

【技術分類】 1－3－2 遊技内容／リール制御機能／リール制御を用いる特殊機能

【技術名称】 1－3－2－1 リプレイハズシ

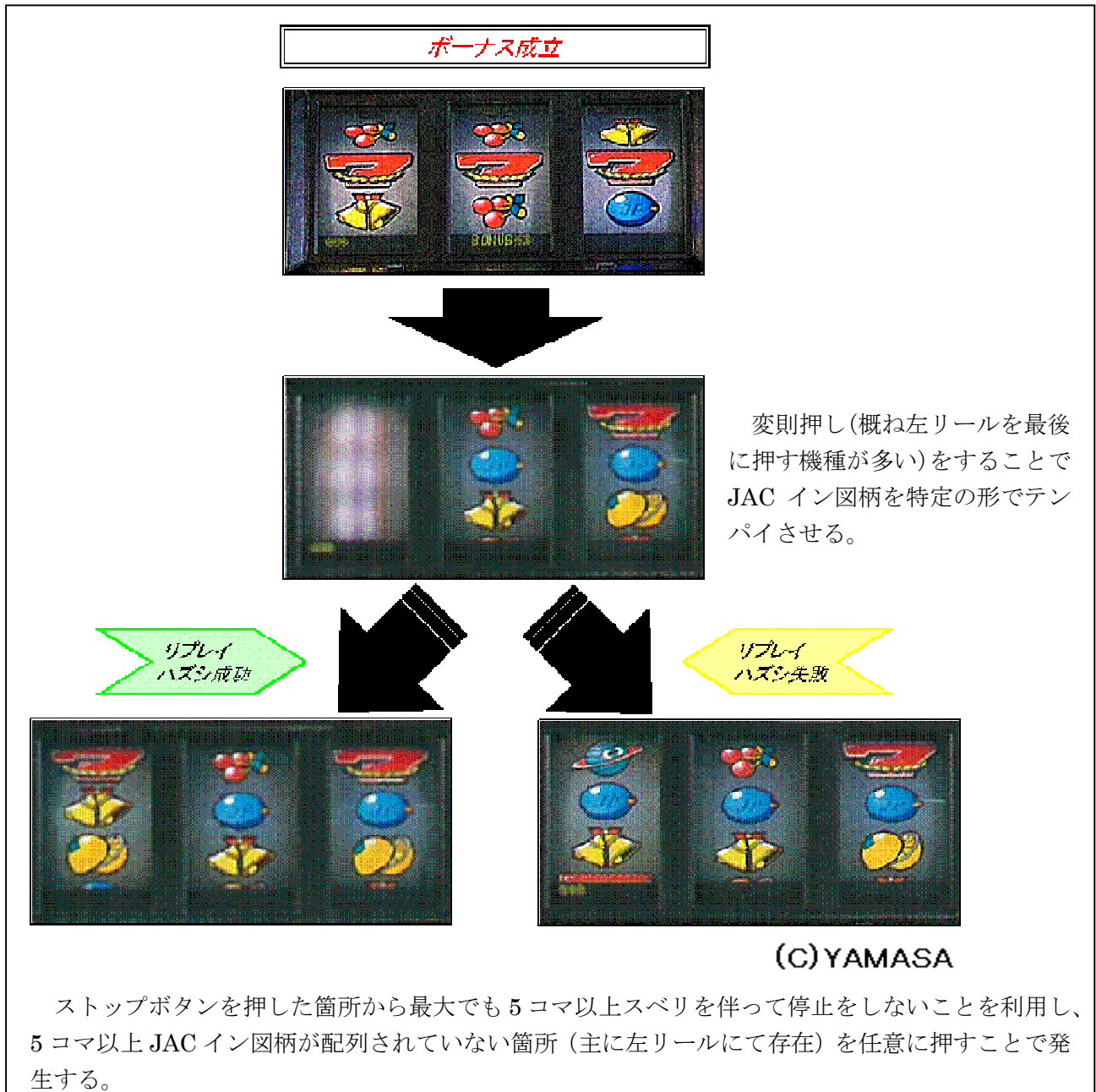
【技術内容】

ビッグボーナス中における、ボーナスゲームの突入契機となる特定図柄（機種によって異なるが、概ね JAC イン図柄と称され、リプレイ図柄を用いる機種が主流）が内部成立した際に、強制的（次頁図参照）に図柄を成立させないことで外す技術。

このために、特定リールには 5 コマ以上 JAC イン図柄を配さない箇所を設けておく必要がある。遊技者がリプレイハズシを行なうことにより、ボーナスゲームの突入を避けることで小役ゲームを数多く消化し、獲得枚数をアップさせるというメリットがある。反面、ボーナスゲームに突入しないまま終了（パンク）することで獲得枚数を減らすリスクも兼ね備えている。

※なお、当技術は 2006 年度に施行された「風営適正化法」の改正により、事実上、無意味なものとなっている。主に理由としては、ビッグボーナスの定義が変わり（1－2－2－3「ビッグボーナス」参照）、ビッグボーナスの終了条件が獲得枚数にて定められたことで意図的に図柄（JAC イン図柄）を外しても、獲得枚数がアップしないため。ただし、技術上は存在する。

【図1】リプレイハズシの例

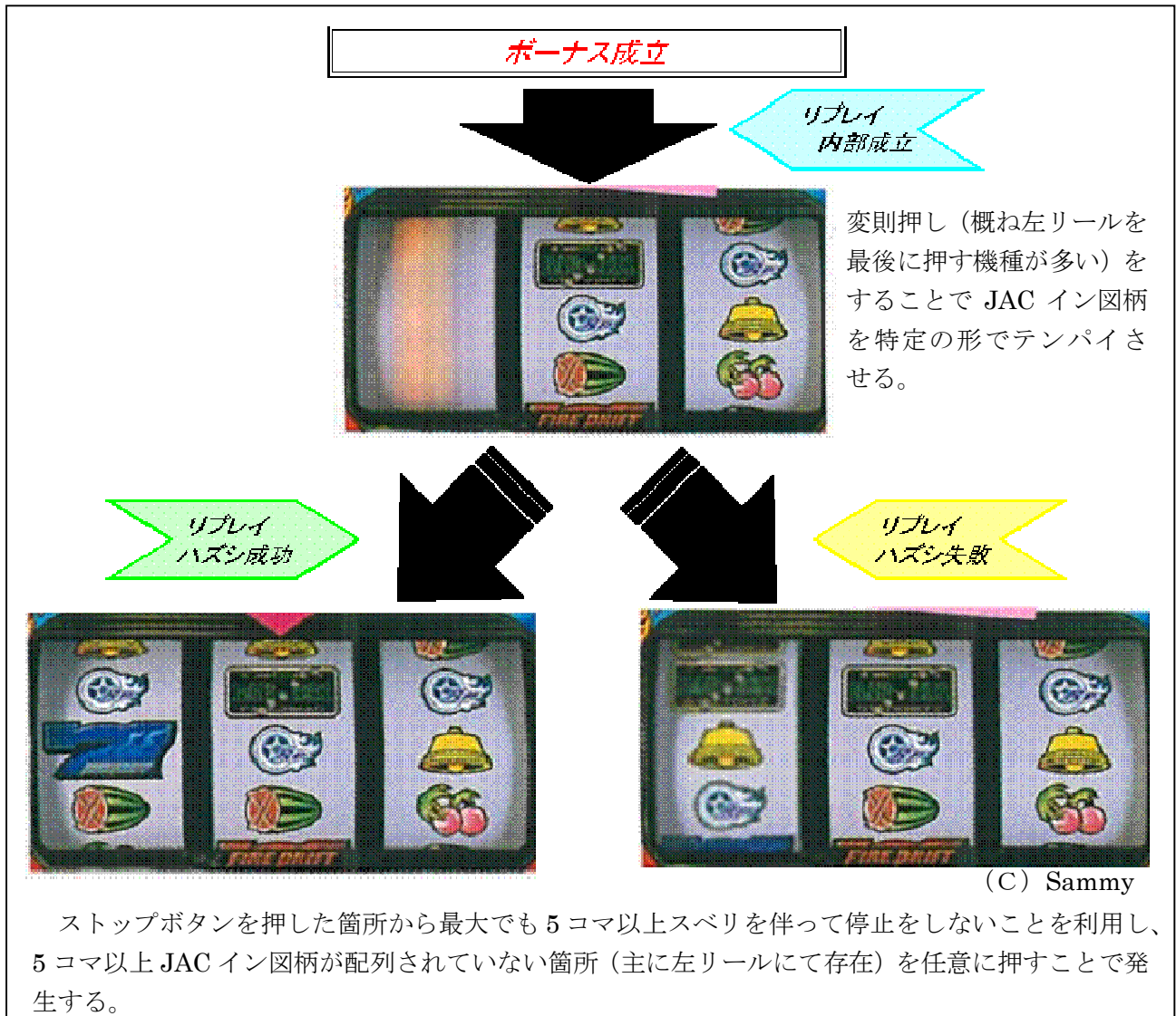


出典：刊行物名：「パチスロ必勝ガイド MAX 2 月号増刊 パチスロ必勝ガイド攻略年鑑 2003」、発行年月日：2003 年 2 月 1 日、編集人：吉良誠二、発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、出典箇所：20～23 頁

【出典機種】

ネオプラネット X X：山佐株式会社

【図2】リプレイハズシの例



出典：刊行物名：「パチスロ必勝ガイド MAX 2 月号増刊 パチスロ必勝ガイド攻略年鑑 2004」、発行年月日：2004 年 2 月 1 日、編集人：吉良誠二、発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、出典箇所：54～55 頁

【出典機種】

ファイヤードリフト：サミー株式会社

【参考資料】

刊行物名：「三訂版 風営適正化法関係法令集」、発行年月日：2002 年 8 月 20 日、発行人：星沢哲也、発行所：東京法令出版株式会社発行

【技術分類】 1－3－2 遊技内容／リール制御機能／リール制御を用いる特殊機能

【技術名称】 1－3－2－2 チャレンジタイム（CT）

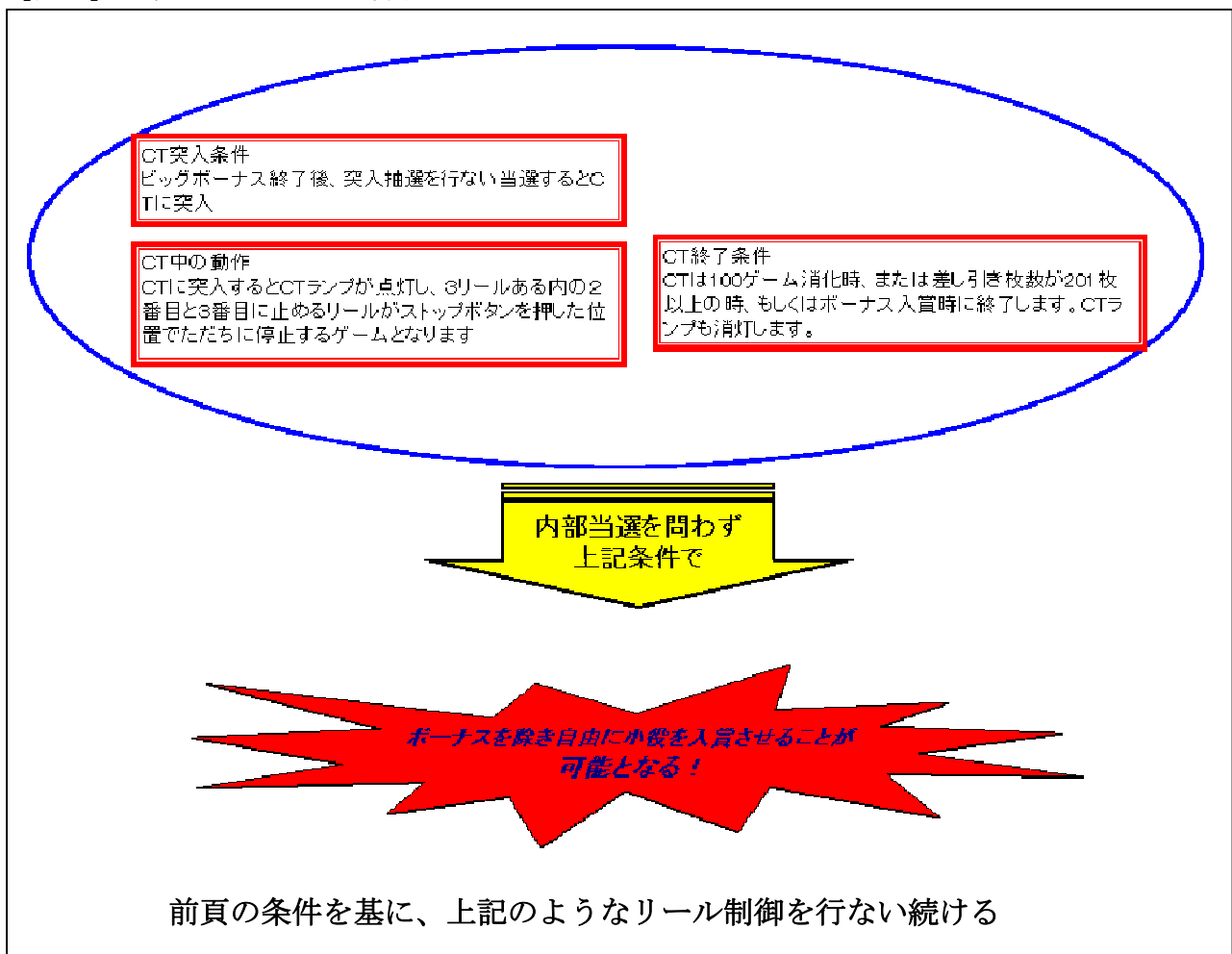
【技術内容】

別表第5（1）性能に関する規格内「へ」に定められる「第2種特別役物」に該当するもので、技術内容としては、特定のリール（単リール～全てのリールが該当し、機種により異なる）を無制御（正確にはストップボタン操作後、0.075秒以内に停止）にすること。

また、通常では内部当選していない役に関しては、図柄を成立させても払い出しは行なわないのだが、当技術中においてはボーナス、リプレイを除く全図柄を揃える対象として、その成立時には通常時と同等の規定枚数が払い出される。なお、例外とされるボーナス、リプレイは通常時と同等の確率で内部抽選を行なうものが多い。

※ 一般的に用いられる「チャレンジタイム」とは当技術を一定の期間連続して発生するものを指す（別表第2内（3）回胴式遊技機に係る用語の意味内「ヌ」の「役物連続発生装置」に該当）。開始条件・終了条件等の詳細に関しては「1－2－2－3 ビッグボーナス参照」。

【図1】 チャレンジタイム参考例



出典：本標準技術集のために作成

【技術分類】 1－3－2 遊技内容／リール制御機能／リール制御を用いる特殊機能

【技術名称】 1－3－2－3 ストックタイム（ST）

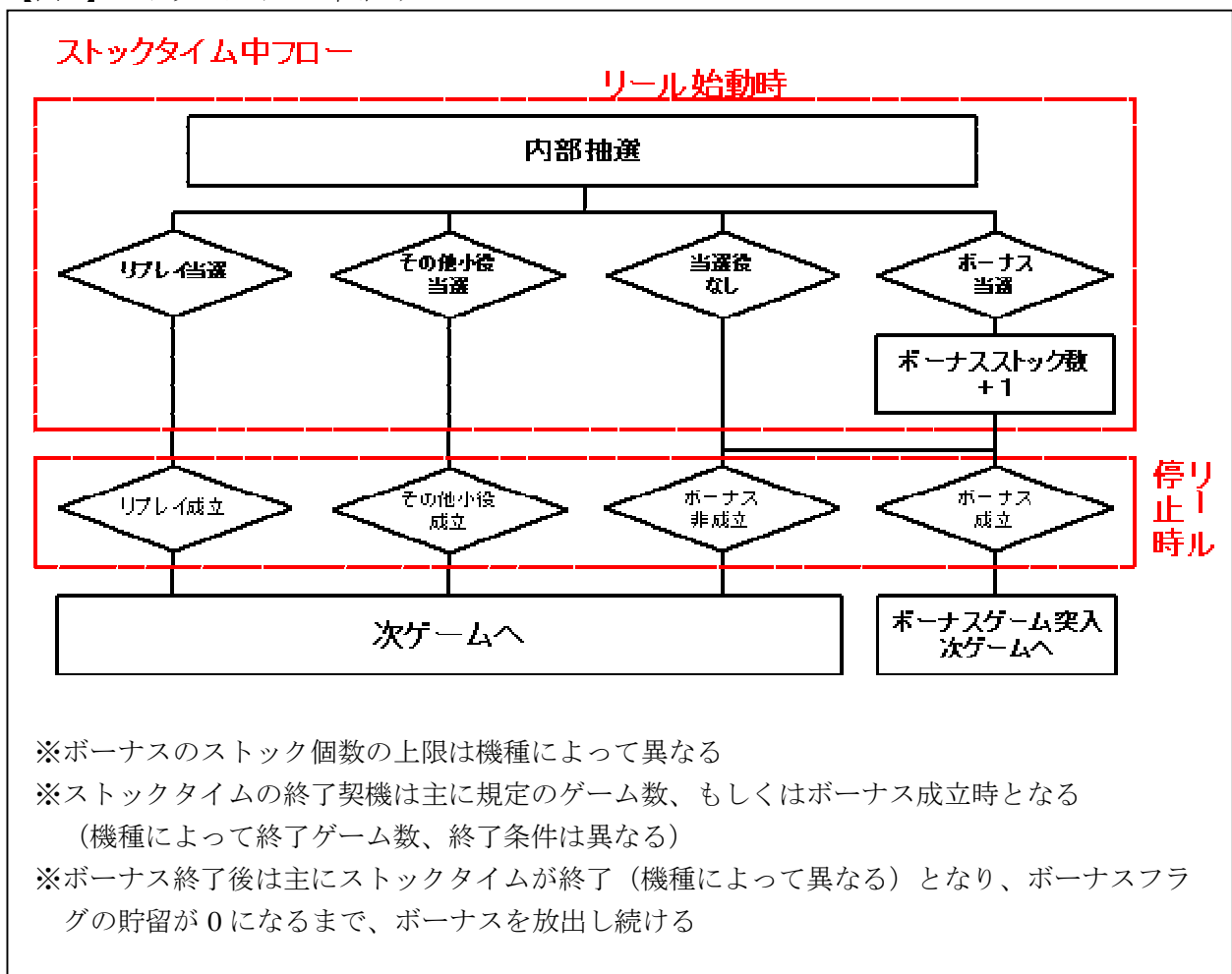
【技術内容】

主にボーナス成立の前後に突入する出玉獲得の付加的機能で、小役を優先する制御（1－3－1－1「テーブル制御」における「小役を優先する制御」参照）を用い、高確率でリプレイを成立させ、リプレイを優先的に入賞させることでボーナスの入賞を防ぎつつ、複数のボーナスフラグを貯留（ストック）させる仕組み。

また、ST中はリプレイが高確率で成立するため、メダルは増加もしくは現状維持しつつ、規定のST終了条件時（一定のゲーム数を消化する、もしくはボーナス入賞と言うものが主流）にボーナスの連続当選（貯留したボーナスフラグの放出）を可能としていた点が大きな特徴。

なお、ボーナス当選時は順押し（左リールからの停止）だとボーナスが入賞してしまうため、リール制御に「変則押し時はボーナスが揃わない」制御を加えてボーナスの成立を回避させていた（1－3－1－1「テーブル制御」における「小役を優先する制御」参照）。

【図1】 ストックタイムの仕組み



出典：本標準技術集のために作成

【参考資料】

刊行物名：「四訂版 風営適正化法関係法令集」、発行年月日：2004年10月5日、発行人：星沢哲也、発行所：東京法令出版株式会社発行

【技術分類】 1－3－2 遊技内容／リール制御機能／リール制御を用いる特殊機能

【技術名称】 1－3－2－4 サイレントストック

【技術内容】

ストックタイム（1－3－2－3「ストックタイム」参照）を応用した機能で、基本的な内部システムは同一となっている。ストックタイムとの大きな相違点としては、内部成立したリプレイが揃わないという点。

リプレイに2種類のフラグ（入賞するリプレイと入賞しないリプレイ）を持たせて、ストックタイム中はほぼ常時（リプレイ以外の小役の当選、入賞するリプレイの当選、ボーナスの内部当選などを除く）入賞しないリプレイが内部当選することで、表面上は純粋な「ハズレ」に見せる仕組み。

そのため、通常のストックタイムとは異なり、ストックタイム中に出玉を減らす（通常ゲームと同程度）ことで、遊技中は常時ストックタイムに滞在させることが可能となった。

この機能によって、通常「完全確率抽選」でボーナスの抽選を行わなければいけないものが、ストックタイムの終了条件を偏らせる（次ページ図参照）ことで、ボーナスの入賞を偏らせることが可能となった点がサイレントストック機の大きな特徴で、4号機の後期の主流機能となった。

なお、ボーナスの入賞可能状態（ストック解除状態）は大別して、特定条件を満たすと即解除を行なうもの（1）と、特定条件を満たす事で解除抽選を受けられるもの（2）と分けられる。また、特定条件に関してはゲーム数によるもの（3）と、特定の小役成立時によるもの（4）が主流となっている。

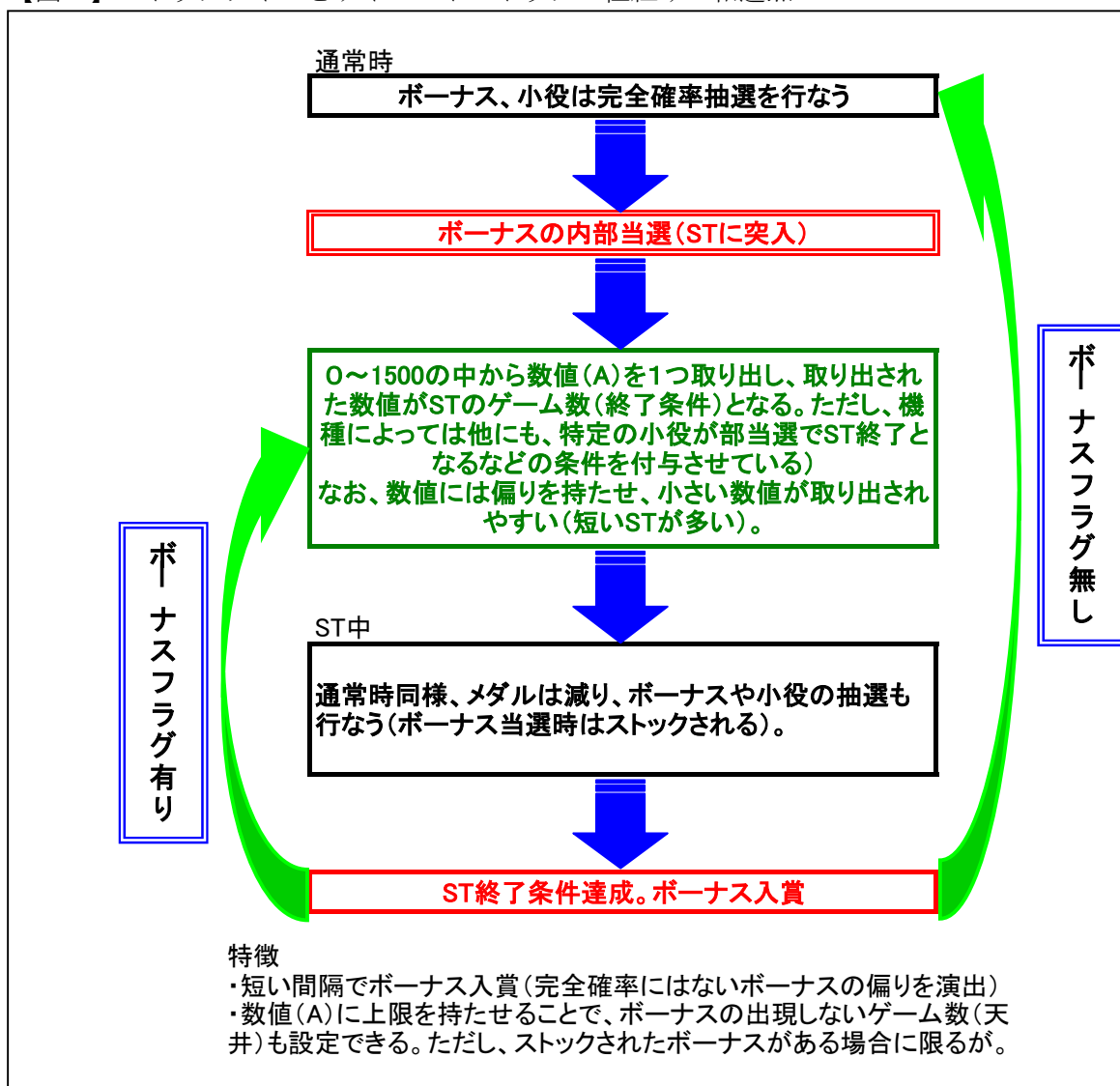
（1）＋（3）→1－4－2－2「ゲーム数消化」参照

（1）＋（4）→1－4－1－3「複合抽選」参照

（2）＋（3）→1－4－1－2「周期抽選」参照

（2）＋（4）→次頁参照

【図1】ストックタイムとサイレントストックの仕組みの相違点



出典：本標準技術集のために作成

＜モード移行による内部抽選＞

モードとはボーナスなどの特定役の抽選確率に高低差を設けた各状態を指す。ただし、パチスロ機は完全確率抽選が義務付けられている（1－4－1－1「完全確率抽選」参照）ため、パチスロ機におけるモードとはサブ基板内における抽選に関するものを指す。

例としてはサイレントストックにおける、ストックされた各ボーナスの特定役が入賞した時の解除率（抽選率ではない）に、各モードにおいて差を設けたものなどが該当する。なお、解除抽選はサブ基板上で行なわれている。

また、現規則機においては、リプレイタイム（RT）の突入契機となる図柄（リプレイ）の当選確率を高めているために間接的（リプレイ（RT）の発動図柄）が高確率で当選することで間接的にRTが高確率となるために「モード」として称されることが多い。なお、リプレイの抽選はメイン基板上にて行なわれている。

【参考機種】

北斗の拳^{※1}：サミー株式会社

※1「北斗の拳」：株式会社ノース・スターズ・ピクチャーズの登録商標