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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（S 93 が NO）、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【0385】

（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 S 91 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。

【0386】

まず、メイン CPU 101 は、各種カウンタ更新処理（遊技開始時）を行う（S 101）。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。

【0387】

続いて、メイン CPU 101 は、特定モード（AT 状態）中であるか否かを判定する（S 102）。メイン CPU 101 は、特定モード中であると判定した場合（S 102 が YES）、AT 期間管理処理（遊技開始時）を行う（S 103）。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 S 101 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 1 G 連抽籤が行われ、1 G 連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【0388】

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

【0389】

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。

【0390】

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。

【0391】

続いて、メインCPU101は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（S107）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のS90の処理と同様の処理が行われる。そして、メインCPU101は、この処理の後、有利区間中遊技開始時処理を終了する。また、メインCPU101は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（S105がNO）、有利区間中遊技開始時処理を終了する。

【0392】

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。

【0393】

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。

【0394】

（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

10

20

30

40

50

ーチャートである。

【0395】

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）。

10

【0396】

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。

【0397】

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。

20

【0398】

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

【0399】

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。

30

【0400】

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。

【0401】

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。

40

【0402】

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。

【0403】

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

50

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。

【0404】

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。

10

【0405】

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。

【0406】

（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。

20

【0407】

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

30

【0408】

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

40

【0409】

続いて、メインCPU101は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（S134）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第1の遊技機

50

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 1 0】

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

10

【0 4 1 1】

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

【0 4 1 2】

20

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

【0 4 1 3】

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。

30

【0 4 1 4】

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。

【0 4 1 5】

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。

40

【0 4 1 6】

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

50

）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。

【0417】

（有利区間中遊技終了時処理）

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

【0418】

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。

【0419】

続いて、メインCPU101は、特定モード（AT状態）中であるか否かを判定する（S152）。メインCPU101は、特定モード中であると判定した場合（S152がYES）、AT期間管理処理（遊技終了時）を行う（S153）。この処理では、例えば、遊技終了時において、AT状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乘せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、AT状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずAT状態の遊技期間を管理してもよいし、AT状態の遊技期間は上述のS151の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第1の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づいて上述の1G連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【0420】

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。

【0421】

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。

【0422】

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。

〔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

10

20

30

40

50

期割込処理について説明する。なお、図 3 2 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。

【0423】

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. 1 1 7 2 m s」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。

【0424】

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。

【0425】

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

【0426】

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。

【0427】

続いて、メインCPU101は、7セグLED駆動処理を行う（S205）。この処理では、主制御基板71に接続された（主中継基板73を介して接続されたものを含む）、例えば、情報表示装置14等の表示内容を制御する。続いて、メインCPU101は、タイマ更新処理を行う（S206）。この処理では、主制御回路100で管理される各種タイマを更新する。

【0428】

続いて、メインCPU101は、エラー検知処理を行う（S207）。この処理では、上述のS202でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインCPU101は、ドア開閉チェック処理を行う（S208）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ56の入力状態に基づいて、下ドア機構DD開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ56の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板55からセキュリティ信号が出力される。

【0429】

続いて、メインCPU101は、レジスタの復帰処理を行う（S209）。そして、メ

10

20

30

40

50

インCPU101は、この処理の後、定期割込処理を終了する。

〔7. 副制御回路による処理〕

続いて、図33を参照して、副制御回路200のサブCPU201が各プログラムを用いて実行するサブ側制御処理の概要について説明する。図33は、サブ側制御処理の概要の一例を示すフローチャートである。

〔0430〕

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。

〔0431〕

まず、サブCPU201は、電源投入時にはメインCPU101と同様、電源投入時処理を行う（S301及びS302）。この処理では、電源投入時に異常が発生しているか否かを検知したり、サブRAM203に格納されているデータを初期化したり、また、後述の各種演出実行制御処理を行うために必要な各種タスクを起動させたりする等の処理が行われる。

〔0432〕

また、サブCPU201は、主制御回路100から送信されたコマンドを受信した場合、コマンド受信時演出実行制御処理を行う（S303及びS304）。この処理では、例えば、初期化コマンドを受信した場合、受信した初期化コマンドのパラメータの情報を参照し、設定変更がされていればサブ側でも適宜初期化処理が実行され、設定変更されていなければサブ側でも電断前の状態に復帰させる処理が実行される。

〔0433〕

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。

〔0434〕

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。

〔0435〕

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

10

20

30

40

50

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。

【0436】

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。

〔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。

〔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。

【0437】

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。

【0438】

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。

【0439】

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。

【0440】

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が可能となっている。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であるか等、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。

【0441】

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

10

20

30

40

50

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等、付帯する特典に関する情報も含まれる。

【0442】

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。

10

〔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。

20

【0443】

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。

【0444】

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。

30

【0445】

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。

【0446】

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。

40

【0447】

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

50

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。

【0448】

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。

10

【0449】

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

20

【0450】

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。

〔9. 拡張例〕

30

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。

【0451】

(パチンコ機)

40

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。

【0452】

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

50

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。

【0453】

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

【0454】

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。

【0455】

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。

【0456】

なお、パチンコ機では、上記演出表示装置において、装飾図柄(これも「識別情報」等と称される場合がある)が変動表示されるものが多い。上述のとおり、本来の遊技結果は上記可変表示装置にて表示されるものであるが、上記可変表示装置は小型に構成され、また、その表示結果も複数個のLEDの点灯パターンで表示されるため、遊技者が遊技結果を認識し難くなっているものが多い。このため、パチンコ機では、上記可変表示装置の可変表示に連動するように、上記演出表示装置上で装飾図柄を変動表示(及び停止表示)させることで遊技を行うようにしたものが主流である。そして、このような装飾図柄の変動表示は、(演出上、開始契機が成立したときに一定期間遅延してから変動表示を開始したり、あるいは停止条件の成立前に仮停止したりする場合もあるが)基本的には上記可変表示装置と同様、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。

【0457】

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。

【0458】

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。

【0459】

また、パチスロ機1においては、上述のとおり、遊技者に相対的に有利な（あるいは、その構成内容によっては不利となる場合もあり得るが）遊技状態として、ボーナス状態、RT状態、AT状態、これらを組み合わせたART状態等を設けることが可能となっている。例えば、ボーナス状態では、小役の抽籤態様を非ボーナス状態よりも有利とすることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能とし、RT状態では、リプレイ役の抽籤態様を非RT状態よりも有利とすることで、はずれが発生しにくい（結果として、メダルが減少しにくい）状態を一定期間継続させることを可能とし、AT状態では、有利な停止操作態様が報知されることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【0460】

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。

【0461】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機1の遊技性として、遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として説明する各種事項は、パチスロ機1独特の性質があるもの（例えば、遊技区間の移行をともしもの等）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。

【0462】

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

適用することができる。

【0463】

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（大当たり遊技状態等への移行を契機としない）遊技状態の遷移（移行）が可能となっているため、例えば、パチスロ機1の特定の図柄の組合せの表示によるRT状態の遷移（移行）に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の特定の表示結果の表示による時短遊技状態の遷移（移行）に関する構成として適用することができる。

10

【0464】

（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。

【0465】

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

20

【0466】

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。

30

【0467】

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。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

40

50

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。

【0468】

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。

10

【0469】

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

20

【0470】

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。

30

【0471】

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。

40

【0472】

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

50

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。

【0473】

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。

【0474】

また、パチスロ機 1 が遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と正常に接続されていない場合に、遊技者の返却操作に応じて遊技価値数に対応する情報が通信専用ユニットに送信されてしまうと、当該情報が消失してしまうおそれがある。そこで、主制御回路 100（主制御基板 71）は、通信専用ユニットと正常に接続されていない状態では、例えば、遊技が開始されるときにエラー状態に制御し、当該エラー状態では、遊技を行うことが不可能な状態（例えば、ベット操作、返却操作、開始操作等を受付不能とする状態）とすることで遊技が進行しないように制御し得るものとしてもよい。これにより、遊技価値数に対応する情報が消失してしまうことを未然に防止することが可能となる。

【0475】

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。

【0476】

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、遊技機の内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。

【0477】

（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

10

20

30

40

50

例について説明する。

【0478】

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。

【0479】

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。

【0480】

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。

【0481】

<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）。

【0482】

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收容すれば、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。

【0483】

<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收容されていることを示している。なお、メダル数制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成されるものとし、その内部に收容されたメダル数制御基板及び接続端子板が、容易に視認可能な状態で收容されるものとする。

【0484】

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。

【0485】

<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

10

20

30

40

50

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

【0486】

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。

10

【0487】

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。

【0488】

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。

20

【0489】

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。

30

【0490】

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。

【0491】

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。

40

【0492】

また、メダル数制御基板は、役比モニタ装置 5 4 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 5 4 での算出時点）で通信専用ユニットに送信し、通信

50

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、A T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。

【0493】

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。

10

【0494】

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。

【0495】

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

20

【0496】

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。

30

【0497】

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。

【0498】

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

40

【0499】

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

50

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。

【0500】

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。

【0501】

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。

【0502】

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。

【0503】

<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。

【0504】

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。

【0505】

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。

【0506】

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。

【0507】

<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。

【0508】

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。

【0509】

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

【0510】

<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。

【0511】

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。

【0512】

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。

【0513】

(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。

【0514】

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。

【0515】

<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。

【0516】

そして、その後、機種Bが遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社BBが当該主制御基板71をリユースして異なるパチスロ機1（以下、「機種C」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社BBは、印字されていた上段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号を新たに印字しなければならないわけであるが、図35に示す構成例1ではもう空きスペースがないため、ハードウェア的にはまだ十分にリユースが可能であるにもかかわらず、上述のような制約のために当該主制御基板71をリユースできない場合があるという問題があった。

【0517】

なお、これは、当初から複数の製造業者名及び基板管理番号を印字していた場合であっても同様である。例えば、株式会社AAと株式会社BBの双方に係る製造番号及び基板管理番号が予め印字されていたとしても、機種Aを製造する時点で株式会社AAに係る製造番号及び基板管理番号はレーザー刻印で削除されてしまうからである。よって、株式会社BBではリユースできる可能性はあるものの、株式会社AAではリユースできなくなってしまう。これに対し、以下の構成例2及び構成例3では上述のような問題を解消することが期待できる。すなわち、主制御基板71のような遊技の制御に用いる基板について、そのリユース性を高めることができる。

【0518】

<構成例2>

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

【0519】

図35に示す構成例2では、まず、株式会社BBによって機種Aが製造されたものとし

10

20

30

40

50

たとき、右から1番目の符号が印刷される。右から1番目の符号には、株式会社BBに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Aが遊技店から撤去され、例えば、株式会社AAが機種Bを製造しようとしたとき、右から2番目の符号が印刷され、右から1番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から2番目の符号には、株式会社AAに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

【0520】

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

【0521】

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

【0522】

<構成例3>

図35に示す構成例3は、上述の構成例2と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図35に示す構成例3では、当初から複数（例えば、4個）の符号が印刷されている。例えば、株式会社AA分及び株式会社BB分がそれぞれ2個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板71の表面（あるいは、これに対応する主制御基板ケース上であってもよい）において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。

【0523】

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。

【0524】

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。

【0525】

また、図35に示す構成例3では、少なくとも1つの符号を読み取り可能な状態とし、

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

【10．主制御基板の別例】

続いて、図 36 ～図 59 を参照して、パチスロ機の主制御基板の別例（別構成例・変形例・拡張例）について説明する。なお、本実施形態において主制御基板の別例として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機（他の構成例）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（他の構成例）として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において主制御基板の別例として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【10－1．別例に係る主制御基板が搭載されたパチスロ機】

まず、図 36 及び図 37 を参照して、別例に係る主制御基板が搭載されたパチスロ機（これを本例ではパチスロ機 401 とする）について説明する。図 36 は、主制御基板 411 が搭載されたパチスロ機 401 の電氣的構成を示すブロック図であり、図 37 は、主制御基板 411 が搭載されたパチスロ機 401 に設けられた遊技情報表示ユニット 437、メダル数表示ユニット 441 及びメダル貸表示ユニット 442 の構成例を示す図である。なお、本例では、別例に係る主制御基板 411 が搭載されたパチスロ機 401 をメダルレス遊技機として構成しているが、これはあくまで一例であり、本例において説明する発明のうちでその構成を必須としないものは、当然ながら物理的な遊技価値を用いて遊技を行う遊技機（パチスロ機 1）にも適用可能である。

【0526】

パチスロ機 401 は、図 36 に示す各種構成を有することで遊技を実行可能に構成されている。また、パチスロ機 401 は、遊技媒体貸出装置 402 及びデータ表示器等周辺機器 403 とともに、遊技に関する種々の動作を実行可能な遊技システムを構成している。なお、図示は省略しているが、遊技媒体貸出装置 402 やデータ表示器等周辺機器 403 は、遊技店の管理コンピュータ（ホールコンピュータ）と、例えば LAN 回線によって接続され、管理コンピュータに対してデータを送信可能に構成されている。また、遊技媒体貸出装置 402 は、上述の遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と同様の機能を備えるものである。

【0527】

パチスロ機 401 は、主制御基板 411 と、副制御基板 412 と、ドア中継基板 413 と、副中継基板 414 とを有する。主制御基板 411 とドア中継基板 413、ドア中継基板 413 と副中継基板 414、及び副中継基板 414 と副制御基板 412 は、それぞれ電氣的に接続されている。また、主制御基板 411 と副制御基板 412 は、ドア中継基板 413 及び副中継基板 414 を介して、主制御基板 411 から副制御基板 412 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。

【0528】

主制御基板 411 は、遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御部）としての主制御部 411a と、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御手段（遊技価値制御部）としてのメダル数制御部 411b とを有する。なお、主制御部 411a は、上述の主制御基板 71 と同様の機能を備えるものであり、メダル数制御部 411b は、上述の遊技価値管理装置（メダル数制御基板）と同様の機能を備えるものである。

【0529】

ここで、図 36 では、主制御部 411a と、メダル数制御部 411b とを、同じ主制御基板 411 に搭載するものとしているが、これらをそれぞれ別の基板に搭載し（別基板として構成し）、これらが電氣的に接続されることで、同様の機能が発揮されるように構成してもよい。

【0530】

副制御基板 4 1 2 は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、上述の副制御基板 7 2 と同様の機能を備えるものである。また、ドア中継基板 4 1 3 は、上述の主中継基板 7 3 と同様の機能を備えるものである。また、副中継基板 4 1 4 は、上述の副中継基板 7 4 と同様の機能を備えるものである。

【0 5 3 1】

また、パチスロ機 4 0 1 は、電源基板 4 1 5 a 及び電源スイッチ 4 1 5 b を含む電源ユニット 4 1 5 を有する。なお、電源ユニット 4 1 5 は、上述の電源装置 3 4 と同様の機能を備えるものである。

【0 5 3 2】

また、パチスロ機 4 0 1 は、リールユニット 4 2 1 と、リセットスイッチ 4 2 2 と、設定用鍵型スイッチ 4 2 3 と、精算スイッチ 4 2 4 とを有しており、これらは主制御部 4 1 1 a と電氣的に接続されている。なお、これらはドア中継基板 4 1 3 を介して主制御部 4 1 1 a に接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、メダル数制御部 4 1 1 b に接続されるものであってもよい。

【0 5 3 3】

リールユニット 4 2 1 は、上述のリール 3 L, 3 C, 3 R (及びステッピングモータ 5 1 L, 5 1 C, 5 1 R) と同様の機能を備えるものである。また、リセットスイッチ 4 2 2 は、上述のリセットスイッチ 5 3 と同様の機能を備えるものである。また、設定用鍵型スイッチ 4 2 3 は、上述の設定用鍵型スイッチ 5 2 と同様の機能を備えるものである。また、精算スイッチ 4 2 4 は、上述の精算スイッチ 9 S と同様の機能を備えるものである。

【0 5 3 4】

もっとも、本例のパチスロ機 4 0 1 はメダルレス遊技機として構成されているので、精算スイッチ 4 2 4 により対応する精算ボタン（不図示）が押下されたことが検出された際には、クレジットされているメダル数が、後述の遊技球等接続端子板 4 4 3 を介して後述の遊技媒体貸出装置 4 0 2 に送信される（クレジット精算が行われる）。

【0 5 3 5】

また、パチスロ機 4 0 1 は、スタートスイッチ 4 3 1 と、返却スイッチ 4 3 2 と、1 B E T スイッチ 4 3 3 と、M A X B E T スイッチ 4 3 4 と、ストップスイッチ基板 4 3 5 と、ドア開閉スイッチ 4 3 6 と、遊技情報表示ユニット 4 3 7 とを有しており、これらはドア中継基板 4 1 3 を介して主制御部 4 1 1 a と電氣的に接続されている。なお、これらはドア中継基板 4 1 3 を介することなく主制御部 4 1 1 a に直接接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、メダル数制御部 4 1 1 b に接続されるものであってもよい。

【0 5 3 6】

スタートスイッチ 4 3 1 は、上述のスタートスイッチ 7 S と同様の機能を備えるものである。また、1 B E T スイッチ 4 3 3 は、上述の 1 ベットボタン 6 b が押下された際のベットスイッチ 6 S と同様の機能を備えるものである。また、M A X B E T スイッチ 4 3 4 は、上述の M A X ベットボタン 6 a が押下された際のベットスイッチ 6 S と同様の機能を備えるものである。また、ストップスイッチ基板 4 3 5 は、上述のストップスイッチ 8 S と同様の機能を備えるものである。また、ドア開閉スイッチ 4 3 6 は、上述のドア開閉監視スイッチ 5 6 と同様の機能を備えるものである。

【0 5 3 7】

ここで、返却スイッチ 4 3 2 及びこれに対応する返却ボタン（不図示）は、遊技者の返却操作を検出可能な返却操作検出部（手段）として構成され、返却スイッチ 4 3 2 により対応する返却ボタンが押下されたことが検出された際には、ベットされたメダル数がクレジットに返却される（ベット精算が行われる）。なお、遊技情報表示ユニット 4 3 7 については、図 3 7 を参照しながら後で説明する。

【0 5 3 8】

また、パチスロ機 4 0 1 は、メダル数表示ユニット 4 4 1 と、メダル貸操作基板 4 4 2 a、貸出スイッチ 4 4 2 b 及び返却スイッチ 4 4 2 c を含むメダル貸表示ユニット 4 4 2

と、遊技球等接続端子板 4 4 3 と、メダル数クリアスイッチ 4 4 4 とを有しており、これらはメダル数制御部 4 1 1 b と電氣的に接続されている。なお、これらはドア中継基板 4 1 3 を介してメダル数制御部 4 1 1 b に接続されるものであってもよい。また、制御が円滑に行われる限り、主制御部 4 1 1 a に接続されるものであってもよい。なお、メダル数表示ユニット 4 4 1 及びメダル貸表示ユニット 4 4 2 については、図 3 7 を参照しながら後で説明する。

【0539】

遊技球等接続端子板 4 4 3 は、上述の外部集中端子板 5 5 と同様の機能を備えるものであるとともに、上述の通信装置（接続端子板）と同様の機能を備えるものである。なお、遊技球等接続端子板 4 4 3 には、遊技媒体貸出装置 4 0 2 とメダル数制御部 4 1 1 b とを接続するため、及び、データ表示器等周辺機器 4 0 3 とメダル貸操作基板 4 4 2 a と接続するための接続機構部（不図示）が実装され、接続機構部 4 4 5 a には、ハーネスを介して遊技媒体貸出装置 4 0 2 と接続される複数の接続ピンで構成されたコネクタ（例えば、25ピンの接続コネクタ）が設けられる。

【0540】

メダル数クリアスイッチ 4 4 4 は、パチスロ機 4 0 1 内にクレジットされたメダル数を遊技店側の管理者がクリアする（初期化する）際に、当該初期化操作（例えば、押下操作）を検出可能なスイッチであり、メダル数クリアスイッチ 4 4 4 に対して押下操作が行われると、検出信号（メダル数クリア信号）をメダル数制御部 4 1 1 b に出力する。この場合、メダル数制御部 4 1 1 b は、当該メダル数クリア信号に基づいて、後述のメダル数表示ユニット 4 4 1 に設けられたクレジット表示用の 5 桁の 7 セグ L E D（図 3 7 B 参照）の表示が「0 0 0 0 0」（クレジット数 = 0）となるように、メダル数表示ユニット 4 4 1 を制御する。なお、メダル数クリアスイッチ 4 4 4 の実装例については、図 3 8 を参照しながら後で説明する。

【0541】

また、パチスロ機 4 0 1 は、表示装置 4 5 1 を有しており、これは副制御基板 4 1 2 と電氣的に接続されている。なお、表示装置 4 5 1 は副中継基板 4 1 4 を介して副制御基板 4 1 2 に接続されるものであってもよい。ここで、表示装置 4 5 1 は、上述のメイン表示装置 2 1 0 やサブ表示装置 2 2 0 と同様の機能を備えるものである。

【0542】

また、パチスロ機 4 0 1 は、スピーカ群 4 5 2 と、L E D ドライブ基板 4 5 3 と、演出スイッチ 4 5 4 と、操作スイッチ 4 5 5 とを有しており、これらは副中継基板 4 1 4 を介して副制御基板 4 1 2 と電氣的に接続されている。なお、これらは副中継基板 4 1 4 を介することなく副制御基板 4 1 2 に直接接続されるものであってもよい。

【0543】

スピーカ群 4 5 2 は、上述のスピーカ群 3 5 a, 3 5 b 等と同様の機能を備えるものである。また、L E D ドライブ基板 4 5 3 は、各 L E D 基板 4 5 6 の駆動回路が実装された基板であり、各 L E D 基板 4 5 6 は、上述のランプ・L E D 群 2 3 等と同様の機能を備えるものである。また、演出スイッチ 4 5 4 及び操作スイッチ 4 5 5 は、上述の演出用ボタン群 1 0 a, 1 0 b 等と同様の機能を備えるものである。

【0544】

続いて、図 3 7 A を参照して、遊技情報表示ユニット 4 3 7 の構成例について説明する。遊技情報表示ユニット 4 3 7 は、各種遊技情報を表示可能に構成され、その表示動作は、主制御部 4 1 1 a 内の後述の主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0（主制御回路）により制御される。なお、遊技情報表示ユニット 4 3 7 は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機 1 における前面扉の台座部（図 1 において、メダル投入口 5 や演出用ボタン 1 0 a が設けられている位置、あるいはその近傍）に設けられるようにすればよい。

【0545】

図 3 7 A に示すように、遊技情報表示ユニット 4 3 7 には、遊技媒体の払出数（遊技価

10

20

30

40

50

値の付与数)の情報を表示するための払出表示部が設けられる。払出表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示(報知)するための2桁の7セグLED(図37A中、「払出表示」)で構成される。

【0546】

また、遊技情報表示ユニット437には、遊技の動作情報を示すランプとして、図37A中において「START」、「REPLAY」、「1BET」、「2BET」、「3BET」と表記されたベット数表示用のLED(以下、「ラインLED」という)が設けられる。

【0547】

例えば、遊技媒体のベット数(投入数)が0の状態(全てのラインLEDが消灯状態)において、1ベットボタン6bが押下されると「1BET」のラインLEDが点灯し、続けて、1ベットボタン6bが押下されると「1BET」及び「2BET」のラインLEDが点灯し、さらに続けて、1ベットボタン6bが押下されると「1BET」～「3BET」の全てのラインLEDが点灯するとともに、「START」のラインLEDが点灯する。この際、1ベットボタン6bが押下される度に、後述のメダル数表示ユニット441内の5桁の7セグLEDで表示された遊技媒体の貯留数(クレジット数)の値が1減算される。

10

【0548】

また、例えば、遊技媒体のベット数(投入数)が0の状態(全てのラインLEDが消灯状態)において、MAXベットボタン6aが押下されると、「1BET」～「3BET」の全てのラインLEDが点灯するとともに、「START」のラインLEDが点灯する。この際、1回のベット操作で、後述のメダル数表示ユニット441内の5桁の7セグLEDで表示されている遊技媒体の貯留数(クレジット数)の値は3減算される。

20

【0549】

さらに、例えば、前回のゲームでリプレイ役が入賞した場合には、「START」及び「REPLAY」のラインLEDが点灯する。この際、後述のメダル数表示ユニット441内の後述の5桁の7セグLEDで表示されている遊技媒体の貯留数(クレジット数)の値は減算されない。

【0550】

また、遊技情報表示ユニット437には、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を表示するための指示表示部が設けられる。指示表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示(報知)するための3桁の7セグLED(図37A中、「指示表示」)で構成される。なお、指示表示部は、上述の指示モニタ(報知ランプ)と同様、報知する停止操作の情報と一義的に対応する情報を表示する(例えば、「左→中→右」の押し順を報知する場合には「1」を表示する)ものであってもよいし、報知する停止操作の情報を直接的に表示する(例えば、「左→中→右」の押し順を報知する場合には「123」を表示する)ものであってもよい。

30

【0551】

続いて、図37Bを参照して、メダル数表示ユニット441の構成例について説明する。メダル数表示ユニット441は、パチスロ機401の内部に預けられている遊技媒体の貯留数(遊技価値の保有数)に関する情報等を表示可能に構成され、その表示動作は、メダル数制御部411b内の後述のメダル数制御用マイクロプロセッサ480(遊技価値制御回路)により制御される。なお、メダル数表示ユニット441は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機1における前面扉の台座部(図1において、メダル投入口5や演出用ボタン10aが設けられている位置、あるいはその近傍)に設けられるようにすればよい。また、メダル数表示ユニット441は、上述の保有遊技価値数表示装置と同様の機能を備えるものである。

40

【0552】

図37Bに示すように、メダル数表示ユニット441には、遊技媒体の貯留数(遊技価値の保有数)の情報を表示するためのクレジット表示部が設けられる。クレジット表示部

50

は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための5桁の7セグLED（図37B中、「クレジット表示」）で構成される。なお、例えば、遊技媒体貸出装置402において同様のクレジット表示が行われる場合には、パチスロ機401においてはクレジット表示部を設けないようにしてもよいし、あるいは従来のパチスロ機1と同様、所定数（例えば、50枚）を上限とするクレジット表示が行われるものとしてもよい。

【0553】

また、メダル数表示ユニット441には、メダル数制御部411bで管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーの情報を表示するためのエラー表示部が設けられる。エラー表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための1桁の7セグLED（図37B中、「エラー表示」）で構成される。メダル数制御部411bで管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーが発生した場合には、このエラー表示用の1桁の7セグLEDにより、エラー種別に対応するエラーコード（文字や数字等）が表示される。エラー表示部は、メダル数（遊技価値）の管理制御専用のエラー表示手段となるので、例えば、メダル数の管理制御に関するエラーと、その他のエラーとの混同が無くなり、メダル数の管理制御に関するエラーが発生していることが認識されやすくなる。

【0554】

ここで、メダル数制御部411bで管理されるメダル数（クレジット数）の制御に係るエラーとしては、例えば、上限超過エラー等が挙げられる。上限超過エラーは、メダル数制御部411b内に設けられた、遊技媒体の貯留数を計数するためのクレジットカウンタに上限値（例えば、「16369」）が設定されている場合、クレジットカウンタに払出数を加算するとその上限値を超えてしまうと判断されたときに発生するエラーである。なお、上限超過エラーが発生した場合には、クレジット精算を行うことでこれを解消（解除）できる。

【0555】

続いて、図37Cを参照して、メダル貸表示ユニット442の構成例について説明する。メダル貸表示ユニット442は、遊技媒体貸出装置402内に挿入されている遊技用カード（不図示）に残っている遊技媒体（遊技価値）の数（これを「度数」とする）に関する情報等を表示可能に構成され、その表示動作は、メダル数制御部411b内の後述のメダル数制御用マイクロプロセッサ480（遊技価値制御回路）により制御される。なお、メダル貸表示ユニット442は、遊技者が容易に視認できる位置であれば任意の位置に設けることが可能である。例えば、パチスロ機1における前面扉の台座部（図1において、メダル投入口5や演出用ボタン10aが設けられている位置、あるいはその近傍）に設けられるようにすればよい。また、度数は、遊技媒体貸出装置402に投入された金額に応じて貸出可能な遊技媒体（遊技価値）の数を含んでいてもよい。

【0556】

図37Cに示すように、メダル貸表示ユニット442には、残りの度数の情報を表示するための度数表示部が設けられる。度数表示部は、当該情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための3桁の7セグLED（図37C中、「度数表示」）で構成される。

【0557】

また、メダル貸表示ユニット442には、遊技媒体の貸出操作の可／不可の情報を示す、図37C中において「貸」と表記された貸出ランプが設けられる。貸出ランプは、遊技媒体の貸出操作が可能な状態（貸出操作前）では点灯し、遊技媒体の貸出操作が不可である状態（貸出中、精算中、返却中、異常発生中）では消灯する。なお、貸出ランプは押下操作が可能な貸出ボタンとしても機能するように構成されており、その押下操作（すなわち、貸出操作）は貸出スイッチ442bにより検出される。

【0558】

そして、貸出操作が検出されたときに、貸出ランプが点灯状態であれば（すなわち、貸出操作が可能な状態であれば）、遊技媒体貸出装置402側で管理されている度数から、所定数の遊技媒体がパチスロ機401側で管理されているクレジット数に加算される。ま

10

20

30

40

50

た、これにともない、度数表示部では所定数の遊技媒体に対応する度数を減じた残りの度数の値が表示されるようになる。なお、本例では、貸出ランプが貸出ボタンとしても機能するように構成しているが、貸出ボタンを貸出ランプとは別に設けるようにし、貸出ランプは表示機能のみを担うように構成してもよい。

【0559】

また、メダル貸表示ユニット442には、遊技媒体の返却操作の可／不可の情報を示す、図37C中において「返」と表記された返却ランプが設けられる。返却ランプは、遊技媒体の返却操作が可能な状態（返却操作前）では点灯し、遊技媒体の返却操作が不可である状態（貸出中、精算中、返却中、異常発生中）では消灯する。なお、返却ランプは押下操作が可能な返却ボタンとしても機能するように構成されており、その押下操作（すなわち、返却操作）は返却スイッチ442cにより検出される。

10

【0560】

そして、返却操作が検出されたときに、返却ランプが点灯状態であれば（すなわち、返却操作が可能な状態であれば）、パチスロ機401側で管理されているクレジット数やベット数が、遊技媒体貸出装置402側で管理されている度数に加算され、その後、その度数が記憶された遊技用カード（遊技用カードでは度数自体は記憶されず、これに対応付けられた情報が記憶される態様も含む）が遊技媒体貸出装置402から排出される。なお、本例では、返却ランプが返却ボタンとしても機能するように構成しているが、返却ボタンを返却ランプとは別に設けるようにし、返却ランプは表示機能のみを担うように構成してもよい。

20

【0561】

なお、本例では、遊技情報表示ユニット437、メダル数表示ユニット441及びメダル貸表示ユニット442に設けられた各種7セグLEDの制御方式として、ダイナミック点灯制御が採用されているが、これとは異なる制御方式（例えば、スタティック点灯制御）を採用してもよい。

【10-2. 別例に係る主制御基板の主制御部及びメダル数制御部の構成例】

続いて、図38～図40を参照して、別例に係る主制御基板の主制御部及びメダル数制御部の構成例について説明する。図38は、主制御基板411及び主制御基板ケースの構成例を示す図であり、図39は、主制御基板411の主制御部411a及びメダル数制御部411bの構成例を示す図であり、図40は、主制御基板411の主制御用マイクロプロセッサ470及びメダル数制御用マイクロプロセッサ480の構成例を示す図である。

30

【0562】

上述のとおり、また、図38に示すように、主制御基板411には、主制御部411aと、メダル数制御部411bとが搭載されるとともに、メダル数クリアスイッチ444が実装されている。なお、主制御部411a及びメダル数制御部411bの詳細については後述する。主制御基板411は、例えば、上述の主制御基板71と同様に、透明（あるいは略透明）な樹脂製の基板ケース（本例では、主制御基板ケース460）に収容された状態でパチスロ機401の内部に取り付けられる。

【0563】

なお、図示は省略しているが、主制御基板ケース460は、不正防止等の観点から、それが容易に開放されないように、あるいは開放された場合にもその痕跡が認識できるように種々の封印構造を有している。すなわち、主制御基板ケース460は、基本的に、主制御基板411の視認性は確保しながらも、主制御基板411へのアクセスが困難となるように構成されている。

40

【0564】

ここで、本例では、メダル数クリアスイッチ444を主制御基板411上に実装しているため、そのような安全性を確保しながらも（すなわち、主制御基板ケース460が開放されないままで）、メダル数クリアスイッチ444へのアクセス（メダル数クリアスイッチ444への操作）を可能とする必要がある。

【0565】

50

そこで、本例では、主制御基板ケース４６０において、メダル数クリアスイッチ４４４の配置場所に対応する位置に、主制御基板ケース４６０の外部からメダル数クリアスイッチ４４４を押下できるようにするための小穴４６１ａを形成している。より詳細には、主制御基板ケース４６０のメダル数クリアスイッチ４４４の配置場所に対応する位置に凹部４６１ｂを形成した上で、凹部４６１ｂの略中央に、小穴４６１ａを形成している。

【０５６６】

なお、メダル数クリアスイッチ４４４が人の指等で簡単に操作されないように、小穴４６１ａのサイズを、例えば、直径が約２mm以下とすればよい。そして、遊技店の店員は、例えば、専用の器具を使用してこれを押下するようにすればよい。メダル数クリアスイッチ４４４は、上述のとおり、パチスロ機４０１内にクレジットされたメダル数を遊技店側の管理者がクリアする（初期化する）ために使用されるスイッチであることから、通常

10

の状況では使用しないスイッチであり、遊技媒体の貯留数（クレジット数）の管理に係るメダル数制御（払出に関する制御等）に想定外の状態が発生した場合に使用することを目的として設けられたものである。それゆえ、このように構成しても問題は生じにくいし、メダル数クリアスイッチ４４４が誤って押下操作が行われることも防止できる。

【０５６７】

なお、そのような観点から、例えば、凹部４６１ａの形状を、専用の器具の形状に合わせた独特の形状として、誤操作等がさらに防止できるようにしてもよい。例えば、凹部４６１ａの少なくとも一部に突起等を設けておき、ただの細い棒状の物体であればこれに阻害されてメダル数クリアスイッチ４４４にアクセスすることが困難であるが、専用の器具であればこれを回避しつつメダル数クリアスイッチ４４４にアクセスすることができるといったように構成してもよい。なお、これはあくまで一例であり、そのような独特の形状はこれに限られない。

20

【０５６８】

続いて、図３９を参照して、主制御部４１１ａの構成例について説明する。主制御部４１１ａは、主制御用マイクロプロセッサ４７０（遊技制御回路）と、クロックパルス発生回路４７１と、電源管理回路４７２とを有する。なお、主制御用マイクロプロセッサ４７０の詳細については後述する。

【０５６９】

クロックパルス発生回路４７１は、後述のメインＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を生成し、該生成したクロックパルス信号を主制御用マイクロプロセッサ４７０内の後述のクロック回路５０５（ＥＸ）に出力する。主制御用マイクロプロセッサ４７０は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

30

【０５７０】

電源管理回路４７２は、電源基板４１５ａ（図３６参照）から供給される直流１２Ｖの電源電圧の変動を管理し、主制御用マイクロプロセッサ４７０に直流５Ｖ（ＶＣＣ）の電源を供給する。そして、電源管理回路４７２は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が０Ｖから起動電圧値（１０Ｖ）を上回った際）には、リセット信号を主制御用マイクロプロセッサ４７０内の後述のリセットコントローラ５０６（ＸＳＲＳＴ）に出力し、電断が発生した際（電源電圧が１２Ｖから停電電圧値（１０．５Ｖ）を下回った際）には、電断検知信号を主制御用マイクロプロセッサ４７０内の後述の平行入力ポート５１１（ＸＩＮＴ）に出力する。すなわち、電源管理回路４７２は、電源投入時に、主制御用マイクロプロセッサ４７０にリセット信号（起動信号）を出力する手段（起動手段）、及び、電断発生時に、主制御用マイクロプロセッサ４７０に電断検知信号（停電信号）を出力する手段（停電手段）も兼ねる。

40

【０５７１】

続いて、図３９を参照して、メダル数制御部４１１ｂの構成例について説明する。メダル数制御部４１１ｂは、メダル数制御用マイクロプロセッサ４８０（遊技価値制御回路）と、クロックパルス発生回路４８１と、電源管理回路４８２と、役比モニタ４８３とを有する。なお、メダル数制御用マイクロプロセッサ４８０の詳細については後述する。

50

【0572】

また、図39において、主制御部411aとメダル数制御部411bの比較から明らかなように、メダル数制御部411bは、主制御部411aに役比モニタ483を加えた構成であり、メダル数制御部411bに設けられたクロックパルス発生回路481及び電源管理回路482の構成及び機能は、それぞれ、主制御部411aに設けられたクロックパルス発生回路471及び電源管理回路472の構成及び機能と同様である。それゆえ、ここでは、クロックパルス発生回路481及び電源管理回路482の構成及び機能の説明は省略する。

【0573】

なお、本例では、主制御用マイクロプロセッサ470とメダル数制御用マイクロプロセッサ480は、同じ半導体メーカで設計製造された遊技機専用マイクロプロセッサであり、上述のとおり、クロックパルス発生回路(471, 481)及び電源管理回路(472, 482)の構成及び機能は同様となっている。したがって、本例のように、主制御用マイクロプロセッサ470とメダル数制御用マイクロプロセッサ480が同一の制御基板(主制御基板411)に実装される場合には、それぞれに対応するクロックパルス発生回路及び電源管理回路を個々に設けるのではなく、1つのクロックパルス発生回路及び電源管理回路が、2つのマイクロプロセッサで共用されるようにしてもよい。

【0574】

すなわち、クロックパルス発生回路471とクロックパルス発生回路481は、1つの同じクロックパルス発生回路として構成することができる。また、電源管理回路472と電源管理回路482は、1つの同じ電源管理回路として構成することができる。なお、クロックパルス発生回路は共用するが、電源管理回路は個々に設けるように構成することもできるし、電源管理回路は共用するが、クロックパルス発生回路は個々に設けるように構成することもできる。

【0575】

役比モニタ483は、4桁の7セグメントLEDにより構成され、上述の役比モニタ装置54と同様の機能を備えるものである。本例では、役比モニタ483が、主制御基板ケース460内に設けられる点は上述の役比モニタ装置54と同様であるが、メダル数制御部411bの一構成として主制御基板411上に実装され、メダル数制御用マイクロプロセッサ480によってその表示内容(各種割合情報)が制御される点で上述の役比モニタ装置54とは異なる。もっとも、主制御部411aの一構成として主制御基板411上に実装され、主制御用マイクロプロセッサ470によってその表示内容(各種割合情報)が制御されるようにしてもよい。

【0576】

また、主制御基板ケース460内に設けられ、メダル数制御用マイクロプロセッサ480によってその表示内容(各種割合情報)が制御されるが、メダル数制御部411b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構成してもよいし、そのような表示ユニットが別途設けられ、これがメダル数制御部411bに接続されるように構成してもよい。主制御基板411が主制御基板ケース460に収容され、パチスロ機401の内部に取り付けられた状態において、役比モニタ483の視認性が確保され得るのであれば、いずれの態様を採用することもできる。

【0577】

続いて、図40を参照して、主制御用マイクロプロセッサ470及びメダル数制御用マイクロプロセッサ480の構成例について説明する。主制御用マイクロプロセッサ470及びメダル数制御用マイクロプロセッサ480はともに、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサであり、本例では、主制御用マイクロプロセッサ470の構成と、メダル数制御用マイクロプロセッサ480の構成とは同じである(むろん、異なる構成としてもよい)。

【0578】

したがって、ここでは、主制御用マイクロプロセッサ470及びメダル数制御用マイク

10

20

30

40

50

ロプロセッサ４８０を、単に、「マイクロプロセッサＭＰ」と称して説明する。なお、主制御用マイクロプロセッサ４７０とメダル数制御用マイクロプロセッサ４８０との間で機能が異なる構成部については、その差異を適宜説明する。

【０５７９】

マイクロプロセッサＭＰは、ＣＰＵ５０１と、ＲＯＭ５０２と、ＲＡＭ５０３と、外部バスインターフェース５０４（信号バス５１６（ローカルバス））と、クロック回路５０５と、リセットコントローラ５０６と、演算回路５０７と、照合用ブロック５０８と、固有情報５０９と、乱数回路５１０（乱数発生回路）と、パラレル入力ポート５１１と、割込みコントローラ５１２と、タイマ回路５１３と、シリアル通信回路５１４と、パラレル出力ポート５１５とを有する。そして、マイクロプロセッサＭＰを構成する信号バス５１６以外の各部は信号バス５１６を介して互いに接続されている。なお、後述のＩＣ１のＤ０～Ｄ７端子やＩＣ２のＤ０～Ｄ７端子が、外部バスインターフェース５０４のための端子である（後述の図４１等参照）。

10

【０５８０】

ＣＰＵ５０１は、クロック回路５０５で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して各種制御を行う。なお、主制御用マイクロプロセッサ４７０では、ＣＰＵ５０１（以下、「メインＣＰＵ」ともいう）は、各種制御プログラムを実行して、遊技動作全般に係る制御を行う。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ４８０では、ＣＰＵ５０１（以下、「メダル数制御ＣＰＵ」ともいう）は、各種制御プログラムを実行して、主に、払出時及び精算時における遊技媒体（遊技価値）の計数動作に係る制御を行う。

20

【０５８１】

ＲＯＭ５０２には、ＣＰＵ５０１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等が記憶される。なお、ＲＯＭ５０２の記憶容量は１２キロバイトである。主制御用マイクロプロセッサ４７０では、ＲＯＭ５０２（以下、「メインＲＯＭ」ともいう）に、メインＣＰＵ５０１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、副制御基板４１２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。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ４８０では、ＲＯＭ５０２（以下、「メダル数制御ＲＯＭ」ともいう）に、メダル数制御ＣＰＵ５０１により実行される各種制御プログラム、主制御部４１１ａや遊技球等接続端子板４４３（遊技媒体貸出装置４０２、データ表示器等周辺機器４０３）との間で行われる信号及びデータの入出力動作で必要とされる各種データ等が記憶される。

30

【０５８２】

ＲＡＭ５０３には、ＣＰＵ５０１による各種制御プログラムの実行時に用いられる各種データ（パラメータ、フラグ等）が格納される各種格納領域が設けられる。なお、ＲＡＭ５０３の記憶容量は１キロバイトである。主制御用マイクロプロセッサ４７０では、ＲＡＭ５０３（以下、「メインＲＡＭ」ともいう）に、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。一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ４８０では、ＲＡＭ５０３（以下、「メダル数制御ＲＡＭ」ともいう）に、払出制御等の実行時に用いられる各種カウンタ（例えば、メダルカウンタ、投入カウンタ等）、各種フラグ等を格納する格納領域が設けられる。

40

【０５８３】

外部バスインターフェース５０４は、マイクロプロセッサＭＰの外部に設けられた各種構成部が接続された外部信号バスと、マイクロプロセッサＭＰとを電氣的に接続するためのインターフェース回路である。なお、主制御用マイクロプロセッサ４７０及びメダル数制御用マイクロプロセッサ４８０における接続構成例については、図４１を参照しながら後で説明する。

【０５８４】

クロック回路５０５は、例えば分周器（不図示）等を含んで構成され、クロックパルス発生回路４７１，４８１から入力されたクロックパルス信号を、ＣＰＵ作動用及びその他

50

の構成部（例えば、タイマ回路 513）で使用する複数種類の周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路 505 で生成された複数種類の周波数のクロックパルス信号は、マイクロプロセッサ MP 内のクロック回路 505 を除く全ての回路（CPU 501～外部バスインターフェース 504 及びリセットコントローラ 506～パラレル出力ポート 515）に、各回路の作動に応じた周波数で出力される。

【0585】

リセットコントローラ 506 は、電源管理回路 472，482 から入力されたりセット信号に基づいて、IAT（Illegal Address Trap）や WDT（watchdog timer）のリセットを行う。演算回路 507 は、乗算回路及び除算回路を含んで構成される。照合用ブロック 508 は、検査装置が接続された際に、接続された検査装置が正規のものであるかをその信号レベルで照合する。

10

【0586】

固有情報 509 には、マイクロプロセッサ MP の固有情報（識別情報）が記憶される。マイクロプロセッサ MP のチップ個別ナンバーは、4 バイトのデータで構成され、チップ作製時に設定される。また、マイクロプロセッサ MP のチップ個別ナンバーは、チップ毎に異なった番号が設定される。

【0587】

なお、主制御用マイクロプロセッサ 470 では、主制御用マイクロプロセッサ 470 の固有情報（識別情報）が、固有情報 509 に記憶される。また、メイン ROM 502 の ROM コードや、主制御用マイクロプロセッサ 470 のチップ個別ナンバーなどが、固有情報 509 に記憶される。メイン ROM 502 の ROM コードは、4 バイト×4 個のデータ、すなわち、16 バイトのデータで構成される。なお、メイン ROM 502 の ROM コードを構成する 4 バイト毎の各データは、内蔵 ROM（メイン ROM 502）のアドレス「0000h」～「2FBFh」の領域に格納されているデータから生成され、4 バイトのデータ生成方法も 4 バイトのデータ毎に異なる。

20

【0588】

一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ 480 では、メダル数制御用マイクロプロセッサ 480 の固有情報（識別情報）が、固有情報 509 に記憶される。また、メダル数制御 ROM 502 の ROM コードや、メダル数制御用マイクロプロセッサ 480 のチップ個別ナンバーなどが、固有情報 509 に記憶される。メダル数制御 ROM 502 の ROM コードは、4 バイト×4 個のデータ、すなわち、16 バイトのデータで構成される。なお、メダル数制御 ROM 502 の ROM コードを構成する 4 バイト毎の各データは、内蔵 ROM（メダル数制御 ROM 502）のアドレス「0000h」～「0FBFh」の領域に格納されているデータから生成され、4 バイトのデータ生成方法も 4 バイトのデータ毎に異なる。

30

【0589】

乱数回路 510 は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535 又は 0～255）を発生させる。乱数回路 510 は、複数の乱数レジスタで構成され、例えば、2 バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ 0 と、2 バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ 1～3 と、1 バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ 4～7 とで構成することができる。なお、主制御用マイクロプロセッサ 470 では、メイン CPU 501 は、乱数回路 510 で発生させた所定範囲の乱数の中から 1 つの値を、例えば内部抽籤用の乱数値として抽出する。

40

【0590】

パラレル入力ポート 511 は、マイクロプロセッサ MP の外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路 472，482 等）からマイクロプロセッサ MP に入力される信号の入力ポート（メモリーマップ I/O）である。また、パラレル入力ポート 511 は、乱数回路 510 及び割込みコントローラ 512 にも接続される。なお、主制御用マイクロプロセッサ 470 では、パラレル入力ポート 511 にスタートスイッチ 431 が接続され、スタートスイッチ 431 がオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレル入力

50

ポート 5 1 1 から乱数回路 5 1 0 の所定の乱数レジスタ（例えば、乱数レジスタ 0）にラッチ信号が出力される。そして、乱数回路 5 1 0 では、ラッチ信号が入力されることにより所定の乱数レジスタがラッチされ、2 バイトのハードラッチ乱数が取得される。

【0591】

割込みコントローラ 5 1 2 は、パラレル入力ポート 5 1 1 を介して電源管理回路 4 7 2，4 8 2 から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路 5 1 3 から所定周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、CPU 5 0 1 による割込処理の実行タイミングを制御する。また、割込みコントローラ 5 1 2 は、電源管理回路 4 7 2，4 8 2 からリセット信号、電断検知信号が入力された場合、又は、タイマ回路 5 1 3 からタイムアウト信号が入力された場合には、割込処理開始指令を示す割込要求信号を CPU 5 0 1 に出力する。そして、CPU 5 0 1 は、割込みコントローラ 5 1 2 から入力される割込要求信号に基づいて、各種割込処理を行う。

10

【0592】

具体的には、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 では、割込みコントローラ 5 1 2 は、パラレル入力ポート 5 1 1 を介して電源管理回路 4 7 2 から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路 5 1 3 から 1. 1 1 7 2 m s e c 周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メイン CPU 5 0 1 による割込処理（例えば、タイムアウト信号の場合には、図 3 2 に示す定期割込処理）の実行タイミングを制御する。そして、メイン CPU 5 0 1 は、タイマ回路 5 1 3 からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ 5 1 2 から入力される割込要求信号に基づいて、定期割込処理（例えば、図 3 2 参照）内の各種処理を行う。なお、リセット信号に基づいて実行されるメイン CPU 5 0 1 による割込処理は、図 2 3 に示すメイン処理が該当する。すなわち、メイン CPU 5 0 1 が実行する全ての処理では、割込みコントローラ 5 1 2 が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

20

【0593】

一方、メダル数制御用マイクロプロセッサ 4 8 0 では、割込みコントローラ 5 1 2 は、パラレル入力ポート 5 1 1 を介して電源管理回路 4 8 2 から入力されるリセット信号、電断検知信号、又は、タイマ回路 5 1 3 から 1 m s e c 周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メダル数制御 CPU 5 0 1 による割込処理の実行タイミングを制御する。そして、メダル数制御 CPU 5 0 1 は、上記と同様、リセット信号、電断検知信号、又は、タイムアウト信号に応じて割込みコントローラ 5 1 2 から入力される割込要求信号に基づいて、例えば、ポート入力処理、遊技情報受信時処理、主制御部 4 1 1 a へのデータ送信処理、周辺機器へのデータ送信処理、周辺機器からのデータ受信処理、ポート出力処理等の各種処理を行う。すなわち、メダル数制御 CPU 5 0 1 が実行する全ての処理でも、割込みコントローラ 5 1 2 が発する割込要求信号が各処理開始の起点となる。

30

【0594】

タイマ回路 5 1 3（PTC）は、クロック回路 5 0 5 で生成されたクロックパルス信号（CPU 作動用のクロックパルス信号を分周器（不図示）で分周された周波数のクロックパルス信号）で動作する（経過時間をカウントする）。そして、タイマ回路 5 1 3 は、所定周期（主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 では 1. 1 1 7 2 m s e c の周期、メダル数制御用マイクロプロセッサ 4 8 0 では 1 m s e c の周期）で割込みコントローラ 5 1 2 にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

40

【0595】

シリアル通信回路 5 1 4 は、当該通信回路が実装されている制御基板と、当該制御基板の外部に設けられた各種基板との間で各種データをシリアル通信する際の制御を行う通信回路である。なお、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 では、シリアル通信回路 5 1 4 は、主制御部 4 1 1 a と、主制御基板 4 1 1 の外部に設けられた各種基板（例えば、副制御基板 4 1 2 等）との間でデータ（各種制御指令（コマンド）、各種データ等）をシリアル通信する。また、シリアル通信回路 5 1 4 は、4 つの通信回路 SCU 0 ～ SCU 3 で構成され、通信回路 SCU 0 のみが双方向シリアル通信回路で構成され、通信回路 SCU 1 ～

50

SCU3は送信専用のシリアル通信回路で構成される。例えば、主制御基板411（主制御部411a）と副制御基板412とをシリアル通信で接続する場合、送信専用のシリアル通信回路である通信回路SCU1を使用し、主制御部411aとメダル数制御部411bとをシリアル通信で接続する場合、双方向シリアル通信回路である通信回路SCU0を使用する。なお、これは、ゴト対策（不正行為防止）の観点から定められたシリアル通信回路の使用方法である。

【0596】

パラレル出力ポート515は、マイクロプロセッサMPからその外部に設けられた各種回路に出力される信号の出力ポート（メモリーマップI/O）である。なお、本例では、例えば、FIFO（First In First Out）方式でデータ出力が行われる。

【10-3. 別例に係る主制御基板の回路構成例】

続いて、図41～図49を参照して、別例に係る主制御基板の回路構成例について説明する。図41は、主制御基板411の回路構成例の概略図であり、図42は、主制御基板411に実装され得るICの構成例を示す図であり、図43～図45は、主制御基板411の回路パターンの構成例を説明するための図であり、図46及び図47は、主制御基板411で使用不可とする電子部品の構成例を説明するための図であり、図48及び図49は、主制御基板411に実装され得るディップ部品の構成例を説明するための図である。

【0597】

遊技機に用いられる制御基板は、プリント基板（PCB）として構成されることが一般的であり、本例においても主制御基板411はプリント基板として構成される。プリント基板は、例えば、両面基板の場合、ガラス繊維や樹脂等を加工し、絶縁体として構成された基板本体（絶縁基板）の両面に銅箔が貼られた銅張積層板を必要なサイズにカットした後、スルーホールやVIAホール等を通電可能に形成し、必要な配線パターン（回路パターン）として残す部分の銅箔をマスキングし、マスキングした部分以外の銅箔を除去することで配線パターンを形成し、形成した配線パターンにおいて露出させる必要がある部分（後で半田付けをする部分等）以外は、インク材やフィルム材からなる絶縁性のソルダーレジストで被覆する（絶縁層を積層して保護する）といった工程を経て製造される。そして、このようにして製造された基板に、必要となる複数の電子部品が実装されて、特定の機能を担う制御基板となる。

【0598】

ここで、このような制御基板に実装される電子部品には、制御基板の表面側（片面側）でその端子が半田付けされることで実装される表面実装部品（SMD）と、スルーホールに制御基板の表面側（一面側）からその端子を挿通させ、その裏面側（他面側）で（あるいは、表面側及び裏面側で）その端子が半田付けされるディップ実装部品（DIP）（以下、単に「ディップ部品」として説明する場合もある）とがある。

【0599】

表面実装部品は、同等のディップ実装部品と比較すると部品自体も小型であり、また、実装するためのスルーホール等が不要になるため、実装面の省スペース化を図ることができるというメリットがある。また、近年はディップ実装部品よりも広く普及しているため、同等のディップ実装部品と比較すると入手しやすく安価となりやすいというメリットもある。反面、小型である分、例えばデジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査は行いにくく、また、同等のディップ実装部品と比較すると実装後の強度が劣るというデメリットもある。

【0600】

一方、ディップ実装部品は、同等の表面実装部品と比較すると実装面のスペースを確保しにくくなり、また、入手しにくく高価となりやすいというデメリットがある反面、同等の表面実装部品と比較すると取り扱いやすく、上記のような検査を容易に行えたとともに、実装後の強度も勝るといったメリットもある。

【0601】

そこで、本例では、そのようなメリット・デメリットを考慮した上で一定の条件を定め

10

20

30

40

50

、その条件を満たす場合には、対象の電子部品に表面実装部品を採用して主制御基板 4 1 1 に実装し、満たさない場合には、対象の電子部品にディップ実装部品を採用して主制御基板 4 1 1 に実装する構成としている。この項では、その点に着目して主制御基板 4 1 1 の回路構成例を説明する。

【0602】

(主制御基板 4 1 1 の回路構成例の概略)

まず、図 4 1 を参照して、主制御基板 4 1 1 の回路構成例の概略について説明する。なお、図 4 1 は、主制御基板 4 1 1 において、特定箇所（主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 とメダル数制御用マイクロプロセッサ 4 8 0 との間の接続経路）を抜き出してその一例の概略を示したものであり、主制御基板 4 1 1 上の全ての回路構成を示したものではない。すなわち、後述の条件を満たす場合には、図 4 1 に示す以外の箇所においても表面実装部品を採用し、それら表面実装部品間の接続経路においてテストパターン（例えば、後述のテストポイント 4 1 1 k）を設けることが可能である。

10

【0603】

図 4 1 において、IC 1 は、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0（図 4 0 参照）を示したものであり、IC 2 は、メダル数制御用マイクロプロセッサ 4 8 0（図 4 0 参照）を示したものである。また、IC 3～IC 6 は、例えばバッファ IC として構成された 2 0 ピンの IC であり、表面実装部品である。なお、IC 3～IC 6 の構成例については、図 4 2 を参照しながら後で説明する。

【0604】

図 4 1 に示すように、IC 1 と IC 3 は、IC 1 の D 0～D 7 端子（データバス）と、IC 3 の Y 1～Y 8 端子（信号出力）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC 3 は、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 の外部バスインターフェース 5 0 4 に電氣的に接続されている。また、IC 1 と IC 4 は、IC 1 の D 0～D 7 端子（データバス）と、IC 4 の Y 1～Y 8 端子（信号出力）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC 4 は、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 の外部バスインターフェース 5 0 4 に電氣的に接続されている。これにより、IC 3 又は IC 4 から、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 にデータの出力が可能となっている。

20

【0605】

なお、IC 3 及び IC 4 の Y 1～Y 8 端子（信号出力）を、例えば、D 0～D 7 端子（データバス）として構成することで、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 と、IC 3 又は IC 4 との間で、データの出入力が可能となるように構成してもよい。あるいは、主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 から、IC 3 又は IC 4 にデータの出力が可能となるように構成してもよい。

30

【0606】

ここで、「データバス」は、データを扱う（データ転送を行うための）信号バスである。すなわち、「データバス」とは、扱う信号の種類が「データ」である信号バスを意味している。また、本実施形態では使用していないが、アドレスを扱う（アドレス指定を行うための）「アドレスバス」といった信号バスも存在する。すなわち、「アドレスバス」は、扱う信号の種類が「アドレス」である信号バスを意味している。これに対し、「ローカルバス」は、「ローカル」とあるように、信号バスの中で比較的転送速度が遅い信号バスを意味するものである。したがって、例えば、「データバス」と表記した信号バスが「ローカルバス」に相当する場合もあるし、「ローカルバス」と表記した信号バスが「データバス」に相当する場合もあるが、これらには何ら矛盾が生じるものではない。

40

【0607】

また、IC 1 と IC 3 は、IC 1 の XCS 0 端子（チップセレクト）と、IC 3 の G 1・G 2 端子（ゲート入力）との間が信号線によって接続されている。また、IC 1 と IC 4 は、IC 1 の XCS 1 端子（チップセレクト）と、IC 4 の G 1・G 2 端子（ゲート入力）との間が信号線によって接続されている。これにより、IC 1 側で、IC 3 又は IC 4 のいずれからデータが出力されるのかを切替可能となっている。なお、XCS 0 端子及

50

びXCS1端子は、パラレル出力ポート515（図40参照）からの出力端子である。

【0608】

また、図41に示すように、IC2とIC5は、IC2のD0～D7端子（データバス）と、IC5のD0～D7端子（データバス）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC5は、メダル数制御用マイクロプロセッサ480の外部バスインターフェース504に電氣的に接続されている。また、IC2とIC6は、IC2のD0～D7端子（データバス）と、IC6のD0～D7端子（データバス）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、IC6は、メダル数制御用マイクロプロセッサ480の外部バスインターフェース504に電氣的に接続されている。これにより、メダル数制御用マイクロプロセッサ480と、IC5又はIC6との間で、データの出入力（あるいは、メダル数制御用マイクロプロセッサ480から、IC5又はIC6へのデータ出力）が可能となっている。

10

【0609】

なお、IC5及びIC6のD0～D7端子（データバス）を、例えば、Y1～Y8端子（信号出力）として構成することで、IC5又はIC6から、メダル数制御用マイクロプロセッサ480にデータの出力が可能となるように構成してもよい。

【0610】

また、IC2のD0～D7端子（データバス）は、役比モニタ483の入力端子（出力端子であってもよい。不図示）との間が外部信号バスによって接続されている。すなわち、役比モニタ483は、メダル数制御用マイクロプロセッサ480の外部バスインターフェース504に電氣的に接続されている。

20

【0611】

また、IC2とIC5は、IC2のXCS2端子（チップセレクト）と、IC5のCP端子（クロック入力）との間が信号線によって接続されている。また、IC2とIC6は、IC2のXCS3端子（チップセレクト）と、IC6のCP端子（クロック入力）との間が信号線によって接続されている。これにより、IC2側で、IC5又はIC6のいずれにデータを出力するのかを切替可能となっている。なお、XCS2端子及びXCS3端子は、パラレル出力ポート515（図40参照）からの出力端子である。

【0612】

また、IC3とIC5は、IC3のA1～A8端子（信号入力）と、IC5のQ0～Q7端子（信号出力）との間が信号線によって接続されている。これにより、IC5からIC3にデータの出力が可能となっている。すなわち、IC2から出力されたデータは、IC5（の入力→出力）及びIC3（の入力→出力）を介してIC1に出力されるように構成されている。換言すれば、IC1とIC2は、IC3及びIC5がその接続経路に実装される態様にて電氣的に接続されるように構成されている。

30

【0613】

また、IC4とIC6は、IC4のA1～A8端子（信号入力）と、IC6のQ0～Q7端子（信号出力）との間が信号線によって接続されている。これにより、IC6からIC4にデータの出力が可能となっている。すなわち、IC2から出力されたデータは、IC6（の入力→出力）及びIC4（の入力→出力）を介してIC1に出力されるように構成されている。換言すれば、IC1とIC2は、IC4及びIC6がその接続経路に実装される態様にて電氣的に接続されるように構成されている。

40

【0614】

なお、これらはあくまで一例であり、IC1とIC2との接続態様は上述のものに限られない。例えば、IC3とIC5の配置を入れ替え、IC1・IC2間において、IC3及びIC5が実装される接続経路では、IC1から出力されたデータは、IC5（の入力→出力）及びIC3（の入力→出力）を介してIC2に出力されるように構成してもよい。また、例えば、IC4とIC6の配置を入れ替え、IC1・IC2間において、IC4及びIC6が実装される接続経路では、IC1から出力されたデータは、IC6（の入力→出力）及びIC4（の入力→出力）を介してIC2に出力されるように構成してもよい。

50

【0615】

また、例えば、IC3のY1～Y8端子（信号出力）、A1～A8端子（信号入力）、及びIC5のQ0～Q7端子（信号出力）を全て出力端子（例えば、データバス）とし、IC1・IC2間において、IC3及びIC5が実装される接続経路では、相互にデータの出入力が可能となるように構成してもよい。また、例えば、IC4のY1～Y8端子（信号出力）、A1～A8端子（信号入力）、及びIC6のQ0～Q7端子（信号出力）を全て出力端子（例えば、データバス）とし、IC1・IC2間において、IC4及びIC6が実装される接続経路では、相互にデータの出入力が可能となるように構成してもよい。

【0616】

なお、図41においては符号を省略しているが、IC3のA1～A8端子（信号入力）と、IC5のQ0～Q7端子（信号出力）との接続経路には、それぞれの信号線に接続される8個のテストポイント（後述のTP1～TP8）が設けられている。また、IC4のA1～A8端子（信号入力）と、IC6のQ0～Q7端子（信号出力）との接続経路には、それぞれの信号線に接続される8個のテストポイント（後述のTP9～TP16）が設けられている。これについては、図43～図45を参照しながら後で説明する。

【0617】

（IC3～IC6として使用可能なICの構成例）

続いて、図42を参照して、IC3～IC6として使用可能なICの構成例について説明する。上述の通り、IC3～IC6は、いずれも20ピンの（20個の端子を有する）ICであり、表面実装部品として構成された電子部品である。なお、図42に示すものはあくまで一例であり、本例において使用可能なICはこれに限られない。例えば、ピン数（端子の個数）は、20ピンよりも少ないもの（例えば、10ピンのIC）であってもよいし、20ピンよりも多いもの（例えば、64ピンのIC）であってもよい。また、その他の形状（本体の形状やピンが設けられる位置）についても同様である。

【0618】

また、本例では、主制御基板411において、表面実装部品が実装される面（すなわち、主制御基板ケース460に收容されてパチスロ機401の内部に取り付けられた状態において外部から視認することが容易な表面側）を部品実装面とし、表面実装部品が実装されない面（すなわち、主制御基板ケース460に收容されてパチスロ機401の内部に取り付けられた状態において外部から視認することが困難な裏面側）を部品非実装面として説明する場合がある。

【0619】

図42に示すように、本例のICは、矩形状の本体と、そこから張り出すように設けられ、実装時には主制御基板411上の半田面（パッド）に半田付けされる足状の端子とを有する。端子は、本体の一側面（図42の上面図では下側面）側に10個、これと対向する他側面（図42の上面図では上側面）側に10個設けられている。なお、このようなICは、各端子の役割を定める上で、これをわかりやすくするため、各端子に端子番号が定義されていることが一般的であり、本例のICでも、図42の上面図における下側の端子が、左下から右下に向かって1番～10番の端子と定義されているとともに、同上面図における上側の端子が、右上から左上に向かって11番～20番の端子と定義されている。

【0620】

IC3～IC6においては、例えば、10番端子はGND端子として使用され、20番端子はVcc端子として使用されるように設定されている。また、残りの端子は、それぞれ上述の端子のいずれかとして使用されるように設定されている。

【0621】

また、IC3～IC6は、図42のサイズ表に示すいずれの仕様（Type1～Type3）のものも使用可能であるが、例えば、IC3及びIC4では、端子ピッチが0.65mmサイズであるType2が使用され、IC5及びIC6は、端子ピッチが0.65mmサイズであるType3が使用されるものとしている。

10

20

30

40

50

【0622】

なお、図42のサイズ表において、「D」はIC本体の長手方向の長さを表し、「E1」はIC本体の短手方向の長さを表し、「E2」はIC本体の短手方向において、端子の長さも考慮したIC全体の長さを表している。また、「P」は一の端子の真ん中から隣接する他の端子の真ん中まで（端子間）の長さを表している。これは「端子ピッチ」と称される他、「端子間ピッチ」等とも称される。また、「B」は一の端子の短手方向の長さを表している。

【0623】

ここで、本例では、例えばデジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査が適切に行われ得るようにして遊技の公平性や信頼性を担保するという観点より、主制御基板411に表面実装部品を実装する場合には以下の条件（制約）を定めている。

【0624】

（1）表面実装部品は、いずれもその表面積が所定サイズを超えるものとする、こと、である。当該条件は、要するに、あまりにも小さい表面実装部品が実装されると、測定器を用いた検査を適切に行い得ず、不具合や不正行為の発見も困難となるため、そのような表面実装部品については使用しないことを定めたものである。

【0625】

本例では、その「所定サイズ」を、例えば「6平方mm（6mm²）」と定めている。もっとも、これはあくまで一例であり、これよりも大きなサイズ（例えば、「8平方mm（8mm²）」）を定めてもよいし、これよりも小さなサイズ（例えば、「4平方mm（4mm²）」）を定めてもよい。すなわち、これは、遊技機分野の背景事情や使用される測定器の仕様（例えば、デジタルオシロスコープのプロープのサイズ）等に応じ、現時点で好適と思われるサイズを設定しているに過ぎず、それらの要因の変化に合わせて適宜変更することができる。

【0626】

なお、本例のICは、図42のサイズ表に示すいずれの仕様（Type1～Type3）のものも、その表面積が「6平方mm（6mm²）」を超えることから、当該条件を満たすものとなっている。

【0627】

（2）配線で接続された表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズ以下の場合には、その配線に接続されたテストパターン（例えば、後述のテストポイント）を設けること、である。当該条件は、要するに、表面実装部品の端子や端子間が一定の条件を超えて細くなる場合（換言すれば、測定器のプロープにより、端子自体、あるいは表面実装部品間の配線パターンへのアクセスが困難となると想定される場合）には、そのような表面実装部品の使用を認めた上で、代替として検査し得る検査可能箇所を設ける必要があることを定めたものである。

【0628】

本例では、その「特定サイズ」を、例えば「1.27mm」と定めている。もっとも、これはあくまで一例であり、これよりも大きなサイズ（例えば、「1.64mm」）を定めてもよいし、これよりも小さなサイズ（例えば、「0.65mm」）を定めてもよい。すなわち、これは、遊技機分野の背景事情や使用される測定器の仕様（例えば、デジタルオシロスコープのプロープのサイズ）等に応じ、現時点で好適と思われるサイズを設定しているに過ぎず、それらの要因の変化に合わせて適宜変更することができる。

【0629】

なお、本例のICは、図42のサイズ表に示すいずれの仕様（Type1～Type3）のものも、その端子ピッチが「1.27mm」以下であることから、当該条件を満たすため、各配線に接続されたテストポイントが設けられている。これについては後述する。

【0630】

（3）一の表面実装部品の端子と、他の表面実装部品の端子との間の配線においてディップ実装部品が接続されていない場合には、その配線に接続されたテストパターン（例え

10

20

30

40

50

ば、後述のテストポイント)を設けること、である。当該条件は、要するに、上記(2)の条件におけるものと同様の想定の下、ディップ実装部品の端子にアクセスすれば検査可能である場合には不要であるが、そのように検査可能な箇所がない場合には、代替として検査し得る検査可能箇所を設ける必要があることを定めたものである。

【0631】

詳しくは後述するが、本例において、IC3とIC5を接続する配線上には、いずれにおいてもディップ実装部品が接続されておらず、また、IC4とIC6を接続する配線上には、いずれにおいてもディップ実装部品が接続されていない。したがって、当該条件を満たすため、各配線に接続されたテストポイントが設けられている。これについては後述する。

【0632】

なお、上記(1)～(3)の条件は、上述の観点より、好適であるとして定めた一例に過ぎない。したがって、上記(1)～(3)の条件の加え、これらとは異なる条件をさらに定めることも可能であるし、上記(1)～(3)の条件のうち、いずれかの条件は定めないようにすることも可能である。また、表面実装部品同士を接続する場合には、何らの条件なくテストポイントを設けるようにすることも可能である。また、上記(2)及び(3)の条件は、双方を採用する場合、ANDの関係であってもよいし、ORの関係であってもよい。

【0633】

例えば、配線で接続された表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズ以下の場合であっても、その配線にディップ実装部品が接続されている場合にはテストパターンを設ける必要がない、あるいは、一の表面実装部品の端子と、他の表面実装部品の端子との間の配線においてディップ実装部品が接続されていない場合であっても、それらの表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズを超える場合にはテストパターンを設ける必要がないといったように定めることができる。

【0634】

また、例えば、配線で接続された表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズ以下の場合には、その配線にディップ実装部品が接続されている場合であってもテストパターンを設ける必要がある、あるいは、一の表面実装部品の端子と、他の表面実装部品の端子との間の配線においてディップ実装部品が接続されていない場合には、それらの表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズを超える場合であってもテストパターンを設ける必要があるといったように定めることができる。

【0635】

(主制御基板411の回路パターンの構成例)

続いて、図43～図45を参照して、主制御基板411の回路パターンの構成例について説明する。なお、図43及び図44は、図41中、点線で囲んだ箇所の回路パターンの一例を示す図であって、各構成部を説明するための図であり、図45は、各テストポイント(TP)を説明するための図である。

【0636】

図43及び図44において、線状に縁取られた白地の領域は、絶縁された配線パターン、及びグランドパターンを表しており、その幅が狭いほうを411c(配線パターン1)とし、広いほうを411d(配線パターン2)としている。なお、図43においては、説明をわかりやすくするため、一部にのみ符号を付しているが、同様に表された領域は基本的に同様の構成部となる。この点は、以下で説明する各構成部についても同様である。411c(配線パターン1)の幅は、例えば0.20mmであり、411d(配線パターン2)の幅は、例えば0.60mmである(図44のサイズ表参照)。もっとも、全ての箇所において同じ幅である必要はない。

【0637】

また、図43及び図44において、円状に細線で縁取られた白地の領域は、VIAホールを表しており、その直径が小さいほうを411e(VIAホール1)とし、大きいほう

10

20

30

40

50

を411f (VIAホール2)としている。411e (VIAホール1)は、例えば、外径が0.60mmであり、内径が0.30mmである(図44のサイズ表参照)。また、411f (VIAホール2)は、例えば、外径が0.80mmであり、内径が0.50mmである(図44のサイズ表参照)。もっとも、全ての箇所において同じ直径である必要はない。

【0638】

また、図43及び図44において、円状に太線で縁取られた白地の領域は、スルーホールを表しており、これを411g (スルーホール)としている。411g (スルーホール)は、例えば、外径が1.40mmであり、内径が0.80mmである(図44のサイズ表参照)。もっとも、全ての箇所において同じ直径である必要はなく、実装する電子部品(ディップ実装部品)のリード線の太さに合わせた外径及び内径とすることができる。

10

【0639】

なお、IC3～IC6が実装される箇所(図44参照)それぞれの左方に位置する上下一対のスルーホールには、同じく一対のリード線で端子が構成されるディップ実装部品としてのコンデンサ(後述の図48参照)が実装される。

【0640】

ここで、VIAホール及びスルーホールは、ともに基板の表面と裏面の間を貫通する貫通孔であって、その内部にメッキ処理等が施されて通電可能に構成された点において共通する構成部であり、これらは、「ビア(VIA)ホール」や単に「ビア(VIA)」と総称される場合があり、また一方で、「スルーホール」と総称される場合もある。しかしながら、本例では、これらを区別して説明をわかりやすくするため、VIAホール(ビアホール)は、ディップ実装部品が実装されない、単なる通電可能な貫通孔を意味するものとし、スルーホールは、ディップ実装部品が実装される際に半田付けされる(すなわち、ディップ実装部品が実装される)、通電可能な貫通孔を意味するものとしている。

20

【0641】

もっとも、VIAホールであっても、電子部品が実装される際に半田付けされることがある。この場合、VIAホール内に半田を挿入し、貫通孔を全て半田で満たされた状態とするが、VIAホールを貫通孔のまま維持する場合は、電子部品を実装する半田付け工程において、VIAホール内に半田を挿入しないためのマスク処理が行われる。

【0642】

30

なお、本例においてVIAホールとして説明する箇所であっても、ディップ実装部品が実装される箇所であればこれをスルーホールとして構成することができるし、本例においてスルーホールとして説明する箇所であっても、必ずしもディップ実装部品が実装されない箇所であればこれをVIAホールとして構成することができる。すなわち、本発明において、例えば「ビアホール」や「ビア」と表記されていたとしても、発明の目的に反しない限り、これには本実施形態でいうスルーホールが含まれるものとし、また、本発明において、例えば「スルーホール」と表記されていたとしても、発明の目的に反しない限り、これには本実施形態でいうVIAホールが含まれるものとする。

【0643】

また、図43及び図44において、右下がり斜線の領域は、5V電源供給のための電源パターンを表しており、これを411h (+5V電源パターン)としている。また、図43及び図44において、灰色の領域は、いわゆるベタGNDとしてのGND面を表しており、これを411i (GND面)としている。

40

【0644】

また、図43及び図44において、黒色矩形の領域は、表面実装部品の端子が半田付けされる半田面(パッド)を表しており、これを411j (半田面(パッド))としている。411j (半田面(パッド))は、例えば、IC3及びIC4が実装される箇所(図44に示すように、IC3の20個の端子が半田付けされる箇所、及びIC4の20個の端子が半田付けされる箇所)においては、例えば、その短手方向の幅(IC3・4パッド短)が0.30mmであり、その長手方向の幅(IC3・4パッド長)が1.00mmであ

50

り、半田面と半田面との間隔（IC3・4パッド間）が0.40mmである（図44のサイズ表参照）。もっとも、全ての箇所において同じ大きさや間隔である必要はない。

【0645】

また、411j（半田面（パッド））は、例えば、IC5及びIC6が実装される箇所（図44に示すように、IC5の20個の端子が半田付けされる箇所、及びIC6の20個の端子が半田付けされる箇所）においては、例えば、その短手方向の幅（IC5・6パッド短）が0.40mmであり、その長手方向の幅（IC5・6パッド長）が1.20mmであり、半田面と半田面との間隔（IC5・6パッド間）が0.25mmである（図44のサイズ表参照）。もっとも、全ての箇所において同じ大きさや間隔である必要はない。なお、上述のとおり、IC3～IC6の端子ピッチ（IC3～6ピン間）は、例えば0.65mmである。

10

【0646】

また、図43及び図44において、黒色円形の領域は、例えばデジタルオシロスコープのプロブでアクセス可能に構成されたテストポイントを表しており、これを411k（テストポイント（TP））としている。411k（TP）は、例えば、直径が1.00mmである（図44のサイズ表参照）。もっとも、全ての箇所において同じ直径である必要はない。また、テストポイント（TP）の直径もあくまで一例であり、それよりも大径であってもよいし、小径であってもよい。すなわち、測定器を用いた検査を行うことができ、また、主制御基板411上でそのスペースを確保し得る限り、好適な直径を適宜選択可能である。また、テストポイント（TP）は、必ずしも円形である必要はない。例えば、411j（半田面（パッド））と同様の矩形や他の多角形の形状としてもよい。あるいは、変則的な形状としてもよい。

20

【0647】

また、例えば、テストポイント（TP）ごとに（あるいは、少なくとも一部のテストポイント（TP）と、その他のテストポイント（TP）との間を）異なる形状として、配線パターンを確認しなくとも、どの配線に対して検査を行っているかが容易に認識できるように構成してもよい。また、いずれの場合であっても、それぞれのテストポイント（TP）の近傍には、その表面の絶縁層にテストポイント（TP）の種別を表す識別情報（例えば、「TP1」～「TP16」といった情報）を印刷し、どの配線に対して検査を行っているかが容易に認識できるように構成してもよい。

30

【0648】

なお、図43～図45においては図示を省略しているが、本例では、図43～図45に示す部品実装面にはテストポイント（TP）が設けられる一方、その裏面側の部品非実装面にはテストポイント（TP）が設けられないように構成されている。これは、主制御基板ケース460が開放されて主制御基板411の部品実装面にアクセス可能な状態であっても、主制御基板411の裏面側（部品非実装面）はなおも主制御基板ケース460に固定されていることが多く、ここにテストポイント（TP）を設けても迅速に検査が行えないことによるものである。なお、このような観点からは、例えば、部品非実装面には表面実装部品を実装せず（遊技機分野において、遊技機の主制御基板（主基板）の両面に電子部品を実装することは認められておらず、電子部品は片面実装することが求められている）、部品実装面にのみ表面実装部品を実装するようにし、部品非実装面ではテストポイント（TP）を用いた検査を行う必要がないように構成してもよい。

40

【0649】

また、図43及び図44において、上述の領域以外の領域であって、無地かつ白色の面は、絶縁された配線パターン、及びグランドパターンが存在しない面を表しており、これを411lとしている。

【0650】

ここで、本例における主制御基板411の特徴的部分の一つである、主制御基板411上に設けられたテストポイント（TP）について、図45を参照しながら説明する。なお、図45では、図43及び図44において一部を示した主制御基板411の回路パターン

50

について、さらにテストポイント（ＴＰ）部分を拡大している。

【０６５１】

ＴＰ１は、ＩＣ３の２番端子と、ＩＣ５の２番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ１端子と、ＩＣ５のＱ０端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ１は、ＩＣ３の２番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の２番端子と、ＩＣ５の２番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の２番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の２番端子とＩＣ５の２番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

10

【０６５２】

ＴＰ２は、ＩＣ３の３番端子と、ＩＣ５の５番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ２端子と、ＩＣ５のＱ１端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ２は、ＩＣ３の３番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の３番端子と、ＩＣ５の５番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の５番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の３番端子とＩＣ５の５番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

20

【０６５３】

ＴＰ３は、ＩＣ３の４番端子と、ＩＣ５の６番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ３端子と、ＩＣ５のＱ２端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ３は、ＩＣ３の４番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の４番端子と、ＩＣ５の６番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の６番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の４番端子とＩＣ５の６番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

30

【０６５４】

ＴＰ４は、ＩＣ３の５番端子と、ＩＣ５の９番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ４端子と、ＩＣ５のＱ３端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ４は、ＩＣ３の５番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の５番端子と、ＩＣ５の９番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の９番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の５番端子とＩＣ５の９番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

40

【０６５５】

ＴＰ５は、ＩＣ３の６番端子と、ＩＣ５の１２番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ５端子と、ＩＣ５のＱ４端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ５は、ＩＣ３の６番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとして

50

いるが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の６番端子と、ＩＣ５の１２番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の１２番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の６番端子とＩＣ５の１２番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

【０６５６】

ＴＰ６は、ＩＣ３の７番端子と、ＩＣ５の１５番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ６端子と、ＩＣ５のＱ５端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ６は、ＩＣ３の７番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとして
10
いるが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の７番端子と、ＩＣ５の１５番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の１５番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の７番端子とＩＣ５の１５番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

【０６５７】

ＴＰ７は、ＩＣ３の８番端子と、ＩＣ５の１６番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ７端子と、ＩＣ５のＱ６端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ７は、ＩＣ３の８番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとして
20
いるが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の８番端子と、ＩＣ５の１６番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の１６番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の８番端子とＩＣ５の１６番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

【０６５８】

ＴＰ８は、ＩＣ３の９番端子と、ＩＣ５の１９番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ３のＡ８端子と、ＩＣ５のＱ７端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ８は、ＩＣ３の９番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとして
30
いるが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ３の９番端子と、ＩＣ５の１９番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ５の１９番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ３の９番端子とＩＣ５の１９番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

【０６５９】

ＴＰ９は、ＩＣ４の２番端子と、ＩＣ６の２番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ４のＡ１端子と、ＩＣ６のＱ０端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ９は、ＩＣ４の２番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとして
40
いるが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ４の２番端子と、ＩＣ６の２番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ６の２番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ４の２番端子とＩＣ６の２番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。
50

【0660】

TP10は、IC4の3番端子と、IC6の5番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図41中の、IC4のA2端子と、IC6のQ1端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、TP10は、IC4の3番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、IC4の3番端子と、IC6の5番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、IC6の5番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、IC4の3番端子とIC6の5番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

10

【0661】

TP11は、IC4の4番端子と、IC6の6番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図41中の、IC4のA3端子と、IC6のQ2端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、TP11は、IC4の4番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、IC4の4番端子と、IC6の6番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、IC6の6番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、IC4の4番端子とIC6の6番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

20

【0662】

TP12は、IC4の5番端子と、IC6の9番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図41中の、IC4のA4端子と、IC6のQ3端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、TP12は、IC4の5番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、IC4の5番端子と、IC6の9番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、IC6の9番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、IC4の5番端子とIC6の9番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

30

【0663】

TP13は、IC4の6番端子と、IC6の12番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図41中の、IC4のA5端子と、IC6のQ4端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、TP13は、IC4の6番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、IC4の6番端子と、IC6の12番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、IC6の12番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、IC4の6番端子とIC6の12番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

40

【0664】

TP14は、IC4の7番端子と、IC6の15番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図41中の、IC4のA6端子と、IC6のQ5端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、TP14は、IC4の7番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、IC4の7番端子と、IC6の15

50

番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ６の１５番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ４の７番端子とＩＣ６の１５番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

【０６６５】

ＴＰ１５は、ＩＣ４の８番端子と、ＩＣ６の１６番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ４のＡ７端子と、ＩＣ６のＱ６端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ１５は、ＩＣ４の８番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ４の８番端子と、ＩＣ６の１６番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ６の１６番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ４の８番端子とＩＣ６の１６番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

10

【０６６６】

ＴＰ１６は、ＩＣ４の９番端子と、ＩＣ６の１９番端子とを接続する配線に接続されたテストポイントであり、例えば、図４１中の、ＩＣ４のＡ８端子と、ＩＣ６のＱ７端子との通電状態を測定可能に構成されたテストポイントである。なお、ＴＰ１６は、ＩＣ４の９番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものとしているが、その配置はこれに限られない。例えば、ＩＣ４の９番端子と、ＩＣ６の１９番端子とを接続する配線をその間で分岐させ、その分岐させた配線に接続されるようにして設けられるものであってもよいし、ＩＣ６の１９番端子側の配線を延長し、その延長した配線に接続されるようにして設けられるものであってもよい。すなわち、ＩＣ４の９番端子とＩＣ６の１９番端子の間の配線と同じ通電状況を把握可能な箇所であれば、いずれの箇所に設けられるものであってもよい。

20

【０６６７】

なお、本例では、デジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査を可能とするため、主制御基板４１１上にテストポイント（ＴＰ）を設ける構成としたが、そのような検査を可能とするための構成（テストパターンの構成）はこれに限られない。例えば、検査を行いたい配線に接続された（該配線と同じ通電状況を把握可能な箇所に設けられた）スルーホールにテストピン（コンタクトピン）を実装する構成としてもよい。このようにすれば、例えば、デジタルオシロスコープのプロブがクリップタイプである場合、テストポイントを設けた場合よりもアクセス性が向上するため、検査の容易性や利便性を高めることが可能となる。すなわち、本例においてテストポイント（ＴＰ）を設けるとして説明した箇所は、その一部又は全部についてテストピンが実装される構成とすることができる。また、テストポイントやテストピンも、そのような検査を可能とするための構成の一例に過ぎず、適切な検査を可能とする限り種々の構成を採用することができる。

30

【０６６８】

（主制御基板４１１で使用不可とする電子部品の構成例）

続いて、図４６及び図４７を参照して、主制御基板４１１で使用不可とする電子部品（表面実装部品）の構成例について説明する。図４６は、そのような電子部品の一例であるチップ抵抗の構成例であり、図４７は、そのような電子部品の一例であるチップコンデンサの構成例である。

40

【０６６９】

図４６に示すようなチップ抵抗（チップ抵抗器）は、接続される配線の電流を制御するために使用される電子部品であり、例えば、セラミック材等で構成される基体部と、抵抗値に応じて好適な金属で構成される抵抗部（外装を含む）と、実装される上で配線に接続される（半田付けされる）電極部等とを有する。

50

【0670】

また、チップ抵抗には、例えば、図46のサイズ表に示すように、多種の仕様のもの（例えば、Type1～Type9）が存在している。ここで、そのサイズに着目すると、例えば、Type1～Type6のものは、その表面積（図46中、長手方向の長さLと、短手方向の長さWとを乗じたもの）が6平方mm（6mm²）を超えないものとなっている。すなわち、上述の（1）の条件を満たさない表面実装部品となっている。したがって、本例では、上述の（1）の条件にしたがい、これらのチップ抵抗についてはその使用を不可としている。

【0671】

なお、例えば、Type7～Type9のものは、その表面積が6平方mm（6mm²）を超えるものとなっているので、上述の（1）の条件にしたがい、これらのチップ抵抗についてはその使用が可能となる。もっとも、このような表面実装部品としてのチップ抵抗については、そのサイズにかかわらず、その使用を不可と定めてもよい（この場合には、後述の図48に示すようなディップ部品としての抵抗器を使用すればよい）。

【0672】

また、図47に示すようなチップコンデンサ（キャパシタ）も、接続される配線の電流を制御するために使用される電子部品であり、例えば、セラミック材や内部電極等を積層して（セラミックコンデンサとして）、あるいはアルミ材等で（電解コンデンサとして）構成される誘電体部と、実装される上で配線に接続される（半田付けされる）電極部等を有する。

【0673】

また、チップコンデンサにも、例えば、図47のサイズ表に示すように、多種の仕様のもの（例えば、Type1～Type5）が存在している。ここで、そのサイズに着目すると、例えば、Type1～Type4のものは、その表面積（図47中、長手方向の長さLと、短手方向の長さWとを乗じたもの）が6平方mm（6mm²）を超えないものとなっている。すなわち、上述の（1）の条件を満たさない表面実装部品となっている。したがって、本例では、上述の（1）の条件にしたがい、これらのチップコンデンサについてはその使用を不可としている。

【0674】

なお、例えば、Type5のものは、その表面積が6平方mm（6mm²）を超えるものとなっているので、上述の（1）の条件にしたがい、このチップコンデンサについてはその使用が可能となる。もっとも、このような表面実装部品としてのチップコンデンサについては、そのサイズにかかわらず、その使用を不可と定めてもよい（この場合には、後述の図49に示すようなディップ部品としてのコンデンサを使用すればよい）。

【0675】

（主制御基板411に実装され得るディップ部品の構成例）

続いて、図48及び図49を参照して、主制御基板411に実装され得るディップ部品の構成例について説明する。図48は、そのようなディップ部品の一例である抵抗の構成例であり、図49は、そのようなディップ部品の一例であるコンデンサの構成例である。

【0676】

図48に示すような抵抗（抵抗器）は、例えば、円筒状に形成された抵抗部（セラミック材等で構成される基体部、抵抗値に応じて好適な金属で構成される抵抗体、及び外装等を含む）と、抵抗部の両端に突設された一対のリード線（端子）等とを有する。図48に示すように、一対のリード線は、部品実装面に実装される際には折り曲げ加工された上で部品実装面のスルーホール開口から挿入され、部品実装面及び部品非実装面でそのリード線のスルーホール内及び近傍部分が半田付けされる。また、このようなディップ部品では、例えばデジタルオシロスコープのプロブの先端をリード線に接触させることで、その通電状況が測定可能となっている。これは、後述のコンデンサについても同様である。

【0677】

また、ディップ部品としての抵抗にも、例えば、図48のサイズ表に示すように、多種

10

20

30

40

50

の仕様のもの（例えば、Type 1～Type 4）が存在している。なお、これらにおいて、折り曲げ加工前（図 48 中、「加工前」参照）及び折り曲げ加工後（図 48 中、「加工後」参照）のそれぞれの寸法等は、例えば、図 48 のサイズ表に示すとおりである。また、これらにおいては、例えば、別の態様にて折り曲げ加工することも可能である（図 48 中、「加工後別例」参照）。なお、別の態様にて折り曲げ加工する際に、リード線を伸長させる必要がある場合には、適宜それを伸長して構成することも可能である。

【0678】

また、このような抵抗では、彩色可能な複数の帯領域（図 48 中、「加工後」の「1」～「4」参照）がその抵抗部に設けられており、それらが何色に彩色されているか（どのカラーコードとなっているか）によって、その抵抗の抵抗値や許容差が視認可能となるように構成されている。ここで、「1」の領域は第 1 数字（十の位の数字）を示し、「2」の領域は第 2 数字（一の位の数字）を示し、「3」の領域は倍率（乗数）を示し、「4」の領域は許容差を示している。例えば、カラーコードが、左から順に「茶（1）」「黒（0）」「橙（1000）」「金（±5%）」であった場合、その抵抗の抵抗値及び許容差は「10kΩ（±5%）」となる。

【0679】

図 49 に示すようなコンデンサ（キャパシタ）は、セラミック材や内部電極等を積層して（セラミックコンデンサとして）、あるいはアルミ材等で（電解コンデンサとして）構成される誘電体部と、誘電体部の一端に突設された一対のリード線（端子）等とを有する。一対のリード線は、部品実装面に実装される際に、部品実装面のスルーホールの開口から挿入され、部品実装面及び部品非実装面でそのリード線のスルーホール内及び近傍部分が半田付けされる。

【0680】

なお、図 49 に示すものは、リード線がアウトサイドクリンプ形状でテーピングされたセラミックコンデンサ（図 49 中、「アウトサイドクリンプ」）と、リード線がインサイドクリンプ形状でテーピングされたセラミックコンデンサ（図 49 中、「インサイドクリンプ」）の一例である。なお、一般的には、インサイドクリンプ形状のものよりもアウトサイドクリンプ形状のもののほうが、静電容量が大きくなっている。また、図示は省略しているが、主制御基板 411 では、電解コンデンサやフィルムコンデンサ等の他のコンデンサをディップ部品として実装することも可能である。

【0681】

また、ディップ部品としてのコンデンサにも、例えば、図 49 のサイズ表に示すように、多種の仕様のもの（例えば、アウトサイドクリンプでは Type 1～Type 6、インサイドクリンプでは Type 1～Type 5）が存在している。なお、これらにおけるそれぞれの寸法等は、例えば、図 49 のサイズ表に示すとおりであるが、例えば、図 44 において実装されるコンデンサとしては、静電容量及び外径サイズの観点より、アウトサイドクリンプであれば Type 5 又は Type 6、インサイドクリンプであれば Type 1～Type 5 のいずれかが選ばれる。

【10-4. 別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例】

続いて、図 50～図 59 を参照して、別例に係る主制御基板における基板管理情報の搭載例について説明する。図 50 は、従来の遊技機の主制御基板における基板管理情報の搭載例を説明するための図であり、図 51 及び図 52 は、主制御基板 411 における基板管理情報の搭載例 1 を説明するための図であり、図 53 及び図 54 は、主制御基板 411 における基板管理情報の搭載例 2 を説明するための図であり、図 55 及び図 56 は、主制御基板 411 における基板管理情報の搭載例 3 を説明するための図であり、図 57 及び図 58 は、主制御基板 411 における基板管理情報の搭載例 4 を説明するための図であり、図 59 は、主制御基板 411 におけるリライタブルフィルム 543 の印字例を説明するための図である。

【0682】

従来、遊技機に用いられる主制御基板（「主基板」とも称される）は、不正防止等の観

10

20

30

40

50

点より、透明な基板ケース（「主基板ケース」とも称される）に密封されることが求められている。また、その基板ケースは、開封（開放）するとその痕跡が残るものとするのが求められている（例えば、遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則：別表第3（1）イ（ハ）参照）。

【0683】

また、同様の観点より、（a）遊技機の製造業者又は輸入業者の氏名又は名称と、（b）主基板の型式を特定するための番号、記号その他の符号とを、主制御基板の板面に印刷し、容易に識別することができる方法で表示されることが求められている（例えば、遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則：別表第3（1）イ（ト）参照）。

【0684】

そのような情報は、遊技機の機種ごとに固有の情報（本例では、これを「基板管理情報」、「固有情報」、あるいは単に「識別情報」として説明する）であり、例えば、同じ遊技機メーカーが製造する遊技機であって、同じ仕様の主制御基板を搭載する遊技機であっても、異なる機種であれば異なる基板管理情報となる。

【0685】

まず、図50を参照して、従来の基板管理情報の搭載例を説明する。例えば、主制御基板（ここでは、説明をわかりやすくするため、本例と同じ主制御基板411としている）の部品実装面には、少なくとも上述の配線パターン411cや411d等に影響を与えない任意の位置（例えば、上述の絶縁された配線パターン、及びグランドパターンが存在しない面411上）に、基板管理情報を表示するための固有情報表示部（ここでは、説明をわかりやすくするため、本例と同じ固有情報表示部541としている）が設けられるものとしている。

【0686】

この従来例において、固有情報表示部には、例えば、上記（a）に対応する情報である「メーカー名」（製造業者名）と、上記（b）に対応する情報である型式番号（基板管理番号）「*****」とで構成される基板管理情報が表示されているが、これはレーザーによって基板面（部品実装面）に直接印字されたものとなっている。

【0687】

かかる従来例によれば、上述の求めに合致する表示は行われているものの、例えば、一度遊技店に設置された遊技機を回収してその主制御基板を再利用（リユース）しようとする場合、同じ遊技機メーカーの同じ機種（型式）の遊技機にしかこれを行うことができない。すなわち、ある機種の遊技機が市場に投入された後、これが撤去されるまでのライフサイクルを考慮すると、実質的に再利用は困難となってしまう。

【0688】

ここで、本実施形態では、例えば図35に示したように、主制御基板の部品実装面に複数の異なる基板管理情報を印字可能なスペースを確保することを前提とした上で、第1の基板管理情報が印字された主制御基板を再利用する場合には、印字された第1の基板管理情報をレーザー刻印によって削除してから、第2の基板管理情報を印字するといった手法も提案していた。

【0689】

しかしながら、近年は主制御基板が担う役割がより多様化していることから、このようなスペースを十分に確保することができない場合も少なくない。かかる実情を考慮すると、従来どおりのスペースで、基板管理情報の表示内容を変更可能な手法の検討が必要である。

【0690】

そこで、本例では、主制御基板のスペースを圧迫することなく（省スペース化を実現し）、簡易な構成で基板管理情報の書き換えを可能とし、主制御基板の再利用によって製造コストの削減を図ることができる手法を提案する。以下で説明する手法によれば、同じ遊技機メーカーで機種（型式）が異なる遊技機にも同じ主制御基板を再利用できるのみならず、一の遊技機メーカーの一の機種（型式）で使用された主制御基板を、他の遊技機メーカーの

10

20

30

40

50

他の機種（型式）にも簡単に再利用することができる。

【0691】

なお、本例では、固有情報表示部541を、書換可能な感熱フィルムである後述のリライタブルフィルム543を含んで構成することでそのような手法を実現している。これは、本例における主制御基板411の特徴的部分の一つであり、その具体例について、搭載例1～4として以下で説明していく。

【0692】

なお、本例におけるリライタブルフィルム543には、例えば、リコー社製のリライタブルレーザースystemのリライタブルレーザーマedia（ラベル）を用いることができる。同リライタブルレーザースystemは、リライタブルレーザーマーカー装置（レーザ印字装置）のレーザ照射ユニットにより、リライタブルレーザーマedia（ラベル）が機器に貼り付けられた状態でそこに表示される情報を書換可能（印字及び消去を可能）とするものであり、貼り剥がしすることなく約1000回の書き換えを可能とするものである。

【0693】

リライタブルレーザーマedia（ラベル）は、例えば、表面を白色でコートされた銀色ポリエステルフィルム（白PET）を基材とし、その上に、記録層、酸素遮断層及びUV遮断層を積層して構成され、印字時には約160℃（消去時には約100℃）のレーザ照射熱に耐え得るものとなっている。なお、本例においてリライタブルフィルム543として用いることができる感熱フィルムはこれに限られない。同様の要件を具備し得るものであれば、それを適宜用いることが可能である。

【0694】

（主制御基板411における基板管理情報の搭載例1）

続いて、図51及び図52を参照して、主制御基板411における基板管理情報の搭載例1について説明する。図51は、搭載例1における固有情報表示部541の構成例を示す図であり、図52は、搭載例1における固有情報表示部541が設けられる箇所の断面等を示す図である。

【0695】

図51に示すように、主制御基板411の部品実装面には、少なくとも上述の配線パターン411cや411d等に影響を与えない任意の位置（例えば、上述の絶縁された配線パターン、及びグランドパターンが存在しない面411l上）に、基板管理情報を表示するための固有情報表示部541が設けられる。なお、固有情報表示部541は、例えば、上述のGND面411i上に設けられるものであってもよい。これは、後述の搭載例2～4における固有情報表示部541も同様である。

【0696】

また、図51及び図52においては、主制御基板ケース460の図示を省略しているが、上述のとおり、主制御基板411は、透明な主制御基板ケース460に収容された状態でパチスロ機401の内部に取り付けられており、固有情報表示部541は、その状態において視認可能な位置（すなわち、部品実装面であって、主制御基板ケース460の構成部によってその視認が妨げられない位置）に設けられる。これは、後述の搭載例2～4における固有情報表示部541も同様である。

【0697】

そして、搭載例1では、（1）固有情報表示部541が、その表示される情報を書換可能なリライタブルフィルム543を含んで構成されている。以下、その具体的構成について図52を用いて説明する。

【0698】

上述のとおり、主制御基板411は、プリント基板（PCB）として構成されており、固有情報表示部541もその一部である。なお、固有情報表示部541においては、配線パターンが配されない（すなわち、銅箔が除去されている）ことから、図52においてはその図示を省略している。

【0699】

図 5 2 に示すように、基板本体 5 4 4 の両面には、絶縁層としてのレジスト層 5 4 5 (部品実装面側 (すなわち、固有情報表示部 5 4 1 が設けられている側) のレジスト層をレジスト層 5 4 5 a とし、部品非実装面側 (すなわち、固有情報表示部 5 4 1 が設けられていない側) のレジスト層をレジスト層 5 4 5 b としている) が積層されている。

【0700】

なお、固有情報表示部 5 4 1 においては、電子部品が実装されないことから、図 5 1 及び図 5 2 においてはその図示を省略しているが、レジスト層 5 4 5 (例えば、部品実装面であるレジスト層 5 4 5 a) には、その表面に、実装された電子部品を特定するための部品情報が印刷される。例えば、図 4 4 において、IC 3 が実装される箇所の近傍には「IC 3」と表記された部品情報が印刷される (IC 4 ~ IC 6 についても同様)。

10

【0701】

また、例えば、IC 3 の左方に実装されるコンデンサの近傍には、例えば「CP 1」と表記された部品情報が印刷され、IC 4 の左方に実装されるコンデンサの近傍には、例えば「CP 2」と表記された部品情報が印刷され、IC 5 の左方に実装されるコンデンサの近傍には、例えば「CP 3」と表記された部品情報が印刷され、IC 6 の左方に実装されるコンデンサの近傍には、例えば「CP 4」と表記された部品情報が印刷される。

【0702】

ここで、リライタブルフィルム 5 4 3 は、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 とレジスト層 5 4 5 a の間に配されるように構成される。なお、リライタブルフィルム 5 4 3 は、印字面の裏面がシールとなっていて基板本体 5 4 4 に貼り付けることが可能な構成となっている。すなわち、本例では、基板本体 5 4 4 にリライタブルフィルム 5 4 3 を貼り付け、その上からレジスト層 5 4 5 a を積層する構成としている。

20

【0703】

もっとも、リライタブルフィルム 5 4 3 は、最終的にはレジスト層 5 4 5 a によって保護及び固定されることから、基板本体 5 4 4 に貼り付けることなく (すなわち、印字面の裏面がシールとはなっておらず)、基板本体 5 4 4 に載置された状態でレジスト層 5 4 5 a が積層されるようにしてもよい。あるいは、レジスト層 5 4 5 a の裏面側に貼り付けることが可能な構成とし (すなわち、印字面がシールとなっており)、レジスト層 5 4 5 a が積層される際に、それにともなって基板本体 5 4 4 上に載置されるようにしてもよい。

【0704】

30

また、その剥がれにくさが担保される限りにおいて、例えば、レジスト層 5 4 5 a の表面側にリライタブルフィルム 5 4 3 を貼り付ける構成としてもよいし、その他の手段によってリライタブルフィルム 5 4 3 を固定してもよい。すなわち、リライタブルフィルム 5 4 3 を用い、主制御基板 4 1 1 の他の構成を何ら変更することなく、その書き換えによって基板管理情報の表示を変更し得る態様であれば、そのいずれの態様を採用することも可能である。

【0705】

ここで、搭載例 1 では、リライタブルフィルム 5 4 3 が、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 とレジスト層 5 4 5 a の間に配されていることから、レジスト層 5 4 5 a の外側から基板管理情報を書換可能に構成する必要がある。そこで、本例では、少なくともレジスト層 5 4 5 a を、透明又は半透明に構成する。この場合、例えば、レジスト層 5 4 5 a を、一定の耐熱性 (少なくとも印字時のレーザー照射熱よりも高い温度に耐え得る) 及び透過性 (少なくとも印字時のレーザー照射に支障がない) を有するソルダーレジスト材で構成すればよい。なお、ここでいう「半透明」とは、完全な透明と比べると透過度は低い、リライタブルフィルム 5 4 3 への印字には支障がない透過度であることを意味する。また、レジスト層 5 4 5 b については、同様の構成としてもよいし、異なる構成としてもよい。

40

【0706】

また、搭載例 1 において、それぞれの構成部の寸法は、図 5 2 のサイズ表のとおりである。図 5 2 のサイズ表において、「リライタブルフィルム」はリライタブルフィルム 5 4

50

3を表し、「基板」は固有情報表示部541における基板本体544を表し、「レジスト厚」はレジスト層545a(上述のとおり、レジスト層545bは、レジスト層545aと同様の構成であってもよいし、異なる構成であってもよい)の厚み(例えば、0.02mm)を表している。なお、これらはあくまで一例であって、それぞれのサイズがこれらに限定されるものではない。

【0707】

例えば、基板本体544は、図52のサイズ表に示すように、種々の厚みのものを用いることができる。また、固有情報表示部541の大きさ(縦×横)も、リライタブルフィルム543の大きさよりも小さくならず、かつ、主制御基板411上でスペースを確保し得る限り任意の大きさとするすることができる。また、例えば、リライタブルフィルム543の大きさも、必要な情報が適切に表示され得る限り任意の大きさとするすることができる。また、例えば、レジスト層545aの厚みも、主制御基板411の部品実装面が適切に保護され、かつ、リライタブルフィルム543への書換に支障がない限りにおいて任意の厚みとするすることができる。

【0708】

なお、レジスト層545aの厚みであるが、例示した「0.02mm」は溶剤レジストインクを1回塗ることを想定した厚みであり、溶剤レジストインクを塗る回数を増やしてこれをより厚くすることも可能である。例えば、レジスト層545aを0.06mmとしたい場合、溶剤レジストインクを3回塗ることで実現できる。もっとも、レジスト層545aが厚くなれば、絶縁層としての保護機能は向上するものの、透過性は低下することとなる。したがって、レジスト層545aの厚み(換言すれば、溶剤レジストインクを塗る回数)は、リライタブルフィルム543に印字された基板管理情報の視認性や、印字時ないし消去時のクオリティ等を総合的に考慮して選択されるものとすればよい。例えば、これらについて何ら問題が生じない(あるいは、生じにくい)のであれば、レジスト層545aの厚みを0.06mmとして(溶剤レジストインクを塗る回数を3回として)、保護機能(耐久性)の向上を図ってもよい。これは、後述の搭載例2～4においても同様である。

【0709】

(主制御基板411における基板管理情報の搭載例2)

続いて、図53及び図54を参照して、主制御基板411における基板管理情報の搭載例2について説明する。図53は、搭載例2における固有情報表示部541の構成例を示す図であり、図54は、搭載例2における固有情報表示部541が設けられる箇所の断面等を示す図である。

【0710】

なお、例えば、図51と図53、あるいは図52と図54の比較から明らかなように、搭載例2は、搭載例1に対して下記(2)の具体的構成を追加し、上記(1)の具体的構成については搭載例1と同様に構成したものである。したがって、ここでは、下記(2)の具体的構成について説明し、上記(1)の具体的構成についてはその説明を省略している。

【0711】

搭載例2では、(2)固有情報表示部541には、リライタブルフィルム543の厚みに応じた凹部546が形成されている。以下、その具体的構成について図54を用いて説明する。

【0712】

図54に示すように、固有情報表示部541における基板本体544には、断面視で凹状に形成された凹部546が設けられる。凹部546は、正面視で(図53参照)、リライタブルフィルム543の形状(図54のサイズ表における「リライタブルフィルム」の縦×横参照)に応じた形状(換言すれば、リライタブルフィルム543が載置可能なように、その縦横長さ以上の縦横長さが設定された形状)で形成されるとともに、断面視で(図54参照)、リライタブルフィルム543の厚み(図54のサイズ表における「リライ

10

20

30

40

50

ダブルフィルム」の厚さ参照)に応じた深さ(換言すれば、リライタブルフィルム543が載置された状態で基板本体544の面から突出しない深さ)で形成される。

【0713】

なお、図54のサイズ表に示すように(図54のサイズ表における「凹部」参照)、凹部546の深さは、例えば、リライタブルフィルム543の厚さと同じ0.3mmとして、リライタブルフィルム543が凹部546に載置された際には、リライタブルフィルム543の上面が基板本体544の面とフラットとなるようにしてもよいし、リライタブルフィルム543の厚さよりも深くなるように0.8mmとして、リライタブルフィルム543が凹部546に載置された際には、リライタブルフィルム543の上面が基板本体544の面よりも低くなるようにしてもよい。すなわち、リライタブルフィルム543への書換に支障がない限りにおいて任意の深さとすることができる。

10

【0714】

もっとも、搭載例2は、搭載例1において、基板本体544の面にそのままリライタブルフィルム543を載置することによって基板自体が厚くなったり、レジスト層545aが剥がれ易くなったりすること等を防止しようとするものであるから、そのような観点からすると、凹部546は、少なくともリライタブルフィルム543の厚みよりも深く構成する(すなわち、0.3mm以上~1.0mm程度の深さとする)ことが好適である。

【0715】

なお、図54に示す一例では、リライタブルフィルム543が凹部546に載置された際に、リライタブルフィルム543の上面が基板本体544の面よりも低くなる(例えば、その深さを0.08mmとする)構成としている。この場合、搭載例1と同様、凹部546にも(リライタブルフィルム543の上面にも)ソルダーレジストインクが塗られるため、凹部546内のリライタブルフィルム543を除いた領域はレジスト層545aの一部となる。ここで、凹部546においては、例えば、ソルダーレジストインクの塗る回数を増やす(若しくは上面が均一化される量を塗る)ことで、図54に示すように、固有情報表示部541以外の基板本体544の上面のレジスト層545aと、凹部546におけるレジスト層545aとが、フラット(あるいは略フラット)となるように構成することもできるが、凹部546内でレジスト層545aを形成する態様はこれに限られない。

20

【0716】

例えば、凹部546においても、ソルダーレジストインクの塗る回数を増やさず(若しくは上面が均一化される量を塗らず)、凹部546内のリライタブルフィルム543の上面のレジスト層545aが、固有情報表示部541以外の基板本体544の上面のレジスト層545aよりも、凹部546の深さ分だけ低くなるように構成してもよい。あるいは、例えば、レジスト層545aを透明レジストフィルムで形成する場合には、凹部546内が空隙となるように構成してもよい。これは、後述の搭載例4においても同様である。

30

【0717】

(主制御基板411における基板管理情報の搭載例3)

続いて、図55及び図56を参照して、主制御基板411における基板管理情報の搭載例3について説明する。図55は、搭載例3における固有情報表示部541の構成例を示す図であり、図56は、搭載例3における固有情報表示部541が設けられる箇所の断面等を示す図である。

40

【0718】

なお、例えば、図51と図55、あるいは図52と図56の比較から明らかなように、搭載例3は、搭載例1に対して下記(3)の具体的構成を追加し、上記(1)の具体的構成については搭載例1と同様に構成したものである。したがって、ここでは、下記(3)の具体的構成について説明し、上記(1)の具体的構成についてはその説明を省略している。

【0719】

搭載例3では、(3)固有情報表示部541において、レジスト層545aの外側には、係止ピン548で基板本体544に固定される透明板547が取り付けられる。以下、

50

その具体的構成について図 5 6 を用いて説明する。

【0720】

図 5 6 に示すように、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 には、固有情報表示部 5 4 1 が設けられる面（すなわち、レジスト層 5 4 5 a 側）と固有情報表示部 5 4 1 が設けられない面（すなわち、レジスト層 5 4 5 b 側）の間を貫通するスルーホール 5 4 9 が形成されている。なお、図 5 5 に示すように、スルーホール 5 4 9 は、矩形の透明板 5 4 7 の四隅に対応するように 4 箇所設けられている（図 5 5 中、左下のものをスルーホール 5 4 9 a とし、右下のものをスルーホール 5 4 9 b とし、右上のものをスルーホール 5 4 9 c とし、左上のものをスルーホール 5 4 9 d とする）。

【0721】

また、透明板 5 4 7 には、スルーホール 5 4 9 a , 5 4 9 b , 5 4 9 c , 5 4 9 d に対応する位置に係止孔（符号省略）がそれぞれ形成されており、それぞれの係止孔及びスルーホールに係止ピン 5 4 8 （スルーホール 5 4 9 a 及びこれに対応する係止孔に挿入されるものを係止ピン 5 4 8 a とし、スルーホール 5 4 9 b 及びこれに対応する係止孔に挿入されるものを係止ピン 5 4 8 b とし、スルーホール 5 4 9 c 及びこれに対応する係止孔に挿入されるものを係止ピン 5 4 8 c とし、スルーホール 5 4 9 d 及びこれに対応する係止孔に挿入されるものを係止ピン 5 4 8 d とする）が挿入されると、係止ピン 5 4 8 の胴体部（符号省略）はレジスト層 5 4 5 b 側に挿通するが、係止ピン 5 4 8 の頭部（符号省略）は透明板 5 4 7 の係止孔で係止するように構成される。

【0722】

そして、レジスト層 5 4 5 b 側で突出した係止ピン 5 4 8 の胴体部の端部は、スルーホール 5 4 9 の外周に設けられた半田部（不図示）に半田付けされる。このようにして透明板 5 4 7 が基板本体 5 4 4 に固定される。

【0723】

なお、スルーホール 5 4 9 を設ける態様はこれに限られない。例えば、透明板 5 4 7 において係止孔は、その左側中央部（例えば、図 5 5 中、係止ピン 5 4 8 a が係止される係止孔と係止ピン 5 4 8 b が係止される係止孔の間）及び右側中央部（例えば、図 5 5 中、係止ピン 5 4 8 c が係止される係止孔と係止ピン 5 4 8 d が係止される係止孔の間）に 1 箇所ずつ設けられるようにし、これに対応するように、スルーホール 5 4 9 も固定表示部 5 4 1 において左右 1 箇所ずつ設けられるものとしてもよい。また、例えば、透明板 5 4 7 において係止孔は、その上側中央部（例えば、図 5 5 中、係止ピン 5 4 8 c が係止される係止孔と係止ピン 5 4 8 d が係止される係止孔の間）及び下側中央部（例えば、図 5 5 中、係止ピン 5 4 8 a が係止される係止孔と係止ピン 5 4 8 b が係止される係止孔の間）に 1 箇所ずつ設けられるようにし、これに対応するように、スルーホール 5 4 9 も固定表示部 5 4 1 において上下 1 箇所ずつ設けられるものとしてもよい。すなわち、透明板 5 4 7 の固定箇所は、透明板 5 4 7 が一定の強度で固定し得る限り、4 箇所よりも少なくともよいし、あるいは 4 箇所よりも多くともよい。

【0724】

また、同様の観点より、透明板 5 4 7 を基板本体 5 4 4 に固定する手法も、上述の係止ピン 5 4 8 を用いる手法に限られない。例えば、接着剤を用いて基板本体 5 4 4 に固定するようにしてもよい。あるいは、透明板 5 4 7 の周囲（一部であってもよい）をメッキ加工し、また、固定表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 が半田面を有するようにし、透明板 5 4 7 を半田付けによって基板本体 5 4 4 に固定するようにしてもよい。すなわち、透明板 5 4 7 が基板本体 5 4 4 に適切に固定され得る限り、どのような固定部材を用いて透明板 5 4 7 を固定してもよい。

【0725】

ここで、搭載例 3 では、リライタブルフィルム 5 4 3 が、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 と透明板 5 4 7 の間に配されていることから、透明板 5 4 7 の外側から基板管理情報を書換可能に構成する必要がある。そこで、本例では、例えば、透明板 5 4 7 を、一定の耐熱性（少なくとも印字時のレーザー照射熱よりも高い温度に耐え得る）及

10

20

30

40

50

び透過性（少なくとも印字時のレーザー照射に支障がない）を有するアクリル材等で構成すればよい。なお、あくまで一例であるが、透明板 5 4 7 には、東亜合成社製のアロニックス（登録商標）シート（ガラス代替樹脂）を用いることができる。

【0726】

また、透明板 5 4 7 の寸法（縦横長さ及び厚さ）は、図 5 6 のサイズ表のとおりであるが、これもあくまで一例である。すなわち、リライタブルフィルム 5 4 3 への書換に支障がなく、また、リライタブルフィルム 5 4 3 の表示を妨げることなくこれを適切に保護し、かつ、基板本体 5 4 4 に固定され得る限り任意において任意のサイズとすることができる。

【0727】

なお、搭載例 3 では、透明板 5 4 7 の裏面側（基板本体 5 4 4 側の面）において、リライタブルフィルム 5 4 3 の上面では、その上に積層されているレジスト層 5 4 5 a と密着するが、その他の面では、レジスト層 5 4 5 a と密着しない（すなわち、レジスト層 5 4 5 a との間に隙間が設けられる）ように構成されている。もっとも、このように隙間を設ける態様はこれに限られない。例えば、係止ピン 5 4 8 の胴体部の長さを調整し、固有情報表示部 5 4 1 が設けられない面において係止ピン 5 4 8 の胴体部の端部が半田付けされた際には、透明板 5 4 7 の裏面側と、リライタブルフィルム 5 4 3 の上面に積層されているレジスト層 5 4 5 a との間においても一定の隙間が生じるように構成してもよい。すなわち、透明板 5 4 7 の裏面側とレジスト層 5 4 5 a は密着せず、どの面においても隙間が設けられるものとしてもよい。

【0728】

（主制御基板 4 1 1 における基板管理情報の搭載例 4）

続いて、図 5 7 及び図 5 8 を参照して、主制御基板 4 1 1 における基板管理情報の搭載例 4 について説明する。図 5 7 は、搭載例 4 における固有情報表示部 5 4 1 の構成例を示す図であり、図 5 8 は、搭載例 4 における固有情報表示部 5 4 1 が設けられる箇所の断面等を示す図である。

【0729】

なお、例えば、図 5 1 と図 5 7、あるいは図 5 2 と図 5 8 の比較から明らかなように、搭載例 4 は、搭載例 1 に対して上記（2）及び（3）の具体的構成を追加し、上記（1）の具体的構成については搭載例 1 と同様に構成したものである。また、例えば、図 5 3 と図 5 7、あるいは図 5 4 と図 5 8 の比較から明らかなように、搭載例 4 は、搭載例 2 に対して上記（3）の具体的構成を追加し、上記（2）の具体的構成については搭載例 2 と同様に構成したものである。また、例えば、図 5 5 と図 5 7、あるいは図 5 6 と図 5 8 の比較から明らかなように、搭載例 4 は、搭載例 3 に対して上記（2）の具体的構成を追加し、上記（3）の具体的構成については搭載例 3 と同様に構成したものである。

【0730】

すなわち、搭載例 4 は、上記（1）～（3）の具体的構成を全て具備するように構成したものであり、上記（1）～（3）の具体的構成はすでに説明したものと同様である。したがって、以下ではこれらの具体的構成についてはその説明を省略している。

【0731】

なお、搭載例 4 では、透明板 5 4 7 の裏面側（基板本体 5 4 4 側の面）が、基本的にレジスト層 5 4 5 a と密着する（すなわち、レジスト層 5 4 5 a との間に隙間を設けない）ように構成されている。もっとも、透明板 5 4 7 とレジスト層 5 4 5 a との配置関係はこれに限られない。例えば、係止ピン 5 4 8 の胴体部の長さを調整し、固有情報表示部 5 4 1 が設けられない面において係止ピン 5 4 8 の胴体部の端部が半田付けされた際には、透明板 5 4 7 の裏面側とレジスト層 5 4 5 a との間においても一定の隙間が生じるように構成してもよい。すなわち、透明板 5 4 7 の裏面側とレジスト層 5 4 5 a は密着せず、どの面においても隙間が設けられるものとしてもよい。

【0732】

また、例えば、固有情報表示部 5 4 1 における基板本体 5 4 4 の所定位置（例えば、ス

10

20

30

40

50

ルーホール 5 4 9 の開口の周囲) にスペーサを配置し、レジスト層 5 4 5 a は、そのスペーサの上から基板本体 5 4 4 を被膜するようにし、透明板 5 4 7 が取り付けられる際には、そのスペーサ部分では透明板 5 4 7 の裏面側とレジスト層 5 4 5 a が密着するが、他の部分では密着しないように構成してもよい。

【0733】

(主制御基板 4 1 1 におけるリライタブルフィルムの印字例)

続いて、図 5 9 を参照して、主制御基板 4 1 1 におけるリライタブルフィルム 5 4 3 の印字例について説明する。上述のとおり、リライタブルフィルム 5 4 3 は書換可能に構成されているため、種々の基板管理情報を印字することが可能であり、図 5 9 はその一例を示したものである。

10

【0734】

図 5 9 A は、上述の製造業者名(図 5 9 A 中、「メーカー名」と、上述の型式番号(基板管理番号)(図 5 9 A 中、「*****-**」)とを印字した一例である。なお、本例では、例えば、図 5 9 A で示す内容を印字した後、これを消去して図 5 9 B や図 5 9 C で示す内容を再印字することも可能であることから、これらの一例を含め、適宜必要となる情報が印字されるものとすればよい。むろん、印字される情報はこれに限られず、適宜変更可能である。

【0735】

また、図 5 9 B は、上述の製造業者名(図 5 9 B 中、「メーカー名」と、上述の型式番号(基板管理番号)(図 5 9 B 中、「*****-**」)と、所定の機器(例えば、バーコードリーダー等)で読み取り可能に構成された、固有情報を識別可能とするための符号(図 5 9 B 中、「基板管理用バーコード」)とを印字した一例である。

20

【0736】

また、図 5 9 C は、上述の製造業者名(図 5 9 C 中、「メーカー名」と、上述の型式番号(基板管理番号)(図 5 9 C 中、「*****-**」)と、所定の機器(例えば、携帯端末等)で読み取り可能に構成された、固有情報を識別可能とするための符号(図 5 9 C 中、「基板管理用 QR コード(登録商標)」)とを印字した一例である。

【0737】

なお、図 5 9 B 及び図 5 9 C においては、上述の求めに合致する適切な表示が行われる限りにおいて、製造業者名や型式番号(基板管理番号)を省略し、上述の符号のみが印字されるものとしてもよい。

30

【10-5. 別例に係る主制御基板の拡張例】

ここまで、別例に係る主制御基板(主制御基板 4 1 1)を備える遊技機(パチスロ機 4 0 1)について説明したが、その構成は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、そのような拡張例について説明する。なお、そのような拡張例は、主制御基板 7 1 を備えるパチスロ機 1 においても適用可能である。すなわち、以下に示す拡張例は、本実施形態において主制御基板(及びその周辺部の構成を含む)として説明するもの全てに適用可能である。また、発明の目的を逸脱しない範囲で、主制御基板以外の制御基板(例えば、副制御基板 4 1 2、ドア中継基板 4 1 3、あるいは副中継基板 4 1 4 等)にも適用可能である。

40

【0738】

(主制御基板の裏面を確認可能な構造)

上述のとおり、主制御基板 4 1 1 は、主制御基板ケース 4 6 0 に収容された状態でパチスロ機 1 の内部に取り付けられ、この状態では、部品実装面側は表面となって外部からの視認が容易となる一方、部品非実装面側は裏面となって外部からの視認が困難となる構成としていた。しかしながら、主制御基板ケース 4 6 0 の構成はこれに限られず、例えば、主制御基板 4 1 1 の裏面を容易に確認可能な構造を有する構成としてもよい。

【0739】

これにより、例えば、製造工程において、表面実装部品を用いた基板なのか(あるいは、どの電子部品を表面実装部品としているのか)、ディップ部品を用いた基板なのか(あ

50

るいは、どの電子部品をディップ部品としているのか）等が確認しやすくなるため、基板（あるいは、電子部品）の取り付けに間違いがないかを組み立て完了後にも確認しやすくなり、また、遊技店に設置された後においても、不正改造のための器具が主制御基板４１１の裏面に取り付けられていないかどうかの確認もしやすくなる。すなわち、確認時の利便性を向上させ得るという効果を奏する。したがって、主制御基板４１１の裏面は、主制御基板ケース４６０に収容された状態において、これを開封（開放）することなく容易に視認できる構造とすることが望ましい。以下、その仕様例を説明する。

【０７４０】

例えば、主制御基板ケース４６０が、パチスロ機４０１内に設置された状態（パチスロ機４０１の内部に取り付けられた状態）で回動可能（回転可能）な構造を有するようにし、主制御基板ケース４６０を回動させることにより、主制御基板４１１の裏面を視認可能な構成とすることができる。この場合、主制御基板ケース４６０は、主制御基板４１１が配置される側（すなわち、主制御基板４１１の裏面を視認可能とする側）であるベース体と、ベース体に対するフタとなる（すなわち、主制御基板４１１の表面を視認可能とする側である）カバー体との組み合わせで構成され、その内部に主制御基板４１１を収容した状態で、例えば図２に示す主制御基板７１の如く、その基板面が筐体（筐体２）の底面ないし上面に対して垂直（略垂直）となるように、パチスロ機４０１の内部の所定位置に取り付け可能に構成されるものとする。

【０７４１】

なお、主制御基板ケース４６０の取付位置は、例えば図２に示す主制御基板７１の如く、前面扉（フロントドア）の裏面側であってもよい（この場合、主制御基板４１１の表面（部品実装面）は、前面扉を閉じた状態ではキャビネットの背面壁（背面壁Ｇ３）側を向くため、前面扉を開いた状態において外部から視認可能となる一方、主制御基板４１１の裏面（部品非実装面）は、表面とは反対側を向くため、前面扉を開いただけでは外部から視認可能とならない）、キャビネット内の背面壁の任意の位置であってもよい（この場合、主制御基板４１１の表面（部品実装面）は、前面扉を閉じた状態では前面扉の裏面側を向くため、前面扉を開いた状態において外部から視認可能となる一方、主制御基板４１１の裏面（部品非実装面）は、表面とは反対側を向くため、前面扉を開いただけでは外部から視認可能とならない）。あるいは、キャビネット内の側面壁（側面壁Ｇ２）の任意の位置であってもよい。

【０７４２】

また、主制御基板ケース４６０は、一端部側（例えば、下端側）に回動の軸部として機能する回動軸部を備え、また、主制御基板ケース４６０の取付位置には、その取付位置において固定され、回動軸部を軸支可能な保持部材が設けられるものとし、主制御基板ケース４６０が保持部材に取り付けられると、保持部材によって主制御基板ケース４６０が回動可能な状態で保持されるものとする（主制御基板ケース４６０と保持部材とが予め組み付けられ、これを取付位置に取り付けることで同様の構成となるものを含む）。なお、主制御基板ケース４６０の他端側（例えば、上端側）には、保持部材との係合状態（すなわち、主制御基板ケース４６０の回動が不可能な状態）又は非係合状態（すなわち、主制御基板ケース４６０の回動が可能な状態）を切替可能な切替機構（例えば、工具を用いず手で係合状態又は非係合状態を切り替えることができる押し込みピンと受け部からなる固定具であるプッシュファスナー等）が設けられるものとする。

【０７４３】

そして、作業（例えば、遊技店の係員等）が主制御基板４１１の裏面を確認したい場合は、切替機構を動作させて（例えば、プッシュファスナーを引いて）係合状態を解除すると、（例えば、上端側が開放され、下端側の回動軸部を回転軸として）主制御基板ケース４６０を手前側に回動させることが可能となり、これによって主制御基板４１１の裏面が視認可能となるようにすればよい。なお、切替機構の他の例としては、例えば、保持部材と主制御基板ケース４６０とを外部からネジ止め可能とするネジ止め機構等を採用することも可能である。すなわち、保持部材や主制御基板ケース４６０を破壊することなく、

保持部材と主制御基板ケース４６０の他端部とを着脱可能とするものであれば、どのような構造も適用可能である。

【０７４４】

なお、主制御基板ケース４６０の回動方向は、主制御基板ケース４６０（換言すれば、主制御基板４１１）の取付位置に応じて、回動させるスペースが十分に確保できる方向とすればよい（パチンコ機に適用する場合には、パチンコ機の背面側のスペースが考慮される）。例えば、回動軸部を下端側（あるいは、上端側）に設けることで、主制御基板ケース４６０が縦方向に回動するものとしてもよいし、回動軸部を左端側（あるいは、右端側）に設けることで、主制御基板ケース４６０が横方向に回動するものとしてもよい。なお、回動可能角度は、基板裏面が視認可能となるように少なくとも１５度程度以上の角度が確保されていることが望ましい。もっとも、基板裏面をより見やすくするため、スペースが確保し得る限り９０度程度の角度が確保できるとよい。

10

【０７４５】

また、主制御基板ケース４６０を回動させた場合に、他の構成部材（例えば、リールユニットの外壁等）にぶつからない配置とすることが望ましいが、基板裏面が視認可能な回動角度位置（例えば、固定位置から１５度回動させた位置）では他の構成部材にぶつからないものであれば、さらに回動させた回動角度位置（例えば、固定位置から３０度回動させた位置）では他の構成部材にぶつかり得るものであっても、そのような構造を採用し得るものとする。もっとも、衝撃を与えることが望ましくない構成部材（例えば、副制御基板４１２、ドア中継基板４１３、副中継基板４１４等のそれぞれが収容される基板ケースや、電源ユニット４１５等）にはぶつからない配置や回動可能角度を採用することが望ましい。

20

【０７４６】

また、主制御基板ケース４６０を回動させることなく、主制御基板４１１の表面と裏面とを視認可能な構成としてもよい。例えば、主制御基板４１１の表面が筐体の上面を向き、裏面が筐体の底面を向くように（すなわち、基板面が筐体（筐体２）の底面ないし上面に対して平行（略平行）となるように）、主制御基板ケース４６０（の側面端部）をパチスロ機４０１の内部の所定位置に取り付け、さらにその取付位置では、主制御基板４１１の表面側及び裏面側の両方において基板面を視認可能なスペースが確保されるものとすればよい。

30

【０７４７】

なお、主制御基板ケース４６０において、上述のベース体とカバー体とは、開封時にはその痕跡が残るように構成された封印部材（これを「ケースかしめ」とする）によって固定されるが、さらに主制御基板ケース４６０（例えば、保持部材を含むものとしてもよいし、保持部材は含まないものとしてもよい）と遊技機本体（例えば、ここでいう主制御基板ケース４６０が保持部材を含む場合には保持部材の取付位置にある他の構成部材を指すものであってよいし、保持部材を含まない場合には保持部材ないしその近傍にある他の構成部材を指すものであってよい）とを、主制御基板ケース４６０の取り外し時にはその痕跡が残るように構成された封印部材（これを「本体かしめ」とする）によって固定してもよい。すなわち、ケースかしめは設けるが本体かしめは設けないように構成することもできるし、ケースかしめを設けた上でさらに本体かしめも設けるように構成することもできる。

40

【０７４８】

（主制御基板ケースに素材表記）

一度遊技店に設置された遊技機を回収し、その構成部品を再利用しようとする場合、リユースによる再利用を行う場合と、リサイクルによる再利用を行う場合とが考えられる。ここでいうリユースとは、そのまま再利用することを意味する。例えば、回収した主制御基板ケース４６０を、そのまま同じ構造の別機種に組み込む場合等である。一方、ここでいうリサイクルとは、遊技機メーカーやリサイクル業者が分解したパーツを素材として回収し、再処理することで新たな素材として再生させることを意味する。例えば、遊技機のプ

50

プラスチック部材を回収して、新たなプラスチックとして再生する場合等である。

【0749】

上述のとおり、本例では、リライタブルフィルム543を用いた手法により主制御基板411のリユース回数を多くできるが、例えば、主制御基板ケース460はそのままリユースできず、リサイクルされる可能性もある。ここで、主制御基板ケース460に用いられる透明樹脂には複数種類の素材があるため、素材が特定できないとリサイクルが困難となるし、外見では素材を特定しにくいという問題がある。

【0750】

そこで、主制御基板ケース460の一部に素材を特定可能とする表示（素材特定表示）を付す構成としてもよい。これにより、再利用性を向上させることができるという効果を奏し得る。例えば、主制御基板ケース460上に、素材がポリカーボネートであれば<P C>、素材がA B S樹脂であれば<A B S>といったような表記を行うようにする。なお、素材特定表示は種々の手法を用いて付すことができる。例えば、レーザーマーキング等で刻印（印字）する手法を採用してもよいし、ケース成型時にそのような表記が予め付される（一体成型される）ものとしてもよい。

【0751】

また、上述のベース体とカバー体について、両方に素材特定表示を付し、分離した後もそれぞれの素材が認識可能となるようにしてもよいし、これらは基本的に同じ素材が用いられることから、少なくともいずれか1部材のみに素材特定表示を付すものとしてもよい。なお、特定素材表示は、少なくともリライタブルフィルム543の視認性を妨げないように、固有情報表示部541とは重畳しない位置に設けることが望ましい。

【0752】

（主制御基板ケースに説明情報）

上述のとおり、主制御基板411上には役比モニタ483が設けられるが、例えば、これ以外の7セグLEDやランプ（例えば、後述の動作チェック用LED）等の表示器を設けることも可能である。そのような表示器が複数設けられる場合、それぞれの表示器の機能や役割（その表示器によって何が表示されるか等）が、外見からは理解し難い可能性がある。そこで、作業（例えば、遊技店の係員等）が一見して表示器の機能や役割を理解できるようにするため、主制御基板411上に設けられた表示器の種類を特定可能とする表示（説明情報）を、主制御基板ケース460上において対象の表示器と対応する位置に付す構成としてもよい。これにより、作業者の利便性を向上させることができるという効果を奏し得る。

【0753】

例えば、主制御基板411上に、役比モニタ483と、主制御基板411の状態を表示するための状態表示器と、設定された設定値を表示するための設定表示器とが設けられていたとする。この場合、正面視において役比モニタ483の近傍となる主制御基板ケース460上の任意の位置に「役比モニタ」との説明情報を付し、正面視において状態表示器の近傍となる主制御基板ケース460上の任意の位置に「状態表示」との説明情報を付し、正面視において設定表示器の近傍となる主制御基板ケース460上の任意の位置に「設定」との説明情報を付すようにすればよい。なお、上述の特定素材表示と同様に、説明情報も種々の手法を用いて付すことができる。また、説明情報も、少なくともリライタブルフィルム543の視認性を妨げないように、固有情報表示部541とは重畳しない位置に設けることが望ましい。

【0754】

（動作チェック用LEDとその説明）

上述のとおり、主制御基板411上に、遊技に関する各種の動作状況（動作が正常であるか）を確認可能とするための動作チェック用LEDを設けるようにしてもよい。なお、動作チェック用LEDは、例えば、それぞれが各種操作部や各種センサに対応する複数のLED群として構成され、対応する操作部が操作中であるときや、対応するセンサがオン状態であるときに個別に点灯する（対応する操作部が操作中でないときや、対応するセン

10

20

30

40

50

サがオン状態でないときには消灯する) ことで、それぞれの動作状況を確認することができるものとなっている。

【0755】

例えば、スタートレバー7が操作中であるとき(すなわち、スタートスイッチ431がオン状態であるとき)には対応する1個のLEDが点灯するが、スタートレバー7が操作中でないとき(すなわち、スタートスイッチ431がオフ状態であるとき)にはそのLEDは消灯する。なお、各ストップボタン8L、8C、8R、MAXベットボタン6a、1ベットボタン6b、精算ボタン9等の、主制御基板411に接続されたその他の操作部も同様の構成であり、操作中であれば対応するLEDが点灯し、操作中でなければ対応するLEDが消灯するものとなっている。

10

【0756】

また、例えば、メダル投入口5から投入されたメダルが内部を通過中であるとき(すなわち、メダルセンサ31S(ここでは、一例として図3を参照)がオン状態であるとき)には対応する1個のLEDが点灯するが、メダル投入口5から投入されたメダルが内部を通過中でないとき(すなわち、メダルセンサ31Sがオフ状態であるとき)にはそのLEDは消灯する。なお、シュートセンサ(メダル投入を受け付けられない場合にメダル受皿12にメダルを排出するルート上のセンサ)、ドア開閉スイッチ436のセンサ(ドア閉鎖中がオン状態となり、ドア開放中がオフ状態となる)、エラー解除センサ(施錠機構15においてリセット操作を検出可能なセンサ)等の、主制御基板411に接続されたその他のセンサも同様の構成であり、センサがオン状態であれば対応するLEDが点灯し、センサがオフ状態であれば対応するLEDが消灯するものとなっている。

20

【0757】

ここで、動作チェック用LEDにおける各LEDについても、上述の如く、主制御基板ケース460上に説明情報を付すことも可能であるが、LEDの個数が多い場合には、十分なスペースを確保しにくい、あるいは、主制御基板411の視認性が著しく低下する可能性がある。そこで、各LEDがどの操作部ないしセンサに対応するかを示すLED対応表を、主制御基板ケース460の取付位置の近傍(あるいは、対応関係が確認できる限り、筐体内の任意の位置であってもよい)に設ける構成としてもよい。なお、LED対応表をシールとして構成し、任意の位置に貼り付けられるものとしてもよい。また、この場合、そのシールを主制御基板ケース460上に貼り付けるようにしてもよい。もっとも、この場合、少なくともリライタブルフィルム543の視認性を妨げないように、固有情報表示部541とは重畳しない位置に貼り付ける(あるいは、LED対応表のシールを、固有情報表示部541の視認性が阻害されない形状とする)ことが望ましい。

30

【0758】

(主制御基板ケースに管理用情報)

主制御基板411や主制御基板ケース460を管理するための管理用情報(例えば、上述の固有情報とは異なる情報であって、製造者側が製品や部品を識別可能な情報)を、主制御基板ケース460上に付す構成としてもよい。なお、この場合、管理用情報は、例えばバーコードやQRコード(登録商標)として構成することができ、そのようなコードがプリントされたシールを主制御基板ケース460上に貼り付けるようにすればよい。また、この場合、少なくともリライタブルフィルム543の視認性を妨げないように、固有情報表示部541とは重畳しない位置に貼り付ける(あるいは、管理用情報のシールを、固有情報表示部541の視認性が阻害されない形状とする)ことが望ましい。

40

【10-6. 別例に係る主制御基板の仕様を用いた遊技機】

本例では、上述のテストポイント(TP)に関する仕様を用いることで、例えば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。なお、本例において主制御基板411の仕様として説明したテストポイント(TP)に関する各構成は、発明の目的を逸脱しない範囲で、主制御基板411以外の制御基板(例えば、副制御基板412、ドア中継基板413、あるいは副中継基板414等)にも適用可能である。

【0759】

50

例えば、少なくとも遊技の進行を制御する主制御部 4 1 1 a が搭載された主制御基板 4 1 1 には、該基板の表面側でその端子が半田付けされる複数の表面実装部品（例えば、ＩＣ 3 ～ ＩＣ 6 ）と、該基板を貫通するスルーホール 4 1 1 g に該基板の表面側からその端子を挿通させ、該基板の裏面側でその端子が半田付けされる複数のディップ実装部品（例えば、ディップ部品としての抵抗やコンデンサ）と、が実装され、一の表面実装部品の端子と、他の表面実装部品の端子との間を配線で接続する場合に、該配線に接続されたテストポイント（ＴＰ）を設ける遊技機である。

【 0 7 6 0 】

また、例えば、テストポイント（ＴＰ）は、配線で接続された表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズ（例えば、１．２７ｍｍ）以下の場合に設けられる遊技機である。

10

【 0 7 6 1 】

また、例えば、テストポイント（ＴＰ）は、一の表面実装部品の端子と、他の表面実装部品の端子との間の配線においてディップ実装部品が接続されていない場合に設けられる遊技機である。

【 0 7 6 2 】

また、例えば、テストポイント（ＴＰ）は、主制御基板 4 1 1 の裏面側（例えば、部品非実装面）には設けられない遊技機である。

【 0 7 6 3 】

また、例えば、ディップ実装部品は、その端子が一对のリード線で構成される抵抗及びコンデンサを含む遊技機である。

20

【 0 7 6 4 】

また、例えば、表面実装部品は、いずれもその表面積が所定サイズ（例えば、６平方ｍｍ）を超えるものである遊技機である。

【 0 7 6 5 】

また、例えば、主制御基板 4 1 1 には、遊技価値の管理に関する制御を行うメダル数制御部 4 1 1 b が搭載される遊技機である。

【 0 7 6 6 】

また、例えば、主制御部 4 1 1 a に含まれる主制御用マイクロプロセッサ 4 7 0 と、メダル数制御部 4 1 1 b に含まれるメダル数制御用マイクロプロセッサ 4 8 0 とは同一の構成である遊技機である。

30

【 0 7 6 7 】

また、例えば、テストポイント（ＴＰ）は、主制御部 4 1 1 a とメダル数制御部 4 1 1 b の接続経路上に実装された、一の表面実装部品（例えば、ＩＣ 3 又は ＩＣ 4 ）の端子と、他の表面実装部品（例えば、ＩＣ 5 又は ＩＣ 6 ）の端子との間の配線に接続される遊技機である。

【 0 7 6 8 】

また、例えば、主制御基板 4 1 1 には、少なくとも遊技に関する所定の割合情報を表示可能な役比モニタ 4 8 3 が搭載され、役比モニタ 4 8 3 は、メダル数制御部 4 1 1 b に接続される遊技機である。

40

【 0 7 6 9 】

また、例えば、主制御基板 4 1 1 には、メダル数制御部 4 1 1 b が管理する遊技価値に関する情報を初期化可能なメダル数クリアスイッチ 4 4 4 が搭載され、メダル数クリアスイッチ 4 4 4 は、メダル数制御部 4 1 1 b に接続されるとともに、主制御基板 4 1 1 が主制御基板ケース 4 6 0 に収容された状態で、該ケース外部からアクセス可能に構成される遊技機である。

【 0 7 7 0 】

また、本例では、上述のリライタブルフィルム 5 4 3 に関する仕様を用いることで、例えば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。なお、本例において主制御基板 4 1 1 の仕様として説明したリライタブルフィルム 5 4 3 に関する各構成は、発明の目

50

的を逸脱しない範囲で、主制御基板 4 1 1 以外の制御基板（例えば、副制御基板 4 1 2、ドア中継基板 4 1 3、あるいは副中継基板 4 1 4 等）にも適用可能である。

【0771】

例えば、主制御基板 4 1 1 は、透明な主制御基板ケース 4 6 0 に収容された状態でパチスロ機 4 0 1 の内部に取り付けられ、その状態において視認可能な位置に、基板管理情報を表示するための固有情報表示部 5 4 1 が設けられ、固有情報表示部 5 4 1 は、書換可能な感熱フィルムであるリライタブルフィルム 5 4 3 を含んで構成される遊技機である。

【0772】

また、例えば、主制御基板 4 1 1 は、通電可能な配線パターンがその表面に配される基板本体 5 4 4 と、該基板本体の表面を覆うレジスト層 5 4 5 と、を有し、レジスト層 5 4 5 は、透明又は半透明に構成され、リライタブルフィルム 5 4 3 は、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 とレジスト層 5 4 5 の間に配され、レジスト層 5 4 5 の外側から基板管理情報を書換可能に構成される遊技機である。

【0773】

また、例えば、主制御基板 4 1 1 は、固有情報表示部 5 4 1 が設けられる面（例えば、レジスト層 5 4 5 a が形成される面）を部品実装面とし、該部品実装面に複数の電子部品を実装可能であり、固有情報表示部 5 4 1 以外の部品実装面においては、レジスト層 5 4 5 a の表面に、実装された電子部品を特定するための部品情報が印刷される遊技機である。

【0774】

また、例えば、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 には、配線パターン（例えば、配線パターン 4 1 1 c 及び 4 1 1 d）が配されない遊技機である。

【0775】

また、例えば、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 には、リライタブルフィルム 5 4 3 の厚みに応じた凹部 5 4 6 が形成される遊技機である。

【0776】

また、例えば、固有情報表示部 5 4 1 においてレジスト層 5 4 5 a の外側には、固定部材（例えば、係止ピン 5 4 8）で基板本体 5 4 5 に固定される透明板 5 4 7 が取り付けられ、リライタブルフィルム 5 4 3 は、透明板 5 4 7 の外側から基板管理情報を書換可能に構成される遊技機である。

【0777】

また、例えば、レジスト層 5 4 5 a と透明板 5 4 7 の間の少なくとも一部には、隙間が設けられる遊技機である。

【0778】

また、例えば、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 には、リライタブルフィルム 5 4 3 の厚みに応じた凹部 5 4 6 が形成されるとともに、固有情報表示部 5 4 1 においてレジスト層 5 4 5 a の外側には、固定部材（例えば、係止ピン 5 4 8）で基板本体 5 4 5 に固定される透明板 5 4 7 が取り付けられ、リライタブルフィルム 5 4 3 は、透明板 5 4 7 の外側から基板管理情報を書換可能に構成される遊技機である。

【0779】

また、例えば、透明板 5 4 7 は、その裏面側の少なくとも一部がレジスト層 5 4 5 a と密着する遊技機である。

【0780】

また、例えば、固有情報表示部 5 4 1 において基板本体 5 4 4 には、固有情報表示部 5 4 1 が設けられる面（例えば、部品実装面）と固有情報表示部 5 4 1 が設けられない面（例えば、部品非実装面）の間を貫通する複数の貫通孔（例えば、スルーホール 5 4 9）が形成され、透明板 5 4 7 には、貫通孔に対応する位置に係止孔が形成され、固定部材は、係止孔及び貫通孔に挿通される胴体部と、係止孔に係止される頭部と、を有する係止ピン 5 4 8 であり、係止ピン 5 4 8 の頭部が係止孔に係止されるように係止ピン 5 4 8 の胴体部を係止孔及び貫通孔に挿通し、固有情報表示部 5 4 1 が設けられない面に突出した胴体部の端部を半田付けすることで、透明板 5 4 7 を基板本体 5 4 4 に固定する遊技機である。

10

20

30

40

50

【0781】

また、例えば、基板本体544に形成される貫通孔は、通電可能なスルーホール549として形成される遊技機である。

【10-7. 別例に係る主制御基板の仕様を用いた遊技機に係る発明のまとめ（付記）】

以上説明したように、別例に係る主制御基板の仕様を用いた遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【0782】

（第1の発明群）

従来の遊技機において、主制御装置（主制御基板）に表面実装部品を用いるようにしたものが提案されている（例えば、特開2021-90627号公報参照）。

10

【0783】

ところで、そのような制御基板では、回路の動作検証や故障箇所の特定等を目的として、例えばデジタルオシロスコープ等の測定器を用いた検査を行い得るように構成されることが望ましい。特に、遊技機の主制御基板は、遊技の主要な制御を行うものであり、遊技の公平性や信頼性を担保するためにはその必要性が極めて高い。

【0784】

しかしながら、表面実装部品は、ディップ実装部品と比較すると、端子が細かったり、端子間が狭かったりするものが多い。そのため、そのような検査を適切に行えないおそれがある。もっとも、表面実装部品は、ディップ実装部品よりも入手しやすく安価であることも多い。そのような観点からすると、表面実装部品を使用せずに主制御基板を設計した場合にはその製造コストが増加してしまうという問題も生じる。

20

【0785】

本発明は、製造コストの削減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0786】

上記目的を達成するために、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【0787】

（1）本発明の遊技機は、

少なくとも遊技の進行を制御する主制御部（例えば、主制御部411a）が搭載された主制御基板（例えば、主制御基板411）を備える遊技機であって、

30

前記主制御基板には、該基板の表面側でその端子が半田付けされる複数の表面実装部品と、該基板を貫通するスルーホールに該基板の表面側からその端子を挿通させ、該基板の裏面側でその端子が半田付けされる複数のディップ実装部品と、が実装され、

一の前記表面実装部品の端子と、他の前記表面実装部品の端子との間を配線で接続する場合に、該配線に接続されたテストパターン（例えば、テストポイント）を設けることを特徴とする。

【0788】

この遊技機によれば、主制御基板において、少なくとも一部の電子部品に表面実装部品を採用しつつ、表面実装部品同士の接続経路にはテストパターンを設けるようにしたことから、例えば、測定器のプロブ等ではアクセス困難な箇所についても適切な検査を行い得るため、遊技の公平性や信頼性を損なうことなく、その製造コストの削減を図ることができる。

40

【0789】

（2）本発明の遊技機は、

前記テストパターンは、配線で接続された前記表面実装部品のそれぞれの端子ピッチが特定サイズ（例えば、1.27mm）以下の場合に設けられることを特徴とする。

【0790】

この遊技機によれば、表面実装部品の端子ピッチが特定サイズを超える場合にはテストパターンによらずして検査可能と定め、これが特定サイズ以下の場合を、テストパターンを設ける条件（制約）の一つとしたことから、回路設計を円滑に行うことができ、また、

50

不要なテストパターンを設ける必要もなくなるため、さらにその製造コストの削減を図ることができる。

【0791】

(3) 本発明の遊技機は、

前記テストパターンは、一の前記表面実装部品の端子と、他の前記表面実装部品の端子との間の配線において前記ディップ実装部品が接続されていない場合に設けられることを特徴とする。

【0792】

この遊技機によれば、表面実装部品同士の接続経路であっても、そこにディップ実装部品が接続されていればテストパターンによらずして検査可能と定め、そこにディップ実装部品が接続されていない場合を、テストパターンを設ける条件（制約）の一つとしたことから、回路設計時における選択の幅を拡げることができ、また、不要なテストパターンを設ける必要もなくなるため、さらにその製造コストの削減を図ることができる。

【0793】

(4) 本発明の遊技機は、

前記テストパターンは、前記主制御基板の裏面側には設けられないことを特徴とする。

【0794】

この遊技機によれば、テストパターンを設けて遊技の公平性や信頼性を担保しつつも、例えば、測定器によって検査する際には、必要かつ最小限の箇所をチェックすればよいいため、その製造コストの削減を図りつつ、検査の利便性も向上させることができる。

【0795】

(5) 本発明の遊技機は、

前記ディップ実装部品は、その端子が一对のリード線で構成される抵抗及びコンデンサを含むことを特徴とする。

【0796】

この遊技機によれば、テストパターンを設けるか否かを含め、用途や強度等の各種要因に応じてより適切な電子部品を実装することができるため、その製造コストの削減を図りつつ、遊技の公平性や信頼性をより高めることができる。

【0797】

(6) 本発明の遊技機は、

前記表面実装部品は、いずれもその表面積が所定サイズ（例えば、6平方mm）を超えるものであることを特徴とする。

【0798】

この遊技機によれば、表面実装部品を採用する場合であっても、それがあまりに小さいものである場合にはこれを採用しないようにしたことから、検査の利便性を向上させるとともに、例えば、不具合や不正行為の発見も容易となるため、その製造コストの削減を図りつつ、遊技の公平性や信頼性をより高めることができる。

【0799】

(7) 本発明の遊技機は、

前記主制御基板には、遊技価値の管理に関する制御を行う遊技価値制御部（例えば、メダル数制御部411b）が搭載されることを特徴とする。

【0800】

この遊技機によれば、主制御基板が遊技の進行のみならず、遊技価値の管理も行い得るように構成したことから、例えば、遊技価値制御部用の基板やそのケース等を別途設ける必要がなくなるとともに、主制御基板を厳重に管理すれば不正行為を防止しやすくなるため、その製造コストの削減を図りつつ、遊技の公平性や信頼性をより高めることができる。

【0801】

(8) 本発明の遊技機は、

前記主制御部に含まれる主制御用マイクロプロセッサ（例えば、主制御用マイクロプロセッサ470）と、前記遊技価値制御部に含まれる遊技価値制御用マイクロプロセッサ（

10

20

30

40

50

例えば、メダル数制御用マイクロプロセッサ４８０）とは同一の構成であることを特徴とする。

【０８０２】

この遊技機によれば、主制御基板に制御内容の異なる複数のマイクロプロセッサを搭載する場合であっても、回路設計やプログラム設計等が共通化しやすくなるとともに、これを安価で入手しやすくなるため、さらにその製造コストの削減を図ることができる。

【０８０３】

（９）本発明の遊技機は、

前記テストパターンは、前記主制御部と前記遊技価値制御部の接続経路上に実装された、一の前記表面実装部品の端子と、他の前記表面実装部品の端子との間の配線に接続されることを特徴とする。

10

【０８０４】

この遊技機によれば、協働して遊技の主要な制御を行う主制御部と遊技価値制御部の接続経路を特に重要であると定め、その経路上の表面実装部品についてテストパターンを設けるようにしたことから、遊技の公平性や信頼性をより高めることができる。

【０８０５】

（１０）本発明の遊技機は、

前記主制御基板には、少なくとも遊技に関する所定の割合情報を表示可能な表示装置（例えば、役比モニタ４８３）が搭載され、

前記表示装置は、前記遊技価値制御部に接続されることを特徴とする。

20

【０８０６】

この遊技機によれば、所定の割合情報を表示可能な表示装置が遊技価値制御部によって制御されることから、主制御部の制御負荷を低減することができるため、遊技の公平性や信頼性をより高めることができる。

【０８０７】

（１１）本発明の遊技機は、

前記主制御基板には、前記遊技価値制御部が管理する遊技価値に関する情報を初期化可能な初期化スイッチ（例えば、メダル数クリアスイッチ４４４）が搭載され、

前記初期化スイッチは、前記遊技価値制御部に接続されるとともに、前記主制御基板がケースに収容された状態で、該ケース外部からアクセス可能に構成されることを特徴とする。

30

【０８０８】

この遊技機によれば、遊技価値に関する情報を初期化可能な初期化スイッチが遊技価値制御部によって制御されることから、主制御部の制御負荷を低減することができるため、遊技の公平性や信頼性をより高めることができる。また、遊技機全体を初期化せずとも遊技価値に関する情報のみを初期化することができるため、その運用の利便性も向上させることができる。

【０８０９】

上記構成の遊技機によれば、製造コストの削減を図ることができる。

【０８１０】

（第２の発明群）

従来、遊技機において遊技動作を制御するための制御基板は、不正防止等の観点より、透明な基板ケースに収容された状態でその内部に取り付けられ、また、その状態で容易に識別することができるように、例えば、遊技機の製造業者の名称やその型式名等を含む固有の識別情報（基板管理情報）を表示することが求められている。

【０８１１】

このような遊技機において、制御基板の基板本体に、異なる識別情報が印刷された複数の識別情報表示部を設け、必要な識別情報表示部以外を選択的に分離可能としたことで、使用態様に応じた識別情報のみを表示可能としたものが提案されている（例えば、特開２００６－６８１１２号公報参照）。特開２００６－６８１１２号公報に示す遊技機によれ

50

ば、異なる機種間で同一の制御基板を用いることができるため、その汎用性を高めて製造コストの削減を図ることができる。

【0812】

ところで、近年、このような遊技機では、製造コストの更なる削減を図り、また、環境問題にも配慮するため、一度遊技店に設置された遊技機を回収し、動作に問題が無い構成部品については新たな遊技機に再利用（リユース）したいとの要望がある。しかしながら、上記のとおり、制御基板には固有の識別情報を表示することが求められるため、そのような制御基板は再利用し難いという実情がある。例えば、特開2006-68112号公報に示す遊技機では、最初の出荷時には選択の余地があるとしても、選択した識別情報を表示して出荷された後は、やはり同様の問題が生じることになる。すなわち、すでに制御基板上に表示された識別情報を容易に変更可能にするための工夫が求められている。

10

【0813】

本発明は、製造コストの削減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0814】

上記目的を達成するために、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【0815】

（1）本発明の遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御基板（例えば、主制御基板411）を備える遊技機であって、

20

前記主制御基板は、透明な基板ケース（例えば、主制御基板ケース460）に收容された状態で前記遊技機の内部に取り付けられ、その状態において視認可能な位置に、固有情報（例えば、基板管理情報）を表示するための固有情報表示部（例えば、固有情報表示部541）が設けられ、

前記固有情報表示部は、書換可能な感熱フィルム（例えば、リライタブルフィルム543）を含んで構成されることを特徴とする。

【0816】

この遊技機によれば、固有情報を表示するための固有情報表示部が書換可能な感熱フィルムを含んで構成されることから、例えば、すでに一の固有情報が主制御基板に表示されている状態であっても、主制御基板の構成自体には何ら変更を加えることなく、これを別の固有情報に書き換えて再利用することが可能となるため、その製造コストの削減を図ることができる。

30

【0817】

（2）本発明の遊技機は、

前記主制御基板は、通電可能な配線パターンがその表面に配される基板本体（例えば、基板本体544）と、該基板本体の表面を覆う絶縁層（例えば、レジスト層545）と、を有し、

前記絶縁層は、透明又は半透明に構成され、

前記感熱フィルムは、前記固有情報表示部において前記基板本体と前記絶縁層の間に配され、前記絶縁層の外側から前記固有情報を書換可能に構成されることを特徴とする。

40

【0818】

この遊技機によれば、感熱フィルムを基板本体と絶縁層の間に配した上で、絶縁層の外側から固有情報を書換可能としたことから、固有情報が書換可能であるという利点はそのままに、基板自体や感熱フィルム部分を適切に保護することができるため、その製造コストの削減を図りつつ、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

【0819】

（3）本発明の遊技機は、

前記主制御基板は、前記固有情報表示部が設けられる面（例えば、レジスト層545aが形成される面）を部品実装面とし、該部品実装面に複数の電子部品を実装可能であり、

前記固有情報表示部以外の前記部品実装面においては、前記絶縁層の表面に、実装され

50

た電子部品を特定するための部品情報が印刷されることを特徴とする。

【0820】

この遊技機によれば、固有情報表示部以外の部品実装面には複数の電子部品が実装されるときともに、これらの電子部品を特定可能な部品情報が絶縁層に印刷される構成としたことから、固有情報のみならず、その基板構成自体も容易に視認させることができるため、その製造コストの削減を図りつつ、その確認性を高めることができる。

【0821】

(4) 本発明の遊技機は、

前記固有情報表示部において前記基板本体には、前記配線パターンが配されないことを特徴とする。

【0822】

この遊技機によれば、例えば、感熱フィルムによって配線パターンの視認性が妨げられることがないため、その製造コストの削減を図りつつ、その確認性を高めることができる。また、例えば、固有情報の書換作業を行う場合にも、配線パターンには何ら影響を与えないため、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

【0823】

(5) 本発明の遊技機は、

前記固有情報表示部において前記基板本体には、前記感熱フィルムの厚みに応じた凹部（例えば、凹部546）が形成されることを特徴とする。

【0824】

この遊技機によれば、感熱フィルムを基板本体と絶縁層の間に配する場合であっても、例えば、基板自体が厚くなったり、絶縁層が剥がれ易くなったりするなど、基板構成自体に何らかの影響を与えることを防止でき、また、感熱フィルムを考慮することなく絶縁層の部材を選択できるため、その製造コストの削減を図りつつ、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

【0825】

(6) 本発明の遊技機は、

前記固有情報表示部において前記絶縁層の外側には、固定部材（例えば、係止ピン548）で前記基板本体に固定される透明板（例えば、透明板547）が取り付けられ、

前記感熱フィルムは、前記透明板の外側から前記固有情報を書換可能に構成されることを特徴とする。

【0826】

この遊技機によれば、感熱フィルムが配される部分をさらに透明板によって保護し、しかもその状態においても固有情報を書換可能としたことから、固有情報が書換可能であるという利点はそのままに、感熱フィルム部分をより強固に保護することができるため、その製造コストの削減を図りつつ、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

【0827】

(7) 本発明の遊技機は、

前記絶縁層と前記透明板の間の少なくとも一部には、隙間が設けられることを特徴とする。

【0828】

この遊技機によれば、透明板の下に位置する絶縁層が、透明板による影響を受けにくくなることから、感熱フィルム部分をより強固に保護しつつ、もとの基板構成についても保護できるため、その製造コストの削減を図りつつ、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

【0829】

(8) 本発明の遊技機は、

前記固有情報表示部において前記基板本体には、前記感熱フィルムの厚みに応じた凹部（例えば、凹部546）が形成され、

前記固有情報表示部において前記絶縁層の外側には、固定部材（例えば、係止ピン54

10

20

30

40

50

８）で前記基板本体に固定される透明板（例えば、透明板５４７）が取り付けられ、

前記感熱フィルムは、前記透明板の外側から前記固有情報を書換可能に構成されることを特徴とする。

【０８３０】

この遊技機によれば、感熱フィルムを基板本体と絶縁層の間に配する場合であっても、例えば、基板自体が厚くなったり、絶縁層が剥がれ易くなったりするなど、基板構成自体に何らかの影響を与えることを防止でき、また、感熱フィルムを考慮することなく絶縁層の部材を選択できる。さらに、感熱フィルムが配される部分をさらに透明板によって保護し、しかもその状態においても固有情報を書換可能としたことから、固有情報が書換可能であるという利点はそのままに、感熱フィルム部分をより強固に保護することができる。それゆえ、その製造コストの削減を図りつつ、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

10

【０８３１】

（９）本発明の遊技機は、

前記透明板は、その裏面側の少なくとも一部が前記絶縁層と密着することを特徴とする。

【０８３２】

この遊技機によれば、絶縁層と透明板によって感熱フィルム部分をより強固に保護することができるのみならず、透明板によって絶縁層が剥がれ易くなったりすることも防止できるため、その製造コストの削減を図りつつ、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

20

【０８３３】

（１０）本発明の遊技機は、

前記固有情報表示部において前記基板本体には、前記固有情報表示部が設けられる面と前記固有情報表示部が設けられない面の間を貫通する複数の貫通孔（例えば、スルーホール５４９）が形成され、

前記透明板には、前記貫通孔に対応する位置に係止孔が形成され、

前記固定部材は、前記係止孔及び前記貫通孔に挿通される胴体部と、前記係止孔に係止される頭部と、を有するピン部材であり、

前記頭部が前記係止孔に係止されるように前記胴体部を前記係止孔及び前記貫通孔に挿通し、前記固有情報表示部が設けられない面に突出した前記胴体部の端部を半田付けすることで、前記透明板を前記基板本体に固定することを特徴とする。

30

【０８３４】

この遊技機によれば、感熱フィルム部分を保護する透明板を、主制御基板の一構成として一体化できることから、感熱フィルム部分をより強固に保護することができるのみならず、例えば、遊技機に関する所定の試験（型式検定試験）においても一の部品としてこれを申請することができるため、そのような場面での利便性も高めつつ、その製造コストの削減を図ることができる。

【０８３５】

（１１）本発明の遊技機は、

前記貫通孔は、通電可能なスルーホールとして形成されることを特徴とする。

40

【０８３６】

この遊技機によれば、透明板を基板本体に固定するための貫通孔がスルーホールとしても機能することから、感熱フィルム部分をより強固に保護することができるのみならず、基板自体の安定性も向上させることができるため、その製造コストの削減を図りつつ、より信頼性を高めた基板構成とすることができる。

【０８３７】

上記構成の遊技機によれば、製造コストの削減を図ることができる。

[１１．遊技性等に関するその他の拡張例]

上述のとおり、本実施形態では、例えば第１の遊技機の仕様や機能等を例示して遊技性についての説明を行ったが、その遊技性に関する仕様や機能等は上述のものに限定されず

50

、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、そのような拡張例について説明する。なお、この項において説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能である。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。

【0838】

(1 ゲームにおけるA T付与の一撃抑制仕様)

上述のとおり、本実施形態では、有利区間中のメダルの払出数（ここでは、純増数である差枚数とする）を示す値が規定値（例えば、「2400」枚）となったときに、有利区間を強制的に終了させて非有利区間に移行させる（A T状態の遊技期間が残存する場合であってもA T状態を終了させる）制御が行われ得る払出数リミッタを搭載可能であり、また、払出数リミッタでは、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がカウントされる（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）ように構成し得る。

【0839】

このように構成した場合、例えば、A T状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス5000枚であれば、差枚数が「5000枚+2400枚」を超える（すなわち、「7401」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。このため、払出数リミッタ以外のリミッタを搭載しないことを前提とすると、このような状況でA T状態の開始が決定された場合であって、例えば、有利区間の終了までA T状態が継続すること（断続的に継続する態様を含む）が決定された場合には、事実上、遊技者にはA T差枚数7400枚という特典が付与されることになる。このとき、例えば、「A T差枚数7400枚GET」などと演出して大量獲得をアピールする仕様とすることも可能である。しかしながら、1ゲームの契機であまりにも大量のメダルを獲得できる仕様とした場合は、射幸性を適切に抑制できないおそれがある。

【0840】

そこで、1ゲームにおけるA T付与処理（A T状態を付与する（初当りさせる）ことを決定する処理のみならず、A T状態を延長する（上乘せする）ことを決定する処理も含む）において付与しうるA T期待値（差枚数）が特定値を超えないように制限した（いわゆる「一撃」で特定値を超えるA T差枚数が付与されることを抑制する）設計とすることが望ましい。例えば、1ゲームにおけるA T付与処理で付与しうるA T期待値は3000枚以下とするなどとして設計することが望ましい。なお、特定値の値はあくまで一例であり、出玉率や射幸性の度合い等を総合して任意の値に設定することができる。例えば、規定値と同じ2400枚としてもよいし、規定値を超える他の任意の値（3600枚や4800枚）としてもよい。また、付与の態様は種々の態様を採用することができる。

【0841】

例えば、A T状態を差枚数で管理する場合（差枚数管理の場合）には、そのまま3000枚を超えるA T差枚数が付与されないようにすればよいし、A T状態をゲーム数で管理する場合（ゲーム数管理の場合）には、1ゲームあたりの純増枚数の期待値を考慮し、これが例えば1ゲームあたり3枚であれば、1000ゲームを超えるA Tゲーム数が付与されないようにすればよい。また、例えば、A T状態をセット数で管理する場合（セット数管理の場合）には、1セットあたりのゲーム数も考慮し、これが例えば1セットあたり100ゲーム（上述の如く、1ゲームあたりの純増枚数の期待値は3枚）であれば、10セットを超えるセット数が付与されないようにすればよい。

【0842】

この技術思想は、例えば以下のように整理することができる。

【0843】

有利区間開始時を起点として規定値（例えば、2400枚）を超える遊技価値が増加したときに当該有利区間を終了させる差数リミッタ（例えば、払出数リミッタ）を備える遊技機において、前記差数リミッタに用いられる差数カウンタ（例えば、有利区間払出数カウンタ）により計数された遊技価値の減少数（例えば、有利区間開始からの吸い込み枚数

10

20

30

40

50

（遊技者側の負け枚数））が所定値（例えば、５０００枚）であっても、１ゲームのＡＴ付与処理において付与し得るＡＴ状態中の遊技価値の付与期待値は、前記所定値よりも少ない特定値（例えば、３０００枚）以下となるように構成され、前記所定値と前記規定値を加算した値（例えば、７４００枚）は、前記特定値を上回る場合がある遊技機である。

【０８４４】

上記構成の遊技機によれば、射幸性を適切に抑制できるという効果を奏する。

【０８４５】

（一撃抑制仕様に関連する表現規制）

上述のとおり、射幸性抑制の観点から、１ゲームで付与されるＡＴ期待値（ここでは一例のＡＴ差枚数）は特定値（ここでは一例の３０００枚）を超えないようにすることが望ましく、また、同様の観点から、１ゲームで３０００枚を超えるＡＴ差枚数が付与された旨が報知される演出（例えば、上述の「ＡＴ差枚数７４００枚ＧＥＴ」といったような演出。以下「一撃演出」とする）も行われないようにすることが望ましい。

【０８４６】

ところで、このような制限下でも、実際には１ゲームで付与されたものではないが（例えば、数ゲームの累積結果として付与されたものであるが）、演出の表現上、結果的に１ゲームで３０００枚を超えるＡＴ差枚数が付与されたかのように見える報知は行われる可能性がある。しかしながら、そのような報知により、遊技者が１ゲームで３０００枚を超えるＡＴ差枚数が付与されたと誤認してしまうことがあるとすれば、そのような報知は一撃演出に該当するおそれがある。そこで、上述の制限を適切に機能させる（射幸性を適切に抑制する）ためには、そのような一撃演出に該当するおそれのある演出表現も制限される（実行されない）ことが望ましい。

【０８４７】

ここで、一撃演出に該当するおそれがある演出表現の一例を以下に説明する。ここでは、例えば、ＡＴ差枚数が付与される３ゲーム間の付与期間があり、１～３ゲーム目のそれぞれでＡＴ差枚数が付与され（例えば、それぞれのゲームで１２００枚ずつＡＴ差枚数が付与されたものとする）、３ゲーム目で３０００枚を超えるＡＴ差枚数（例えば、３６００枚）が付与された旨が報知されるものとする。

【０８４８】

第１の演出例は、１ゲーム目・２ゲーム目では、付与期間に滞在している旨のみ（あるいは、ＡＴ差枚数が付与された旨のみ）が報知され、３ゲーム目で、同様の報知が行われた後、付与期間で付与されたＡＴ差枚数が３６００枚であった旨が報知される（結果報知が行われる）演出表現である。この場合、結果報知以外では付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知が行われていないため、最終的な結果報知をみると、一撃で３６００枚のＡＴ差枚数が付与されたと誤認してしまうおそれがある。したがって、この場合の結果報知は一撃演出に該当するおそれがあることから、このような演出表現は制限されることが望ましい。

【０８４９】

なお、同様の演出表現であっても、例えば、上記の結果報知において、「１ゲーム目：プラス１２００枚、２ゲーム目：プラス１２００枚、３ゲーム目：プラス１２００枚、合計：プラス３６００枚」といったように、付与期間のそれぞれのゲームで付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知が行われ、当該ゲームの結果報知はその累計を示すものに過ぎないと十分に認識され得る演出表現であれば、これは一撃演出に該当するおそれはないものとし、制限しなくともよいと考えられる。

【０８５０】

第２の演出例は、１ゲーム目・２ゲーム目では、それぞれのゲームで１２００枚のＡＴ差枚数が付与された旨が報知され（経過報知が行われ）、３ゲーム目で、同様の経過報知が行われた後、付与期間で付与されたＡＴ差枚数が３６００枚であった旨が報知される（結果報知が行われる）演出表現である。この場合、経過報知により付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知が行われているため、最終的な結果報知をみても、一撃で３６００

枚のＡＴ差枚数が付与されたと誤認してしまうおそれはないと考えられる。したがって、このような演出表現は制限しなくともよいと考えられる。

【０８５１】

第２の演出例に示すように、例えば、各ゲームで付与されたＡＴに関する特典が特定量未満（例えば、ＡＴ期待値が３０００枚未満の値であるＡＴ差枚数１２００枚）であることが各ゲームで報知された後に、一連の上乗せ期間（付与期間）での特典の合計量が特定量を超える旨が報知される（例えば、ＡＴ期待値３０００枚を超えるＴＯＴＡＬ３６００枚ＧＥＴといった表示がなされる）といった演出表現を行うことで、１ゲームで特定量を超える特典が付与されたと遊技者が誤認することを抑制して過度の射幸性を適切に抑制しつつ、発生した特典の量を適切に遊技者に理解させることができるという効果を奏する。なお、これは、この項において制限しなくともよいとして説明した他の演出表現の一例についても同様である。

10

【０８５２】

なお、例えば、上記の経過報知において、付与されたＡＴ差枚数について具体的な報知はなくとも、付与されたＡＴ差枚数が段階的に増加していることを示唆可能な報知（例えば、宝玉の数が追加されていく、あるいはメーターが増加していく等）は行われ、結果報知がそれに基づいて行われるもの（例えば、異なる単位遊技で獲得した宝玉が一個ずつ割れてＡＴ差枚数が加算されていく、あるいはメーターの目盛に順次ＡＴ差枚数を表す数字が表記されていく等）であれば、これは一撃演出に該当するおそれはないものとし、制限しなくともよいと考えられる。

20

【０８５３】

（吸い込み枚数を参照したＡＴ付与性能の変化仕様）

払出数リミッタを上記のように構成して搭載した場合、上述のとおり、例えば、ＡＴ状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス１０００枚であるとき（吸い込み枚数（遊技者側の負け枚数）が１０００枚であるとき）には、差枚数が「１０００枚＋２４００枚」を超える（すなわち、「３４０１」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。また、例えば、ＡＴ状態開始の起点において、カウントされた値がマイナス５０００枚であるとき（吸い込み枚数が５０００枚であるとき）には、差枚数が「５０００枚＋２４００枚」を超える（すなわち、「７４０１」枚以上となる）まで払出数リミッタは作動しない。

30

【０８５４】

すなわち、払出数リミッタ以外のリミッタを搭載しないことを前提とすると、ＡＴ状態開始の起点において、より多くの枚数を吸い込んでいたとき（カウントされた値のマイナスがより大きいとき）のほうが、払出数リミッタの作動が遠のくことになり、同じ有利区間中に獲得できる遊技価値の数は多くなる。そのため、そのような吸い込み枚数に応じて、ＡＴ付与性能を変化させる構成としてもよい。なお、払出数リミッタ以外に有利区間開始からの経過ゲーム数に応じて有利区間を終了させるゲーム数リミッタ（例えば、３０００ゲームや４０００ゲーム経過でリミッタを作動させるもの等）を搭載する遊技機であっても、同様に吸い込み枚数に応じてＡＴ付与性能を変化させる構成としてもよい。ＡＴ状態における１ゲームあたりの純増枚数とゲーム数リミッタによる有利区間終了までの残りゲーム数を考慮した結果、ＡＴ状態が途中で打ち切られることが無い程度に有利区間終了までの残りゲーム数が確保されている場合は、吸い込み枚数が多い状況ほど遊技者にとって払出数リミッタの作動が遠のくといえるためである。

40

【０８５５】

例えば、吸い込み枚数が相対的に多いときのほうが、吸い込み枚数が相対的に少ないときよりも、（イ）ＡＴ当籤確率が高くなる、（ロ）ＡＴの有利度合い（例えば、獲得期待値や継続期待値）が高くなるといったように、ＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにしてもよい。上述の例でいうと、吸い込み枚数が５０００枚であるときのほうが、吸い込み枚数が１０００枚であるときよりもＡＴ付与処理における有利度合いが高まるようにすればよい。また、有利度合いを高める態様は種々の態様を採用できる。例えば、（

50

イ)のみを採用することもできるし、(ロ)のみを採用することもできる。また、(イ)及び(ロ)の両方を採用することもできる。なお、吸い込み枚数が相対的に少ないときのほうが、吸い込み枚数が相対的に多いときよりもA T付与処理における有利度合いが高まるようにして、吸い込み枚数が極端に多くなることを抑制してもよい。

【0856】

また、吸い込み枚数が特定の枚数以上である場合に限って移行し得る特別A T状態を設けてもよい。例えば、600枚以上の吸い込みがある場合に限り一撃3000枚の特別A T状態に当籤可能になる等の仕様としてもよい。

【0857】

また、吸い込み枚数に応じてA T付与性能を変化させる場合、例えば、吸い込み枚数0～500枚、501～1000枚、1001～2000枚、2001～3000枚、3000枚以上といったように吸い込み枚数の閾値(範囲)に応じて異なるA T抽籤テーブルが参照されることで、A T付与処理の有利度合いを変化させるようにすればよい。また、この場合、有利区間開始を起点としたカウント値がプラスである(吸い込み枚数が逆にマイナスとなる)ときにも、その純増枚数(あるいは負の値となる吸い込み枚数)の閾値(範囲)に応じて異なるA T抽籤テーブル(例えば、純増枚数0～500枚、501～1000枚、1001～2400枚で異なるテーブル)が参照されることで、A T付与処理の有利度合いを変化させるようにしてもよい。なお、この場合には、純増枚数が相対的に少ないときのほうが、純増枚数が相対的に多いときよりもA T付与処理における有利度合いが高まるようにすればよい。

【0858】

また、A T付与処理の有利度合いを変化させる手法はこれに限られない。例えば、異なるA T抽籤テーブルを設けるのではなく、吸い込み枚数(あるいは、増加枚数)に応じた変数(例えば、抽籤値そのものであってもよいし、基準の抽籤値に対して所定の演算を行うための値であってもよい)を規定し、その値を参照してA T付与処理を行うことで、A T付与性能を変化させるものとしてよい。A T付与処理の手法自体は任意であり、吸い込み状況に応じてA T付与性能を変化させ、多彩な遊技性が実現可能となるものであれば上記以外の手法も採用することができる。

【0859】

(吸い込み枚数を参照したA T付与性能の変化仕様に関連する演出)

有利区間中の任意の時期(例えば、非A T状態で一定の周期ごと、C Z状態でC Z失敗となったとき、連続演出でA T非移行が示されたとき、A T状態が終了したとき、上述の吸い込み枚数の閾値(範囲)が変動したとき等)において、現在の吸い込み枚数を示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、現在の吸い込み枚数(その範囲や、何枚以上(あるいは何枚以下)であるといったものを含む)が確定的に報知されるものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって現在の吸い込み枚数を予測可能とするものであってもよい。

【0860】

このような演出が実行され得るものとすれば、仮に非A T状態での滞在が長くなったとしても、吸い込み枚数が多いことが示唆ないし報知されれば、A T付与性能が高まることを予測し得ることから、遊技の興趣を低下させず、遊技意欲や期待感を高めることができるという効果を奏する。一方で、吸い込み枚数が少ないことが示唆ないし報知された場合には、遊技をやめるという選択肢を遊技者に与えることもできるため、遊技ののめり込みを防止することもできるという効果を奏する。

【0861】

なお、遊技性を高めるという観点から、上記演出においては、吸い込み枚数に替え、あるいはこれとともに、当該有利区間中の滞在ゲーム数(滞在期間)を示唆ないし報知するようにしてもよい。また、当該有利区間中において非A T状態であったゲーム数(非A T期間)、若しくは当該有利区間中においてA T状態であったゲーム数(A T期間)を示唆ないし報知するようにしてもよい。このようにすれば、例えば、遊技店に設置されたデー

タ表示器に表示される遊技データや、遊技店がそのサイトで公開している遊技データ等も加味しながら、現在の吸い込み枚数を予測するという楽しみを与えることができるという効果を奏する。

【0862】

遊技店の開店後の任意の時期（例えば、遊技店の開店直後（最初の1ゲーム目や100ゲーム目等）、最初のCZ状態でCZ失敗となったとき、最初の連続演出でAT非移行が示されたとき、最初のAT状態が終了したとき、上述の吸い込み枚数の閾値（範囲）が最初に変動したとき等。なるべく、遊技店の開店後から早期に到来する時期であることが望ましい）において、設定変更が行われたか否かを示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、設定変更が行われたことを確定的に報知するものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって設定変更が行われたか否かを予測可能とするものであってもよい。

10

【0863】

例えば、設定変更が行われた場合、有利区間が終了して非有利区間に移行し、吸い込み枚数も初期化されることを前提とすると、このような演出が実行され、設定変更が行われたことが示唆ないし報知されれば、前日の吸い込み枚数は引き継がれていないことが予測できるし、設定変更は行われていないことが示唆ないし報知されれば、前日の吸い込み枚数が引き継がれていないことが予測できるため、上述の如く、現在の吸い込み枚数を予測するという楽しみを与えることができ、また、戦略性に富んだ遊技性を提供することが可能となる。これにより、稼働の促進を図ることができるという効果を奏する。なお、そのような演出が実行されるか否かを、遊技店側がホールメニュー等で設定できるようにしてもよい。そのような演出（例えば、これを「設定据え置き示唆演出」とする）を実行不可に設定した場合は、遊技者に設定変更を見抜かれにくくするという効果を奏する。一方、設定据え置き示唆演出を実行可に設定した場合は、遊技者は有益な情報（勝ちにつながるヒント）を得られることから、その遊技店が優良店であるといったイメージを遊技者に与えることとなるため、集客力を高め得るという効果を奏する。

20

【0864】

有利区間が終了し得る（終了する可能性がある）時期（例えば、AT状態が終了するとき、AT状態終了後32ゲームを消化したとき等）において、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）か否かを示唆ないし報知可能な演出が実行されるようにしてもよい。なお、当該演出では、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことを確定的に報知するものとしてもよいし、確定的な報知ではないが、出現頻度や態様によって当該有利区間が終了する（あるいは終了した）か否かを予測可能とするものであってもよい。

30

【0865】

例えば、上述の区間ランプ（状態表示部）が設けられていない仕様を前提とすると、このような演出が実行され、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことが示唆ないし報知されれば、その後の遊技で吸い込み枚数が引き継がれていないことが予測できるし、当該有利区間は終了していないことが示唆ないし報知されれば、その後の遊技で吸い込み枚数が引き継がれていることが予測できるようになる。

【0866】

そのため、仮に非AT状態での滞在が長くなった後、ようやくAT状態に移行したがこれがすぐに終了してしまった等の場合に、当該有利区間は終了していないことが示唆ないし報知されれば、AT付与性能が高まっていることを予測し得ることから、遊技の興趣を低下させず、遊技意欲や期待感を高めることができるという効果を奏する。一方で、仮にAT状態で一定の遊技価値が獲得できたときに、当該有利区間が終了する（あるいは終了した）ことが示唆ないし報知されれば、吸い込み枚数によってはAT付与性能が高まらないことを予測し得ることから、この場合には、遊技をやめるという選択肢を遊技者に与えることもできるため、遊技ののめり込みを防止することもできるという効果を奏する。

40

【0867】

なお、上述の如く、メイン側で制御する区間ランプ（状態表示部）を設けない構成とし

50

た場合であっても、上記のような演出を行い得ることを目的として、サブ側で制御するサブ側区間ランプ（サブ側状態表示部）を設ける構成としてもよい。なお、サブ側区間ランプは、非有利区間から有利区間に移行するとき、あるいは、有利区間において最初にAT状態が開始されるときから点灯が開始され、有利区間が終了して非有利区間に移行するときに消灯するといったように、メイン側で制御する区間ランプと同様の態様で制御されるものであってもよいし、これとは異なる態様で制御されるものであってもよい。これにより、メイン側で区間ランプの制御に係るプログラムを不要としてメイン側のデータの空き容量を増大させることができるという効果を奏する。また、有利区間の滞在に関して遊技者に適切な示唆ないし報知を行うことで吸い込み枚数や有利区間のリセット状況の推測を取り入れた多彩なゲーム性を実現できるという効果を奏する。

10

【0868】

例えば、AT状態が終了するとき、有利区間は終了しない場合であっても消灯させるか否かについて抽籤が行われ、これに当籤した場合には消灯する、あるいは、AT状態が終了するとき、有利区間が終了する場合であっても点灯させたままとするか否かについて抽籤が行われ、これに当籤した場合には点灯させたままとするといったように、従来設けられていたメイン側の区間ランプとは異なる挙動をとり得るものとして、遊技性がより多様化するものとしてもよい。なお、上記のような演出は、そのようなサブ側区間ランプを設けることなく、既存の各種演出装置によって行うことができる。すなわち、この項において説明した各種の演出は、遊技者に対して適切に示唆ないし報知が行われ得る限りどのような演出実行手段でも実行され得る。

20

【0869】

（外部信号出力を示すランプ）

上述のとおり、本実施形態では、外部端子板（図3に示す外部集中端子板55、あるいは図36に示す遊技球等接続端子板443）を介し、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が、外部信号が出力される場合には、主制御基板（主制御基板71、あるいは主制御基板411）で制御されるいずれかのランプを外部信号出力ランプとして点灯させることにより、外部信号出力に誤りがないかを外部から視認可能とすることが望ましい。

【0870】

そこで、本実施形態の如く、メイン側で制御する区間ランプを設ける構成とした場合は、例えばAT状態を示す信号を外部端子板から出力するときには当該区間ランプを外部信号出力ランプとして兼用し、当該区間ランプの点灯により外部信号の出力を視認可能な構成としてもよい。一方、上述の如く、メイン側で制御する区間ランプ（状態表示部）を設けない構成とした場合は、外部信号の出力を視認可能とする外部信号出力ランプを別途設ける構成としてもよい。

30

【0871】

いずれの構成においても、外部信号出力が行われていることを所定のランプの点灯態様から確認可能となるため、遊技機から適切に信号が出力されているか、店舗側（例えば、ホールコンピュータなど）で遊技機からの信号を適切に受信できているか等を作業者が確認する場合の利便性が向上するという効果を奏する。例えば、当該所定のランプが点灯している場合において、ホールコンピュータ側でその台からの外部信号出力が検出できていない場合には、外部信号の受信に係るハーネス（例えば、遊技機とホールコンピュータを繋ぐハーネスや、メダルレス遊技機のサンドと通信装置とホールコンピュータを繋ぐハーネスなど）が正しく接続されていなかったり、内部で断線していたり、といったトラブルを察知することが可能となる。

40

【0872】

[コンプリート機能関連について]

（電源投入時からのMY数を参照したコンプリート機能について）

上述のとおり、本実施形態では、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、設定変更）やRAM異常による初期化がなされるまで遊技不能状態と

50

する打ち止め機能を搭載可能であるが、このような打ち止め機能として、射幸性を適切に抑制するため、例えば、以下に示すコンプリート機能を搭載することもできる。

【0873】

コンプリート機能は、電源投入時からの所定期間における毎ゲーム終了時のメダルが最も減少したとき（ベットしたメダルと払い出されたメダルとに基づく差数を累計した累計数の最下値）を基準（基点）として、当該基準からのメダルの増加数（基点からの累計数、これを以下では「CMP_MY」と称する）が上限数に達したときにコンプリート機能が作動して遊技の進行が不能化されるコンプリート機能作動状態に制御するものである。コンプリート機能作動状態においては、メダルの投入や、ベット操作・スタートレバー操作の受付などの遊技を進行するための操作・検出が無効化（不能化）される。上限数としては、例えば、19000を例示するが、予め定められた値であれば19000に限るものではない。

【0874】

コンプリート機能作動状態においては、遊技を続行できないこと（遊技の進行が不能化される旨）が遊技者や遊技店に対して報知される。図60は、コンプリート機能に関連して行われる報知例を説明するための図である。図60では、報知例として、メイン演出表示部21における表示画像が示されている。なお、図60におけるメイン演出表示部21の表示領域の中央においては、遊技の進行に応じた演出画像あるいは背景画像（ここではキャラクタなどが動作している画像）が表示されている例が示されている。

【0875】

図60（a）は、コンプリート機能作動状態中における報知例を示している。コンプリート機能作動状態中においては、コンプリート機能作動状態に対応する報知パターンとして、例えば、メイン演出表示部21の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能作動中 本日の遊技は終了しました」といったコンプリート機能が作動した旨（不能化される旨ともいえる）を示すメッセージ画像が継続して表示される。コンプリート機能が作動した旨を示すメッセージ画像は、いずれの演出画像あるいは背景画像よりも優先して（上位レイヤにおいて）表示される。このような報知を行うことで、遊技者や店員に遊技停止となった理由や状況などを分かりやすく伝えることができるため、遊技者と遊技店との間でトラブルが発生することを抑制できるという効果を奏する。なお、コンプリート機能作動状態の画面には、例えばコンプリート時の日時や「称号」など、著しく射幸心をそそるおそれがある要素を含めるべきではない。これにより、コンプリート機能の作動によって射幸性を適切に抑制しようとする効果をより高めることができる。

【0876】

図60（a）では、コンプリート機能作動状態に対応する報知パターンとして、メイン演出表示部21における報知例を示しているが、これに加えて、スピーカからの音や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。例えば、スピーカから「ピコーン」コンプリート機能作動中 本日の遊技は終了しました」との音声（例えば、第1回数（例えば、3回）あるいは第1時間（例えば、1分程度）出音され、ランプ（例えば、上ドア機構UDの上部に配置される枠ランプなど）が第1態様（例えば、全点灯）で発光されるものであってもよい。なお、コンプリート機能の作動を示唆ないし報知する音（効果音やボイス等）は、音量調整機能の影響を受けずに特定の音量（例えば、85db以上となるある程度大きな音量、エラー発生時と同じ音量など）で出音されることが望ましい。

【0877】

また、CMP_MYが19000に達した場合であっても、いわゆる役物連続作動装置（いわゆる、ビッグボーナス、BB）や第一種特別役物（いわゆる、レギュラーボーナス、RB）の作動中である場合には、当該役物連続作動装置や第一種特別役物（以下ではまとめて役物等とも称する）の作動終了時までコンプリート機能の作動を待機させるコンプリート機能作動待機状態に制御し、役物等の作動終了時にコンプリート機能作動状態に制御する。コンプリート機能作動待機状態に制御されたときには、その後のCMP_MYの値にかかわらず（仮に19000未満となった場合でも）、役物等の作動終了時にコンプ

10

20

30

40

50

リート機能作動状態に制御する。このような仕様とすることにより、例えば、ボーナス作動中にCMP_MYが19000に達した後に、意図的に小役を取りこぼすなどのメダルを減らす打ち方でCMP_MYを18999以下に調整してから当該ボーナスを終了させて、次のボーナスを待つなどといった攻略打ちを抑制することができる。

【0878】

図60(b)は、コンプリート機能作動待機状態中における報知例を示している。コンプリート機能作動待機状態中においては、遊技を続行できない状態となることが確定しており当該状態となることを待機していること（遊技の進行が不能化される旨）が遊技者や遊技店に対して報知される。コンプリート機能作動待機状態に対応する報知パターンとしては、例えば、メイン演出表示部21の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能作動待機中です」といったコンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像がメイン演出表示部21に継続して表示される。コンプリート機能作動待機状態に対応する報知は、コンプリート機能作動が確定している旨を報知するため、遊技の進行が不能化される旨の不能化報知であるといえる。

【0879】

コンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像は、いずれの演出画像あるいは背景画像よりも優先して（上位レイヤにおいて）表示される。このような報知を行うことで、遊技者や店員に遊技停止となることが確定しており待機している状況であることを分かりやすく伝えることができる。なお、図60(a)および図60(b)では、図60(a)のコンプリート機能が作動した旨を示すメッセージ画像の方が、図60(b)のコンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像よりも視認性が高い態様（例えば、文字サイズが大きい、四角い枠が大きいなど）で表示される例について示しているが、これに限らず、視認性が同じ態様（例えば、文字サイズが同じなど）で表示されるものであってもよい。

【0880】

また、コンプリート機能作動が確定しておりその作動を待機している旨を示すメッセージ画像を表示する場合には、作動中の役物等の作動終了条件を合わせて表示してもよい。例えば、作動中の役物が第一種役物連続作動装置又は第二種役物連続作動装置である場合には、当該役物の作動終了条件として「残り100枚の払出でボーナスが終了します。ボーナス終了で遊技終了となります。」などと表示するものであってもよい。また、例えば、作動中の役物が第一種特別役物である場合には、当該役物の作動終了条件として「残り12ゲーム又は8回の入賞でボーナスが終了します。ボーナス終了で遊技終了となります。」などと表示するものであってもよい。

【0881】

また、これらの役物等の作動終了条件を示す表示は、図60(b)に示す「コンプリート機能作動待機中です」の表示領域や、押し順ナビ画像の表示領域などと重畳しない位置あるいは一部が重畳したとしても「コンプリート機能作動待機中です」や押し順ナビ画像の視認性を極端に低下させることのない態様（例えば、端部が少し重畳したり、重畳する部分では表示を半透明にしたりするなど）で表示させることが好ましい。

【0882】

なお、コンプリート機能と表示（報知）されても遊技者によっては分からない場合もあるため、「遊技終了」や「打ち止め」など平易な表現での説明も「コンプリート機能作動待機中です」の表示と合わせて表示するものであってもよい。後述の音声によるコンプリート機能報知の場合も同様に平易な表現での説明を合せて行うことが好ましい。

【0883】

図60(b)では、コンプリート機能作動待機状態に対応する報知パターンとして、メイン演出表示部21における報知例を示しているが、これに加えて、スピーカからの音や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。例えば、スピーカから「ピコーン♪コンプリート機能作動待機中です」との音声（例えば、1回）あるいは第2時間（例えば、30秒程度）出音され、ランプ（例えば、上ドア機構UDの上部に配置さ

10

20

30

40

50

れる枠ランプなど）が第2態様（例えば、音声再生中において点滅）で発光されるものであってもよい。なお、コンプリート機能作動の待機を示唆ないし報知する音（効果音やボイス等）は、音量調整機能の影響を受けずに特定の音量（例えば、85db以上となるある程度大きな音量、エラー発生時と同じ音量など）で出音されることが望ましいが、これに限らず、遊技進行中であることを考慮して通常の音量（音量調整機能で設定されている音量など）で出音されるものであってもよい。

【0884】

CMP_MYについては、毎ゲーム、全リール停止からメダル投入（ベット操作）が可能となるまでの間に更新される。図61は、CMP_MYの更新などを行うためのコンプリート機能算出処理を示すフローチャートである。コンプリート機能算出処理は、図23で示したメインCPU101により実行されるメイン処理に含まれる処理であって、例えばS12が終了してからS2に移行するまでの間に実行される処理である。コンプリート機能算出処理の制御プログラム及びデータは、メインROM102の規定外エリアに記憶されている。

【0885】

SA01では、コンプリート機能作動状態中であるか否かを特定するためのコンプリート機能作動フラグの値がFFhであるか否かが判定される。コンプリート機能作動フラグの値がFFhであると判定されなかったときには、コンプリート機能作動状態中でもコンプリート機能作動待機状態中でもないため、SA02に移行して、終了した遊技においてリプレイ役に入賞して再遊技作動中であるか否かが判定される。コンプリート機能作動フラグの値は、メインRAM103の規定外RAM領域であってコンプリート機能作動フラグ専用として確保された1Byteの領域において記憶・更新される。

【0886】

SA02において再遊技作動中であると判定されなかったときには、SA03において現在のCMP_MYを特定するためのCMP_MYカウンタから、終了した遊技にベットされていたメダルの数である規定数（1遊技の賭数）を差し引くとともに、終了した遊技において払い出された（付与された）メダルの数である払出枚数を加算した値が0未満であるか否かが判定される。つまり、SA03では、終了した遊技の結果を踏まえた差数を累計した累計数が0未満であるか否かが判定される。CMP_MYカウンタの値は、メインRAM103の規定外RAM領域であってCMP_MY専用として確保された2Byte以上の領域において記憶・更新される。

【0887】

SA03において0未満であると判定されなかったときには、SA04において現在のCMP_MYカウンタから、終了した遊技にベットされていたメダルの数である規定数を差し引くとともに、終了した遊技において払い出された（付与された）メダルの数である払出枚数を加算した値を、CMP_MYカウンタの値として設定する。つまり、SA04では、終了した遊技の結果を踏まえた差数を累計した累計数がCMP_MYカウンタの値として設定（更新）される。

【0888】

一方、SA03において0未満であると判定されたときには、SA05においてCMP_MYカウンタの値として0を設定（更新）する。なお、CMP_MYカウンタの値は、図23のS1などの電源投入時（RAM異常時や設定変更時を含む）においてのみ初期化（0が設定）される。これにより、電源投入時からベットしたメダルと払い出されたメダルとに基づく差数を累計した累計数の最下値を基点として、当該基点からのメダルの累計数（増加数）をCMP_MYカウンタの値から特定可能となる。

【0889】

CMP_MYカウンタの値がSA04またはSA05において更新された後は、SA06においてCMP_MYカウンタが19000以上であるか否か（19000に達したか否か）が判定される。CMP_MYカウンタが19000以上であると判定されたときには、制御されている遊技状態がATやボーナスなどの遊技者がメダルを増加させることが

10

20

30

40

50

できる有利状態（メダル増加区間）であるか、通常状態などの遊技者がメダルを増加させることができない所定状態であるかにかかわらず、S A 0 7においてコンプリート機能作動フラグの値としてF F hを設定してコンプリート機能算出処理を終了する。

【0890】

コンプリート機能作動フラグの値は、R A M異常時や設定変更時においてのみ初期化（0 0 h設定）される。例えばリセットボタンを押下した状態で電源投入することによってR A Mクリアとともに同じ設定値を再設定する処理を実行可能であっても、リセットボタンを押下した状態で電源投入することによっては、コンプリート機能作動フラグの値を初期化することはできないように構成されている。

【0891】

一方、C M P _ M Yカウンタが1 9 0 0 0以上であると判定されなかったときには、S A 0 8において遊技中断出力フラグの値がF F hであるか否かが判定される。遊技中断出力フラグとは、遊技中断信号を出力することを特定するためのフラグである。遊技中断信号は、試験機用第2インターフェースボード3 0 2（以下ではI F 2とも称する）を介して出力される試験信号であって、試験が実施されているときに試験上の遊技を一度中断したほうがよい事象が発生した場合に出力される信号である。

【0892】

S A 0 8において遊技中断出力フラグの値がF F hであると判定されなかったときには、遊技中断信号が出力されていないときであり、S A 0 9においてC M P _ M Yカウンタが所定値（例えば、1 8 5 0 0）に達したか否かが判定される。所定値は、上限数よりも小さい数であれば、例えば1 8 5 0 0に限るものではない。S A 0 9においてC M P _ M Yカウンタが1 8 5 0 0に達していると判定されなかったときには、そのままコンプリート機能算出処理を終了する。

【0893】

一方、S A 0 9においてC M P _ M Yカウンタが1 8 5 0 0に達していると判定されたときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、S A 1 0において遊技中断出力フラグの値としてF F hを設定してコンプリート機能算出処理を終了する。なお、S A 0 8において遊技中断出力フラグの値がF F hであると判定されたときには、すでに遊技中断信号が出力されているため、そのままコンプリート機能算出処理を終了する。

【0894】

これに対して、S A 0 1においてコンプリート機能作動フラグの値がF F hであると判定されたときや、S A 0 2において再遊技作動中であると判定されたときには、C M P _ M Yカウンタを更新する処理などを行うことなく、コンプリート機能算出処理を終了する。このように、すでにコンプリート機能を作動させることが確定しているときや再遊技作動中であって累計数に変動が生じないときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、C M P _ M Yカウンタを更新する処理などが行われないのに対し、コンプリート機能を作動させることが確定しておらずかつ再遊技作動中ではないときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、C M P _ M Yカウンタを更新する処理やC M P _ M Yカウンタが1 9 0 0 0以上であるか否かの判定処理などが行われる。このため、適切なタイミングでC M P _ M Yカウンタやコンプリート機能作動フラグを確実に更新でき、無駄（必要のないとき）にS A 0 3～S A 1 0を行うことによりメインC P U 1 0 1による処理負担を増大させてしまうことを未然に防止できる。

【0895】

コンプリート機能作動フラグの値に基づくコンプリート機能の作動に関する処理は、図23で示したメインC P U 1 0 1により実行されるメイン処理のうちの、例えばS 2などの1遊技を開始する際に行われる処理（メダルが投入可能となるまでに行われる処理）などに含まれている。より具体的には、S 2などの1遊技を開始する際に行われる処理のうち、例えば、遊技機においてエラーが発生しているか否かを判定し、エラーが発生してい

10

20

30

40

50

る場合には当該エラーに対応する処理（エラー監視、エラー停止処理などを含む）を行うエラー処理中において、コンプリート機能の作動に関する処理が行われる。

【0896】

図62は、エラー処理のうちコンプリート機能の作動に関する処理を主として部分的に説明するためのフローチャートである。エラー処理の制御プログラム及びデータは、メインROM102の規定内エリア（プログラムエリア、データエリアなどのエリア、規定外エリアとは異なるエリア）に記憶されている。

【0897】

SA21では、図61のSA04やSA05において更新されたCMP_MYカウンタの値を特定可能とするためのCMP_MYコマンドを副制御回路200に出力するための処理が行われる。これにより、副制御回路200側において1遊技毎に現在のCMP_MYを特定可能となり、CMP_MYに基づく各種報知が実行可能となる。

【0898】

SA22においては、コンプリート機能作動フラグの値がFFhであるか否かが判定される。SA22においてコンプリート機能作動フラグの値がFFhであると判定されたときには、SA23において役物等が作動中であるか否かが判定される。役物等作動中であると判定されなかったときには、コンプリート機能作動状態に制御されて遊技の進行が不能化されるときであるため、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず（例えば役物等が終了した後において本来であればATに制御されていたのか通常状態に制御されていたのかなどにかかわらず）、SA24においてコンプリート機能作動状態中である旨を特定可能とするコンプリート機能作動コマンドを副制御回路200に出力するための処理が行われる。これにより、副制御回路200側において図60(a)で例示したコンプリート機能作動状態中における報知が実行可能となる。

【0899】

SA25においては、自動精算処理が行われる。これにより、クレジットされているメダルが自動返却（自動精算）される。なお、SA25の自動精算処理を行うか否かについては、任意であり、例えば、精算ボタン9への操作（遊技を進行させるための操作ではないため受付可能）により精算処理を行うものであってもよく、遊技店により自動精算処理を行うか操作により精算処理を行うかを設定できるものであってもよい。

【0900】

SA26においては、外部端子板から外部信号としてセキュリティ信号を一定時間（例えば、30秒）に亘って出力するための処理が行われる。これにより、外部のデータ表示器やホールコンピュータ等においてもセキュリティ関連の事象が発生した旨を把握できる。なお、遊技機が前述したメダルレス遊技機である場合、SA26では、セキュリティ信号の出力に加えて、例えば遊技価値提供装置（通信専用ユニット）などに対してコンプリート信号を一定時間（例えば、30秒）に亘って出力する。

【0901】

SA26が行われた後においては、図62に示されるようにループ処理に移行することにより、遊技の進行が不能化されてコンプリート機能作動状態に制御される。コンプリート機能作動フラグの値は、RAM異常時や設定変更時においてのみ初期化（00h設定）される。遊技店では、基本的に、営業時間中に設定変更作業や電断復帰作業を行うことはない。このため、1営業日中でコンプリート機能が作動した場合は、その台は閉店までコンプリート機能作動状態となる。そのため、コンプリート機能作動状態に制御された場合、遊技者はその台での遊技を終了することとなる。これにより、極めてまれなケースとして大量のメダル（ここでは19000枚）が獲得された場合には遊技を停止することができるため、射幸性を抑制できるという効果を奏する。

【0902】

一方、SA23において役物等作動中であると判定されたときには、コンプリート機能作動フラグの値がFFhであるが役物等作動中のため、コンプリート機能作動待機状態となる。SA27においては、コンプリート機能作動待機状態中である旨を特定可能とする

10

20

30

40

50

コンプリート機能作動待機コマンドを副制御回路200に出力済であるか否かが判定される。SA27においてコンプリート機能作動待機コマンドを副制御回路200に出力済であると判定されなかったときには、SA28においてコンプリート機能作動待機コマンドを副制御回路200に出力するための処理が行われる。これにより、副制御回路200側において図60(b)で例示したコンプリート機能作動待機状態における報知が実行可能となる。なお、SA23において役物等作動中であるか否かを判定しているが、SA22においてコンプリート機能作動フラグの値がFFhでありコンプリート機能が作動するときあるいは確定しているときには、SA24においてコンプリート機能作動コマンドが出力されるか、あるいはSA28においてコンプリート機能作動待機コマンドが出力されるため、結果的に、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず図60(a)および(b)で示した遊技の進行が不能化される旨が報知されることとなる。

10

【0903】

コンプリート機能作動待機コマンドを出力済あるいは出力するための処理が行われたときには、SA32に移行して各種のエラー（例えば、ホッパーエンブティエラーやドア開放エラーなど）についてのエラー処理（エラー監視、エラー停止処理など）が行われる。

【0904】

SA22においてコンプリート機能作動フラグの値がFFhであると判定されなかったときには、SA29において遊技中断出力フラグの値がFFhであるか否かが判定される。SA29において遊技中断出力フラグの値がFFhであると判定されなかったときには、そのままSA32へ移行する。

20

【0905】

一方、SA29において遊技中断出力フラグの値がFFhであると判定されたときには、SA30において試験信号として遊技中断信号をIF2に出力済であるか否かが判定される。SA30において遊技中断信号をIF2に出力済であると判定されなかったときには、SA31において遊技中断信号をIF2に出力するための処理が行われる。これにより、パチスロ機1の検定試験（試射試験）中においてもコンプリート機能の作動が近づいていることを報知可能となりコンプリート機能が作動する前に一旦中断できるため、実際にコンプリート機能が作動してしまい当該作動を解除（初期化）する手間を生じさせてしまうことを未然に防止できる。遊技中断信号を出力済あるいは出力するための処理が行われたときには、SA32に移行して各種のエラーについてのエラー処理が行われる。

30

【0906】

なお、CMP_MYが18500に達することにより遊技中断信号を出力するタイミングは、エラー処理において出力されるため、メダルが投入可能となるまでのタイミングとなるが、これに限らず、例えば、メダルが投入可能となったタイミングや、スタートレバー7が操作されたタイミング、スタートレバー7操作後であってリール回転中のタイミングなどであってもよい。また、遊技中断信号の送信情報生成処理や、ポートへの送信処理、送信判定処理などの制御プログラム及びデータは、メインROM102の規定外エリアに記憶されているものであってもよい。

【0907】

40

（コンプリート機能作動前の事前報知）

ところで、何らの前触れもなく急にコンプリート機能が作動してコンプリート機能作動状態あるいはコンプリート機能作動待機状態に制御させてしまった場合、仮にAT差枚数等が残存していてもその時点で遊技が続行できなくなるため遊技者に対して突然遊技不能となったことへの苛立ちを抱かせてしまうとともに遊技意欲を低下させてしまう虞や、コンプリート機能が作動していることに気付いていないあるいは把握できていない遊技者に対して遊技機が故障したのではといった誤解を抱かせてしまう虞がある。また、コンプリート機能が作動するタイミングが近づいている遊技機を遊技店の店員が事前に把握し難いために、コンプリート機能が作動した遊技者に対するサポートを十分に行うことができない虞がある。そこで、コンプリート機能作動状態あるいはコンプリート機能作動待機状態

50

となるまでに遊技者や店員に事前に認識させるため、コンプリート機能が作動する前に遊技者や店員への事前報知を行う事前報知状態に制御する。

【0908】

事前報知状態には、例えば、コンプリート機能用のCMP__MYが上限数（例えば、19000枚）よりも小さい所定数（例えば、18500枚）に達することにより、そのときに制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず制御される。事前報知状態においては、制御されてからコンプリート機能が作動するまでのCMP__MYについての定量的な変化（例えば、19000枚までの残り枚数）を視覚的に、かつ、途中で遊技者が交替しても認識可能とするために継続的に報知する。

【0909】

事前報知状態に制御する契機となる所定数としては、例えば、18500を例示するが、上限数よりも小さい値であって予め一律に定められた値であれば18500に限るものではなく、また遊技中断出力フラグの値をFFhとして遊技中断信号を出力する契機となる所定数と異なる値（例えば、遊技中断信号を出力する契機となる値よりも小さい値（例えば18400等））であってもよい。

【0910】

図60（c）および（d）は、事前報知状態中における事前報知例を示している。図60（c）は、例えば小役入賞によるメダル払出に伴ってCMP__MYが18504枚に達したときの事前報知例であり、メイン演出表示部21の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能の作動まで残り496枚です」といった旨を示すメッセージ画像が表示される。事前報知状態中においては、原則としてコンプリート機能が作動するまで、遊技の結果に応じて更新されるCMP__MYを上限数（19000）から差し引いた残り枚数が継続的に表示されることとなる。事前報知のメッセージ画像についても、いずれの演出画像あるいは背景画像よりも優先して（上位レイヤにおいて）表示される。

【0911】

図60（c）では、事前報知状態に制御されたときの報知パターンとして、メイン演出表示部21における報知例を示しているが、これに加えて、スピーカからの音や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。例えば、スピーカから「ピコーン♪コンプリート機能作動まで、残り500枚以下になりました」との音声（例えば、第2回数（例えば、1回）あるいは第2時間（例えば、30秒程度））が第2回数（例えば、1回）あるいは第2時間（例えば、30秒程度））で発生し、ランプ（例えば、上ドア機構UDの上部に配置される枠ランプなど）が第2態様（例えば、音声再生中において点滅）で発光されるものであってもよい。事前報知状態に制御されたときのスピーカからの音やランプの発光の回数・時間・発光態様などについては、コンプリート機能作動待機状態に制御されたときと同じであってもよく、異なるものであってもよい。

【0912】

なお、事前報知状態に制御された旨を示唆しないし報知する音（効果音やボイス等）は、遊技進行中であることを考慮して通常の音量（音量調整機能で設定されている音量など）で発生されるものであるが、これに限らず、音量調整機能の影響を受けずに特定の音量（例えば、85db以上となるある程度大きな音量、エラー発生時と同じ音量など）で発生されるものであってもよい。また、事前報知状態中における音声による報知は、例えば、残り枚数が予め定められた枚数だけ減る毎（例えば、50枚、あるいは100枚減る毎）に段階的な残り枚数（残り400枚以下となったときには、スピーカから「ピコーン♪コンプリート機能作動まで、残り400枚以下になりました」）を特定するための音声を出力することにより行われるものであってもよい。

【0913】

図60（d）は、CMP__MYが18757枚に達したときの事前報知例であり、メイン演出表示部21の表示領域内の所定の上方領域において、四角い枠内に「コンプリート機能の作動まで残り243枚です」といった旨を示すメッセージ画像が表示されている。これにより、コンプリート機能が作動するまでの残り枚数を遊技者および店員双方が把握

10

20

30

40

50

可能となるため、急にコンプリート機能を作動させる場合よりも、遊技者の苛立ちを事前報知状態中の期間に亘って分散させつつ遊技機が故障したのではといった誤解をまねくことも防止でき、また残り枚数に応じて店員がサポート対応の段取りを前もって検討等することができるためにコンプリート機能が作動した遊技者に対するサポート力を高めることができる。

【0914】

なお、図60(c)および図60(d)に示すメッセージ画像は、図60(a)や図60(b)において示すメッセージ画像よりも視認性が低い態様（例えば、文字サイズが小さい、四角い枠が小さいなど）で表示される例について示している。これにより、事前報知状態中に遊技の進行に応じてメイン演出表示部21に表示される演出画像のうち、事前報知のメッセージ画像によって視認できなくなる部分（領域）を小さくできる。なお、図60(c)および図60(d)に示すメッセージ画像と、図60(a)や図60(b)において示すメッセージ画像とは、視認性が同じ態様（例えば、文字サイズが同じなど）で表示されるものであってもよい。また、事前報知により報知するメッセージは、図60(c)および図60(d)で示したものに限らず、例えば「コンプリート機能作動まで496枚（※コンプリート機能作動で本日の遊技は終了となります）」といったように、「本日」「終了」の文言を入れて誤認遊技を抑止するようにしてもよい。

【0915】

また、図60(c)および図60(d)では、コンプリートまでの残り枚数を1枚刻みで数字により報知する例について説明したが、これに限らず、残り枚数を100枚刻みで変化するメーター表示のような態様（例えば、残り枚数が少なくなる毎にメーターのメモリが増えるような態様、図71(c1)として後述するものを画像で表示するようなバージョンなど）で事前報知を行うものであってもよく、また、残り枚数を100枚単位で切り替えて表示するような態様（例えば、「残り約500枚でコンプリート機能が作動します」～「残り約100枚でコンプリート機能が作動します」など）で事前報知を行うものや、「19000枚に到達するとコンプリート機能が作動します。作動まで残り約xxx枚」や「コンプリート機能が作動する上限が近づいています。作動まで残り約xxx枚」といったメッセージを表示するものであってもよい。

【0916】

また、図60(c)および図60(d)では、メッセージ画像を原則として常時表示する例について説明したが、これに限らず、遊技者への報知が自明となる範囲で、例えば、メッセージ画像を所定期間（例えば、2, 3秒）間隔で点滅表示（じんわり消えて、じんわり表示）させるものであってもよい。

【0917】

図60では、CMP_MYに基づく各種報知をメイン演出表示部21で行う例について説明したが、複数の画像表示装置を搭載している場合（パチスロ機1のようにメイン演出表示部21に加えてサブ表示装置220を搭載している場合）には、いずれかの画像表示装置においてCMP_MYに基づく各種報知が行われているものであればよく、また、CMP_MYに基づく各種報知をまず表示領域が広いメイン演出表示部21において一定時間行った後に、当該各種報知を表示領域がメイン演出表示部21よりも狭いサブ表示装置220に移動させるものであってもよい。

【0918】

図63は、CMP_MYに基づいて各種報知を行うためのコンプリート関連報知処理を説明するためのフローチャートである。コンプリート関連報知処理は、サブCPU201により実行される処理（例えば、図33のS304など）に含まれる処理であって、例えば図62で示した各種コマンドを受信したときに実行される。このため、コンプリート関連報知処理は、実質的に、全リール停止からメダル投入（ベット操作）が可能となるまでの間に実行されることになる。

【0919】

SA41では、コンプリート機能作動状態中であるか否かが判定される。具体的には、

コンプリート機能作動コマンドを受信することによりコンプリート機能作動状態中であると判定される。S A 4 1において、コンプリート機能作動状態中であると判定されたときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、図 6 0 (a) で例示したようにコンプリート機能作動状態である旨を報知するための処理が行われる。

【 0 9 2 0 】

S A 4 1においてコンプリート機能作動状態中であると判定されなかったときには、S A 4 3においてコンプリート機能作動待機状態中であるか否かが判定される。具体的には、コンプリート機能作動待機コマンドを受信することによりコンプリート機能作動待機状態中であると判定される。S A 4 3において、コンプリート機能作動待機状態中であると判定されたときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、図 6 0 (b) で例示したようにコンプリート機能作動待機状態である旨を報知するための処理が行われる。

10

【 0 9 2 1 】

S A 4 3においてコンプリート機能作動待機状態中であると判定されなかったときには、S A 4 5においてCMP __ MY コマンドから特定されるCMP __ MY が所定数である1 8 5 0 0 以上であるか否か（達しているか否か）が判定される。つまり、事前報知状態中か否かが判定される。

【 0 9 2 2 】

S A 4 5においてCMP __ MY が1 8 5 0 0 以上であると判定されたときには、S A 4 6において事前報知状態であるか否かを特定するための事前報知作動フラグの値がF F h であるか否かが判定される。事前報知作動フラグの値がF F h であると判定されたときには、S A 4 8に移行する一方、事前報知作動フラグの値がF F h であると判定されなかったときには、S A 4 7において事前報知作動フラグの値としてF F h を設定してS A 4 8に移行する。これにより、CMP __ MY が1 8 5 0 0 に達したときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、事前報知作動フラグの値としてF F h が設定されて事前報知状態となる。

20

【 0 9 2 3 】

S A 4 8においては、CMP __ MY の値に応じた態様で事前報知するための処理が行われる。これにより、事前報知状態中においては、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、図 6 0 (c) など例示したように、CMP __ MY の値に応じて上限数（1 9 0 0 0）までの残り枚数などが報知される。

30

【 0 9 2 4 】

S A 4 5に戻り、CMP __ MY が1 8 5 0 0 以上であると判定されなかったときには、S A 6 0において事前報知作動フラグの値がF F h であるか否かが判定される。つまり、CMP __ MY が一旦1 8 5 0 0 以上となったが、その後の遊技結果の影響で、1 8 5 0 0 未満となっている状況であるか否かが判定される。S A 6 0において事前報知作動フラグの値がF F h であると判定されたときには、S A 6 1において制御されている遊技状態が有利状態中であるか否かが判定される。つまり、有利状態が継続しているために、以降においてCMP __ MY が再び1 8 5 0 0 以上となる可能性が高いか否かが判定される。S A 6 1において制御されている遊技状態が有利状態中であると判定されたときには、S A 4 8に移行する。なお、この場合も、CMP __ MY の値に応じて上限数（1 9 0 0 0）までの残り枚数が報知されるため、5 0 0 を越える残り枚数が報知されることとなる。

40

【 0 9 2 5 】

一方、S A 6 1において制御されている遊技状態が有利状態中であると判定されなかったときには、S A 6 2において事前報知を終了するとともに、事前報知作動フラグの値として初期値である0 0 h が設定されて、コンプリート関連報知処理を終了する。これにより、事前報知状態中におけるCMP __ MY が1 8 5 0 0 未満（1 8 4 9 9 以下）となった場合において、制御されている遊技状態が有利状態中である場合には小役に当籤しなかったことなどが原因で一時的に1 8 5 0 0 未満となった状況であると判定してCMP __ MY

50

の値に応じた態様で事前報知を継続するのに対し、有利状態中ではない場合には再び18500以上となる可能性が低い状況であると判定してCMP_MYが18500未満(18499以下)となったときに即座に事前報知を終了させることができる。その結果、事前報知が非表示となった直後において事前報知が再開されることや、CMP_MYが低下して19000までの残り枚数が増えていく傾向にあるにもかかわらずいつまでも事前報知が行われてしまうことを極力防止できる。

【0926】

以上のように、コンプリート機能が作動される前から事前報知が行われることにより、コンプリート機能が作動するまでの残り枚数を遊技者および店員双方が把握可能となるため、遊技者の苛立ちを分散させつつ遊技機が故障したのではといった誤解をまねくことも防止でき、またコンプリート機能が作動した遊技者に対する店員のサポート力を高めることができるといった一定の効果が見込まれる。また、CMP_MYは、電源投入時(RAM異常時や設定変更時を含む)においてのみ初期化され、当該CMP_MYに基づく事前報知は、基本的に電源が遮断されるまで継続して行われる。このため、事前報知中において遊技者が当該遊技機での遊技を終了した場合でも、別の遊技者(例えば、これから当該遊技機を打とうかと検討している遊技者)にもコンプリート機能の作動に近いことを認識させることができるため、別の遊技者に対する不測の損害を発生させてしまうことを抑制することができるという効果も奏する。

【0927】

しかし、一般的に遊技店には多数の遊技機が設置されているために事前報知が行われたとしても、例えば店員が事前報知を見逃していたり失念してしまっていたり、あるいは店員間の連携・調整が上手くとれておらず他の遊技者へのサポートタイミングと重なってしまうなどにより、コンプリート機能が作動した遊技者に対するサポートを確実に行うことができない虞がある。また、このような場合には、遊技者の苛立ちを倍増させてしまうとともに、当該遊技店に対して遊技者が抱く印象を悪化させてしまい、遊技店の評価を低下させてしまうことに繋がってしまう。このような不都合の発生を未然に防止するために、パチスロ機1では、事前報知とは別個にCMP_MYに基づく報知を行うように構成されている。具体的には、CMP_MYが所定数(18500)に達するまでの第1タイミングにおいて第1報知を実行可能とし、CMP_MYが所定数(18500)に達した後であってより上限数(19000)に近づく第2タイミングにおいて第2報知を実行可能としている。

【0928】

図63に示すコンプリート関連報知処理では、SA45においてCMP_MYが18500以上であると判定されず、かつSA60において事前報知作動フラグの値がFFhであると判定されなかったときに、SA63~SA65に示す処理を行うことにより第1報知を実行可能としている。SA63においては、CMP_MYが第1特定数である18000に達したタイミング(第1タイミング)であるか否かが判定される。SA63においてCMP_MYが18000に達したタイミングであると判定されたときには、SA64において有利状態中であるか否かが判定される。SA64において有利状態中であると判定されたときには、SA65において第1報知を行うための第1報知処理を行ってコンプリート関連報知処理を終了する。これにより、CMP_MYが18000に達しておりCMP_MYがその後も増加する可能性が高いときに第1報知が実行可能となる。一方、SA63においてCMP_MYが18000に達したタイミングであると判定されなかったときや、SA64において有利状態中であると判定されずCMP_MYがその後も増加する可能性が低いときには第1報知処理を行うことなくコンプリート関連報知処理を終了する。なお、SA63においてYESと判定されたときには一律にSA65に移行させて第1報知処理を行うようにしてもよい。

【0929】

第1報知としては、例えば、「あと約500枚で事前報知が開始されます」といったメッセージ画像をメイン演出表示部21に所定期間(例えば、1分、新たな遊技が開始され

10

20

30

40

50

るまでの期間、新たな遊技が開始されて終了するまでの期間、事前報知が開始されるまでの期間など）に亘って表示するものであってもよい。第1報知としてのメッセージ画像には、上限数である19000までの残り枚数に関する情報を含まない例について説明したが、これに限らず、19000までの残り枚数に関する情報を含むもの（例えば、コンプリートまで約1000枚です）であってもよい。

【0930】

また、第1報知としては、メッセージ画像を所定期間に亘って表示させた後において、さらに第1報知済である旨を示す画像（例えば、銅色のトロフィーを模した画像など）を少なくとも事前報知が開始されるまで表示するようにしてもよい。また、第1報知は、コンプリートまでの残り枚数が予め定められた枚数だけ減る毎（例えば、100枚減る毎）に、残り枚数を段階的に切り替えたメッセージ画像（例えば、残り900以下となったときに、コンプリートまで約900枚です）を表示するものであってもよい（そのタイミングで所定期間に亘り表示するものや、そのタイミング以降継続的に表示するものを含む）。また、第1報知は、事前報知と同じ態様で残り枚数（例えば、残り1000枚～501枚までの間）を更新表示し、その後の事前報知に繋げるものであってもよい。

【0931】

また、第1報知としては、例えば、遊技機に搭載されている特定のLEDを点灯させるものなどであってもよい。特定のLEDは、第1報知専用のLEDであってもよく、他の情報を報知するLEDを兼用するものであってもよく、さらに、下ドア機構DDなどの前面扉を閉じた状態において視認可能となるLEDであってもよく、筐体2内に搭載されており下ドア機構DDなどの前面扉を開いた状態において視認可能となるLEDであってもよい。さらに、第1報知としては、前述したものに替えてあるいは加えて、スピーカからの音やランプで発光（例えば、上ドア機構UDの上部に配置される枠ランプを所定期間（10分など）に亘って点滅）されるものであってもよい。

【0932】

このように、事前報知が開始されるまでのタイミングにおいて第1報知が行われるため、事前報知の開始タイミングやコンプリート機能の作動タイミングが近づいてきていることを遊技者や店員に把握させることができるため、遊技者に対してはコンプリート機能が作動して遊技が継続できなくなることに対する苛立ちをより時間をかけて分散させることができ、また、店員に対してはサポートが必要となる可能性を有している遊技機を特定でき当該遊技機の遊技状況などへの注目度・注意力を高めることができる。

【0933】

なお、遊技店としては、開店前に電源投入し閉店後に電源遮断するのが一般的であるところ、開店・閉店に伴って電源投入・電源遮断という作業を行わない遊技店も存在し得る。このような遊技店のある営業日において事前報知や第1報知（少なくとも事前報知が開始されるまで継続する第1報知）が行われたパチスロ機については、CMP_MYカウンタが初期化されないために、翌営業日の開店当初から事前報知や第1報知が行われた状態が維持される。ここで、事前報知については、上限数まで残り500枚以下というコンプリート機能の作動が間近に迫っている状況であるため確実に報知して遊技者に不利益を生じさせないようにすべきである。その一方で、第1報知については、上限数まで残り1000枚以下（少なくとも500枚を超える枚数が残っている）であり、実際にコンプリート機能が作動する可能性が事前報知されているときよりも低い状況であるといえる。このような状況において開店当初から第1報知が行われてしまうと、当該パチスロ機で遊技することを検討している遊技者に対して必要以上に警戒感を抱かせてしまい、その結果当該パチスロ機の稼働率を低下させてしまう虞がある。そこで、CMP_MYカウンタが初期化されないときであっても、日を跨ぐことなどにより成立し得る特定条件が成立することにより、第1報知については終了させ、事前報知については継続して行うようにしてもよい。以下に具体例を説明する。

【0934】

副制御回路200には、サブCPU201やサブRAM203などの他に、サブRTC

(Real Time Clock) が搭載されている。サブ R T C は、パチスロ機 1 への電源が投入されているか否かにかかわらず、搭載されているバッテリーにより常に日時を計時する計時回路であり、サブ C P U 2 0 1 のリクエストに応じて現在日時を示す情報、すなわち年、月、日、時、分、秒そして曜日を示す情報を出力する。

【0935】

副制御回路 2 0 0 は、パチスロ機 1 への電源が投入されている状態において、サブ R T C からの日時情報に基づき所定時刻（例えば、深夜 2 時など）を経過したときに特定処理（例えば、割り込み処理など）を実行する。特定処理では、少なくとも事前報知が開始されるまで継続する第 1 報知が実行されているか否かが判定され、当該第 1 報知が実行されていないと判定されたときにはそのまま特定処理を終了する一方、当該第 1 報知が実行されていると判定されたときには、C M P _ M Y の値や、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、当該第 1 報知を終了するための処理を行って特定処理を終了する。つまり、所定時刻（例えば、深夜 2 時など）を経過したときに第 1 報知が実行されているときには、当該第 1 報知を終了するための処理が行われる。

【0936】

これにより、開店・閉店に伴って電源投入・電源遮断という作業を行わない遊技店において、前日の営業中に行われた第 1 報知が、翌営業日の開店当初から継続して行われてしまうことを防止できる。その結果、当該パチスロ機で遊技することを検討している遊技者に対して必要以上に警戒感を抱かせてしまうことを回避でき、当該パチスロ機の稼働率を低下させてしまうことを防止できる。これに対して、特定処理では、事前報知が行われている場合であっても、所定時刻が経過することによって当該事前報知を終了させるような処理などを行わないため、当該事前報知が継続して行われる。これにより、上限数まで残り 5 0 0 枚以下というコンプリート機能の作動まで迫っている状況であることを確実に報知して遊技者に不利益を生じさせてしまうことを防止できる。

【0937】

図 6 3 に戻り、コンプリート関連報知処理では、S A 4 5 において C M P _ M Y が 1 8 5 0 0 以上であると判定されたときなどであって、S A 4 8 において既に事前報知が行われているときに、S A 4 9 ~ S A 5 1 に示す処理を行うことにより第 2 報知を実行可能としている。

【0938】

S A 4 9 においては、C M P _ M Y が第 2 特定数である 1 8 7 5 0 に達したタイミング（第 2 タイミング）であるか否かが判定される。S A 4 9 において C M P _ M Y が 1 8 7 5 0 に達したタイミングであると判定されたときには、S A 5 0 において有利状態中であるか否かが判定される。S A 5 0 において有利状態中であると判定されたときには、S A 5 1 において第 2 報知を行うための第 2 報知処理を行ってコンプリート関連報知処理を終了する。これにより、C M P _ M Y が 1 8 7 5 0 に達しており C M P _ M Y がその後も増加する可能性が高いときに第 2 報知が実行可能となる。一方、S A 4 9 において C M P _ M Y が 1 8 7 5 0 に達したタイミングであると判定されなかったときや、S A 5 0 において有利状態中であると判定されず C M P _ M Y がその後増加する可能性が低いときには第 2 報知処理を行うことなくコンプリート関連報知処理を終了する。なお、S A 4 9 において Y E S と判定されたときには一律に S A 5 1 に移行させて第 2 報知処理を行うようにしてもよい。

【0939】

なお、S A 5 0 および S A 6 4 における判定対象となる有利状態には、A T やボーナスなどの遊技者がメダルを増加させることができる状態をすべて含むが、リプレイの当選確率が高まるリプレイタイムなどをも含むものであってもよい。逆に、例えば、押し順ナビを行い得るが押し順ナビの発生頻度が低いなどによりメダルが増加しないあるいは減少する A T や、小役の当選確率は通常時よりも向上するが小役当選が重複することにより合算した場合の当選確率が低いためにメダルが増加しないあるいは減少するボーナスなどについては、S A 5 0 および S A 6 4 における判定対象となる有利状態に含まず、通常状態な

10

20

30

40

50

どの遊技者がメダルを増加させることができない所定状態に含まれるものとする。

【0940】

また、SA50およびSA64における判定対象となる有利状態には、例えばボーナスを含まずにATだけとしてもよく、逆にATを含まずにボーナスだけとしてもよい。また、ATには、1遊技当りの純増数が高い高純増ATや、1遊技当りの純増数が低い低純増ATなどが存在するところ、SA50およびSA64における判定対象となる有利状態には、高純増ATおよび低純増ATのいずれをも含むものであってもよく、高純増ATのみ含むものとし、低純増ATを含まないものであってもよい。また、ボーナスには、終了となる払出枚数が比較的多いボーナスや、終了となる払出枚数が比較的少ないボーナスなどが存在するところ、SA50およびSA64における判定対象となる有利状態には、払出枚数が比較的多いボーナスおよび払出枚数が比較的少ないボーナスのいずれをも含むものであってもよく、払出枚数が比較的多いボーナスのみ含むものとし、払出枚数が比較的少ないボーナスを含まないものであってもよい。

10

【0941】

第2報知としては、例えば、「コンプリート機能作動が迫ってきました」といったメッセージ画像をメイン演出表示部21に所定期間（例えば、1分、新たな遊技が開始されるまでの期間、新たな遊技が開始されて終了するまでの期間など）に亘って表示するものであってもよい。第2報知としてのメッセージ画像には、上限数である19000までの残り枚数に関する情報を含まない例について説明したが、これに限らず、19000までの残り枚数に関する情報を含むもの（例えば、事前報知の画像の周辺を強調させて事前報知の残り枚数を目立たせる画像を表示するものなど）であってもよい。また、第2報知としては、さらに、メッセージ画像を所定時間に亘って表示させた後において、第2報知済である旨を示す画像（例えば、トロフィーを模した画像の色を金色に更新など）をコンプリート機能が作動するまで表示するようにしてもよい。

20

【0942】

また、第2報知としては、例えば、第1報知に用いられる特定のLEDを点滅させるものや、第1報知に用いられるLEDとは別のLEDを点灯させるものなどであってもよい。また、第2報知に用いられるLEDは、専用のLED（第1報知に用いられるLEDを兼用する場合を含む）であってもよく、他の情報を報知するLEDを兼用するものであってもよく、さらに、下ドア機構DDなどの前面扉を閉じた状態において視認可能となるLEDであってもよく、筐体2内に搭載されており下ドア機構DDなどの前面扉を開いた状態において視認可能となるLEDであってもよい。さらに、第2報知としては、前述したものに替えてあるいは加えて、スピーカからの音やランプの発光（例えば、上ドア機構UDの上部に配置される枠ランプを常時点灯）によって報知するものであってもよい。

30

【0943】

このように、事前報知が行われてから時間が経過することにより事前報知への注目度が低下してきたタイミングで第2報知が行われるため、コンプリート機能の作動タイミングが迫ってきていることを遊技者や店員に再度把握させることができる。また、各店員の状況を加味して、店員間の連携・調整を行うことができるため、コンプリート機能が作動した際に迅速にサポート対応でき、その結果、遊技店に対して遊技者が抱く印象を悪化させてしまうことを回避でき、遊技店の評価・印象を向上させることができる。

40

【0944】

なお、日を跨ぐことなどにより成立し得る特定条件（例えば、深夜2時を経過など）が成立することにより、第1報知については終了させてその後（例えば、翌営業日の開店開始時など）に継続して行われないようにする例を示したが、第2報知については、事前報知が行われてるために特定条件が成立しても終了させずにその後も継続して行うようにしてもよく、あるいは、第1報知と同様に特定条件が成立することにより終了させてその後（例えば、翌営業日の開店開始時など）に継続して行われなくともよい。

【0945】

（コンプリート機能関連報知を周辺機器で報知する場合について）

50

図 6 3 では、パチスロ機 1 に搭載されている機器において、第 1 報知、第 2 報知、事前報知状態中（この場合は 1 9 0 0 0 までの残り枚数を含む）、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中に関するコンプリート機能関連報知を行う例について説明したが、これに加えてあるいは替えて、パチスロ機 1 とは異なるデータ表示器等などの周辺機器においてコンプリート機能関連報知を行うようにしてもよい。以下では、例えば、パチスロ機 1 の上部に配置されたデータ表示器においてコンプリート機能関連報知を行う例について説明する。

【 0 9 4 6 】

遊技システムは、図 6 4 に示すように、パチスロ機 1 と、パチスロ機 1 の上部に配置されたデータ表示器 2 0 0 1 と、ホールコンピュータを含むものである。パチスロ機 1 は、その上部に、演出パターン等のデータを送信するためのランプ 3 3 0 5 a およびランプ 3 3 0 5 b（以下ではまとめてランプ 3 3 0 5 ともいう）を備え、データ表示器 2 0 0 1 は、パチスロ機 1 のランプ 3 3 0 5 からの光を受信することによって、パチスロ機 1 から、遊技状態や演出パターン等のデータを受信する。このように、パチスロ機 1 のランプ 3 3 0 5 からの光が、データ表示器 2 0 0 1 で受信されることによって遊技状態や演出パターン等のデータが、パチスロ機 1 からデータ表示器 2 0 0 1 に送信されることになるので、多くの情報を効率的かつ高精度に伝達することができる。なお、このような通信は、データ表示器 2 0 0 1 にとっては外部装置であるパチスロ機 1 から、データ表示器 2 0 0 1 への、一方向の非接触通信ということができる。

【 0 9 4 7 】

図 6 4 に示すデータ表示器 2 0 0 1 は、例えば、サイネージと呼ばれるデータ表示器である。このデータ表示器 2 0 0 1 は、液晶ディスプレイ 2 0 0 2、LED 2 0 0 3、スピーカ 2 0 0 4、コールボタン 2 0 0 5、及びイメージセンサユニット 2 3 1 1 を備える。なお、コールボタン 2 0 0 5 は、遊技店の店員を呼び出すためのボタンであり、コールボタン 2 0 0 5 の押下をタッチセンサが検知すると、液晶ディスプレイ 2 0 0 2、LED 2 0 0 3、スピーカ 2 0 0 4 等に対して、当該検知に応じた出力が行われるよう制御される。

【 0 9 4 8 】

データ表示器 2 0 0 1 は、パチスロ機 1 のランプ 3 3 0 5 からの光をイメージセンサユニット 2 3 1 1 で検知し、検知結果に基づいて、パチスロ機 1 の遊技状態や演出パターン等を把握し、把握された遊技状態や演出パターンに応じて、液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に、対応する画像を表示するよう制御する。また、必要に応じて、スピーカから演出パターンに対応する音声を出力したり、LED 2 0 0 3 を点灯させたりするよう制御する。

【 0 9 4 9 】

イメージセンサユニット 2 3 1 1 は、例えば、所定の時間間隔でパチスロ機 1 のランプ 3 3 0 5 を含む映像を撮像する CMOS イメージセンサを備える。この CMOS イメージセンサは、例えば、2 2 0 f p s、又は 4 4 0 f p s でランプ 3 3 0 5 の撮像を行うように構成される。

【 0 9 5 0 】

また、この CMOS イメージセンサは、所定の画角（例えば、3 0 ° 以下の画角）と光源距離（即ち、CMOS イメージセンサとランプ 3 3 0 5 との距離であって、例えば、3 0 mm ~ 3 0 0 mm）により、パチスロ機 1 のランプ 3 3 0 5 とその周辺の画像を撮影するようになっている。そのため、CMOS イメージセンサにより取得された撮影画像には、パチスロ機 1 のランプ 3 3 0 5 だけでなく、パチスロ機 1 の演出用ランプ（例えば、パチスロ機 1 のトップランプ、枠ランプ）や、隣のパチスロ機 1 からの光、遊技店の照明器具からの光、それらの光の反射光などが含まれることになる。

【 0 9 5 1 】

なお、パチスロ機 1 のランプ 3 3 0 5 は、パチスロ機 1 の遊技状態や演出パターン等のデータを送信するための専用の光出力装置として機能することも、パチスロ機 1 の演出表現を実施するとともに、遊技状態や演出パターン等のデータを送信する、兼用の光出力装置として機能することもできる。

【0952】

ランプ3305a及びランプ3305bは、それぞれ、フルカラーLEDを有して構成されており、白色、赤色、黄色、黄緑色、緑色、青緑色、青色、紫色、赤紫色、及び、桃色を含む複数種類の色を発することが可能である。

【0953】

パチスロ機1は、ランプ3305a及びランプ3305bをそれぞれ、パチスロ機1の状態に応じた色で点灯させることが可能なように構成されている。すなわち、ランプ3305aの発光色とランプ3305bの発光色との組合せがパチスロ機1の状態と対応することとなる（図65参照）。本明細書では、「ランプ3305aの発光色とランプ3305bの発光色との組合せ」をランプ3305の点灯パターンとも表記する。

10

【0954】

データ表示器2001は、CMOSイメージセンサでランプ3305a及びランプ3305bを撮像することにより、ランプ3305aの発光色及びランプ3305bの発光色を認識することができる。これにより、データ表示器2001は、パチスロ機1におけるランプ3305の点灯パターン（パチスロ機1の状態）に応じた態様で、液晶ディスプレイ2002、LED2003、スピーカ2004等を制御したり、ホールコンピュータと通信を行ったりする。

【0955】

また、データ表示器2001は、遊技媒体貸出装置402とハーネスにより接点出入力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。また、データ表示器2001とホールコンピュータとは、同軸ケーブルにより有線LAN方式で接続されるとともに、ハーネスにより接点出力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。

20

【0956】

また、データ表示器2001は、RAMを備えており、パチスロ機1の遊技状態や演出パターン等を判定するためのデータテーブル（遊技状態判定テーブル）や、遊技状態や演出パターン等に応じた演出を実行するためのデータテーブル（演出パターンテーブル）を格納している。

【0957】

データ表示器2001は、遊技状態判定テーブルや、演出パターンテーブル（演出に用いる映像データ、及び音声データ等を含む）を、通信インターフェースを介して、ホールコンピュータからダウンロードすることができる。

30

【0958】

なお、パチスロ機1の遊技状態や演出パターン等を判定するためのデータテーブルや、遊技状態や演出パターン等に応じた演出を実行するためのデータテーブルは、通信インターフェースのUSB接続端子を経由して、外部記憶装置等からRAMに転送されてもよく、その他、様々な方法・ルートにより、上記データテーブルを転送することができる。

【0959】

図65は、ランプの点灯パターンについて説明するための図である。ランプ3305の点灯パターンとしては、多数の点灯パターンが設けられているが、図65では、一部の点灯パターンについて示している。図中、「LED左」は、ランプ3305aを示し、「LED右」は、ランプ3305bを示している。

40

【0960】

「パターン1」においては、ランプ3305aが赤色に発光し、ランプ3305bが青緑色に発光する。「パターン1」は、電源がOFFとなっている状態で前扉が開けられたことが検知された場合に出現する点灯パターンである。パチスロ機1の前扉は、上ドア62a又は下ドア62b（図2参照）である。なお、電源がOFFのときにはランプ3305a及びランプ3305bを点灯させることができないところ、電源が投入されたときに常時監視の（ドアの開閉状態を常時監視している）ドア監視ユニットにより上記検知が行われた旨の情報を受けた場合に、電源投入後の所定のタイミングにて、ランプ3305a及びランプ3305bが当該パターンにより点灯することとなる。

50

【0961】

「パターン2」においては、ランプ3305aが赤色に発光し、ランプ3305bが緑色に発光する。「パターン2」は、前扉が閉じられた状態で設定変更又は設定確認が行われた可能性が検知された場合に出現する点灯パターンである。

【0962】

「パターン3」においては、ランプ3305aが赤色に発光し、ランプ3305bが赤紫色に発光する。「パターン3」は、ホッパーエンプティが発生したことが検知された場合に出現する点灯パターンである。

【0963】

「パターン4」においては、ランプ3305aが赤色に発光し、ランプ3305bが黄緑色に発光する。「パターン4」は、メダルオーバーフローが発生したことが検知された場合に出現する点灯パターンである。

【0964】

「パターン1」～「パターン4」は、それぞれ、「エラー用パターン」の一例である。エラー用パターンは、パチスロ機1において異常（エラー）が検知された場合に出現する点灯パターンである。

【0965】

「パターン10」においては、ランプ3305aが黄色に発光し、ランプ3305bが赤色に発光する。「パターン10」は、キャラクタAによるカスタム遊技が開始された場合に出現する点灯パターンである。「パターン11」においては、ランプ3305aが黄色に発光し、ランプ3305bが黄緑色に発光する。「パターン11」は、キャラクタBによるカスタム遊技が開始された場合に出現する点灯パターンである。「パターン12」においては、ランプ3305aが黄色に発光し、ランプ3305bが緑色に発光する。「パターン12」は、キャラクタCによるカスタム遊技が開始された場合に出現する点灯パターンである。

【0966】

「パターン10」～「パターン12」は、それぞれ、「カスタム開始用パターン」の一例である。カスタム開始用パターンは、カスタム遊技が開始された（カスタム開始操作が行われた）場合に出現する点灯パターンである。

【0967】

「パターン20」においては、ランプ3305aが黄色に発光し、ランプ3305bが桃色に発光する。「パターン20」は、カスタム遊技が終了された（カスタム終了操作が行われた）場合に出現する点灯パターン（カスタム終了用パターン）である。

【0968】

「パターン30」においては、ランプ3305aが黄緑色に発光し、ランプ3305bが桃色に発光する。「パターン30」は、AT中且つカスタム遊技が行われていない状態において出現する点灯パターンである。「パターン31」においては、ランプ3305aが黄緑色に発光し、ランプ3305bが緑色に発光する。「パターン31」は、AT中且つキャラクタAによるカスタム遊技が行われている状態において出現する点灯パターンである。「パターン32」においては、ランプ3305aが黄緑色に発光し、ランプ3305bが青緑色に発光する。「パターン32」は、AT中且つキャラクタBによるカスタム遊技が行われている状態において出現する点灯パターンである。「パターン33」においては、ランプ3305aが黄緑色に発光し、ランプ3305bが青色に発光する。「パターン33」は、AT中且つキャラクタCによるカスタム遊技が行われている状態において出現する点灯パターンである。

【0969】

「パターン30」～「パターン33」は、それぞれ、「AT中用パターン」の一例である。AT中用パターンは、AT中に出現する点灯パターンである。AT中用パターンは、遊技中演出用パターン（遊技中に行われる演出に応じた点灯パターン）の一例である。なお、AT中には、液晶表示装置やスピーカ等により所定の演出が行われるため、AT中用

10

20

30

40

50

パターンは、該所定の演出が行われるときに出現する点灯パターンであるということもできる。

【0970】

「パターン40」においては、ランプ3305aが緑色に発光し、ランプ3305bが桃色に発光する。「パターン40」は、カスタム遊技が行われていない状態でATが開始されるときに出現する点灯パターンである。「パターン41」においては、ランプ3305aが緑色に発光し、ランプ3305bが赤色に発光する。「パターン41」は、キャラクタAによるカスタム遊技が行われている状態でATが開始されるときに出現する点灯パターンである。「パターン42」においては、ランプ3305aが緑色に発光し、ランプ3305bが黄色に発光する。「パターン42」は、キャラクタBによるカスタム遊技が行われている状態でATが開始されるときに出現する点灯パターンである。「パターン43」においては、ランプ3305aが緑色に発光し、ランプ3305bが黄緑色に発光する。「パターン43」は、キャラクタCによるカスタム遊技が行われている状態でATが開始されるときに出現する点灯パターンである。

10

【0971】

「パターン40」～「パターン43」は、それぞれ、「AT開始用パターン」の一例である。AT開始用パターンは、ATが開始される（ATに突入する）ときに出現する点灯パターンである。AT開始用パターンは、遊技中演出用パターンの一例である。なお、ATが開始されるときには、液晶表示装置やスピーカ等により所定の演出が行われるため、AT開始用パターンは、該所定の演出が行われるときに出現する点灯パターンであるということもできる。

20

【0972】

「パターン50」においては、ランプ3305aが赤紫色に発光し、ランプ3305bが赤色に発光する。「パターン50」は、演出Aが行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン51」においては、ランプ3305aが赤紫色に発光し、ランプ3305bが黄色に発光する。「パターン51」は、演出Bが行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン52」においては、ランプ3305aが赤紫色に発光し、ランプ3305bが黄緑色に発光する。「パターン52」は、演出Cが行われるときに出現する点灯パターンである。

【0973】

「パターン50」～「パターン52」は、それぞれ、「遊技中演出用パターン」の一例である。演出A～Cは、スタートレバーが操作されたときに内部当籤役の種別に基づいて行われる演出である。演出A～Cとしては、例えば、ATへの移行が確定する役やレア役、ボーナス役等が内部当籤役として決定されたときに行われる演出を採用することができる。

30

【0974】

「パターン60」においては、ランプ3305aが青緑色に発光し、ランプ3305bが赤色に発光する。「パターン60」は、SA65における第1報知処理にて第1報知が行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン61」においては、ランプ3305aが青緑色に発光し、ランプ3305bが黄色に発光する。「パターン61」は、SA51における第2報知処理にて第2報知が行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン62」においては、ランプ3305aが青緑色に発光し、ランプ3305bが黄緑色に発光する。「パターン62」は、事前報知状態中であってSA48における事前報知処理にて事前報知が行われるときに出現する点灯パターンである。

40

【0975】

「パターン63」においては、ランプ3305aが青緑色に発光し、ランプ3305bが緑色に発光する。「パターン63」は、コンプリート機能作動待機状態中であってSA44におけるコンプリート機能作動待機状態報知処理にてコンプリート機能作動待機状態報知が行われるときに出現する点灯パターンである。「パターン64」においては、ランプ3305aが青緑色に発光し、ランプ3305bが青色に発光する。「パターン64」

50

は、コンプリート機能作動状態中であって S A 4 2 におけるコンプリート機能作動状態報知処理にてコンプリート機能作動状態報知が行われるときに出現する点灯パターンである。なお、事前報知状態中であるときに出現する点灯パターンについては、残り 5 0 0 未満となったときの点灯パターン、残り 4 0 0 未満となったときの点灯パターン、・・・残り 1 0 0 未満となったときの点灯パターンといったように、残り枚数 1 0 0 枚単位毎に 5 種類の点灯パターンを設けて、1 9 0 0 0 までの残り枚数に応じて異なる点灯パターンで発光させるようにしてもよい。

【0976】

「パターン 6 0」～「パターン 6 4」は、それぞれ、「コンプリート機能関連用パターン」の一例である。コンプリート機能関連用パターンは、前述のとおり図 6 3 の S A 4 2、S A 4 4、S A 4 8、S A 5 1、および、S A 6 5 における処理が実行された場合に出現する点灯パターンである。

【0977】

以上で説明したように、遊技中演出用パターンとしては、所定の遊技状態（例えば、A T、A R T、B B 等）中に出現する点灯パターン、所定の遊技状態（例えば、A T、A R T、B B 等）が開始するときに出現する点灯パターン、スタートレバーが操作されたときに出現する点灯パターンの他、所定の遊技状態（例えば、A T、A R T、B B 等）が終了するときに出現する点灯パターンや、有効ラインに沿って図柄の組合せが停止表示されたときに出現する点灯パターン等が設けられている。

【0978】

また、遊技中演出用パターンには、ランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b が所定の色で点灯した状態が 1 回の単位遊技のなかで発生する（当該状態が次の単位遊技に持ち越されない）点灯パターン、及び、ランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b が所定の色で点灯した状態が複数の単位遊技に亘って継続する点灯パターンが含まれる。例えば、「パターン 5 0」～「パターン 5 2」は、ランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b が所定の色で点灯した状態が 1 回の単位遊技のなかで発生する点灯パターンであり、「パターン 5 0」においては、スタートレバーが操作されたことを契機としてランプ 3 3 0 5 a が赤紫色に発光しランプ 3 3 0 5 b が赤色に発光した後、当該単位遊技が終了するまでに、ランプ 3 3 0 5 a の赤紫色での発光及びランプ 3 3 0 5 b の赤色での発光は終了する。また、「パターン 3 0」～「パターン 3 3」は、ランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b が所定の色で点灯した状態が複数回の単位遊技に亘って継続する点灯パターンであり、「パターン 3 0」においては、ランプ 3 3 0 5 a の黄緑色での発光及びランプ 3 3 0 5 b の桃色での発光が、A T が終了するまで継続する。

【0979】

なお、図示しないが、デモ画面の表示中や、非カスタム時の通常中（キャラクターのカスタマイズが行われておらず、且つ、特定の演出が発生しない場合）には、ランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b がともに白色に発光する。特定の演出は、図 6 5 に示すようなパターンでランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b を点灯させる契機（点灯パターンの変更要因）となる演出である。すなわち、カスタム遊技が行われていない状態においては、基本的に、ランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b がともに白色に点灯することとなる。

【0980】

図 6 6 は、機種識別用パターンについて説明するための図である。ランプ 3 3 0 5 の点灯パターンとしては、図 6 5 を用いて説明した点灯パターン以外に、図 6 6 に示す機種識別用パターンが設けられている。機種識別用パターンは、パチスロ機 1 の属する機種に応じた点灯パターンであり、データ表示器 2 0 0 1 又はホールコンピュータに当該機種を認識させるために用いられる。

【0981】

パチスロ機 1 において電源が投入され、所定の初期化処理が実行された後、図 6 6 に示すパターンでランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b が点灯することとなる。通常、ホール（遊技店）においては、島単位で遊技機及び周辺機器を一斉に立ち上げる方法を採用の

10

20

30

40

50

が一般的である。これにより、周辺機器（データ表示器 2001）側の初期化処理は、遊技機（パチスロ機 1）側の初期化処理よりも先に完了し、ランプ 3305 a 及びランプ 3305 b が点灯する時点で、データ表示器 2001 のカメラ（CMOS イメージセンサ）は、立ち上がった状態となっている。従って、データ表示器 2001 は、図 66 に示す機種識別用パターンを取りこぼすことなく認識することができる。

【0982】

具体的に、機種識別用パターンにおいては、まず、第 1 ステップとして、ランプ 3305 a が白色に発光するとともにランプ 3305 b が白色に発光し、その状態が 10 秒間継続する。続いて、第 2 ステップとして、ランプ 3305 a が青緑色に発光するとともにランプ 3305 b が青緑色に発光した状態が 1 秒間継続し、同様に、第 3 ステップとして、ランプ 3305 a が桃色に発光するとともにランプ 3305 b が桃色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 4 ステップとして、ランプ 3305 a が緑色に発光するとともにランプ 3305 b が緑色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 5 ステップとして、ランプ 3305 a が赤紫色に発光するとともにランプ 3305 b が赤紫色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 6 ステップとして、ランプ 3305 a が黄緑色に発光するとともにランプ 3305 b が黄緑色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 7 ステップとして、ランプ 3305 a が紫色に発光するとともにランプ 3305 b が紫色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 8 ステップとして、ランプ 3305 a が黄色に発光するとともにランプ 3305 b が黄色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 9 ステップとして、ランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が青色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 10 ステップとして、ランプ 3305 a が赤色に発光するとともにランプ 3305 b が赤色に発光した状態が 1 秒間継続する。

【0983】

続いて、第 11 ステップとして、ランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が青色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 12 ステップとして、ランプ 3305 a が赤色に発光するとともにランプ 3305 b が青色に発光した状態が 1 秒間継続し、第 13 ステップとして、ランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が赤色に発光した状態が 1 秒間継続する。

【0984】

第 11 ステップにおける点灯パターンは、パチスロ機 1 を製造したメーカー（メーカー情報）に対応しており、例えば、第 11 ステップとしてランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が青色に発光することは、パチスロ機 1 が遊技機メーカー X 社の製品であることを示している。また、第 12 ステップ及び第 13 ステップにおける点灯パターンは、パチスロ機 1 の属する機種（機種情報）に対応しており、例えば、第 12 ステップとしてランプ 3305 a が赤色に発光するとともにランプ 3305 b が青色に発光し、第 13 ステップとしてランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が赤色に発光することは、パチスロ機 1 が機種 A に属することを示している。

【0985】

なお、ランプ 3305 a 及びランプ 3305 b は、第 11 ステップ～第 13 ステップにおいてメーカー情報及び機種情報に応じたパターンで点灯する前に、第 1 ステップ～第 10 ステップにおいて所定のパターン（学習用パターン）で点灯するように構成されている。

【0986】

図 67 は、データ表示器において行われる点灯パターン検出処理を示すフローチャートである。図 67 に示す点灯パターン検出処理は、データ表示器 2001 の制御部において所定のタイミングで繰り返し行われる処理である。イメージセンサユニット 231 は、外乱光の影響を除去しつつ、光源（ランプ 3305 a 及びランプ 3305 b の位置）を探查することが可能であり、これにより、データ表示器 2001 の制御部は、ランプ 3305 a の発光色及びランプ 3305 b の発光色を特定する（ランプ 3305 の点灯パターンを検出する）ことができる。

【0987】

点灯パターン検出処理において、まず、データ表示器 2001 の制御部は、ランプ 3305 a の発光色とランプ 3305 b の発光色との組合せが機種識別用パターンに相当する点灯パターンであるか否かを判断する（ステップ S1101）。具体的に、データ表示器 2001 の制御部は、ランプ 3305 a の発光色とランプ 3305 b の発光色との組合せとして、図 66 に示す第 11 ステップ～第 13 ステップにおける点灯パターンが検出されたか否かを判断する。

【0988】

機種識別用パターンのうち第 11 ステップ～第 13 ステップにおける点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器 2001 の制御部は、ランプ 3305 a の発光色とランプ 3305 b の発光色との組合せとして、学習用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップ S1102）。上述したように、学習用パターンは、ランプ 3305 a 及びランプ 3305 b がメーカー情報及び機種情報に応じたパターンで点灯する前に出現する点灯パターン（図 66 に示す第 1 ステップ～第 10 ステップにおける点灯パターン）である。ステップ S1102 の処理において、データ表示器 2001 の制御部は、第 11 ステップにおける点灯パターンが検出される前の所定時間（19 秒間）に亘って第 1 ステップ～第 10 ステップにおける点灯パターンが検出されたか否かを判断する。なお、機種識別用パターン（第 1 ステップ～第 13 ステップにおける各点灯パターン）におけるランプ 3305 a の発光色とランプ 3305 b の発光色との組合せは、図 65 に示す点灯パターンのうちの何れかの点灯パターンにおけるランプ 3305 a の発光色とランプ 3305 b の発光色との組合せと同じであってもよい。これらの組合せが同じであったとしても、点灯時間を異ならせることにより、データ表示器 2001 の制御部は、発光色の組合せと点灯時間とを検出することによって、点灯パターンの種別を判別し、機種識別用パターンを認識することができる。

【0989】

学習用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器 2001 の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【0990】

一方、学習用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器 2001 の制御部は、第 11 ステップ～第 13 ステップにおける点灯パターンに対応する機種用のデータが記憶されているか否かを判断する（ステップ S1103）。

【0991】

ステップ S1103 の処理を行うのに先立ち、データ表示器 2001 の制御部は、第 11 ステップ～第 13 ステップにおける点灯パターンを検出している。データ表示器 2001 の制御部は、ROM 等の記憶装置に記憶されている機種識別テーブルを参照することにより、第 11 ステップ～第 13 ステップにおける点灯パターンに対応する機種を特定する。

【0992】

機種識別テーブルにおいては、3 つの点灯パターン（図中、「11」、「12」、及び、「13」）に対して、1 つの機種及び 1 つのメーカーが対応付けて規定されている。「11」、「12」、及び、「13」は、それぞれ、機種識別用パターンにおける第 11 ステップ、第 12 ステップ、及び、第 13 ステップを示している。データ表示器 2001 の制御部は、検出された 3 つの点灯パターン（第 11 ステップ～第 13 ステップ）と、機種識別テーブルとに基づいて、当該 3 つの点灯パターンに対応する機種を特定する。例えば、データ表示器 2001 の制御部は、直近で検出された 3 つの点灯パターンが、ランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が青色に発光するパターン、ランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が青色に発光するパターン、及び、ランプ 3305 a が青色に発光するとともにランプ 3305 b が赤色に発光するパターンである場合、機種 A を特定する。

【0993】

ステップ S1103 の処理において、データ表示器 2001 の制御部は、特定された機種（第 11 ステップ～第 13 ステップにおける点灯パターンに対応する機種）用のデータ

がRAM等の記憶装置に記憶されているか否かを判断する。「機種用のデータ」とは、特定された機種に応じた演出を行うための演出データである。後述するように、当該演出データは、ホールコンピュータからダウンロードされるように構成されているため、ステップS1103の処理は、特定された機種に応じた演出データがダウンロード済みであるか否かを判断する処理と言い換えることもできる。

【0994】

特定された機種に応じた演出データがダウンロード済みであると判断した場合、データ表示器2001の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【0995】

一方、特定された機種に応じた演出データがダウンロード済みではないと判断した場合、データ表示器2001の制御部は、当該機種に応じた演出データの送信をホールコンピュータに対して要求する（ステップS1104）。そして、データ表示器2001の制御部は、当該機種に応じた演出データをホールコンピュータから受信する（ステップS1105）。

【0996】

ステップS1104の処理において、データ表示器2001の制御部は、特定された機種を示す情報（機種情報）を含む演出データ要求信号をホールコンピュータに送信する。ホールコンピュータにおいては、機種A～機種Fを含む複数の機種に応じた演出データが、ハードディスクドライブ等の記憶装置に記憶されている。演出データ要求信号を受信すると、ホールコンピュータは、演出データ要求信号に含まれる機種情報によって示される一の機種に応じた演出データをデータ表示器2001に送信する。これにより、データ表示器2001は、パチスロ機1の属する機種に応じた演出データをホールコンピュータからダウンロードすることができる。ステップS1105の処理において、データ表示器2001の制御部は、ダウンロードした演出データをRAM等の記憶装置に記憶させる。

【0997】

ステップS1105の処理を実行した後、データ表示器2001の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【0998】

なお、ここでは、データ表示器2001により機種の特定が行われることとして説明したが、機種の特定は、ホールコンピュータにより行われることとしてもよい。この場合には、例えば、ホールコンピュータに機種識別テーブルを記憶させておき、データ表示器2001で検出された機種識別用パターンを示す情報をホールコンピュータに送信するように構成するとよい。

【0999】

また、機種に応じた演出データは、ホールコンピュータに記憶されていることとして説明したが、当該演出データは、ホールコンピュータに記憶しないこととしてもよい。この場合、演出データ要求信号を受信する毎にホールコンピュータが外部から演出データをダウンロードし、ダウンロードした演出データをデータ表示器2001に送信するように構成してもよい。また、データ表示器2001においては、ホールコンピュータから演出データをダウンロードする毎に、記憶装置に記憶される演出データとして、古い演出データを削除して新しい演出データに入れ替えることとしてもよいし、所定数の機種に対応する演出データ（例えば、直近にダウンロードした3機種分の演出データ）を記憶することとしてもよい。

【1000】

ステップS1101において第11ステップ～第13ステップにおける点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器2001の制御部は、ランプ3305aの発光色とランプ3305bの発光色との組合せとして、エラー用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップS1106）。上述したように、エラー用パターンは、パチスロ機1において異常（エラー）が検知された場合に出現する点灯パターンである（図65参照）。なお、点灯パターンとパターン種別（エラー用パター

10

20

30

40

50

ン、カスタム開始用パターン、カスタム終了用パターン、遊技中演出用パターン、コンプリート機能関連用パターン等）とが対応付けられたデータテーブル（図 6 5 に対応するテーブル）が ROM 等の記憶装置に格納されており、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、当該データテーブルを参照することにより、パターン種別を認識することができる。

【1 0 0 1】

エラー用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、エラーが発生したことを報知する（ステップ S 1 1 0 7）。具体的に、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、映像表示部や音声出力部を制御することにより、エラーが発生したことを報知する画像を液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示させたり、エラーが発生したことを報知する音をスピーカ 2 0 0 4 から出力させたりする。その際、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、検出されたエラー用パターンに対応するエラーの種別に応じて、報知態様を異ならせる。

10

【1 0 0 2】

そして、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、エラーが発生したことを示すエラー信号をホールコンピュータに対して送信する（ステップ S 1 1 0 8）。エラー信号には、エラーの種別を示す情報が含まれる。ステップ S 1 1 0 8 の処理を実行した後、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【1 0 0 3】

ステップ S 1 1 0 6 においてエラー用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、ランプ 3 3 0 5 a の発光色とランプ 3 3 0 5 b の発光色との組合せとして、カスタム開始用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 9）。上述したように、カスタム開始用パターンは、カスタム遊技が開始された（カスタム開始操作が行われた）場合に出現する点灯パターンである（図 6 5 参照）。

20

【1 0 0 4】

カスタム開始用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、カスタム開始用演出を実行する（ステップ S 1 1 1 0）。カスタム開始用演出は、カスタム遊技が開始することを示す演出であり、検出されたカスタム開始用パターンに対応するキャラクタの種別に応じた演出である。これにより、カスタム開始操作により選択されたキャラクタに対応する画像が液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示されたり、当該キャラクタに対応する音声はスピーカ 2 0 0 4 から出力されたりする。ステップ S 1 1 1 0 の処理を実行した後、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、本サブルーチンを終了する。

30

【1 0 0 5】

ステップ S 1 1 0 9 においてカスタム開始用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、ランプ 3 3 0 5 a の発光色とランプ 3 3 0 5 b の発光色との組合せとして、カスタム終了用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップ S 1 1 1 1）。上述したように、カスタム終了用パターンは、カスタム遊技が終了された（カスタム終了操作が行われた）場合に出現する点灯パターンである（図 6 5 参照）。すなわち、カスタム終了操作が行われたことを契機として、ランプ 3 3 0 5 a 及びランプ 3 3 0 5 b は、図 6 5 に示す点灯パターン 2 0（カスタム終了用パターン）により発光する。

40

【1 0 0 6】

カスタム終了用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、カスタム終了用演出を実行する（ステップ S 1 1 1 2）。カスタム終了用演出は、カスタム遊技が終了することを示す演出であり、カスタムにより選択されていたキャラクタに対応する画像が液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示されたり、当該キャラクタに対応する音声はスピーカ 2 0 0 4 から出力されたりする。ステップ S 1 1 1 2 の処理を実行した後、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【1 0 0 7】

50

ステップ S 1 1 1 1 においてカスタム終了用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、ランプ 3 3 0 5 a の発光色とランプ 3 3 0 5 b の発光色との組合せとして、遊技中演出用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップ S 1 1 1 3）。上述したように、遊技中演出用パターンは、遊技中に行われる演出（パチスロ機において一般的に行われる演出）に応じた点灯パターンである（図 6 5 参照）。

【1 0 0 8】

遊技中演出用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、遊技中演出を実行する（ステップ S 1 1 1 4）。遊技中演出は、検出された遊技中演出用パターンの種別に応じた演出（パチスロ機 1 において遊技中に行われる演出に対応する演出）であり、遊技の状況に応じた画像が液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示されたり、遊技の状況に応じた音声スピーカー 2 0 0 4 から出力されたりする。これにより、パチスロ機 1 で行われる演出とデータ表示器 2 0 0 1 で行われる演出とを連動させることができる。また、カスタム遊技が行われている期間中（カスタム開始操作が行われてからカスタム終了操作が行われるまでの間）であれば、カスタマイズの内容及び遊技の状況に応じた演出が行われることもある。

【1 0 0 9】

ステップ S 1 1 1 3 において遊技中演出用パターンに相当する点灯パターンが検出されていないと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、ランプ 3 3 0 5 a の発光色とランプ 3 3 0 5 b の発光色との組合せとして、コンプリート機能関連用パターンに相当する点灯パターンが検出されたか否かを判断する（ステップ S 1 1 1 5）。上述したように、コンプリート機能関連用パターンは、図 6 3 の S A 4 2、S A 4 4、S A 4 8、S A 5 1、および、S A 6 5 における処理が実行された場合に出現する点灯パターンである（図 6 5 参照）。

【1 0 1 0】

コンプリート機能関連用パターンに相当する点灯パターンが検出されたと判断した場合、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、コンプリート機能に関連する報知を行う（ステップ S 1 1 1 6）。具体的に、データ表示器 2 0 0 1 の制御部は、映像表示部や音声出力部を制御することにより、第 1 報知、第 2 報知、事前報知状態中、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中のいずれかを報知する画像を液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示させたり、対応する報知する音をスピーカー 2 0 0 4 から出力させたりする。

【1 0 1 1】

例えば、第 1 報知の場合には、「あと 1 0 0 0 でコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間（例えば、1 0 分、あるいは、事前報知が開始されるまで残り枚数あるいは 1 0 0 枚単位の数値などを表示）に亘って液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示させる。また、事前報知状態中の場合には、「あと 5 0 0 でコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間（例えば、1 0 分、第 2 報知あるいはコンプリート機能作動まで残り枚数あるいは 1 0 0 枚単位の数値などを表示）に亘って液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示させる。

【1 0 1 2】

なお、事前報知状態中であって、前述したように残り枚数 1 0 0 枚単位毎に 5 種類の点灯パターンが設けられている場合には、当該点灯パターンに応じた残り枚数を報知するようにしてもよい。例えば、残り枚数が 3 0 0 未満の点灯パターンであった場合には、「あと 3 0 0 でコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間に亘って液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示させる。第 2 報知の場合には、「まもなくコンプリート」といったメッセージ画像を所定期間（例えば、1 0 分、あるいは、コンプリート作動まで）に亘って液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示させる。コンプリート機能作動状態中の場合には、「コンプリート作動」といったメッセージ画像をパチスロ機 1 あるいはデータ表示器 2 0 0 1 の電源が遮断されるまで液晶ディスプレイ 2 0 0 2 に表示させる。

【1 0 1 3】

また、データ表示器 2001 の制御部は、第 1 報知、第 2 報知、事前報知状態中（この場合は 19000 までの残り枚数を含むものであってもよい）、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中のいずれであるかを特定可能なコンプリート機能関連信号をホールコンピュータに対して送信する（ステップ S1117）。ステップ S1115 において NO と判定されるか、又は、ステップ S1117 の処理を実行した後、データ表示器 2001 の制御部は、本サブルーチンを終了する。

【1014】

これにより、パチスロ機 1 の上方に設置されているデータ表示器 2001 の表示状態から、第 1 報知、第 2 報知、事前報知状態中（この場合は 19000 までの残り枚数を含むものであってもよい）、コンプリート機能作動待機状態中、および、コンプリート機能作動状態中のいずれであるかを、店員が把握できるとともに、ホールコンピュータを管理する管理者が把握できる。このため、店員に対してサポートが必要となる可能性を有している遊技機を特定でき当該遊技機の遊技状況などへの注目度・注意力を高めることにより、迅速かつ的確なサポートを提供できる。

【1015】

なお、図 67 で示す点灯パターン検出処理では、ステップ S1115 においてコンプリート機能関連用パターンが検出されたと判断した場合、ステップ S1116 において点灯パターンに対応するコンプリート機能関連報知が行われるとともに、ステップ S1117 において点灯パターンに対応するコンプリート機能関連信号がホールコンピュータに送信される例について説明したが、これに限らず、ステップ S1116 およびステップ S1117 のうちのいずれか一方のみを実行するものであってもよい。

【1016】

（有利状態中の報知内容と事前報知との関係について）

パチスロ機 1 においては、AT やボーナスなどの有利状態中において、当該有利状態に関連する所定の有利関連情報がメイン演出表示部 21 に表示される。所定の有利関連情報には、例えば、有利状態への制御が開始されてから当該有利状態中や、当該有利状態からの一連の有利状態中（特定期間）における純増数（純増枚数、累計数）や、当該有利状態に継続して制御可能な残り数（AT 中は AT 終了となるまでの残りゲーム数、ボーナス中はボーナス終了となるまでの残りメダル枚数など）、AT 中においては押し順ナビなどが含まれる。図 68 および図 69 は、所定の有利関連情報および事前報知の表示例を説明するための図である。

【1017】

図 68（a）は、有利状態中（ここでは AT 中）のメイン演出表示部 21 における表示例を示している。メイン演出表示部 21 の表示領域の左上においては、AT の残りゲーム数（本例では LAST：303G）が表示され、表示領域の右上においては、当該 AT を含む一連の有利状態中における純増数（本例では TOTAL：673。以下では有利中純増報知ともいう）が表示される。なお、ボーナス中であるときには、メイン演出表示部 21 の表示領域の左上においてボーナスが終了となるまでの残りメダル枚数（LAST：1000 枚など）が表示される。

【1018】

また、メイン演出表示部 21 の表示領域の中央においては、遊技の進行に応じた演出画像あるいは背景画像（ここではキャラクタなどが動作している画像）が表示されるとともに、押し順ナビを行うときには当該背景画像に重畳（優先）させて押し順ナビ画像が表示される。なお、一連の有利状態中には、連続して有利状態に制御されている期間のみならず、一時的に通常状態に制御されたときであっても所定期間内（例えば 32 ゲーム以内など）に再び制御された有利状態も含まれる。このように、一時的に通常状態に制御されたときには、残り数や有利中純増報知は非表示となるが、当該通常状態中の遊技の進行・結果に応じて純増数が内部的にカウント更新され、再び有利状態に制御されたときには、当該カウント更新された純増数（通常状態中の差数が反映された純増数）を特定可能な数値画像が表示されることとなる。

10

20

30

40

50

【1019】

有利状態中に表示される残り数（LAST）や純増数（TOTAL）は、遊技の進行に応じて更新表示される。このうち、有利中純増報知である純増数（TOTAL）は、遊技の結果に応じて小役入賞したときには払出枚数を加算した値に達するまで1ずつインクリメント表示（加算更新）され、ベットしてスタートレバー7を操作して新たな遊技を開始したときには、ベット分を減算更新される。具体的に、例えば、図68（a）の状態において遊技の結果に応じて8枚払出の小役に入賞したときには、当該8枚を加算した「681」に達するまで1ずつインクリメント表示（加算更新）して、最終的に図68（b）に示すように「TOTAL：681」に更新表示される。その後、3枚ベットしてスタートレバー7を操作して新たな遊技を開始したときには、3枚分を一時（一気）に減算して図68（c）に示すように「TOTAL：678」に更新表示される。なお、残り数（LAST）については、遊技終了時において更新表示される（図68（b）に示されるようにAT中においては1減算。ボーナス中においては払出枚数分減算など）。

10

【1020】

一方、事前報知は、前述したとおり電源投入時からの所定期間における純増数の累計数が18500に達したことにより、コンプリート機能が作動する上限数である19000までの残り枚数を報知するものである。有利状態中において事前報知を行う場合には、事前報知のメッセージ画像と、所定の有利関連情報とが重畳しないように表示される。有利状態中において事前報知を行う場合、図68（d）に示すように、事前報知のメッセージ画像を、所定の有利関連情報と重畳しない領域に表示する。なお、この場合には、事前報知のメッセージ画像が背景画像や遊技の進行に応じた演出画像と重畳し得る。このため、事前報知を行っていないときに所定の有利関連情報を表示する位置にかかわらず、図68（e）に示すように、事前報知のメッセージ画像を所定領域（演出画像などへの影響が最も少ない領域、例えばメイン演出表示部21の上方）に表示するとともに、所定の有利関連情報を表示する位置（ここでは、残り数（LAST）や純増数（TOTAL）の表示位置）を事前報知と重畳しない位置に移動表示するものであってもよい。

20

【1021】

ここで、報知対象となる数値が、事前報知は19000までの残り枚数であるのに対し、有利中純増報知は一連の有利状態中における純増数である点で報知内容が異なっている。しかし、事前報知と有利中純増報知とは遊技の進行・結果に応じた差数分が遊技毎に更新される点で共通しているため、両者を同じ態様で更新表示してしまうと、遊技者を混乱させてしまう虞がある。このため、パチスロ機1では、事前報知における残り枚数を第1態様で更新表示し、有利中純増報知における純増数を第1態様とは異なる第2態様で更新表示する。これにより、両者の区別がつきやすくなるようにして遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。以下では、事前報知における第1態様と、有利中純増報知における第2態様との具体例について説明する。

30

【1022】

第1の例：事前報知の第1態様としては、残り枚数を、遊技開始時には更新表示せず、遊技終了時には小役入賞していない場合でも更新表示するのに対して、有利中純増報知の第2態様としては、純増数を、遊技開始時に更新表示し、遊技終了時には小役入賞しているときにのみ更新表示するものであってもよい。図69（a）は、図68（d）の状態において遊技が開始されたときの表示例を示し、図69（b）は、当該遊技が終了して小役に入賞して8枚払出が開始されたときの表示例を示し、図69（c）は、8枚払出が完了したときの表示例を示している。遊技開始時においては、図69（a）に示されるように、事前報知の残り枚数については更新表示されないのに対し、有利中純増報知の純増数についてはベット分が減算更新表示されている。また、遊技終了時においては、図69（c）に示されるように、事前報知の残り枚数については差数分（ここでは、8枚払出－3ベット＝5）が更新表示され、有利中純増報知の純増数については8枚払出分が更新表示されている。なお、遊技終了時において、小役入賞が発生せずにメダル払出がない場合でも事前報知の残り枚数については差数分（ベット分）が更新表示され、有利中純増報知の純

40

50

増数については更新表示されない。これは、事前報知に用いられるCMP_MYカウンタの値を更新するための処理が、図61で説明したとおり、全リール停止からメダル投入可能となるまでの間にのみ行われることに起因している。このために、事前報知における残り枚数は、遊技終了時にのみ更新表示し、ベットしてスタートレバー7を操作して新たな遊技を開始したときには更新表示しない態様を採用している。これにより、事前報知を行うにあたり、遊技開始時においてCMP_MYカウンタの値からベット分を減算する処理や減算した値に更新表示する処理などを行う必要がなく処理負担を増大させてしまうことを防止しつつ、更新表示の態様からも有利中純増報知との区別が付きやすくなるようにして遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。本例においては、遊技開始時においてCMP_MYカウンタの値からベット分を減算する処理や減算した値に更新表示する処理などを行わないことにより、報知する枚数とコンプリート作動までの実質差枚数に最大3枚の差異が発生するが、「約」といった文言も表示することなく遊技終了時の残り枚数を維持することにより、処理負担を増大させないことを優先している。

【1023】

第2の例：事前報知の第1態様としては、1ずつインクリメントあるいはデクリメントして残り枚数に更新表示するのではなく、一時（一気）に残り枚数に切り替えて更新表示するのに対して、有利中純増報知の第2態様としては、少なくとも遊技終了時であって小役入賞しているときに、前述したとおり、払出枚数を加算した純増数に達するまで1ずつインクリメント表示することにより純増数まで更新表示するものであってもよい。具体的には、図69（b）に示されるように、事前報知の残り枚数については、遊技終了時において一時（一気）に更新後の残り枚数である「491」に切り替えて更新表示されている。これに対して、有利中純増報知の純増数については、1ずつインクリメント表示（図69（b）では下向き矢印により1ずつインクリメント表示されていることを示している）された結果、図69（c）に示すように払出枚数を加算した純増数まで更新表示される。

【1024】

第3の例：事前報知の第1態様と、有利中純増報知の第2態様とは、更新表示を開始するタイミングが異なるものであってもよい。事前報知における更新表示を開始するタイミングの方が有利中純増報知において更新表示を開始するタイミングよりも先となるように定められているものであってもよく、例えば、図69（b）に示すように事前報知における更新表示を完了した後に、有利中純増報知における更新表示を開始するものであってもよい。また、有利中純増報知において更新表示を開始するタイミングの方が事前報知における更新表示を開始するタイミングよりも先となるように定められているものであってもよく、例えば、有利中純増報知における更新表示を完了した後に、事前報知における更新表示を開始するものであってもよい。

【1025】

第4の例：事前報知においても、有利中純増報知と同様に、インクリメントあるいはデクリメントして残り枚数に更新表示するようにした場合であっても、事前報知と有利中純増報知とで、1回にインクリメントあるいはデクリメントする数（第1態様では3であるのに対し、第2態様では1であるなど）が異なるように定められているものであってもよく、1回のインクリメントあるいはデクリメントをしてから次のインクリメントあるいはデクリメントするまでの時間的な間隔（第1態様では0.1秒であるのに対し、第2態様では0.3秒であるなど）が異なるように定められているものであってもよい。

【1026】

なお、事前報知における第1態様と、有利中純増報知における第2態様とは、異なる態様であれば、第1の例～第4の例のいずれかに限るものではなく、また、第1の例～第4の例を任意に組み合わせた態様としてもよい。

【1027】

また、パチスロ機1では、遊技の進行に応じて各種の演出が実行可能であり、実行される演出に応じた演出画像がメイン演出表示部21に表示される。また、各種演出のうち、例えばAT当籤あるいはボーナス当籤している可能性が高いことを報知するような演出な

10

20

30

40

50

どを含む特定演出（プレミア演出などを含む）が実行されるときには、メイン演出表示部 21 の表示領域全域において迫力のある演出画像が表示される。また、有利状態中であって有利中純増報知が行われているときに特定演出が実行されたときには、特定演出の演出画像により遊技者の期待感を高めるために、有利中純増報知を中断する制御（純増数を非表示とする制御）を行い、特定演出が終了した後に有利中純増報知を再開する制御を行う。

【1028】

一方、有利状態中であって事前報知が行われているときに特定演出が実行されたときには、事前報知について維持する。これは、事前報知によりすでにコンプリート機能の作動が近づいていることが報知されているために特定演出により遊技者の期待感を高めることが難しく、そのような状況においてわざわざ事前報知を中断等させてまで特定演出を実行してしまうと、意図的（積極的）に特定演出を遊技者に視認させているような印象を与えてしまう結果、かえって遊技者の心情を逆なでしてしまう虞があるためである。

【1029】

図 69（d）は、図 69（c）の状態において遊技が開始されたときに特定演出が実行されたときの表示例を示している。図 69（d）では、特定演出の演出画像として、メイン演出表示部 21 の表示領域全域において大きなキャラクタが 3 体と、爆発したかのような画像とが表示されている。図 69（d）に示されるように、特定演出が実行されたときであっても、事前報知のメッセージ画像については、特定演出実行前と同じ態様で、特定演出の演出画像に重畳させて（優先して）表示される。これに対して、有利中純増報知については、中断されて純増数が非表示となっている。これにより、特定演出の演出画像を極力遊技者が視認可能としつつも、事前報知については維持されるため、当該事前報知を中断等するものと比較して、遊技者の心情を逆なでしてしまうことを極力防止できる。

【1030】

なお、図 69（d）では、特定演出が実行されたときに有利中純増報知を中断する制御を行い、特定演出が終了した後に有利中純増報知を再開する制御を行う例について説明したが、これに限らず、特定演出が実行されたときに有利中純増報知の視認性を低下させる制御を行い、特定演出が終了した後に有利中純増報知の視認性を元に（通常時に）戻す制御を行うものであってもよい。

【1031】

図 69（e）は、有利中純増報知の視認性を低下させる例として、有利中純増報知である「TOTAL：686」という画像の表示サイズを残り数の「LAST：301」という画像とともに小さくするとともに、メイン演出表示部 21 の表示領域の左上隅の領域に移動表示する例を示している。なお、有利中純増報知の視認性を低下させる例としては、表示サイズを小さくするものに替えてあるいは加えて、例えば、有利中純増報知の透過率を高めて半透明とするものや、メイン演出表示部 21 において非表示とする一方でサブ表示装置 220 において表示するものなどであってもよい。

【1032】

（CMP__MYカウンタおよび有利区間払出数カウンタの初期化について）

CMP__MYカウンタは、電源投入時からの所定期間におけるメダルの差数の累計数に応じて事前報知やコンプリート機能を作動させるか否かを判定するためのカウンタであり、基本的には電源投入時から電源が遮断されるまでの所定期間であって開店前に電源投入し閉店後に電源遮断する一般的な遊技店の 1 営業日中における射幸性が過度に高くなってしまふことを抑制するものである。このため、CMP__MYカウンタは、前述したとおり、RAM異常時や設定変更時のみならず、開店前に行われるであろう電源投入時においても初期化される。

【1033】

しかし、電源投入時において一律にCMP__MYカウンタを初期化する場合、例えば、1 営業日中においてRAM異常以外のエラーが発生したときに当該エラー解除に併せて電源遮断して電源投入する方が望ましい状況となることも考えられるが、CMP__MYカウンタを初期化せずに電源投入することができない。また、1 営業日中であるにもかかわらず

ず、CMP__MYカウンタを初期化することを意図して電源遮断して電源投入するといった不正行為が行われることも予想される。

【1034】

このように、電源投入時において一律にCMP__MYカウンタを初期化することによる不具合を未然に防止するために、パチスロ機1では、電源投入時に特定条件が成立していないときにCMP__MYカウンタを初期化し、電源投入時であっても特定条件が成立しているときにはCMP__MYカウンタを初期化しないようにしてもよい。特定条件として、以下に具体例を例示するが、これに限らず、能動的に店員などから操作・設定を受け付けることにより成立するものであってもよく、能動的な操作・設定を要することなく所定事象が起こっていることにより成立するものであってもよく、2つ以上の条件がAND条件あるいはOR条件として組み合わせられるものであってもよい。

10

【1035】

(ア) パチスロ機1においてRAM異常以外のエラー（例えば、いずれかのエラー、あるいは、エラーのうち特定種類のエラー（例えば、ホッパーエンptyエラーなど））が発生している状況下において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件

(イ) 特定の操作部への操作（例えば、設定用鍵型スイッチ52やリセットスイッチ53への操作など）を受け付けている状況下において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件

なお、特定の操作部は、電源投入時においてCMP__MYの初期化を回避するためだけの専用の操作部であってもよく、遊技の管理・進行に応じて操作され得る操作部を兼用するものであってもよい

20

(ウ) 電源遮断時から経過した時間を内部的に計時し（所定のカウンタの値を定期的にカウントアップするなど）、電源投入時において当該電源投入されるまでに計時された時間（カウントアップされた値）が所定時間（比較的長い時間、例えば6時間に相当する値など）に満たないことにより成立する条件

(エ) 有利状態中において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件

(オ) 1つ以上のリールが回転中であるときに電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件

(カ) 1ベット以上されている状況下において電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件

30

(キ) 再遊技作動中であるときに電源遮断された後の電源投入であることにより成立する条件

また、パチスロ機1においては、一の有利区間中におけるメダルの差数の累計数に応じて払出数リミッタを作動させるか否かを判定するための有利区間払出数カウンタが搭載されている。有利区間払出数カウンタは、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するためのカウンタである点でCMP__MYカウンタと共通する。このため、有利区間払出数カウンタについても、CMP__MYカウンタと同様に、電源投入時に特定条件が成立していないときに有利区間払出数カウンタを初期化し、電源投入時であっても特定条件が成立しているときには有利区間払出数カウンタを初期化しないようにすることが考えられる。

【1036】

40

しかし、有利区間払出数カウンタは、遊技店の1営業日中における射幸性を抑制することを目的とするCMP__MYカウンタとは異なり、一の有利区間中における射幸性を抑制することを目的としている。また、一の有利区間は、メダルの差数のみならず有利区間において遊技可能となるゲーム数として上限ゲーム数（4000等）が定められており、上限ゲーム数に到達することにより当該一の有利区間が終了するため有利区間払出数カウンタも初期化される。

【1037】

なお、有利区間の上限ゲーム数への到達による有利区間終了リミッタを備えず、メダルの差数が上限枚数に到達した場合及び遊技機の仕様に応じた有利区間終了条件（例えば、AT終了時など）を満たしたときに、当該一の有利区間が終了するものとしてもよい。以

50

下、上限ゲーム数とのバランスについての説明は、上限ゲーム数を備える遊技機を前提とした説明である。

【1038】

このため、電源投入されたときであって特定条件が成立していないときに有利区間払出数カウンタを初期化してしまうと、有利区間払出数カウンタが初期化され過ぎてしまう虞や、一の有利区間における上限ゲーム数とのバランスが崩れてしまい一の有利区間中における射幸性を適正に抑制できない虞がある。

【1039】

そこで、パチスロ機1では、CMP__MYカウンタについて、電源投入時に特定条件が成立していないときに初期化し、電源投入時であっても特定条件が成立しているときには初期化しないようにした場合であっても、有利区間払出数カウンタについては、電源遮断された後に電源投入されることのみによっては特定条件が成立しているときのみならず特定条件が成立していないときであっても初期化しないようにしてもよい。これにより、CMP__MYカウンタについては電源投入されたときであっても特定条件が成立しているか否かにより初期化するか否かを異ならせることができるため、利便性を向上させることができる。これに対して、有利区間払出数カウンタについては電源投入されることのみによっては特定条件が成立しているときのみならず特定条件が成立していないときであっても初期化されないため、処理を複雑化することなくかつ有利区間における上限ゲーム数とのバランスを担保することにより一の有利区間中における射幸性を適正に抑制できる。

【1040】

(CMP__MYカウンタおよび有利区間払出数カウンタの報知について)

CMP__MYカウンタは、遊技店における営業の開始時において電源投入し、営業の終了時に電源遮断する一般的な遊技店の1営業日中における射幸性が過度に高くなってしまいうことを抑制するものである。しかし、遊技店の運営方針によっては、射幸性をより細かく・厳しく抑制するため、あるいは、電源遮断・電源投入に要する作業量を低減させるために、CMP__MYカウンタの値が18500などに達していなくても18500などに迫る値となっている遊技機についてのみ電源遮断・電源投入したいといったニーズが存在することも想定される。このため、CMP__MYカウンタの値に関する情報は、報知条件が成立することにより18500などに達しているか否かにかかわらず報知して、報知された情報に基づいて遊技店側において電源遮断・電源投入するか否かを選別できるようにしてもよい。

【1041】

報知条件は、遊技店の店員などによる特定の操作により成立する条件であってもよい。例えば、設定確認操作により報知条件が成立したものとし、所定の表示部に、CMP__MYカウンタの値に関する情報として、当該CMP__MYカウンタの値を報知するものであってもよい。また、CMP__MYカウンタの値に関する情報としては、当該CMP__MYカウンタの値に限らず、CMP__MYカウンタの値をコンプリート機能作動となる上限数から差し引いた残り枚数そのものであってもよく、また、おおよその残り枚数（例えば、百の位以下の数値を切り捨てて千の位以上の数値のみ報知するものであってCMP__MYカウンタの値が12551の場合には「12000」を報知するもの）であってもよい。

【1042】

所定の表示部は、メイン演出表示部21や、筐体2内に搭載されており下ドア機構DDなどの前面扉を開いた状態において視認可能となる7セグLED、下ドア機構DDなどの前面扉を閉じた状態において視認可能となる7セグLEDなどであってもよい。

【1043】

また、CMP__MYカウンタの値をコンプリート機能作動となる上限数から差し引いた残り枚数が予め定められた数未満（例えば、2000未満）となっているパチスロ機については、報知条件が成立した場合に、所定のランプを特定態様で発光させる（例えば、下ドア機構DDの下部の中央部に設けられた腰部パネル13を裏面側から照射可能なランプを点滅態様で発光させるなど）ことにより残り枚数が予め定められた数未満であることを

報知するようにしてもよい。

【1044】

このようにCMP__MYカウンタの値に関する情報を報知することにより、報知された内容を踏まえて、遊技店の店員は、電源遮断して電源投入することによりCMP__MYカウンタを初期化すべきか否かを判断可能となり、利便性を向上させることができる。このように、報知条件が成立することによりCMP__MYカウンタの値に関する情報を報知可能とした場合であっても、CMP__MYの値に基づき事前報知やコンプリート機能作動の報知などが行われるものとする。

【1045】

なお、報知条件は、設定確認操作によってホールメニューが表示されることにより成立する条件であってもよく、また、ホールメニューに「CMP__MY情報」というメニューを含めて、当該「CMP__MY情報」が選択・決定されることにより成立する条件であってもよい。ホールメニューを経由する場合には、例えば、メイン演出表示部21に電源投入からのスランプグラフとともにCMP__MYカウンタの値を表示するものや、これらを表示する際に設定値なども合せて表示するものであってもよい。これにより、稼働データの概況を店員が把握しやすくなる。

【1046】

また、報知条件として、ホールメニューに含まれる「CMP__MY情報」が選択・決定されることにより成立する条件を採用した場合には、設定確認操作などによって表示されるホールメニューのトップ画面や「CMP__MY情報」が選択可能となるまでに至る画面において「電断復帰でCMP__MYカウンタの値は初期化されます」といったCMP__MYに関する参考情報を表示するものであってもよい。

【1047】

一方、有利区間払出数カウンタの値については、報知条件が成立したときであっても報知されることはない。これは、有利区間払出数カウンタの値が、電源投入という遊技店の売り上げへの影響が小さい事項によっては初期化されず、設定変更という遊技店の売り上げへの影響が大きくなる可能性を有する事項によって初期化されることに起因している。すなわち、有利区間払出数カウンタの値を遊技店の経営者が把握したところで、その値の大小に応じて、わざわざ遊技店の売り上げへの影響が大きくなる可能性を有する設定変更を行うか否かの判断に直結し難いために、有利区間払出数カウンタの値を把握したいというニーズが存在しないことが想定されるためである。

【1048】

このため、CMP__MYカウンタの値に関する情報については、報知条件が成立することにより18500などに達しているか否かにかかわらず報知して、報知された情報に基づいて遊技店側において電源遮断・電源投入するか否かを選別できるようにしつつも、有利区間払出数カウンタの値については、たとえ報知条件が成立したときであっても報知されることはない。これにより、有利区間払出数カウンタの値に関する情報を報知するための処理を無駄に行うことがなく、処理負担が増大してしまうことを未然に防止できる。

【1049】

(CMP__MYに基づく各種報知を行う報知器について)

図60などにおいては、CMP__MYに基づく各種報知を、メイン演出表示部21であるメイン表示装置210（画像を表示可能な画像表示装置）において行う例について説明したが、これに限らず、サブ表示装置220において行うものであってもよい。また、CMP__MYに基づく各種報知は、パチスロ機に搭載されているLEDにおいて行うものであってもよい。これにより、例えば、画像表示装置を搭載していないパチスロ機においてもCMP__MYに基づく各種報知を行うことができる。以下に、CMP__MYに基づく各種報知をLEDにおいて行う場合の具体例について説明する。

【1050】

図70は、遊技の進行・結果に応じた情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための2桁の7セグLEDにおいて、CMP__MYに基づく各種報知を行う場合の具体例

10

20

30

40

50

を示している。図70では、主制御回路100により制御される7セグLEDであって、例えば遊技結果に応じて払出されたメダル数を表示するとともに、AT中においては押し順ナビを表示する払出表示部（払出数ランプ）を兼用する例について説明するが、その他の情報を表示する7セグLED（例えば、情報表示装置14に含まれる7セグLED、副制御回路200により制御される7セグLEDなど）であってもよい。CMP_MYに基づく各種報知は、遊技者が認識できることが必須であるため、当該各種報知を行う7セグLEDは、大きさや配置などを含め、見えやすい態様であることや、LEDによる表示に加えて音声や効果音、ランプなどによる報知を加えることが好ましい。

【1051】

なお、主制御回路100により制御される7セグLEDにおいてCMP_MYに基づく各種報知を行う場合、図63で示したコンプリート関連報知処理は、主制御回路100のメインCPU101により実行されるものとする。この場合、例えば、図62のSA23でYESと判定されることにより図63のSA41でYESと判定され、図62のSA23でNOと判定されることにより図63のSA43においてYESと判定される。また、図63のSA45、SA48、SA49、SA63などにおいては、CMP_MYカウンタの値を参照するものとする。また、コンプリート関連報知処理がメインCPU101により実行される場合、当該コンプリート関連報知処理の制御プログラム及びデータは、メインROM102の規定外エリアに記憶されることとなる。

【1052】

図70(a)は、CMP_MYが18500に達している事前報知状態中の表示例であって、AT中であり押し順ナビが実行されて小役が入賞して8枚払出されたときの表示状態の遷移を示している。図70(a1)は、コンプリート(19000)までの残り枚数が401枚以上であって500枚以下であるときの表示例であり、LASTの頭文字である「L」と、500枚以下のうちの百の位である「5」とが表示される。

【1053】

事前報知状態中におけるCMP_MYについての定量的な変化を2桁の7セグLEDで報知する場合には、予め定められた枚数(100枚)単位で区切られた複数の範囲(1枚~100枚、101枚~200枚、…401枚~500枚)のうち、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じた数値を1桁目に表示することにより行われる。

【1054】

コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じた数値としては、各範囲内における最大枚数の百の位の数値である。このため、残り枚数が401枚~500枚のときには「L5」と表示され、残り枚数が301枚~400枚のときには「L4」と表示され、残り枚数が201枚~300枚のときには「L3」と表示され、残り枚数が101枚~200枚のときには「L2」と表示され、残り枚数が1枚~100枚のときには「L1」と表示される。

【1055】

また、事前報知状態中におけるCMP_MYについての定量的な変化は、遊技が終了(払出時には当該払出終了)してからスタートレバー7が操作されるまでのメダル投入可能時に表示される。スタートレバー7が操作されてリール回転開始されるときには、図70(a2)に示すように、事前報知が一旦非表示となる。その後、押し順ナビが行われる場合、リールの回転速度が定速に達したときに当該押し順ナビが表示される。図70(a3)では、押し順ナビとして前述した「打順1」に対応する数値として1桁目に「1」が表示されている。全リールが停止されて遊技が終了したときには、再び図70(a1)の表示状態に切り替えられる。なお、全リールが停止されてメダル払出が行われるときには、払出枚数が表示された後に図70(a1)の表示状態に切り替えられる。

【1056】

図70(a4)では、8枚払出されたときの例であり、1桁目に「8」が表示されている。メダル払出に伴いコンプリートまでの残り枚数が属する範囲に変化が生じたときには、メダル投入可能となったときに当該属する範囲に応じた数値が1桁目に表示されること

10

20

30

40

50

となる。図 70 (a) では、スタートレバー操作から遊技終了までの間において事前報知を非表示としている。これは、リール回転開始から遊技の結果が得られるまでの間において遊技者が入れ替わる蓋然性が低いためである。しかし、スタートレバー操作から遊技終了までの間においても、他の報知器などを用いて視覚的に認識できる態様で事前報知を行うものであってもよい。

【1057】

図 70 (b) は、コンプリートまでの残り枚数が 1 枚以上であって 100 枚以下であるときの表示例であって、押し順ナビが実行されず、リプレイに入賞して再遊技が作動したときの表示状態の遷移を示している。メダル投入可能時においては、図 70 (b1) に示すように、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じて「L1」が表示される。

10

【1058】

スタートレバー 7 が操作されてリール回転開始されるときには、図 70 (b2) に示すように、事前報知が一旦非表示となり、押し順ナビもされない場合であるためにリールの回転速度が定速に達したときも非表示の状態が維持される。その後、全リールが停止されて遊技が終了（リプレイ入賞して再遊技作動）したときにも、メダル払出を伴わないため図 70 (b4) に示すように非表示となる。また、再遊技作動中においては、メダル投入可能となっても図 70 (b1) に示す表示状態には遷移せず、スタートレバー 7 が操作されるまで図 70 (b4) の表示状態が維持される。

【1059】

図 70 (b) では、再遊技作動中においてはメダル投入可能となっても事前報知を非表示としている。これは、大半の遊技機においてリプレイ入賞したことを演出や LED ランプ等で遊技者に報知することから、事前報知を非表示としている間に遊技者が入れ替わる蓋然性は低く、入れ替わったとしても次の遊技者が不利益とならないためである。しかし、再遊技作動中におけるメダル投入可能な間においても、他の報知器などを用いて視覚的に認識できる態様で事前報知を行うものであってもよい。

20

【1060】

図 70 (c) は、コンプリート機能作動待機状態中の表示例である。コンプリート機能作動待機状態中においては、遊技が終了（払出時には当該払出終了）してからスタートレバー 7 が操作されるまでのメダル投入可能時に、図 70 (c) に示すように「L0」が表示される。図 70 (d) は、コンプリート機能作動状態中の表示例である。コンプリート機能作動状態中においては、図 70 (d) に示すように「CP」が表示される。なお、コンプリート機能作動状態中である旨を報知する識別子として、「CP」を例示したが、専用の識別子であればこれに限らず、例えば「Ed」などであってもよい。

30

【1061】

CMP_MY に基づく各種報知を LED において行う例について説明したが、2 桁の 7 セグ LED の表示のみからでは報知している内容を理解・把握できないことも想定される。このため、CMP_MY に基づく各種報知を LED において行う場合には、例えば腰部パネル 13 などの遊技機のパネルに、報知内容を説明するための説明表示を記載するのが好ましい。図 70 (e) は、腰部パネル 13 に記載される説明表示例を示す図である。これにより、予備知識などを有していない遊技者であっても CMP_MY に基づく各種報知の意味内容を理解・把握できる。

40

【1062】

説明表示は、各種報知の意味内容を理解・把握できる態様であれば、報知内容すべての態様について説明表示（図 70 (e) では L3、L2 についての説明表示）がされていないものであってもよい。また、文字数を減らすために「PAYOUT 表示器に表示される記号の意味 L5/L4/L3/L2/L1：コンプリートまで残り 500/400/300/200/100 枚以下 CP：コンプリート（打ち止め）」といった説明表示であってもよい。

【1063】

説明表示は、LED の表示から報知している内容を遊技者が理解・把握できるようなサイズでパネルに記載されるとともに、CMP_MY の値にかかわらず常時遊技者が認識可

50

能となる態様であることが好ましい。例えば、サイズが小さくて認識できないものや、通常時はランプを消灯させて見えないような態様とし、事前報知を開始すると同時にランプを点灯させてはっきりと見えるような態様とする仕様は避けるべきである。

【1064】

図70では、主制御回路100により制御される7セグLEDを兼用してCMP_MYに基づく各種報知を行う例について説明したが、これに限らず、副制御回路200により制御される7セグLEDにおいてCMP_MYに基づく各種報知を行うものであってもよく、CMP_MYに基づく各種報知専用のLEDを用いるものであってもよい。

【1065】

図71は、CMP_MYに基づく各種報知を行うためのLEDの例を示す図である。副制御回路200により制御されるランプ・LED類には、例えば、演出や有利状態中の純増数の報知などに用いられる4桁の7セグLEDが含まれ、遊技者が視認可能となる位置に設けられているものとする。

10

【1066】

図71(a1)は、副制御回路200により制御される4桁の7セグLEDを兼用した場合の表示例であり、図71(a2)は、腰部パネル13に記載される説明表示例を示している。4桁の7セグLEDでは、事前報知状態となるまでは演出や有利状態中の純増数の報知が行われ、事前報知状態となった後においてはCMP_MYに基づく各種報知を行う専用の報知器として用いられる。4桁の7セグLEDにおいて事前報知する場合には、4桁の7セグLEDのうち最上位桁（最も左の桁）において「L」が表示され、下位3桁においてコンプリートまでの残り枚数が常時表示される。

20

【1067】

図71(a1)では、「L500」と表示されており、コンプリートまでの残り枚数が「500」枚であることが報知されている。残り枚数は、1枚単位で更新表示される。なお、残り枚数が100未満となったときには百の位の数値として「0」を表示あるいは非表示（例えば99の場合は「L099」あるいは「L__99」と表示）とされ、10未満となったときには百の位と十の位の数値として「0」を表示あるいは非表示（例えば9の場合は「L009」あるいは「L___9」と表示）とされる。

【1068】

また、コンプリート機能作動状態中においては、上位2桁は非表示となり下位2桁において「__CP」が常時表示される。コンプリート機能作動待機状態中においては、「L000」が常時表示されるなど、予め定められた表示状態となるものであればよい。なお、各種報知を常時表示するものに限らず、例えば、遊技が終了（払出時には当該払出終了）してからスタートレバー7が操作されるまでのメダル投入可能時にCMP_MYに基づく各種報知を行い、その他の間においては本来の報知（例えば、演出や有利状態中の純増数の報知）を行うようにしてもよい。

30

【1069】

図71(b1)は、CMP_MYに基づく各種報知専用のLEDとして3桁の7セグLEDを設けた場合の表示例であり、図71(b2)は、腰部パネル13に記載される説明表示例を示している。3桁の7セグLEDは、遊技者が視認可能となる位置に設けられているものとする。3桁の7セグLEDにおいて事前報知する場合には、当該3桁においてコンプリートまでの残り枚数が常時表示される。

40

【1070】

図71(b1)では、「500」と表示されており、コンプリートまでの残り枚数が「500」枚であることが報知されている。残り枚数は、1枚単位で更新表示される。なお、残り枚数が100未満となったときには百の位の数値として「0」を表示あるいは非表示（例えば99の場合は「099」あるいは「__99」と表示）とされ、10未満となったときには百の位と十の位の数値として「0」を表示あるいは非表示（例えば9の場合は「009」あるいは「___9」と表示）とされる。

【1071】

50

また、コンプリート機能作動状態中においては、下位 2 桁において「CP」が常時表示される。なお、コンプリート機能作動待機状態中においては、「000」が常時表示されるなど、予め定められた表示状態となるものであればよい。

【1072】

図 71 (c1) は、CMP_MY に基づく各種報知専用の LED として 5 個の LED からなる報知器を設けた場合の表示例であり、図 71 (c2) は、腰部パネル 13 に記載される説明表示例を示している。5 個の LED からなる報知器は、遊技者が視認可能となる位置に設けられているものとする。

【1073】

5 個の LED からなる報知器において事前報知する場合には、予め定められた枚数（100 枚）単位で区切られた複数の範囲（1 枚～100 枚、101 枚～200 枚、…401 枚～500 枚）のうち、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じた LED を点灯させることにより行われる。図 71 (c1) に示されるように、5 個の LED が横に並べて配置されており、左側の LED から順に第 1 LED、第 2 LED、第 3 LED、第 4 LED とし、最も右側に位置する LED を第 5 LED と称した場合、コンプリートまでの残り枚数が属する範囲に応じた LED としては、残り枚数が 401 枚～500 枚のときには第 1 LED のみが点灯し、残り枚数が 301 枚～400 枚のときには第 1 LED と第 2 LED とが点灯し、残り枚数が 201 枚～300 枚のときには第 1 LED～第 3 LED が点灯し、残り枚数が 101 枚～200 枚のときには第 1 LED～第 4 LED が点灯し、残り枚数が 1 枚～100 枚のときには第 1 LED～第 5 LED のすべてが点灯するように定められている。

【1074】

また、コンプリート機能作動状態中においては、第 1 LED～第 5 LED のすべてが点滅するように定められている。なお、コンプリート機能作動待機状態中においては、第 1 LED と第 5 LED のみを点灯させるなど、予め定められた状態となるものであればよい。

【1075】

図 70 および図 71 においては、CMP_MY に基づく各種報知を LED で行う例を説明したが、図 60 での説明と同様に、当該 LED における報知に加えて、スピーカからの音（効果音＋音声、音声を伴わず効果音のみ）や、ランプの発光によっても報知するようにしてもよい。また、図 70 および図 71 においては、CMP_MY に基づく各種報知のうち、事前報知、コンプリート機能作動待機状態・コンプリート機能作動状態における報知の態様について説明したが、第 1 報知や第 2 報知についても遊技者や店員が理解し把握できる態様で行われるものとする。

【1076】

また、メイン演出表示部 21 などの画像表示装置を搭載している遊技機については、CMP_MY に基づく各種報知を、図 60 などで示したように当該画像表示装置で行うことを必須とし、画像表示装置を搭載していない遊技機に限り CMP_MY に基づく各種報知を LED で行うようにしてもよい。なお、メイン演出表示部 21 などの画像表示装置を搭載している遊技機において、CMP_MY に基づく各種報知を図 60 などで示したように当該画像表示装置で行うのであれば、これに加えて図 70 および図 71 で例示したように LED でも行ってもよい。

【1077】

また、図 70 および図 71 (c1) などでは、事前報知を残り枚数が 500 枚から 100 枚単位で報知する例について説明したが、単位数は、100 枚に限らず、50 枚や、200 枚などであってもよいが、より小さな値を設定することが好ましい。

（CMP_MY に基づく各種報知に関するその他の例および変形例）

● 図 60 で例示した CMP_MY に基づく各種報知のための報知画像は、優先的（最上位レイヤ）かつ継続的に常駐表示されるが、予め定められた条件が成立したときには、非表示とするようにしてもよい。予め定められた条件としては、例えば、遊技機にエラーが発生している旨を報知するエラー報知画面が表示されることや、設定確認操作によってホ

10

20

30

40

50

ールメニュー画面が表示されること、遊技者の演出操作によってユーザーメニュー画面が表示されることなどにより成立するものであってもよい。この場合において、エラー解除やホールメニュー終了となった後においては、CMP_MYに基づく各種報知のための報知画像を再び表示するようにしてもよい。

【1078】

また、予め定められた条件は、「ユニメモ」などの情報提供サービスにログインしているときにおいて遊技終了時にログアウトするための二次元コードを表示することなどにより成立するものであってもよい。これに関連して、情報提供サービスにログインしているときにおいて例えば強制的に遊技終了となるコンプリート機能作動状態に制御されたときには、情報提供サービスにログインしているときと異なり、図60(a)のメッセージ画像に加えて、例えば「CHANCEボタンで終了時2次元コードを表示可能です」といったメッセージ画像を表示するようにしてもよい。また、当該画面が表示されているときに、CHANCEボタンが操作されることにより、コンプリート機能作動状態中である旨を報知するメッセージ画像が非表示となり、2次元コードが表示されるとともに例えば「CHANCEボタンで表示終了」といったメッセージ画像を表示するようにしてもよい。また、2次元コードが表示されている画面でCHANCEボタンが操作されることにより、コンプリート機能作動状態中である旨を報知するメッセージ画像を含む元の画面が再表示されるようにしてもよい。

【1079】

コンプリート機能作動状態に制御されたときに限らず、CMP_MYに基づく各種報知が行われているときに、ログアウトするための二次元コードが表示されるときには、CMP_MYに基づく各種報知を非表示とし、2次元コードが表示されるようにし、CHANCEボタンが操作されることによりCMP_MYに基づく各種報知を再表示されるようにしてもよい。また、ログアウトするための二次元コードを表示する画面においても、CMP_MYに基づく各種報知を継続して表示するものであってもよく、この場合、二次元コードをCMP_MYに基づく各種報知よりも優先して（重畳させて）表示するものであってもよい。

【1080】

● 役物として複数種類のボーナスに制御可能な遊技機において、ボーナス中にCMP_MYが19000に達したときには、当該ボーナスの種類にかかわらず一律に当該ボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御する例について説明した。しかし、ボーナス中にCMP_MYが19000に達したときには、当該ボーナスの種類にかかわらず一律にコンプリート機能作動待機状態に制御せずに即座にコンプリート機能作動状態に制御するものであってもよい。ボーナス中にCMP_MYが19000に達したときに当該ボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御するか、即座にコンプリート機能作動状態に制御するかについては任意に定めることができる。

【1081】

また、ボーナス中にCMP_MYが19000に達したときには、当該ボーナスの種類に応じてコンプリート機能作動待機状態に制御するか即座にコンプリート機能作動状態に制御するかが予め定められているもの（具体的には、第1種類のボーナス中に19000に達したときには当該第1種類のボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御し、第2種類のボーナス中に19000に達したときにはコンプリート機能作動待機状態に制御せずに即座にコンプリート機能作動状態に制御するように一律に定められているもの）であってもよい。これにより、遊技機の設計の自由度を向上させることができる。

【1082】

例えば、有利度合いの高い所定ボーナス（例えば、ボーナス作動中に遊技価値が増加するボーナス）を第1種類のボーナスとし、有利度合いの低い特定ボーナス（例えば、所定ボーナスよりも作動中の遊技価値の増加数が少ないものや、ボーナス作動中に遊技価値が微増程度や現状維持程度あるいは遊技価値が減少するもの）を第2種類のボーナスとして

10

20

30

40

50

、作動したとしてもあまり有利ではない、あるいは不利なボーナス（第２種類のボーナス）の作動中の場合はすぐにコンプリート機能を作動（発動）させるのに対し、遊技者にとって有利度合いが高いボーナス（第１種類のボーナス）の作動中の場合に当該ボーナスが終了するまでコンプリート機能作動待機状態に制御してコンプリート機能の作動を待機するようにしてもよい。

【１０８３】

なお、ボーナス中にCMP_MYが１９０００に達したときに即座にコンプリート機能作動状態に制御する場合、遊技機の動作を停止するのみであり、コンプリート機能作動がボーナスの終了条件に含まれるものではない。

【１０８４】

● ボーナスには、消化したゲーム数が特定のゲーム数に達することを終了条件に含み、最終ゲームにおいてリプレイに当選して再遊技が作動した状態で終了し得るボーナス（例えば、第一種特別役物）が含まれる。このようなボーナス中において１９０００に達したときにコンプリート機能作動待機状態に制御するように定められている場合には、当該ボーナスの最終ゲームにおいてリプレイに当選して再遊技が作動した状態で終了し、実質的に再遊技を行うことができない状況が発生し得るものであってもよい。これにより、再遊技作動中か否かで処理を異ならせる必要がなく、コンプリート機能作動待機状態中にボーナスが終了したときに一律にコンプリート機能作動状態に制御することができるため、処理を複雑化させてしまうことを防止できる。

【１０８５】

● コンプリート機能作動状態に制御されるときには、図６２のSA26で示したとおり、所定時間（例えば、３０秒）に亘りセキュリティ信号が出力される。なお、セキュリティ信号出力中に設定変更等が行われてコンプリート機能作動状態が初期化されたときには、セキュリティ信号が所定時間に亘って出力されていなかったときでも、初期化後においてセキュリティ信号を再び出力する処理を行わないように構成されている。これは、セキュリティ信号が出力されることにより所定時間に満たないときであっても外部においてコンプリート機能作動状態に制御されたことを特定できるためである。これにより、コンプリート機能作動状態の初期化後においてセキュリティ信号を再び出力するといった処理が無駄に行われることや、処理が複雑化してしまうことを防止できる。

【１０８６】

● セキュリティ信号は、遊技機においてエラーが発生したときなどの他の要因によっても出力され得る信号である。このため、他の要因によりセキュリティ信号が既に出力されている最中に、コンプリート機能作動状態に制御されることも生じ得る。例えば、小役入賞に伴うメダルが払い出されていた場合には１９０００に達してコンプリート機能作動状態に制御される状況下において、ホッパーエンptyエラーが発生した（このタイミングからセキュリティ信号出力）ことによりドアを開状態としメダルを補給してエラー解除することによりメダルが払い出されてコンプリート機能作動状態に制御されることとなる。しかし、このタイミングではドアが未だ開状態であることに伴ってセキュリティ信号の出力が維持されているために、コンプリート機能作動状態に制御されるときに既にセキュリティ信号が出力されている状況が発生し得る。この場合、コンプリート機能作動状態に制御されてから所定時間（例えば、３０秒）に亘るセキュリティ信号の出力が担保されているものであれば、所定時間経過後においてもドアの開状態に伴ってセキュリティ信号の出力が継続されるものであってもよい。

【１０８７】

● 図６２では、SA23においてYESと判定されてコンプリート機能作動状態に制御された後においては、SA26以降においてループ処理が行われる例について説明したが、コンプリート機能作動状態においては、遊技の進行が不能化されるものであればよく、例えば、エラーの発生の有無を監視するエラー監視処理や、設定確認するための設定確認処理などの遊技の進行に関連しない処理が有効に実行されるものとする。このため、コンプリート機能作動状態に制御されてセキュリティ信号が所定時間に亘って出力された後に

10

20

30

40

50

、他の要因（エラー発生など）が生じた場合には、セキュリティ信号が出力される。この場合には、他の要因に応じた解除条件が成立するまでセキュリティ信号が出力されるため、所定時間以上に亘って出力されることもあり得ることとなる。

【1088】

● コンプリート機能作動状態に制御されてセキュリティ信号が出力されている最中に、電源が遮断されて再び電源投入された場合には、i) 所定時間までの残り時間に亘ってセキュリティ信号を出力するものであってもよく、ii) 再び所定時間に亘ってセキュリティ信号を出力するものであってもよく、iii) セキュリティ信号を出力しない（所定時間を計時するタイマをクリアする）ものであってもよい。

【1089】

● ボーナス中においては、ボーナス状態の遷移を外部に報せるために外部信号を出力するが、例えば、ボーナス中にCMP_MYが19000に達したときにコンプリート機能作動待機状態に制御せずに即座にコンプリート機能作動状態に制御する場合には、ボーナスの終了条件が成立せずとも当該ボーナス中の外部信号の出力を停止するようにしてもよい。これにより、ボーナス状態の遷移を外部に報せるために外部信号が長時間にわたり出力され続けてしまうことにより遊技機の電源が遮断されてしまうことを未然に防止できる。これに対して、ボーナス中に関連して出力される試験信号については、コンプリート機能作動状態に制御された場合であっても出力を維持するものであってもよい。

【1090】

● 図62のSA26で示したように、セキュリティ信号は、SA22においてコンプリート機能作動フラグがFFhであり、SA23において役物等作動中であると判定されず、実際にコンプリート機能作動状態に制御されるときに出力されるものであればよく、コンプリート機能作動フラグがFFhに設定されたが役物等作動中であるコンプリート機能作動待機状態中に出力する必要はない。

【1091】

● コンプリート機能を作動させるタイミングは、図62で示したとおり、遊技の結果が得られた後、メダルが投入可能となるまでの間であればよく、例えば、遊技の結果が得られた後、次回遊技までの待機時間が設けられている遊技機においても、メダルが投入可能となるまでの間であれば当該待機時間が経過した後のタイミングであってもよい。なお、ここで待機時間とは、例えば、全リール停止後や払出終了後などに発生する操作無効化状態（ロックやフリーズなどともいう）の時間のことなどであってもよい。

【1092】

● エラー発生中のエラー音の音量は、不正に強い遊技機づくりのために、例えば85dB以上となるように定められている。これに対して、コンプリート機能作動報知の音量は、85dB未満の音量であってもよいが、エラー音と同様に前述したように85dB以上となるように定められているものであってもよい。

【1093】

● 事前報知の開始タイミングとして、CMP_MYが18500に達したタイミングを例示したが、CMP_MYが18500に達したタイミングにおいて事前報知されているものであれば、例えば、CMP_MYが18000に達したタイミングに定められているものであってもよい。例えば、前述した第1報知を、コンプリートまで残り1000枚となったときに開始される事前報知として実行するものであってもよい。この場合には、事前報知と同じ態様で残り枚数（例えば、残り1000枚～501枚までの間）を更新表示し、その後の事前報知に繋げるような態様で実行するものであってもよい。

【1094】

なお、CMP_MYが18500に達するまでに事前報知を開始した場合であっても、遊技中断信号については、CMP_MYが18500に達したときにIF2から出力することが好ましい。

【1095】

● 事前報知は、CMP_MYが18500に達して表示した後は、制御されている遊技

10

20

30

40

50

状態やCMP_MYの値にかかわらず、継続して行うようにしてもよい。ただし、コンプリート機能作動状態となるまでに電源遮断・投入されたときには、CMP_MYが初期化されるため、事前報知されることはない。なお、CMP_MYが18500未満となった場合、18500に達しているときと同じ数値情報を事前報知してしまうと、継続的な変化が視覚化できないため、CMP_MYの値に応じて数値情報（例えば、500以上の残り枚数そのものを表示、100枚単位で表示（例えば、残り約600枚、残り約700枚など））を更新して事前報知することが好ましい。

【1096】

● 主制御回路100は、CMP_MYの値に基づいて演出抽選の割合や抽選対象となる演出の種類など演出抽選態様を異ならせるといった制御（演出管理）を行うことはなく、例えば、コンプリート機能の作動が近づいてきたときに前述したロック演出や、リール演出、疑似遊技などを発生させない、あるいは実行確率を低下させるようにするという制御を行うことはない。これにより、CMP_MYの値が遊技機の遊技性に影響を与えることを防止できる。

10

【1097】

なお、主制御回路100は、コンプリート機能の作動にかかわるCMP_MYカウンタとは別個の演出用MYカウンタ（メインRAM103の規定外RAM領域で更新されるカウンタ）を設けて、演出用MYカウンタをCMP_MYカウンタと同じカウント条件にしたがって更新させ、当該演出用MYカウンタの値に基づいて演出抽選態様を異ならせるといった制御（演出管理）を行うようにしてもよい。主制御回路100は、例えば、演出用MYカウンタの値が18000（実質的にCMP_MYの値も18000）に達している場合には、特定演出（ロック演出や、リール演出、疑似遊技など）が実行されない、あるいは実行確率を低下させるように制御してもよい。規制される対象となる特定演出は、演出用MYカウンタの値が18000に達している場合、例えば、期待値が2000枚となるロングフリーズなど、当たったとしても2000枚を獲得する前にコンプリート機能が作動してしまい、結果的に遊技者に対して損失感を抱かせてしまう虞のある演出としてもよい。

20

【1098】

また、CMP_MYの値に基づいて演出抽選態様を異ならせるといった制御（演出管理）を行う対象となる特定演出が、副制御回路200側の抽選によって管理される演出である場合、副制御回路200は、図62のSA21において出力されるCMP_MYコマンドに基づき特定される値を参照することにより、CMP_MYの値が18000に達している場合には、特定演出（例えば、期待値が2000枚となる大量ストックの報知演出）が実行されないように制御してもよい。この場合には、ある程度のストックを未報知状態で潜伏させることにより、結果的に遊技者に対して損失感を抱かせてしまうことを防止できる。

30

【1099】

● コンプリート機能を搭載する場合には、指示機能（AT）が搭載されていない遊技機（いわゆるノーマルタイプ）であっても、検定試験（試射試験）中においてコンプリート機能が作動する前に一旦中断できるようにするために、IF2から遊技中断信号を出力可能とすることが好ましい。また、IF2が遊技中断信号を出力するか判断するための情報は、毎遊技終了時に主制御回路100からメインROM102の規定内エリアの制御プログラムおよびデータを用いた処理で出力しているが、送信データの作成はメインROM102の規定外エリアの制御プログラムおよびデータを用いた処理で行うものであってもよい。

40

【1100】

● 図63のSA60～SA62では、CMP_MYが18500未満（CMP_MYが18499以下）となった場合に、有利状態中でないときには即座に事前報知を終了し、有利状態中であるときには事前報知を終了しない例について説明したが、これに限らず、CMP_MYが18500未満となった場合で、有利状態中でないときには例えばCMP

50

__MYが18480以下となった場合に事前報知を終了し、有利状態中であるときには事前報知を終了しないかあるいはCMP__MYが18480よりも小さい18400以下となった場合に事前報知を終了するようにしてもよい。

【1101】

また、図63のSA60～SA62では、有利状態中であるか否かで事前報知を終了するタイミングを異ならせる例について説明したが、これに限らず、SA61の処理を行わず、一律にSA62の処理を行って事前報知を終了させるようにしてもよく、また、一律にCMP__MYが予め定められた数（例えば18450）以下となったときにSA62の処理を行って事前報知を終了させるようにしてもよい。

【1102】

また、CMP__MYが18500に達して事前報知が開始された後に18500未満となり事前報知を終了した後において、再びCMP__MYが18500に達したときには、その都度、画像やLEDなどによる事前報知を開始するが、音声や効果音については出力するものであってもよく、出力しないものであってもよい。

【1103】

例えば、CMP__MYが18500に達して事前報知が開始された後に18500未満となり事前報知を終了した後において、再びCMP__MYが18500に達したときであっても、事前報知を終了後から再び18500に達するまでの間においてCMP__MYが予め定められた値（例えば18400）以下となっていた場合には、画像やLEDなどとともに音声や効果音を出力する事前報知を開始する一方、事前報知を終了後から再び18500に達するまでの間においてCMP__MYが予め定められた値（例えば18400）以下となっていない場合には、画像やLEDなどによる事前報知を開始するが音声や効果音については出力しないものであってもよい。これにより、有利状態中でありながら一時的に18500未満となって再び18500に達する度に音声や効果音が出力されることに対して遊技者に煩わしさを抱かせてしまうことを防止できる。

【1104】

● コンプリート機能の事前報知中に客待ちデモムービー表示をする場合、例えば、客待ちデモムービー中の間は事前報知を消去（非表示）とし、客待ちデモムービー終了後に待機画面に戻った際に事前報知を復帰（表示）させるようにしてもよい。また、待機画面で所定期間に亘り操作が無い場合において、再度客待ちデモムービーを表示する（事前報知を非表示）場合には、客待ちデモムービーを表示する期間（事前報知が非表示となる期間）よりも待機画面を表示する所定期間（事前報知が表示される期間）の方が長く定められていることが好ましい。また、客待ちデモムービー中も事前報知を継続するが、客待ちデモムービーにおいて例えばメーカーロゴ表示や、のめり込み防止表示が行われる間のみ事前報知を消去するものであってもよい。遊技者が交替してもコンプリートまでの残り枚数などを継続的に認識できるものとなるように、事前報知を非表示とする期間などについて設計することが好ましい。

【1105】

以下では、事前報知中に音量調整・光量調整など（以下、音量等）の演出調整を行える場合について説明する。メニュー画面から該当項目を選択することで、あるいは、十字キーや左右キーなどを操作した場合に音量等を調整できるものとする。ここで音量等の調整操作をした場合に、音量の大きさを示すサンプル音を出音したり、音量の大きさを示す画像（以下、音量等表示）を表示したりすることが好ましい。

【1106】

音量等表示の表示態様としては、例えば以下の5タイプが考えられる。

タイプ1：現在の画面表示の上に音量等表示をかぶせて出す（重畳させて表示）

タイプ2：音量等調整専用画面に切り替える

タイプ3：サブ画面（サブ液晶等）に表示する

タイプ4：音量等を示す画像を表示しない

タイプ5：画面なしの非液晶機で7セグに音量等の値を表示

10

20

30

40

50

まず、タイプ1の仕様では、音量等調整中も事前報知を継続して、事前報知の画像とは重畳しない位置に音量等表示を表示させてもよいし、事前報知の両像と音量等表示の少なくとも一部が重畳する態様で表示してもよい。また、音量等調整中は、一時的に事前報知の表示を中断してもよい。

【1107】

タイプ2の仕様では、音量等調整専用画面において事前報知を表示しないこととしてもよい。音量等の調整をする遊技者は、概ね遊技を続行する意思があることが多いからである。もっとも、音量等調整専用画面では事前報知を表示するものとしてもよく、この場合は前述のタイプ1の通り事前報知の画像と音量等表示は重畳しなくてもよいし、少なくとも一部が重畳してもよいし、音量等調整中は事前報知を中断してもよい。

10

【1108】

タイプ3の仕様では、メイン画面（メイン演出表示部21など）に事前報知が表示されている場合、サブ画面（サブ表示装置220など）では事前報知によるレイアウト上の影響はないため、事前報知前と同様の態様でサブ画面に音量等表示を表示すればよい。仮にサブ画面に事前報知が出る場合は、タイプ1と同じく音量等表示が事前報知と重畳しない、一部が重畳する、音量等表示が出る間は一時的に事前報知を中断するといった仕様のいずれかとすればよい。

【1109】

タイプ4の仕様では、調整操作後の音量をサンプル音の出音から判断することとなり、また、調整操作後の光量を発光手段の光り方から判断することになるため、タイプ1～3と比べるとやや不親切ではあるものの、レイアウト上の問題が発生しないというメリットもある。

20

【1110】

タイプ5の仕様では、そもそも画面がないため、画像レイアウトに関する問題は生じないが、音量等の値を示す7セグが事前報知用の7セグと兼用である場合は、音量等調整操作時は、事前報知を一時的に中断し、音量等の値を表示することが好ましい。なお、事前報知中は、音量等を示す数値を表示せず事前報知の表示を維持してもよい。

【1111】

● 図68（d）では、事前報知のメッセージ画像が、押し順ナビなどを含む所定の有利関連情報と重畳しない領域に表示される例について説明したが、これに限らず、事前報知のメッセージ画像を、押し順ナビなどを含む所定の有利関連情報と重畳し得る領域に表示されるものであってもよい。この場合は、例えば、事前報知のメッセージ画像を押し順ナビよりも優先して表示するものであってもよく、遊技者が交替しても継続的にコンプリートまでの残り枚数を認識できるものであれば押し順ナビを事前報知のメッセージ画像よりも優先して表示するものであってもよい。

30

【1112】

また、図69（d）では、事前報知のメッセージ画像が、特定演出よりも優先して表示される例について説明したが、遊技者が交替しても継続的にコンプリートまでの残り枚数を認識できるものであれば特定演出を事前報知のメッセージ画像よりも優先して表示するものであってもよい。

40

【1113】

● コンプリート機能作動フラグの値が設定変更により初期化されたときには、メイン演出表示部21などにおいて「コンプリート機能を解除しました。」といったメッセージ画像を表示するようにしてもよい。また、メッセージ画像とともに、「コンプリート機能を解除しました。」という音声も合わせて出力するようにしてもよい。これに対して、電源投入時に、例えば「コンプリート機能作動用のカウンタ(CMP_MYカウンタ)をクリアしました。」といったメッセージ画像については表示しないようにしてもよい。これにより、コンプリート機能作動の解除については明確に報知されるため操作者を安心させる一方で、CMP_MYカウンタの初期化について明確に報知しないことにより、電源遮断・電源投入を行うことで同日営業日において基準となる増加数を超えても稼働させることな

50

どを助長するおそれを極力払拭できる。

【1114】

● メインRAM103には、ボーナス中や有利区間中に使用する領域が設けられているが、コンプリート機能作動状態に制御されることを契機としては、当該ボーナス中や有利区間中に使用する領域をクリアする処理が行われるものではない。

【1115】

● 図62に示すエラー処理の制御プログラム及びデータは、メインROM102の規定内エリア（プログラムエリア、データエリアなどのエリア、規定外エリアとは異なるエリア）に記憶されている例について説明した。しかし、SA23における役物作動中か否かの判定処理は、メインROM102の規定外エリアに記憶されている制御プログラム及びデータをを用いるものであってもよい。

10

【1116】

また、図62に示すエラー処理は、主制御回路100により実行される例について説明したが、これに限らず、例えばメダル数制御回路により実行されるものであってもよい。また、この場合、CMP_MYカウンタの更新処理は、規定外エリアに記憶されている制御プログラム及びデータをを用いるものであってもよい。

【1117】

（その他）

払出数リミッタについても、同様の事前報知が行われ得るものとしてもよい。例えば、払出数リミッタのカウンタが特定枚数（例えば、2300枚）となった場合に、「払出数リミッタ作動まで残り100枚です」といった表示を演出表示部に表示することで、払出数リミッタの作動に近い旨の事前報知を行うものとすればよい。また、コンプリート機能と払出数リミッタの両方が搭載されている場合には、両方について事前報知が行われ得るものとしてもよい。例えば、上記のMYカウンタが特定枚数（例えば、18500枚）となるとともに、払出数リミッタのカウンタが特定枚数（例えば、2300枚）となった場合には、「コンプリート機能作動まで残り500枚です」といった表示とともに、「払出数リミッタ作動まで残り100枚です」といった表示を演出表示部に表示するものとすればよい。

20

【1118】

なお、この場合、そのまま遊技を続行すると、払出数リミッタが先に作動してAT状態が終了することとなるが、払出数リミッタの作動によって上記のMYカウンタは初期化（クリア）されないため、コンプリート機能作動まで残り400枚という状況は継続することになる。したがって、そのような場合には、「払出数リミッタ作動まで残り100枚です」といった表示は終了させるが、「コンプリート機能作動まで残り400枚です」といった表示は引き続き継続されるものとすればよい。この場合、上述のとおり、上記のMYカウンタの値が18500枚を下回った場合（事前報知終了の条件が事前報知開始の条件とは異なるようにした場合）は、事前報知終了の条件である枚数となった場合は事前報知が終了され得る構成としてもよいし、一度事前報知が開始された以後は、コンプリート機能作動まで事前報知を継続するものとしてもよい。

30

【1119】

ところで、コンプリート機能作動まで残り50枚、払出数リミッタ作動まで残り100枚といったように、払出数リミッタの作動よりも前にコンプリート機能が作動することが確定している状況もある。ここで、少なくともAT状態が残り50枚以上のメダル増加が確定していることを前提として、コンプリート機能作動の事前報知条件となる獲得枚数（例えば、電源投入時からの最下点を起点として18500枚以上等）及び払出数リミッタ作動の事前報知条件となる獲得枚数（例えば、有利区間開始時を起点として2300枚以上等）の両方を満たしているとする。このような状況においては、コンプリート機能作動の事前報知及び払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示する構成としてもよい。これにより、遊技者が正確に状況把握できるという効果を奏する。

40

【1120】

50

また、このような状況においては、コンプリート機能が先に作動することにより払出数リミッタが作動することはないので、コンプリート機能作動の事前報知のみを行い、払出数リミッタ作動の事前報知は行わないものとしてもよい。作動することがないリミッタに関する情報は、必ずしも遊技者にとって必要な情報ではなく、特にＡＴ状態では押し順ナビなどの報知が頻繁に行われる状況であることを考慮すると、あまり表示項目を増やさないうほうが遊技者にとって快適にＡＴ状態を消化できるともいえるからである。すなわち、情報過多となることを抑制し得るという効果を奏する。なお、後述の演出表示部非搭載機においても同様にコンプリート機能作動の事前報知と払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示しうる状況において、作動することがないリミッタに関する情報は非表示としてもよい。

10

【１１２１】

（演出表示部非搭載機でコンプリート機能作動の事前報知と、払出数リミッタ作動の事前報知を行う場合）

上述のとおり、コンプリート機能と払出数リミッタの両方が搭載される場合、演出表示部（例えば、液晶表示装置等）を設ける遊技機では、その表示画面上で、（イ）コンプリート機能作動の事前報知と、（ロ）払出数リミッタ作動の事前報知の両方を表示可能に構成することができる。

【１１２２】

ここで、演出表示部非搭載機でコンプリート機能が搭載された場合に、（イ）の事前報知を行うための工夫については上述のとおりであるが、演出表示部非搭載機においてもコンプリート機能と払出数リミッタの両方が搭載され得ることから、その場合にはさらに（ロ）の事前報知を行うための工夫をなす必要があると考えられる。以下ではそのような手法の一例について説明する。なお、上記と同様、演出表示部を設ける遊技機であっても以下の手法による事前報知が行われるものとしてもよい。

20

【１１２３】

まず、演出表示部非搭載機であっても、例えば、第１表示部（２～４桁程度の７セグメントＬＥＤ）と、これとは異なる第２表示部（２～４桁程度の７セグメントＬＥＤ）を備え、それぞれで事前報知を表示可能とする場合は、（イ）の事前報知を第１表示部に表示し、（ロ）の事前報知を第２表示部に表示するなどして、（イ）及び（ロ）を同時に表示可能とすることができる。なお、第１表示部や第２表示部としては、例えば、上記の表示手段のいずれかをそれぞれ用いることができる。また、この場合、後述の如く、識別子や表示態様を異なるものとすることができる。

30

【１１２４】

一方、演出表示部非搭載機において、複数の表示部は備えるが事前報知に用いることができる表示部は一つと定める場合や、一つの表示部しか備えていない場合、コンプリート機能作動の事前報知条件及び払出数リミッタ作動の事前報知条件の両方を満たしている状態では、（イ）又は（ロ）のどちらをどのように表示するかについて工夫が必要となる。

【１１２５】

いずれか一方を表示する場合、例えば、上述の如く、先に作動するほうの事前報知を優先して行うように構成することができる。すなわち、コンプリート機能が払出数リミッタよりも先に作動する状況下であれば（イ）の事前報知を行い、また、払出数リミッタがコンプリート機能よりも先に作動する状況下であれば（ロ）の事前報知を行うといった構成としてもよい。これにより、より好適な情報を報知し得るという効果を奏する。

40

【１１２６】

また、例えば、所定時間（例えば、１０秒など）経過ごとに、表示内容を（イ）→（ロ）、（ロ）→（イ）と切り替えるものとして、遊技者が操作することなく自然と両方の表示が視認できるものとしてもよい。なお、切り替えが発生するのは、遊技待機中（例えば、払出終了後～次遊技開始操作時まで）のみとしてもよいし、遊技中（例えば、開始操作後～払出終了時まで）としてもよいし、その両方としてもよい。また、遊技待機中は、遊技者の入れ替わりが生じ得るため、遊技待機中は（イ）の表示を（ロ）の表示よりも優先

50

的に行い（（口）は表示されない）、遊技中は（口）の表示を（イ）の表示よりも優先的に
行う（（イ）は表示されない）ものとしてもよい。あるいはその逆であってもよい。あ
るいは、いずれか一方の期間では、（イ）及び（口）の両方が上記のように切り替えら
れて表示されるものとしてもよい。

【1127】

また、例えば、時間経過ではなく遊技者の切り替え操作に基づいて（イ）と（口）の表
示を切り替え可能としてもよい。この場合、表示部がメイン側で制御されるものであれば
、例えば、遊技中のベット操作（例えば、MAXベットボタン6a押下）など遊技の進行
に影響を与えない任意の操作手段への操作に基づいて表示が切り替わるものとすればよい。

【1128】

また、表示部がサブ側で制御されるものであれば、例えば、演出用の操作部（例えば、
演出用ボタン）への操作に基づいて表示が切り替わるものとすればよい。もっとも、演出
用の操作部を設けない遊技機の場合は、メイン側で操作を検出可能な操作手段への操作（
例えば、遊技中のベット操作や、リール回転中の開始操作、あるいはリール停止後の停止
操作など。遊技の進行に影響を与えない操作）に基づいて、（これに対応する情報をサブ
側で受信したときに）表示が切り替わるものとすればよい。

【1129】

なお、表示を切り替え可能な操作は、遊技の進行に影響を与えない操作に限られない。
遊技の進行に影響を与える操作（例えば、未ベット時のベット操作、リール回転前の開始
操作、あるいはリール停止前の停止操作など）に基づいて表示が切り替わるものとしても
よい。すなわち、遊技の進行に影響を与えない操作によって表示を切り替え可能とし、遊
技者に任意のタイミングで表示を切り替えることができるようにしてもよいし、遊技の進
行に影響を与える操作によって表示を切り替え可能とし、別操作を必要とすることなく表
示を切り替えることができるようにしてもよい。いずれによっても、利便性を高め得ると
いう効果を奏する。

【1130】

また、別の報知態様としては、例えば、（イ）の事前報知は表示部で行うが、（口）の
事前報知は、例えば、スピーカから「リミッタ作動まであと500枚です。」や「リミッ
タ作動まであとわずかです。」といった音声を出音することで報知されるものとしてもよ
い。あるいは、その逆であってもよい。あるいは、上述の如く、優先されるほうの事前報
知を表示部で行う、優先されないほうの事前報知をスピーカで行うようにしてもよい。ま
た、スピーカによって事前報知を行う場合、これに替えて、あるいはこれとともにランプ
を用いることも可能である。これにより、事前報知に用いることができる表示部が一つで
あってもより多くの情報を提供できるという効果を奏する。なお、これは、事前報知の内
容を切り替え可能とする場合も同様である。

【1131】

なお、（イ）の事前報知と（口）の事前報知とで異なる識別子を表示するようにしても
よい。これにより、いずれの事前報知が行われているかをわかりやすく示すことができ
るという効果を奏する。例えば、（イ）の事前報知において、コンプリート機能作動まで残
り500枚である場合には「L500」と表示する。一方、（口）の事前報知において、
払出数リミッタ作動まで残り500枚である場合には「H500」と表示する。すなわち
、7セグメントLEDの先頭桁に表示する「L」や「H」が識別子となり、同じ残り枚数
を表示する場合でもこれらが異なる事前報知であることを認識可能とする。なお、これら
の識別子はあくまで一例である。例えば、7セグメントLEDで表示可能であって、その
表示態様から異なる事前報知が行われていることを認識可能とするものであれば、任意の
文字、数字、記号及びドットパターンなどを識別子として用いることができる。

【1132】

また、桁数に余裕があれば2桁又はそれ以上の桁で構成された識別子を用いることもで
きる。例えば、「LM」や「SHL」などといった識別子を用いてもよい。なお、1桁の識
別子を用いる場合、例えば、エラー報知と勘違いしやすい「E（イー）」、セグ表示では

10

20

30

40

50

数字と区別できない「S（エス）」（セグ表示では「5」と同じになる）、あるいは「O（オー）」（セグでは「0」と同じになる）などは、識別子として用いないようにすることが望ましい。

【1133】

また、（イ）の事前報知と（ロ）の事前報知とで異なる表示態様（ここでは、例えば色とする）を表示してもよい。これにより、いずれの事前報知が行われているかをわかりやすく示すことができるという効果を奏する。例えば、セグ表示が複数の色で表示可能な場合、（イ）の事前報知は赤色で表示し、（ロ）の事前報知は青色で表示するなどすればよい。なお、上述の識別子を異ならせる手法と、この表示態様を異ならせる手法を組み合わせ採用することもできるし、いずれかの手法のみを採用することもできる。また、例えば、一方は点灯、他方は点滅（あるいはそのパターンが異なる）といった態様にて表示態様を異ならせることも可能である。

【1134】

（イ）の事前報知と（ロ）の事前報知とを異なる識別子や表示態様で表示可能とする場合（いずれか一方のみの事前報知を行う場合であって、識別子や表示態様を特定のものとする場合を含む）には、事前報知に関する表示の見方を遊技者が確認できる構成としてもよい。例えば、（イ）の事前報知を一例とした場合、前面扉の表面の任意の位置（例えば、台座部や腰部パネル13の一部など）に、「『L O O O』はコンプリート機能までの残り枚数を意味します。」といった説明が表示されるものとすればよい。これにより、事前報知の内容がよりわかりやすくなるという効果を奏する。

【1135】

ここまで説明した事前報知のいずれかを行いうる遊技機においては、例えば、遊技を開始して急に打ち止めになるといった、打ち止めによる不測の損害発生を抑制できるという効果を奏する。

【1136】

（CMP__MYに基づく各種報知をパチンコ機で行う場合について）

パチスロ機においてCMP__MYに基づく各種報知を行う例について説明したが、前述したパチンコ機においてもMYに基づく各種報知を行うとともに当該各種報知に関連する技術事項（例えば、図60～図71などを参照して説明した技術事項）を適用するようにしてもよい。パチンコ機におけるコンプリート機能は、電源投入時からの所定期間における遊技の結果が得られたときの遊技球が最も減少したときを基準として、当該基準からの遊技球の増加数（基点からの累計数、「基準値カウンタ」）が上限数に達したときにコンプリート機能が作動して遊技の進行が不能化されるコンプリート機能作動状態に制御するものである。

【1137】

コンプリート機能作動状態においては、いわゆる始動口、作動口、および、ゲートなどが無効化され、大入賞口・電チューなどが閉鎖状態となる。なお、遊技球を発射するための制御は、不能となるものであっても、不能とはならないものであってもよい。また、払い出すべき遊技球がある場合、コンプリート機能作動状態中においても遊技球の払い出しが継続される。上限数としては、例えば、95000を例示するが、予め定められた値であれば95000に限るものではない。

【1138】

パチンコ機におけるコンプリート機能作動状態においては、制御されている遊技状態が有利状態（例えば、大当り遊技状態、小当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態など）であるか所定状態（例えば、通常状態）であるかにかかわらず（例えば、大当り遊技状態が終了した後において本来であれば確変遊技状態に制御されていたのか通常状態に制御されていたのかなどにかかわらず）、遊技を続行できないことが遊技者や遊技店に対して報知される。パチンコ機におけるコンプリート機能作動状態においては、例えば、図柄変動表示を行う画像表示装置などにおいて「コンプリート機能作動中 1日に払出可能な上限に達しました 本日は遊技終了です」といったメッセージ画像が表示される。また、パチン

10

20

30

40

50

コ機におけるコンプリート機能作動状態においては、スピーカから一定時間（例えば 10 秒）以上に亘って所定の効果音や音声が出力され、電飾 LED（枠ランプ）などが所定態様で発光される。これにより、パチンコ機においてコンプリート機能作動状態に制御されたことが報知される。

【1139】

また、パチンコ機においてコンプリート機能作動状態に制御されたときには、外部信号としてセキュリティ信号を一定時間（例えば、30 秒）に亘って出力するための処理が行われる。なお、パチンコ機がスマートパチンコ機である場合、セキュリティ信号の出力に加えて、例えば遊技価値提供装置などに対してコンプリート信号を一定時間（例えば、30 秒）に亘って出力する。コンプリート機能作動状態は、設定変更を伴う RAM クリアか、設定変更を伴わない RAM クリアのいずれか一方のクリアで初期化されるものであってもよく、いずれの RAM クリアでも初期化されるものであってもよい。

【1140】

また、基準値カウンタが 95000 に達した場合であっても、いわゆる特別電動役物または条件装置（例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態など）の作動中である場合には、作動終了時までコンプリート機能の作動を待機させるコンプリート機能作動待機状態に制御し、作動終了時にコンプリート機能作動状態に制御する。コンプリート機能作動待機状態に制御されたときには、その後の基準値カウンタの値にかかわらず（仮に一時的に 95000 未満となった場合でも）、作動終了時にコンプリート機能作動状態に制御する。なお、基準値カウンタが 95000 に達した場合には、特別電動役物等の作動中であっても即座にコンプリート機能作動状態に制御するようにしてもよい。

【1141】

パチンコ機におけるコンプリート機能作動待機状態中においては、制御されている遊技状態が有利状態（例えば、確変遊技状態など）であるか所定状態（例えば、通常状態など）であるかにかかわらず、例えば装飾図柄を変動表示させる演出表示装置などにおいて「当り終了後にコンプリート機能が作動します」などといったメッセージ画像が表示される。なお、コンプリート機能作動待機状態中に表示されるメッセージ画像は、これに限らず、例えば、「コンプリートカウンター 95000 / 95000」といった画像や、「まもなくコンプリート機能が作動します」といった画像、「コンプリート機能 作動直前！！」といった画像、「大当たり中です。遊技を継続してください。当り終了後コンプリート機能が作動します 作動した場合、本日の遊技は終了になります。」といった画像であってもよい。また、パチンコ機におけるコンプリート機能作動待機状態においては、スピーカから一定時間（例えば 10 秒）以上に亘って所定の効果音や音声が出力され、電飾 LED（枠ランプ）などが所定態様で発光されるようにしてもよい。これにより、パチンコ機においてコンプリート機能作動待機状態に制御されたことが報知される。

【1142】

パチンコ機における基準値カウンタ（MY）は、セーフ数（払出遊技球数）からアウト数（発射遊技球数）を減算した値となる。すなわち、現在の基準値カウンタの値からアウト数を減算しセーフ数を加算することにより更新される。基準値カウンタが 0 の場合、アウトがあっても減算しない。基準値カウンタの値は、電源投入時においてのみ初期化（0 が設定）される。これにより、電源投入時からの所定期間における差数を累計した累計数の最下値を基点として、当該基点からの累計数（増加数）を基準値カウンタの値から特定可能となる。なお、基準値カウンタの値は、電源投入時においても特定条件が成立しているときには初期化されないようにしてもよい。特定条件としては、例えば、エラー発生時の電断復帰時や特定の操作部への操作などにより成立する条件であってもよい。

【1143】

パチンコ機における基準値カウンタの値に関する情報は、特定の操作（例えば、設定確認操作など）により報知条件が成立したときに、所定の表示部において表示可能である。パチンコ機における基準値カウンタは、パチスロ機の CMP_MY カウンタに相当するものであり、当該値に基づいて各種報知が行われることとなる。

【1144】

パチンコ機の場合、実際に払い出された数（実払出）をカウントに用いるセーフ数とするとコンプリートによる遊技停止タイミングが遅れる可能性があるため、基準値カウンタ更新処理は、払出制御回路ではなく主制御回路にて行われ、賞球予定数をセーフ数として用いる。一方、スマートパチンコ機の場合には、基準値カウンタ更新処理を、主制御回路および払出制御回路のいずれで行うものであってもよく、払出制御回路で行う場合には「賞球予定数＝実払出」となる。基準値カウンタの減算は、アウト検出を契機として行うものであってもよく、また、発射検出を契機として行うものであってもよい。なお、発射検出を契機として基準値カウンタの減算を行う場合には、戻り球について加算を行うことにより、実際の差数とずれが生じないようにする。

10

【1145】

また、基準値カウンタが75000に達しているときには、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、試験信号としてコンプリート機能作動前信号を出力する。これにより、型式試験中にコンプリート機能が作動することにより試験続行不能となることを防止できる。

【1146】

また、パチンコ機においては、基準値カウンタが90000に達することにより、そのときに制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、事前報知状態に制御される。なお、事前報知状態に制御する基準値カウンタの値は、90000を例示するが、上限数である95000よりも小さい値であって予め一律に定められた値であれば90000に限るものではなく、より小さい85000などであってもよい。

20

【1147】

パチンコ機における事前報知状態中においては、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、例えば、演出表示装置などにおいて「コンプリート機能作動まで残り約5000発です」などといったメッセージ画像が表示される。なお、事前報知状態中に表示されるメッセージ画像は、これに限らず、例えば、「コンプリートカウンター 90012 / 95000」といったように上限数を分母とし現在の基準値カウンタの値を分子とする画像（ただし、基準値カウンタの値が95000を上回ったとしても分子は表示上95000を上回らない）や、所定数単位（例えば、500単位、あるいは1000単位）で残り数が変化する画像（例えば90000に達することにより「コンプリート作動まで残り約5000個」を表示した後、89500に達することにより「コンプリート作動まで残り約4500個」を表示するものなど）、所定数単位（例えば、500単位、あるいは1000単位）で区切られた範囲のうち残り数が属する範囲を表示する画像（例えば、90000に達することにより「コンプリート機能作動まで残り約4001個～5000個」を表示した後、89000に達することにより「コンプリート機能作動まで残り約3001個～4000個」を表示するものなど）、残り数が所定数単位（例えば、500単位、あるいは1000単位）で少なくなる毎にメーターのメモリが増えるような画像であってもよい。

30

【1148】

また、パチンコ機における事前報知状態においては、スピーカから一定時間（例えば10秒）以上に亘って所定の効果音や音声出力され、電飾LED（枠ランプ）などが所定態様で発光されるようにしてもよい。これにより、パチンコ機において事前報知状態に制御されたことが報知される。なお、パチンコ機において事前報知状態に制御されたときには、所定の試験信号やセキュリティ信号などを出力するようにしてもよい。

40

【1149】

また、パチンコ機においても以下の構成を備えるものであってもよい。基準値カウンタの値が上限数である95000に到達することにより、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、コンプリート機能作動状態あるいはコンプリート機能作動待機状態となり遊技の進行が不能化される旨が報知される。また、基準値カウンタの値が上限数よりも小さい所定数である90000に到達することにより、制御さ

50

れている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、95000までの残り数あるいは残り数に応じたメッセージ画像等を表示する事前報知が行われる。

【1150】

また、図63のSA49～SA51やSA63～SA65と同様に、基準値カウンタの値が上限数よりも小さい数であって所定数とは異なる特定数である85000や92500などに到達することにより、所定数である90000到達により表示されるメッセージ画像とは異なる報知（例えば、第1報知や、第2報知参照）を行うようにしてもよい。この場合、第1報知や第2報知は、特定数である85000や92500などに到達したときに、制御されている遊技状態が有利状態であることを条件として行われるようにしてもよい。

10

【1151】

さらに、基準値カウンタの値が特定数である85000に到達して第1報知が行われているが、未だ所定数である90000に到達しておらず事前報知が行われていないときにおいて、日時を計時する計時回路からの日時情報に基づき所定時刻（例えば、深夜2時など）を経過したと判定された場合には、基準値カウンタの値や、制御されている遊技状態が有利状態であるか所定状態であるかにかかわらず、当該第1報知を終了させるようにしてもよい。つまり、所定時刻（例えば、深夜2時など）を経過したときに第1報知が実行されているときには、当該第1報知を終了するための処理が行われるようにしてもよい。これに対して、事前報知について、所定時刻（例えば、深夜2時など）を経過したことによって当該事前報知を終了させるための処理などが行われることはない。

20

【1152】

また、パチンコ機においては、例えば、大当り遊技状態中や、大当り遊技状態に制御されたことを契機として確変遊技状態や時短遊技状態に制御されて再び大当り遊技状態に制御されることなどにより有利状態が連なる特定期間（一連の有利状態）中において計数された純増数が報知（例えば、「TOTAL:2300」等表示）されるとともに、事前報知状態中においても基準値カウンタの値に基づくコンプリート機能作動までの残り数に応じた情報が報知される。これらの報知に関して、パチンコ機においても、事前報知における残り数を第1態様で更新表示し、特定期間における純増数を第1態様とは異なる第2態様で更新表示するようにしてもよい。例えば、事前報知の第1態様としては、例えば1000単位で残り数を変化させるのに対して、特定期間における第2態様としては、計数された純増数そのものを表示するものや、100単位で純増数を変化させるものであってもよく、逆に、事前報知の第1態様としては、例えば基準値カウンタの値に基づくコンプリートまでの残り数そのものを表示するものや、100単位で残り数を変化させるのに対して、特定期間における第2態様としては、1000単位で純増数を変化させるものであってもよい。

30

【1153】

また、演出表示装置において実行される各種演出のうち、例えば大当たり当籤している可能性が高いことを報知するような特定演出（プレミアム演出などを含む）に関して、前述した特定期間（一連の有利状態）における純増数が表示されているときに当該特定演出が実行されるときには、当該純増数の表示を中断する制御または純増数画像の視認性を低下させる制御を行う一方、事前報知における残り数については特定演出が実行されるときであっても当該残り数画像の表示態様を維持したまま表示するようにしてもよい。

40

【1154】

また、基準値カウンタの値が所定数である90000に到達して事前報知が開始された後であっても、その後の遊技の進行に応じて基準値カウンタの値が所定数未満となることにより成立し得る表示終了条件が成立したときには当該事前報知を終了するようにしてもよい。また、この場合における表示終了条件は、制御されている遊技状態に応じて異なり、例えば、所定状態であるときの表示終了条件は、基準値カウンタの値が所定数未満の予め定められた数（例えば89999、89000など）となることにより成立する。一方、有利状態であるときの表示終了条件は、基準値カウンタの値が前記予め定められた数（

50

例えば 8 9 9 9 9、8 9 0 0 0 など) となっても成立しないように構成してもよく、例えば、基準値カウンタの値にかかわらず成立しないものであってもよく、また、前記予め定められた数(例えば 8 9 9 9 9、8 9 0 0 0 など)よりも小さい数(例えば、8 8 0 0 0 など)となることにより成立するものであってもよい。

〔コンプリート機能の仕様を用いた遊技機に係る発明のまとめ(付記)〕

以上説明したように、コンプリート機能の仕様を用いた遊技機では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【1 1 5 5】

従来の遊技機において、ビッグボーナスなどの大当たり中に所定条件が成立することにより、遊技機に対する操作を受け付けない打ち止め状態とし、以降における遊技の続行を規制するものがあった(例えば、特開 2 0 0 4 - 1 4 7 8 7 4 号公報参照)。

【1 1 5 6】

しかしながら、このような遊技機では、例えば、突然遊技不能となったことへの苛立ちを遊技者に抱かせてしまう虞や、打ち止め状態となっていることに気付いていない遊技者に対して遊技機が故障したのではといった誤解を抱かせてしまう虞があった。また、遊技店の店員にとっても、打ち止め状態となるタイミングが近づいていることを把握し難いために打ち止め状態となった遊技者に対するサポートを十分に行うことができない虞があった。

【1 1 5 7】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技者や遊技店の双方にとってユーザフレンドリーとなる遊技機を提供することを目的とする。

【1 1 5 8】

上記目的を達成するために、本実施形態では以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【1 1 5 9】

(1) 遊技価値(例えば、メダル、遊技球、クレジット、特典など)を消費して遊技を進行し、当該遊技の進行に応じて遊技価値を付与可能な遊技機(例えば、パチスロ機、パチンコ機、メダルレス遊技機など)において、

消費した遊技価値(例えば、ベットに用いたメダル、発射した遊技球など)と付与された遊技価値(例えば、払い出されたメダル・遊技球など)とに基づく差数を累計した累計数を特定する累計数特定手段(例えば、図 6 1 の S A 0 3 ~ S A 0 5、C M P _ M Y カウンタ、基準値カウンタなど)と、

所定期間(例えば、電源投入されてからの期間)における前記累計数の最下値を基点とし、当該基点からの累計数が上限数(例えば、パチスロ機: 1 9 0 0 0、パチンコ機: 9 5 0 0 0 など)に到達することにより、遊技の進行を不能化する遊技不能化手段(例えば、遊技を進行するための操作・検出が無効化、始動口・作動口・ゲートなどが無効化、大入賞口・電チューなどが閉鎖状態など)と、

制御されている間において付与される遊技価値よりも消費する遊技価値の方が大きくなる所定状態(例えば、通常状態)と、制御されている間において消費する遊技価値よりも付与される遊技価値の方が大きくなる有利状態(例えば、パチスロ機: A T やボーナスなどの遊技者がメダルを増加させることができる状態、パチンコ機: 大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態など)とを含む複数種類の状態のいずれかに御可能な状態制御手段(例えば、主制御回路により遊技状態を制御するための処理)と、

前記状態制御手段により前記所定状態に制御されているか前記有利状態に制御されているかにかかわらず前記基点からの累計数が前記上限数に到達することにより、前記遊技不能化手段により遊技の進行が不能化される旨の不能化報知を行う不能化報知手段(例えば、図 6 0 (a)、図 6 0 (b)、図 6 2 の S A 2 4、S A 2 8、図 6 3 の S A 4 1 ~ S A 4 4 など)と、

前記状態制御手段により前記所定状態に制御されているか前記有利状態に制御されているかにかかわらず、前記基点からの累計数が前記上限数よりも小さい所定数(例えば、パ

10

20

30

40

50

チスロ機：１８５００、パチンコ機：９００００など）に到達することにより、前記上限数までの残り数に応じた数値情報を特定可能とする事前報知を行うことが可能な事前報知手段（例えば、図６０（ｃ）、図６０（ｄ）、図７０、図７１、図６２のＳＡ２１、図６３のＳＡ４５～ＳＡ４８など）とを備える。

【１１６０】

このような構成によれば、制御されている遊技状態にかかわらず遊技の進行が不能化されるまでの残り数に応じた数値情報が報知されて、遊技者および店員双方が把握可能となる。このため、急に遊技の進行が不能化されてしまう場合よりも、遊技者の苛立ちを例えば事前報知が行われている期間に亘って分散させつつ遊技機が故障したのではといった誤解をまねくことも防止できる。また、残り数に応じて店員がサポート対応の段取りを前もって検討等することができるために、遊技の進行が不能化された遊技機で遊技していた遊技者に対するサポート力を高めることができる。

10

【１１６１】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記基点からの累計数が前記上限数よりも小さい数であって前記所定数とは異なる特定数（例えば、パチスロ機：１８０００、１８７５０、パチンコ機：８５０００、９２５００などに到達することにより、前記数値情報とは異なる特定情報（例えば、第１報知、第２報知など）を報知可能な特定報知手段（例えば、図６３のＳＡ４９～ＳＡ５１、ＳＡ６３～ＳＡ６５など）を備える。

【１１６２】

20

このような構成によれば、遊技店に多数の遊技機が設置されていることなどに起因して、店員が事前報知を見逃したり失念してしまったりすることや店員間の連携・調整の不足により、遊技の進行が不能化された遊技機で遊技していた遊技者に対するサポートを行うことができない、あるいは遅れてしまうことを極力防止できる。

【１１６３】

（３） 上記（２）の遊技機において、

前記特定報知手段は、前記基点からの累計数が前記特定数に到達したときには、前記有利状態に制御されていることを条件として前記特定情報を報知可能である（例えば、図６３のＳＡ５０、ＳＡ６４など）。

【１１６４】

30

このような構成によれば、基点からの累計数がその後も増加する可能性が高いときに絞って特定情報を効率的に報知できる。

【１１６５】

（４） 上記（２）または（３）の遊技機において、

前記基点からの累計数が前記特定数に到達したときではなく前記所定数に到達したときに遊技中断信号を外部に出力可能な信号出力手段（例えば、図６１のＳＡ０８～ＳＡ１０、図６２のＳＡ２９～ＳＡ３１など）を備える。

【１１６６】

このような構成によれば、基点からの累計数が所定数に到達していることを外部において特定可能となる。その結果、例えば遊技中断信号を試験信号として出力する場合には、試射試験中においても遊技の進行が不能化されるタイミングが近づいていることを報知可能となり不能化される前に一旦中断できるため、実際に遊技の進行が不能化されてしまい当該不能化を解除（初期化）する手間を生じさせてしまうことを未然に防止できる。

40

【１１６７】

（５） 上記（２）または（３）の遊技機において、

日時を計時する計時手段（例えば、サブＲＴＣなど）を備え、

前記特定報知手段は、前記特定情報を報知しているときにおいて前記計時手段が計時する日時に基づいて特定条件が成立したときに、当該特定情報の報知を終了し（例えば、電源投入されたまま深夜２時を経過したときに第１報知を終了する処理）など、

前記事前報知手段は、前記事前報知を行っているときには、前記計時手段が計時する日

50

時に基づいて前記特定条件が成立したときであっても当該事前報知を継続して行う（例えば、電源投入されたまま深夜２時を経過したときであっても事前報知を継続する処理）。

【１１６８】

このような構成によれば、基点からの累計数が初期化されないときであっても、計時される日時に基づいて特定条件が成立したときには特定情報の報知について終了させる一方、事前報知については継続される。このため、特定情報が報知されることにより遊技者に対して必要以上に警戒感を抱かせてしまい当該遊技機の稼働率を低下させてしまうことを防止しつつ、事前報知が行われているときには当該事前報知が継続されることにより遊技の進行の不能化が間近に迫っている状況であることを確実に報知して遊技者に不利益を生じさせてしまうことを防止できる。

【１１６９】

（６） 上記（１）の遊技機において、

前記有利状態に制御されてからの特定期間（例えば、ボーナス、ＡＴ、ボーナスやＡＴを含む一連の期間など）における累計数を報知する特定期間累計数画像を表示可能な特定期間累計数表示手段（例えば、図６８（ａ）のＴＯＴＡＬを表示するための処理など）を備え、

前記事前報知手段は、前記数値情報として、前記上限数までの残り数を報知する残り数画像を表示可能であり、当該残り数画像を遊技の進行に応じて第１態様で更新表示し、

前記特定期間累計数表示手段は、前記特定期間累計数画像を遊技の進行に応じて前記第１態様とは異なる第２態様で更新表示する（例えば、図６８（ｄ）、図６９（ａ）～（ｃ）など）。

【１１７０】

このような構成によれば、残り数画像と特定期間累計数画像とについて、ともに累計数であり遊技の進行・結果などに応じて更新される点で共通しているものの、更新表示の態様を異ならせることによって、両者の区別が付きやすくなり遊技者を混乱させてしまうことを防止できる。

【１１７１】

（７） 上記（６）の遊技機において、

遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特定演出を実行するための処理）を備え、

前記特定期間累計数表示手段は、前記特定演出が実行されるときに前記特定期間累計数画像の表示を中断する制御または前記特定期間累計数画像の視認性を低下させる制御を行う一方、前記事前報知手段は、前記特定演出が実行されるときであっても前記残り数画像の表示態様を維持したまま表示する（例えば、図６９（ｄ）、図６９（ｅ）など）。

【１１７２】

このような構成によれば、特定演出が実行されるときに、特定期間累計数画像の表示を中断する制御または特定期間累計数画像の視認性を低下させる制御が行われることにより、特定演出を遊技者が極力視認できるようにしつつも、残り数画像については表示態様を維持したまま表示されるため、当該残り数画像を非表示にするものなどと比較して、遊技者の心情を逆なでしてしまうことを極力防止できる。

【１１７３】

（８） 上記（１）の遊技機において、

前記事前報知手段は、前記基点からの累計数が前記所定数に到達して前記事前報知が開始された後であっても前記累計数が前記所定数未満となることにより成立し得る表示終了条件が成立したときには前記事前報知を終了し（例えば、図６３のＳＡ６２など）、

前記所定状態であるときの表示終了条件は、前記基点からの累計数が前記所定数未満の予め定められた数となることにより成立する一方、前記有利状態であるときの表示終了条件は、前記基点からの累計数が前記予め定められた数となっても成立しない（例えば、図６３のＳＡ６１など）。

【１１７４】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、基点からの累計数が所定数未満となった場合において、制御されている遊技状態が有利状態である場合には一時的に所定数未満となった状況であるとして事前報知を継続するのに対し、所定状態である場合には再び所定数に到達する可能性が低い状況であるとして累計数が所定数未満の予め定められた数となることにより事前報知を終了することができる。その結果、事前報知の終了直後において再び所定数に到達して事前報知が再開されることや、基点からの累計数が低下して上限数までの残り数が増えていく傾向にあるにもかかわらずいつまでも事前報知が継続して行われることを極力防止できる。

【1175】

(9) 上記(1)の遊技機において、

開始条件が成立することにより有利区間に制御し、当該有利区間における累計数（例えば、有利区間払出数カウンタ）が区間上限数に到達することにより当該有利区間を終了する有利区間制御手段（例えば、有利区間に制御するための処理など）を備え、

前記所定期間における前記基点からの累計数は、電源が遮断された後に電源投入されたときに、特定条件が成立していないときには初期化される一方で特定条件が成立しているときには初期化されないのに対し（例えば、RAM異常以外のエラー発生時、特定の操作部への操作時など予め定められた条件が成立しているときにはCMP_MYカウンタが初期化されない）、前記有利区間における累計数は、電源が遮断された後に電源投入されることのみによっては前記特定条件が成立していないときであっても初期化されない（例えば、有利区間払出数カウンタは電源が遮断された後に電源投入されることのみによっては初期化されない）。

【1176】

このような構成によれば、所定期間における基点からの累計数については電源投入されたときであっても特定条件が成立しているか否かにより初期化するか否かを異ならせることができるため、利便性を向上させることができる。これに対して、有利区間における累計数については電源投入されることのみによっては特定条件が成立しているときのみならず特定条件が成立していないときであっても初期化されないため、処理を複雑化することなくかつ有利区間における上限ゲーム数とのバランスを担保することにより一の有利区間中における射幸性を適正に抑制できる。

【1177】

(10) 上記(9)の遊技機において、

前記特定条件は、電源が遮断されたときにエラーが発生していたことにより成立する条件を含む。

【1178】

このような構成によれば、エラーが発生したときに当該エラー解除に併せて電源遮断して電源投入する方が望ましい状況となった場合であっても、所定期間における基点からの累計数を初期化せずに電源投入できるため、利便性を向上させることができる。

【1179】

(11) 上記(1)の遊技機において、

開始条件が成立することにより有利区間に制御し、当該有利区間における累計数（例えば、有利区間払出数カウンタ）が区間上限数に到達することにより当該有利区間を終了する有利区間制御手段（例えば、有利区間に制御するための処理など）を備え、

前記所定期間における前記基点からの累計数に関する情報は、報知条件が成立することにより前記所定数に到達しているか否かにかかわらず報知可能である一方、前記有利区間における累計数に関する情報は、前記報知条件が成立したときであっても報知不可能である（例えば、特定の操作などにより、CMP_MYカウンタの値に関する情報については報知可能である一方、有利区間払出数カウンタの値については報知不可能）。

【1180】

このような構成によれば、報知条件が成立することによって報知される基点からの累計数に関する情報に基づいて遊技店側において電源遮断・電源投入するか否かを選別できる

10

20

30

40

50

ようにして利便性を向上させることができる。これに対して、有利区間における累計数に関する情報については、たとえ報知条件が成立したときであっても報知されることはないため、有利区間における累計数に関する情報を報知するための処理を無駄（不必要）に行うことがなく、処理負担が増大してしまうことを未然に防止できる。

【1181】

（音量調整について）

上述のとおり、本実施形態では、少なくとも遊技者によるユーザーメニュー上の操作によってスピーカ群から出力される音の音量を調整可能としていたが、これに加え、遊技店側でも音量調整を可能にする構成としてもよい。例えば、遊技店側のメニュー画面であるホールメニューで「音量設定」が選択できるようにし、ここで音量レベルを選択できるようにする。そして、選択可能な音量レベルのうち少なくとも1つは、仮に遊技者がユーザーメニュー上の操作で最大音量を設定したとしても概ね所定の音量値（例えば、85db）を超えない音量とすることが可能な音量レベルとする。

【1182】

このようにすれば、大きな音を好む遊技者が最大音量で遊技したとしても、近くの遊技者の遊技環境のみならず、遊技店の店員や近隣の住民等の生活環境にも配慮した遊技機を提供することができるという効果を奏する。なお、遊技店側が音量レベルを設定可能な態様はこれに限られない。例えば、筐体内部や背面にスライドスイッチやボリュームスイッチ等の物理的なスイッチを設け、そのスイッチを操作することにより、所望の音量レベルが選択され得るようにしてもよい。

【1183】

【12．第2の遊技機】

続いて、図72～図115を参照して、パチスロ機1の別仕様について、これを「第2の遊技機」として説明する。なお、図72～図115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71の各図で説明された実施形態が適用される。

【1184】

第2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列の図柄を結ぶラインのうち、左リール3Lの中段、中リール3Cの下段、右リール3Rの下段を結ぶ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の中段の単位図柄表示領域、中リール3Cの下段の単位図柄表示領域、及びリール3Rの下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。また、第2の遊技機であるパチスロ機1では、3枚掛けのみ対象となっている。

【1185】

【12-1．遊技状態の遷移フロー】

初めに、図72を参照しながら、第2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。

【1186】

【12-1-1．基本的な遊技状態の遷移フロー】

第2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」と記す場合がある。）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」と記す場合がある。）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。それゆえ、第2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）の有無などに基づいて遊技状態を管理する。

【1187】

具体的には、図72に示すように、主制御回路100は、ビッグボーナス役（後述の当籤役名「F__択1枚役A」+「F__BB」，「F__択1枚役B」+「F__BB」，「F__

10

20

30

40

50

「F__目押し役」+「F__BB」，「F__リーチ目役」+「F__BB」，「F__BB」の当籤役を構成する図柄組合せ名「C__BB」の図柄組合せ）の当籤／作動（入賞）の有無などに基づいて、「RT0」、「RT1」、「RT2」と称する3種類の遊技状態を管理する。

【1188】

なお、RT0は、ビッグボーナス役に非当籤であり、かつ、ビッグボーナスが作動していない状態である。また、RT2は、ビッグ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、ビッグボーナス役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。RT1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。RT0，RT1，RT2は、遊技に係る当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なり、第2の遊技機であるパチスロ機1では、RT0の再遊技確率は8978／65536であり、RT1の再遊技確率は8982／65536であり、RT2の再遊技確率は0／65536である（図82参照）。

【1189】

設定変更がされると（移行条件（0）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をRT0～RT2からRT0に移行させる。第4の遊技機であるパチスロ機1では、RT0，RT1，RT2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、つまり、無限RT状態であり、RT状態間の移行は次のように制御される。

【1190】

RT0においてビッグボーナス役が当籤役として決定され、決定された当該遊技でビッグボーナス役が非表示であると、主制御回路100は、遊技状態をRT0からRT1に移行させる。具体的には、後述する当籤役名「F__払1枚役A」+「F__BB」，「F__払1枚役B」+「F__BB」，「F__払1枚役C」+「F__BB」，「F__払1枚役D」+「F__BB」，「F__目押し役」+「F__BB」，「F__リーチ目役」+「F__BB」，「F__BB」の当籤役のいずれかに当籤し、当籤した当該遊技で後述する図柄組合せ名「C__BB」の図柄組合せが有効ラインに揃わないと（移行条件（1）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をRT0からRT1に移行させる。

【1191】

第2の遊技機であるパチスロ機1では、引き込み優先順位は、再遊技役（優先順位1）、入賞役（優先順位2）、ボーナス役（優先順位3）の順となっている。第2の遊技機であるパチスロ機1では、RT1において、各リール3L，3C，3Rの図柄配列、当該遊技で有効ラインに揃うことが許容される当該遊技で当選した当選役や持越し中の「C__BB」などの図柄組合せ、引き込み優先順位などにより、持越し中の図柄組合せ名「C__BB」の図柄組合せが有効ラインに揃うことがないように設計されている。このため、一旦遊技状態がRT1になると、設定変更が行われない限り、遊技状態がRT1に滞在し続けるようになっている。

【1192】

また、RT0においてビッグボーナス役が当籤役として決定され、決定された当該遊技でビッグボーナス役が表示されると、主制御回路100は、遊技状態をRT0からRT2に移行させる。具体的には、後述する当籤役名「F__払1枚役A」+「F__BB」，「F__払1枚役B」+「F__BB」，「F__払1枚役C」+「F__BB」，「F__払1枚役D」+「F__BB」，「F__目押し役」+「F__BB」，「F__リーチ目役」+「F__BB」，「F__BB」の当籤役のいずれかに当籤し、当籤した当該遊技で後述する図柄組合せ名「C__BB」の図柄組合せが有効ラインに揃うと（移行条件（2）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をRT0からRT2に移行させる。なお、第2の遊技機であるパチスロ機1では、各リール3L，3C，3Rの図柄配列、当該遊技で有効ラインに揃うことが許容される当該遊技で当選した当選役の図柄組合せ、引き込み優先順位などにより、図柄組合せ名「C__BB」の図柄組合せが有効ラインに揃う可能性があるのは、後述

する当籤役名「F__折1枚役A」+「F__BB」、「F__折1枚役B」+「F__BB」、「F__折1枚役C」+「F__BB」、「F__折1枚役D」+「F__BB」、「F__目押し役」+「F__BB」、「F__リーチ目役」+「F__BB」、「F__BB」の当籤役のうち、後述する当籤役名「F__BB」の当籤役に当籤した場合に限られる。

【1193】

また、RT2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（3）が成立すると）、主制御回路100は、遊技状態をRT2からRT0に移行させる。ここで、本実施形態では、RT2の終了契機となる規定枚数は、「14枚」である。

【1194】

〔12-2. 図柄配置テーブル〕

メインROM102には、図柄配置テーブルが記憶されており、図73を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類（各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ）との対応関係を規定する。

【1195】

なお、第2の遊技機であるパチスロ機1では、各リールには、図柄「赤7」「青7」「BAR1」「BAR2」「プラム」「オレンジ」「チェリー1」「チェリー2」「blankA」及び「blankB」の10種類の図柄が表示されている。

【1196】

〔12-3. 図柄組合せの内容（図柄組合せテーブル）〕

メインROM102には、図柄組合せの内容（図柄組合せテーブル）が記憶されており、図74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74において、「図柄組合せ」欄は、左リール3L、中リール3C、右リール3Rが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される左リール3L、中リール3C、右リール3Rの図柄を示し、「図柄組合せ名」欄は、対応する「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの1又は複数の図柄と、中央欄に図示している中リール3Cの1又は複数の図柄と、右欄に図示している右リール3Rの1又は複数の図柄との組み合わせからなる図柄の組合せをまとめた名称（図柄組合せ名）を示す。また、「配当」欄は、対応する「図柄組合せ」欄が示す図柄組合せが有効ラインに表示された際に付与される配当を規定する。

【1197】

「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__BB」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、図柄組合せ名「C__BB」に係る図柄組合せは「BAR2」「チェリー2」「BAR1」である。図柄組合せ名「C__BB」に係る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RT2（ビッグボーナス）に移行する（図72参照）。

【1198】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__リプレイA」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__リプレイA」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「BAR1」／「BAR2」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankA」／「blankB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している中リール3Rの図柄「BAR1」／「オレンジ」／「blankA」とを組み合わせた12通りである。なお、図柄組合せ名「S__リプレイA」に係る図柄組合せは、左リール3Lの上段、中リール3Cの上段、右リール3Rの上段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せ、または、左リール3Lの上段、中リール3Cの上段、右リール3Rの下段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せである。

【1199】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__リプレイB」に係る図柄組合せが有効

10

20

30

40

50

ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。図柄組合せ名「S__リプレイB」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blank A」／「blank B」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「BAR1」／「blank A」とを組み合わせた4通りある。なお、図柄組合せ名「S__リプレイB」に係る図柄組合せは、左リール3Lの下段、中リール3Cの上段、右リール3Rの上段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せである。

【1200】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__リプレイC」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__リプレイC」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blank A」／「blank B」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「青7」とを組み合わせた2通りある。なお、図柄組合せ名「S__リプレイC」に係る図柄組合せは、左リール3Lの中段、中リール3Cの上段、右リール3Rの中段に図柄「オレンジ」「オレンジ」「オレンジ」が表示される図柄組合せである。

10

【1201】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__15枚役A」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__15枚役A」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blank A」／「blank B」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた2通りである。

20

【1202】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__15枚役B」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__15枚役B」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「オレンジ」とを組み合わせた1通りである。

30

【1203】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__15枚役C」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__15枚役C」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた1通りである。

【1204】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__15枚役D」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__15枚役D」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「青7」とを組み合わせた1通りである。

40

【1205】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__15枚役E」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__15枚役E」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「青7」と

50

を組み合わせた1通りである。

【1206】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__15枚役F」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__15枚役F」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「オレンジ」とを組み合わせた1通りである。

【1207】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__15枚役G」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__15枚役G」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた1通りである。

【1208】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__15枚役H」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__15枚役H」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「チェリー1」／「チェリー2」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「青7」とを組み合わせた2通りである。

【1209】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__15枚役I」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__15枚役I」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「青7」とを組み合わせた1通りである。

【1210】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__15枚役J」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__15枚役J」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」／「青7」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankA」／「blankB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「青7」とを組み合わせた4通りである。

【1211】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__3枚役A」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「S__3枚役A」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」／「青7」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankA」／「blankB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「赤7」／「チェリー1」とを組み合わせた8通りである。

【1212】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__3枚役B」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「S__3枚役B」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」／「青7」／「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「チェリー1」／「チェリー2」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「オレンジ」とを組み合わせた6通りである。

【1213】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__3枚役C」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「S__3枚役C」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「赤7」／「チェリー1」とを組み合わせた2通りである。

【1214】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__3枚役D」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3枚のメダルが払い出される。図柄組合せ名「S__3枚役D」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankA」／「blankB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「オレンジ」とを組み合わせた2通りである。

10

【1215】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役A」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役A」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「BAR1」／「BAR2」／「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankA」／「blankB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「赤7」／「青7」／「チェリー1」とを組み合わせた18通りである。

20

【1216】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役B」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役B」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」／「青7」／「BAR2」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「赤7」／「チェリー1」とを組み合わせた6通りである。

【1217】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役C」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役C」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」／「青7」／「BAR2」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「赤7」／「チェリー1」とを組み合わせた6通りである。

30

【1218】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役D」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役D」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「BAR1」／「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「チェリー1」とを組み合わせた2通りである。

40

【1219】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__1枚役E」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__1枚役E」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「赤7」とを組み合わせた1通りである。

50

【1220】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__1枚役F」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__1枚役F」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「チェリー1」とを組み合わせた1通りである。

【1221】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__1枚役G」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__1枚役G」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankA」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた1通りである。

10

【1222】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__1枚役H」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__1枚役H」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた1通りである。

20

【1223】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役I」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役I」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「青7」／「BAR2」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「赤7」とを組み合わせた2通りである。

【1224】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役J」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役J」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「青7」／「BAR2」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「チェリー1」とを組み合わせた2通りである。

30

【1225】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役K」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役K」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「青7」／「BAR2」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankA」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた2通りである。

40

【1226】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役L」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役L」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「青7」／「BAR2」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「blankB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた2通りである。

【1227】

50

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役M」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役M」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「プラム」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「ブランクA」／「ブランクB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「オレンジ」とを組み合わせた2通りである。

【1228】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役N」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役N」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「BAR1」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「ブランクA」／「ブランクB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた2通りである。

10

【1229】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役O」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役O」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」／「青7」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「ブランクA」／「ブランクB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「BAR1」／「ブランクA」とを組み合わせた8通りである。

20

【1230】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役P」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役P」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「ブランクA」／「ブランクB」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Cの図柄「ブランクA」とを組み合わせた2通りである。

【1231】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「C__1枚役Q」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「C__1枚役Q」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「チェリー1」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「プラム」とを組み合わせた1通りである。

30

【1232】

また、「図柄組合せ名」欄の図柄組合せ名「S__1枚役R」に係る図柄組合せが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。図柄組合せ名「S__1枚役R」に係る図柄組合せは、「図柄組合せ」欄での左欄に図示している左リール3Lの図柄「赤7」／「青7」／「プラム」／「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での中央欄に図示している中リール3Cの図柄「プラム」／「オレンジ」と、「図柄組合せ」欄での右欄に図示している右リール3Rの図柄「BAR1」／「ブランクA」とを組み合わせた16通りである。

40

【1233】

【12-4. 当籤役名と図柄組合せ名との対応表（図柄組合せ決定テーブル）】

メインROM102には、当籤役名と図柄組合せ名との対応表（図柄組合せ決定テーブル）が記憶されており、図75～図78を参照して、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75および図76はRT0およびRT1での3枚賭けの場合に用いられる図柄組合せ決定テーブルであり、図77および図78はRT2での3枚賭けの場合に用いられる図柄組合せ決定テーブルである。

【1234】

50

図柄組合せ決定テーブルは、各種当籤役を示す当籤役名と、各当籤役名に対応付けられた、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに対応する図柄組合せ名との対応関係を規定する。すなわち、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。

【1235】

図柄組合せ決定テーブル中の「図柄組合せ名」欄に記載の「●」印は、「当籤役名」欄の当籤役名の当籤役に当籤した場合に、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに対応する図柄組合せ名を示す。

【1236】

第2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、当籤役、遊技状態（RT0～RT2）およびリールの停止順序に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が当籤役として決定された場合に、RT0およびRT1での3枚賭けの場合に用いられる図75および図76又はRT2での3枚賭けの場合に用いられる77および図78に示す決定した当籤役の当籤役名と対応関係にある図柄組合せ名に係る図柄組合せを表示可能とするようにリール回転停止制御を行う。なお、図75および図76、並びに、77および図78に示す対応表では、決定された当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せに対応する図柄組合せ名を「●」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名の図柄組合せであっても表示されないことがある。

【1237】

【12-5. 当籤役と当籤役グループとの対応関係】

メインROM102には、当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表（当籤役番号－当籤役名－当籤役グループ番号データ）、および、当籤役グループ番号と当籤役グループ名との対応表（当籤役グループデータ）とが記憶されており、図79を参照して、当籤役番号－当籤役名－当籤役グループ番号データについて説明し、図80を参照して、当籤役グループデータについて説明する。図79に示す当籤役番号－当籤役名－当籤役グループ番号データは、当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応関係を規定する。また、図80に示す当籤役グループデータは、当籤役グループ番号と当籤役グループ名との対応関係を規定する。

【1238】

図79および図80の図示から、当籤役グループ番号「0」の当籤役グループ名「その他」の当籤役グループは、当籤役番号「0」の当籤役名「ハズレ」、当籤役番号「1」の当籤役名「F__オレンジリブA」、当籤役番号「2」の当籤役名「F__オレンジリブB」、当籤役番号「3」の当籤役名「F__オレンジリブC」、当籤役番号「4」の当籤役名「F__RB中15枚」、当籤役番号「15」の当籤役名「F__3枚役」、当籤役番号「20」の当籤役名「F__目押し役」＋「F__BB」、当籤役番号「21」の当籤役名「F__リーチ目役」＋「F__BB」、当籤役番号「22」の当籤役名「F__BB」の各当籤役を含む。

【1239】

また、当籤役グループ番号「1」の当籤役グループ名「択役」の当籤役グループは、当籤役番号「5」の当籤役名「F__択プラムA213」、当籤役番号「6」の当籤役名「F__択プラムA231」、当籤役番号「7」の当籤役名「F__択プラムA312」、当籤役番号「8」の当籤役名「F__択プラムA321」、当籤役番号「9」の当籤役名「F__択プラムB213」、当籤役番号「10」の当籤役名「F__択プラムB231」、当籤役番号「11」の当籤役名「F__択プラムB312」、当籤役番号「12」の当籤役名「F__択プラムB321」の各当籤役を含む。

【1240】

また、当籤役グループ番号「2」の当籤役グループ名「左プラム」の当籤役グループは、当籤役番号「13」の当籤役名「F__左プラム」の当籤役を含む。

【1241】

また、当籤役グループ番号「3」の当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グループ

プは、当籤役番号「14」の当籤役名「F__チェリー」の当籤役を含む。

【1242】

また、当籤役グループ番号「4」の当籤役グループ名「規定チェリー」の当籤役グループは、規定チェリー書き換え抽籤の抽籤結果が「規定チェリー書き換え」である場合に、当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グループを書き換えたものである。

【1243】

〔12-6. RT状態で当籤可能な当籤役〕

メインROM102には、RT状態で当籤可能な当籤役の表（RT当籤可能当籤役データ）が記憶されており、図81を参照して、RT状態（RT0～RT2）で当籤可能な当籤役について説明する。

【1244】

図81のRT当籤可能当籤役データの「RT状態（RT0～RT2）」欄に記載の「○」印は、RT状態（RT0～RT2）において当籤可能な当籤役名の当籤役を示す。

【1245】

RT0では、当籤役名「F__オレンジリブB」、「F__オレンジリブC」、「F__択プラムA213」、「F__択プラムA231」、「F__択プラムA312」、「F__択プラムA321」、「F__択プラムB213」、「F__択プラムB231」、「F__択プラムB312」、「F__択プラムB321」、「F__左プラム」、「F__チェリー」、「F__3枚役」、「F__択1枚役A」+「FBB」、「F__択1枚役B」+「FBB」、「F__択1枚役C」+「FBB」、「F__択1枚役D」+「FBB」、「F__目押し役」+「FBB」、「F__リーチ目し役」+「FBB」、「FBB」の当籤役が当籤可能である。

【1246】

RT1では、当籤役名「F__オレンジリブA」、「F__オレンジリブB」、「F__オレンジリブC」、「F__択プラムA213」、「F__択プラムA231」、「F__択プラムA312」、「F__択プラムA321」、「F__択プラムB213」、「F__択プラムB231」、「F__択プラムB312」、「F__択プラムB321」、「F__左プラム」、「F__チェリー」、「F__3枚役」、「F__択1枚役A」+「FBB」、「F__択1枚役B」+「FBB」、「F__択1枚役C」+「FBB」、「F__択1枚役D」+「FBB」、「F__目押し役」+「FBB」、「F__リーチ目し役」+「FBB」の当籤役が当籤可能である。

【1247】

RT2では、当籤役名「はずれ」、「F__RB中15枚」、「F__リーチ目し役」+「FBB」の当籤役が当籤可能である。

【1248】

〔12-7. 内部抽籤テーブル〕

メインROM102には、当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルが記憶されており、図82を参照して、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（RT0～RT2）毎に設けられ、当籤役番号と、当籤役と、当籤役が決定されときの抽籤値との対応関係を設定値（設定1～設定6）毎に規定する。ここで、図82（a）～（c）の各内部抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「65535」のうち、各当籤役名の当籤役が決定される乱数の個数が示される。なお、RT0では、図82（a）のRT0用の内部抽籤テーブルが参照され、RT1では、図82（b）のRT1用の内部抽籤テーブルが参照され、RT2では、図82（c）のRT2用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1249】

RT1においては、「F__3枚役」～「F__オレンジリブA」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、「F__BB」の持越中のRT1において内部抽籤テーブルを用いた抽籤で「F__オレンジリブA」が選択された場合は「F__赤BB」+「F__オレンジリブA」が最終的な当籤役として決定される。

【1250】

10

20

30

40

50

〔12-8. 指示モニタを用いた押し順の報知〕

メインROM102には、当籤役に当選した場合に指示モニタを用いた押し順の報知に関わる表（押し順報知データ）が記憶されており、図83を参照して、押し順報知データについて説明する。押し順報知データは、非AT中のRT0、非AT中のRT1、AT中のRT0、AT中のRT1の各々に関して、当籤役に関する当籤役名の当籤役各々に対して、指示指示モニタを用いた押し順の報知に関わる情報を規定する。なお、ATは前兆B中に当籤するGSB、BG、BCを含み、非ATはこれ以外の状態を含む。図83の押し順報知データ中の「指示モニタの表示」欄の「0」は、左リール3L、中リール3C、右リール3Rを停止させるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を報知しないことを意味する。「指示モニタの表示」欄の「1」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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を報知することを意味する。また、「指示モニタの表示」欄の「2」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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を報知することを意味する。また、「指示モニタの表示」欄の「3」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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を報知することを意味する。また、「指示モニタの表示」欄の「4」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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を報知することを意味する。

〔1251〕

〔12-9. RT状態及び押し順に応じた当籤沢の配当〕

第2の遊技機であるパチスロ機1では、当籤可能な当籤役はRT状態（RT0～RT2）毎に規定されており（図81参照）、当籤役に属する図柄組合せは当籤役毎に規定されている（（図75～図78参照）。当籤役毎に有効ラインに揃う図柄組合せは左リール3L、中リール3C、右リール3Rを停止させるストップボタン8L、8C、8Rの押し順に応じて規定されており、図84を参照して、左リール3L、中リール3C、右リール3Rを停止させるストップボタン8L、8C、8Rの押し順に応じて有効ラインに揃う図柄組合せについて説明する。

〔1252〕

図84中の「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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を意味する。また、「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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を意味する。また、「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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を意味する。また、「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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を意味する。また、「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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を意味する。また、「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となるストップボタン8L、8C、8Rの押し順を意味する。

〔1253〕

図84中の「-」は抽籤対象となっていないことを意味する。例えば、「-」が記されている当籤役名「F_オレンジリブA」の当籤役はRT0では抽籤対象となっていない。図84中の「RP」は配当として再遊技を付与する図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図84中の「1枚」は配当として1枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図84中の「15枚」は配当として15枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図84中の「3枚」は配当として3枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図84

中の「1枚」は配当として1枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図84中の「1枚or0枚」は配当として1枚のメダルが払い出される図柄組合せが有効ラインに揃うか、配当（1枚、3枚、15枚、RP、BB）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。図84中の「BB入賞or0枚」はBB入賞となる図柄組合せが有効ラインに揃うか、配当（1枚、3枚、15枚、RP、BB）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃うことを意味する。

【1254】

例えば、RT1で当籤役名「F__オレンジリブB」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「1-2-3」、「1-3-2」、「2-1-3」、「2-3-1」、「3-1-2」、「3-2-1」のいずれの押し順であっても、当籤役名「F__オレンジリブB」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__リプレイA」、「S__リプレイB」、「S__リプレイC」の図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

10

【1255】

また、RT1で当籤役名「F__択プラムA213」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「1-2-3」、「1-3-2」、「2-3-1」、「3-1-2」、「3-2-1」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「F__択プラムA213」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__1枚役A」、「S__1枚役B」、「S__1枚役D」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「2-1-3」の押し順であったときは、当籤役名「F__択プラムA213」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__15枚役A」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

20

【1256】

また、RT1で当籤役名「F__左プラム」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「1-2-3」、「1-3-2」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「F__左プラム」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__15枚役A」、「C__15枚役J」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「2-1-3」、「2-3-1」、「3-1-2」、「3-2-1」の押し順のいずれかであったときは、当籤役名「F__左プラム」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__1枚役B」、「S__1枚役C」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

【1257】

また、RT1で当籤役名「F__チェリー」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「1-2-3」、「1-3-2」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「F__チェリー」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__3枚役A」～「S__3枚役D」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「2-1-3」、「2-3-1」、「3-1-2」、「3-2-1」の押し順のいずれかであったときは、当籤役名「F__チェリー」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__1枚役R」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

30

【1258】

また、RT0で当籤役名「F__択1枚役A」+「F__BB」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「1-2-3」、「1-3-2」のいずれかの押し順であったときは、当籤役名「F__択1枚役A」+「F__BB」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__1枚役A」、「C__1枚役E」、「C__1枚役G」に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。一方、「2-1-3」、「2-3-1」、「3-1-2」、「3-2-1」の押し順のいずれかであったときは、当籤役名「F__択1枚役A」+「F__BB」の当籤役に属する図柄組合せ名「S__1枚役A」、「C__1枚役E」、「C__1枚役G」に属する図柄組合せのいずれかが有効ラインに揃うか、配当（1枚、3枚、15枚、RP、BB）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃う。

40

【1259】

また、RT0で当籤役名「F__BB」の当籤役が役抽籤結果で当籤した場合、「1-2-3」、「1-3-2」、「2-1-3」、「2-3-1」、「3-1-2」、「3-2-1」の押し順のいずれかであったときは、当籤役名「F__BB」の当籤役に属する図柄組合せのいずれかが必ず有効ラインに揃うようになっている。

50

ー 1」のいずれの押し順であっても、当籤役名「F __ B B」の当籤役に属する図柄組合せ名「C __ B B」に属する図柄組合せが有効ラインに揃う（B B入賞）か、配当（1枚、3枚、15枚、R P、B B）が得られない図柄組合せが有効ラインに揃う。

【1260】

【12-10．シナリオグループ抽籤テーブル】

メインROM102には、シナリオグループを決定する際に参照されるシナリオグループ抽籤テーブルが記憶されており、図85を参照して、シナリオグループ抽籤テーブルについて説明する。シナリオグループ抽籤テーブルは、抽籤結果（シナリオグループA～シナリオグループB）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図85のシナリオグループ抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「65535」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

10

【1261】

【12-11．シナリオ抽籤テーブル】

メインROM102には、シナリオを決定する際に参照されるシナリオ抽籤テーブルが記憶されており、図86および図87を参照して、シナリオ抽籤テーブルについて説明する。シナリオ抽籤テーブルは、抽籤結果（シナリオ01～シナリオ48）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を設定値（設定1～設定6）毎に規定する。ここで、図86および図87それぞれのシナリオ抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「65535」のうち、各シナリオが決定される乱数の個数が示される。なお、シナリオグループAがシナリオグループ抽籤で決定された場合には、図86のシナリオグループA用のシナリオ抽籤テーブルが参照され、シナリオグループBがシナリオグループ抽籤で決定された場合には、図87のシナリオグループB用のシナリオ抽籤テーブルが参照される。

20

【1262】

【12-12．シナリオ書き換え抽籤テーブル】

メインROM102には、シナリオをシナリオ02に書き換えるか否かを決定する際に参照されるシナリオ書き換え抽籤テーブルが記憶されており、図88を参照して、シナリオ書き換え抽籤テーブルについて説明する。シナリオ書き換え抽籤テーブルは、抽籤結果（書き換えなし、シナリオ02）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図88のシナリオ書き換え抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

30

【1263】

【12-13．高確1MAP位置抽籤テーブル】

メインROM102には、高確1とするMAPの位置を決定する際に参照される高確1MAP位置抽籤テーブルが記憶されており、図89を参照して、高確1MAP位置抽籤テーブルについて説明する。高確1MAP位置抽籤テーブルは、シナリオ（シナリオ01～シナリオ48）毎に、抽籤結果（なし、1回目__01～1回目__13）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図89の高確1MAP位置抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。ここで、図89の高確1MAP位置抽籤テーブル中の抽籤結果の「1回目__〇〇」の「〇〇」の部分が高確1とするMAPの位置を示す。

40

【1264】

【12-14．高確2MAP位置抽籤テーブル】

メインROM102には、高確2とするMAPの位置を決定する際に参照される高確2MAP位置抽籤テーブルが記憶されており、図90を参照して、高確2MAP位置抽籤テーブルについて説明する。高確2MAP位置抽籤テーブルは、シナリオ（シナリオ01～シナリオ48）毎に、抽籤結果（なし、2回目__01～2回目__13）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図90の高確2MAP位置抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。図90の高確2MAP位置抽籤テーブル中の抽籤結果の「2回目__□□」の「□□」の部分が高確2とするMAPの位置を示す。

50

【1265】

【12-15. GSB連ランク抽籤テーブル】

メインROM102には、GSB連ランクを決定する際に参照されるGSB連ランク抽籤テーブルが記憶されており、図91を参照して、GSB連ランク抽籤テーブルについて説明する。GSB連ランク抽籤テーブルは、抽籤結果（ランク0～ランク4）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図91のGSB連ランク抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【1266】

【12-16. TS種別0～TS種別5__前兆移行抽籤テーブル】

メインROM102には、前兆の種類を決定する際に参照されるTS種別0__前兆移行抽籤テーブルが記憶されており、図92～図95を参照して、TS種別0__前兆移行抽籤テーブルについて説明する。TS種別0__前兆移行抽籤テーブルは、TS種別0において用いられる前兆移行抽籤テーブルであり、当籤役グループ番号（0（その他）、1（択役）、2（左プラム）、3（通常チェリー）、4（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、BG前兆、BC前兆、RUSH前兆、GSB連前兆）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図92～図95のTS種別0__前兆移行抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。なお、TS種別0において、低確である場合には、図92の低確用のTS種別0__前兆移行抽籤テーブルが参照され、高確1である場合には、図93の高確1用のTS種別0__前兆移行抽籤テーブルが参照され、高確2である場合には、図94の高確2用のTS種別0__前兆移行抽籤テーブルが参照され、天井である場合には、図95の天井用のTS種別0__前兆移行抽籤テーブルが参照される。

【1267】

なお、TS種別1～TS種別5のそれぞれについても、低確用、高確1用、高確2用、天井用のTS種別1__前兆移行抽籤テーブル～TS種別5__前兆移行抽籤テーブルが用意されており、これらはメインROM102に記憶されている。低確用、高確1用、高確2用、天井用のTS種別1__前兆移行抽籤テーブル～TS種別5__前兆移行抽籤テーブルは、低確用、高確1用、高確2用、天井用のTS種別0__前兆移行抽籤テーブルと同様に、当籤役グループ番号（0（その他）、1（択役）、2（左プラム）、3（通常チェリー）、4（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、BG前兆、BC前兆、RUSH前兆、GSB連前兆）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。

【1268】

【12-17. 初期ATレベル抽籤テーブル】

メインROM102には、初期のATレベルを決定する際に参照される初期ATレベル抽籤テーブルが記憶されており、図96を参照して、初期ATレベル抽籤テーブルについて説明する。初期ATレベル抽籤テーブルは、シナリオ（シナリオ01～シナリオ48）毎に、抽籤結果（ATレベル0～ATレベル7）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図96の初期ATレベル抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【1269】

【12-18. ATレベル昇格抽籤テーブル】

メインROM102には、ATレベルの昇格を決定する際に参照されるATレベル昇格抽籤テーブルが記憶されており、図97を参照して、ATレベル昇格抽籤テーブルについて説明する。ATレベル昇格抽籤テーブルは、当籤役グループ番号（0（その他）、1（択役）、2（左プラム）、3（通常チェリー）、4（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、昇格）と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。抽籤結果が「昇格」の場合ATレベルを1ランクアップさせる。ここで、図97のATレベル昇格抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【1270】

【12-19. 前兆ゲーム数抽籤テーブル】

メインROM102には、前兆ゲーム数を決定する際に参照される前兆ゲーム数抽籤テーブルが記憶されており、図98を参照して、前兆ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。前兆ゲーム数抽籤テーブルは、状態（BG__一般、BC__一般、RUSH__一般、GSB連__一般、フェイク__RUSH中、BG__RUSH中、BC__RUSH中、パンク待機）毎に、抽籤結果（前兆ゲーム数0回～5回）と、抽籤結果が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図98の前兆ゲーム数抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。なお、「〇〇__一般」の「〇〇」前兆は「前兆種別__一般中」記憶領域に記憶されている前兆に対応し、10「□□__RUSH中」の「□□」前兆およびパンク待機は「前兆種別__RUSH中」記憶領域に記憶されている前兆に対応する。

【1271】

【12-20. RUSH昇格抽籤テーブル】

メインROM102には、RUSHに昇格するか否かを決定する際に参照されるRUSH昇格抽籤テーブルが記憶されており、図99を参照して、RUSH昇格抽籤テーブルについて説明する。RUSH昇格抽籤テーブルは、当籤役グループ番号（0（その他）、1（択役）、2（左プラム）、3（通常チェリー）、4（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、BG前兆、BC前兆、RUSH昇格）と、抽籤結果が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図99のRUSH昇格抽籤テーブルは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数値の数を示す。なお、図99では、抽籤結果として「BG前兆」「BC前兆」も図示しているが、第2の遊技機であるパチスロ機1では抽籤結果が「BG前兆」「BC前兆」となることはない。20

【1272】

【12-21. RUSH開始時ナビ回数抽籤テーブル】

メインROM102には、RUSH開始時のナビ回数を決定する際に参照されるRUSH開始時ナビ回数抽籤テーブルが記憶されており、図100を参照して、RUSH開始時ナビ回数抽籤テーブルについて説明する。RUSH開始時ナビ回数抽籤テーブルは、ATレベル（ATレベル0～ATレベル7）毎に、抽籤結果（ナビ回数0回、32回、48回、72回、96回、120回、144回、168回、192回、216回、240回）と、抽籤結果が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図100のRUSH開始時ナビ回数抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。30

【1273】

【12-22. RUSH中__RUSH中疑似BNS抽籤テーブル】

メインROM102には、疑似BNSを決定する際に参照されるRUSH中__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルが記憶されており、図101を参照して、RUSH中__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルについて説明する。RUSH中__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルは、当籤役グループ番号（0（その他）、1（択役）、2（左プラム）、3（通常チェリー）、4（規定チェリー））毎に、抽籤結果（ハズレ、フェイク__RUSH中、BG__RUSH中、BC__RUSH中）と、抽籤結果が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図101のRUSH中__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。40

【1274】

【12-23. 疑似BNS終了時__RUSH中疑似BNS抽籤テーブル】

メインROM102には、疑似BNSを決定する際に参照される疑似BNS終了時__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルが記憶されており、図102を参照して、疑似BNS終了時__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルについて説明する。疑似BNS終了時__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルは、抽籤結果（ハズレ、フェイク__RUSH中、BG__RU50

SH中、BC__RUSH中)と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図102の疑似BNS終了時__RUSH中疑似BNS抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【1275】

【12-24. RUSHパンク時BC書き換え抽籤テーブル】

メインROM102には、RUSHパンク時にBCに書き換えるかを決定する際に参照されるRUSHパンク時BC書き換え抽籤テーブルが記憶されており、図103を参照して、RUSHパンク時BC書き換え抽籤テーブルについて説明する。RUSHパンク時BC書き換え抽籤テーブルは、抽籤結果(ハズレ、BC書き換え)と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図103のRUSHパンク時BC書き換え抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

10

【1276】

【12-25. 補償モード移行抽籤テーブル】

メインROM102には、補償モードへ移行するか否かを決定する際に参照される補償モード移行抽籤テーブルが記憶されており、図104を参照して、補償モード移行抽籤テーブルについて説明する。補償モード移行抽籤テーブルは、補償レベル(補償レベル0～補償レベル7)毎に、抽籤結果(ハズレ、補償モード移行)と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。抽籤結果が「補償モード移行」である場合に、補償モードへの移行が決定される。ここで、図104の補償モード移行抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

20

【1277】

【12-26. 補償モード中ATレベル昇格抽籤テーブル】

メインROM102には、補償モード中においてATレベルを昇格するか否かを決定する際に参照される補償モード中ATレベル昇格抽籤テーブルが記憶されており、図105を参照して、補償モード中ATレベル昇格抽籤テーブルについて説明する。補償モード中ATレベル昇格抽籤テーブルは、ATレベル(ATレベル0～ATレベル7)毎に、抽籤結果(ハズレ、昇格)と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。抽籤結果が「昇格」である場合にATレベルを1ランクアップさせる。ここで、図105の補償モード中ATレベル昇格抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

30

【1278】

【12-27. 補償モード時ナビ回数抽籤テーブル】

メインROM102には、補償モード時のナビ回数を決定する際に参照される補償モード時ナビ回数抽籤テーブルが記憶されており、図106を参照して、補償モード時ナビ回数抽籤テーブルについて説明する。補償モード時ナビ回数抽籤テーブルは、ATレベル(ATレベル0～ATレベル7)毎に、抽籤結果(0回、32回、48回、72回、96回、120回、144回、168回、192回、216回、240回)と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図106の補償モード時ナビ回数抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

40

【1279】

【12-28. 規定チェリー書き換え抽籤テーブル】

メインROM102には、当籤役グループ名「通常チェリー」(当籤役グループ番号「3」)の当籤役グループを当籤役グループ名「規定チェリー」(当籤役グループ番号「4」)の当籤役グループに書き換えるか否かを決定する際に参照される規定チェリー書き換え抽籤テーブルが記憶されており、図107を参照して、規定チェリー書き換え抽籤テーブルについて説明する。規定チェリー書き換え抽籤テーブルは、抽籤結果(ハズレ、規定チェリー書き換え)と、抽籤結果が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。ここで、図107の規定チェリー書き換え抽籤テーブルでは、乱数の範囲「0」～「255」

50

」のうち、各抽籤結果が決定される乱数の個数が示される。

【1280】

【12-29. シナリオ関連データテーブル】

メインROM102には、決定されたシナリオに応じてシナリオ関連データ（MAPゲーム数、天井MAP数、GSB総回数、TS種別、補償レベル、TY値__疑似BNS初期値、TY値__RUSH初期値）を決定する際に参照されるシナリオ関連データテーブルが記憶されており、図108を参照して、シナリオ関連データテーブルについて説明する。シナリオ関連データテーブルは、シナリオ（シナリオ00～シナリオ48）毎に、MAPゲーム数、天井MAP数、GSB総回数、TS種別、補償レベル、TY値__疑似BNS初期値、TY値__RUSH初期値を規定する。なお、MAPゲーム数、天井MAP数、GSB総回数、TS種別、補償レベル、TY値__疑似BNS初期値、TY値__RUSH初期値の詳細については後述する。

10

【1281】

【12-30. TY値__上乘せ1～上乘せ2データテーブル】

メインROM102には、高確MAP1消化後に上乘せするTY値を決定する際に参照されるTY値__上乘せ1データテーブル、および、高確MAP2消化後に上乘せするTY値を決定する際に参照されるTY値__上乘せ2データテーブルが記憶されており、図109および図110を参照して、TY値__上乘せ1データテーブルおよびTY値__上乘せ2データテーブルについて説明する。TY値__上乘せ1データテーブルおよびTY値__上乘せ2データテーブルは、シナリオ（シナリオ00～シナリオ48）毎に、疑似BNSおよびRUSHそれぞれに応じて高確MAP1消化後に上乘せするTY値および高確MAP1消化後に上乘せするTY値を規定する。なお、TY値の詳細については後述する。

20

【1282】

【12-31. 補償ポイントデータテーブル】

メインROM102には、非AT時およびAT時それぞれで補償ポイントを決定する際に参照される補償ポイントデータテーブルが記憶されており、図111および図112を参照して、補償ポイントデータテーブルについて説明する。補償ポイントデータテーブルは、当籤役番号（当選役番号「0」（当選役名「ハズレ」）～当選役番号「21」（当選役名「F__リーチ目役」+「F__BB」））毎に、補償ポイント数を規定する。なお、非AT時である場合には、図111の非AT時用の非AT時__補償ポイントデータテーブルが参照され、AT時である場合には、図112のAT時用のAT時__補償ポイントデータテーブルが参照される。なお、ATは前兆B中に当籤するGSB、BG、BCを含み、非ATはこれ以外の状態を含む。

30

【1283】

【12-32. 前兆ポイント数データテーブル】

メインROM102には、押し順の指示無し時および指示有り時それぞれで前兆ポイント数を決定する際に参照される前兆ポイント数データテーブルが記憶されており、図113および図114を参照して、前兆ポイント数データテーブルについて説明する。前兆ポイント数データテーブルは、当籤役番号（当選役番号「0」（当選役名「ハズレ」）～当選役番号「21」（当選役名「F__リーチ目役」+「F__BB」））毎に、前兆ポイント数を規定する。なお、押し順の指示が無い場合には、図113の指示無し時用の指示無し時__前兆ポイント数データテーブルが参照され、押し順の指示が有る場合には、図114の指示有り時用の指示有り時__前兆ポイント数データテーブルが参照される。

40

【1284】

【12-33. 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および図116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。遊技状態の遷移フローの各処理は主制御回路100により実行される。なお、図115は、遊技状態の遷移フローであり、図116は、図113の各遷移条件をリスト表示したものである。

【1285】

50

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_択プラムA213」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、RT1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。なお、この実施形態では、RT1において、押し順プラム（「F_択プラムA213」、「F_択プラムA231」、「F_択プラムA312」、「F_択プラムA321」、「F_択プラムB213」、「F_択プラムB231」、「F_択プラムB312」、「F_択プラムB321」）のいずれか当籤した場合に、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が設けられている（図83参照）。疑似ボーナスの種類としては、押し順プラムのいずれかに当籤したときに15枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される回数が30回になるまで継続する第1疑似ボーナス（BG）と、押し順プラムのいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知される回数が6回になるまで継続する第2疑似ボーナス（BC）と、押し順プラムのいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知される回数が1回または2回になるまで継続する疑似シングルボーナス（GSB）とが設けられている。各疑似ボーナス（BG、BC、GSB）については後述する。

【1286】

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～RT2）間の遷移のみならず、押し順役（例えば「F_択プラムA213」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。

【1287】

本実施形態では、主制御回路100は、RT0、RT1において、非有利区間である「通常（非有利区間）」、それぞれ有利区間である「一般（有利区間）」、「前兆A」、「前兆B」、「第1疑似ボーナス（BG）」、「第2疑似ボーナス（BC）」、「RUSH」を個別の遊技状態（出玉状態）として管理する。なお、疑似シングルボーナス（GSB）については、出玉状態としては管理せず、「前兆B」または「RUSH」の遊技状態において、後述するGSB表示許可フラグの設定により管理する。

【1288】

（通常（非有利区間））

「通常（非有利区間）」は、押し順役（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）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）」はRT0、RT1のいずれかで構成されている。

【1289】

通常（非有利区間）では、毎遊技で行われる役抽籤結果に応じて有利区間に移行させるか否かが決定される。具体的には、通常（非有利区間）のRT0では、当籤役名「F_オレンジリブB」、「F_オレンジリブC」、「F_択プラムA213」、「F_択プラムA231」、「F_択プラムA312」、「F_択プラムA321」、「F_択プラムB213」、「F_択プラムB231」、「F_択プラムB312」、「F_択プラムB321」、「F_左プラム」、「F_チェリー」、「F_3枚役」、「F_択1枚A」＋「F_BB」、「F_択1枚B」＋「F_BB」、「F_択1枚C」＋「F_BB」、「F_択1枚D」＋「F_BB」、「F_目押し役」＋「F_BB」、「F_リーチ目役」＋「F_BB」、「F_BB」の当籤役いずれかに当籤したときに、有利区間に移行すると決定される。また、通常（非有利区間）のRT1では、当籤役名「F_オレンジリブB」、「F_オレンジリブC」、「F_択プラムA213」、「F_択プラムA231」、「F_択プラムA312」、「F_択プラムA321」、「F_択プラムB213」、「F_択プラムB231」、「F_択プラムB312」、「F_択プラムB321」、「F_左プラム」、「F_チェリー」、「F_3枚役」、「F_択1枚A」＋「F_BB」、「F_択1枚B」＋「F_BB」、「F_択

1枚C」+「F_BB」、「F_択1枚D」+「F_BB」、「F_目押し役」+「F_BB」、「F_リーチ目役」+「F_BB」の当籤役いずれかに当籤したときに、有利区間に移行すると決定される。ただし、通常（非有利区間）のRT2では、役抽籤の結果のいかんに関わらず、有利区間に移行すると決定されることはない。

【1290】

なお、通常（非有利区間）で有利区間に移行すると決定された場合は、次の遊技から一般（有利区間）に移行する。有利区間の終了条件は、（i）有利区間の継続ゲーム数が上限値（有利区間カウンタ＝4000）に到達した場合、（ii）差数カウンタが有利区間開始時の値よりも2400大きくなった場合、（iii）第1疑似ボーナス遊技状態（BG）が終了した場合（RUSH中に当籤した場合、および、当該ボーナス遊技状態（BG）中のRUSH昇格抽籤に当選した場合を除く）、（iv）第2疑似ボーナス遊技状態（BC）が終了した場合（RUSH中に当籤した場合、および、当該ボーナス遊技状態（BC）中のRUSH昇格抽籤に当選した場合を除く）、（v）遊技状態（RUSH）が終了した場合を含む。

【1291】

ここで、非有利区間から有利区間への移行が決定されると、有利区間カウンタの値を初期値「0」に設定する。その後の有利区間の毎ゲームで有利区間カウンタを1加算し、有利区間カウンタを1加算し、有利区間カウンタの値が4000に到達すると、次ゲームから非有利区間の遊技となる。

【1292】

また、非有利区間から有利区間への移行が決定されると、差数カウンタの値を初期値（第2の遊技機であるパチスロ機1では例えば初期値＝11849）に設定する。その後の有利区間の毎ゲームで差数カウンタの値から1遊技当たりのメダル投入枚数（第2の遊技機であるパチスロ機1では1遊技当たりのメダル投入枚数＝3）を減算し、差数カウンタの値に実際に払い出されるメダル払出枚数を加算する。なお、配当として「RP」が得られたゲームではメダル払出枚数を0とし、配当として「RP」が得られたゲームの次ゲームでは1遊技当たりのメダル投入枚数を0として、差数カウンタの更新が行われる。更新後の差数カウンタの値が初期値＋規定値（第2の遊技機であるパチスロ機1では例えば規定値＝2400）を超えた場合、次ゲームから非有利区間の遊技となる。

【1293】

また、この実施形態では、有利区間の移行時に複数種類（シナリオ01～シナリオ48）のシナリオの中から一のシナリオが決定され、当該決定されたシナリオに基づいて当該有利区間が運営される。各シナリオには、

- （a）MAPゲーム数（1つのMAPのゲーム数）、
 - （b）天井MAP数（天井に到達するまでのMAP数）、
 - （c）GSB総回数（当該有利区間における疑似シングルボーナス（一般中に当籤した疑似シングルボーナス）の上限回数）、
 - （d）前兆移行抽籤テーブルの選択に使用されるTS種別、
 - （e）後述する補償モードへの移行のし易さを示す補償レベル、
 - （f）当該有利区間の第1、第2疑似ボーナス遊技状態（BG、BC）において許容されるナビ回数（有利な押し順の報知回数）の初期的な上限値を示すTY値_疑似BNS初期値、
 - （g）当該有利区間の遊技状態（RUSH）中において許容されるナビ回数の初期的な上限値を示すTY値_RUSH初期値
- の（a）～（g）の項目の値が予め定められている（図108に一例を示すシナリオ関連テーブル参照）。

MAPゲーム数は、当籤役グループ番号「1」の当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役の当籤回数であり、各MAPにおいてシナリオの種類に応じて決められた回数（MAPゲーム数）の当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに

属する当籤役名の当籤役に当籤すると当該シナリオ内の次のMAPに移行する。天井MAP数は、強制的に第1、第2疑似ボーナス遊技状態（BG、BC）または遊技状態（RUSH）に移行する天井が設定されるMAP数であり、例えば、天井MAP数が「2」に設定された場合は、2番目のMAPが天井MAPになり、当該天井MAPが終了すると、前兆移行抽籤で当籤していない場合であっても、強制的に第1、第2疑似ボーナス遊技状態（BG、BC）または遊技状態（RUSH）に移行する。

【1294】

なお、第1、第2疑似ボーナス遊技状態（BG、BC）において許容されるナビ回数（有利な押し順の報知回数）の初期的な上限値（TY値_疑似BNS初期値）がシナリオの種類に応じて決まっているが、これはシナリオの種類によって、第1、第2疑似ボーナス遊技状態（BG、BC）で付与される遊技媒体（メダル）の総数がおおよそ決められているということを意味する。同様に、遊技状態（RUSH）中において許容されるナビ回数の初期的な上限値（TY値_RUSH初期値）がシナリオの種類に応じて決まっているが、これは、シナリオの種類によって、遊技状態（RUSH）で付与される遊技媒体（メダル）の総数がおおよそ決められていることを意味する。さらに、疑似シングルボーナス（一般中に当籤した疑似シングルボーナス）の上限回数（GSB総回数）がシナリオの種類に応じて決まっているが、これは、シナリオの種類によって、一般中（有利区間）で疑似シングルボーナスによって付与される遊技媒体（メダル）の総数がおおよそ決められていることを意味する。つまり、シナリオの種類によって、当該有利区間で付与される遊技媒体（メダル）の上限がおおよそ決まっている。

【1295】

また、天井MAPの最終ゲームでは、第1、第2疑似ボーナス遊技状態（BG、BC）または遊技状態（RUSH）に移行し、それが終了すると非有利区間に移行する。したがって、シナリオの種類によって定められたMAPゲーム数と天井MAP数により、当該有利区間の継続ゲーム数の上限がおおよそ決まっている。有利区間の継続ゲーム数の上限が定まると、当該有利区間の遊技媒体の減少量の下限が管理できる。つまり、この第2の遊技機であるパチスロ機1では、シナリオの種類によって、遊技媒体の増加量の上限と、減少量の下限がおおよそ管理できるように構成されている。

【1296】

なお、有利区間に移行すると決定された場合は、図85に示すシナリオグループ抽籤テーブルを用いたシナリオグループ抽籤が行われる。シナリオグループ抽籤は、シナリオ抽籤で用いられるシナリオ抽籤テーブルの種類を決定する抽籤であり、当該抽籤によりシナリオグループAかシナリオグループBのいずれかに決定される。

【1297】

有利区間に移行すると決定された場合は、シナリオグループ抽籤で決まったシナリオグループに対応したシナリオ抽籤テーブル（シナリオグループ抽籤でシナリオグループAに決まった場合は図86に一例を示すシナリオグループA用のシナリオ抽籤テーブル、シナリオグループ抽籤でシナリオグループBに決まった場合は図87に一例を示すシナリオグループB用のシナリオ抽籤テーブル）の現設定（設定1から設定6のいずれか）部分を用いてシナリオ抽籤が行われる。この第2の遊技機であるパチスロ機1では、シナリオの種類（シナリオ番号）として、シナリオ01～シナリオ48が予め定められている。シナリオグループA用のシナリオ抽籤テーブルでは、シナリオ01～48のうち、シナリオ05、シナリオ07、シナリオ08、シナリオ21、シナリオ22、シナリオ24、シナリオ27、シナリオ32～シナリオ34、シナリオ38、シナリオ45を除くシナリオのいずれかに決定されるように抽籤値データが設定されている。一方、シナリオグループB用のシナリオ抽籤テーブルでは、シナリオ01～48のうち、シナリオ05、シナリオ07、シナリオ08、シナリオ21、シナリオ22、シナリオ24、シナリオ27、シナリオ32～シナリオ34、シナリオ38、シナリオ45のいずれかに決定されるように抽籤値データが設定されている。決定されたシナリオ番号は、メインRAM103に設定されたシナリオ記憶領域に記憶される。

【1298】

なお、R T 0で有利区間に移行すると決定された場合は、図88に示すシナリオ書き換え抽籤テーブルを用いたシナリオ書き換え抽籤が行われる。当該抽籤によりシナリオの書き換えを行うと決定された場合は（抽籤結果が「シナリオ02」である場合は）、シナリオ記憶領域の記憶内容が書き換えられる。具体的には、この実施形態では、シナリオの書き換えを行うと決定された場合は、シナリオ記憶領域の記憶内容が「シナリオ02」に書き換えられる。

【1299】

有利区間に移行すると決定された場合は、図96に一例を示す初期A Tレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期A Tレベル抽籤が行われる。A Tレベルは、遊技状態（R U S H）に移行したときに行われるR U S H開始時ナビ回数抽籤に用いられるR U S H開始時ナビ回数抽籤テーブルの種類を決めるものである。A TレベルはA Tレベル1～A Tレベル7まであり、初期A Tレベル抽籤によりA Tレベル1～A Tレベル7のいずれかに決定される。初期A Tレベル抽籤により決定されたA Tレベルは、メインR A M 103に設定されたA Tレベル記憶領域に記憶される。

【1300】

有利区間に移行すると決定された場合は、図89に一例を示す高確1 M A P位置抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた高確1 M A P位置抽籤が行われる。シナリオ番号に応じて定まる1または複数のM A Pの各々には、低確、高確1、高確2、天井のいずれかが設定される。低確が設定されたM A Pでは、後述する前兆移行抽籤において、低確用の前兆移行抽籤テーブル（図92など）が使用される。高確1が設定されたM A Pでは、前兆移行抽籤において、高確1用の前兆移行抽籤テーブル（図93など）が使用される。高確2が設定されたM A Pでは、前兆移行抽籤において、高確2用の前兆移行抽籤テーブル（図94など）が使用される。天井が設定されたM A Pでは、前兆移行抽籤において、天井用の前兆移行抽籤テーブル（図95など）が使用される。高確1用の前兆移行抽籤テーブル、高確2用の前兆移行抽籤テーブルは、いずれも低確用の前兆移行抽籤テーブルよりも前兆移行抽籤で当籤（B G前兆、B C前兆、R U S H前兆、G S B連前兆のいずれかに当籤）しやすくなるように構成されている。また、天井用の前兆移行抽籤テーブルは、低確用の前兆移行抽籤テーブル、高確1用の前兆移行抽籤テーブル、高確2用の前兆移行抽籤テーブルよりも前兆移行抽籤で当籤しやすくなるように構成されている。

【1301】

高確1 M A P位置抽籤は、シナリオ番号に応じて設定されたM A P数のM A PうちのどのM A Pに高確1を配置するかを決定するものである。例えば、当該抽籤により高確1を2番目のM A Pに配置すると決定された場合は（抽籤結果が「1回目__02」である場合は）、2番目のM A Pに高確1が設定される。

【1302】

有利区間に移行すると決定された場合は、図90に一例を示す高確2 M A P位置抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた高確2 M A P位置抽籤が行われる。高確2 M A P位置抽籤は、シナリオの種類に応じて設定されたM A P数のM A PうちのどのM A Pに高確2を配置するかを決定するものである。例えば、当該抽籤により高確2を4番目のM A Pに配置すると決定された場合は（抽籤結果が「2回目__04」である場合は）、4番目のM A Pに高確2が設定される。

【1303】

なお、シナリオ番号に応じて決定されたM A P数のM A Pうち、高確1 M A P位置抽籤により決定された高確1のM A P位置、高確2 M A P位置抽籤により決定された高確2のM A P位置以外のM A Pには最終M A Pを除く全てに低確が設定され、最終M A Pには天井が設定される。

【1304】

シナリオ番号が決定されると、図108に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記

10

20

30

40

50

憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されているMAPゲーム数が、メインRAM103に設けられたMAPゲーム数カウンタに設定される。また、図108に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「TY値_疑似BNS初期値」が、メインRAM103に設けられた「TY値_疑似BNS」記憶領域に設定される。また、図108に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「TY値_RUSH初期値」が、メインRAM103に設けられた「TY値_RUSH」記憶領域に設定される。また、図108に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「GSB総回数」が、メインRAM103に設けられたGSB残り回数カウンタに設定される。また、図108に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「TS種別」が、メインRAM103に設けられたTS種別記憶領域に設定される。また、図108に一例を示すシナリオ関連データのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分に設定されている「補償レベル」が、メインRAM103に設けられた補償レベル記憶領域に設定される。

【1305】

また、シナリオ番号、高確1MAP位置、高確2MAP位置が決定されると、当該シナリオ番号に基づいて、当該有利区間中に使用するMAPの一覧が生成される。例えば、高確1MAP位置抽籤で決定された高確1のMAP位置が、メインRAM103に設けられたMAP一覧記憶領域の「高確1MAP位置」記憶領域に設定されるとともに、高確2MAP位置抽籤で決定された高確2のMAP位置が、メインRAM103に設けられたMAP一覧記憶領域の「高確2MAP位置」記憶領域に設定される。また、当該シナリオ番号に設定されている「天井MAP数」の値がメインRAM103に設けられたMAP一覧記憶領域の「天井MAP位置」記憶領域に設定される。さらに、「MAP種別」記憶領域には、「高確1MAP位置」記憶領域に「1」が設定されている場合には「高確1」を、「高確2MAP位置」記憶領域に「1」が設定されている場合には「高確2」を、「天井MAP位置」記憶領域に「1」が設定されている場合には「天井」を、それ以外の場合には「低確」が設定される。

【1306】

MAP一覧記憶領域は、「MAP種別」記憶領域、「高確1MAP位置」記憶領域、「高確2MAP位置」記憶領域、「天井MAP位置」記憶領域を含む。例えば、高確1MAP位置抽籤で決定された高確1のMAP位置が2で（抽籤結果が「1回目__02」で）、高確2MAP位置抽籤で決定された高確2のMAP位置が4で（抽籤結果が「2回目__04」で）、天井MAP数が14であった場合は、MAP一覧記憶領域の「高確1MAP位置」記憶領域に「2」が設定され、「高確2MAP位置」記憶領域に「4」が設定され、「天井MAP位置」記憶領域に「14」が設定される。「MAP種別」記憶領域には、当該遊技が進行しているMAPに設定された状態（低確、高確1、高確2、天井のいずれか）が設定される。この場合、一般中（有利区間）に移行した最初の遊技では、1番目のMAP（低確）であるため、「MAP種別」記憶領域には「低確」が設定される。次のMAPに移行する場合は、「高確1MAP位置」記憶領域、「高確2MAP位置」記憶領域、「天井MAP位置」記憶領域それぞれの値が1つ減算され、1減算後の「高確1MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「高確1」が設定され、1減算後の「高確2MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「高確2」が設定され、1減算後の「天井MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「MAP種別」記憶領域には「低確」が設定される。したがって、次のMAP（2番目のMAP）では、「高確1MAP位置」記憶領域の値が「1」、「高確2MAP位置」記憶領域の値が「3」、「天井MAP位置」記憶領域の値が「13」になり、「MAP種別」記憶領域には「高確1」が設定される。つまり、次のMAPに移行するたびに、「高確1MAP位置」記憶領域、「高確2MAP位置」記憶領域、「天井MAP位置」記憶領域

10

20

30

40

50

に設定された値が1ずつ減算される。そして、「天井MAP位置」記憶領域の値が「1」になると最終MAP（14番目のMAP）となり、「MAP種別」記憶領域に「天井」が設定される。また、次のMAPに移行する場合は、シナリオ番号に対応するMAPゲーム数（図108）が、MAPゲーム数カウンタに再設定される。

【1307】

また、有利区間に移行すると決定され、図108に一例を示すシナリオ関連データに基づく「補償レベル」を補償レベル記憶領域に設定された後、後述する補償モード関連の初期設定として、図108に一例を示すシナリオ関連データに基づいて補償レベル記憶領域に設定された「補償レベル」が「補償レベル0」以外である場合、補償レベル記憶領域の値が1つ減算される。また、補償モードへの移行の許可／禁止を規定する補償モード許可フラグに「許可」が設定される。補償モードのアップに使用される補償モード管理用ゲーム数カウンタに補償モード用規定択役回数（この実施形態では、80回）が設定される。また、補償モード管理フラグに補償モード移行待機が設定される。補償モード許可フラグ、補償モード管理用ゲーム数カウンタ、補償モード管理フラグは、それぞれメインRAM103の所定の記憶領域に設定されている。

【1308】

（一般中（有利区間））

通常（非有利区間）で有利区間に移行すると決定された場合は、次の遊技から一般中（有利区間）に移行する。一般中（有利区間）では、基本的に毎遊技で前兆移行抽籤テーブル（図92から図95など）を用いた前兆移行抽籤が行われる。前兆移行抽籤結果には、「ハズレ」「BG前兆」「BC前兆」「RUSH前兆」「GSB連前兆」があり、当該抽籤によりこれらのいずれかに決定される。当該抽籤で「BG前兆」に決定された場合は、後述する前兆Aに移行したあと、前兆Aの終了後に第1疑似ボーナス遊技状態（BG）に移行する。当該抽籤で「BC前兆」に決定された場合は、後述する前兆Aに移行したあと、前兆Cの終了後に第2疑似ボーナス遊技状態（BC）に移行する。当該抽籤で「RUSH前兆」に決定された場合は、後述する前兆Aに移行したあと、前兆Aの終了後に遊技状態（RUSH）に移行する。当該抽籤で「GSB連前兆」に決定された場合は、後述する前兆Bに移行したあと、前兆Bの終了後に基本的に遊技状態（RUSH）または一般中（有利区間）に移行する。

【1309】

TS種別記憶領域に設定されているTS種別、「MAP種別」記憶領域に設定されているMAP種別に対して設けられた前兆移行抽籤テーブルの当該遊技の当籤役が属している当籤役グループ番号部分を用いて前兆移行抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号が前兆移行抽籤に用いられる。例えば、TS種別記憶領域に「TS種別0」が設定されており、「MAP種別」記憶領域に「高確1」が設定されており、当該遊技の当籤役が当籤役グループ番号「1」に属している場合は、TS種別0、高確1用の前兆移行抽籤テーブル（図93に一例を示す高確1用のTS種別0__前兆移行抽籤テーブル）の当籤役グループ番号「1」部分を用いて前兆移行抽籤が行われる。

【1310】

（前兆移行抽籤：MAP種別が「天井」以外の場合）

MAP種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「BG前兆」または「BC前兆」であった場合、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値と「TY値_BC移行時減算値」とが比較される。ここで、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が「TY値_BC移行時減算値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。「TY値_BC移行時減算値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「34」であり、当該値が予めメインROM102に記憶されている。

【1311】

MAP種別が「天井」以外有的时候に、前兆移行抽籤の結果が「RUSH前兆」であった場合、「TY値_RUSH」記憶領域の値と、「TY値_RUSH閾値」とが比較される。ここで、「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。「TY値_RUSH閾値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「48」であり、当該値が予めメインROM102に記憶されている。

【1312】

MAP種別が「天井」以外有的时候に、前兆移行抽籤の結果が「GSB連前兆」であった場合、GSB残り回数カウンタが参照される。ここで、GSB残り回数カウンタの値が「0」であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。また、出玉状態記憶領域に「前兆B」が設定されていた場合も、当該抽籤結果が破棄される。出玉状態記憶領域は、メインRAM103の所定の記憶領域に設定されている。

【1313】

MAP種別が「天井」以外有的时候に、前兆移行抽籤の結果が当籤（「BG前兆」「BC前兆」「RUSH前兆」「GSB連前兆」にいずれか）であった場合に、上記した抽籤結果の破棄がなければ、「前兆種別_一般中」記憶領域に当該抽籤結果が設定される。

【1314】

（前兆移行抽籤：MAP種別が「天井」の場合）

MAP種別が「天井」有的时候に、前兆移行抽籤で当籤（「RUSH前兆」）した場合は、まず、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値が、「TY値_RUSH」記憶領域の値に加算される。加算後は、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値がクリアされる。

【1315】

加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満であって、「TY値_BC閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」が設定される。「TY値_BC閾値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「34」であり、当該値が予めメインROM102に記憶されている。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_BC閾値」未満であって、「TY値_BG閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BG前兆」が設定される。「TY値_BG閾値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「7」であり、当該値が予めメインROM102に記憶されている。なお、MAP種別が「天井」有的时候に、前兆移行抽籤で当籤（「RUSH前兆」）した場合において、後述する補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。また、「前兆種別_一般中」記憶領域にRUSH前兆、BC前兆、BG前兆が設定されなかった場合は、前兆移行抽籤の結果が破棄される。

【1316】

前兆移行抽籤の結果が当籤（「BG前兆」「BC前兆」「RUSH前兆」「GSB連前兆」にいずれか）であり、上記の（前兆移行抽籤：MAP種別が「天井」以外の場合）、上記の（前兆移行抽籤：MAP種別が「天井」の場合）で抽籤結果が破棄されなかった場合、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「前兆種別_一般中」記憶領域に記憶されている前兆種別部分（「BG__一般」、「BC__一般」、「GSB連__一般」、または、「RUSH__一般」の部分）を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。なお、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブル中の「〇〇__一般」の「〇〇」前兆は「前兆種別_一般中」記憶領域に記憶されている前兆に対応し、「□□_RUSH中」の「□□」前兆およびパンク待機は「前兆種別_RUSH中」記憶領域に記憶されている前兆、パンク待機に対応する。当該抽籤の結果は、メインRAM103に設定された前兆ゲーム数カウンタに設定される。前兆ゲーム数カウンタは、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役の残り当選回数を管理するものである。

また、当該場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」、「BG前兆」、「RUSH前兆」のいずれかが設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定される。これにより、次の遊技から遊技状態（前兆A）に移行する。

また、当該場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「GSB連前兆」が設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆B」が設定される。このとき、GSB連ランク記憶領域にランク1が設定される。また、GSB残り回数カウンタの値>GSB連表示制限数の場合は、図91に一例を示すGSB連ランク抽籤テーブルを用いたGSB連ランク抽籤が行われる。当該抽籤により、GSB連ランクがランク1～ランク4のいずれかに決定される。当該抽籤結果は、GSB連ランク記憶領域に設定される。ただし、「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満の場合は、設定されたGSB連ランクがランク4の場合に限り、ランク1に書き換えられる。

10

また、当該場合、前兆ゲーム数抽籤により設定された前兆ゲーム数カウンタの値が0である場合、GSB表示許可フラグに「GSB表示許可」が設定される。

【1317】

（前兆移行抽籤で当籤しないまま天井に到達した場合）

当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤し、かつ、後に詳述するGSB表示許可フラグが1以下である場合、MAPゲーム数カウンタを1減算する。前兆移行抽籤で当籤しないままMAP種別が「天井」の最終遊技に到達した場合は（MAP種別が「天井」のMAPでMAPゲーム数カウンタの値が0になった場合は）、天井に到達する。天井に到達した場合、まず、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値が、「TY値_RUSH」記憶領域の値に加算される。加算後は、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値がクリアされる。

20

【1318】

加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満であって、「TY値_BC閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_BC閾値」未満であって、「TY値_BG閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BG前兆」が設定される。なお、天井に到達したときに、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。

30

【1319】

「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」、「BG前兆」、「RUSH前兆」のいずれかが設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定される。これにより、次の遊技から遊技状態（前兆A）に移行する。なお、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定されており、かつ、GSB表示許可フラグが1以下の場合は、GSB表示許可フラグ、GSB連ランク、前兆B中GSB表示回数のそれぞれがクリアされる。GSB表示許可フラグは、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤したときに、疑似シングルボーナス（GSB）への移行を遊技者に報知するための停止図柄の表示を許可するか否か等を定めるフラグであり、GSB表示許可フラグが0の場合は、GSB表示が禁止され、GSB表示許可フラグが1の場合は表示が許可される。また、GSB表示許可フラグが2の場合は、GSBへの移行にかかる停止図柄が停止した後の状態（GSB中）であることを示している。GSB表示許可フラグ、GSB連ランク、前兆B中GSB表示回数については、それぞれメインRAM103の所定の記憶領域に設定される。なお、GSB連ランク、前兆B中GSB表示回数については後述する。

40

【1320】

出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定されたときは、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「前兆種別_一般中」記憶領域の記憶内容に対応する部分（BG前兆の場合はBG_一般、BC前兆の場合はBC_一般、RUSH前兆の場合はRUSH_一般、

50

G S B 連前兆の場合は G S B 連__一般) を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。当該抽籤の結果は、メイン R A M 1 0 3 に設定された前兆ゲーム数カウンタに設定される。

【 1 3 2 1 】

また、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤し、かつ、G S B 表示許可フラグが 1 以下である場合、M A P ゲーム数カウンタを 1 減算する。M A P 種別が「高確 1」、「高確 2」、「天井」の M A P で M A P ゲーム数カウンタの値が 0 になった場合は、M A P 種別が「高確 1」であれば M A P 終了フラグに「高確 1 終了」が設定され、M A P 種別が「高確 2」であれば M A P 終了フラグに「高確 2 終了」が設定され、M A P 種別が「天井」であれば M A P 終了フラグに「天井終了」が設定される。

10

【 1 3 2 2 】

また、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤し、かつ、G S B 表示許可フラグが 1 以下である場合、M A P ゲーム数カウンタを 1 減算する。M A P 種別が「低確」、「高確 1」、「高確 2」の M A P で M A P ゲーム数カウンタの値が 0 になった場合は、「高確 1 M A P 位置」記憶領域、「高確 2 M A P 位置」記憶領域、「天井 M A P 位置」記憶領域それぞれの値が 1 つ減算され、1 減算後の「高確 1 M A P 位置」記憶領域の値が「1」である場合には「M A P 種別」記憶領域には「高確 1」が設定され、1 減算後の「高確 2 M A P 位置」記憶領域の値が「1」である場合には「M A P 種別」記憶領域には「高確 2」が設定され、1 減算後の「天井 M A P 位置」記憶領域の値が「1」である場合には「M A P 種別」記憶領域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「M A P 種別」記憶領域には「低確」が設定される。また、この場合は、当該有利区間のシナリオ番号に対応する M A P ゲーム数(図 1 0 8 に一例を示すシナリオ関連データを参照)が、M A P ゲーム数カウンタに再設定される。

20

【 1 3 2 3 】

(特定 M A P が終了したときの処理)

高確 1 の M A P の最終遊技では、M A P 終了フラグに「高確 1 終了」が設定される。一般中(有利区間)において、M A P 終了フラグに「高確 1 終了」が設定された場合、メイン R O M 1 0 2 に記憶されている図 1 0 9 に一例を示す T Y 値_上乘せ 1 データテーブルより、疑似 B N S の欄の値が取得され、当該値が「T Y 値_疑似 B N S」に加算されるとともに、R U S H の欄の値が取得され、当該値が「T Y 値_R U S H」に加算され、M A P 終了フラグがクリアされる。なお、T Y 値_上乘せ 1 データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似 B N S の上乘せ値と R U S H の上乘せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乘せ値が取得される。

30

【 1 3 2 4 】

高確 2 の M A P の最終遊技では、M A P 終了フラグに「高確 2 終了」が設定される。一般中(有利区間)において、M A P 終了フラグに「高確 2 終了」が設定された場合、メイン R O M 1 0 2 に記憶されている図 1 1 0 に一例を示す T Y 値_上乘せ 2 データテーブルより、疑似 B N S の欄の値が取得され、当該値が「T Y 値_疑似 B N S」に加算されるとともに、R U S H の欄の値が取得され、当該値が「T Y 値_R U S H」に加算され、M A P 終了フラグがクリアされる。なお、T Y 値_上乘せ 2 データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似 B N S の上乘せ値と R U S H の上乘せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乘せ値が取得される。

40

【 1 3 2 5 】

天井の M A P の最終遊技では、M A P 終了フラグに「天井終了」が設定される。このとき、出玉状態記憶領域に有利区間終了要求が設定される。

【 1 3 2 6 】

(その他)

一般中(有利区間)において役抽籤結果が、当籤役グループ番号「3」の当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グループに属する当籤役名「F__チェリー」の当籤役への当籤であった場合は、図 1 0 7 に一例を示す規定チェリー書き換え抽籤テーブルを用いた

50

規定チェリー書き換え抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（当選結果が「規定チェリーの書き換え」である場合は）、役抽籤結果が、当籤役グループ番号「4」の当籤役グループ名「規定チェリー」に書き換えられる。なお、規定チェリー書き換え抽籤により当籤役グループ番号「3」の当籤役グループ名「通常チェリー」の当籤役グループが当籤役グループ番号「4」の当籤役グループ名「規定チェリー」の当籤役グループに書き換えられた場合、前兆移行抽籤やA Tレベル昇格抽選などでは各テーブルの当籤役グループ番号「4」部分が用いられる。

【1327】

一般中（有利区間）において、前兆移行抽籤で非当籤（ハズレ）となった場合や、当籤したが抽籤結果が破棄された場合は、図97に一例を示すA Tレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたA Tレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がA Tレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「昇格」である場合は）、メインRAM103に設けられた「A Tレベル」記憶領域の値が1つ加算される。ただし、A Tレベルの上限は7であり、これ以上の加算は行われない。

【1328】

（補償モード関連）

この第2の遊技機であるパチスロ機1では、所定の補償モード移行条件が成立すると、補償モードに移行する。補償モードに移行する際に、補償ポイントカウンタの値が0に設定され、その後、遊技媒体の増減が補償ポイントカウンタによりカウントされる。一般中（有利区間）の補償モード中に前兆移行抽籤で所定の前兆（B G前兆、B C前兆、R U S H前兆：「前兆種別_一般中」）に当籤した場合は、いずれの前兆であっても、「前兆種別_一般中」がR U S H前兆に設定される。当該R U S H前兆から移行した遊技状態（R U S H）では、補償ポイントカウンタの値が0よりも大きくなるまで、「T Y_R U S H」および「R U S Hナビ数カウンタ」の減算が行われない。一般中（有利区間）の補償モード中に前兆移行抽籤でG S B連前兆（「前兆種別_一般中」）であって場合も、その後に遊技状態（R U S H）に移行した場合も当該R U S H前兆から移行した遊技状態（R U S H）では、補償ポイントカウンタの値が0よりも大きくなるまで、「T Y_R U S H」および「R U S Hナビ数カウンタ」の減算が行われない。つまり、補償モード中に遊技状態（R U S H）に移行した場合は、補償モード中の間に減少した遊技媒体（メダル）の分が払い出されるまで、少なくとも遊技状態（R U S H）が終了しないように構成されている。主制御回路100は、補償モードに関しても遊技状態として管理する。

【1329】

上記したように、有利区間に移行すると決定された場合は、補償モード許可フラグが「許可」に設定されるとともに、補償モード管理用ゲーム数カウンタに「補償モード用規定択役回数（80回）」が設定される。一般中（有利区間）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤であって、補償モード許可フラグが「許可」に設定されていた場合、図104に一例を示す補償モード移行抽籤テーブルの補償レベル記憶領域に記憶されている補償レベル部分を用いた補償モード移行抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、補償モード管理フラグが「補償モード中」に設定される。

【1330】

また、補償モード移行抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、図96に一例を示す初期A Tレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期A Tレベル抽籤が行われる。初期A Tレベル抽籤により決定されたA Tレベルは、メインRAM103に設定されたA Tレベル記憶領域に記憶される。

【1331】

また、一般中（有利区間）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤であって、補償モード許可フラグが「許可」に設定されていた場合は、その都度、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が1つ減算される。そして、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が0になった場合は、再度、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値に、「補償モード用規定択役回数（80回）」が設定されるとともに、補償モードに関連する種々の処理が行われる。例えば、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理用フラグが「補償モード中」であった場合は、図105に一例を示す補償モード中ATレベル昇格抽籤テーブルのATレベル記憶領域に記憶されているATレベルの部分を用いた補償モード中ATレベル昇格抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「昇格」である場合は）、ATレベル記憶領域に記憶されている値に1つ加算された値に書き換えられる。

10

【1332】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理用フラグが「補償モード中」であった場合は、図106に一例を示す補償モード時ナビ回数抽籤テーブルのATレベル記憶領域に記憶されているATレベルの部分を用いた補償モード時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果（ナビ回数）は、補償モード用RUSHナビ数カウンタに加算される。なお、補償モード用RUSHナビ数カウンタは、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。

【1333】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが、「補償モード移行許可中」に設定されており、かつ、補償レベル記憶領域に補償レベル7が記憶されていた場合は、補償モード管理フラグが、「補償モード中」に設定される。また、当該場合は、図96に一例を示す初期ATレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ATレベル抽籤が行われる。初期ATレベル抽籤により決定されたATレベルは、メインRAM103に設定されたATレベル記憶領域に記憶される。一方、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード記憶領域の記憶内容が補償レベル6以下であった場合は、補償モード記憶領域の記憶内容が、当該補償レベルに1つ加算された補償レベルに書き換えられる。

20

【1334】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード移行待機」に設定されていた場合は、補償モード管理フラグが「補償モード移行許可中」に設定される。

30

【1335】

以上のように、この第2の遊技機であるパチスロ機1では、一般中（有利区間）において、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤した遊技では、図104に一例を示す補償モード移行抽籤テーブルの補償レベル記憶領域に記憶されている補償レベルの部分を用いて補償モード移行抽籤が行われ、当該抽籤に当籤した場合は、補償モード中（補償モード管理用フラグ）に移行する。当該抽籤で当籤しない状態が継続していても、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役への当籤回数が「補償モード用規定択役回数（80回）」になるたびに、補償モードが1つ加算され、その結果、補償レベルが「7」まで上がると、次に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤した遊技で補償モード中（補償モード管理用フラグ）に移行するように構成されている。

40

【1336】

補償モード管理フラグが「補償モード中」の場合は、毎ゲームで図111および図112それぞれに一例を示す補償ポイント数データテーブルを参照して補償ポイントカウンタの更新が行われる。補償ポイント数データテーブルは、押し順によって遊技媒体（メダル）の払い出し枚数が異なる押し順役（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）に当籤したときに有利な押し順が報知される遊技状態で使用される図112に一例を示すAT時_補償ポイント数データ

50

ーブルと、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使用される図 1 1 1 に一例を示す非 A T 時_補償ポイント数データテーブルとが設けられている。A T 時_補償ポイント数データテーブルは、例えば、出玉状態記憶領域に「B G（第 1 疑似ボーナス遊技状態（B G））」、「B C（第 2 疑似ボーナス遊技状態（B C））」の毎ゲーム、および「R U S H（遊技状態（R U S H））」と「前兆 B（遊技状態（前兆 B））」が設定されているときであって、G S B 表示許可フラグが「G S B 中」に設定されているゲームで用いられる。その他のゲームでは、基本的に非 A T 時_補償ポイント数データテーブルが参照されて補償ポイントカウンタの更新が行われる。

【1 3 3 7】

補償ポイント数データテーブルは、当籤役番号と、補償ポイント数（遊技媒体（メダル）の予想払い出し枚数）とが対応付けられており、メイン R O M 1 0 2 に予め記憶されている。つまり、例えば、押し順役（「F_択プラム 2 1 3」）の当籤時に有利な押し順が報知されるゲームでは、その報知に従うことが予想され、この場合は、1 5 枚のメダルの払い出しが予想されることから、A T 時_補償ポイント数テーブルの「F_択プラム 2 1 3（当籤役番号 5）」には 1 5 が対応付けられている。一方、押し順役（「F_択プラム 2 1 3」）の当籤時に有利な押し順が報知されないゲームでは、第 1 停止が左リール 3 L なる押し順でストップボタン 8 L が操作されることから、非 A T 時_補償ポイント数テーブルの「F_択プラム 2 1 3（当籤役番号 5）」には 1 が対応付けられている。また、本実施形態では、非 A T 時において左第 1 停止以外の停止操作が行われた場合は、変則打ちペナルティとして A T 関連の判定・抽籤・数値の更新などについては左第 1 停止で停止操作した場合よりも不利な扱いとなる。そのため、非 A T 時（打順指示が出ていないゲーム）では、推奨される停止操作態様である左第 1 停止で遊技が行われるものとして図 1 1 1 の押し順役（当籤役番号 5 番～1 2 番の F_択プラム役）では、左第 1 停止で遊技が行われた場合に入賞する 1 枚役（図 8 4 参照）相当の補償ポイント数である 1 を対応づけている。なお、変則打ちペナルティは、押し順役の当籤ゲームのみで発生し、押し順により利益が変化しない当籤役（例えば、リプレイ役や F_リーチ目役など）の場合は発生しないものとしてもよいし、非 A T 中は当籤役に関係なく発生するものとしてもよい。

【1 3 3 8】

補償モード管理フラグが「補償モード中」のゲームでは、毎ゲームにおいて、1 回のゲームを行うのに必要な遊技媒体（メダル）の枚数である 3 枚が補償ポイントカウンタから減算されるとともに、A T 時や非 A T 時などの遊技状態に応じた補償ポイント数データテーブルが参照されて、当籤役番号に応じた補償ポイント数（予想メダル払い出し枚数）が補償ポイントカウンタに加算されることにより、補償ポイントカウンタの更新が行われる。すなわち、この第 2 の遊技機であるパチスロ機 1 では、補償ポイント数データテーブルを参照し、有利な押し順の報知の有無に基づいて実際に払い出されるであろうメダル枚数を予想した上で、補償モード中における実際のメダルの増減量を補償ポイントカウンタでカウントしている。換言すると、補償ポイントカウンタの値は、補償モード中のメダルの増減量に相当する。

【1 3 3 9】

（前兆 A）

前兆移行抽籤の抽籤結果が「B G 前兆」「B C 前兆」「R U S H 前兆」のいずれかであって、「前兆種別_一般中」記憶領域に当該抽籤結果が設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆 A」が設定される。出玉状態記憶領域に「前兆 A」が設定されると、次の遊技から遊技状態（前兆 A）に移行する。遊技状態（前兆 A）は、基本的に前兆ゲーム数抽籤で決定されたゲーム数継続し、その後前兆移行抽籤の抽籤結果に応じた遊技状態（第 1、第 2 疑似ボーナス遊技状態（B G、B C）、遊技状態（R U S H））に移行する。なお、遊技状態（前兆 A）の最終ゲームが終了した場合は、各リールを利用した疑似遊技が行われる。当該疑似遊技では、最終的にそれぞれの移行先の遊技状態に応じた表示出目が表示されるように各リール 3 L、3 C、3 R を停止させることで、遊技者に移行先の遊技状態が報知される。以下、遊技状態（前兆 A）での各種処理について説明する。

【1340】

遊技状態（前兆A）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役への当籤であったゲームで、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定されていた場合は、前兆ゲーム数カウンタの値が1つ減算される。

【1341】

遊技状態（前兆A）では、「前兆種別_一般中」記憶領域に、「BG前兆」または「BC前兆」が設定されていた場合は、毎遊技で図99に一例を示すRUSH昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたRUSH昇格抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）の内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79の当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がRUSH昇格抽籤に用いられる。抽籤結果が「RUSH前兆」であった場合は、当該抽籤時の「TY値_RUSH」記憶領域の値が参照される。ここで、「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値（48）」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。一方、「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値（48）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域の記憶内容が、「RUSH前兆」に書き換えられる。

10

【1342】

（MAPの管理）

シナリオ番号に基づいて生成されたMAPについては、遊技状態（前兆A）においても進行する。基本的に役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤したゲームでは、当該MAPが1ゲーム進められ、その結果、シナリオ番号に応じて決定されたMAPゲーム数（例えば、シナリオ番号「01」の場合は40）に到達すると、次のMAPに移行する。ここで、当該MAPが高確1（「MAP種別」＝「高確1」）であって、その最終ゲームであった場合は、MAP終了フラグに「高確1終了」が設定される。遊技状態（前兆A）において、MAP終了フラグに「高確1終了」が設定された場合、一般中（有利区間）のときと同様に、メインROM102に記憶されている図109に一例を示すTY値_上乗せ1データテーブルより、疑似BNSの欄の値が取得され、当該値が「TY値_疑似BNS」に加算されるとともに、RUSHの欄の値が取得され、当該値が「TY値_RUSH」に加算される。なお、TY値_上乗せ1データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似BNSの上乗せ値とRUSHの上乗せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乗せ値が取得される。

20

30

【1343】

また、MAPが進行した結果、当該MAPが高確2（「MAP種別」＝「高確2」）であって、高確2のMAPの最終ゲームでは、MAP終了フラグに「高確2終了」が設定される。遊技状態（前兆A）において、MAP終了フラグに「高確2終了」が設定された場合、一般中（有利区間）のときと同様に、メインROM102に記憶されている図110に一例を示すTY値_上乗せ2データテーブルより、疑似BNSの欄の値が取得され、当該値が「TY値_疑似BNS」に加算されるとともに、RUSHの欄の値が取得され、当該値が「TY値_RUSH」に加算される。なお、TY値_上乗せ2データテーブルには、シナリオ番号ごとに疑似BNSの上乗せ値とRUSHの上乗せ値とが規定されており、当該有利区間のシナリオ番号に対応する上乗せ値が取得される。

40

【1344】

また、遊技状態（前兆A）においてMAPが進行した結果、当該MAPが天井（「MAP種別」＝「天井」）以外のMAPの最終ゲームであった場合は、「高確1MAP位置」記憶領域、「高確2MAP位置」記憶領域、「天井MAP位置」記憶領域それぞれの値が1つ減算され、1減算後の「高確1MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「高確1」が設定され、1減算後の「高確2MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「高確2」が設定され、1減算後の「天井MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領

50

域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「MAP種別」記憶領域には「低確」が設定される。また、この場合は、当該有利区間のシナリオ番号に対応するMAPゲーム数（図108に一例を示すシナリオ関連データを参照）が、MAPゲーム数カウンタに再設定される。

【1345】

さらに、遊技状態（前兆A）においてMAPが進行した結果、当該MAPが天井（「MAP種別」＝「天井」）の最終ゲーム（いわゆる、天井到達）であった場合、MAP終了フラグに「天井終了」が設定される。このとき、まず、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値が、「TY値_RUSH」記憶領域の値に加算される。加算後は、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値がクリアされる。

10

【1346】

加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満であって、「TY値_BC閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_BC閾値」未満であって、「TY値_BG閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BG前兆」が設定される。なお、天井に到達したときに、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。

20

【1347】

遊技状態（前兆A）では、毎ゲームで図97に一例を示すATレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたATレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がATレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤で当籤した場合は、メインRAM103に設けられた「ATレベル」記憶領域の値が1つ加算される。

【1348】

遊技状態（前兆A）において、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合（現時点のMAPの最終ゲームになった場合）、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BG前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「BG」が設定される。このとき、疑似BNSナビ数カウンタに「BGナビ回数初期値」が設定される。また、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が0でなければ「TY値_疑似BNS」記憶領域の値から「TY値_BG移行時減算値（7）」が減算される。「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が0であれば「TY値_RUSH」記憶領域の値から「TY値_BG移行時減算値（7）」が減算される。なお、「BGナビ回数初期値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「6」であり、予めメインROM102の所定の記憶領域に記憶されている。

30

【1349】

遊技状態（前兆A）において、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「BC」が設定される。このとき、疑似BNSナビ数カウンタに「BCナビ回数初期値」が設定される。また、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が0でなければ「TY値_疑似BNS」記憶領域の値から「TY値_BC移行時減算値（34）」が減算される。「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が0であれば「TY値_RUSH」記憶領域の値から「TY値_BC移行時減算値（34）」が減算される。なお、「BCナビ回数初期値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「30」であり、予めメインROM102の所定の記憶領域に記憶されている。

40

【1350】

50

遊技状態（前兆A）において、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定される。このとき、RUSH中前兆管理カウンタに「RUSH中前兆管理カウンタ初期値」が設定される。なお、RUSH中前兆管理カウンタは、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。また、「RUSH中前兆管理カウンタ初期値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「75」であり、予めメインROM102の所定の記憶領域に記憶されている。また、GSB表示許可フラグが「GSB中」に設定され、「RUSH中種別」記憶領域に、「RUSH」が設定される。「RUSH中種別」は、「0：なし」、「1：RUSH」があり、「RUSH中種別」記憶領域はメインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。

10

【1351】

また、遊技状態（前兆A）において、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定された場合は、図100に一例を示すRUSH開始時ナビ回数抽籤テーブルの「ATレベル」記憶領域に記憶されているATレベル部分を用いたRUSH開始時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤の結果は、RUSHナビ数カウンタに設定される。ただし、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定されたときの、「MAP種別」記憶領域の記憶内容が「天井」であった場合は、RUSHナビ数カウンタに、「TY値_RUSH」記憶領域の値が設定される。なお、RUSHナビ数カウンタは、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。

【1352】

20

遊技状態（前兆A）において、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定されたときに、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、RUSHナビ数カウンタと、「TY値_RUSH」記憶領域に、補償モード用RUSHナビ数カウンタの値が設定される。また、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」よりも大きい場合は、補償ポイントカウンタに「補償ポイント最低値」と「補償補正值」とが加算される。一方、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」以下の場合は、補償ポイントカウンタに「補償補正值」が加算される。補償ポイントカウンタは、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。また、この第2の遊技機であるパチスロ機1では、「補償ポイント最低値」は「-500」、「補償補正值」は「-26」であり、それぞれメインROM102の所定の記憶領域に記憶されている。

30

【1353】

遊技状態（前兆A）において、前兆ゲーム数カウンタの値が0になって、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定されたときは、BCパンクフラグがクリアされる。

【1354】

遊技状態（前兆A）において、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域の記憶内容がクリアされる。

【1355】

なお、遊技状態（前兆A）では、有利区間は終了せず、前兆（BC前兆、BG前兆、RUSH前兆）を経て移行した遊技状態（BC、BG、RUSH）が終了したときに終了する。また、遊技状態（前兆A）では、補償モードへの移行は行われない。

40

【1356】

（前兆B）

一般中（有利区間）での前兆移行抽籤の結果、「前兆種別_一般中」記憶領域に「GSB連前兆」が設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆B」が設定され、次のゲームから遊技状態が、遊技状態（前兆B）に移行する。遊技状態（前兆B）では、疑似シングルボーナス（GSB）が最大で4回連続する前兆であり、疑似シングルボーナス（GSB）の連続回数は、前兆移行抽籤の当籤時に行われたGSB連ランク抽籤の抽籤結果に基づいて決まる。

【1357】

具体的な遊技状態（前兆B）の基本的な流れについて説明する。一般中（有利区間）で

50

の前兆移行抽籤の結果、「前兆種別_一般中」記憶領域に「GSB連前兆」が設定された場合は、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「GSB連_一般」部分を用いて前兆ゲーム数抽籤が行われ、当該抽籤の結果が前兆ゲーム数カウンタに設定される。前兆ゲーム数カウンタは、遊技状態（前兆B）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役いずれかであった場合は1つ減算される。ただし、GSB表示許可フラグに「GSB中」が設定されていた場合は、前兆ゲーム数カウンタの減算は行われない。つまり、遊技状態（前兆B）において、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役であった場合は、GSB表示許可フラグに「GSB中」が設定されていた場合を除き、前兆ゲーム数カウンタの値が1つ減算される。

10

【1358】

前兆ゲーム数カウンタの値が0になった後、再度役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役いずれかであったゲームでは、GSB表示許可フラグが「GSB表示許可」に設定される。GSB表示許可フラグが「GSB表示許可」に設定された状態で、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤したゲームでは、GSB表示許可フラグが「GSB中」に設定されるとともに、「前兆中GSB表示回数」記憶領域の値が1つ加算される。当該ゲームでは、疑似シングルボーナス（GSB）に当籤したことを遊技者が分かる停止図柄組合せが表示される。なお、「前兆中GSB表示回数」記憶領域は、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。

20

【1359】

その後のゲームにおいて、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）に当籤した場合は、15枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される、疑似シングルボーナス（GSB）が行われる。遊技状態（前兆B）での疑似シングルボーナス（GSB）は、有利な押し順が1回報知されると終了する。遊技状態（前兆B）で疑似シングルボーナス（GSB）が行われた場合、GSB残り回数カウンタの値が0であった場合は、「TY値_RUSH」が1つ減算される。また、遊技状態（前兆B）で疑似シングルボーナス（GSB）が行われた場合、GSB残り回数カウンタの値が0よりも大きかった場合は、GSB残り回数カウンタの値が1つ減算される。その後、再度前兆ゲーム数抽籤が行われ、当該抽籤結果が前兆ゲーム数カウンタに設定される。その後、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値よりも小さい場合は、GSB表示許可フラグが「GSB表示許可」に設定される。したがって、その後に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役いずれかに当籤したゲームで再度GSB表示許可フラグが「GSB中」に設定され、疑似シングルボーナス（GSB）が行われる。これらの一連の処理が「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が3になるまで繰り返される。

30

【1360】

繰り返された結果、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値と同じになった場合（GSB連ランク記憶領域の値が「3」以下の場合）は、前兆ゲーム数カウンタに「前兆B終了ゲーム数」が設定される。前兆ゲーム数カウンタに「前兆B終了ゲーム数」が設定された後、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合は遊技状態（前兆B）が終了する。「前兆B終了ゲーム数」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「5」であり、予めメインROM102の所定の記憶領域に記憶されている。

40

【1361】

一方、GSB連ランク記憶領域の値が「4」に設定されていた場合に、これらの一連の処理が繰り返された結果、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値と同じになった場合は、遊技状態（RUSH）への移行が確定する。このとき、遊技状態（RUSH）への移行の初期処理として、RUSH中前兆管理カウンタに「RUSH中前兆管理カウンタ初期値」が設定される。「RUSH中前兆管理カウンタ初期値」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「75」であり、予めメインROM1

50

02の所定の記憶領域に記憶されている。

また、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値と同じになった場合は、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている「RUSH中種別」記憶領域に「RUSH」が設定される。

また、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値と同じになった場合は、図100に一例を示すRUSH開始時ナビ回数抽籤テーブルの「ATレベル」記憶領域に記憶されているATレベル部分を用いたRUSH開始時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤結果は、RUSHナビ数カウンタに設定する。

また、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値と同じになった場合に、「MAP種別」記憶領域に「天井」が設定されていた場合は、RUSHナビ数カウンタに「TY値_RUSH」記憶領域に記憶されている値を設定する。

また、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値と同じになったときに、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、RUSHナビ数カウンタと「TY値_RUSH」記憶領域それぞれに、補償モード用RUSHナビ数カウンタを設定する。さらに、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」よりも大きい場合は、補償ポイントカウンタに「補償ポイント最低値」と「補償補正值」とが加算される。一方、補償ポイントカウンタの値が「補償ポイント最低値」以下の場合は、補償ポイントカウンタに「補償補正值」が加算される。

GSB連ランク記憶領域の値が「4」に設定されていた場合に、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が、GSB連ランク記憶領域の値と同じになった場合において、これらの処理が終了した場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域、GSB連ランク記憶領域、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域、BCパンクフラグの夫々がクリアされ、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定される（遊技状態（RUSH）に移行）。

【1362】

遊技状態（前兆B）において、GSB表示許可フラグに「GSB中」が設定されており、かつ、「GSB連ランク」記憶領域に設定されているGSB連ランクが3以下であって、前兆B中RUSH昇格待機フラグに「なし」が設定されていた場合は、毎ゲームで図99に一例を示すRUSH昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたRUSH昇格抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「RUSH前兆」である場合は）、そのゲームでの「TY値_RUSH」記憶領域の値が参照され、その結果、「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_RUSH閾値（48）」未満であった場合は、当該抽籤の結果が破棄される。一方、そのゲームでの「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_RUSH閾値（48）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定され、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「RUSH_一般」部分を用いて前兆ゲーム数抽籤が行われる。前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定される。そのゲームでの「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_RUSH閾値（48）」以上であった場合は、前兆B中RUSH昇格待機フラグに「待機中」が設定される。また、前兆B中RUSH昇格待機フラグは、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。

【1363】

遊技状態（前兆B）において、GSB表示許可フラグに「GSB中」が設定されている状態で押し順ブラム（当籤役番号「5」の「F_択ブラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択ブラムB321」：図83参照）の当籤時に、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たときに、前兆B中RUSH昇格待機フラグに「待機中」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定され、遊技状態（前兆B）が終了し前兆Aに移行する。このとき、前兆B中RUSH昇格待機フラグ、GSB表示許可フラグ、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の記憶内容、「GSB連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。つまり、遊技状態（前兆B）でRUSH昇格抽籤に当籤した場合は、遊技状態（前兆B）の途中であっても遊技状態（前兆A）に移行する。そして、移行先の遊技状態（前兆A）の終了後に疑似遊技により遊技状態（RUSH）に

対応した停止図柄組合せが表示されたあと、遊技状態（RUSH）に移行する。

【1364】

遊技状態（前兆B）において、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定され、かつ、「GSB連ランク」記憶領域に記憶されているGSB連ランクが「ランク3」以下の場合、毎ゲームで、TS種別記憶領域に設定されているTS種別、「MAP種別」記憶領域に設定されているMAP種別に対して設けられた前兆移行抽籤テーブル（図92～図95など）の当該遊技の当籤役が属している当籤役グループ番号の部分を用いた前兆移行抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号が前兆移行抽籤に用いられる。

10

【1365】

MAP種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「BG前兆」または「BC前兆」であった場合、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値と「TY値_BC移行時減算値」とが比較される。ここで、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が「TY値_BC移行時減算値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。

【1366】

MAP種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が「RUSH前兆」であった場合、「TY値_RUSH」記憶領域の値と、「TY値_RUSH閾値」とが比較される。ここで、「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。

20

【1367】

なお、第2の遊技機であるパチスロ機1では、前兆Bで行われる前兆移行抽籤の結果が「GSB連前兆」となることはない。

【1368】

MAP種別が「天井」以外のときに、前兆移行抽籤の結果が当籤であった場合に、上記した抽籤結果の破棄がなければ、「前兆種別_一般中」記憶領域に当該抽籤結果が設定される。

【1369】

前兆移行抽籤の結果が当籤であって、かつ、当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定される。また、GSB表示許可フラグ、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の記憶内容、「GSB連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、前兆ゲーム数カウンタに1が加算される（前兆Aを最短1ゲーム行うため）。

30

【1370】

MAP種別が「天井」のときに、前兆移行抽籤で当籤（「RUSH前兆」）した場合は、まず、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値が、「TY値_RUSH」記憶領域の値に加算される。加算後は、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値がクリアされる。

【1371】

加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満であって、「TY値_BC閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_BC閾値」未満であって、「TY値_BG閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BG前兆」が設定される。なお、MAP種別が「天井」のときに、前兆移行抽籤で当籤（「RUSH前兆」）した場合において、後述する補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。これらの処理で「前兆種別_一般中」記憶領域が設定

40

50

されなかった場合は前兆移行抽籤の抽籤結果が破棄される。

【1372】

前兆移行抽籤で当籤し、かつ、当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定される。また、GSB表示許可フラグ、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の記憶内容、「GSB連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、前兆ゲーム数カウンタに1が加算される（前兆Aを最短1ゲーム行うため）。

【1373】

前兆移行抽籤で当籤しないままMAP種別が「天井」の最終遊技に到達した場合は、天井に到達する。天井に到達した場合、まず、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値が、「TY値_RUSH」記憶領域の値に加算される。加算後は、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値とGSB残り回数カウンタの値がクリアされる。

10

【1374】

加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_RUSH閾値」未満であって、「TY値_BC閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」が設定される。加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値が、「TY値_BC閾値」未満であって、「TY値_BG閾値」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「BG前兆」が設定される。なお、天井に到達したときに、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、加算後の「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定される。

20

【1375】

「前兆種別_一般中」記憶領域に「BC前兆」、「BG前兆」、「RUSH前兆」のいずれかが設定された場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定される。これにより、次の遊技から遊技状態（前兆A）に移行する。ここで、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定されており、かつ、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定されていた場合は、GSB表示許可フラグ、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の記憶内容、「GSB連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、前兆ゲーム数カウンタに1が加算される（前兆Aを最短1ゲーム行うため）。

【1376】

遊技状態（前兆B）では、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定され、かつ、「GSB連ランク」記憶領域に記憶されているGSB連ランクが「ランク3」以下であることを前提として、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役のいずれかに当籤であったときに、補償モード許可フラグが「許可」に設定されていた場合、図104に一例を示す補償モード移行抽籤テーブルの補償レベル記憶領域に記憶されている補償レベルの部分を用いた補償モード移行抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、補償モード管理フラグが「補償モード中」に設定される。

30

【1377】

補償モード移行抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」であった場合は、図96に一例を示す初期ATレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ATレベル抽籤が行われ、当該抽籤の結果がATレベル記憶領域に設定される。

40

【1378】

また、遊技状態（前兆B）において、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定され、かつ、「GSB連ランク」記憶領域に記憶されているGSB連ランクが「ランク3」以下であることを前提として、補償モード許可フラグが「許可」に設定されており、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤であった場合は、その都度、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が1つ減算される。そして、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が0になった場合は、再度、補償モード

50

管理用ゲーム数カウンタの値に、「補償モード用規定択役回数（８０回）」が設定されるとともに、補償モードに関連する種々の処理が行われる。例えば、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、図１０５に一例を示す補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤テーブルのＡＴレベル記憶領域に記憶されているＡＴレベルの部分を用いた補償モード中ＡＴレベル昇格抽籤が行われる。当該抽籤で当籤した場合は（抽籤結果が「昇格」である場合は）、ＡＴレベル記憶領域に記憶されている値に１つ加算された値に書き換えられる。

【１３７９】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード中」であった場合は、図１０６に一例を示す補償モード時ナビ回数抽籤テーブルのＡＴレベル記憶領域に記憶されているＡＴレベルの部分を用いた補償モード時ナビ回数抽籤が行われる。当該抽籤の抽籤結果（ナビ回数）は、補償モード用ＲＵＳＨナビ数カウンタに加算される。

10

【１３８０】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが、「補償モード移行許可中」に設定されており、かつ、補償レベル記憶領域に補償レベル７が記憶されていた場合は、補償モード管理フラグが、「補償モード中」に設定される。このとき、図９６に一例を示す初期ＡＴレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期ＡＴレベル抽籤が行われ、当該抽籤結果がＡＴレベル記憶領域に設定される。

20

【１３８１】

一方、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード記憶領域の記憶内容が補償レベル６以下であった場合は、補償モード記憶領域の記憶内容が、当該補償レベルに１つ加算された補償レベルに書き換えられる。

【１３８２】

また、補償モード管理用ゲーム数カウンタの値が再設定された際、補償モード管理フラグが「補償モード移行待機」に設定されていた場合は、補償モード管理フラグが「補償モード移行許可中」に設定される。

【１３８３】

以上のように、この実施形態では、一般中（有利区間）のみならず遊技状態（前兆Ｂ）においても、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役に当籤した遊技では、補償モード移行抽籤が行われる場合があり、当該抽籤に当籤した場合は、補償モード中（補償モード管理フラグが「補償モード中」）に移行する。当該抽籤で当籤しない状態が継続していても、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役への当籤回数が「補償モード用規定択役回数（８０回）」になるたびに、補償モードが１つ加算され、その結果、補償レベルが「７」まで上がると、次に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役に当籤した遊技で補償モード中（補償モード管理フラグ）に移行するように構成されている。

30

【１３８４】

ここまでの説明した補償レベルの上昇を経て補償モードへ移行する場合について具体例を挙げつつ箇条書きで説明すると、以下ようになる。

40

- ・補償レベルの初期値として、有利区間移行時に決定された図１０８のシナリオ１～４８に応じた値がセットされる。例えば、最も補償レベルの初期値が高いシナリオ０６なら、補償レベル５となる。なお、補償レベルセット時に１減算されるので、補償レベルの実質的な初期値は４となる。

- ・択プラム役の確率は約 $1/2.1$ （ $30880/65536$ 、図８２参照）となる。

- ・そのため、８０回の択プラム役の成立には約１６８ゲームを要する。

- ・図１０４の補償モード移行抽籤テーブルによる抽籤で $1/256$ を引き当てて補償モードに移行する場合を除くと、レベル４→５→６→７と３段階補償レベルを上昇させるには約 $168 \times 3 = 504$ ゲームを要する。

50

・約504ゲームで補償レベル7になったあと、補償モードに移行するには、さらに約1／2．1の択プラム役に当籤する必要がある。

・したがって、シナリオ06では有利区間開始からいずれのATにも入らなかったと仮定した場合に約504＋2＝506ゲームが補償モードへ移行するのに要する平均ゲーム数と言える。

・メダル50枚あたりの平均ゲーム数は31．5ゲーム（設定により微差あり）なので、506ゲーム÷31．5ゲーム×50枚＝約803枚。最も優遇されたシナリオでも択プラム役の規定回数成立による段階的な補償レベルの上昇という補償モード移行へのメインルートで補償モードに到達するためには800枚強のメダルが必要となる。

このように基本的にはある程度メダルを消費した状態で補償モードへ移行することが一般的なゲーム性となっており、補償モードは、ある程度メダルを消費した遊技者に対する救済的な役割も果たしている。

なお、このような補償レベルは補償モードへ移行するための重要な要素となっているため、その値を示唆ないし報知する演出を備えるものとしてもよいし、あえて、示唆ないし報知する演出を設けずに遊技者の期待感を過剰にあおらないものとしてよい。

【1385】

補償モード中（補償モード管理フラグ：補償モード中）に移行してからは、一般中（有利区間）で補償モード中（補償モード管理フラグ：補償モード中）に移行した場合と同様の構成で、毎ゲームで補償ポイントカウンタの更新が行われる。

【1386】

（MAP関連処理）

遊技状態（前兆B）においても、一般中（有利区間）と同様に、基本的に役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役のいずれかに当籤したときに、MAPが1つ（1ゲーム）進行する。MAPが進行していった結果、シナリオ番号に応じて決定された高確1のMAPの最終ゲームでは、MAP終了フラグに「高確1終了」が設定される。遊技状態（前兆B）において、MAP終了フラグに「高確1終了」が設定された場合、図109に一例を示すTY値_上乘せ1データテーブルより、当該有利区間のシナリオ番号に対応する疑似BNSの欄の値が取得され、当該値が「TY値_疑似BNS」に加算されるとともに、当該有利区間のシナリオ番号に対応するRUSHの欄の値が取得され、当該値が「TY値_RUSH」に加算される。

【1387】

また、高確2のMAPの最終ゲームでは、MAP終了フラグに「高確2終了」が設定される。遊技状態（前兆B）において、MAP終了フラグに「高確2終了」が設定された場合、図110に一例を示すTY値_上乘せ2データテーブルより、当該有利区間のシナリオ番号に対応する疑似BNSの欄の値が取得され、当該値が「TY値_疑似BNS」に加算されるとともに、当該有利区間のシナリオ番号に対応するRUSHの欄の値が取得され、当該値が「TY値_RUSH」に加算される。

【1388】

天井のMAPの最終ゲームでは、MAP終了フラグに「天井終了」が設定される。このとき、出玉状態記憶領域に有利区間終了要求が設定される。

【1389】

また、MAPが天井（「MAP種別」＝「天井」）以外のMAPの最終ゲームでは、「高確1MAP位置」記憶領域、「高確2MAP位置」記憶領域、「天井MAP位置」記憶領域それぞれの値が1つ減算され、1減算後の「高確1MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「高確1」が設定され、1減算後の「高確2MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「高確2」が設定され、1減算後の「天井MAP位置」記憶領域の値が「1」である場合には「MAP種別」記憶領域には「天井」が設定され、それ以外の場合は「MAP種別」記憶領域には「低確」が設定される。また、当該有利区間のシナリオ番号に対応するMAPゲーム数（図108に一例を示すシナリオ関連データを参照）が、MAPゲーム数カウンタに

再設定される。

【1390】

(ATレベル昇格抽籤)

遊技状態(前兆B)中は、毎ゲームで図97に一例を示すATレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたATレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図82(a)～(c)に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がATレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤で当籤した場合は、ATレベル記憶領域の値が1つ加算される。

10

【1391】

(前兆Bの終了判定処理)

遊技状態(前兆B)では、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定され、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定されていたときに、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属する当籤役名の当籤役のいずれかに当籤したゲームにおいて、前兆ゲーム数カウンタの値が0で、かつ、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が「GSB連ランク」記憶領域に記憶されているGSB連ランクよりも小さい場合は、GSB表示許可フラグに「GSB表示許可」が設定される。

【1392】

一方、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定され、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定されていたときに、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤したゲームにおいて、前兆ゲーム数カウンタの値が0で、かつ、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の値が「GSB連ランク」記憶領域に記憶されているGSB連ランクと同じであった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域の記憶内容、GSB表示許可フラグ、「前兆B中GSB表示回数」記憶領域の記憶内容、「GSB連ランク」記憶領域の記憶内容の夫々がクリアされる。また、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定される。

20

【1393】

以上のように構成された遊技状態(前兆B)において創出されるゲーム展開の一例について、以下に示す。

30

【1394】

例えば、GSB連ランクがランク「1」の場合、前兆Bの前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似シングルボーナス(GSB)が行われ、その後に再設定された前兆ゲーム数カウンタが消化されるまでの間にRUSH昇格抽籤や前兆移行抽籤に当籤しなければ、再設定された前兆ゲーム数カウンタの消化後に遊技状態(前兆B)が終了して一般中(有利区間)に移行する。

【1395】

また、GSB連ランクがランク「4」の場合、前兆ゲーム数カウンタの消化→疑似シングルボーナス(GSB)の繰り返しが行われたあと、遊技状態(前兆B)が終了し、遊技状態(RUSH)に移行する。

40

【1396】

また、例えば、GSB連ランクがランク「1」で、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似シングルボーナス(GSB)への移行が許可されている状態(GSB表示許可フラグ＝「GSB中」)でRUSH昇格抽籤に当籤した場合は、遊技状態(前兆B)が終了し、遊技状態(前兆A)に移行する。遊技状態(前兆A)では、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似遊技が行われて、遊技状態(RUSH)に対応する停止図柄組合せが表示され、遊技状態(RUSH)に移行する。

【1397】

また、例えば、GSB連ランクがランク「2」の場合、前兆Bの前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似シングルボーナス(GSB)が行われ、その後に再設定された前兆ゲーム

50

数カウンタが消化されるまでの間に前兆移行抽籤に当籤し、その結果が「B CまたはB G前兆」であった場合は、遊技状態（前兆B）が終了し、遊技状態（前兆A）に移行する。遊技状態（前兆A）では、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似遊技が行われて、遊技状態（B CまたはB G）に対応する停止図柄組合せが表示され、遊技状態（B CまたはB G）に移行する。

【1398】

また、例えば、GSB連ランクがランク「2」の場合、前兆Bの前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似シングルボーナス（GSB）が行われ、その後に再設定された前兆ゲーム数カウンタが消化されるまでの間に前兆移行抽籤に当籤し、その結果が「RUSH前兆」であった場合は、遊技状態（前兆B）が終了し、遊技状態（前兆A）に移行する。遊技状態（前兆A）では、前兆ゲーム数カウンタの消化後に疑似遊技が行われて、遊技状態（RUSH）に対応する停止図柄組合せが表示され、遊技状態（RUSH）に移行する。

【1399】

（第1疑似ボーナス遊技状態（BG））

出玉状態記憶領域に「BG」が設定されると、遊技状態（BG）に移行する。その際、疑似BNSナビ数カウンタに「BGナビ回数初期値（6）」が設定される。また、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が「0」でなければ、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値から「TY値_BG移行時減算値（7）」が減算される。

【1400】

第2疑似ボーナス遊技状態（BG）では、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）に当籤したときに、15枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される。このとき、疑似BNSナビ数カウンタの値が1つ減算される。また、遊技状態（BG）で「RUSH中種別」記憶領域に「RUSH」が設定されており、かつ、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）に当籤したゲームでは、RUSHナビ数カウンタの値が1つ減算される。

【1401】

疑似BNSナビ数カウンタの値が減算された結果、「0」になった場合は、RUSH中疑似BNSフラグがクリアされる。また、疑似BNSナビ数カウンタの値が「0」になったときに、「RUSH種別」記憶領域に「なし」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定される（遊技状態（BG）の終了）。また、疑似BNSナビ数カウンタの値が「0」になったときに、「RUSH種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定される（遊技状態（BG）の終了）。また、疑似BNSナビ数カウンタの値が「0」になったときに、「RUSH種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、MAP終了フラグに「天井終了」が設定されているか、または、強制終了フラグに「強制終了」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「有利区間終了要求」が設定される（遊技状態（BG）の終了+有利区間の終了）。なお、RUSH中疑似BNSフラグは、「非RUSH中疑似BNS」と「RUSH中疑似BNS」のいずれかが設定されるものであり、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられている。

【1402】

また、疑似BNSナビ数カウンタの値が減算された結果、「0」になったときに、「RUSH中種別」記憶領域に「RUSH」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定されるとともに、GSB表示許可フラグに「GSB表示許可」が設定される（遊技状態（BG）の終了）。

【1403】

遊技状態（RUSH）でない遊技状態から第1疑似ボーナス遊技状態（BG）に移行した場合は、毎ゲームで図99に一例を示すRUSH昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたRUSH昇格抽籤が行われる。具体的には

10

20

30

40

50

、第1疑似ボーナス遊技状態（BG）において、「RUSH中種別」記憶領域に「なし」が設定されている場合は、毎ゲームで図99に一例を示すRUSH昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたRUSH昇格抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）の内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79の当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がRUSH昇格抽籤に用いられる。

【1404】

抽籤結果が「RUSH前兆」であった場合は、そのゲームでの「TY値_RUSH」記憶領域の値が参照され、その結果、「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_RUSH閾値（48）」未満であった場合は、当該抽籤の結果が破棄される。一方、そのゲームでの「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_RUSH閾値（48）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定され、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「RUSH_一般」部分を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定される。

【1405】

第1疑似ボーナス遊技状態（BG）において、RUSH中疑似BNSフラグに「非RUSH中疑似BNS」が設定されていた場合は、毎ゲームで、図97に一例を示すATレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたATレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がATレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤に当籤した場合は、ATレベル記憶領域の値に1が加算される。

【1406】

（第2疑似ボーナス遊技状態（BC））

出玉状態記憶領域に「BC」が設定されると、遊技状態（BC）に移行する。その際、疑似BNSナビ数カウンタに「BCナビ回数初期値（30）」が設定される。また、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値が「0」でなければ、「TY値_疑似BNS」記憶領域の値から「TY値_BC移行時減算値（34）」が減算される。

【1407】

第2疑似ボーナス遊技状態（BC）では、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）に当籤したときに、15枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される。このとき、疑似BNSナビ数カウンタの値が1つ減算される。また、遊技状態（BC）で「RUSH中種別」記憶領域に「RUSH」が設定されており、かつ、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）に当籤したゲームでは、RUSHナビ数カウンタの値が1つ減算される。

【1408】

疑似BNSナビ数カウンタの値が減算された結果、「0」になった場合は、RUSH中疑似BNSフラグがクリアされる。また、疑似BNSナビ数カウンタの値が「0」になったときに、「RUSH種別」記憶領域に「なし」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定される（遊技状態（BC）の終了）。また、疑似BNSナビ数カウンタの値が「0」になったときに、「RUSH種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「前兆A」が設定される（遊技状態（BC）の終了）。また、疑似BNSナビ数カウンタの値が「0」になったときに、「RUSH種別」記憶領域に「なし」が設定されており、かつ、MAP終了フラグに「天井終了」が設定されているか、または、強制終了フラグに「強制終了」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「有利区

10

20

30

40

50

間終了要求」が設定される（遊技状態（BC）の終了+有利区間の終了）。

【1409】

また、疑似BNSナビ数カウンタの値が減算された結果、「0」になったときに、「RUSH中種別」記憶領域に「RUSH」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定されるとともに、GSB表示許可フラグに「GSB表示許可」が設定される（遊技状態（BC）の終了）。

【1410】

遊技状態（RUSH）でない遊技状態から第2疑似ボーナス遊技状態（BC）に移行した場合は、毎ゲームで図99に一例を示すRUSH昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたRUSH昇格抽籤が行われる。具体的には、第2疑似ボーナス遊技状態（BC）において、「RUSH中種別」記憶領域に「なし」が設定されている場合は、毎ゲームで図99に一例を示すRUSH昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号の部分を用いたRUSH昇格抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）の内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79の当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がRUSH昇格抽籤に用いられる。

【1411】

抽籤結果が「RUSH前兆」であった場合は、そのゲームでの「TY値_RUSH」記憶領域の値が参照され、その結果、「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_RUSH閾値（48）」未満であった場合は、当該抽籤の結果が破棄される。一方、そのゲームでの「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_RUSH閾値（48）」以上であった場合は、「前兆種別_一般中」記憶領域に「RUSH前兆」が設定され、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「RUSH_一般」部分を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定される。

【1412】

第2疑似ボーナス遊技状態（BC）において、RUSH中疑似BNSフラグに「非RUSH中疑似BNS」が設定されていた場合は、毎ゲームで、図97に一例を示すATレベル昇格抽籤テーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分を用いたATレベル昇格抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がATレベル昇格抽籤に用いられる。当該抽籤に当籤した場合は、ATレベル記憶領域の値に1が加算される。

【1413】

（RUSH）

出玉状態記憶領域に「RUSH」が設定された場合は、遊技状態が遊技状態（RUSH）に移行する。遊技状態（RUSH）は、RUSHナビ数カウンタの値が0になるか、「TY値_RUSH」記憶領域の値が0になるか、有利区間の強制終了条件が成立（強制終了フラグ＝「強制終了」）するかのいずれかのRUSH終了条件が成立するまでの間、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）のいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知される疑似シングルボーナス（GSB）が頻繁に行われる、いわば疑似シングルボーナス（GSB）が短期間に集中して付与される遊技状態である。

【1414】

より具体的には、遊技状態（RUSH）に移行する際の初期処理として、RUSH中前兆管理カウンタに「RUSH中前兆管理カウンタ初期値」が設定され、GSB表示許可フラグに「GSB中」が設定され、「RUSH中種別」記憶領域に「RUSH」が設定され、図100に一例を示すRUSH開始時ナビ回数抽籤テーブルの「ATレベル」記憶領域に記憶されているATレベル部分を用いて行われるRUSH開始時ナビ回数抽籤の抽籤結

10

20

30

40

50

果がRUSHナビ数カウンタに設定される。また、「MAP種別」記憶領域に「天井」が設定されている場合は、RUSHナビ数カウンタに、そのときの「TY値_RUSH」記憶領域に記憶されている値が設定される。その後、役抽籤結果が押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）のいずれかへの当籤であった場合に、15枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知される。このとき、GSB中ナビ回数カウンタの値が0の場合は、当該カウンタに「2」が設定されたあと、当該カウンタが1つ減算される。その次に、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）のいずれかに当籤した場合にも、15枚の払い出しが得られる有利な押し順が報知され、GSB中ナビ回数カウンタの値が1つ減算される。これにより、GSB中ナビ回数カウンタの値が0になり、これに伴って、GSB表示許可フラグに「GSB表示許可」に設定される（1回の疑似シングルボーナス（GSB）が終了）。すなわち、この実施形態では、遊技状態（RUSH）の疑似シングルボーナス（GSB）は、有利な押し順の報知が2回行われるまで継続する。

【1415】

その後、その後のゲームにおいて、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」への当籤であった場合は、疑似シングルボーナス（GSB）に移行することが分かるルール3L, 3C, 3Rの停止図柄組合せ（GSB移行表示）が表示される。このとき、GSB表示許可フラグに「GSB中」が設定される。そして、次ゲーム以降のゲームにおいて押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）のいずれかに当籤したときに有利な押し順が報知されるゲームが2回続いて、GSB表示許可フラグに「GSB表示許可」に設定される（2回の疑似シングルボーナス（GSB）が終了）。これ以降も基本的には、GSB移行表示から疑似シングルボーナス（GSB）が行われる一連の流れRUSH終了条件が成立するまでの間繰り返し行われる。

【1416】

ただし、疑似シングルボーナス（GSB）と、次の疑似シングルボーナス（GSB）との間に前兆期間が設けられ、前兆期間の間は、GSB移行表示が禁止される場合がある。その場合について、具体的に説明すると、遊技状態（RUSH）中は、毎ゲームで、図113又は図114に一例を示す前兆ポイント数データテーブルの当該遊技での当籤役に関わる当籤役グループ番号部分に対応する前兆ポイント数が読み出されて、RUSH中前兆管理カウンタに読み出された前兆ポイント数が加算される。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号が前兆ポイント数データテーブルからの前兆ポイント数の読み出しに用いられる。なお、前兆ポイント数テーブルは、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）に当籤したときに有利な押し順が報知されるゲーム用の図114に一例を示す指示有り時_前兆ポイント数データテーブルと、有利な押し順が報知されないゲーム用の図114に一例を示す指示無し時_前兆ポイント数データテーブルとがあり、有利な押し順の報知の有無に基づいた前兆ポイント数がRUSH中前兆管理カウンタに加算される。

【1417】

その結果、GSB中ナビ回数カウンタの値が0になった際（1回の疑似シングルボーナス（GSB）が終了した際）、RUSH中前兆管理カウンタの値が「RUSH中前兆判定値_減速用」の値以下であった場合は、「前兆種別_RUSH中」記憶領域に「フェイク前兆」が設定され、前兆ゲーム数カウンタに「RUSH中前兆書き換え_ロング」の値が設定された上で、GSB表示許可フラグに「GSB表示不許可」が設定される。これにより、その後に前兆ゲーム数カウンタの値が0になるまでの間はGSB移行表示が禁止され、疑似シングルボーナス（GSB）への移行が禁止される。なお、「RUSH中前兆判定値_減

10

20

30

40

50

速用」は、この実施形態では「10」であり、メインROM102の所定の記憶領域に予め記憶されている。また、「RUSH中前兆書き換え_ロング」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「4」であり、メインROM102の所定の記憶領域に予め記憶されている。

【1418】

一方、GSB中ナビ回数カウンタの値が0になった際（1回の疑似シングルボーナス（GSB）が終了した際）、RUSH中前兆管理カウンタの値が「RUSH中前兆判定値_加速用」の値以上であって、「前兆種別_RUSH中」記憶領域に「フェイク前兆」が設定され、かつ、前兆ゲーム数カウンタの値が、「RUSH中前兆書き換え_ショート」の値よりも大きかった場合は、前兆ゲーム数カウンタに「RUSH中前兆書き換え_ショート」の値が設定される。これにより、その後に前兆ゲーム数カウンタの値が0になるまでの間はGSB移行表示が禁止され、疑似シングルボーナス（GSB）への移行が禁止される。なお、「RUSH中前兆判定値_加速用」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「128」であり、メインROM102の所定の記憶領域に予め記憶されている。また、「RUSH中前兆書き換え_ショート」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「1」であり、メインROM102の所定の記憶領域に予め記憶されている。なお、遊技状態（RUSH）中において、前兆ゲーム数カウンタは、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定されているゲームであって、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」に属するいずれかの当籤役への当籤であったゲーム毎に1つ減算される。

【1419】

RUSH終了条件として、RUSHナビ数カウンタの値が0になるか、「TY値_RUSH」記憶領域の値が0になるかがあるが、これらの値は、以下のように減算される。例えば、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されている場合、すなわち、補償モードに移行していない場合は、押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）の当選時に有利な押し順が報知されるたびにRUSHナビ数カウンタの値が1つ減算されるとともに、「TY値_RUSH」記憶領域の値も1つ減算される。

【1420】

一方、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されている場合、すなわち、補償モードへの移行後の場合は、遊技状態（RUSH）中に押し順プラム（当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」～当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照）の当選時に有利な押し順が報知されても、RUSHナビ数カウンタおよび「TY値_RUSH」記憶領域の値のいずれも減算されない。なお、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されているときに、補償ポイントカウンタの値が0よりも大きくなった場合は、補償モード管理フラグに「補償モード後」が設定され、補償モードが終了する。遊技状態（RUSH）中に補償モード管理フラグに「補償モード後」が設定された後は、押し順プラムの当選時に有利な押し順が報知されるたびにRUSHナビ数カウンタの値が1つ減算されるとともに、「TY値_RUSH」記憶領域の値も1つ減算される。

【1421】

すなわち、この実施形態では、補償モード中に移行した遊技状態（RUSH）は、補償モードに移行してから減少した遊技媒体（メダル）分が払い出されるまではRUSHナビ数カウンタおよび「TY値_RUSH」記憶領域の値の減算が開始されない。したがって、補償モード中に移行した遊技状態（RUSH）では、補償モードに移行したあとの遊技状態の減少分は遊技媒体（メダル）が払い出される（補償モード中のメダルの減少分は補償される）。その後、RUSH終了条件が成立するRUSHナビ数カウンタおよび「TY値_RUSH」記憶領域の値のいずれかが0になるまでのメダルの増加分は、補償モード移行時の所持メダルに対する増加分に相当する。

【1422】

GSB中ナビ回数カウンタの値が0になったとき、つまり、疑似シングルボーナス（GSB）が終了したゲームでは、メインROM102の所定の記憶領域に記憶されている図

102に一例を示す疑似BNS終了時_RUSH中疑似BNS抽籤テーブルを用いた疑似BNS終了時_RUSH中疑似BNS抽籤が行われる。当該抽籤の結果が「BG_RUSH中」であった場合は、そのときの「TY値_RUSH」記憶領域の値と、「TY値_BG移行時減算値(7)」とが比較され、「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_BG移行時減算値(7)」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、当該抽籤結果が「前兆種別_RUSH中」に設定される(「前兆種別_RUSH中」=「BG前兆」)。

【1423】

補償モード管理フラグに「補償中」が設定されているときに疑似BNS終了時_RUSH中疑似BNS抽籤で「BG_RUSH中」に当籤した場合は、そのときの「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_RUSH中」に設定される(「前兆種別_RUSH中」=「BG前兆」)。疑似BNS終了時_RUSH中疑似BNS抽籤で「フェイク_RUSH中」に当籤した場合は、補償モード管理フラグの設定内容やそのときの「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_RUSH中」に設定される(「前兆種別_RUSH中」=「フェイク前兆」)。

【1424】

補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されている状態で、GSB表示許可フラグが「GSB中」に設定されており、かつ、押し順プラム(当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」~当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照)の当籤ゲームで有利な押し順が報知された結果、GSB中ナビ数カウンタの値が0になった際、RUSH終了条件が成立した場合は、「前兆種別_RUSH中」記憶領域に「パンク待機」が設定されるとともに、GSB表示許可フラグに「GSB表示不許可」が設定される。さらに、このときに「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_BC移行時減算値(34)」以上であって、BCパンクフラグに「BCパンク不許可」以外が設定されている場合は、図103に一例を示すRUSHパンク時BC書き換え抽籤テーブルを用いたRUSHパンク時BC書き換え抽籤が行われる。当該抽籤結果は、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられたBCパンクフラグに設定される。

【1425】

GSB表示許可フラグが「GSB中」に設定されており、かつ、押し順プラム(当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」~当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照)の当籤ゲームで有利な押し順が報知された結果、GSB中ナビ数カウンタの値が0になった際、「前兆種別_RUSH中」記憶領域に「なし」以外が設定されていた場合は、図98に一例を示す前兆ゲーム数抽籤テーブルの「前兆種別_RUSH中」記憶領域の記憶内容に対応する部分(フェイク前兆の場合はフェイク__一般、BG前兆の場合はBG__RUSH中、BC前兆の場合はBC__RUSH中、パンク待機の場合はパンク待機)を用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。当該抽籤結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定された上で、GSB表示許可フラグに「GSB表示不許可」が設定される。

【1426】

GSB表示許可フラグが「GSB中」に設定されており、かつ、押し順プラム(当籤役番号「5」の「F_択プラムA213」~当籤役番号「12」の「F_択プラムB321」：図83参照)の当籤ゲームで有利な押し順が報知された結果、GSB中ナビ数カウンタの値が0になった際、「前兆種別_RUSH中」記憶領域に「パンク待機」以外が設定されており、かつ、メインRAM103の所定の記憶領域に設けられた短時間ガード用ゲーム数カウンタの値が「短時間_判定ゲーム数」の値よりも大きかった場合は、BCパンクフラグに「BCパンク不許可」が設定された上で、短時間ガード用ゲーム数カウンタの値がクリアされる。ここで、「短時間_判定ゲーム数」は、この第2の遊技機であるパチスロ機1では「150」であり、予めメインROM102の所定の記憶領域に記憶されている。

【1427】

なお、遊技状態(RUSH)中は、当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役に当籤するたびに短時間ガード用ゲーム数カウンタの値が1つ加算さ

10

20

30

40

50

れる。したがって、この実施形態では、遊技状態（RUSH）中に当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役への当籤回数が150になった以降は、遊技状態（RUSH）が終了したあとに第2疑似ボーナス遊技状態（BC）に移行することはない（BCパンクはない）。

【1428】

遊技状態（RUSH）において、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定されているときに、「前兆種別_RUSH中」に「なし」または「フェイク前兆」が設定されている場合は、毎ゲームで図101に一例を示すRUSH中_RUSH中疑似BNS抽籤テーブルの当該遊技の当籤役が属している当籤役グループ番号部分を用いたRUSH中_RUSH中疑似BNS抽籤が行われる。ここで、図82（a）～（c）に一例を示す内部抽籤テーブルを用いて当籤役番号が決定され、さらに、決定された当籤役番号から図79に一例を示す当籤役番号と当籤役名と当籤役グループ番号との対応表を用いて当籤役グループ番号が決定されて、決定された当籤役グループ番号がRUSH中_RUSH中疑似BNS抽籤に用いられる。当該抽籤の結果が「BG_RUSH中」であった場合は、そのときの「TY値_RUSH」記憶領域の値と、「TY値_BG移行時減算値（7）」とが比較され、「TY値_RUSH」記憶領域の値が「TY値_BG移行時減算値（7）」未満であった場合は、当該抽籤結果が破棄される。当該抽籤結果が破棄されなかった場合は、当該抽籤結果が「前兆種別_RUSH中」に設定される（「前兆種別_RUSH中」＝「BG前兆」）。

10

【1429】

補償モード管理フラグに「補償中」が設定されているときにRUSH中_RUSH中疑似BNS抽籤で「BG_RUSH中」に当籤した場合は、そのときの「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_RUSH中」に設定される（「前兆種別_RUSH中」＝「BG前兆」）。RUSH中_RUSH中疑似BNS抽籤で「フェイク_RUSH中」に当籤した場合は、補償モード管理フラグの設定内容やそのときの「TY値_RUSH」記憶領域の値とは無関係に、当該抽籤結果が「前兆種別_RUSH中」に設定される（「前兆種別_RUSH中」＝「フェイク前兆」）。

20

【1430】

そして、RUSH中_RUSH中疑似BNS抽籤の結果が「前兆種別_RUSH中」記憶領域に設定されたあとに、「前兆種別_RUSH中」記憶領域の記憶内容が参照され、その結果、当該記憶領域に「なし」以外が設定されていた場合は、前兆ゲーム数抽籤テーブルを用いた前兆ゲーム数抽籤が行われる。当該前兆ゲーム数抽籤の結果は、前兆ゲーム数カウンタに設定されるとともに、GSB表示許可フラグに「GSB表示不許可」が設定される。なお、当該前兆ゲーム数抽籤の構成は、一般中（有利区間）で行われる前兆ゲーム数抽籤と同じであるため説明を省略する。また、遊技状態（RUSH）において、前兆ゲーム数カウンタの値は、GSB表示許可フラグに「GSB中」以外が設定されている状態、役抽籤結果が当籤役グループ名「択役」の当籤役グループに属するいずれかの当籤役への当籤であったゲームの毎ゲームで1つ減算される。

30

【1431】

遊技状態（RUSH）中に、GSB表示許可フラグが「GSB中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合は、GSB表示許可フラグに「GSB表示許可」が設定される。

40

【1432】

遊技状態（RUSH）中に、GSB表示許可フラグが「GSB中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合において、「前兆種別_RUSH中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「一般中」が設定されるとともに、RUSHナビ数カウンタの値がクリアされる。また、「RUSH中種別」記憶領域の記憶内容、「前兆種別_RUSH中」記憶領域の記憶内容、GSB表示許可フラグも夫々クリアされる。

【1433】

また、遊技状態（RUSH）中に、GSB表示許可フラグが「GSB中」以外が設定さ

50

れているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった際、「前兆種別_R U S H中」記憶領域に「パンク待機」が設定されており、かつ、B Cパンクフラグに「パンク時B C移行」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「B C」が設定される。このとき、疑似B N Sナビ数カウンタに「B Cナビ回数初期値(30)」が設定され、「T Y値_R U S H」記憶領域の値から「T Y値_B C移行時減算値(34)」が減算される。また、B Cパンクフラグがクリアされる。

【1434】

また、遊技状態(R U S H)中に、G S B表示許可フラグが「G S B中」以外が設定されている状態で、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった際、「前兆種別_R U S H中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合において、M A P終了フラグに「天井終了」が設定されているか、強制終了フラグに「強制終了」が設定されているか、補償モード管理フラグに「補償モード後」が設定されているかのいずれかの場合は、出玉状態記憶領域に「有利区間終了要求」が設定される。

10

【1435】

また、遊技状態(R U S H)中に、G S B表示許可フラグが「G S B中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合において、「前兆種別_R U S H中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合は、短時間ガード用ゲーム数カウンタの値がクリアされる。

【1436】

また、遊技状態(R U S H)中に、G S B表示許可フラグが「G S B中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった場合において、「前兆種別_R U S H中」記憶領域に「パンク待機」が設定されていた場合は、図96に一例を示す初期A Tレベル抽籤テーブルのシナリオ記憶領域に記憶されているシナリオ番号部分を用いた初期A Tレベル抽籤が行われ、当該抽籤結果がA Tレベル記憶領域に設定される。

20

【1437】

遊技状態(R U S H)中に、G S B表示許可フラグが「G S B中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった際、「前兆種別_R U S H中」記憶領域に「B G前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「B G」が設定される。このとき、疑似B N Sナビ数カウンタに「B Gナビ回数初期値(6)」が設定されるとともに、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合は「T Y値_R U S H」記憶領域の値から「T Y値_B G移行時減算値(7)」が減算される。さらに、「前兆種別_R U S H中」記憶領域の記憶内容がクリアされ、R U S H中疑似B N Sフラグに「R U S H中疑似B N S」が設定される。

30

【1438】

遊技状態(R U S H)中に、G S B表示許可フラグが「G S B中」以外が設定されているときに、前兆ゲーム数カウンタの値が0になった際、「前兆種別_R U S H中」記憶領域に「B C前兆」が設定されていた場合は、出玉状態記憶領域に「B C」が設定される。このとき、疑似B N Sナビ数カウンタに「B Cナビ回数初期値(30)」が設定されるとともに、補償モード管理フラグに「補償モード中」以外が設定されていた場合は「T Y値_R U S H」記憶領域の値から「T Y値_B C移行時減算値(34)」が減算される。さらに、「前兆種別_R U S H中」記憶領域の記憶内容がクリアされ、R U S H中疑似B N Sフラグに「R U S H中疑似B N S」が設定される。

40

【1439】

上記した第2の遊技機であるパチスロ機1において、補償モード中になった場合はその旨を遊技者に報知する報知手段を備えていてもよい。報知手段は、音声報知であっても、ランプ点灯報知であってもよく、その旨を遊技者に報知できる手段であれば適宜採用可能である。

【1440】

上記した第2の遊技機であるパチスロ機1において、遊技状態(前兆A)または遊技状態(前兆B)の遊技では、第1、第2疑似ボーナス遊技状態(B G、B C)、遊技状態(

50

RUSH)に移行する可能性を示唆する演出(前兆演出)が行われるようにしてもよい。前兆演出としては、例えば、リール3L, 3C, 3Rのバウンドストップ演出や、リール3L, 3C, 3Rの回転開始タイミングの遅れ演出などが挙げられる。

【1441】

また、上記した実施形態において、補償モード中に減少した遊技媒体(メダル)の増減のカウント(補償ポイントカウンタのカウント)を、メダルの賭け数と、有利な押し順の報知が有るとき(AT時_補償ポイントデータテーブル)と、有利な押し順の報知がないとき(非AT時_補償ポイントデータテーブル)とで個別に設けられた補償ポイントデータテーブルを用いておおよそを把握するようにしたが、メダルの賭け数と、実際に払い出されたメダルの枚数を参照して、補償ポイントカウンタの値を更新するようにしてもよい。また、推奨された停止操作態様(本実施形態の左第1停止)である場合には、補償ポイントデータテーブルを参照して補償ポイントを更新し、推奨された停止操作態様以外(例えば、中第1停止や右第1停止)である場合には、実際に払い出されたメダルの枚数を参照して、補償ポイントカウンタの値を更新するものとしてもよい。また、推奨された停止操作態様以外の場合は、補償ポイントカウンタの更新を行わないようにしてもよい。

【1442】

また、上記した実施形態において、「MAP種別」記憶領域に「天井」が設定されているときに、前兆移行抽籤に当籤するか、天井(MAP種別=「天井」の最終ゲーム)に到達した際、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、その後の遊技状態(RUSH)で、少なくとも補償モード中に減少した遊技媒体(メダル)が付与されるまで(補償ポイントカウンタ>0)、当該遊技状態(RUSH)が終了しないように構成したが、その他の「MAP種別」のMAPが進行しているときに、前兆移行抽籤で当籤(「RUSH前兆」)した際、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていれば、少なくとも補償モード中に減少した遊技媒体(メダル)が付与されるまで(補償ポイントカウンタ>0)、当該遊技状態(RUSH)が終了しないように構成してもよい。

【1443】

また、上記した第2の遊技機であるパチスロ機1において、MAP種別」記憶領域に「天井」が設定されているときに、前兆移行抽籤に当籤するか、天井(MAP種別=「天井」の最終ゲーム)に到達した際、補償モード管理フラグに「補償モード中」が設定されていた場合は、その後の遊技状態(RUSH)で、少なくとも補償モード中に減少した遊技媒体量(メダル枚数)が付与されるまで(補償ポイントカウンタ>0)、当該遊技状態(RUSH)が終了しないように構成したが、補償モード中に減少した遊技媒体量(メダル枚数)の一部が付与されるまでは少なくとも当該遊技状態(RUSH)が終了しないように構成してもよい。すなわち、当該遊技状態(RUSH)において、補償モード中に減少したメダルの全てが回復するのではなく、当該減少したメダルの部分的に回復する構成であってもよい。この場合、例えば、補償モード中にメダルの減少量がA枚であった場合は、0~A枚の範囲の値を抽籤(回復枚数抽籤)により決定し、少なくとも回復枚数抽籤で決定された枚数分が回復するまで、当該遊技状態(RUSH)が終了しないように構成してもよい。

【1444】

[12-34. 付記]

従来の遊技機において、1の有利区間の上限ゲーム数を1500ゲームとすることで、射幸性を抑制した遊技機が知られている(例えば、特開2017-169968号公報(例えば、段落0168)参照)。

【1445】

しかしながら、このような遊技機では射幸性を抑制できるものの、一方で獲得できる出玉の上限も分かり易く遊技の興味が低下する場合があった。

【1446】

付記は、上記課題に鑑みてなされたものであり、適切に射幸性を抑制しつつ、遊技の興

10

20

30

40

50

趣の低下を抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【1447】

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。

【1448】

(1)の遊技機は、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（リール3L, 3C, 3C）と、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（ストップボタン8L, 8C, 8C）とを備え、所定量の遊技用価値を1回の賭け量として遊技が行われるとともに、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者に前記遊技用価値を付与する（図74）遊技機において、

10

前記停止操作手段の操作態様によって遊技者に付与する付与量が異なる特定役を含む複数の役（図84）のうちのいずれの役に当籤したか否かを決定する役抽籤を行う役抽籤手段（主制御回路100（メインCPU101））と、

前記特定役に当籤したときに、遊技者に前記停止操作手段の有利な操作態様を報知することが許容される有利区間（図115の有利区間）と、前記特定役に当籤したときに、遊技者の前記停止操作手段の有利な操作態様を報知することが禁止される非有利区間（図115の有利区間）との間の移行を制御する有利区間移行制御手段（主制御回路100（メインCPU101））と、

前記遊技用価値の増減量をカウントする第1遊技用価値増減量カウント手段（主制御回路100（メインCPU101）の差数カウンタ）と、

20

を備え、

前記第1遊技用価値増減量カウント手段は、前記有利区間に移行してからの前記遊技用価値の増減量をカウントできるように構成され、

前記有利区間移行制御手段による前記有利区間から前記非有利区間に移行させる条件として、

前記第1遊技用価値増減量カウント手段によりカウントされた前記有利区間に移行してからの前記遊技用価値の増加量が、所定の閾値（差数カウンタの規定値）を超えることを含む

ことを特徴とする。

【1449】

30

このような構成によれば、有利区間開始時を基準とし、有利区間開始からの遊技用価値の増加量が所定の閾値を超えた場合に、有利区間から非有利区間に移行させるため、有利区間における遊技用価値の最下点からの遊技用価値の増加量を大きくしつつ、有利区間開始時からの遊技用価値の増加量を所定の閾値を超えないようにすることができ、これにより、適切に射幸性を抑制しつつ、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【1450】

(2)の遊技機は、上記(1)の遊技機において、

有利区間は、通常区間（図115の一般中）と、前記通常区間よりも有利な出玉区間（図115のRUSH）とを含み、

所定の出玉区間移行条件が成立した（図92などの前兆移行抽籤テーブルを用いて行われる前兆移行抽籤の抽籤結果が「RUSH前兆」である）ことを契機として、前記出玉区間に移行させる（図115の前兆Bを経由してRUSH）出玉区間移行制御手段（主制御回路100（メインCPU101））と、

40

前記出玉区間を終了させる出玉区間終了制御手段（主制御回路100（メインCPU101））と、

所定の特定遊技状態移行条件が成立した（図104の補償モード移行抽籤テーブルを用いた補償モード移行抽籤の抽籤結果が「補償モード移行」である）ことを契機として、前記出玉区間への移行前の前記通常区間に始まる特定遊技状態（補償モード中の状態）に移行させる特定遊技状態移行制御手段（主制御回路100（メインCPU101））と、

前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技用価値の増減量をカウントする第2遊技用

50

価値増減量カウント手段（主制御回路１００（メインＣＰＵ１０１）の補償ポイントカウンタ）とを備え、

前記出玉区間終了制御手段は、前記特定遊技状態のときに移行した前記出玉区間について、前記第２遊技用価値増減量カウント手段によりカウントされた前記遊技用価値が増加に転じるまでは（補償ポイントカウンタの値が補償モード開始時の値を超えるまでは）少なくとも当該出玉区間を終了させない出玉区間終了禁止制御を行うことが可能に構成されている

ことを特徴とする。

【１４５１】

このような構成によれば、出玉区間を終了させない出玉区間終了禁止制御を、特定遊技状態の開始時を基準として行うことにより、有利区間開始後に、早期に特定遊技状態が開始された場合の方が、遅くに特定遊技状態が開始された場合に比べて、遊技者にとって有利なり、このため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１４５２】

（３）の遊技機は、

上記（２）の遊技機において、

前記出玉区間終了制御手段は、所定の禁止制御実行条件が成立した場合に（ＭＡＰ種別＝天井のＭＡＰでの最終遊技に到達した場合などに）前記出玉区間終了禁止制御を実行することを特徴とする。

【１４５３】

このような構成によれば、出玉区間を終了させない出玉区間終了禁止制御が常に行われることがないので、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１４５４】

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】

【１４５５】

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】

【１４５６】

１…パチスロ機、１００…主制御回路、１０１…メインＣＰＵ、１０２…メインＲＯＭ、１０３…メインＲＡＭ

10

20

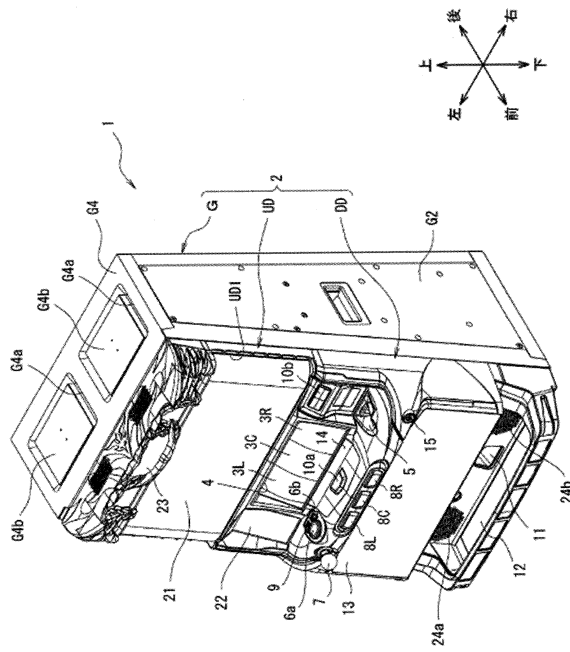
30

40

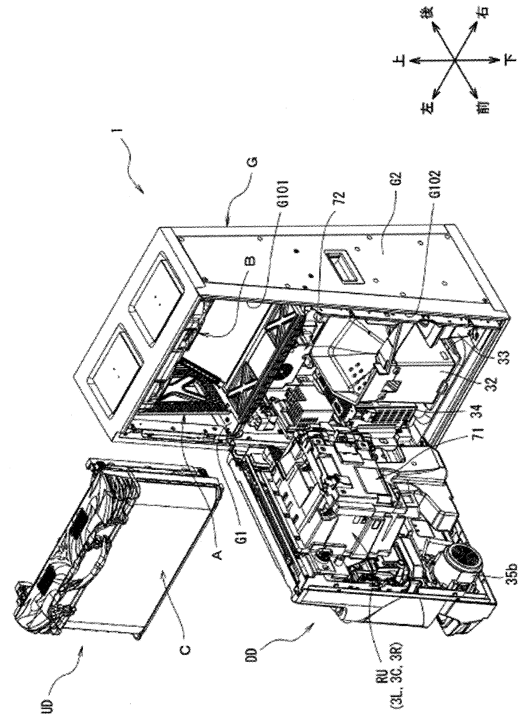
50

【図面】

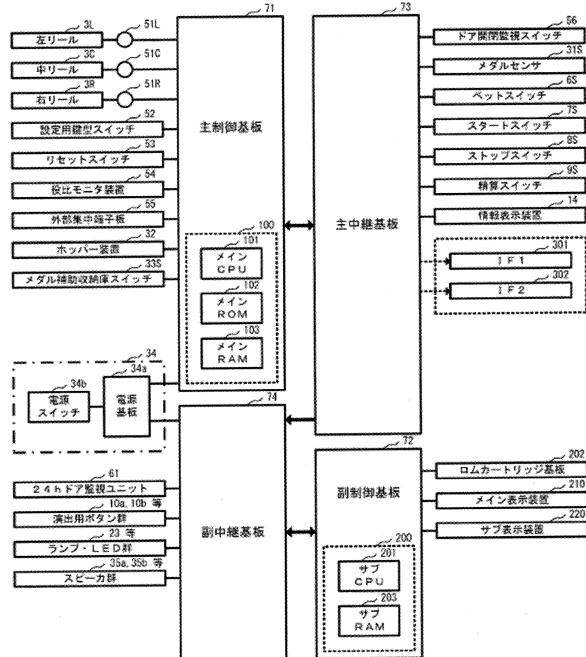
【図 1】



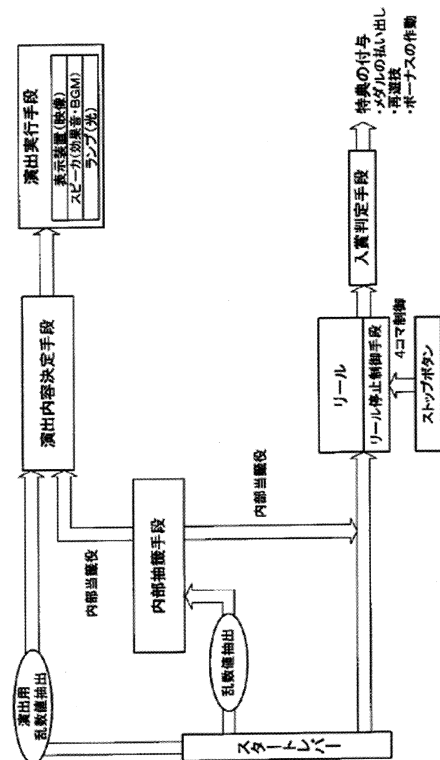
【図 2】



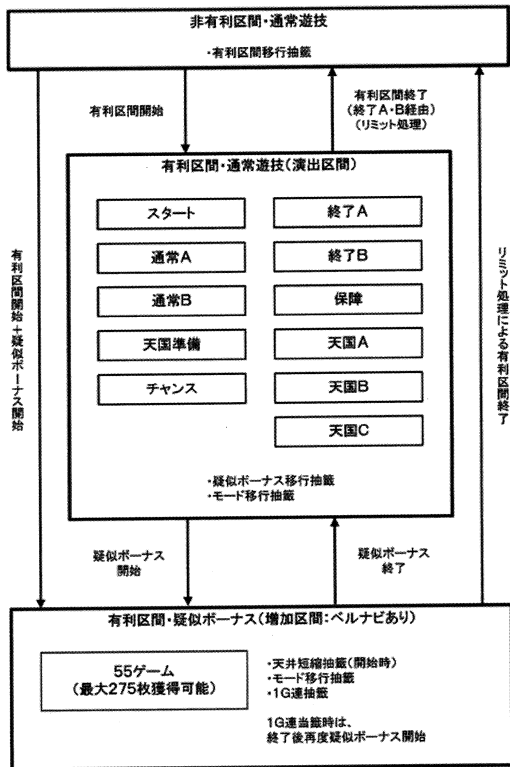
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

客名・上りの乗客	名称	概要
	スターモード	演出区間移行時に滞在しやすいモード
	通常Aモード	天井965G(疑似ボーンズ後約994G) 天国移行率低
	通常Bモード	天井965G(疑似ボーンズ後約999G) 天国移行率高
	天国準備モード	天井466G(疑似ボーンズ後約500G) 疑似ボーンズ移行率中
	チャンスモード	天井222G(疑似ボーンズ後約256G) 疑似ボーンズ移行率高
	終7Aモード	天国非移行時の疑似ボーンズ終了後32G間滞在するモード(疑似ボーンズ移行率低)
	終7Bモード	天国非移行時の疑似ボーンズ終了後32G間滞在するモード(疑似ボーンズ移行率高)
	保障モード	天井32G 天国Cからの転落時に移行するモード
	天国Aモード	天井32G 天国モードグループ中
	天国Bモード	天井32G 天国モードグループ中
	天国Cモード	天井32G 天国モードグループ中

【図 7】

(a)サブクラグの概要						
非有利区間サブクラグ	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クラグ	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クラグ	はずれ	逆リブ1	逆リブ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		前年度既設サブグラフ				
	はずれ	リパレル	開閉	スリカ	継ぎ足	中サテ
標準モード	0	25	0	0	0	0
スタートモード	0	73	74	74	0	0
通常モード	0	73	73	73	0	0
通常モード	0	73	73	73	0	0
天候予測モード	2	2	2	2	0	0
デモンモード	0	34	31	24	0	0
戦ったモード	0	0	0	0	0	0
終了モード(一部既設モード)	0	0	2	6	224	0
標準モード(一部既設モード)	0	0	0	0	0	0
天候モード(一部既設モード)	0	0	1	3	24	85
天候モード(一部既設モード)	0	0	3	1	5	85
天候モード(一部既設モード)	0	0	0	0	0	86

(c) 疑似ボーナス移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード		有利区間当選率(入賞時)サブアップ						
抽籤結果	はずれ	通り1P	通り1P	ベル	サブエ	スィカ	機変更	中エ
下記以外	非当選	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0
	当選 (4年連続)	0	0	0	128	0	0	0
	当選 (2年連続)	0	128	256	128	256	2048	65536
	非当選	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0
チャンスモード	当選 (4年連続)	0	0	0	384	0	0	0
	当選 (2年連続)	0	384	768	384	768	6554	65536
	非当選	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0
	当選 (4年連続)	0	0	0	0	0	0	0
終了Aモード	当選 (4年連続)	0	0	0	0	0	0	0
	当選 (2年連続)	0	0	0	0	0	65536	65536
	非当選	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0
	当選 (4年連続)	0	0	0	3000	0	0	0
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	当選 (4年連続)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536
	当選 (2年連続)	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536
	非当選	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0
	当選 (4年連続)	0	0	0	3000	0	0	0

(d) 1G連抽籤テーブル(確率分母:256)

(D)選遊型ゲーム機(保守率:20%)		有価物無償提供(入賞時)のプランニング							
モード	抽籤機	ばずる	通りつ1	通りつ2	ベル	ペンネ	スライク	確定中	オチエ
下記以外	非当番	255	256	256	256	255	252	0	0
	当番 (1G連打+1)	1	0	0	0	1	4	256	256
	非当番	256	256	256	256	256	256	0	0
終了Aモード	当番 (10G連打)	0	0	0	0	0	0	256	256
	非当番	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 8】

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	信憑	天国A	天国B	天国C
通常戦	256	256	256	256	256	256	256	224	224	224	224
抽籤(天昇ゲーム数=0更新)	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル(確率分母:256)

[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 2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F 3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F リプレイA	3000	3000	0	REP64~73
4	F リプレイB	3000	3000	0	REP64~72
5	F チェリー	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	FRU09~12
10	F へ*123A1	1931	2147	0	FRU03.19.32.36.37.55.56.64.75.99.100
11	F へ*123A2	1931	2147	0	FRU01.02.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
12	F へ*123B1	1931	2147	0	FRU01.02.18.32.36.37.55.56.64.75.99.100
13	F へ*123B2	1931	2147	0	FRU03.15.38.39.44.53.54.57.58.97.98
14	F へ*132A1	1931	2147	0	FRU03.13.14.25.30.48.51.52.60.103.104
15	F へ*132A2	1931	2147	0	FRU01.02.22.23.29.41.68.69.73.74.101.102
16	F へ*132B1	1931	2147	0	FRU03.13.14.22.29.48.51.52.60.103.104
17	F へ*132B2	1931	2147	0	FRU01.02.23.25.29.41.68.69.73.74.101.102
18	F へ*132A1	1931	2147	0	FRU04.16.17.24.42.84.85.107.108
19	F へ*132A2	1931	2147	0	FRU04.20.21.26.40.79.80.105.106
20	F へ*132B1	1931	2147	0	FRU04.16.20.21.24.84.85.107.108
21	F へ*132B2	1931	2147	0	FRU04.17.26.40.42.79.80.105.106
22	F へ*231A1	1931	2147	0	FRU05.18.27.28.43.88.89.111.112
23	F へ*231A2	1931	2147	0	FRU05.31.33~35.91.92.109.110
24	F へ*231B1	1931	2147	0	FRU05.18.33~35.88.89.111.112
25	F へ*231B2	1931	2147	0	FRU05.27.28.31.43.91.92.109.110
26	F へ*131A1	1931	2147	0	FRU06.46.47.65.76.83.90.113.114
27	F へ*131A2	1931	2147	0	FRU06.61.62.66.71.77.78.115.116
28	F へ*131B1	1931	2147	0	FRU06.47.65.71.76.83.90.114.115
29	F へ*131B2	1931	2147	0	FRU06.46.61.62.66.77.78.113.114
30	F へ*321A1	1931	2147	0	FRU07.50.63.70.72.86.87.95.96
31	F へ*321A2	1931	2147	0	FRU07.45.49.59.67.81.82.93.94
32	F へ*321B1	1931	2147	0	FRU07.45.63.67.72.86.87.95.96
33	F へ*321B2	1931	2147	0	FRU07.45.50.59.70.81.82.93.94
34	F R8役9枚	0	0	10000	FRU01~116
35	F R8役9枚	0	0	50000	FRU13~120

※赤7フラグ間ときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図 11】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役			払出等		
左リール	中リール	右リール	抽籤領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	00000001	BB01	C 2BB	0(2BB)	—	—
赤7	スイカ	BAR	00000010	BB02	C 3BB	—	—	0(3BB)
—	—	—	00000100	—	—	—	—	—
—	—	—	00010000	—	—	—	—	—
—	—	—	00100000	—	—	—	—	—
—	—	—	01000000	—	—	—	—	—
—	—	—	10000000	—	—	—	—	—
リプレイ	ベル	リプレイ	00000001	REP01	C リーチ目1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	スイカ	リプレイ	00000010	REP02	C リーチ目2.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	チェリー	リプレイ	00000100	REP03	C リーチ目2.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
リプレイ	赤7	リプレイ	00001000	REP04	C リーチ目3.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
リプレイ	BAR	リプレイ	00010000	REP05	C リーチ目3.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
リプレイ	赤ブランク	リプレイ	00100000	REP06	C リーチ目4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	BAR	01000000	REP07	C リーチ目5.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	白ブランク1	10000000	REP08	C リーチ目5.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	黄ブランク	00000001	REP09	C リーチ目5.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤7	白ブランク2	00000010	REP10	C リーチ目5.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	BAR	00000100	REP11	C リーチ目6.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	白ブランク1	00001000	REP12	C リーチ目6.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	黄ブランク	00010000	REP13	C リーチ目6.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	赤ブランク	白ブランク2	00100000	REP14	C リーチ目6.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	赤7	チェリー	01000000	REP15	C 中フ+1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	BAR	チェリー	10000000	REP16	C 中フ+1.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	スイカ	チェリー	00000001	REP17	C 中フ+1.2.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	チェリー	チェリー	00000010	REP18	C 中フ+2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
チェリー	スイカ	リプレイ	00000100	REP19	C 中フ+3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
赤7	赤7	リプレイ	00010000	REP20	C 中フ+4.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	赤7	チェリー	00010000	REP21	C 中フ+4.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	BAR	チェリー	01000000	REP22	C 中フ+4.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	BAR	チェリー	01000000	REP23	C 中フ+4.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
赤7	スイカ	チェリー	10000000	REP24	C 中フ+5.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	スイカ	チェリー	00000001	REP25	C 中フ+5.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
赤7	チェリー	チェリー	00000010	REP26	C 中フ+5.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク1	チェリー	チェリー	00001000	REP27	C 中フ+5.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	赤7	チェリー	00001000	REP28	C 両用フ	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	赤7	赤7	00010000	REP29	C 確定フ+KB1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	赤7	スイカ	00100000	REP30	C 確定フ+KB1.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	BAR	01000000	REP31	C 確定フ+KB2.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	白ブランク1	10000000	REP32	C 確定フ+KB2.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	黄ブランク	00000001	REP33	C 確定フ+KB2.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	チェリー	白ブランク2	00000100	REP34	C 確定フ+KB2.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	スイカ	BAR	00001000	REP35	C 確定フ+KB2.5	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	スイカ	白ブランク1	00001000	REP36	C 確定フ+KB2.6	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	スイカ	黄ブランク	00010000	REP37	C 確定フ+KB2.7	0(再遊技)	0(再遊技)	—
赤ブランク	赤7	チェリー	00100000	REP38	C 確定フ+KB2.8	0(再遊技)	0(再遊技)	—
黄ブランク	赤7	チェリー	01000000	REP39	C 確定フ+KB3.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
白ブランク2	赤7	チェリー	10000000	REP40	C 確定フ+KB3.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	BAR	00000001	REP41	C 確定フ+KB3.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	BAR	00000100	REP42	C 確定フ+1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	ベル	ベル	00001000	REP43	C 確定フ+2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	白ブランク2	00001000	REP44	C 確定フ+3.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	白ブランク2	00010000	REP45	C 確定フ+3.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	黄ブランク	00000001	REP46	C 確定フ+3.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	赤7	赤7	01000000	REP47	C 確定フ+4.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	赤7	スイカ	10000000	REP48	C 確定フ+4.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—

【図 12】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役			払出等		
左リール	中リール	右リール	抽籤領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	00000001	REP49	C 確定フ+5.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	チェリー	黄ブランク	00000010	REP50	C 確定フ+5.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	チェリー	白ブランク2	00000100	REP51	C 確定フ+5.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	スイカ	白ブランク1	00001000	REP52	C 確定フ+5.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	スイカ	黄ブランク	00010000	REP53	C 確定フ+5.5	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	スイカ	白ブランク2	00100000	REP54	C 確定フ+5.6	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	チェリー	BAR	01000000	REP55	C 確定フ+6.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	スイカ	BAR	10000000	REP56	C 確定フ+6.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	リプレイ	スイカ	00000001	REP57	C 中フK B1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	リプレイ	赤7	00000100	REP58	C 中フK B1.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
スイカ	リプレイ	ベル	00001000	REP59	C 中フK B2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	チェリー	ベル	00001000	REP60	C 中フ+1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	ベル	00010000	REP61	C 中フ+1.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	BAR	ベル	00100000	REP62	C 中フ+2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
BAR	リプレイ	ベル	01000000	REP63	C 中フ+3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	BAR	スイカ	10000000	REP64	C B17フ+1.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	白ブランク1	スイカ	00000001	REP65	C B17フ+1.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	黄ブランク	スイカ	00000100	REP66	C B17フ+1.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	白ブランク2	スイカ	00001000	REP67	C B17フ+1.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	BAR	赤7	00001000	REP68	C B17フ+2.1	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	白ブランク1	赤7	00010000	REP69	C B17フ+2.2	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	黄ブランク	赤7	00100000	REP70	C B17フ+2.3	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	白ブランク2	赤7	01000000	REP71	C B17フ+2.4	0(再遊技)	0(再遊技)	—
リプレイ	リプレイ	リプレイ	01000000	REP72	C 中遊フ	0(再遊技)	0(再遊技)	—
ベル	リプレイ	ベル	00000001	REP73	C B17フ	0(再遊技)	0(再遊技)	—
—	—	—	00000100	—	—	—	—	—
—	—	—	00001000	—	—	—	—	—
—	—	—	00010000	—	—	—	—	—
—	—	—	00100000	—	—	—	—	—
—	—	—	01000000	—	—	—	—	—
リプレイ	チェリー	チェリー	00000001	FRU01	C TP*	1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー	00000010	FRU02	C TP* 1/2	2	8	8
リプレイ	ベル	リプレイ	00000100	FRU03	C CP*	2	8	8
ベル	ベル	ベル	00001000	FRU04	C CP* 1/2	2	8	8
スイカ	ベル	チェリー	00010000	FRU05	C 中フ	2	8	8
スイカ	ベル	リプレイ	00100000	FRU06	C MT*	2	8	8
スイカ	リプレイ	リプレイ	01000000	FRU07	C G.B*	2	8	8
ベル	スイカ	BAR	10000000	FRU08	C 中フK B1.1	0	1	1
ベル	チェリー	BAR	00000001	FRU09	C 中フK B1.2	2	1	3
ベル	スイカ	白ブランク2	00000100	FRU10	C 中フ 1/2	2	1	3
ベル	スイカ	黄ブランク	00000100	FRU11	C 中フ 1/2	2	3	3
ベル	スイカ	白ブランク1	00001000	FRU12	C 中フ 1/3	2	3	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7	00010000	FRU13	C 右 赤 1	1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ	00100000	FRU14	C 右 赤 2	1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7	01000000	FRU15	C 右 赤 3	1	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ	10000000	FRU16	C 右 赤 4	1	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	00000001	FRU17	C 右 赤 5	1	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ	00000010	FRU18	C 右 赤 6	1	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ	00000100	FRU19	C 右 赤 7	1	1	1
白ブランク2	BAR	赤7	00001000	FRU20	C 右 赤 8	1	1	1
BAR	BAR	赤7	00010000	FRU21	C 右 赤 8	1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ	00100000	FRU22	C 右 赤 9	1	1	1
BAR	白ブランク2	赤7	01000000	FRU23	C 右 赤 10	1	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ	10000000	FRU24	C 右 赤 11	1	1	1

【図 13】

両隣との組合せ			表示内容				払戻率
左リール	中リール	右リール	特約領域	データ	内容	巻数	
白ラング2	白ラング1	白ラング2	BAR	00000001	FRU25	C右一枚12	1
白ラング2	白ラング2	スイカ	BAR	00000010	FRU26	C右一枚13	1
BAR	黄ラング	赤7	BAR	00000010	FRU27	C右一枚14.1	1
赤ラング	黄ラング	赤7	BAR	00000100	FRU28	C右一枚14.2	1
赤ラング	白ラング2	赤7	BAR	00010000	FRU29	C右一枚15	1
黄ラング	白ラング2	スイカ	BAR	00100000	FRU30	C右一枚16	1
BAR	BAR	スイカ	BAR	01000000	FRU31	C右一枚17	1
赤ラング	黄ラング	スイカ	BAR	10000000	FRU32	C右一枚18	1
黄ラング	黄ラング	スイカ	BAR	00000001	FRU33	C右一枚19	1
赤ラング	BAR	赤7	BAR	00000010	FRU34	C右一枚20.1	1
赤ラング	白ラング1	赤7	BAR	00000010	FRU35	C右一枚20.2	1
黄ラング	黄ラング	赤7	BAR	00001000	FRU36	C右一枚21	1
黄ラング	白ラング2	赤7	BAR	00010000	FRU37	C右一枚22	1
BAR	黄ラング	スイカ	BAR	00100000	FRU38	C右一枚22.1	1
BAR	白ラング1	スイカ	BAR	01000000	FRU39	C右一枚22.2	1
赤ラング	BAR	スイカ	BAR	10000000	FRU40	C右一枚23	1
黄ラング	BAR	スイカ	BAR	00000001	FRU41	C右一枚24	1
BAR	白ラング1	赤7	BAR	00000010	FRU42	C右一枚25	1
赤ラング	白ラング1	スイカ	BAR	00000100	FRU43	C右一枚26	1
黄ラング	BAR	赤7	BAR	00001000	FRU44	C右一枚27	1
赤ラング	赤7	BAR	BAR	00100000	FRU45	C中一枚1	1
BAR	赤ラング	白ラング2	BAR	01000000	FRU46	C中一枚3	1
BAR	黄ラング	白ラング1	BAR	10000000	FRU48	C中一枚4	1
BAR	赤ラング	白ラング1	BAR	00000001	FRU49	C中一枚5	1
BAR	赤ラング	BAR	BAR	00000010	FRU50	C中一枚6	1
BAR	赤7	黄ラング	BAR	00000000	FRU51	C中一枚7	1
BAR	赤7	白ラング2	BAR	00001000	FRU52	C中一枚7.2	1
BAR	赤7	BAR	BAR	00010000	FRU53	C中一枚8.1	1
BAR	赤7	白ラング1	BAR	00100000	FRU54	C中一枚8.2	1
黄ラング	赤7	BAR	BAR	01000000	FRU55	C中一枚9.1	1
黄ラング	赤7	白ラング1	BAR	10000000	FRU56	C中一枚9.2	1
赤ラング	赤ラング	黄ラング	BAR	00000001	FRU57	C中一枚10	1
赤ラング	赤ラング	白ラング2	BAR	00000010	FRU58	C中一枚10.2	1
黄ラング	赤7	黄ラング	BAR	00000100	FRU59	C中一枚11	1
赤ラング	赤ラング	白ラング1	BAR	00001000	FRU60	C中一枚12	1
赤ラング	赤ラング	BAR	BAR	00010000	FRU61	C中一枚13	1
黄ラング	赤7	白ラング2	BAR	00100000	FRU62	C中一枚14	1
黄ラング	赤7	白ラング2	BAR	01000000	FRU63	C中一枚15	1
白ラング2	赤ラング	白ラング2	BAR	10000000	FRU64	C中一枚16	1
白ラング2	黄ラング	白ラング1	BAR	00000001	FRU65	C中一枚17	1
白ラング2	赤ラング	白ラング1	BAR	00000010	FRU66	C中一枚18	1
白ラング2	赤ラング	BAR	BAR	00000100	FRU67	C中一枚19	1
白ラング2	赤7	黄ラング	BAR	00001000	FRU68	C中一枚20.1	1
白ラング2	赤7	白ラング2	BAR	00100000	FRU69	C中一枚20.2	1
白ラング2	赤7	白ラング1	BAR	00100000	FRU70	C中一枚21	1
白ラング2	赤7	BAR	BAR	01000000	FRU71	C中一枚22	1
黄ラング	赤ラング	白ラング2	BAR	10000000	FRU72	C中一枚23	1
黄ラング	赤ラング	BAR	BAR	00000001	FRU73	C中一枚24.1	1
黄ラング	赤ラング	白ラング1	BAR	00000010	FRU74	C中一枚24.2	1
白ラング2	赤ラング	黄ラング	BAR	00001000	FRU75	C中一枚25	1
白ラング2	赤ラング	黄ラング	BAR	00001000	FRU76	C中一枚26	1
リプレイ	黄ラング	黄ラング	BAR	00010000	FRU77	C左一枚1	1
リプレイ	白ラング1	黄ラング	BAR	00100000	FRU78	C左一枚1.2	1
リプレイ	黄ラング	白ラング1	BAR	01000000	FRU79	C左一枚1.1	1
リプレイ	白ラング2	白ラング1	BAR	10000000	FRU80	C左一枚2	1

【図 14】

網群組合セーブル(その4)			表名役		名船		船出等	
網群の組合せ			船網種類	データ	内容	名船	2枚ベッ	3枚ベッ
左リール	中リール	右リール						
リゾレ	BAR	BAR	00000001	FRU82	C 左一枚1	1	1	
リゾレ	BAR	BAR	00000010	FRU82	C 左一枚2	1	1	
リゾレ	BAR	BAR	00000100	FRU83	C 左一枚4	1	1	
リゾレ	BAR	白ブランク2	00000100	FRU84	C 左一枚5.1	1	1	
リゾレ	白ブランク1	白ブランク2	00010000	FRU85	C 左一枚5.2	1	1	
リゾレ	BAR	黄ブランク	00100000	FRU86	C 左一枚6.1	1	1	
リゾレ	白ブランク1	黄ブランク	01000000	FRU87	C 左一枚6.2	1	1	
リゾレ	BAR	白ブランク1	10000000	FRU88	C 左一枚7.1	1	1	
リゾレ	白ブランク1	白ブランク1	00000001	FRU89	C 左一枚7.2	1	1	
リゾレ	白ブランク1	BAR	00000010	FRU90	C 左一枚7.3	1	1	
リゾレ	黄ブランク2	白ブランク2	00000100	FRU91	C 左一枚7.4	1	1	
リゾレ	白ブランク2	白ブランク2	00000100	FRU92	C 左一枚7.5	1	1	
ベル	BAR	リゾレ	00010000	FRU93	C 逆ナギ一枚1.1	1	1	
ベル	黄ブランク	リゾレ	01000000	FRU94	C 逆ナギ一枚1.2	1	1	
ベル	白ブランク2	リゾレ	01000000	FRU95	C 逆ナギ一枚2.1	1	1	
ベル	白ブランク1	リゾレ	10000000	FRU96	C 逆ナギ一枚2.2	1	1	
リゾレ	黄ブランク	ベル	00000001	FRU97	C ナギ一枚1.1	1	1	
リゾレ	白ブランク2	ベル	00000010	FRU98	C ナギ一枚1.2	1	1	
リゾレ	BAR	ベル	00000100	FRU99	C ナギ一枚2.1	1	1	
リゾレ	白ブランク1	ベル	00000100	FRU100	C ナギ一枚2.2	1	1	
リゾレ	リゾレ	黄ブランク	00010000	FRU101	C 順一枚1.1	1	1	
リゾレ	白ブランク1	白ブランク2	01000000	FRU102	C 順一枚1.2	1	1	
リゾレ	リゾレ	BAR	01000000	FRU103	C 順一枚2.1	1	1	
リゾレ	リゾレ	白ブランク1	10000000	FRU104	C 順一枚2.2	1	1	
黄ブランク	ベル	リゾレ	00000001	FRU105	C 中右一枚1.1	1	1	
白ブランク2	ベル	リゾレ	00000010	FRU106	C 中右一枚1.2	1	1	
BAR	ベル	リゾレ	00000100	FRU107	C 中右一枚2.1	1	1	
赤ブランク	ベル	リゾレ	00000100	FRU108	C 中右一枚2.2	1	1	
ベル	ベル	白ブランク1	00010000	FRU109	C 中左一枚1.1	1	1	
ベル	ベル	黄ブランク	00100000	FRU110	C 中左一枚1.2	1	1	
ベル	ベル	BAR	01000000	FRU111	C 中左一枚2.1	1	1	
ベル	ベル	白ブランク2	10000000	FRU112	C 中左一枚2.2	1	1	
白ブランク2	リゾレ	リゾレ	00000001	FRU113	C 逆一枚1	1	1	
黄ブランク	リゾレ	リゾレ	00000010	FRU114	C 逆一枚2	1	1	
赤ブランク	リゾレ	リゾレ	00000100	FRU115	C 逆一枚3	1	1	
BAR	リゾレ	リゾレ	00000100	FRU116	C 逆一枚4	1	1	
赤7	赤7	赤7	00010000	FRU117	C 逆一枚1	1	1	
赤7	赤7	赤7	00100000	FRU118	C 逆一枚2	1	1	
赤7	赤7	赤7	01000000	FRU119	C 逆一枚3	1	1	
赤7	赤7	赤7	10000000	FRU120	C 逆一枚4	1	1	

10

20

【図 15】

[illegible]

【図 16】

名 称		要 要	作 業 要 要
遺棄/ミソト処理(ケーム数) 遺棄/ミソト処理(私人数)	有地区間(漢出区間含む)開始時	有地区間(ケーム数)カウント≥1500	非有利区間移行(有利区間強制終了) 非有利区間移行(有利区間強制終了)
	有地区間(漢出区間含む)開始時	有地区間(漢出区間含む)開始時	
特殊/ミソト処理(ケーム数)	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用ゲーム数カウント≥1445	一般ボートナス中では、一般ボートナス終了後、非有利区間移行(有利区間強制終了) 一般ボートナス中では、一般ボートナス終了後、非有利区間移行(有利区間強制終了)
	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用ゲーム数カウント≥1445	
特殊/ミソト処理(私人数)	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用私出数カウント≥2126	一般ボートナス中では、一般ボートナス終了後、非有利区間移行(有利区間強制終了) 一般ボートナス中では、一般ボートナス終了後、非有利区間移行(有利区間強制終了)
	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用私出数カウント≥2126	
遺り/ミソト処理(ケーム数)	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用ゲーム数カウント+(1G通ス、ソックアップ)(+天昇短縮ある場合11加算) (×55)≥1390	一般ボートナス中は、1G通し間、天昇短縮抽選が行われる 一般ボートナス中は、一般役抽選時に特殊抽選が行われる
	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用ゲーム数カウント+(1G通ス、ソックアップ)(+天昇短縮ある場合11加算) (×55)≥1390	
遺り/ミソト処理(私人数)	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用私出数カウント+(1G通ス、ソックアップ)(+天昇短縮ある場合11加算) (×275)≥1851	一般ボートナス中は、1G通し間、天昇短縮抽選が行われる 一般ボートナス中は、一般役抽選時に特殊抽選が行われる
	有地区間(漢出区間含む)開始時	特殊用私出数カウント+(1G通ス、ソックアップ)(+天昇短縮ある場合11加算) (×275)≥1851	

30

40

【図 17】

当座フラグ格納領域・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

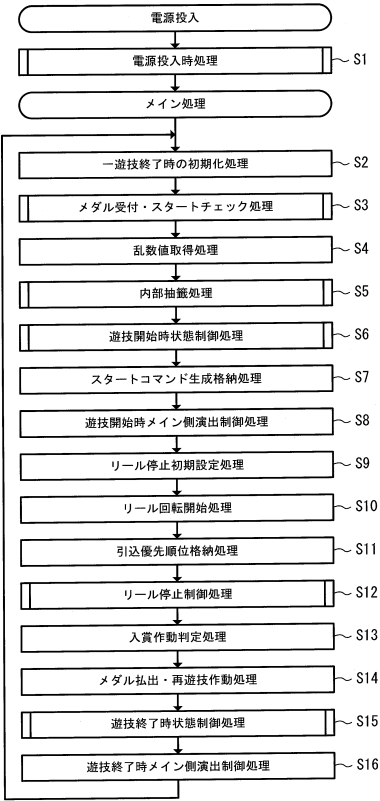
【図 2 2】

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

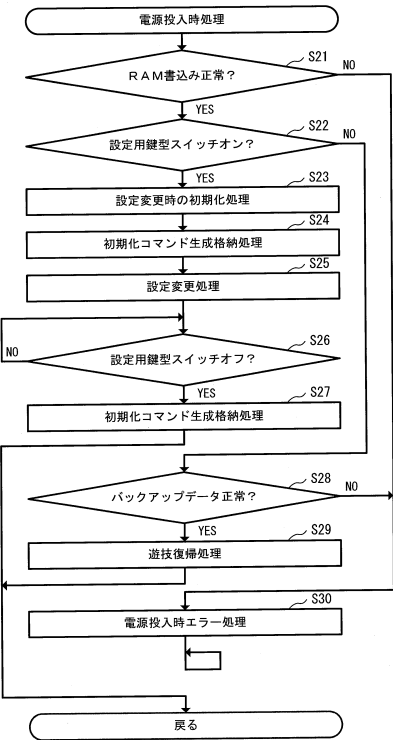
※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

10

【図 2 3】



【図 2 4】



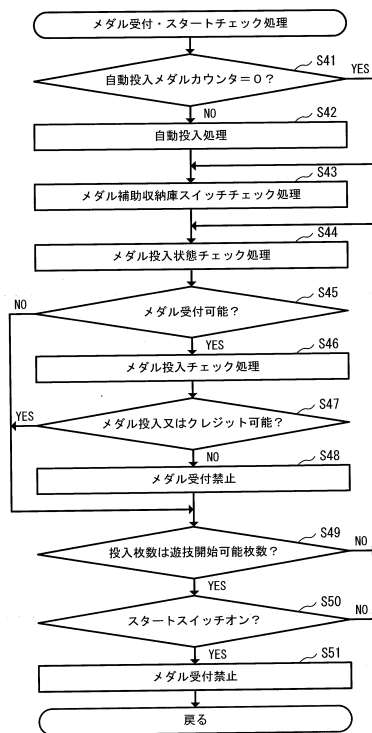
20

30

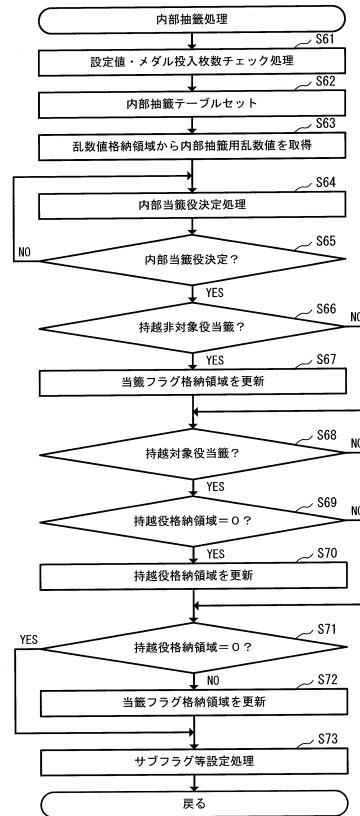
40

50

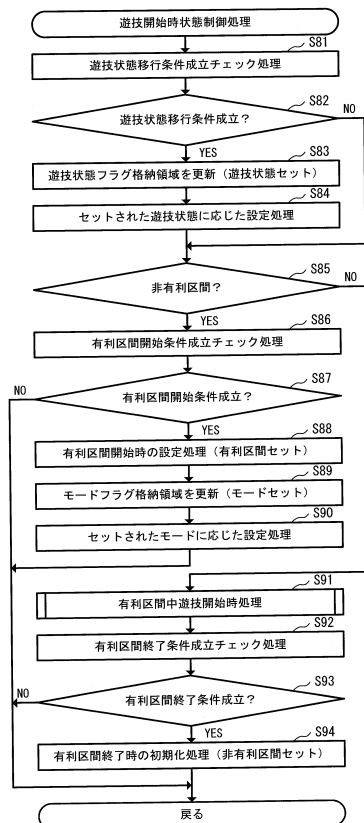
【図 25】



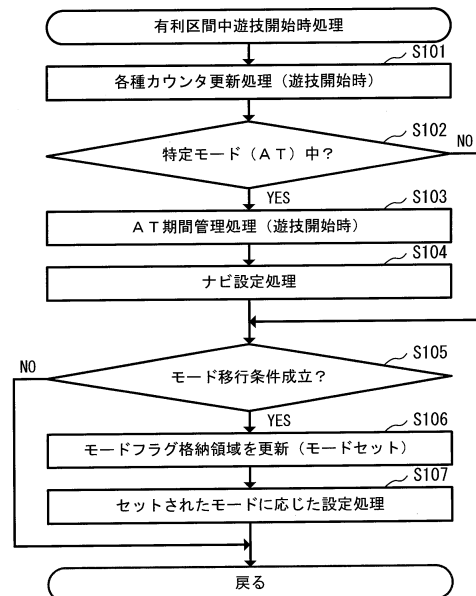
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

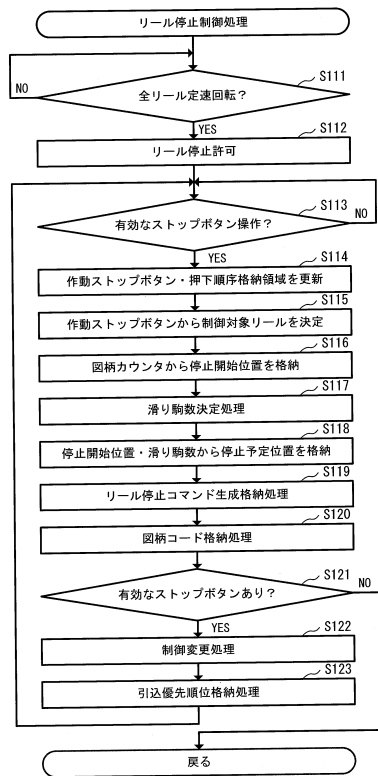
20

30

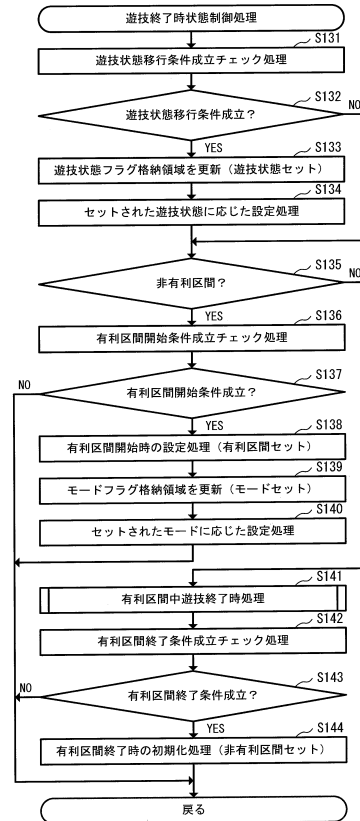
40

50

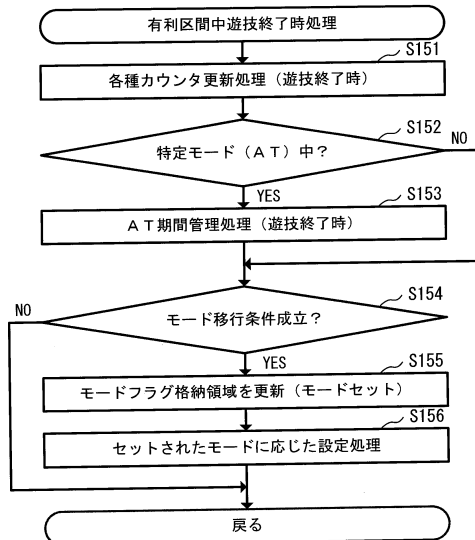
【図 29】



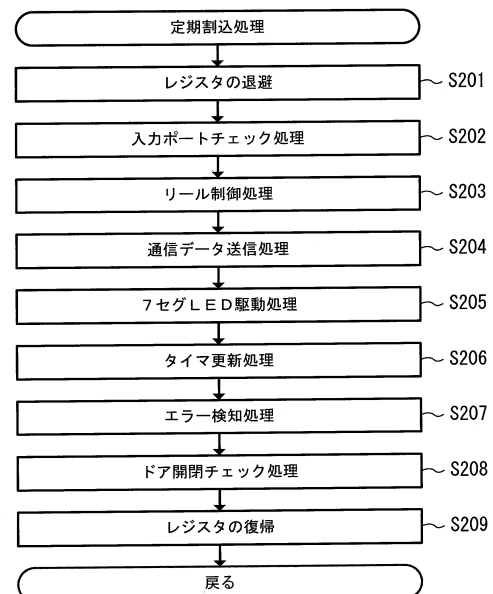
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

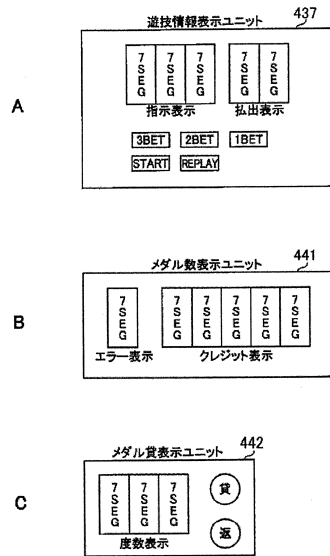
20

30

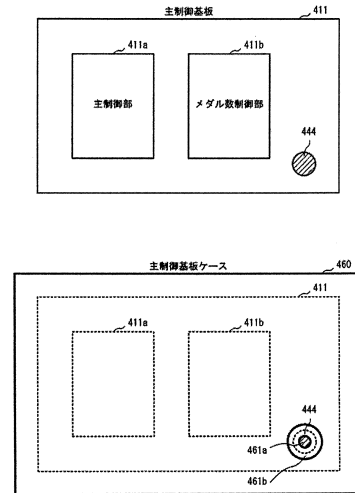
40

50

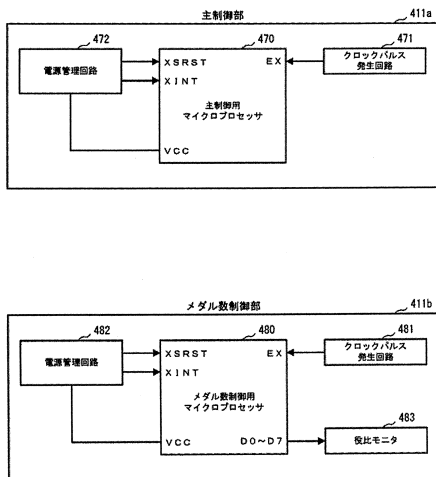
【図 37】



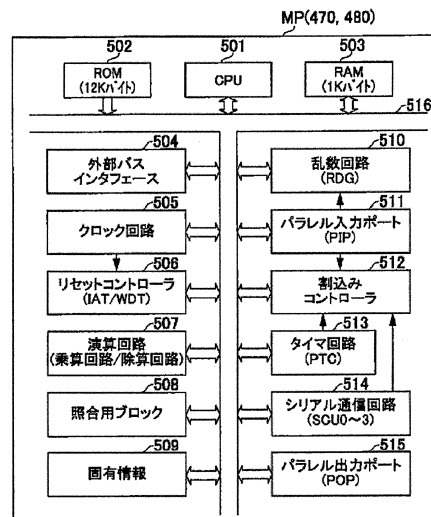
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

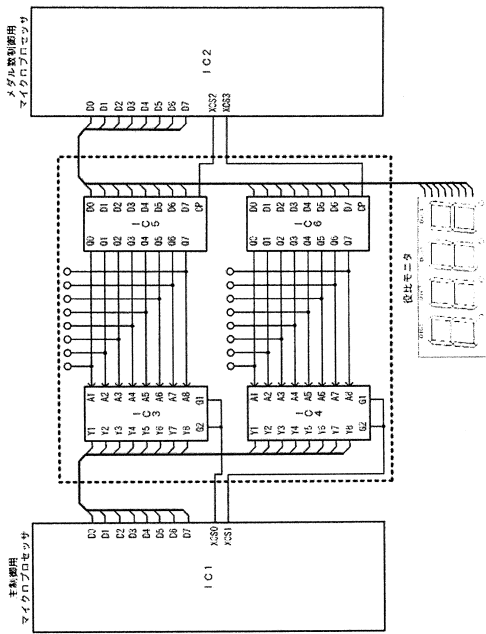
20

30

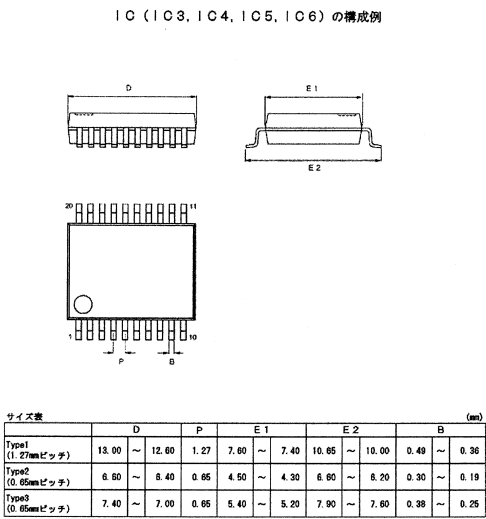
40

50

【図 4 1】



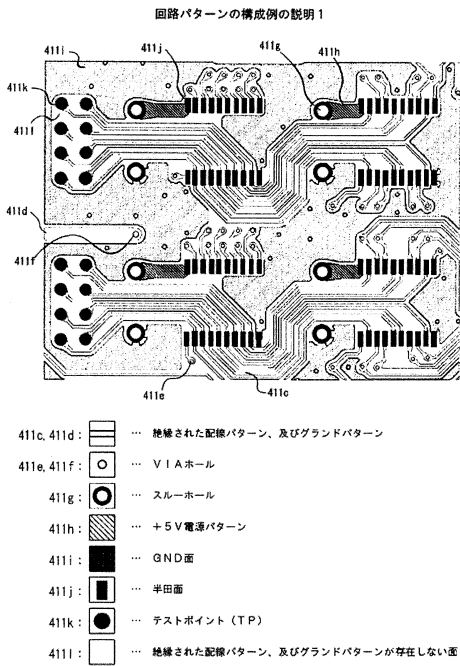
【図 4 2】



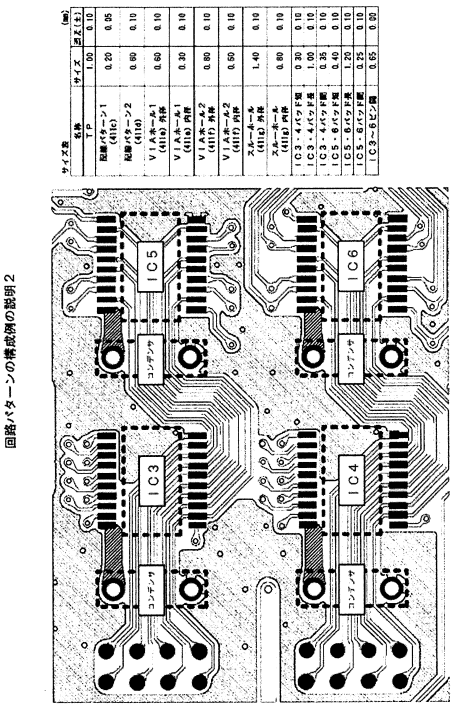
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】



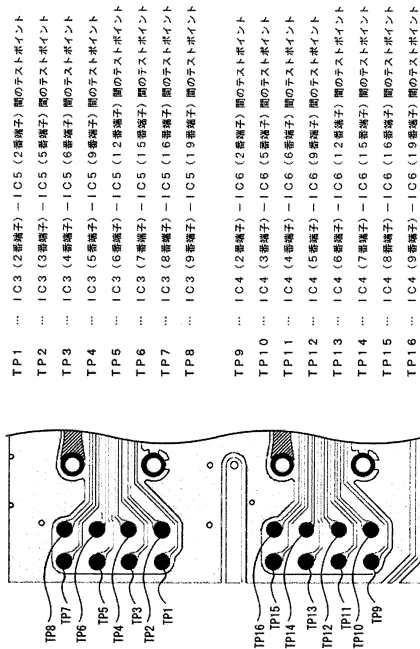
30

40

50

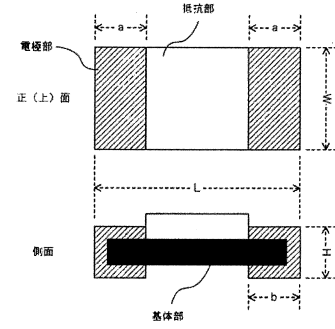
【図 4 5】

回路パターン構成例の説明 3



【図 4 6】

使用不可部品の構成例の説明 1 (チップ抵抗)

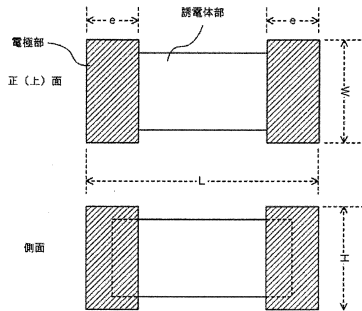


チップ抵抗 (100-10MΩ) サイズ表		Type1		Type2		Type3		Type4		Type5		Type6	
サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)
L	0.40	0.02	0.60	0.02	1.00	0.05	1.60	0.20	2.00	0.20	3.20	0.20	0.20
W	0.20	0.02	0.30	0.02	0.50	0.05	0.80	0.10	1.25	0.10	1.60	0.20	0.20
H	0.13	0.02	0.23	0.02	0.35	0.05	0.46	0.10	0.50	0.10	0.60	0.10	0.10
a	0.10	0.03	0.10	0.05	0.20	0.10	0.30	0.10	0.40	0.20	0.50	0.30	0.30
b	0.10	0.03	0.15	0.05	0.25	0.07	0.30	0.10	0.30	0.15	0.40	0.15	0.15
面積mm ²	0.08	0.10	0.10	0.05	0.50	0.50	1.28	2.00	2.00	0.15	0.15	0.15	0.15

チップ抵抗 (100-10MΩ) サイズ表		Type7		Type8		Type9	
サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)
L	3.20	0.20	5.00	0.20	6.30	0.20	0.20
W	2.00	0.20	2.50	0.20	3.15	0.20	0.20
H	0.07	0.15	0.50	0.15	0.60	0.15	0.15
a	0.50	0.30	0.50	0.30	0.50	0.30	0.30
b	0.40	0.15	0.50	0.15	0.50	0.15	0.15
面積mm ²	8.52	12.50	13.53	13.53	13.53	13.53	13.53

【図 4 7】

使用不可部品の構成例の説明 2 (チップコンデンサ)



チップコンデンサ (10 pF~47 pF) サイズ表		Type1		Type2		Type3		Type4		Type5	
サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)
L	1.00	0.10	1.60	0.10	2.00	0.10	3.20	0.15	3.20	0.30	0.30
W	0.50	0.05	0.80	0.10	1.25	0.10	1.60	0.15	2.50	0.20	0.20
H	0.50	0.05	0.80	0.10	1.25	0.10	1.60	0.20	2.50	0.20	0.20
a	0.25	0.10	0.35	0.25	0.50	0.25	0.50	0.30	0.80	0.30	0.30
面積mm ²	0.50	1.28	2.50	5.12	8.00	8.00	8.00	8.00	8.00	8.00	8.00

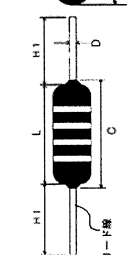
【図 4 8】

チップ抵抗 (抵抗) の構成例の説明

(加工後例)



(加工前)



チップ抵抗 (抵抗) の構成例の説明		Type1		Type2		Type3		Type4		Type5		Type6	
サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)	サイズ	寸法(L)
L	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1
W	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
H	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
a	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
b	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
面積mm ²	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5

10

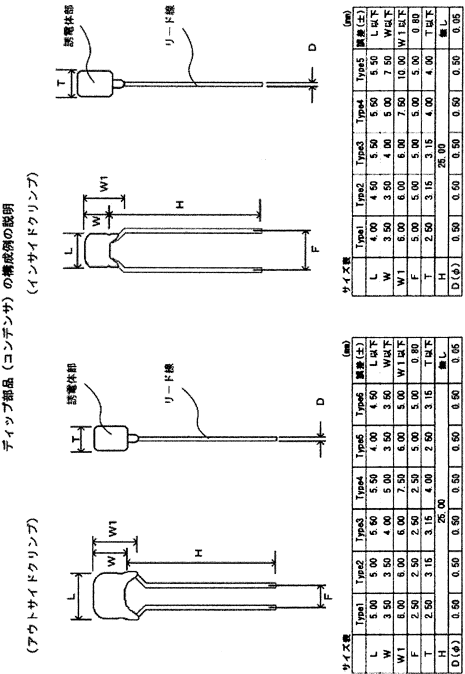
20

30

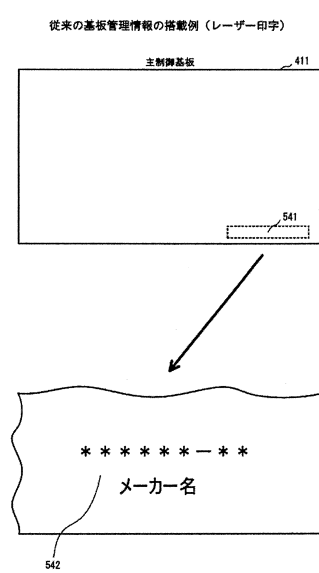
40

50

【図 49】



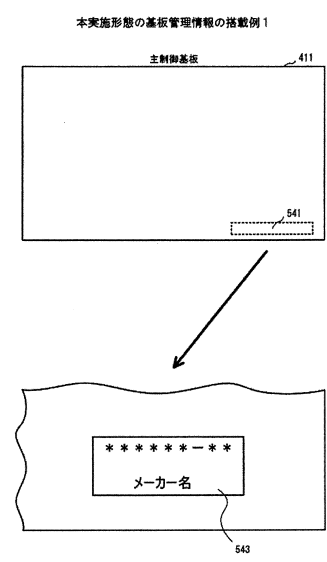
【図 50】



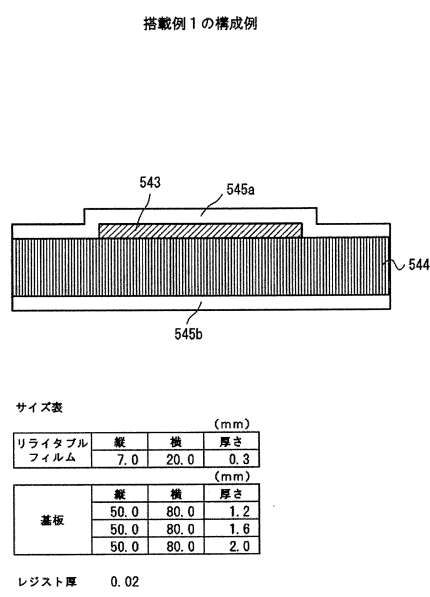
10

20

【図 51】



【図 52】

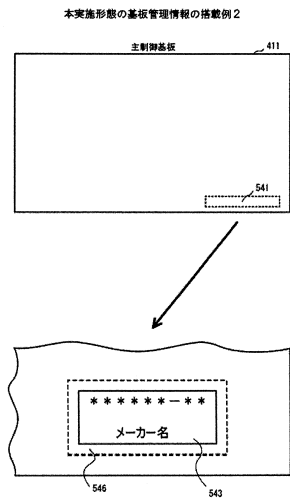


30

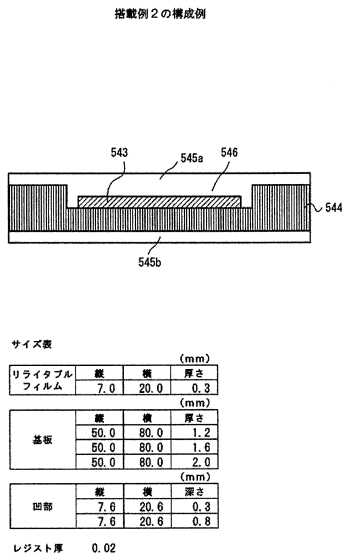
40

50

【図 5 3】



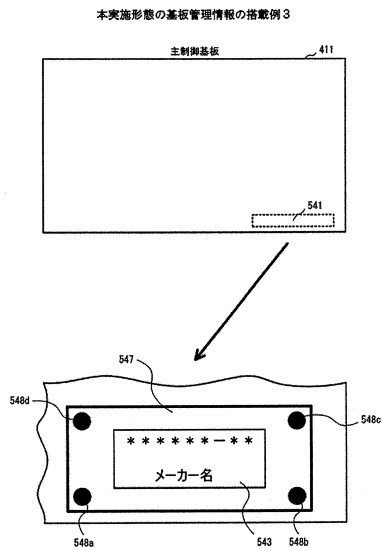
【図 5 4】



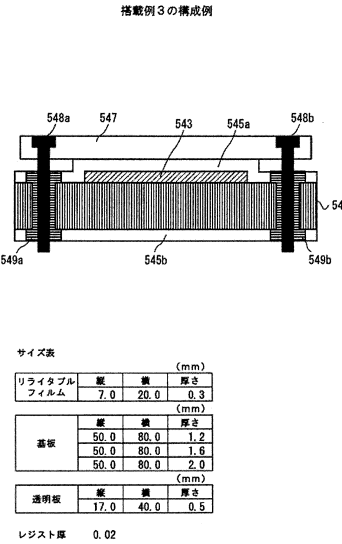
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

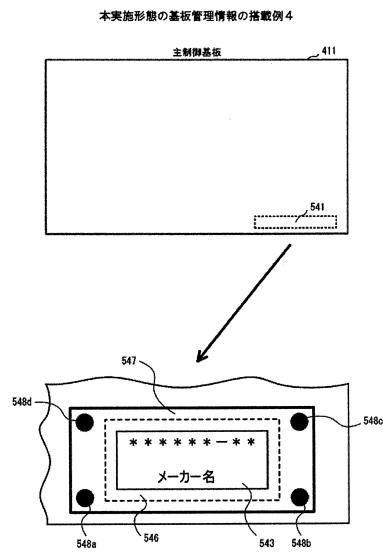


30

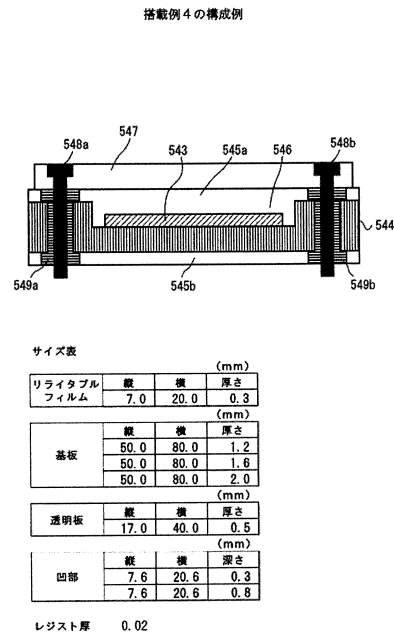
40

50

【図 5 7】



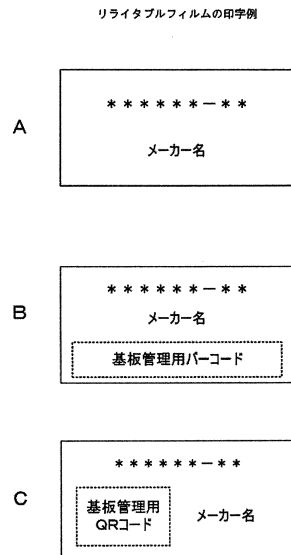
【図 5 8】



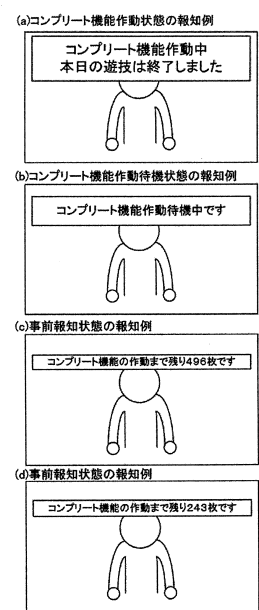
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

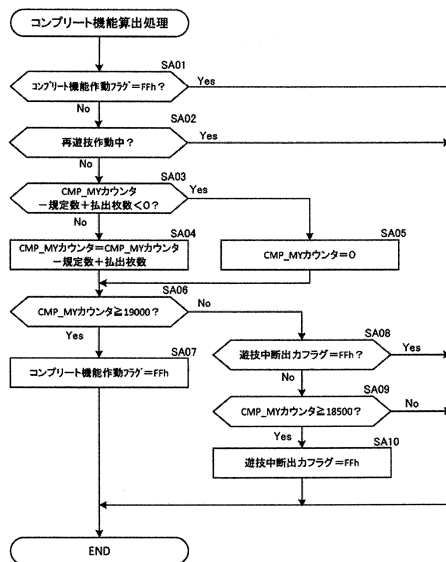


30

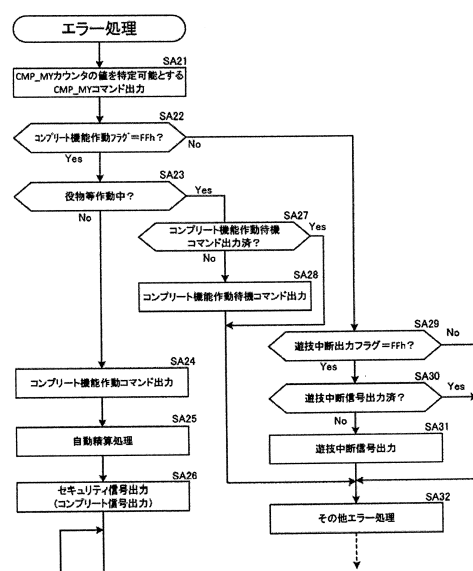
40

50

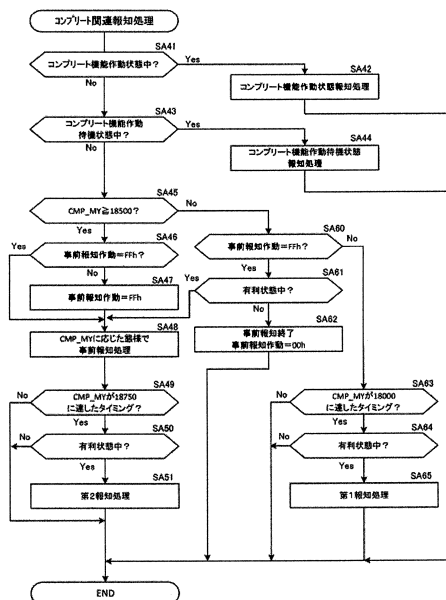
【図 6 1】



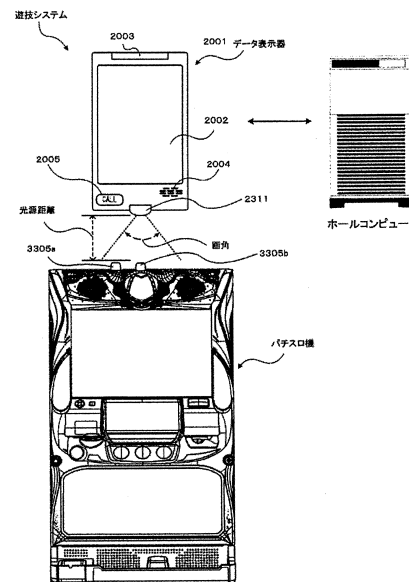
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



【図 6 5】

点灯パターン

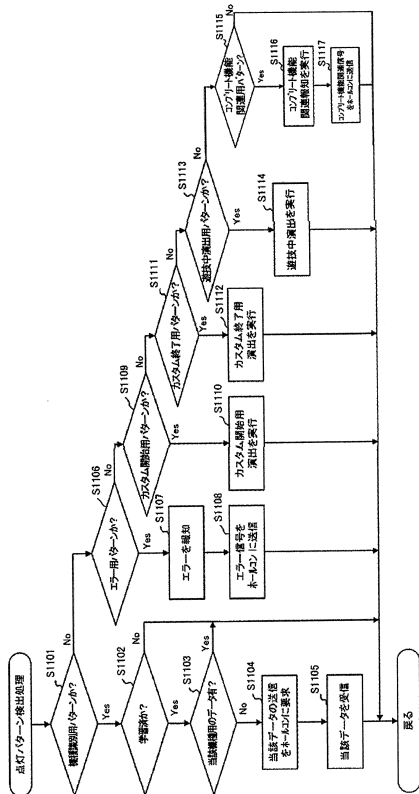
パターン	LED左	LED右	流注電の位置	パターン識別
パターン1	赤	青緑	電源OFF中にドア開閉が行われた	エラー用パターン
パターン2	赤	緑	ドアを開めた状態の設置変更・設定確認	
パターン3	赤	赤紫	ホッパーエンブレム	
パターン4	赤	黄緑	補助灯制御異常	
パターン10	黄	赤	キャプタAカスタム開始	カスタム開始用パターン
パターン11	黄	黄緑	キャプタBカスタム開始	
パターン12	黄	緑	キャプタCカスタム開始	
パターン20	黄	緑	カスタム終了	カスタム終了用パターン
パターン30	黄緑	緑	AT中(赤カスタム中)	遊技中演出パターン(AT中用パターン)
パターン31	黄緑	赤	AT中(キャプタAカスタム中)	
パターン32	黄緑	黄緑	AT中(キャプタBカスタム中)	
パターン33	黄緑	青	AT中(キャプタCカスタム中)	
パターン40	緑	緑	AT突入(赤カスタム中)	遊技中演出パターン(AT開始用パターン)
パターン41	緑	赤	AT突入(キャプタAカスタム中)	
パターン42	緑	黄	AT突入(キャプタBカスタム中)	
パターン43	緑	黄緑	AT突入(キャプタCカスタム中)	
パターン50	赤紫	赤	演出A	遊技中演出パターン
パターン51	赤紫	黄	演出B	
パターン52	赤紫	黄緑	演出C	
パターン60	青緑色	赤色	第1報知	コンプリート機能関連用パターン
パターン61	青緑色	黄色	第2報知	
パターン62	青緑色	黄緑色	事前報知演出中	
パターン63	青緑色	緑色	コンプリート機能動作待機状態中	
パターン64	青緑色	青色	コンプリート機能動作状態中	

【図 6 6】

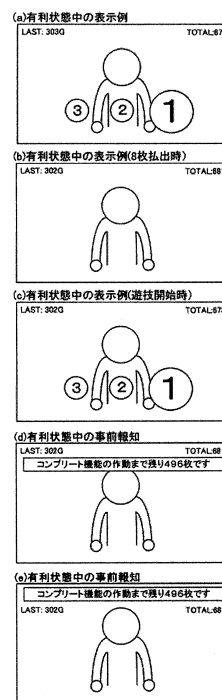
機種識別用パターン

	LED左	LED右	出力秒数	用途
1	白	白	10秒	学習用
2	青緑	青緑	1秒	
3	桃	桃	1秒	
4	緑	緑	1秒	
5	赤紫	赤紫	1秒	
6	黄緑	黄緑	1秒	
7	紫	紫	1秒	
8	黄色	黄色	1秒	
9	青	青	1秒	
10	赤	赤	1秒	学習&ヘッダ
11	青	青	1秒	メーカー情報
12	赤	青	1秒	機種情報
13	青	赤	1秒	機種情報

【図 6 7】



【図 6 8】



10

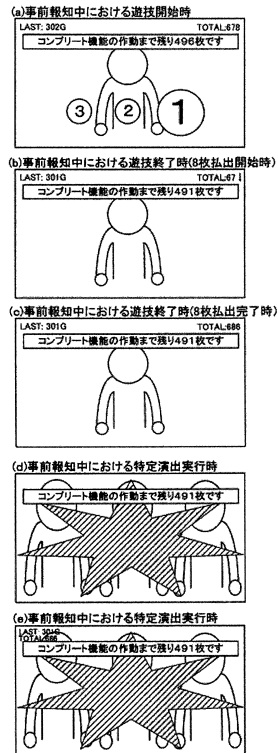
20

30

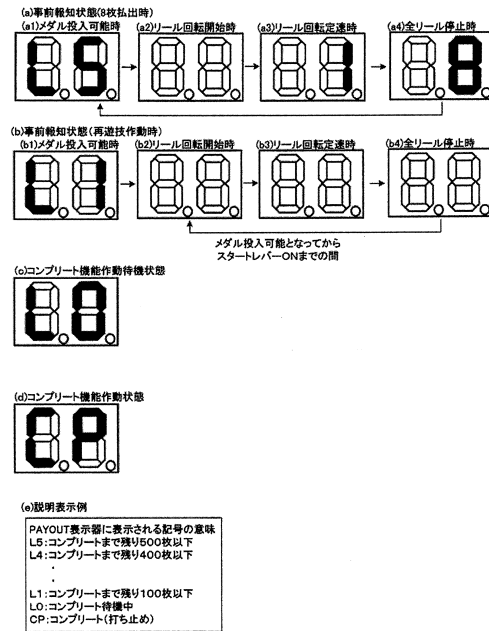
40

50

【図 69】



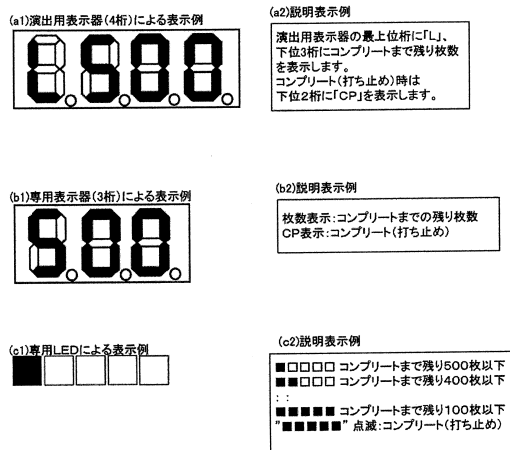
【図 70】



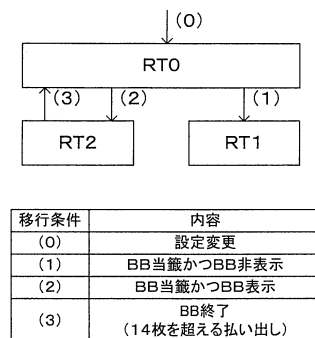
10

20

【図 71】



【図 72】



30

40

50

【図 7 3】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	オレンジ	チェリー1	プラム
9	BAR2	プラムB	オレンジ
18	青7	プラム	青7
17	プラム	BAR1	プラムA
16	オレンジ	オレンジ	チェリー1
15	BAR1	チェリー2	プラム
14	チェリー1	プラムA	オレンジ
13	赤7	プラム	青7
12	プラム	BAR1	BAR1
11	オレンジ	オレンジ	赤7
10	BAR1	チェリー1	プラム
9	赤7	プラムA	オレンジ
8	プラム	プラム	青7
7	オレンジ	BAR1	プラムA
6	BAR1	オレンジ	チェリー1
5	チェリー2	チェリー1	プラム
4	青7	プラムA	オレンジ
3	プラム	プラム	青7
2	オレンジ	BAR1	プラムA
1	プラム	オレンジ	チェリー1

リールの回転方向

【圖 7 4】

図柄組合せ名	図柄組合せ				配当
	左リール	中リール	右リール		
C.B.B	BAR2	チェリー2	BAR1		B.B
S.リプレイA	BAR1/ BAR2	パンクA/パンクB	BAR1/オレンジ/パンクA		高遊技
S.リプレイB	プラム	パンクA/パンクB	BAR1/パンクA		高遊技
S.リプレイC	オレンジ	パンクA/パンクB	青7		高遊技
S.15枚役A	オレンジ	パンクA/パンクB	青7		15枚
C.15枚役E	プラム	プラム	オレンジ		15枚
C.15枚役C	オレンジ	プラム	プラム		15枚
C.15枚役D	オレンジ	プラム	青7		15枚
C.15枚役E	オレンジ	オレンジ	青7		15枚
C.15枚役F	プラム	オレンジ	オレンジ		15枚
C.15枚役G	オレンジ	オレンジ	プラム		15枚
S.15枚役H	オレンジ	チェリー1/チェリー2	青7		15枚
C.15枚役J	オレンジ	BAR1	青7		15枚
S.15枚役J	赤7/青7	パンクA/パンクB	青7		15枚
S.3枚役A	赤7/青7	パンクA/パンクB	青7/チェリー1		3枚
S.3枚役B	赤7/青7/ BAR1	チェリー1/チェリー2	オレンジ		3枚
S.3枚役C	BAR1	パンクA	赤7/チェリー1		3枚
S.3枚役D	オレンジ	パンクA/パンクB	オレンジ		3枚
S.1枚役A	BAR1/ BAR2/ プラム	パンクA/パンクB	赤7/青7/チェリー1		1枚
S.1枚役B	赤7/青7/ BAR2	プラム	赤7/チェリー1		1枚
S.1枚役C	赤7/青7/ BAR2	オレンジ	赤7/チェリー1		1枚
S.1枚役D	BAR1/ オレンジ	BAR1	チェリー1		1枚
C.1枚役E	赤7	BAR1	赤7		1枚
C.1枚役F	赤7	BAR1	チェリー1		1枚
C.1枚役G	赤7	パンクA	プラム		1枚
C.1枚役H	赤7	パンクB	プラム		1枚
S.1枚役I	青7/ BAR2	BAR1	赤7		1枚
S.1枚役J	青7/ BAR2	BAR1	チェリー1		1枚
S.1枚役K	青7/ BAR2	パンクA	プラム		1枚
S.1枚役L	青7/ BAR2	パンクB	プラム		1枚
S.1枚役M	プラム	パンクA/パンクB	オレンジ		1枚
S.1枚役N	BAR1	パンクA/パンクB	プラム		1枚
S.1枚役O	赤7/ 青7	パンクA/パンクB	BAR1/パンクA		1枚
S.1枚役P	オレンジ	パンクA/パンクB	パンクA		1枚
C.1枚役Q	オレンジ	チェリー1	プラム		1枚
S.1枚役R	赤7/青7/ プラム/ オレンジ	プラム/ オレンジ	BAR1/パンクA		1枚

10

【図 7 5】

[illegible]

【圖 7 6】

[illegible]

20

30

40

【圖 7 7】

[illegible]

【圖 7 8】

[illegible]

【圖 7 9】

当籤役番号	当籤役名	当籤役グループ番号
0	はずれ	0
1	「F オレンジリブA」	0
2	「F オレンジリブB」	0
3	「F オレンジリブC」	0
4	「F RB中15枚」	0
5	「F 扱プラムA213」	1
6	「F 扱プラムA231」	1
7	「F 扱プラムA312」	1
8	「F 扱プラムA321」	1
9	「F 扱プラムB213」	1
10	「F 扱プラムB231」	1
11	「F 扱プラムB312」	1
12	「F 扱プラムB321」	1
13	「F 左プラム」	2
14	「F チェリー」	3
15	「F 3枚役」	0
16	「F 扱1枚役A」+「F BB」	1
17	「F 扱1枚役B」+「F BB」	1
18	「F 扱1枚役C」+「F BB」	1
19	「F 扱1枚役D」+「F BB」	1
20	「F 目押し役」+「F BB」	0
21	「F リーチ目役」+「F BB」	0
22	「F BB」	0

【圖 80】

当籤役グループ番号	当籤役グループ名
0	その他
1	払役
2	左ブラム
3	通常チェリー
4	規定チェリー

【図 8 1】

当籤役名	RT状態		
	RT0	RT1	RT2
はずれ	-	-	○
「F オレンジリブA」	-	○	-
「F オレンジリブB」	○	○	-
「F オレンジリブC」	○	○	-
「F RB中15枚」	-	-	○
「F 払プラムA213」	○	○	-
「F 払プラムA231」	○	○	-
「F 払プラムA312」	○	○	-
「F 払プラムA321」	○	○	-
「F 払プラムB213」	○	○	-
「F 払プラムB231」	○	○	-
「F 払プラムB312」	○	○	-
「F 払プラムB321」	○	○	-
「F 左プラム」	○	○	-
「F チェリー」	○	○	-
「F 3枚役」	○	○	-
「F 払1枚役A」+「F BB」	○	○	-
「F 払1枚役B」+「F BB」	○	○	-
「F 払1枚役C」+「F BB」	○	○	-
「F 払1枚役D」+「F BB」	○	○	-
「F 目押し役」+「F BB」	○	○	-
「F リーチ目役」+「F BB」	○	○	○
「F BB」	○	-	-

【図 8 2】

(a) R T O

当籤役番号	当籤役名	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
22	F BB	4	4	4	4	4	4
21	F BB+F リーチ目	1046	1022	998	972	946	918
20	F BB+F 目押し	200	200	200	200	200	200
19	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
18	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
17	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
16	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
15	F 3枚役	1700	1700	1700	1700	1700	1700
14	F チェリー	1800	1820	1840	1860	1880	1900
13	F 左プラム	128	132	136	142	148	156
12	F 払プラムB321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
11	F 払プラムB312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
10	F 払プラムB231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
9	F 払プラムB213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
8	F 払プラムA321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
7	F 払プラムA312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
6	F 払プラムA231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
5	F 払プラムA213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
3	F オレンジリブC	4978	4978	4978	4978	4978	4978
2	F オレンジリブB	4000	4000	4000	4000	4000	4000
1	F オレンジリブA	0	0	0	0	0	0
0	はずれ	0	0	0	0	0	0

(b) R T 1

当籤役番号	当籤役名	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
22	F BB	0	0	0	0	0	0
21	F BB+F リーチ目	1046	1022	998	972	946	918
20	F BB+F 目押し	200	200	200	200	200	200
19	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
18	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
17	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
16	F BB+F 払1枚	5200	5200	5200	5200	5200	5200
15	F 3枚役	1700	1700	1700	1700	1700	1700
14	F チェリー	1800	1820	1840	1860	1880	1900
13	F 左プラム	128	132	136	142	148	156
12	F 払プラムB321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
11	F 払プラムB312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
10	F 払プラムB231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
9	F 払プラムB213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
8	F 払プラムA321	3860	3860	3860	3860	3860	3860
7	F 払プラムA312	3860	3860	3860	3860	3860	3860
6	F 払プラムA231	3860	3860	3860	3860	3860	3860
5	F 払プラムA213	3860	3860	3860	3860	3860	3860
3	F オレンジリブC	4978	4978	4978	4978	4978	4978
2	F オレンジリブB	4000	4000	4000	4000	4000	4000
1	F オレンジリブA	4	4	4	4	4	4
0	はずれ	0	0	0	0	0	0

(b) R T 2

当籤役番号	当籤役名	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
21	F BB+F リーチ目	51888	51888	51888	51888	51888	51888
4	F RB中15枚	4671	4671	4671	4671	4671	4671
0	はずれ	8977	8977	8977	8977	8977	8977

【図 8 3】

当籤役名	指示モニタの表示			
	非AT中		AT中	
	RT0	RT1	RT0	RT1
「F オレンジリブA」	0	0	0	0
「F オレンジリブB」	0	0	0	0
「F オレンジリブC」	0	0	0	0
「F RB中15枚」	0	0	0	0
「F 払プラムA213」	0	0	0	1
「F 払プラムA231」	0	0	0	2
「F 払プラムA312」	0	0	0	3
「F 払プラムA321」	0	0	0	4
「F 払プラムB213」	0	0	0	1
「F 払プラムB231」	0	0	0	2
「F 払プラムB312」	0	0	0	3
「F 払プラムB321」	0	0	0	4
「F 左プラム」	0	0	0	0
「F チェリー」	0	0	0	0
「F 3枚役」	0	0	0	0
「F 払1枚役A」+「F BB」	0	0	0	0
「F 払1枚役B」+「F BB」	0	0	0	0
「F 払1枚役C」+「F BB」	0	0	0	0
「F 払1枚役D」+「F BB」	0	0	0	0
「F 目押し役」+「F BB」	0	0	0	0
「F リーチ目役」+「F BB」	0	0	0	0
「F BB」	0	0	0	0

指示モニタ「0」: 押し順報知なし
指示モニタ「1」: 押し順(中→左→右)
指示モニタ「2」: 押し順(中→右→左)
指示モニタ「3」: 押し順(右→左→中)
指示モニタ「4」: 押し順(右→中→左)

【図 8 4】

当籤役名	RT0				RT1				RT2			
	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1	1-2-3	1-3-2	2-1-3	2-3-1	3-1-2	3-2-1
はずれ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
「F オレンジリブA」	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
「F オレンジリブB」	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
「F オレンジリブC」	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
「F RB中15枚」	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
「F 払プラムA213」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 払プラムA231」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 払プラムA312」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 払プラムA321」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 払プラムB213」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 払プラムB231」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 払プラムB312」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 払プラムB321」	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚	1枚	15枚
「F 左プラム」	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚
「F チェリー」	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚	15枚	3枚
「F 3枚役」	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚
「F 払1枚役A」+「F BB」	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚
「F 払1枚役B」+「F BB」	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚
「F 払1枚役C」+「F BB」	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚
「F 払1枚役D」+「F BB」	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚
「F 目押し役」+「F BB」	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚
「F リーチ目役」+「F BB」	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚	1枚 or 0枚
「F BB」	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚	BB入賞 or 0枚

10

20

30

40

50

【図 8 5】

シナリオグループ抽籤テーブル

抽籤結果	
シナリオグループ A	51989
シナリオグループ B	13547

【図 8 6】

シナリオ抽籤テーブル（シナリオグループ A）

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
シナリオ01	161	161	161	161	161	161
シナリオ02	161	161	161	161	161	161
シナリオ03	2478	2478	2478	2478	2478	2478
シナリオ04	247	247	247	247	247	247
シナリオ05	0	0	0	0	0	0
シナリオ06	413	454	499	549	604	665
シナリオ07	0	0	0	0	0	0
シナリオ08	0	0	0	0	0	0
シナリオ09	1651	1651	1651	1651	1651	1651
シナリオ10	2891	2891	2891	2891	2891	2891
シナリオ11	2065	2065	2065	2065	2065	2065
シナリオ12	825	825	825	825	825	825
シナリオ13	247	247	247	247	247	247
シナリオ14	247	247	247	247	247	247
シナリオ15	247	247	247	247	247	247
シナリオ16	247	247	247	247	247	247
シナリオ17	247	247	247	247	247	247
シナリオ18	4956	4956	4956	4956	4956	4956
シナリオ19	4129	4129	4129	4129	4129	4129
シナリオ20	4129	4129	4129	4129	4129	4129
シナリオ21	0	0	0	0	0	0
シナリオ22	0	0	0	0	0	0
シナリオ23	4229	4229	4229	4229	4229	4229
シナリオ24	0	0	0	0	0	0
シナリオ25	412	412	412	412	412	412
シナリオ26	161	177	195	214	236	259
シナリオ27	0	0	0	0	0	0
シナリオ28	1032	1084	1138	1195	1255	1317
シナリオ29	161	161	161	161	161	161
シナリオ30	161	161	161	161	161	161
シナリオ31	161	161	161	161	161	161
シナリオ32	0	0	0	0	0	0
シナリオ33	0	0	0	0	0	0
シナリオ34	0	0	0	0	0	0
シナリオ35	322	322	322	322	322	322
シナリオ36	322	322	322	322	322	322
シナリオ37	2065	2065	2065	2065	2065	2065
シナリオ38	0	0	0	0	0	0
シナリオ39	10326	9810	7848	6278	4395	3076
シナリオ40	3304	3238	2590	2072	1658	1160
シナリオ41	1073	1020	867	737	626	438
シナリオ42	1073	1020	867	737	626	438
シナリオ43	825	825	825	825	825	825
シナリオ44	1651	1651	1651	1651	1651	1651
シナリオ45	0	0	0	0	0	0
シナリオ46	3169	2964	2665	1582	1569	972
シナリオ47	7435	5989	5369	3304	3221	2230
シナリオ48	2313	4543	8261	13631	16109	19744

10

20

【図 8 7】

シナリオ抽籤テーブル（シナリオグループ B）

抽籤結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
シナリオ01	0	0	0	0	0	0
シナリオ02	0	0	0	0	0	0
シナリオ03	0	0	0	0	0	0
シナリオ04	0	0	0	0	0	0
シナリオ05	3168	3168	3168	3168	3168	3168
シナリオ06	0	0	0	0	0	0
シナリオ07	1585	1585	1585	1585	1585	1585
シナリオ08	1585	1585	1585	1585	1585	1585
シナリオ09	0	0	0	0	0	0
シナリオ10	0	0	0	0	0	0
シナリオ11	0	0	0	0	0	0
シナリオ12	0	0	0	0	0	0
シナリオ13	0	0	0	0	0	0
シナリオ14	0	0	0	0	0	0
シナリオ15	0	0	0	0	0	0
シナリオ16	0	0	0	0	0	0
シナリオ17	0	0	0	0	0	0
シナリオ18	0	0	0	0	0	0
シナリオ19	0	0	0	0	0	0
シナリオ20	0	0	0	0	0	0
シナリオ21	3168	3168	3168	3168	3168	3168
シナリオ22	3168	3168	3168	3168	3168	3168
シナリオ23	0	0	0	0	0	0
シナリオ24	12681	12681	12681	12681	12681	12681
シナリオ25	0	0	0	0	0	0
シナリオ26	0	0	0	0	0	0
シナリオ27	12681	12681	12681	12681	12681	12681
シナリオ28	0	0	0	0	0	0
シナリオ29	0	0	0	0	0	0
シナリオ30	0	0	0	0	0	0
シナリオ31	0	0	0	0	0	0
シナリオ32	1237	1237	1237	1237	1237	1237
シナリオ33	1237	1237	1237	1237	1237	1237
シナリオ34	1237	1237	1237	1237	1237	1237
シナリオ35	0	0	0	0	0	0
シナリオ36	0	0	0	0	0	0
シナリオ37	0	0	0	0	0	0
シナリオ38	7926	7926	7926	7926	7926	7926
シナリオ39	0	0	0	0	0	0
シナリオ40	0	0	0	0	0	0
シナリオ41	0	0	0	0	0	0
シナリオ42	0	0	0	0	0	0
シナリオ43	0	0	0	0	0	0
シナリオ44	0	0	0	0	0	0
シナリオ45	15863	15863	15863	15863	15863	15863
シナリオ46	0	0	0	0	0	0
シナリオ47	0	0	0	0	0	0
シナリオ48	0	0	0	0	0	0

【図 8 8】

シナリオ書き換え抽籤テーブル

抽籤結果	
書き換え無し	128
シナリオ02	128

30

40

50

【図 89】

[illegible]

【圖 90】

[illegible]

【圖 9 1】

G S B連ランク抽籤テーブル

抽籤結果	
ランク0	0
ランク1	125
ランク2	40
ランク3	14
ランク4	77

【圖 9 2】

TS種別0__前兆移行抽籤テーブル（低確用）

抽籤結果	当選役 グループ番号 0	当選役 グループ番号 1	当選役 グループ番号 2	当選役 グループ番号 3	当選役 グループ番号 4
▲上レ	256	256	256	107	114
BG 前兆	0	0	0	70	33
BC 前兆	0	0	0	72	34
RUSH 前兆	0	0	0	7	3
GSB連 前兆	0	0	0	0	72

【図 9 3】

T S 種別 O 前兆移行抽籤テーブル (高確 1 用)					
抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ハズレ	256	256	256	54	90
BG 前兆	0	0	0	70	33
BC 前兆	0	0	0	80	37
RUSH 前兆	0	0	0	52	24
GSB連 前兆	0	0	0	0	72

【図 9 4】

T S 種別 O 前兆移行抽籤テーブル (高確 2 用)					
抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ハズレ	256	256	256	54	90
BG 前兆	0	0	0	70	33
BC 前兆	0	0	0	80	37
RUSH 前兆	0	0	0	52	24
GSB連 前兆	0	0	0	0	72

【図 9 5】

T S 種別 O 前兆移行抽籤テーブル (天井)					
抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ハズレ	256	256	256	1	0
BG 前兆	0	0	0	0	0
BC 前兆	0	0	0	0	0
RUSH 前兆	0	0	0	255	256
GSB連 前兆	0	0	0	0	0

【図 9 6】

初場 A T レベル抽籤テーブル		抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
初場 A T レベル抽籤テーブル	1	ハズレ	256	256	256	1	0
	2	BG 前兆	0	0	0	0	0
	3	BC 前兆	0	0	0	0	0
	4	RUSH 前兆	0	0	0	255	256
	5	GSB連 前兆	0	0	0	0	0
	6	ハズレ	256	256	256	1	0
	7	BG 前兆	0	0	0	0	0
	8	BC 前兆	0	0	0	0	0
	9	RUSH 前兆	0	0	0	255	256
	10	GSB連 前兆	0	0	0	0	0
	11	ハズレ	256	256	256	1	0
	12	BG 前兆	0	0	0	0	0
	13	BC 前兆	0	0	0	0	0
	14	RUSH 前兆	0	0	0	255	256
	15	GSB連 前兆	0	0	0	0	0
	16	ハズレ	256	256	256	1	0

10

20

30

40

50

【図 9 7】

A T レベル昇格抽籤テーブル

抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ハズレ	256	256	0	255	256
昇格	0	0	256	1	0

【図 9 8】

前兆ゲーム数抽籤テーブル										ハズレ機
抽籤結果	BG 一般	BC 一般	RUSH 一般	G5B連 一般	7147 RUSH 中	BG RUSH 中	BC RUSH 中	ハズレ機	ハズレ機	ハズレ機
0回	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1回	0	0	0	0	32	49	0	0	0	0
2回	16	16	16	64	64	103	4	4	0	0
3回	60	60	60	60	64	103	60	13	0	0
4回	80	80	80	80	96	1	64	111	0	0
5回	100	100	100	100	0	0	128	128	256	0

10

20

【図 9 9】

RUSH 昇格抽籤テーブル

抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ハズレ	256	256	256	243	256
BG 前兆	0	0	0	0	0
BC 前兆	0	0	0	0	0
RUSH 前兆	0	0	0	13	0

【図 1 0 0】

RUSH 開始時ナビ回数抽籤テーブル

抽籤結果	A T レベル 0	A T レベル 1	A T レベル 2	A T レベル 3	A T レベル 4	A T レベル 5	A T レベル 6	A T レベル 7
0回	0	0	0	0	0	0	0	0
32回	128	64	0	0	0	0	0	0
48回	64	64	0	0	0	0	0	0
72回	64	64	128	64	0	0	0	0
96回	0	64	64	64	64	0	0	0
120回	0	0	64	64	64	64	0	0
144回	0	0	0	64	64	64	64	0
168回	0	0	0	0	64	64	64	64
192回	0	0	0	0	0	64	64	64
216回	0	0	0	0	0	0	64	64
240回	0	0	0	0	0	0	0	64

30

40

50

【図 1 0 1】

RUSH中_RUSH中疑似BNS抽籤テーブル

抽籤結果	当籤役 グループ番号 0	当籤役 グループ番号 1	当籤役 グループ番号 2	当籤役 グループ番号 3	当籤役 グループ番号 4
ハズレ	256	256	256	96	256
フェイク_RUSH中	0	0	0	78	0
BG_RUSH中	0	0	0	82	0
BC_RUSH中	0	0	0	0	0

【図 1 0 2】

疑似BNS終了時_RUSH中疑似BNSテーブル

抽籤結果	
ハズレ	214
フェイク_RUSH中	40
BG_RUSH中	2
BC_RUSH中	0

【図 1 0 3】

RUSHバンク時BC書き換え抽籤テーブル

抽籤結果	
ハズレ	1
BC書き換え	255

【図 1 0 4】

補償モード移行抽籤テーブル

抽籤結果	補償レベル #0	補償レベル #1	補償レベル #2	補償レベル #3	補償レベル #4	補償レベル #5	補償レベル #6	補償レベル #7
ハズレ	255	255	255	255	255	255	255	255
補償モード移行	1	1	1	1	1	1	1	1

10

【図 1 0 5】

補償モード中ATレベル昇格抽籤テーブル

抽籤結果	ATレベル 0	ATレベル 1	ATレベル 2	ATレベル 3	ATレベル 4	ATレベル 5	ATレベル 6	ATレベル 7
ハズレ	0	0	0	0	0	0	128	256
昇格	256	256	256	256	256	256	128	0

【図 1 0 6】

補償モード時ナビ回数抽籤テーブル

抽籤結果	ATレベル 1	ATレベル 2	ATレベル 3	ATレベル 4	ATレベル 5	ATレベル 6	ATレベル 7
0回	231	231	231	231	231	231	230
32回	25	25	25	25	25	25	26
48回	0	0	0	0	0	0	0
72回	0	0	0	0	0	0	0
96回	0	0	0	0	0	0	0
120回	0	0	0	0	0	0	0
144回	0	0	0	0	0	0	0
168回	0	0	0	0	0	0	0
192回	0	0	0	0	0	0	0
216回	0	0	0	0	0	0	0
240回	0	0	0	0	0	0	0

20

30

40

50

【図 107】

規定チェリー書き換え抽籤テーブル

抽籤結果	
ハズレ	13
規定チェリー書き換え	243

【図 108】

シナリオ関連データテーブル

	MAPゲーム数	天井MAP数	GSB総回数	TS種別	補償レベル	TY値 疑似BNS 初期値	TY値 RUSH 初期値
シナリオ01	40	1	0	0	0	0	0
シナリオ02	80	2	5	0	0	0	0
シナリオ03	40	3	2	3	0	75	0
シナリオ04	80	14	14	1	0	0	75
シナリオ05	80	14	14	1	0	0	75
シナリオ06	80	7	7	0	5	0	0
シナリオ07	80	8	8	0	4	0	0
シナリオ08	80	9	9	0	3	0	0
シナリオ09	80	10	10	0	2	0	0
シナリオ10	80	11	11	0	1	0	0
シナリオ11	80	12	12	0	1	0	0
シナリオ12	80	13	13	0	1	0	0
シナリオ13	80	14	14	0	1	0	0
シナリオ14	86	14	15	0	1	0	0
シナリオ15	93	14	16	0	1	0	0
シナリオ16	98	14	17	0	1	0	0
シナリオ17	108	14	19	0	1	0	0
シナリオ18	60	2	5	0	0	0	140
シナリオ19	40	2	5	1	0	34	0
シナリオ20	40	2	5	0	0	0	128
シナリオ21	30	1	0	0	0	0	34
シナリオ22	30	1	0	0	0	0	7
シナリオ23	80	2	5	0	0	34	112
シナリオ24	80	2	5	0	0	0	120
シナリオ25	40	2	5	0	0	34	0
シナリオ26	40	2	5	0	0	34	188
シナリオ27	155	10	16	5	0	58	0
シナリオ28	155	10	16	5	0	58	0
シナリオ29	155	10	16	5	0	58	0
シナリオ30	155	10	16	5	0	58	0
シナリオ31	70	14	14	4	0	0	0
シナリオ32	80	8	8	0	0	0	0
シナリオ33	80	8	5	3	0	0	0
シナリオ34	80	8	5	3	0	0	0
シナリオ35	80	4	5	3	0	0	0
シナリオ36	80	4	5	3	0	0	0
シナリオ37	60	14	10	0	0	34	0
シナリオ38	60	14	10	0	0	34	0
シナリオ39	80	14	12	3	0	0	0
シナリオ40	80	14	14	4	0	0	0
シナリオ41	80	14	14	1	0	34	0
シナリオ42	80	14	14	1	0	34	0
シナリオ43	80	14	14	2	0	34	0
シナリオ44	80	14	14	2	0	34	0
シナリオ45	80	14	14	2	0	34	0
シナリオ46	110	14	17	3	0	0	0
シナリオ47	90	14	14	4	0	0	0
シナリオ48	83	14	15	4	0	41	0

10

20

【図 109】

TY値 上乗せ 1 データテーブル

	疑似BNS	RUSH
シナリオ01	0	0
シナリオ02	0	0
シナリオ03	0	0
シナリオ04	68	140
シナリオ05	102	140
シナリオ06	0	0
シナリオ07	0	0
シナリオ08	0	0
シナリオ09	0	0
シナリオ10	0	0
シナリオ11	0	0
シナリオ12	0	0
シナリオ13	0	0
シナリオ14	0	0
シナリオ15	0	0
シナリオ16	0	0
シナリオ17	0	0
シナリオ18	0	0
シナリオ19	0	72
シナリオ20	0	0
シナリオ21	0	0
シナリオ22	0	0
シナリオ23	0	72
シナリオ24	0	0
シナリオ25	0	188
シナリオ26	0	0
シナリオ27	106	0
シナリオ28	140	0
シナリオ29	174	0
シナリオ30	208	0
シナリオ31	0	229
シナリオ32	102	0
シナリオ33	7	0
シナリオ34	34	0
シナリオ35	7	0
シナリオ36	34	0
シナリオ37	0	0
シナリオ38	0	0
シナリオ39	100	0
シナリオ40	0	140
シナリオ41	34	108
シナリオ42	0	139
シナリオ43	0	216
シナリオ44	0	175
シナリオ45	0	135
シナリオ46	151	0
シナリオ47	0	128
シナリオ48	106	180

【図 110】

TY値 上乗せ 2 データテーブル

	疑似BNS	RUSH
シナリオ01	0	0
シナリオ02	0	0
シナリオ03	0	0
シナリオ04	0	22
シナリオ05	0	22
シナリオ06	0	0
シナリオ07	0	0
シナリオ08	0	0
シナリオ09	0	0
シナリオ10	0	0
シナリオ11	0	0
シナリオ12	0	0
シナリオ13	0	0
シナリオ14	0	0
シナリオ15	0	0
シナリオ16	0	0
シナリオ17	0	0
シナリオ18	0	0
シナリオ19	0	0
シナリオ20	0	0
シナリオ21	0	0
シナリオ22	0	0
シナリオ23	0	0
シナリオ24	0	0
シナリオ25	0	0
シナリオ26	0	0
シナリオ27	34	0
シナリオ28	34	0
シナリオ29	34	0
シナリオ30	34	0
シナリオ31	0	132
シナリオ32	0	0
シナリオ33	0	0
シナリオ34	0	0
シナリオ35	0	0
シナリオ36	0	0
シナリオ37	0	115
シナリオ38	0	144
シナリオ39	34	0
シナリオ40	0	0
シナリオ41	34	0
シナリオ42	34	0
シナリオ43	34	0
シナリオ44	34	0
シナリオ45	34	0
シナリオ46	34	0
シナリオ47	0	0
シナリオ48	34	0

30

40

50

【図 1 1 1】

非 A T 時__補償ポイントデータテーブル

当籤役番号	補償ポイント数
0	0
1	3
2	3
3	3
4	0
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	15
14	3
15	3
16	1
17	1
18	1
19	1
20	0
21	1

【図 1 1 2】

A T 時__補償ポイントデータテーブル

当籤役番号	補償ポイント数
0	0
1	3
2	3
3	3
4	15
5	15
6	15
7	15
8	15
9	15
10	15
11	15
12	15
13	15
14	3
15	3
16	1
17	1
18	1
19	1
20	0
21	1

10

【図 1 1 3】

指示無し時__前兆ポイント数データテーブル

当籤役番号	前兆ポイント数
0	0
1	0
2	0
3	0
4	0
5	10
6	10
7	10
8	10
9	10
10	10
11	10
12	10
13	144
14	2
15	2
16	10
17	10
18	10
19	10
20	10
21	10

【図 1 1 4】

指示有り時__前兆ポイント数データテーブル

当籤役番号	前兆ポイント数
0	0
1	0
2	0
3	0
4	0
5	144
6	144
7	144
8	144
9	144
10	144
11	144
12	144
13	0
14	0
15	0
16	0
17	0
18	0
19	0
20	0
21	0

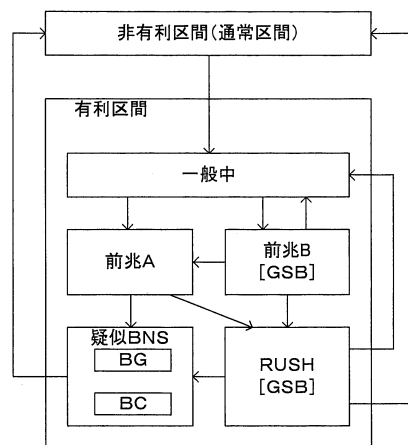
20

30

40

50

【図 1 1 5】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2022-082248 (JP, A)
特開 2021-083951 (JP, A)
特開 2021-142013 (JP, A)
特開 2022-034200 (JP, A)
特開 2019-088460 (JP, A)
特開 2021-178254 (JP, A)
特開 2021-151335 (JP, A)
「日工組質問事項 (SP) の送付について」, 「チップ部品」に関する技術資料, 日本遊
技機工業組合, 2020年06月04日
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 5/04、7/02