

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-57734

(P2010-57734A)

(43) 公開日 平成22年3月18日(2010.3.18)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 3 D	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G	
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 86 頁)

(21) 出願番号	特願2008-227114 (P2008-227114)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成20年9月4日 (2008.9.4)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
		(74) 代理人	100116872
			弁理士 藤田 和子
		(72) 発明者	照井 要一
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	藤田 顕生
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	西岡 豊文
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	岩田 和志
			東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

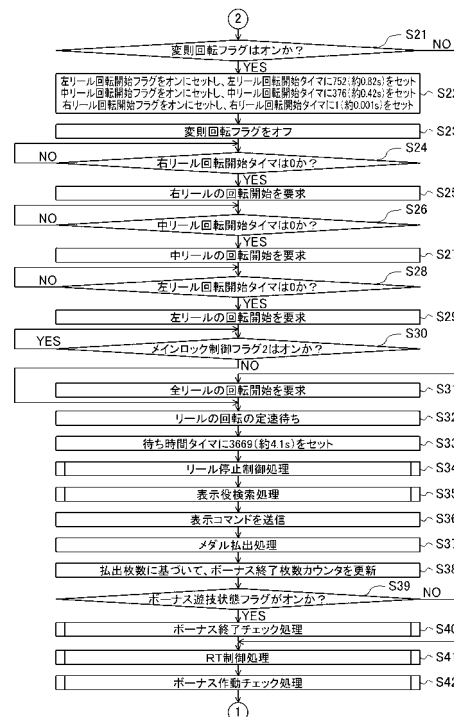
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】製造コストを抑えつつ適切な順序を報知可能な遊技機であって、順序を誤った場合に遊技者が感じる不満を軽減することのできる遊技機を提供すること。

【解決手段】パチスロ(1)は、RT2遊技状態において、赤7リプレイ又はドンリプレイを入賞させることができた場合には、リプレイの当籤確率が最も高いRT3遊技状態に移行する。ここで、赤7リプレイ又はドンリプレイを入賞させるためには、変則押しで停止操作を行わなければならないところ、赤7リプレイ又はドンリプレイが内部当籤した場合には、変則押しを促す順序でリール(3L, 3C, 3R)が回転を開始する。

【選択図】図49



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技状態として、再遊技役が内部当籤役として決定される確率が異なる第 1 遊技状態、及び第 2 遊技状態を少なくとも含む遊技機であって、

複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリールと、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する図柄表示領域とを有する図柄表示手段と、

所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段と、

所定の開始条件が充足されたことに基づいて、現在の遊技状態に応じた確率で複数の役の中から内部当籤役を決定する内部抽籤手段と、

複数の前記リールのそれぞれに対応して設けられ遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段と、

遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対応する前記リールの回転の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と

、

前記停止指令信号が出力されたことに応じて、前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記リールの回転を停止させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段と、

前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示領域において表示された図柄の組合せが前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判定する入賞判定手段と、

所定の条件が満たされることを条件に複数の前記遊技状態を切り換える遊技状態移行手段と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記入賞判定手段により特定役に対応する図柄の組合せと一致すると判定されることを条件に、遊技状態を前記再遊技役が内部当籤役として決定される確率が前記第 1 遊技状態よりも高い第 2 遊技状態に切り替え、

前記リール停止制御手段は、特定の内部当籤役が内部当籤役として決定された場合に、複数の前記停止操作手段が操作された順序が特定の順序であることを条件に前記特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記特定の順序とは異なる順序であることを条件に前記再遊技役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、

前記図柄変動手段は、前記特定の内部当籤役が内部当籤役として決定された場合には、前記特定の順序を充足するために最初に停止操作を行うべきリールから順次回転を開始する変則回転で前記リールを回転させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、

前記変則回転により前記リールが回転するときには、前記停止操作が行われた場合であっても複数の前記リールの全てが回転を開始するまでのロック期間は前記停止指令信号の出力を行わないよう制御するロック制御手段をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技機において、

前記停止操作が行われた場合であっても、前回遊技から所定期間は前記停止指令信号の出力を行わないよう制御する WAIT 制御手段をさらに備え、

前記図柄変動手段は、前記特定の内部当籤役が内部当籤役として決定された場合には、前記ロック期間が前記 WAIT 制御手段による制御の残りの期間より長いことを条件に、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールの回転を開始し、

前記ロック期間が前記残りの期間以内であることを条件に、所定の開始条件が充足され且つ前記所定期間が経過したに基づいて、前記リールの回転を開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 記載の遊技機において、

前記特定役には第 1 特定役と第 2 特定役とが含まれ、

前記特定の内部当籤役には、前記第 1 特定役を含む第 1 特定内部当籤役と、前記第 1 特定役及び前記第 2 特定役を含む第 2 特定内部当籤役とが含まれ、

前記リール停止制御手段は、

内部当籤役が前記第 1 特定内部当籤役である場合には、第 1 の停止開始位置で停止操作が行われることを条件に、前記第 1 特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示するが、前記第 1 の停止開始位置以外で停止操作が行われた場合には前記再遊技役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、

内部当籤役が前記第 2 特定内部当籤役である場合には、前記第 1 の停止開始位置で停止操作が行われることを条件に、前記第 1 特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記第 1 の停止開始位置よりも広い範囲である第 2 の停止開始位置で停止操作が行われることを条件に、前記第 2 特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示するが、前記第 1 の停止開始位置及び前記第 2 の停止開始位置以外で停止操作が行われた場合には前記再遊技役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示す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、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールと、遊技メダルやコイン等（以下、「メダル等」という）が投入され、遊技者によりスタートレバーが操作されたことを検出し、複数のリールの回転の開始を要求するスタートスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたことを検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、それぞれの駆動力を各リールに伝達するステッピングモータと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行うリール制御部と、を備え、スタートレバーが操作されたことを検出すると、乱数値に基づいて抽籤を行い、この抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）とストップボタンが操作されたことを検出したタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。

【0003】

このような遊技機では、払い出しのある特定の内部当籤役が決定され、且つこの特定の内部当籤役を入賞できない範囲で停止操作を行った場合であって、停止操作の順序が適切な順序である場合に再遊技役の当籤確率を上昇する遊技機であって、所定の条件下でこの適切な順序を演出実行手段により報知する遊技機が知られている（例えば、特許文献 1）。このような遊技機によれば、演出実行手段による報知により遊技者は再遊技役の当籤確率を変動させることができる。

【特許文献 1】特開 2007 - 312853 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような遊技機では、払い出しのある特定の内部当籤役の入賞を放棄した場合であっても、停止操作の順序によっては再遊技役の当籤確率を上昇させることができず、遊技者に強い不満を感じさせるおそれがあった。また、適切な順序の報知のためには演出実行手段という新たな構成を設ける必要があり、製造コストが増加してしまうという問題があった。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

本発明の目的は、製造コストを抑えつつ適切な順序を報知可能な遊技機であって、順序を誤った場合に遊技者が感じる不満を軽減することのできる遊技機を提供することである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【 0 0 0 7 】

(1) 遊技状態として、再遊技役が内部当籤役として決定される確率が異なる第 1 遊技状態（例えば、後述の R T 2 遊技状態、一般遊技状態）、及び第 2 遊技状態（例えば、後述の R T 3 遊技状態）を少なくとも含む遊技機であって、複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリール（例えば、後述のリール 3 L , 3 C , 3 R ）と、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する図柄表示領域（例えば、後述の表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R ）とを有する図柄表示手段と、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、後述のステッピングモータ 4 9 L 、 4 9 C 、 4 9 R 、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、現在の遊技状態に応じた確率で複数の役の中から内部当籤役（例えば、後述のデータポイントに対応する役）を決定する内部抽籤手段（例えば、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、複数の前記リールのそれぞれに対応して設けられ遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段（例えば、後述のストップボタン 7 L , 7 C , 7 R ）と、遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対応する前記リールの回転の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段（例えば、後述のストップスイッチ 7 S ）と、前記停止指令信号が出力されたことに応じて、前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記リールの回転を停止させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、後述のステッピングモータ 4 9 L 、 4 9 C 、 4 9 R 、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示領域において表示された図柄の組合せが前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否か判定する入賞判定手段（例えば、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、所定の条件が満たされることを条件に複数の前記遊技状態を切り換える遊技状態移行手段（例えば、後述の遊技状態フラグ、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記入賞判定手段により特定役（例えば、後述の赤 7 リプレイ又はドンリプレイ）に対応する図柄の組合せと一致すると判定されることを条件に、遊技状態を前記再遊技役が内部当籤役として決定される確率が前記第 1 遊技状態よりも高い第 2 遊技状態に切り替え、前記リール停止制御手段は、特定の内部当籤役（例えば、後述の小役・リプレイ用データポイント「 8 」又は「 9 」に対応する役）が内部当籤役として決定された場合に、複数の前記停止操作手段が操作された順序が特定の順序（例えば、後述の変則押し）であることを条件に前記特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記特定の順序とは異なる順序（例えば、後述の順押し）であることを条件に前記再遊技役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記図柄変動手段は、前記特定の内部当籤役が内部当籤役として決定された場合には、前記特定の順序を充足するために最初に停止操作を行うべきリールから順次回転を開始する変則回転で前記リールを回転させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 0 8 】

(1) 記載の遊技機によれば、リール停止制御手段は、特定の内部当籤役が内部当籤役として決定された場合に、停止操作の順序が特定の順序であることを条件に特定役に対応する図柄の組合せを表示し、特定の順序とは異なる順序であることを条件に再遊技役に対応する図柄の組合せを表示する。そのため、適切な順序で停止操作を行わなかった場合で

あっても再遊技役に対応する利益が付与されることになり、遊技者の不満を軽減することができる。

【 0 0 0 9 】

また、この特定の内部当籤役が決定された場合には、図柄変動手段は、特定の順序を充足するために最初に停止操作を行うべきリールから順次回転を開始する変則回転でリールを回転させる。そのため、遊技者はリールの回転する順序により特定の順序を把握することができる。すなわち、適切な順序の報知に新たな構成を設ける必要がなく、製造コストを抑えることができる。特に、適切な順序の報知は遊技者が最も注目するリールにより行われるため、遊技者は報知について視線を移動させることなく遊技者の疲労を軽減することができる。

10

【 0 0 1 0 】

(2) (1) 記載の遊技機において、前記変則回転により前記リールが回転するときには、前記停止操作が行われた場合であっても複数の前記リールの全てが回転を開始するまでのロック期間（例えば、約 1 秒）は前記停止指令信号の出力を行わないよう制御するロック制御手段（例えば、メインロック制御フラグ 2、後述のメイン CPU 3 1、後述の主制御回路 7 1）をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 1 】

(2) 記載の遊技機によれば、変則回転による報知の間は遊技者の停止操作を受け付けられないため、リールを用いた報知を遊技者に確実に把握させることができる。

【 0 0 1 2 】

20

(3) (2) 記載の遊技機において、前記停止操作が行われた場合であっても、前回遊技から所定期間（例えば、約 4 . 1 秒）は前記停止指令信号の出力を行わないよう制御する WAIT 制御手段（例えば、後述のメイン CPU 3 1、後述の主制御回路 7 1）をさらに備え、前記図柄変動手段は、前記特定の内部当籤役が内部当籤役として決定された場合には、前記ロック期間が前記 WAIT 制御手段による制御の残りの期間より長いことを条件に（例えば、後述の図 4 8 のステップ S 1 2 で NO）、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールの回転を開始し、前記ロック期間が前記残りの期間以内であることを条件に（例えば、後述の図 4 8 のステップ S 1 2 で YES）、所定の開始条件が充足され且つ前記所定期間が経過したに基づいて、前記リールの回転を開始することを特徴とする遊技機。

30

【 0 0 1 3 】

(3) 記載の遊技機によれば、ロック期間が WAIT 制御手段による制御が行われる期間の残り期間を超えている場合には、この期間の経過前にリールの回転を開始する。その結果、ロック期間の一部を WAIT 制御手段による制御が行われる期間で消化することができ、停止操作を受け付けられない期間を設けることによる遊技者に感じさせる煩わしさを軽減することができる。

【 0 0 1 4 】

(4) (1) ~ (3) 記載の遊技機において、前記特定役には第 1 特定役（例えば、後述の赤 7 リプレイ）と第 2 特定役（例えば、後述のドンリプレイ）とが含まれ、前記特定の内部当籤役には、前記第 1 特定役を含む第 1 特定内部当籤役（例えば、後述の小役・リプレイ用データポインタ「 8 」に対応する役）と、前記第 1 特定役及び前記第 2 特定役を含む第 2 特定内部当籤役（例えば、後述の小役・リプレイ用データポインタ「 9 」に対応する役）とが含まれ、前記リール停止制御手段は、内部当籤役が前記第 1 特定内部当籤役である場合には、第 1 の停止開始位置（例えば、停止開始位置「 1 0 」）で停止操作が行われることを条件に、前記第 1 特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示するが、前記第 1 の停止開始位置以外で停止操作が行われた場合には前記再遊技役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、内部当籤役が前記第 2 特定内部当籤役である場合には、前記第 1 の停止開始位置で停止操作が行われることを条件に、前記第 1 特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記第 1 の停止開始位置よりも広い範囲である第 2 の停止開始位置（例えば、停止開始位置「 1 9 」）で停止操作が

40

50

行われることを条件に、前記第 2 特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示するが、前記第 1 の停止開始位置及び前記第 2 の停止開始位置以外で停止操作が行われた場合には前記再遊技役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 5 】

(4) 記載の遊技機によれば、内部当籤役が第 1 特定内部当籤役である場合には、特定役が入賞可能な停止開始位置が第 1 の停止開始位置だけであるのに、内部当籤役が第 2 特定内部当籤役である場合には、第 1 の停止開始位置ではなく第 2 の停止開始位置で停止操作を行っても特定役が入賞する。そして、特定役が入賞すると、再遊技役の当籤確率が最も高い第 4 遊技状態に移行する。そのため、停止操作の得意な遊技者であれば、第 1 特定内部当籤役である場合も第 2 特定内部当籤役である場合も第 1 の停止開始位置で停止操作を行う一方で、停止操作の苦手な遊技者は、第 2 特定内部当籤役であることに期待して第 2 の停止開始位置で停止操作を行うことになる。その結果、再遊技役の当籤確率の変動に関して技術介入性を高めることができ、遊技が単調になることを防止できるとともに、遊技者の技量によって異なる遊技性を備えた遊技機を提供することができる。なお、この場合においても特定役を入賞できないに再遊技役が入賞するため、遊技者の感じる不満を軽減することができる。

10

【 発明の効果 】

【 0 0 1 6 】

本発明によれば、製造コストを抑えつつ適切な順序を報知可能な遊技機であって、順序を誤った場合に遊技者が感じる不満を軽減することのできる遊技機を提供することができる。

20

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 7 】

[パチスロの機能フロー]

本発明の遊技機に係る実施の形態について、以下図面を参照しながら説明する。初めに、図 1 を参照して、本実施の形態における遊技機 (以下、パチスロ) 1 の機能フローについて説明する。

【 0 0 1 8 】

遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー 6 が操作されると、予め定められた数値の範囲 (例えば、0 ~ 6 5 5 3 5) の乱数から乱数値 1 (内部抽籤用乱数値) 及び乱数値 2 (ロック用乱数値) が抽出される。

30

【 0 0 1 9 】

内部抽籤手段 (後述のメイン CPU 3 1) は、抽出された乱数値 1 に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。すなわち、乱数値 1 は内部抽籤用に用いられる。内部当籤役の決定により、後述の入賞判定ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。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「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【 0 0 2 0 】

ロック制御手段 (後述のメイン CPU 3 1) は、抽出された乱数値 2 に基づいて抽籤を行い、リール 3 L , 3 C , 3 R をロックする。すなわち、乱数値 2 はロック判定に用いられる。なお、リール 3 L , 3 C , 3 R のロックについては後に説明する。

40

【 0 0 2 1 】

続いて、複数のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が行われた後で、遊技者によりストップボタン 7 L , 7 C , 7 R が押されると、リール停止制御手段 (後述のモータ駆動回路 3 9 、後述のステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R) は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。

【 0 0 2 2 】

ここで、パチスロ 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 (1

50

90 msec)内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール3L, 3C, 3Rの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄4個分に定める。

【0023】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って極力表示されるようにリール3L, 3C, 3Rの回転を停止する。その一方で、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については、上記規定時間を利用して、入賞判定ラインに沿って表示されることがないようにリール3L, 3C, 3Rの回転を停止する。

10

【0024】

こうして、複数のリール3L, 3C, 3Rの回転がすべて停止されると、入賞判定手段(後述のメインCPU31)は、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。なお、パチスロ1では内部抽籤手段により決定された内部当籤役以外の役は入賞しないため、入賞に係るものであるか否かの判定は内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判別することと同義である。以上のような一連の流れがパチスロ1における1回の遊技として行われる。

【0025】

20

なお、本実施の形態では、全てのリールが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作(ストップボタンの操作)を第1停止操作、第1停止操作の次に行われる停止操作を第2停止操作、第2停止操作の次に行われる停止操作を第3停止操作という。

【0026】

また、パチスロ1では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置5により行う映像の表示、ランプ14により行う光の出力、スピーカ9L, 9Rにより行う音の出力、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。

【0027】

遊技者によりスタートレバー6が操作されると、前述の乱数値1及び乱数値2とは別に、演出用の乱数値(以下、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(後述のサブCPU81)は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。

30

【0028】

演出内容が決定されると、後述の液晶表示装置5等の演出実行手段は、リール3L, 3C, 3Rの回転が開始されるとき、リール3L, 3C, 3Rの回転がそれぞれ停止されるとき、入賞の有無の判定が行われたとき等の各契機に連動させて演出の実行を進める。このように、パチスロ1では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役(言い換えると、狙うべき図柄の組合せ)を知る或い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が図られる。

【0029】

40

<遊技状態の移行>

ここで、本実施の形態では、抽出された乱数値1が同一であっても、遊技状態が異なる場合には、決定される内部当籤役が異なる場合がある。本実施の形態では、このような遊技状態として一般遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態、RT3遊技状態、RT4遊技状態、RT5遊技状態、BB1遊技状態、BB2遊技状態、BB3遊技状態、BB4遊技状態(以下、RT1~RT5遊技状態を総称して「RT遊技状態」とし、BB1~BB3遊技状態を総称して「BB遊技状態」とする)、RB遊技状態及びSB遊技状態を設けている(なお、BB遊技状態とRB遊技状態とは等価の遊技状態である)。

【0030】

一般遊技状態、及びRT遊技状態では、再遊技の作動といった特典が遊技者に与えられ

50

る確率がそれぞれ異なる。すなわち、再遊技の作動といった特典が遊技者に与えられる「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率がそれぞれ異なる。具体的には、リプレイが内部当籤役として決定される確率は、R T 3 遊技状態が最も高く、一般遊技状態が次に高く、R T 2 遊技状態が次に高く、R T 1 遊技状態が次に高く、R T 5 遊技状態が次に高く、R T 4 遊技状態が最も低い。なお、R T 3 遊技状態、一般遊技状態、及びR T 2 遊技状態を総称して「高リブ状態」といい、R T 4 遊技状態を「低リブ状態」という。

【0031】

また、B B (R B) 遊技状態は、ボーナス (B B) の作動が行われることにより移行する遊技状態であり、他の遊技状態に比べてメダルの払い出しといった特典が遊技者に与えられる後述する払出役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である。

10

【0032】

なお、S B 遊技状態は、S B の作動が行われることにより移行する遊技状態であるところ、このS B 遊技状態も一般遊技状態及びR T 遊技状態に比べて払出役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である。また、S B 遊技状態は、1 ゲームだけ行われる遊技状態である。

【0033】

図2は、このように複数設けられた遊技状態の移行遷移図を示している。

【0034】

図2に示すように、R T 5 遊技状態又はB B 遊技状態以外の遊技状態において、B B 1 ~ B B 4 (以下、B B 1 ~ B B 4 を総称して「B B」という) が内部当籤役として決定されると、遊技状態がR T 5 遊技状態に移行する。その後、B B が入賞すると遊技状態がR T 5 遊技状態からB B 遊技状態に移行する。すなわち、R T 5 遊技状態はB B を持ち越している状態 (フラグ間) である。

20

【0035】

なお、B B 遊技状態が終了すると、遊技状態はR T 1 遊技状態に移行する。このR T 1 遊技状態でS B (シングルボーナス) が入賞すると、S B 遊技状態に移行し、S B 遊技状態が終了するとR T 4 遊技状態に移行する。また、R T 1 遊技状態でベルこぼし目 (ベルこぼし目1 ~ 3 のいずれかをいう。) が表示されると、遊技状態がR T 4 遊技状態 (低リブ状態) に移行する。すなわち、R T 1 遊技状態でS B が入賞、又はベルこぼし目が表示されると、その後、低リブ状態に移行する。

30

【0036】

他方、R T 1 遊技状態でS B こぼし目 (S B こぼし目1 ~ 4 のいずれかをいう。) が表示されると、遊技状態がR T 2 遊技状態 (高リブ状態) に移行する。なお、本実施の形態では、停止制御上ベルこぼし目及びS B こぼし目が同時に表示される場合もあるが、この場合にはS B こぼし目が優先される。すなわち、R T 1 遊技状態においてベルこぼし目及びS B こぼし目が表示された場合には、S B こぼし目が優先され、遊技状態が高リブ状態に移行する。

【0037】

ここで、ベルこぼし目とは、内部当籤役が赤ベル (小役・リプレイ用データポイント「2」) である場合にこの赤ベルを取りこぼした (赤ベルが入賞しない) ときに表示される図柄の組合せ、又は内部当籤役が緑ベル (小役・リプレイ用データポイント「3」) である場合にこの緑ベルを取りこぼしたときに表示される図柄の組合せをいう (後述の図13参照)。なお、単独で内部当籤役として決定された赤ベル又は緑ベル (すなわち、小役・リプレイ用データポイント「2」又は「3」) を以下では「単ベル」とし、重複して内部当籤役として決定された赤ベル及び緑ベル (すなわち、小役・リプレイ用データポイント「4」) 以下では「両ベル」とする。そして、単ベルではベル取りこぼし目が表示される場合があるが、両ベルではベル取りこぼし目が表示されることがない (すなわち、両ベルである場合には、赤ベルを取りこぼす場合には緑ベルが入賞する)。なお、赤ベルと緑ベルとは、同時に入賞判定ライン上に引き込むことのできる範囲内に存在しない図柄で構成される役である。すなわち、赤ベルと緑ベルとは同時に狙うことができない。

40

50

【 0 0 3 8 】

同様に、S B こぼし目とは、内部当籤役が S B (ボーナス用データポインタ「 5 」) である場合に、この S B を取りこぼしたときに表示される図柄の組合せをいう (後述の図 1 3 参照) 。

【 0 0 3 9 】

このように、R T 1 遊技状態では、内部当籤役として決定された S B を取りこぼした場合に高リブ状態に移行することができる一方で、S B が入賞した場合又は単ベルを取りこぼした場合に低リブ状態に移行する。そのため、本実施の形態では、S B が内部当籤役として決定された場合又は単ベルが内部当籤役として決定された場合に、その旨を遊技者に報知 (A T) することとしている。これにより、遊技者は、自らの停止操作により S B や単ベルを入賞させたり取りこぼしたりすることができる。なお、単ベルの A T は、遊技状態によって行われる場合と行われない場合とがある。以下、R T 遊技状態及び一般遊技状態について説明することで、この点についても合わせて説明する。

10

【 0 0 4 0 】

初めに、R T 1 遊技状態は、内部当籤役として単ベルが決定された場合に常に A T が行われる遊技状態である。また、R T 1 遊技状態はゲーム数により移行することがない遊技状態 (無限 R T) である。

【 0 0 4 1 】

次に、R T 2 遊技状態は、基本的には、内部当籤役として単ベルが決定されたときであって、後述する A T ゲーム数カウンタの値が 1 以上である場合に、A T が行われる遊技状態である。また、R T 2 遊技状態はゲーム数により移行することがない遊技状態である。なお、A T ゲーム数カウンタはサブ R A M 8 3 の所定の領域に格納され、この値は、B B 1 遊技状態 ~ B B 3 遊技状態、又は高リブ状態において加算される機会が与えられるが、このことは後に図 4 5、図 4 7 等を参照して説明する。また、A T ゲーム数カウンタの値は、R T 2 遊技状態において単位遊技 (1 ゲーム) 毎に 1 減算される。

20

【 0 0 4 2 】

次に、R T 3 遊技状態は、内部当籤役として単ベルが決定された場合に常に A T が行われる遊技状態であり、2 0 ゲーム継続すると一般遊技状態に移行する遊技状態 (有限 R T) である。

【 0 0 4 3 】

次に、R T 4 遊技状態は、1 2 0 0 ゲーム継続すると一般遊技状態に移行する遊技状態 (有限 R T) である。なお、R T 4 遊技状態では、単ベルの A T は所定確率で行われるが、常に行われることとしても、また常に行われないこととしてもよい。

30

【 0 0 4 4 】

次に、一般遊技状態は、内部当籤役として単ベルが決定された場合に常に A T が行われる遊技状態である。また、一般遊技状態はゲーム数により移行することがない遊技状態である。

【 0 0 4 5 】

以上、単ベルの A T について説明した。次に、S B の A T について説明する。S B の A T は遊技状態にかかわらず常に行われる。なお、S B が入賞すると S B 遊技状態に移行するところ、この S B 遊技状態は一般遊技状態及び R T 遊技状態に比べて払出役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である一方で、S B の入賞は低リブ状態への移行契機となっている。そのため、遊技者は、S B の A T が行われた場合に、1 ゲームあたりの有利さを優先して入賞させるか、その後の遊技を考慮して取りこぼすか選択することになる。

40

【 0 0 4 6 】

再び、図 2 を参照して、R T 1 遊技状態において S B こぼし目が表示された場合には、R T 2 遊技状態に移行するところ、この R T 2 遊技状態で S B が入賞した場合又はベルこぼし目が表示された場合には、R T 4 遊技状態 (低リブ状態) に移行する。また、R T 2 遊技状態で赤 7 リプレイ又はドンリプレイが入賞すると、R T 3 遊技状態に移行する。こ

50

ここで、赤7リプレイは小役・リプレイ用データポインタが「8」又は「9」である場合に左のリール3Lを適切な位置（図柄位置「10」）で停止操作を行った場合に入賞する。また、ドンリプレイは小役・リプレイ用データポインタが「9」である場合に左のリール3Lを適切な位置（図柄位置「19」～「2」）で停止操作を行った場合に入賞する。このように、本実施の形態では赤7リプレイやドンリプレイが入賞すると遊技者にとって有利な状態に移行することとなる。なお、RT2遊技状態において小役・リプレイ用データポインタとして「8」又は「9」が決定された場合のゲームを「目押しチャレンジ」という。

【0047】

この目押しチャレンジが成功すると（赤7リプレイ又はドンリプレイが入賞すると）、RT2遊技状態からRT3遊技状態に移行する。他方、目押しチャレンジに失敗すると（リプレイ1又はリプレイ2が入賞すると）、遊技状態はRT2遊技状態のまま維持される。なお、目押しチャレンジの成功から移行したRT3遊技状態は、20ゲーム経過すると一般遊技状態に移行する。

【0048】

一般遊技状態では、小役・リプレイ用データポインタとして「8」又は「9」が決定されると目押しチャレンジが行われ、この目押しチャレンジに成功すると、遊技状態が再びRT3遊技状態に移行する。また、一般遊技状態でSBこぼし目が表示されるとRT2遊技状態に移行し、SBが入賞した場合又はベルこぼし目が表示された場合にはRT4遊技状態に移行する。

【0049】

RT1遊技状態、RT2遊技状態、又は一般遊技状態においてSBが入賞した場合又はベルこぼし目が表示された場合には、RT4遊技状態に移行するところ、このRT4遊技状態は、1200ゲーム経過すると一般遊技状態に移行する。なお、1200ゲーム経過することにより一般遊技状態に移行した場合には、その後、BBが内部当籤役として決定されるまで、ATゲーム数カウンタの値に関係なく単ベルのATが行われることになる。

【0050】

< リールの回転制御 >

次に、本実施の形態における特徴の1つであるリール3L，3C，3Rの回転制御について説明する。リール3L，3C，3Rの回転制御の最も基本的な態様は、メダルが投入されスタートレバー6が操作されることによりリール3L，3C，3Rが回転を開始することである。

【0051】

また、リール3L，3C，3Rの回転制御の別の態様として、リール3L，3C，3Rのロックがあげられる。前述したように、乱数値2に基づく抽籤によりリール3L，3C，3Rがロックされることがあるところ、このロックはBB1遊技状態～BB3遊技状態における所定のゲームにおいて行われる可能性がある。そして、このロックが行われた場合には、前述のATゲーム数カウンタに多くの値が加算されることについて高い期待を持つことができるように構成されている。

【0052】

リール3L，3C，3Rの回転制御の最後の態様として、リール3L，3C，3Rの変則回転（後述の図49のステップS21～ステップS29）があげられる。この変則回転は通常ではリール3L，3C，3Rが一斉に回転を開始するところ、初めにリール3R、リール3Rの回転の約0.42秒後にリール3C、リール3Cの回転の約0.4秒後にリール3Lが回転を開始する（すなわち、右、中、左の順に回転を開始する）。なお、この変則回転は、前述の目押しチャレンジの際に行われることになる。詳しくは後述するが、目押しチャレンジにおいて成功（赤7リプレイ又はドンリプレイが入賞）するためには、変則押し（第1停止操作を左のストップボタン7L以外）しなければならない、順押し（第1停止操作が左のストップボタン7L）である場合には目押しチャレンジは必ず失敗する。そのため、目押しチャレンジの場合にはリール3L，3C，3Rを変則回転し、遊技者

10

20

30

40

50

に変則押しをするように促すこととしている。なお、リール 3 L , 3 C , 3 R の変則回転が行われた場合には、最低でも約 1 秒間、停止操作を受け付けない。その結果、遊技者に対し変則押しを行う必要があることを確実に報知できる。

【 0 0 5 3 】

[パチスロの構造]

パチスロ 1 の機能フローについての説明は以上である。次に、図 3、図 4 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ 1 について説明する。図 3 は、パチスロ 1 の正面図であり、図 4 はパチスロ 1 の斜視図である。図 5 は、パチスロ 1 のフロントドア 2 の分解図である。

【 0 0 5 4 】

10

図 4 に示すように、パチスロ 1 は、リール 3 L , 3 C , 3 R や回路基板等を収容する筐体となるキャビネット 1 a と、キャビネット 1 a の前面側 F (図 4 における F 側) に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア 2 とフロントドア 2 の前面側 F にフロントパネル 8 とを備える。キャビネット 1 a の内部には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R が横並びに設けられている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄が回転方向に沿って連続的に配置された帯状のシートを貼り付けて構成されている。

【 0 0 5 5 】

フロントパネル 8 は、パチスロ 1 が提供する遊技の題材に合わせて意匠が施される装飾用パネルであり、フロントドア 2 から取り外し可能に配置される。また、フロントパネル 8 は、液晶表示装置 5 の前面側 F に設けられ、フロントドア 2 の上側 (図 4 における T 側) であって、液晶表示装置 5 を覆うように配置される。

20

【 0 0 5 6 】

フロントパネル 8 は、パネル本体 8 1 とパネル本体 8 1 の略中央を中心に設けられたメイン表示窓 8 2 とで構成される。パネル本体 8 1 は、フロントパネル 8 の本体部分であり、ランプ 1 4 や装飾用の飾り等が設けられる。メイン表示窓 8 2 は、パネル本体 8 1 の大部分を占める領域を有し、フロントパネル 8 の背面側 R に配置された液晶表示装置 5 を露出させる窓である。すなわち、フロントパネル 8 が液晶表示装置 5 の前面側 F に配置された場合、前面側 F から見て、メイン表示窓 8 2 から視認できる液晶表示装置 5 の範囲が表示画面 5 a となる。そのため、パチスロ 1 では、フロントパネル 8 のメイン表示窓 8 2 の形状を変更することで、表示画面 5 a の形状が変更可能となっている。

30

【 0 0 5 7 】

また、フロントパネル 8 の前面側 F には、装飾や演出用のランプ 1 4 やその他の意匠的な装飾部品が設けられる。ランプ 1 4 は、フロントパネル 8 の F 側からランプの光を視認可能に設けられ、遊技中の演出や報知等に用いられる。

【 0 0 5 8 】

フロントドア 2 の中央には、液晶表示装置 5 が設けられている。液晶表示装置 5 は、図 5 に示すようにフロントドア 2 の前面側 F であって、フロントドア 2 とフロントパネル 8 との間に設けられる。液晶表示装置 5 は、取付枠 5 2 により、フロントドア 2 の上側 T の部分に固定される。

【 0 0 5 9 】

40

また、液晶表示装置 5 は、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を含む表示画面 5 a 及び上部分割画面 5 b を備え、正面から見て 3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R に重畳する手前側 (図 4 における F 側) に位置するように設けられている。図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応して設けられており、その背面側 R (図 4 における R 側) に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R を透過することが可能な構成を備えている。

【 0 0 6 0 】

つまり、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転及びその停止の動作が遊技者側から視認可能となる。また、本実施の形態では、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R

50

を含めた表示画面 5 a の全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【 0 0 6 1 】

図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止されたとき、リール 3 L , 3 C , 3 R の表面に配された複数種類の図柄のうち、その枠内における上段、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。また、各図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R が有する上段、中段及び下段からなる 3 つの領域のうち予め定められた何れかをそれぞれ組合せてなる擬似的なラインを、入賞か否かの判定を行う対象となるライン（入賞判定ライン）として定義する。

【 0 0 6 2 】

なお、本実施の形態では、このような入賞判定ラインを 5 本設けることとしている。具体的には、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の中段の領域を結ぶセンターライン、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の上段の領域を結ぶトップライン、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の下段の領域を結ぶボトムライン、図柄表示領域 2 1 L の下段、図柄表示領域 2 1 C の中段、図柄表示領域 2 1 R の上段の領域を結ぶクロスダウンライン、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の下段の領域を結ぶボトムライン、図柄表示領域 2 1 L の上段、図柄表示領域 2 1 C の中段、図柄表示領域 2 1 R の下段の領域を結ぶクロスダウンラインの 5 本の入賞判定ラインを設けている。

【 0 0 6 3 】

フロントドア 2 には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。メダル投入口 1 0 は、遊技者によって外部から投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口 1 0 に受け入れられたメダルは、所定枚数（例えば 3 枚）を上限として 1 回の遊技に投入され、所定枚数を越えた分はパチスロ 1 内部に預けることが可能となる（いわゆるクレジット機能）。

【 0 0 6 4 】

ベットボタン 1 1 は、パチスロ 1 内部に預けられているメダルから 1 回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。精算ボタン 1 2 は、パチスロ 1 内部に預けられているメダルを外部に引き出すために設けられる。

【 0 0 6 5 】

スタートレバー 6 は、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を開始するために設けられる。ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応づけられ、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止するために設けられる。

【 0 0 6 6 】

ランプ（LED 等）1 4 は、演出内容に応じた点消灯のパターンにて光を出力する。スピーカ 9 L , 9 R は、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。メダル払出口 1 5 は、排出されるメダルを外部に導く。メダル払出口 1 5 から排出されたメダルは、メダル受皿 1 6 に貯められる。

【 0 0 6 7 】

< 操作ボタンユニット >

以下、図 6 を用いて操作ボタンユニット 2 0 0 について説明する。操作ボタンユニット 2 0 0 は、下方（図 3 における B 方向）に向かって押し下げ可能に配置されたベットボタン 1 1 を備える。ベットボタン 1 1 は、表示画面 5 a の下方（図 3 における B 方向）に設けられた水平面の台座部 1 7 の前面部の左寄り（図 3 における L 方向）に設けられる。

【 0 0 6 8 】

操作ボタンユニット 2 0 0 は、ベットボタン 1 1 と、ボタン本体部 2 6 0 と、スプリング 3 0 0 と、発光体ユニット 2 8 1 と、接点ユニット 2 9 0 と、により構成される。

【 0 0 6 9 】

ベットボタン 1 1 は、ボタン基部 2 5 0 と、ベットボタン 1 1 のボタンカバーとしてのボタンカバー部 2 2 5 と、により構成される。ベットボタン 1 1 は、遊技者が操作可能に構成され、ボタン本体部 2 6 0 に対し摺動可能に収容される。

【 0 0 7 0 】

10

20

30

40

50

ボタンカバー部 225 は、ボタン基部 250 の上側 T に配置される。このボタンカバー部 225 は、ベットボタン 11 のおもて面を構成するボタンカバーとしての機能を有する。ボタンカバー部 225 は、ボタンキャップ 210 と、文字シート 230 と、半透過部材からなるハーフミラー 220 と、プリズムシート 240 と、を備える。

【0071】

ボタンキャップ 210 は、操作ボタンユニット 200 の一番上側 T に配置されている。このボタンキャップ 210 は、短外筒部 212 と、短外筒部 212 の上側 T を閉塞する面状のボタンキャップ面 211 と、により構成されている。ボタンキャップ 210 の下側 B は開口し、短円筒形状に形成されている。短外筒部 212 には、外方に向かって突出するキャップ突出部 214a, 214b が対向する位置に一对に設けられている。また、ボタンキャップ 210 の各キャップ突出部 214a, 214b の上方 (T 方向) には、それぞれキャップ係合孔 213a, 213b が設けられている。

10

【0072】

ハーフミラー 220 は、ボタンキャップ 210 と文字シート 230 との間に配置されている。ハーフミラー 220 は、平面円板状のシートにより構成された半透過部材により構成されている。本実施形態によれば、ハーフミラー 220 は、発光体 284 から照射される照射光の一部を透過させることができるフィルム素材により構成されている。

【0073】

文字シート 230 は、ボタンキャップ 210 の下側 B において、ハーフミラー 220 と、プリズムシート 240 との間に配置されている。この文字シート 230 は、平面円板状の光透過性の樹脂シートにより構成されている。文字シート 230 のおもて面 (T 方向) には、異なる色により構成された透光性を有する文字が描かれている。本実施形態によれば、文字シート 230 には、緑色の文字に構成された MAX 文字 231 と、桃色の文字に形成された CHANCE 文字 232 と、がシルク印刷により描かれている。

20

【0074】

プリズムシート 240 は、文字シート 230 の裏側において、ボタンカバー部 225 の一番下に配置される。このプリズムシート 240 は、平面円板状の光透過性の樹脂シートからなり、発光体 284 から照射される光を文字シート 230 方向の面に配光性を持たせる。このため、プリズムシート 240 に対し発光体 284 から光を照射することにより、発光体 284 から照射された光を一様に均一にさせ、文字シート 230 全体の光量を均一化する。

30

【0075】

ボタン基部 250 は、ボタン本体部 260 の上側 T に配置される。このボタン基部 250 は、ボタン本体部 260 に対し摺動可能に収容される。

【0076】

ボタン基部 250 と、ボタン本体部 260 との間には、ボタン基部 250 を下方 B に向かって押し下げする力に対し反発しうるよう形成されたスプリング 300 が設けられている。スプリング 300 は、略円筒形状に形成されたコイルばねにより形成され、ボタン基部 250 と、ボタン本体部 260 とを互いに反発しうるよう配置されている。このため、スプリング 300 は、遊技者がベットボタン 11 を下方 B に向かって押し下げる力に対して反発する。

40

【0077】

ボタン本体部 260 の下方 B には、発光体ユニット 281 が配置されている。発光体ユニット 281 は、複数種類の色を照射しうる LED を有する発光体 284 と、発光体 284 を固定する平面状に形成された発光体ユニット基板とを備える。発光体 284 は、メイン CPU 31 から送信される信号に基づいて、文字シート 230 に描かれた緑色の MAX 文字 231 と同系色である青色、水色又は緑色等の光や、桃色の CHANCE 文字 232 と同系色である、赤色、桃色又は橙色等の光を照射しうるよう形成されている。

【0078】

発光体ユニット 281 は、螺子 286 によりボタン本体部 260 に固定される。さらに

50

、発光体ユニット 2 8 1 の下方 B には、接点ユニット 2 9 0 が配置されている。

【 0 0 7 9 】

< ベットボタン >

図 7、図 8 を参照して、ベットボタン 1 1 が有する発光体 2 8 4 から文字シート 2 3 0 に描かれた緑色の M A X 文字 2 3 1 と同系色、又は桃色の C H A N C E 文字 2 3 2 と同系色である光を照射した場合について説明する。なお、文字シート 2 3 0 は、ボタンカバーの裏面に設けられている。

【 0 0 8 0 】

図 7 を参照して、文字シート 2 3 0 に描かれた桃色の C H A N C E 文字 2 3 2 と同系色である赤色、桃色又は橙色の光を発光体 2 8 4 から照射した場合について説明する。

10

【 0 0 8 1 】

発光体 2 8 4 は、文字シート 2 3 0 の裏面に対し赤色、桃色又は橙色の光を照射する。そして、発光体 2 8 4 から赤色、桃色又は橙色の光が照射されている文字シート 2 3 0 には、緑色の M A X 文字 2 3 1 と桃色の C H A N C E 文字 2 3 2 とが描かれている。この発光体 2 8 4 から照射されている光の色は、文字シート 2 3 0 に描かれている C H A N C E 文字 2 3 2 の色と同系色である赤色、桃色又は橙色である。これにより、この発光体 2 8 4 から照射される赤色、桃色又は橙色の光が、文字シート 2 3 0 の裏面からおもて面に向かって透過することにより、文字シート 2 3 0 のおもて面からは、文字シート 2 3 0 に描かれた赤色、桃色又は橙色の光と同系色の C H A N C E 文字 2 3 2 は見えなくなる。

20

【 0 0 8 2 】

一方で、文字シート 2 3 0 に描かれた M A X 文字 2 3 1 は、発光体 2 8 4 から照射される赤色、桃色又は橙色の光とは異なる系統の色である緑色である。そのため、発光体 2 8 4 から照射される赤色、桃色又は橙色の光によって M A X 文字 2 3 1 が見えなくなることはない。

【 0 0 8 3 】

したがって、発光体 2 8 4 から赤色、桃色又は橙色の光が照射されている場合には、この発光体 2 8 4 から照射される光の色と同系色の C H A N C E 文字 2 3 2 は光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート 2 3 0 のおもて面からこの文字シート 2 3 0 を視認した場合であっても、C H A N C E 文字 2 3 2 を認識することができない。これに対し、発光体 2 8 4 から照射される光と異なる色の M A X 文字 2 3 1 は、光の色に同化されないため、遊技者はこの M A X 文字 2 3 1 のみを視認することができる。

30

【 0 0 8 4 】

図 8 を参照して、文字シート 2 3 0 に描かれた緑色の M A X 文字 2 3 1 と同系色である青色、水色又は緑色の光を発光体 2 8 4 から照射した場合について説明する。

【 0 0 8 5 】

発光体 2 8 4 は、文字シート 2 3 0 の裏面に対し青色、水色又は緑色の光を照射する。そして、発光体 2 8 4 から青色、水色又は緑色の光が照射されている文字シート 2 3 0 には、緑色の M A X 文字 2 3 1 と桃色の C H A N C E 文字 2 3 2 とが描かれている。この発光体 2 8 4 から照射されている光の色は、文字シート 2 3 0 に描かれている M A X 文字 2 3 1 の色と同系色である青色、水色又は緑色である。これにより、この発光体 2 8 4 から照射される青色、水色又は緑色の光が、文字シート 2 3 0 の裏面からおもて面に向かって透過することにより、文字シート 2 3 0 のおもて面からは、文字シート 2 3 0 に描かれた緑色の光と同系色の M A X 文字 2 3 1 は見えなくなる。

40

【 0 0 8 6 】

一方で、文字シート 2 3 0 に描かれた C H A N C E 文字 2 3 2 は、発光体 2 8 4 から照射される青色、水色又は緑色の光とは異なる系統の色である桃色である。そのため、発光体 2 8 4 から照射される青色、水色又は緑色の光によって C H A N C E 文字 2 3 2 が見えなくなることはない。

【 0 0 8 7 】

したがって、発光体 2 8 4 から青色、水色又は緑色の光が照射されている場合には、こ

50

の発光体 284 から照射される光の色と同系色の MAX 文字 231 は光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート 230 のおもて面からこの文字シート 230 を視認した場合であっても、MAX 文字 231 を認識することができない。これに対し、発光体 284 から照射される光と異なる系統の色の CHANCE 文字 232 は、光の色に同化されないため、遊技者はこの CHANCE 文字 232 のみを視認することができる。

【0088】

このため、発光体 284 により照射される光の色を、文字シート 230 に描かれた必要でない機能を示す文字の色と同系色に変えることにより、必要な機能を示す文字のみを文字シート 230 に表示することができる。

【0089】

このことから、1つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、遊技者が視認できる文字を変化させることができる。したがって、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニット 200 に表示される文字を変化させることができる。

【0090】

これにより、1つの操作ボタンユニット 200 に複数の機能を設けても、操作ボタンユニット 200 に設けられた機能を遊技者に対し容易に把握させることができる。したがって、例えば演出に用いられる操作ボタンユニット 200 と、遊技に用いられるメダルの枚数を決定するための操作ボタンユニット 200 と、を兼用することによりコストの低減を図ることができるとともに、配置スペース上の制約の問題を解消することができる。

【0091】

[パチスロが備える回路の構成]

パチスロ 1 の構造についての説明は以上である。次に、図 9 及び図 10 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ 1 が備える回路の構成について説明する。本実施の形態におけるパチスロ 1 は、主制御回路 71、副制御回路 72 及びこれらと電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【0092】

<主制御回路>

図 9 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の主制御回路 71 の構成を示す。

【0093】

(マイクロコンピュータ)

主制御回路 71 は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ 30 を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ 30 は、CPU（以下、メイン CPU）31、ROM（以下、メイン ROM）32 及び RAM（以下、メイン RAM）33 により構成される。

【0094】

メイン ROM 32 には、メイン CPU 31 により実行される制御プログラム（後述の図 48～図 65 参照）、内部抽籤テーブル（後述の図 16～図 18 参照）等のデータテーブル（後述の図 11～図 31 参照）、副制御回路 72 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ている。メイン RAM 33 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（後述の図 32～図 34 参照）が設けられる。

【0095】

(乱数発生器等)

メイン CPU 31 には、クロックパルス発生回路 34、分周器 35、乱数発生器 36 及びサンプリング回路 37 が接続されている。クロックパルス発生回路 34 及び分周器 35 は、クロックパルスを発生する。メイン CPU 31 は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器 36 は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535）を発生する。サンプリング回路 37 は、発生された乱数の中から 1 つの値を抽出する。

【0096】

10

20

30

40

50

(スイッチ等)

マイクロコンピュータ30の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メインCPU31は、スイッチ等の入力を受けて、ステッピングモータ49L、49C、49R等の周辺装置の動作を制御する。ストップスイッチ7Sは、3つのストップボタン7L、7C、7Rのそれぞれが遊技者により押されたこと(停止操作)を検出する。また、スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6が遊技者により操作されたこと(開始操作)を検出する。

【0097】

メダルセンサ42Sは、メダル投入口10に受け入れられたメダルが前述のセクタ42内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ11ASは、ベットボタン11が遊技者により押されたことを検出する。また、精算スイッチ12Sは、精算ボタン12が遊技者により押されたことを検出する。

【0098】

(周辺装置及び回路)

マイクロコンピュータ30により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータ49L、49C、49R、7セグ表示器13及びホッパー40がある。また、マイクロコンピュータ30の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための回路が接続されている。

【0099】

モータ駆動回路39は、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられたステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動を制御する。リール位置検出回路50は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リール3L、3C、3Rが一回転したことを示すリールインデックスを各リール3L、3C、3Rに応じて検出する。

【0100】

ステッピングモータ49L、49C、49Rは、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール3L、3C、3Rに伝達される。ステッピングモータ49L、49C、49Rに対して1回のパルスが出力される毎に、リール3L、3C、3Rは一定の角度で回転する。

【0101】

メインCPU31は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ49L、49C、49Rに対してパルスを出した回数をカウントすることによって、リール3L、3C、3Rの回転角度(主に、リール3L、3C、3Rが図柄何個分だけ回転したか)を管理し、リール3L、3C、3Rの表面に配された各図柄の位置を管理するようにしている。

【0102】

表示部駆動回路48は、7セグ表示器13の動作を制御する。また、ホッパー駆動回路41は、ホッパー40の動作を制御する。また、払出完了信号回路51は、ホッパー40に設けられたメダル検出部40Sが行うメダルの検出を管理し、ホッパー40から外部に排出されたメダルが払出枚数に達したか否かをチェックする。

【0103】

<副制御回路>

図10は、本実施の形態におけるパチスロ1の副制御回路72の構成を示す。

【0104】

副制御回路72は、主制御回路71と電氣的に接続されており、主制御回路71から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路72は、基本的に、CPU(以下、サブCPU)81、ROM(以下、サブROM)82、RAM(以下、サブRAM)83、レンダリングプロセッサ84、描画用RAM85、ドライバ87、DSP(デジタルシグナルプロセッサ)88、オーディオRAM89、A/D変換器90及びアンプ91を含んで構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 5 】

サブCPU 8 1 は、主制御回路 7 1 から送信されたコマンドに応じて、サブROM 8 2 に記憶されている制御プログラム（後述の図 6 6 ～図 8 8 参照）に従い、映像、音、光の出力の制御を行う。サブRAM 8 3 は、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路 7 1 から送信される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ている。サブROM 8 2 は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。

【 0 1 0 6 】

プログラム記憶領域には、サブCPU 8 1 が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路 7 1 との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 5 による映像の表示を制御する描画制御タスク、ランプ 1 4 による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ 9 L , 9 R による音の出力を制御する音声制御タスク等が含まれる。

【 0 1 0 7 】

データ記憶領域は、各種データテーブル（後述の図 3 6 ～図 4 7 参照）を記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、BGM や効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等が含まれている。

【 0 1 0 8 】

また、副制御回路 7 2 には、その動作が制御される周辺装置として、液晶表示装置 5 、スピーカ 9 L , 9 R 及びランプ 1 4 が接続されている。

【 0 1 0 9 】

サブCPU 8 1 、レンダリングプロセッサ 8 4 、描画用RAM 8 5 （フレームバッファ 8 6 を含む）及びドライバ 8 7 は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を液晶表示装置 5 により表示する。

【 0 1 1 0 】

また、サブCPU 8 1 、DSP 8 8 、オーディオRAM 8 9 、A/D変換器 9 0 及びアンプ 9 1 は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってBGM等の音をスピーカ 9 L , 9 R により出力する。また、サブCPU 8 1 は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ 1 4 の点灯及び消灯を行う。

【 0 1 1 1 】

さらに、サブCPU 8 1 は、演出内容により指定されたベットボタンランプデータに従ってベットボタン 1 1 の点灯制御を行う。

【 0 1 1 2 】

[メインROM に記憶されているデータテーブルの構成]

パチスロ 1 が備える回路の構成についての説明は以上である。次に、図 1 1 ～図 3 1 を参照して、メインROM 3 2 に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【 0 1 1 3 】

[図柄配置テーブル]

図 1 1 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、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転方向における各図柄の位置と、各位置に配された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード）とを規定している。

【 0 1 1 4 】

図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内の中段に存在する図柄の位置を「 0 」として、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転方向に進む順に、各図柄の位置に対して「 0 」～「 2 0 」をそれぞれ割り当てている。したがって、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたかを管理しつ

10

20

30

40

50

つ、図柄配置テーブルを参照することによって、主として表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の中段に存在する図柄の位置及びその図柄の種類を常に管理することが可能となっている。

【 0 1 1 5 】

[図柄組合せテーブル]

図 1 2 及び図 1 3 を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。本実施の形態では、入賞判定ラインに沿って各リール 3 L , 3 C , 3 R により表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せと一致する場合に、メダルの払い出し、再遊技の作動、R T の作動、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に対して与えられる。

10

【 0 1 1 6 】

図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せと、入賞作動フラグと、払出枚数を示すデータと、を規定している。入賞作動フラグは、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するデータである。

【 0 1 1 7 】

入賞作動フラグは、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた 1 バイトのデータとして表される。例えば、各リール 3 L , 3 C , 3 R の入賞判定ラインに沿って「赤ベル」が表示されたとき、後述の表示役格納領域に「0 0 0 0 0 0 1 0」が格納され、赤ベルが入賞する。

【 0 1 1 8 】

また、払出枚数として 1 以上の数値が決定された場合、メダルの払い出しが行われる。本実施の形態では、チェリー、赤ベル、緑ベル、スイカ 1 又はスイカ 2 が入賞したときメダルの払い出しが行われる。なお、これらメダルの払い出しが行われる役を、「払出役」という。

20

【 0 1 1 9 】

また、リプレイ 1、リプレイ 2、赤 7 リプレイ、又はドンリプレイが入賞したとき、再遊技の作動（すなわち、メダルの投入無しにゲームを開始することが可能な状態とする）が行われる。B B が入賞したとき、B B の作動が行われ、また、S B が入賞したとき、S B の作動が行われる。ここで、再遊技の作動が行われる役を「再遊技役」といい、S B の作動が行われる役を「S B 役」といい、B B の作動が行われる役を「ボーナス役」という。なお、S B の作動が行われると、次のゲームにおいて払出役が内部当籤する確率が上昇することになる（後述の図 1 8 の（7）参照）。また、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの何れとも一致しない場合には、いわゆる「ハズレ」となる。

30

【 0 1 2 0 】

[ボーナス作動時テーブル]

図 1 4 を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。ボーナス作動時テーブルは、ボーナスの作動が行われるときに、メイン R A M 3 3 に設けられた各種格納領域に格納するデータを規定している。

【 0 1 2 1 】

遊技状態フラグは、作動が行われるボーナスの種類を識別するためのデータである。本実施の形態では、ボーナスの種類として B B 1 ~ B B 4、及び S B を設けている。なお、B B の作動が行われている間は、R B の作動が連続的に行われる。

40

【 0 1 2 2 】

B B の作動は、規定枚数（本実施の形態では、B B 1 ~ B B 3 は 3 3 7 枚、B B 4 は 1 3 3 枚）に達するメダルの払い出しが行われた場合に終了する。R B の作動は、規定回数（本実施の形態では、8 回）に達する遊技が行われた場合、規定回数（本実施の形態では、8 回）に達する入賞が有った場合、又は、B B の作動が終了した場合の何れかによって終了する。S B の作動は、規定回数（本実施の形態では、1 回）に達する遊技が行われた場合、又は規定回数（本実施の形態では、1 回）に達する入賞が有った場合に終了する。

50

【 0 1 2 3 】

ボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタは、ボーナスの終了契機となる上記規定枚数或いは上記規定回数に達したか否かを管理するためのデータである。より具体的には、ボーナス作動時テーブルにより規定されている数値が上記各カウンタに格納され、ボーナスの作動を通じてその減算が行われていく。その結果、各カウンタの値が「0」に更新されたことを条件に該当ボーナスの作動が終了する。

【 0 1 2 4 】

[内部抽籤テーブル決定テーブル]

図15を参照して、メインCPU31が内部抽籤テーブル及び抽籤回数を決定するときに用いる内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。

10

【 0 1 2 5 】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応して、内部抽籤テーブルを示す情報及び抽籤回数を示す情報を規定している。

【 0 1 2 6 】

遊技状態は、内部当籤役が決定される内部抽籤処理（後述の図51及び図52）において決定される可能性のある内部当籤役の種類、内部抽籤処理において内部当籤役が決定される確率、最大の滑り駒数、及びボーナスゲームの作動が行われているか否か等により区別される状態である。抽籤回数は、サンプリング回路37により抽出された一の乱数値から後述の抽籤値をメインCPU31が減算する最大の回数である。

【 0 1 2 7 】

20

[内部抽籤テーブル]

図16～図18を参照して、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、当籤番号に応じて、データポイントと抽籤値とを規定している。データポイントは、内部抽籤テーブルを参照して行う抽籤の結果として取得されるデータであり、後述の内部当籤役決定テーブルにより規定されている内部当籤役を指定するためのデータである。データポイントには、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントが設けられている。

【 0 1 2 8 】

本実施の形態では、予め定められた数値の範囲「0～65535」から抽出される乱数値を、各当籤番号に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。なお、いずれの当籤番号においても桁かりが生じない場合には、「ハズレ」となる（小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントが「0」となる）。

30

【 0 1 2 9 】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられたデータ（つまり、データポイント）が決定される確率が高い。なお、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に対応する抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（65536）」によって表すことができる。

【 0 1 3 0 】

図16の(1)は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図17の(2)は、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。また、図17の(3)は、RT2遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図17の(4)は、RT3遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図17の(5)は、RT4遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。また、図18の(6)は、RT5遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図18の(7)は、SB遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図18の(8)は、RB遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。

40

【 0 1 3 1 】

本実施の形態では、複数種類の内部抽籤テーブルを使い分けることにより、決定される内部当籤役の種類や当籤確率を変動させ、この結果、遊技者が抱く期待に起伏が生じるようにしている。

【 0 1 3 2 】

50

[ロック抽籤テーブル]

図 19 を参照して、ロック抽籤テーブルについて説明する。ロック抽籤テーブルは、当籤番号に応じて、ロック情報と抽籤値とを規定している。ロック情報は、リール 3 L , 3 C , 3 R のロックを行うか否かを規定するデータである。ロック抽籤テーブルに基づく抽籤の結果、当籤番号 1 が決定された場合には、リール 3 L , 3 C , 3 R をロックする制御、具体的には、次のゲームにおいてメダルの投入を所定期間 (約 2 . 8 6 秒) 受け付けない制御が行われる (後述の図 5 2 のステップ S 1 0 0 、図 4 8 のステップ S 5 参照) 。

【 0 1 3 3 】

[内部当籤役決定テーブル]

図 20 を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。内部当籤役決定テーブルは、データポイントに応じて当たり要求フラグ (内部当籤役) を規定している。データポイントが決定されると、内部当籤役が一義的に取得される構成となっている。

10

【 0 1 3 4 】

内部当籤役は、入賞判定ラインに沿って表示を許可する各リール 3 L , 3 C , 3 L の図柄の組合せを識別するデータである。内部当籤役は、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた 1 バイトのデータとして表される。なお、データポイントが「 0 」のとき、内部当籤役の内容は「ハズレ」となるが、これは前述の図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの表示が何れも許可されないことを示す。

【 0 1 3 5 】

図 20 の (1) は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す。小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、メダルの払い出しに係る内部当籤役又は再遊技の作動に係る内部当籤役を規定している。図 20 の (2) は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す。ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナスの作動に係る内部当籤役を規定している。

20

【 0 1 3 6 】

[優先順序テーブル]

図 21 の (1) を参照して、メイン C P U 3 1 が滑り駒数を取得するときに用いる優先順序テーブルについて説明する。

【 0 1 3 7 】

優先順序テーブルは、停止データ用滑り駒数毎に滑り駒数についての優先順序を規定している。停止データ用滑り駒数は、後述する停止テーブルにより決定されるデータである。例えば、停止テーブルにより決定された停止データ用滑り駒数が「 0 」である場合には、停止データ用滑り駒数「 0 」の優先順序「 5 」に対応する滑り駒数「 1 」を取得し、これが適切な滑り駒数であるか否かを判別し、次いで、優先順序「 4 」～優先順序「 1 」の順で、同様に判別する (後述の図 6 0 参照) 。なお、このように優先順序「 5 」に対応する滑り駒数を最も先に適切か否かを判別し、優先順序「 1 」に対応する滑り駒数を最も後に判別するようにしたのは、基本的に、優先順序「 1 」が最も優先的に滑り駒数として決定されるようにしているからである。

30

【 0 1 3 8 】

停止テーブルだけでなくこのような優先順序テーブルを用いることで、内部当籤役についての引き込み制御を行うことができる。なお、「引き込み」は、基本的に、最大の滑り駒数の範囲内で内部当籤役に係る図柄の組合せを構成する図柄を入賞判定ラインに沿って表示するように、停止操作が行われたストップボタン 7 L , 7 C , 7 R に対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止させることをいう。

40

【 0 1 3 9 】

[優先順位テーブル]

図 21 の (2) を参照して、メイン C P U 3 1 が優先引込順位データを決定するときに用いる優先順位テーブルについて説明する。

【 0 1 4 0 】

優先順位テーブルは、内部当籤役に係る図柄の組合せ間の引込みの優先順位を示す引込

50

データを規定している。優先順位テーブルには、リプレイに対して最も高い優先順位、小役（チェリー、赤ベル、緑ベル、スイカ１、スイカ２）に対してリプレイに対応する優先順位に次いで高い優先順位、ＢＢ及びＳＢに対して最も低い優先順位が規定されている。優先引込順位データは、引込みの優先順位に対応するリプレイ、小役、及びボーナスの各々をメインＣＰＵ３１が識別するために設けられた情報である。

【０１４１】

[リール停止初期設定テーブル]

図２２を参照して、リール停止初期設定テーブルについて説明する。リール停止初期設定テーブルは、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントに対応する停止テーブルの情報を第１停止操作がなされたストップボタンの種別に応じて規定している。

10

【０１４２】

具体的には、第１停止操作が左のストップボタン７Ｌ（順押し）である場合には、「左１ｓｔ時第１停止テーブル」に基づいて左のリール３Ｌの停止制御が行われる（後述の図５８のステップＳ２０４参照）。そして、第２停止操作、第３停止操作に伴うリール３Ｃ，３Ｒの停止制御は、「左１ｓｔ時制御変更テーブル」により決定される停止テーブルに基づいて行われることになる（後述の図５９のステップＳ２１３参照）。

【０１４３】

他方、第１停止操作が左のストップボタン７Ｌ以外（変則押し）である場合には、「左１ｓｔ時以外停止テーブル」に基づいてリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（後述の図５８のステップＳ２０５参照）。

20

【０１４４】

[左１ｓｔ時第１停止テーブル、左１ｓｔ時制御変更テーブル]

図２３及び図２４を参照して、順押し時に参照される左１ｓｔ時第１停止テーブル及び左１ｓｔ時制御変更テーブルについて説明する。

【０１４５】

図２３は、単ベル又は両ベルである場合に順押しで停止操作がなされたときに参照される左１ｓｔ時第１停止テーブルＡ１００及び左１ｓｔ時制御変更テーブルＢ１００である。図２４は、ＳＢである場合に順押しで停止操作がなされたときに参照される左１ｓｔ時第１停止テーブルＡ４００及び左１ｓｔ時制御変更テーブルＢ４００である。

30

【０１４６】

左１ｓｔ時第１停止テーブルは、停止操作がなされた図柄位置（停止開始位置）に応じて停止データ用滑り駒の情報を規定している。なお、停止開始位置とは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられたストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが押された場合に、図柄の中心がセンターラインの上方に位置し、その中心がセンターラインの位置に最も近い図柄の位置である。左１ｓｔ時第１制御変更テーブルは停止位置毎に第２・第３停止に用いられる停止テーブルの情報を規定している。

【０１４７】

[停止テーブル]

図２５～図３１を参照して、停止テーブルについて説明する。停止テーブルは、停止開始位置に応じて停止データの情報を規定している。停止データとは、停止位置を規定する情報であり、停止データ「１」である図柄位置が停止位置となる。停止位置とは、基本的には表示窓２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒの中段に停止する図柄の図柄位置をいう。なお、基本的にとしているのは、引き込み制御を行う際に現実に停止する図柄の位置が異なる場合があるためである。

40

【０１４８】

このように停止位置が決定されると、この停止位置と停止開始位置とに基づいて停止データ用滑り駒数が決定される。例えば、図２５の停止テーブルＣ１００の左リール用を参照して、停止開始位置が「１６」である場合、停止データは「０」であり、図柄位置「１６」は停止位置とはならない。次に、図柄位置を１加算し、図柄位置「１７」の停止デー

50

タを参照すると、図柄位置「17」の停止データは「1」である。そのため、図柄位置「17」が停止位置となる。そして、停止開始位置「16」と停止位置「17」とから、停止データ用滑り駒数が「1」と決定される。

【0149】

[単ベル・両ベルの停止制御]

ここで、図22、図23、図25～図27を参照して、単ベル及び両ベルの停止制御について説明する。

【0150】

内部当籤役が単ベル又は両ベル（小役・リプレイ用データポイント「2」～「4」）である場合であって、順押しで停止操作が行われた場合には、第1停止の制御が停止テーブルA100に基づいて行われる。そして、第2・第3停止の制御は、制御変更テーブルB100により決定された停止テーブルC100，C101，C102により行われる。

10

【0151】

具体的には、図23の制御変更テーブルB100を参照して、停止位置が「20」、「13」、「10」、「9」、「4」である場合は、第2・第3停止に用いられる停止テーブルがC100となる。したがって、この場合、第1停止に停止テーブルA100が用いられ、第2・第3停止にC100が用いられることになる。

【0152】

同様に、停止位置が「18」、「14」、「5」、「0」である場合は、第2・第3停止に用いられる停止テーブルがC101となる。したがって、この場合、第1停止テーブルにA100が用いられ、第2・第3停止にC101が用いられることになる。

20

【0153】

また、停止位置が「11」である場合は、第2・第3停止に用いられる停止テーブルがC102となる。したがって、この場合、第1停止テーブルにA100が用いられ、第2・第3停止にC102が用いられることになる。

【0154】

他方、内部当籤役が単ベル又は両ベルである場合に変則押しで停止操作が行われたときには、第1・第2・第3停止の制御が停止テーブルC100により行われる。

【0155】

ここで、本実施の形態では、停止テーブルA100、C100、C101、C102が用いられた場合には、原則としてベルこぼし目1～3のいずれかが表示されるようにデータを設けている。具体的には、第1停止に停止テーブルA100が用いられ、第2・第3停止にC100が用いられた場合には、ボトムラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。また、第1停止テーブルにA100が用いられ、第2・第3停止にC101が用いられた場合には、クロスダウンラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。また、第1停止テーブルにA100が用いられ、第2・第3停止にC102が用いられた場合には、トップラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。そして、第1・第2・第3停止の制御に停止テーブルC100が用いられた場合には、ボトムラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。

30

【0156】

ところで、単ベルである場合に内部当籤している赤ベル又は緑ベルは入賞可能であり、また、両ベルである場合には必ず赤ベル又は緑ベルが入賞する。このような場合であっても、停止テーブル上ではベル取りこぼし目が表示されるところ、このような場合には優先引込制御処理（後述の図60）によって赤ベル又は緑ベルを入賞させることとしている。

40

【0157】

この点について、内部当籤役が緑ベルであり、順押しで停止操作が行われた場合を例にとって説明する。例えば、停止開始位置が「15」である場合には、停止テーブルA100によると停止データ用滑り駒数として「3」が決定される。ここで、図21の（1）優先順序テーブルを参照して、停止データ用滑り駒数が「3」である場合には、優先順序「1」が滑り駒数「3」であり、優先順序「2」が滑り駒数「4」であり、優先順序「3」

50

が滑り駒数「2」であり、優先順序「4」が滑り駒数「1」であり、優先順序「5」が滑り駒数「0」である。ここで、緑ベルに対応する図柄の組合せを構成する左リール3Lの図柄は「緑ベル」である（図12参照）。そのため、緑ベルが入賞するためには左リール3Lにおいて「緑ベル」図柄が表示されることが必要である。そこで、停止開始位置が「15」である場合の滑り駒数「0」～「4」を検討すると、滑り駒数「4」である場合には図柄位置20の「緑ベル」図柄が上段の領域に表示されることとなる。そのため、優先引込制御処理（後述の図60）において、滑り駒数が「4」と決定され、上段の領域に「緑ベル」図柄が表示されることになる。なお、この場合には、第2・第3停止の制御が停止テーブルC100により行われ、第2・第3停止においても優先引込制御が行われることで緑ベルが入賞する。

10

【0158】

他方、内部当籤役が赤ベルであり、順押しで停止操作が行われ、停止開始位置が「15」である場合を検討する。赤ベルに対応する図柄の組合せを構成する左リール3Lの図柄は「赤ベル」であるところ、停止開始位置「15」から滑り駒数「0」～「4」の範囲には「赤ベル」図柄は存在しない。そのため、滑り駒数として優先順位「1」の「3」が決定され、結果としてベル取りこぼし目が表示されることになる。

【0159】

[SBの停止制御]

次に、図22、図24、図30、図31を参照して、SBの停止制御について説明する。SBの停止制御にかかる停止テーブルも単ベル及び両ベルの停止制御と同様に基本的にはSB取りこぼし目が表示されるように規定され、SBの入賞が可能な位置で停止操作が行われた場合に優先引込制御処理（後述の図60）によりSBの入賞を実現するようにしている。SBに対応する図柄の組合せを構成する左リール3Lの図柄は「緑ドンちゃん1」であるところ、左リール3L（図柄表示領域21L）に「緑ドンちゃん1」図柄を表示可能な場合にSBが入賞する。

20

【0160】

[赤7リプレイ・ドンリプレイの停止制御]

次に、図22、図28、図29を参照して、赤7リプレイ及びドンリプレイの停止制御について説明する。上述したように赤7リプレイ又はドンリプレイが内部当籤役として決定された場合には「目押しチャレンジ」が行われ、このとき赤7リプレイ又はドンリプレイを入賞することができれば、遊技者にとって有利な状態に移行することができる。

30

【0161】

ところで、図22において、小役・リプレイ用データポインタ「8」・「9」で左1st時第1停止テーブル及び左1st時制御変更テーブルを省略しているが、小役・リプレイ用データポインタ「8」・「9」（目押しチャレンジ）である場合、順押しで停止操作を行った場合には赤7リプレイ又はドンリプレイが入賞することはなく、リプレイ1又はリプレイ2が入賞する。そこで、以下では変則押しで停止操作を行った場合の赤7リプレイ及びドンリプレイの停止制御について説明する。

【0162】

図22を参照すると、小役・リプレイ用データポインタ「8」である場合に変則押しで停止操作がなされると停止テーブルC200により停止制御が行われ、小役・リプレイ用データポインタ「9」である場合に変則押しで停止操作がなされると停止テーブルC300により停止制御が行われる。なお、停止テーブルC200及び停止テーブルC300により停止制御が行われた場合には、中のリール3C（図柄表示領域21C）及び右のリール3R（図柄表示領域21R）の中段には「リプレイ」図柄が停止する。左のリール3L（図柄表示領域21L）の中段に停止する図柄は停止テーブルC200及び停止テーブルC300で異なる。

40

【0163】

具体的には、停止テーブルC200による場合、停止開始位置が「10」である場合には、左のリール3L（図柄表示領域21L）の中段に「赤7」図柄が停止し、その結果、

50

センターラインに沿って赤7リプレイが入賞する。他方、停止開始位置が「10」以外である場合には、左のリール3L（図柄表示領域21L）の中段に「リプレイ1」図柄又は「リプレイ2」図柄が停止し、その結果、センターラインに沿ってリプレイ1又はリプレイ2が入賞する。

【0164】

これに対して、停止テーブルC300による場合、停止開始位置が「10」である場合に、停止テーブルC200と同様にセンターラインに沿って赤7リプレイが入賞するだけでなく、停止開始位置が「19」、「20」、「0」、「1」、「2」である場合に、左のリール3L（図柄表示領域21L）の中段に「緑ドンちゃん1」図柄が停止し、その結果、センターラインに沿ってドンリプレイが入賞する。すなわち、赤7リプレイの入賞にはいわゆるビタ押しが要求されるのに対して、ドンリプレイの入賞にはビタ押しが要求されない。他方、停止開始位置が「10」、「19」～「2」以外である場合には、センターラインに沿ってリプレイ1又はリプレイ2が入賞する。

10

【0165】

このように、「目押しチャレンジ」が行われた場合に小役・リプレイ用データポイントが「8」であるときは、停止開始位置が「10」となるように停止操作を行わない限り「目押しチャレンジ」は成功しない。他方、小役・リプレイ用データポイントが「9」であるときは、停止開始位置が「10」でなくても「19」～「2」であれば、「目押しチャレンジ」に成功する。

【0166】

20

そのため、遊技者は「目押しチャレンジ」が行われた場合に小役・リプレイ用データポイントが「8」であるか又は「9」であるか（すなわち、ドンリプレイも内部当籤役として決定されているか）を把握することを望む。この点について、本実施の形態では、中のリール3Cについての停止制御で遊技者に報知することとしている。具体的には、中のリール3Cについて図柄位置「0」で停止操作を行った場合の停止位置により報知する。

【0167】

図28の停止テーブルC200を参照して、中のリール3Cについて図柄位置「0」で停止操作が行われた場合について説明する。停止テーブルC200の中リール用では図柄位置「0」についての停止データは「1」である。そのため、停止データ用滑り駒数として「0」が決定される。ここで、リプレイ1、リプレイ2、赤7リプレイ（ドンリプレイ）をに対応する図柄の組合せを構成する図柄のうち中のリール3Cの図柄は「リプレイ1」図柄であるところ、図柄位置「0」で実際に停止した場合には、中のリール3C（図柄表示領域21C）のいずれにも「リプレイ1」図柄は停止しない。そのため、中のリール3C（図柄表示領域21C）に「リプレイ1」図柄を引き込む制御が行われるところ、図柄位置「2」及び「4」に「リプレイ1」図柄が存在する（図11参照）。

30

【0168】

ここで、図21の優先順序テーブルを参照すると、停止データ用滑り駒数が「0」である場合には、優先順位は滑り駒数[0]、「4」、「3」、「2」、「1」の順番になる。そして、優先順位1の滑り駒数「0」では「リプレイ1」図柄が停止しない。そこで、優先順位2の滑り駒数「4」について検討すると、滑り駒数「4」では図柄位置「4」となり、「リプレイ1」図柄が存在する。そのため、この場合には、優先引込制御処理（後述の図60）により、図柄位置「4」の「リプレイ1」図柄がリール3C（図柄表示領域21C）の中段に停止する。

40

【0169】

また、停止テーブルC200において、停止開始位置が「1」、「2」である場合には、停止テーブルC200の通りに図柄位置「2」の「リプレイ1」図柄がリール3C（図柄表示領域21C）の中段に停止する。また、停止開始位置が「19」、「20」である場合には、停止データ上の停止位置は図柄位置「0」であるが、上述のように図柄位置「0」では「リプレイ1」図柄を停止できないため、優先引込制御処理（後述の図60）により、図柄位置「2」の「リプレイ1」図柄がリール3C（図柄表示領域21C）の中段

50

に停止する。

【 0 1 7 0 】

次に、図 2 9 の停止テーブル C 3 0 0 を参照して、中のリール 3 C について図柄位置「0」、「1」、「2」で停止操作が行われた場合には、図柄位置「2」の「リプレイ 1」図柄がリール 3 C（図柄表示領域 2 1 C）の中段に停止する。また、停止テーブル C 3 0 0 では、停止開始位置が「1 9」、「2 0」である場合にも、図柄位置「2」の「リプレイ 1」図柄がリール 3 C（図柄表示領域 2 1 C）の中段に停止する。

【 0 1 7 1 】

このように、本実施の形態では「目押しチャレンジ」が行われた場合に中のリール 3 C において図柄位置「0」で停止操作を行うことで、ドンリプレイが内部当籤役として決定されているか否かを把握できる。すなわち、図柄位置「0」で停止操作を行った場合に図柄位置「2」の「リプレイ 1」図柄がリール 3 C（図柄表示領域 2 1 C）の中段に停止した場合には（なお、この場合には上段に「チェリー」図柄、下段に「赤ベル」図柄が停止する）、ドンリプレイが内部当籤役として決定されていることを把握できる。その結果、左のリール 3 L において、図柄位置「1 9」～「2」で停止操作を行えば「目押しチャレンジ」を成功させることができる。他方、図柄位置「4」の「リプレイ 1」図柄がリール 3 C（図柄表示領域 2 1 C）の中段に停止した場合には（なお、この場合には上段に「赤ベル」図柄、下段に「チェリー」図柄が停止する）、ドンリプレイが内部当籤役として決定されていないことを把握できる。その結果、左のリール 3 L において、図柄位置「1 0」で停止操作を行わなければ「目押しチャレンジ」を成功させることができない。

【 0 1 7 2 】

なお、「目押しチャレンジ」で中のリール 3 C において図柄位置「0」以外で停止操作を行った場合には、ドンリプレイが内部当籤役として決定されているか否かを把握できない。すなわち、例えば、停止開始位置が「1」である場合には、停止テーブル C 2 0 0 及び C 3 0 0 において図柄位置「2」の「リプレイ 1」図柄が停止し、停止開始位置が「2 0」である場合には、停止テーブル C 2 0 0 及び C 3 0 0 において図柄位置「2」の「リプレイ 1」図柄が停止する。この場合には、遊技者はドンリプレイが内部当籤役として決定されていることを期待して図柄位置「1 9」～「2」で停止操作を行うか、図柄位置「1 0」で停止操作を行うことになる。

【 0 1 7 3 】

[メイン R A M に設けられる格納領域の構成]

メイン R O M 3 2 に記憶されているデータテーブルの内容についての説明は以上である。次に、図 3 2 ～図 3 4 を参照して、メイン R A M 3 3 に設けられている各種格納領域の構成について説明する。なお、各種格納領域は、メイン R A M 3 3 に設けるとともにサブ R A M 8 3 にも設けることとしてもよい。

【 0 1 7 4 】

[内部当籤役格納領域・表示役格納領域]

図 3 2 の（1）～（3）は、当たり要求フラグを示すデータが格納される内部当籤役格納領域 1 ～内部当籤役格納領域 3 及び入賞作動フラグに係るデータが格納される表示役格納領域 1 ～表示役格納領域 3 を示す。また、図 3 3 の（1）は、ベルこぼし目及び S B こぼし目に係るデータが格納される表示役格納領域 4 を示す。例えば、内部抽籤処理において内部当籤役としてチェリー（小役・リプレイ用データポイント「1」）が決定された場合には、内部当籤役格納領域 1 のビット 0 に「1」が格納される。

【 0 1 7 5 】

[持越役格納領域]

図 3 2 の（2）は、持越役に係るデータが格納される持越役格納領域を示す。例えば、内部抽籤処理において内部当籤役として B B 1 が決定された場合には、持越役格納領域のビット 0 に「1」が格納される。ここで、持越役は、後述の内部抽籤処理において決定されたデータポイントに対応する図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って表示されることが一又は複数のゲームにわたり許容される場合に、当該データポイントをメイン C P U 3 1

が識別するために設けられた情報である。

【 0 1 7 6 】

[遊技状態フラグ格納領域]

図 3 3 の (2)、(3) は、遊技状態フラグを示すデータが格納される遊技状態フラグ格納領域 1 及び遊技状態フラグ格納領域 2 を示す。図 3 3 の (2)、(3) に示す内容の欄には、遊技状態フラグ格納領域の各ビットに対応する遊技状態フラグの内容が示されている。例えば、遊技状態フラグ格納領域 1 に格納される値が「 0 0 0 0 0 0 0 1 」であるときには、B B 1 遊技状態フラグがオンであることを示す。

【 0 1 7 7 】

[図柄格納領域]

図 3 4 の (1) は、図柄の識別子が格納される図柄格納領域を示す。図柄格納領域は、入賞ラインに沿って表示される図柄の組合せ毎に、図柄の識別子を格納する。すなわち、メイン C P U 3 1 は、図柄格納領域に格納される値に基づいて、入賞ラインに沿って表示された図柄の組合せ毎に図柄の識別子を取得することができる。

【 0 1 7 8 】

[表示役予想格納領域]

図 3 4 の (2) は、各図柄位置データに対応して優先引込順位データが格納される表示役予想格納領域を示す。表示役予想格納領域は、左リール用表示役予想格納領域、中リール用表示役予想格納領域、及び右リール用表示役予想格納領域により構成される。各表示役予想格納領域は、当該表示役予想格納領域に対応するリール 3 L, 3 C, 3 R の図柄位置データのそれぞれについて、優先引込順位データを格納する。優先引込順位データは、一の図柄位置データに位置する図柄がセンターラインの位置で表示された場合に、何れの表示役に係る図柄の組合せ又はその一部が入賞判定ラインの何れかに沿って表示されるかを示すデータである。

【 0 1 7 9 】

[サブ R O M に記憶されているデータテーブルの構成]

メイン R A M 3 3 に設けられる各種格納領域の構成についての説明は以上である。次に、図 3 6 ~ 図 4 7 を参照して、副制御回路 7 2 のサブ R O M 8 2 に格納される各種データテーブルの構成について説明する。

【 0 1 8 0 】

[演出抽籤状態種別]

初めに、図 3 5 を参照して、本実施の形態における演出抽籤状態の種別について説明する。本実施の形態では、演出抽籤状態として、「通常」、「ボーナスフラグ間」、「キャンセルボーナス」、「キャンセルフェイク」が設けられている。なお、演出抽籤状態についてはこれ以外に設けることとしてもよい。

【 0 1 8 1 】

「通常」は最も基本的な演出抽籤状態である。「ボーナスフラグ間」は内部当籤役として B B が決定されている状態 (B B を持ち越している状態) における演出抽籤状態である。「キャンセルボーナス」は演出がキャンセルされた場合に内部当籤役として B B が決定されている状態における演出抽籤状態である。「キャンセルフェイク」は演出がキャンセルされた場合に内部当籤役として B B が決定されていない状態における演出抽籤状態である。

【 0 1 8 2 】

なお、本実施の形態では、遊技者が M A X ベットボタン 1 1 を操作することで実行される演出 (復活演出、選択演出) があるところ、「演出のキャンセル」とは、この演出において遊技者が M A X ベットボタン 1 1 を操作しない場合をいう。なお、M A X ベットボタン 1 1 を操作する演出の際には、発光体 2 8 4 から青色、水色又は緑色の光が照射され、C H A N C E 文字 2 3 2 が視認できるようになっている (図 8 参照)。

【 0 1 8 3 】

[演出グループ選択テーブル]

図36及び図37を参照して、演出グループ選択テーブルについて説明する。図36の(1)は演出抽籤状態が「通常」である場合に参照され、図36の(2)は演出抽籤状態が「ボーナスフラグ間」である場合に参照され、図37の(3)は演出抽籤状態が「キャンセルボーナス」である場合に参照され、図37の(4)は演出抽籤状態が「キャンセルフェイク」である場合に参照される。

【0184】

演出グループ選択テーブルは、内部当籤役毎に演出グループについての抽籤値の情報を規定している。演出グループとは演出内容を大まかに決定するための情報である。

【0185】

演出抽籤状態について検討すると、演出のキャンセルが行われた後の演出抽籤状態である「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」では、「通常」又は「ボーナスフラグ間」である場合に比べて、演出グループ1「演出無し」が決定されにくい。すなわち、演出のキャンセルが行われた後では、何らかの演出が頻繁におこる状態になる。

【0186】

ここで、演出グループ10「プレミア演出」は、BBを持ち越している状態でのみ決定されることのある演出グループであるところ、演出のキャンセルが行われた後であってBBを持ち越している状態（すなわち、「キャンセルボーナス」）では、この「プレミア演出」が行われやすい。

【0187】

このように、本実施の形態では、MAXベットボタン11を操作する演出を設け、この演出において遊技者自らMAXベットボタン11を操作するか否かを選択させるとともに、操作した場合にはこの操作に応じた演出を実行し、他方、操作しない場合には演出の抽籤について操作した場合とは全く異なる状態とすることができる。そのため、遊技者の自由度を尊重しつつも、演出の変化に富んだ興趣の高い遊技機を提供できる。

【0188】

[演出内容抽籤テーブル]

図38～図42を参照して、演出内容抽籤テーブルについて説明する。演出内容抽籤テーブルは、演出グループ毎に設けられ、内部当籤役毎に演出内容についての抽籤値の情報を規定している。

【0189】

ここで、図38を参照して、演出のキャンセルが行われた場合（「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」）には、演出のキャンセルが行われない場合（「通常」又は「ボーナスフラグ間」）に比べてBBについての期待度の高い演出が行われる。すなわち、「好機」や「超好機」といった演出が行われやすい。

【0190】

また、図39を参照して、MAXベットボタン11を操作する演出の際にMAXベットボタン11を操作しないと演出のキャンセルとなるところ、この演出のキャンセル後の演出抽籤状態では再度MAXベットボタン11を操作する演出が抽籤されることがない。ここで、MAXベットボタン11を操作する演出として、本実施の形態では、演出グループ9の「選択演出」及び演出グループ8の「対決演出」における「連打復活有り」という演出を設けている。この点について、演出のキャンセル後の演出抽籤状態では、演出グループ9の「選択演出」は選択されない。また、演出のキャンセル後の演出抽籤状態では、演出グループ8の「対決演出」は選択するところ、この「対決演出」において「連打復活有り」が選択されることはない。演出をキャンセルすることを決めた遊技者に再びMAXベットボタン11を操作する演出を行うことがなく、遊技者に煩わしさを感じさせることがない。

【0191】

なお、「連打復活有り」とは、所定時間内に抽籤して決定された回数分MAXベットボタン11が操作された場合にBBが内部当籤役として決定されているか否かを報知する演出である（後述の図84のステップS617参照）。そして、この所定時間経過する前に

10

20

30

40

50

決定された回数分MAXベットボタン11が操作されることなくスタートレバー6が操作され次のゲームが開始した場合（後述の図76のステップS513参照）に、連打復活有りをキャンセルしたことになる。

【0192】

図40は、演出グループが「9」である場合の演出内容抽籤テーブルである。図41は、図40の演出内容抽籤テーブルにより決定された演出内容（パターン）についての具体的な内容を決定するための演出内容決定テーブルである。ここで、選択演出とは、スタートレバー6が操作されリール3L, 3C, 3Rが回転を開始したときに、上部分割画面5bに図41に示す4つのタイトルが所定時間毎に切り替わって表示され、遊技者がMAXベットボタン11を操作した際に表示されている1のタイトルを選択する演出をいう。

10

【0193】

ここで、遊技者がMAXベットボタン11を操作せず、リール3L, 3C, 3Rの回転を停止した場合に、選択演出をキャンセルしたことになる（後述の図85のステップS640参照）。

【0194】

なお、遊技者が1のタイトルを選択すると、このタイトルに応じた発展先の演出が行われることになる。ここで、発展先の演出には種々な演出が含まれ、例えば、MAXベットボタン11を操作し、選択した瞬間にBBを報知する演出が行われることもあり（BET押下で大当たり！）、また、タイトルを選択した次のゲームを開始する際にスタートレバー6を操作した時点でBBを報知する演出が行われることもある（次ゲームオンで大当たり！）。

20

【0195】

図42は、演出グループが「10」である場合の演出内容抽籤テーブルである。この演出内容抽籤テーブルによると、プレミア演出4は演出のキャンセルが行われた後である「キャンセルボーナス」の方が「ボーナスフラグ間」よりも抽籤されやすい。すなわち、演出がキャンセルされたか否かによって、演出グループ10「プレミア演出」自体の選択が異なり、また、演出内容「プレミア演出4」の抽籤も演出がキャンセルされたか否かによって異なることになる。その結果、演出の変化に富んだ興趣の高い遊技機を提供できる。

【0196】

[高確率状態移行抽籤テーブル]

30

図43を参照して、高確率状態移行抽籤テーブルについて説明する。本実施の形態ではATゲーム数カウンタの値分単ベルの種別を報知する演出が行われるところ、このATゲーム数カウンタに加算する値の大小（加算され易さ）を状態に応じて異ならせることとしている。具体的には、このような状態（AT抽籤状態）として「高確率」と「低確率」とを設けている。高確率状態移行抽籤テーブルは、この状態の移行についての抽籤を行う際に用いられるテーブルである。

【0197】

ここで、ATゲーム数カウンタの加算について説明する。ATゲーム数カウンタの加算は、BB終了後及び高リブ状態において行われる。このうち、BB終了後におけるATゲーム数カウンタの加算は、BB中の獲得ポイントに応じて（獲得ポイントが多いほどATゲーム数カウンタに多くの値が加算される）行われるところ、この獲得ポイントは「高確率」である場合の方が「低確率」である場合よりも多く獲得できるようにしている。その結果、「高確率」である場合の方が「低確率」である場合よりも多くの値がATゲーム数カウンタに加算されることになる。

40

【0198】

高確率状態移行抽籤テーブルは、内部当籤役毎に高確率状態へ移行するか否かについての抽籤値の情報を規定している。図中「当籤」は高確率状態へ移行することを意味し、「非当籤」は高確率状態への移行が行われないことを意味する。高確率状態へ移行することが決定されると、サブRAM83に格納されるAT抽籤高確率状態カウンタに「51」が加算される。このAT抽籤高確率状態カウンタは1ゲーム毎に1減算される（後述の図7

50

9 参照)。したがって、高確率状態へ移行すると決定された場合には、高確率状態が 5 1 ゲーム継続することになる。

【0199】

[BB 中ポイント獲得抽籤テーブル]

図 4 4 を参照して、BB 中ポイント獲得抽籤テーブルについて説明する。この BB 中ポイント獲得抽籤テーブルは、BB 1 ~ BB 3 中の 1 3 ゲーム ~ 2 2 ゲームの間に参照される。BB 中ポイント獲得抽籤テーブルは状態（高確率又は低確率）毎に獲得ポイントについての抽籤値の情報を規定している。なお、前述のロック抽籤テーブル（図 1 9）による抽籤の結果、ロックすると決定されていた場合には、状態（高確率又は低確率）にかかわらず獲得ポイントが「60」となる。

10

【0200】

[BB 終了時 AT 抽籤テーブル]

図 4 5 を参照して、BB 終了時 AT 抽籤テーブルについて説明する。BB 終了時 AT 抽籤テーブルは、BB 終了時に参照され、BB 1 ~ BB 3 中の 1 3 ゲーム ~ 2 2 ゲームの間に獲得したポイントに応じて AT ゲーム数カウンタに加算する値を抽籤するために用いられる。BB 終了時 AT 抽籤テーブルは、獲得ポイント毎に AT ゲーム数カウンタに加算する値についての抽籤値の情報を規定している。なお、BB 1 ~ BB 3 中の 1 3 ゲーム ~ 2 2 ゲームの間に 1 度でもロックされた場合には、獲得ポイントが「60」以上となること口、この場合には、AT ゲーム数を最も多く獲得することが期待できる。

20

【0201】

[BB 4 内部当籤時次回 AT 抽籤テーブル]

図 4 6 を参照して、BB 4 内部当籤時次回 AT 抽籤テーブルについて説明する。BB 1 ~ BB 3 である場合には、AT ゲーム数カウンタの値を加算し、加算された AT ゲーム数カウンタの値分、その後、単ベルの種別を報知するところ、BB 4 である場合には、次の BB まで AT ゲーム数カウンタの値に関係なく単ベルの種別を報知することがある（無限 AT）。BB 4 内部当籤時次回 AT 抽籤テーブルは、このような無限 AT を行うか否かを決定するために用いられ、「当籤」が決定された場合には無限 AT を行い、「非当籤」が決定された場合には無限 AT を行わない。

【0202】

[高リブ中用 AT 上乗せ抽籤テーブル]

図 4 7 を参照して、高リブ中用 AT 上乗せ抽籤テーブルについて説明する。高リブ中用 AT 上乗せ抽籤テーブルは、高リブ状態においてスイカ 1 又はスイカ 2 である場合に参照され、AT ゲーム数カウンタに上乗せする値についての抽籤値の情報を規定している。

30

【0203】

[パチスロにおいて実行されるプログラムフロー]

サブ ROM 8 2 に設けられるデータテーブルの構成についての説明は以上である。次に、図 4 8 ~ 図 6 5 を参照して、主制御回路 7 1 のメイン CPU 3 1 により実行されるプログラムの内容について説明する。

【0204】

[主制御回路のメイン CPU の制御によるメインフローチャート]

40

まず、図 4 8 を参照して、メイン CPU 3 1 の制御によるメインフローチャートについて説明する。パチスロ 1 に電源が投入されると、初めに、メイン CPU 3 1 は、初期化処理を行う（ステップ S 1）。次に、メイン CPU 3 1 は、メイン RAM 3 3 における指定格納領域のクリアを行う（ステップ S 2）。この処理では、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域等、1 回の遊技毎に消去が必要となる格納領域に格納されたデータがクリアされる。

【0205】

次に、メイン CPU 3 1 は、メインロック制御フラグ 1 がオンであるか否かを判別する（ステップ S 3）。ここで、メインロック制御フラグ 1 は、BB 1 ~ BB 3 中の 1 3 ゲーム ~ 2 2 ゲームにおけるロック判定（図 1 9 参照）でロックすると判定された場合におい

50

てオンにセットされる（後述の図52のステップS100）。メインCPU31は、メインロック制御フラグ1がオンである場合には、メインロック制御タイマに2560をセットし（ステップS4）、ステップS5の処理に移る。他方、メインCPU31は、メインロック制御フラグ1がオンでない場合には、ステップS5の処理に移る。

【0206】

ステップS5では、メインCPU31は、メインロック制御フラグ1がオンであるか否か（すなわち、メインロック制御タイマが0であるか否か）を判別する。このとき、メインロック制御フラグ1がオンである場合には、メインCPU31は、タイマの消化を待ち、メインロック制御フラグ1がオフになると、ステップS6の処理に移る。なお、メインロック制御タイマは後述する割込み処理（後述の図65）により消化されるが、メインロック制御タイマに2560がセットされた場合には約2.86秒タイマの消化待ちが行われることとなる。

10

【0207】

次に、メインCPU31は、後で図50を参照して説明するメダル受付・スタートチェック処理を行う（ステップS6）。この処理では、メダルセンサ42Sやスタートスイッチ6Sの入力のチェック等が行われる。

【0208】

次に、メインCPU31は、乱数値1及び乱数値2を抽出し、乱数値1をメインRAM33に設けられた内部抽籤用乱数値格納領域に格納し、乱数値2をロック抽籤用乱数値格納領域に格納する（ステップS7）。なお、乱数値1及び乱数値2は、規則的にならないように、それぞれ独立して抽出される。次に、メインCPU31は、後で図51及び図52を参照して説明する内部抽籤処理を行う（ステップS8）。この処理では、乱数値1に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われ、乱数値2に基づいた抽籤によりロック判定が行われる。次に、メインCPU31は、後で図53を参照して説明するリール停止初期設定処理を行う（ステップS9）。この処理では、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転を停止する制御に係る領域等の初期化を行う。

20

【0209】

次に、メインCPU31は、スタートコマンドを副制御回路72に対して送信する（ステップS10）。スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータを含んで構成される。なお、スタートコマンドには、BB1～BB3中のゲーム数を計数するBBゲーム数カウンタの情報も含まれる。

30

【0210】

次に、メインCPU31は、メインロック制御フラグ2がオンであるか否かを判別する（ステップS11）。メインロック制御フラグ2は、遊技状態が一般遊技状態、一般遊技状態中のSB遊技状態、又はRT2遊技状態である場合に、内部当籤役として赤7リプレイ又はドンリプレイが決定されると、オンにセットされる（後述の図52のステップS93）。すなわち、「目押しチャレンジ」が行われるゲームにおいてオンにセットされる。

【0211】

メインロック制御フラグ2がオンでない場合には、メインCPU31は、図49のステップS21の処理に移る一方で、メインロック制御フラグ2がオンである場合には、メインCPU31は、（残待ち時間タイマ）-（895）が0以上であるか否かを判別する（ステップS12）。なお、待ち時間タイマはいわゆるウェイト時間を計時するタイマである。この判別がYESのときは、メインCPU31は、待ち時間を消化し（ステップS13）、ステップS14の処理に移る。他方、ステップS12の判別がNOのときは、メインCPU31は、ステップS14の処理に移る。ステップS14では、メインロック制御タイマに895（約1秒）をセットする。

40

【0212】

続いて、図49のステップS21では、メインCPU31は、変則回転フラグがオンであるか否かを判別する。ここで、変則回転フラグは、「目押しチャレンジ」の際に行われる変則回転を行うか否かを判別するための情報であり、オンである場合に変則回転を行う

50

。この変則回転フラグがオンである場合には、メインCPU 31は、左リール回転開始フラグ、中リール回転開始フラグ、右リール回転開始フラグをオンにセットし、左リール回転開始タイマに752（約0.82秒）をセットし、中リール回転開始タイマに376（約0.42秒）をセットし、右リール回転開始タイマに1（約0.001秒）をセットする（ステップS22）。他方、変則回転フラグがオンでない場合には、メインCPU 31は、ステップS31の処理に移る。

【0213】

ここで、リール回転開始フラグは、対応するリールを回転することが許可されるか否かを判別するための情報であり、オンである場合には対応するリールの回転が許可されず、オフである場合に対応するリールの回転が許可される。なお、リール回転開始フラグがオンである場合には、リール回転開始タイマが0になることによりオフに更新される。その結果、変則開始フラグがオンである場合には、右のリール3Rから回転が開始し、その後、中のリール3Cが回転を開始し、最後に左のリール3Lが回転を開始する。

10

【0214】

リール回転開始フラグをオンにするとともに、リール回転開始タイマに所定の値をセットすると、メインCPU 31は、変則回転フラグをオフにセットする（ステップS23）。次に、メインCPU 31は、右リール回転開始タイマが0であるか否かを判別し（ステップS24）、右リール回転開始タイマの消化待ちを行う。右リール回転開始タイマの消化待ちを行うと、メインCPU 31は、右のリール3Rの回転開始を要求する（ステップS25）。なお、リールについての回転開始が要求されると、後述する割込み処理のリール制御処理（後述の図65のステップS311）において、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの駆動が制御され、リールの回転が開始される。

20

【0215】

続いて、メインCPU 31は、中リール回転開始タイマの消化待ちを行い（ステップS26）、中リール回転開始タイマの消化待ち後、中のリール3Cの回転開始を要求する（ステップS27）。次に、メインCPU 31は、左リール回転開始タイマの消化待ちを行い（ステップS28）、左リール回転開始タイマの消化待ち後、左のリール3Lの回転開始を要求する（ステップS29）。

【0216】

続いて、メインCPU 31は、メインロック制御フラグ2がオンであるか否かを判別し（ステップS30）、オンである場合には、メインロック制御タイマの消化待ちを行う。他方、メインロック制御フラグ2がオンでない場合には、メインCPU 31は、ステップS32の処理に移る。なお、ステップS32において、メインロック制御タイマの消化待ちを行っている間は、ストップボタンの操作を受け付けない。すなわち、変則回転が行われた場合には、スタートレバー6の操作から約1秒の間は、ストップボタンが操作されても対応するリールは停止しない。

30

【0217】

変則回転フラグがオンでない場合（ステップS21でNO）には、メインCPU 31は、全リール3L, 3C, 3Rの回転開始を要求する（ステップS31）。次に、メインCPU 31は、リールの回転の定速待ちを行い（ステップS32）、待ち時間タイマに3669（約4.1秒）をセットする。なお、リールの回転が定速になるまでは、ストップボタンの操作は受け付けない。すなわち、リールが定速になる前にストップボタンが操作されても対応するリールは停止しない。

40

【0218】

次に、メインCPU 31は、後で図57を参照して説明するリール停止制御処理を行う（ステップS34）。この処理では、ストップスイッチ7Sの入力のチェックが行われ、ストップボタンが押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当リールの回転が停止される。

【0219】

次に、メインCPU 31は、後で図55を参照して説明する表示役検索処理を行う（ス

50

テップ S 3 5)。この処理では、メイン C P U 3 1 は、表示役の予想、表示役の決定、及びメダルの払出枚数の決定を行う。次に、メイン C P U 3 1 は、表示コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する（ステップ S 3 6）。表示コマンドは、遊技状態、表示役等の情報を含んで構成される。ここで、第 3 停止操作に伴うリール停止コマンドと表示コマンドとについて説明する。第 3 停止操作に伴うリール停止コマンドは、第 3 停止操作のストップボタンが押下（操作）されたときに送信され、表示コマンドは、第 3 停止操作のストップボタンの押下状態が解除されたときに送信される。すなわち、遊技者が第 3 停止操作としてストップボタンを押下したときに第 3 停止操作に伴うリール停止コマンドが送信され、遊技者がこの押下を止めたとき（例えば、ストップボタンから指を離したとき）に表示コマンドが送信される。

10

【 0 2 2 0 】

次に、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 3 5 の処理において決定されるメダルの払出枚数に基づいてメダルを払出す（ステップ S 3 7）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 3 5 の処理において決定されるメダルの払出枚数を格納した払出枚数カウンタに基づいてボーナス終了枚数カウンタを更新する（ステップ S 3 8）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ボーナス遊技状態フラグ（B B 1 ~ B B 4）オンであるか否かを判別する（ステップ S 3 9）。この判別が Y E S のときは、メイン C P U 3 1 は、後で図 6 1 を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う（ステップ S 4 0）。この処理では、メイン C P U 3 1 は、ボーナスゲームを終了する条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を終了する。続いて、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 4 1 の処理を行う。他方、ステップ S 3 9 の判別が N O のときは、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 4 1 の処理を行う。

20

【 0 2 2 1 】

ステップ S 4 1 では、メイン C P U 3 1 は、後で図 6 2 を参照して説明する R T 制御処理を行い、次に、ステップ S 4 2 の処理を行う。ステップ S 4 2 では、メイン C P U 3 1 は、後で図 6 3 を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、次に、ステップ S 2 の処理を行う。なお、この処理では、メイン C P U 3 1 は、ボーナスゲームを開始する条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を開始し、再遊技の条件を満たした場合には、後述の自動投入カウンタに「3」を格納する。

【 0 2 2 2 】

[メダル受付・スタートチェック処理]

30

次に、図 5 0 を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。初めに、メイン C P U 3 1 は、自動投入枚数カウンタは 0 であるか否かを判別する（ステップ S 5 1）。自動投入枚数カウンタは 0 であると判別したときには、メダル通過許可を行う（ステップ S 5 2）。この処理では、セクタ 4 2 のソレノイドの駆動が行われ、セクタ 4 2 内のメダルの通過が促される。

【 0 2 2 3 】

メイン C P U 3 1 は、自動投入枚数カウンタは 0 ではないと判別したときには、自動投入枚数カウンタを投入枚数カウンタに複写する（ステップ S 5 3）。次に、メイン C P U 3 1 は、自動投入枚数カウンタをクリアする（ステップ S 5 4）。ステップ S 5 3 及びステップ S 5 4 は再遊技を行うための処理である。

40

【 0 2 2 4 】

メイン C P U 3 1 は、ステップ S 5 2 又はステップ S 5 4 の後で、投入枚数カウンタの最大値として 3 をセットする（ステップ S 5 5）。次に、メイン C P U 3 1 は、メダルの通過は検出されたか否かを判別する（ステップ S 5 6）。メイン C P U 3 1 は、メダルの通過は検出されたと判別したときには、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する（ステップ S 5 7）。メイン C P U 3 1 は、投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、投入枚数カウンタを 1 加算する（ステップ S 5 8）。次に、メイン C P U 3 1 は、有効ラインカウンタに 5 を格納する（ステップ S 5 9）。続いて、メイン C P U 3 1 は、メダル投入コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する（ステップ S 6 0）。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成され

50

ている。

【0225】

メインCPU31は、ステップS57において投入枚数カウンタは最大値であると判別したときには、クレジットカウンタを1加算する(ステップS61)。メインCPU31は、ステップS61の後、ステップS60の後、又は、ステップS56においてメダルの通過が検出されていないと判別したときには、ベットスイッチ11Sのチェックを行う(ステップS62)。続いて、メインCPU31は、ベットボタン11に対応する数値を投入枚数カウンタに加算する(ステップS63)。

【0226】

次に、メインCPU31は、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する(ステップS64)。投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、ステップS56に移る一方で、投入枚数カウンタは最大値に達したと判別したときには、スタートスイッチ6Sはオンであるか否かを判別する(ステップS65)。

【0227】

メインCPU31は、スタートスイッチ6Sはオンではないと判別したときには、ステップS56に移る一方で、スタートスイッチ6Sはオンであると判別したときには、メダル通過禁止を行う(ステップS66)。この処理では、セクタ42のソレノイドの駆動が行われず、メダルの排出が促される。この処理が終了すると、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【0228】

[内部抽籤処理]

次に、図51及び図52を参照して、内部抽籤処理について説明する。初めに、メインCPU31は、内部抽籤テーブル決定テーブル(図15)を参照し、内部抽籤テーブル(図16～図18)及び抽籤回数を決定する(ステップS71)。この処理では、遊技状態フラグ格納領域(図33の(2)、(3))が参照され、ボーナスの作動の有無等に応じて、内部抽籤テーブル及び抽籤回数が決定される。なお、抽籤回数は、内部抽籤テーブルにより規定された各当籤番号について、抽籤値の減算及び桁かりが生じたか否かの判定を行う回数を示す。

【0229】

次に、メインCPU31は、内部抽籤用乱数値格納領域に格納されている乱数値1を取得し、内部当籤役判定用乱数値としてセットする(ステップS72)。次に、メインCPU31は、当籤番号の初期値として1をセットする(ステップS73)。

【0230】

次に、メインCPU31は、内部抽籤テーブルを参照し、当籤番号に対応する抽籤値を取得する(ステップS74)。次に、メインCPU31は、判定用乱数値から抽籤値を減算する(ステップS75)。次に、メインCPU31は、桁かりが行われたか否かを判別する(ステップS76)。メインCPU31は、桁かりが行われていないと判別したときには、抽籤回数を1減算し、当籤番号を1加算する(ステップS77)。

【0231】

次に、メインCPU31は、抽籤回数は0であるか否かを判別する(ステップS78)。メインCPU31は、抽籤回数は0ではないと判別したときには、ステップS74に移る一方で、抽籤回数は0であると判別したときには、小役・リプレイ用データポイントとして0をセットし、ボーナス用データポイントとして0をセットする(ステップS79)。

【0232】

メインCPU31は、ステップS76において桁かりが行われたと判別したときには、現在の当籤番号に応じて、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントを取得する(ステップS80)。メインCPU31は、ステップS80又はステップS79の後で、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル(図20の(1))を参照し、小役・リプレイ用データポイントに基づいて内部当籤役(当たり要求フラグ)を取得する(

10

20

30

40

50

ステップ S 8 1)。

【 0 2 3 3 】

次に、メイン C P U 3 1 は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域 (図 3 2 の (1) ~ (3)) に格納する (ステップ S 8 2)。次に、メイン C P U 3 1 は、持越役格納領域 (図 3 2 の (4)) に格納されているデータは 0 であるか否かを判別する (ステップ S 8 3)。メイン C P U 3 1 は、持越役格納領域に格納されているデータは 0 であると判別したときは、ボーナス用内部当籤役決定テーブル (図 2 0 の (2)) を参照し、ボーナス用データポイントに基づいて内部当籤役 (当たり要求フラグ) を取得する (ステップ S 8 4)。次に、メイン C P U 3 1 は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する (ステップ S 8 5)。

10

【 0 2 3 4 】

次に、メイン C P U 3 1 は、持越役格納領域は 0 であるか否かを判別する (ステップ S 8 6)。メイン C P U 3 1 は、持越役格納領域に格納されているデータは 0 でないと判別したときは、R T 5 作動中フラグをオンにする (ステップ S 8 6)。

【 0 2 3 5 】

メイン C P U 3 1 は、ステップ S 8 7 の後、ステップ S 8 6 において持越役格納領域に格納されているデータは 0 であると判別したとき、又は、ステップ S 8 3 において持越役格納領域に格納されているデータは 0 ではないと判別したときには、持越役格納領域と内部当籤役格納領域との論理和をとり、その結果を内部当籤役格納領域に格納する (ステップ S 8 8)。つまり、ボーナスの作動に係る内部当籤役の持ち越しが行われる。

20

【 0 2 3 6 】

次に、メイン C P U 3 1 は、内部当籤役格納領域 2 のビット 2 又は 3 がオンであるか否か (すなわち、内部当籤役として赤 7 リプレイ、ドンリプレイが決定されているか) を判別する (ステップ S 9 1)。メイン C P U 3 1 は、内部当籤役格納領域 2 のビット 2 又は 3 がオンである場合には、遊技状態フラグ格納領域 2 のビット 1 がオンであるか、又は遊技状態フラグ格納領域 1 のビット 5 のみがオンであるか、又は遊技状態フラグ格納領域の全てのビットがオフであるか否かを判別する (ステップ S 9 2)。すなわち、遊技状態が R T 2 遊技状態であるか否か、又は一般遊技状態の S B 遊技状態であるか否か、又は一般遊技状態であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、メインロック制御フラグ 2 をオンにし、変則回転フラグをオンにし (ステップ S 9 3)、内部抽籤処理を終了する。

30

【 0 2 3 7 】

メイン C P U 3 1 は、ステップ S 9 2 の判別が N O のとき、又はステップ S 9 1 の判別が N O のときには、B B ゲーム数カウンタが 1 3 ~ 2 1 の間であるか否かを判別する (ステップ S 9 4)。B B ゲーム数カウンタが 1 3 ~ 2 1 の間でない場合には、メイン C P U 3 1 は、内部抽籤処理を終了する一方で、B B ゲーム数カウンタが 1 3 ~ 2 1 の間である場合には、ロック抽籤テーブル (図 1 9) をセットし、抽籤回数 1 をセットする (ステップ S 9 5)。

【 0 2 3 8 】

次に、メイン C P U 3 1 は、ロック抽籤用乱数値格納領域に格納されている乱数値 2 を取得し、ロック抽籤用乱数値としてセットする (ステップ S 9 6)。続いて、メイン C P U 3 1 は、ロック抽籤テーブルを参照し、ロック番号に基づいて抽籤値を取得し (ステップ S 9 7)、ロック抽籤用乱数値から抽籤値を減算する (ステップ S 9 8)。

40

【 0 2 3 9 】

次に、メイン C P U 3 1 は、桁かりが行われたか否かを判別する (ステップ S 9 9)。メイン C P U 3 1 は、桁かりが行われない場合には、内部抽籤処理を終了する一方で、桁かりが行われた場合には、ロック情報を取得し、メインロック制御フラグ 1 をオンにセットし (ステップ S 1 0 0)、内部抽籤処理を終了する。

【 0 2 4 0 】

[リール停止制御処理]

50

図 5 3 を参照して、メイン C P U 3 1 がリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する制御に係る処理の初期化を行う処理の手順を示したリール停止初期設定処理について説明する。

【 0 2 4 1 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、リール停止初期設定テーブル (図 2 2) に基づいて、停止テーブルを選択する (ステップ S 1 1 1) 。例えば、メイン C P U 3 1 は、小役・リプレイ用データポインタが「 2 」であり、ボーナス用データポインタが「 0 」であるときに、第 1 停止操作として左のストップボタン 7 L が操作された場合には、停止テーブル A 1 0 0 を選択する。

【 0 2 4 2 】

次に、メイン C P U 3 1 は、各図柄格納領域に回転中の識別子 (0 F F H) を格納する (ステップ S 1 1 2) 。続いて、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタに「 3 」を格納する (ステップ S 1 1 3) 。ストップボタン未作動カウンタは、未だ押されていないストップボタン 7 L , 7 C , 7 R の数をメイン C P U 3 1 が計数するために設けられたカウンタである。続いて、メイン C P U 3 1 は、後で図 5 4 を参照して説明する表示役予想格納処理を行い (ステップ S 1 1 4) 、リール停止初期設定処理を終了する。

【 0 2 4 3 】

[表示役予想格納処理]

図 5 4 を参照して、メイン C P U 3 1 が各図柄位置データに応じて表示役を予想し、予想した表示役に基づいて決定した優先引込順位データを取得する処理の手順を示した表示役予想格納処理について説明する。

【 0 2 4 4 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数として、その値を格納する (ステップ S 1 2 1) 。続いて、メイン C P U 3 1 は、回転中のリールのうち最も左のリールを検索対象リールとして決定し、検索対象リールに応じて表示役予想格納領域を指定する (ステップ S 1 2 2) 。

【 0 2 4 5 】

次に、メイン C P U 3 1 は、図柄位置データとして「 0 」をセットし、図柄チェック回数として「 2 1 」をセットする (ステップ S 1 2 3) 。続いて、メイン C P U 3 1 は、図柄配置テーブル (図 1 1) を参照し、図柄位置データに基づいて図柄格納領域に図柄コードを格納する (ステップ S 1 2 4) 。

【 0 2 4 6 】

次に、メイン C P U 3 1 は、後で図 5 5 を参照して説明する表示役検索処理を行う (ステップ S 1 2 5) 。次に、メイン C P U 3 1 は、後で図 5 6 を参照して説明する優先引込順位データ取得処理を行う (ステップ S 1 2 6) 。続いて、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 1 2 6 で取得した優先引込順位データを表示役予想格納領域に格納する (ステップ S 1 2 7) 。続いて、メイン C P U 3 1 は、表示役予想格納領域のアドレス及び図柄位置データをそれぞれ「 1 」加算し、図柄チェック回数を「 1 」減算する (ステップ S 1 2 8) 。続いて、メイン C P U 3 1 は、図柄チェック回数が「 0 」であるか否かを判別する (ステップ S 1 2 9) 。このとき、図柄チェック回数が「 0 」である場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 1 3 0 の処理を行う。他方、図柄チェック回数が「 0 」でない場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 1 2 4 の処理を行う。

【 0 2 4 7 】

ステップ S 1 3 0 では、メイン C P U 3 1 は、検索回数を「 1 」減算する。続いて、メイン C P U 3 1 は、検索回数が「 0 」であるか否かを判別する (ステップ S 1 3 1) 。このとき、検索回数が「 0 」である場合には、メイン C P U 3 1 は、表示役予想格納処理を終了する。他方、検索回数が「 0 」でない場合には、メイン C P U 3 1 は、全図柄格納領域に回転中の識別子を格納する (ステップ S 1 3 2) 。続いて、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタの値が「 3 」であるか否かを判別する (ステップ S 1 3 3) 。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「 3 」である場合には、メイン C P U

10

20

30

40

50

3 1 は、続いて、ステップ S 1 2 2 の処理を行う。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「3」でない場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 3 4 の処理を行う。

【0248】

ステップ S 1 3 4 では、メイン CPU 3 1 は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする。続いて、メイン CPU 3 1 は、図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて、各図柄格納領域に図柄コードを格納する（ステップ S 1 3 5）。続いて、メイン CPU 3 1 は、ステップ S 1 2 2 の処理を行う。

【0249】

このように、表示役予想格納処理では、メイン CPU 3 1 は、基本的に、回転中のリール 3 L, 3 C, 3 R が停止したときに表示される図柄により構成される図柄の組合せが、表示役に係る図柄の組合せとなるか否か、又は何れの表示役に係る図柄の組合せとなるかを予想する。

【0250】

[表示役検索処理]

図 5 5 を参照して、メイン CPU 3 1 が、入賞判定ラインに沿って表示される図柄の組合せに基づいて表示役等を決定し、これらを各領域の所定の領域に格納する処理の手順を示した表示役検索処理について説明する。

【0251】

初めに、メイン CPU 3 1 は、表示役格納領域をクリアし、図柄格納領域のラインデータアドレス 1 を取得する（ステップ S 1 4 1）。ここで、図柄格納領域のラインデータアドレス 1 を取得した場合には、メイン CPU 3 1 は、センターラインに対応する 3 つの図柄格納領域を参照することができる（図 3 4 参照）。

【0252】

ステップ S 1 4 2 では、メイン CPU 3 1 は、図柄組合せテーブルのアドレス 1 をセットする。図柄組合せテーブルのアドレス 1 がセットされた場合には、メイン CPU 3 1 は、図柄の組合せを構成する図柄の種別に対応する図柄コードを表す図柄組合せテーブルに示すチェリーに対応する図柄の組合せ、及び払出枚数を参照することができる（図 1 2 参照）。

【0253】

ステップ S 1 4 3 では、メイン CPU 3 1 は、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せと図柄格納領域に格納されている 3 つの図柄コードとを比較する。続いて、メイン CPU 3 1 は、回転中の識別子を除いて一致しているか否かを判別する（ステップ S 1 4 4）。このとき、一致している場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 4 5 の処理を行う。他方、一致していない場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 5 0 の処理を行う。

【0254】

ステップ S 1 4 5 では、メイン CPU 3 1 は、入賞作動フラグと格納領域識別データを取得する。続いて、メイン CPU 3 1 は、格納領域識別データに基づいて表示役格納領域のアドレスをセットする（ステップ S 1 4 6）。次に、メイン CPU 3 1 は、入賞作動フラグと、指定された表示役格納領域との論理和を当該表示役格納領域に格納する（ステップ S 1 4 7）。

【0255】

続いて、メイン CPU 3 1 は、検索回数が「0」であるか否かを判別する（ステップ S 1 4 8）。このとき、検索回数が「0」である場合には、メイン CPU 3 1 は、払出枚数を取得し、その値を払出枚数カウンタに加算し（ステップ S 1 4 9）、続いて、ステップ S 1 5 0 の処理を行う。他方、検索回数が「0」でない場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 5 0 の処理を行う。

【0256】

ステップS 1 5 0では、メインCPU 3 1は、図柄組合せテーブルのアドレスを1加算（更新）する。続いて、メインCPU 3 1は、更新したアドレスがエンドコードであるかを判別する（ステップS 1 5 1）。このとき、更新したアドレスがエンドコードである場合には、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 1 4 3の処理を行う。他方、更新したアドレスがエンドコードでない場合には、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 1 5 2の処理を行う。

【0 2 5 7】

ステップS 1 5 2では、メインCPU 3 1は、ラインデータアドレスが「5」であるかを判別する。このとき、ラインデータアドレスが「5」である場合には、メインCPU 3 1は、表示役検索処理を終了する。他方、ラインデータアドレスが「5」でない場合には、メインCPU 3 1は、図柄格納領域のラインデータアドレスを1加算（更新）し（ステップS 1 5 3）、続いて、ステップS 1 4 2の処理を行う。

【0 2 5 8】

このように、メインCPU 3 1は、一の入賞判定ラインに対応する3つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較した後に、他の入賞判定ラインに対応する3つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較する。すなわち、メインCPU 3 1は、入賞判定ライン毎に、予め定められた図柄の組合せが表示窓2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rに表示されているかを判別し、表示役の決定又は表示役の予想を行うものである。

【0 2 5 9】

[優先引込順位データ取得処理]

図5 6を参照して、優先引込順位データ取得処理について説明する。

【0 2 6 0】

初めに、メインCPU 3 1は、検索対象リールが左のリール3 Lであるかを判別する（ステップS 1 6 1）。このとき、検索対象リールが左のリール3 Lである場合には、メインCPU 3 1は、表示役格納領域1のビット0（チェリー）をクリアし（ステップS 1 6 2）、ステップS 1 6 3の処理を行う。他方、検索対象リールが左のリール3 Lでない場合には、メインCPU 3 1は、ステップS 1 6 3の処理を行う。

【0 2 6 1】

次に、メインCPU 3 1は、内部当籤役格納領域と表示役格納領域との排他的論理和をとり、その結果と表示役格納領域の論理積を取る（ステップS 1 6 3）。次に、メインCPU 3 1は、ステップS 1 6 3の結果が0であるかを判別する（ステップS 1 6 4）。このとき、0である場合には、メインCPU 3 1は、続いてステップS 1 6 7の処理を行う。他方、0でない場合には、メインCPU 3 1は、未作動ストップボタンカウンタが「1」であるかを判定する（ステップS 1 6 5）。このとき、メインCPU 3 1は、未作動ストップボタンカウンタが「1」である場合には、メインCPU 3 1は、優先引込順位データとして0（停止禁止）をセットし（ステップS 1 7 7）、優先引込順位データ取得処理を終了する。

【0 2 6 2】

他方、未作動ストップボタンカウンタが「1」でない場合には、メインCPU 3 1は、チェリーに対応するビットがオンであるかを判別する（ステップS 1 6 6）。この判別がYESのときは、メインCPU 3 1は、続いて、優先引込順位データとして0（停止禁止）をセットし（ステップS 1 7 7）、優先引込順位データ取得処理を終了する。他方、NOのときは、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 1 6 7の処理を行う。

【0 2 6 3】

メインCPU 3 1は、ステップS 1 6 4の判別がNOのとき、又は、ステップS 1 6 6の判別がNOのときは、優先順位テーブル先頭アドレスをセットし、チェック回数として「3」をセットし、優先順位の初期値として「1」をセットする（ステップS 1 6 7）。続いて、メインCPU 3 1は、優先引込順位データの初期値として「0」をセットする（

10

20

30

40

50

ステップ S 1 6 8)。

【 0 2 6 4 】

次に、メイン CPU 3 1 は、優先順位テーブルを参照し、現在の優先順位に基づいた引込データを取得する (ステップ S 1 6 9)。続いて、メイン CPU 3 1 は、内部当籤役格納領域に格納されているデータ、表示役格納領域に格納されているデータ、及び引込データの論理積をとる (ステップ S 1 7 0)。続いて、メイン CPU 3 1 は、上記論理積の結果が「 0 」であるか否かを判別する (ステップ S 1 7 1)。このとき、上記論理積の結果が「 0 」である場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 7 3 の処理を行う。他方、上記論理積の結果が「 0 」でない場合には、メイン CPU 3 1 は、キャリアフラグをオンにし (ステップ S 1 7 2)、続いて、ステップ S 1 7 3 の処理を行う。

10

【 0 2 6 5 】

ステップ S 1 7 3 では、メイン CPU 3 1 は、キャリアフラグを含めて優先引込順位データのビットパターンを左にローテートする。例えば、優先引込順位データにセットされている値が「 0 0 0 0 0 0 0 0 」であり、キャリアフラグがオンである場合には、この処理では、メイン CPU 3 1 は、優先引込順位データの値を「 0 0 0 0 0 0 0 1 」とする。続いて、メイン CPU 3 1 は、チェック回数を「 1 」減算し、優先順位を「 1 」加算する (ステップ S 1 7 4)。続いて、メイン CPU 3 1 は、チェック回数が「 0 」であるか否かを判別する (ステップ S 1 7 5)。このとき、チェック回数が「 0 」である場合には、メイン CPU 3 1 は、優先引込順位データを「 1 」加算し (ステップ S 1 7 6)、優先引込順位データ取得処理を終了する。他方、チェック回数が「 0 」でない場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 6 9 の処理を行う。

20

【 0 2 6 6 】

[リール停止制御処理]

図 5 7 を参照して、メイン CPU 3 1 が内部当籤役や遊技者による停止操作のタイミング等に基づいてリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止させる処理の手順を示したリール停止制御処理について説明する。

【 0 2 6 7 】

初めに、メイン CPU 3 1 は、有効なストップボタン 7 L , 7 C , 7 R が押されたか否かを判別する (ステップ S 1 8 1)。このとき、有効なストップボタン 7 L , 7 C , 7 R が押された場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 8 2 の処理を行う。他方、有効なストップボタン 7 L , 7 C , 7 R が押されていない場合には、メイン CPU 3 1 は、再び、ステップ S 1 8 1 の処理を行う。

30

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 8 2 では、メイン CPU 3 1 は、操作されたストップボタンに基づいて作動ストップボタンを決定する。続いて、メイン CPU 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタの値を「 1 」減算する (ステップ S 1 8 3)。続いて、メイン CPU 3 1 は、後で図 5 8 を参照して説明する滑り駒数決定処理を行う (ステップ S 1 8 4)。

【 0 2 6 9 】

次に、メイン CPU 3 1 は、リール停止コマンドを副制御回路 7 2 に送信する (ステップ S 1 8 5)。続いて、メイン CPU 3 1 は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする (ステップ S 1 8 6)。続いて、メイン CPU 3 1 は、図柄配置テーブルを参照して図柄位置データに基づいて図柄コードを取得し、図柄格納領域に図柄コードを格納する (ステップ S 1 8 7)。

40

【 0 2 7 0 】

次に、メイン CPU 3 1 は、後で、図 5 9 を参照して説明する制御変更処理を行う (ステップ S 1 8 8)。続いて、メイン CPU 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタの値が「 0 」であるか否かを判別する (ステップ S 1 8 9)。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「 0 」である場合には、メイン CPU 3 1 は、リール停止制御処理を終了する。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「 0 」でない場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、表示役予想格納処理 (図 5 4) を行い (ステップ S 1 9 0)、ステップ

50

S 1 8 1 の処理を行う。

【 0 2 7 1 】

このように、パチスロ 1 では、次のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する処理が行われる前に、未だ回転しているリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したときに決定される可能性のある表示役の予想が行われ、各図柄位置について予想された表示役の情報が対応する表示役予想格納領域に格納される。

【 0 2 7 2 】

図 5 8 を参照して、メイン C P U 3 1 が停止データ用滑り駒数を決定する処理の手順を示した滑り駒数決定処理について説明する。

【 0 2 7 3 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、作動ストップボタンに基づいてラインマスクデータをセットする (ステップ S 2 0 1)。例えば、作動ストップボタンが左のストップボタン 7 L である場合には、「 1 0 0 0 0 0 0 0 」がセットされ、作動ストップボタンが中のストップボタン 7 C である場合には、「 0 0 0 1 0 0 0 0 」がセットされ、作動ストップボタンが右のストップボタン 7 R である場合には、「 0 0 0 0 0 0 1 0 」がセットされる。

【 0 2 7 4 】

次に、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタが「 2 」であるか否かを判別する (ステップ S 2 0 2)。このとき、ストップボタン未作動カウンタが「 2 」である場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、作動ストップボタンが左のストップボタン 7 L であるか否かを判別する (ステップ S 2 0 3)。このとき、作動ストップボタンが左のストップボタンである場合には (すなわち、第 1 停止操作が左のストップボタン 7 L (順押し))、メイン C P U 3 1 は、左 1 s t 時第 1 停止テーブルを参照し、図柄位置に応じて停止データ用滑り駒数を取得し (ステップ S 2 0 4)、滑り駒数決定処理を終了する。

【 0 2 7 5 】

他方、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタが「 2 」でない場合、又は作動ストップボタンが左のストップボタン 7 L でない場合には、左 1 s t 時以外停止テーブルを参照し、図柄位置に応じて停止データ用滑り駒数を取得する (ステップ S 2 0 5)。続いて、メイン C P U 3 1 は、後で図 6 0 を参照して説明する優先引込制御処理を行い、滑り駒数決定処理を終了する。

【 0 2 7 6 】

図 5 9 を参照して、制御変更処理について説明する。

【 0 2 7 7 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、作動ストップボタンが左のストップボタン 7 L であるか否かを判別する (ステップ S 2 1 1)。この判別が N O のときは、メイン C P U 3 1 は、制御変更処理を終了する一方で、この判別が Y E S のときは、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタが 2 であるか否かを判別する (ステップ S 2 1 2)。この判別が N O のときは、メイン C P U 3 1 は、制御変更処理を終了する一方で、この判別が Y E S のときは、メイン C P U 3 1 は、制御変更テーブルを参照し、停止予定位置に応じて停止テーブルを選択し (ステップ S 2 1 3)、制御変更処理を終了する。

【 0 2 7 8 】

[優先引込制御処理]

図 6 0 を参照して、メイン C P U 3 1 が滑り駒数を決定する処理の手順を示した優先引込制御処理について説明する。

【 0 2 7 9 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、作動ストップボタンに応じて表示役予想格納領域のアドレスを選択し、図柄カウンタに基づいて加算する (ステップ S 2 2 1)。次に、メイン C P U 3 1 は、チェック回数として 5 をセットする (ステップ S 2 2 2)。

【 0 2 8 0 】

次に、メイン C P U 3 1 は、チェック回数の範囲内で最も大きい優先引込順位データを検索し、最優先フラグデータとしてセットする (ステップ S 2 2 3)。続いて、メイン C

10

20

30

40

50

P U 3 1 は、優先順序テーブルの先頭アドレスをセットし、優先順序の初期値として 5 をセットする（ステップ S 2 2 4）。次に、メイン C P U 3 1 は、停止データ用滑り駒数に基づいて優先順序テーブルのアドレスを加算する（ステップ S 2 2 5）。

【 0 2 8 1 】

次に、メイン C P U 3 1 は、現在の優先順序に応じた滑り駒数を取得する（ステップ S 2 2 6）。そして、メイン C P U 3 1 は、取得した滑り駒数を表示役予想格納領域のアドレスに加算し、優先引込み順位データを取得する（ステップ S 2 2 7）。

【 0 2 8 2 】

続いて、メイン C P U 3 1 は、取得した優先引込み順位データが最優先フラグデータ以上であるか否かを判別する（ステップ S 2 2 8）。このとき、最優先フラグデータ以上である場合には、滑り駒数を退避する（ステップ S 2 2 9）。 10

【 0 2 8 3 】

次に、メイン C P U 3 1 は、チェック回数を「 1 」減算し、優先順序を「 1 」減算する（ステップ S 2 3 0）。続いて、メイン C P U 3 1 は、チェック回数が「 0 」であるか否かを判別する（ステップ S 2 3 1）。このとき、チェック回数が「 0 」である場合には、メイン C P U 3 1 は、更新された滑り駒数を復帰し（ステップ S 2 3 2）、優先引込み制御処理を終了する。他方、チェック回数が「 0 」でない場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 2 2 6 の処理を行う。

【 0 2 8 4 】

このように、優先引込み制御処理では、メイン C P U 3 1 は、複数の種類の滑り駒数の中から、より優先順位の高い引込みを行うべき内部当籤役に係る図柄の組合せが表示される滑り駒数を決定する。 20

【 0 2 8 5 】

[ボーナス終了チェック処理]

次に、図 6 1 を参照して、ボーナス終了チェック処理について説明する。初めに、メイン C P U 3 1 は、ボーナス終了枚数カウンタは 0 であるか否かを判別する（ステップ S 2 4 1）。メイン C P U 3 1 は、ボーナス終了枚数カウンタは 0 であると判別したときには、B B 終了時処理を行う（ステップ S 2 4 2）。この処理では、B B 遊技状態フラグ及び R B 遊技状態フラグがオフされ、ボーナスの終了契機を管理するための各種カウンタがクリアされる。次に、メイン C P U 3 1 は、B B ゲーム数カウンタをクリアし、R T 1 遊技状態フラグをオンにセットする（ステップ S 2 4 3）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ボーナス終了コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信し（ステップ S 2 4 4）、ステップ S 2 4 8 の処理を行う。 30

【 0 2 8 6 】

メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 4 1 においてボーナス終了枚数カウンタは 0 ではないと判別したときには、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタを更新する（ステップ S 2 4 5）。この処理では、遊技可能回数カウンタが 1 減算され、また、入賞があった場合に入賞可能回数カウンタが 1 減算される。次に、メイン C P U 3 1 は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは 0 であるか否かを判別する（ステップ S 2 4 6）。 40

【 0 2 8 7 】

メイン C P U 3 1 は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは 0 ではないと判別したときには、ステップ S 2 4 8 の処理を行う一方で、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは 0 であると判別したときには、R B 終了時処理を行う（ステップ S 2 4 7）。この処理では、R B 遊技状態フラグがオフされ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタがクリアされる。

【 0 2 8 8 】

ステップ S 2 4 8 では、メイン C P U 3 1 は、B B 1 ~ B B 3 遊技状態であるか否かを判別する。このとき、B B 1 ~ B B 3 遊技状態でない場合には、メイン C P U 3 1 はボーナス終了チェック処理を終了する一方で、B B 1 ~ B B 3 遊技状態である場合には、メイ 50

ンCPU31は、BBゲーム数カウンタを1加算し(ステップS249)、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【0289】

図62を参照して、RT制御処理について説明する。

【0290】

初めに、メインCPU31は、RT3遊技状態フラグ又はRT4遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS251)。この判別がNOのときは、メインCPU31は、RT制御処理を終了する一方で、この判別がYESのときは、メインCPU31は、RT遊技数カウンタを1減算する(ステップS252)。

【0291】

次に、メインCPU31は、RT遊技数カウンタが0であるか否かを判別する(ステップS253)。このとき、RT遊技数カウンタが0である場合には、メインCPU31は、遊技状態格納領域をクリア、すなわち、遊技状態を一般遊技状態にし(ステップS254)、RT制御処理を終了する。他方、RT遊技数カウンタが0でない場合には、メインCPU31は、RT制御処理を終了する。

【0292】

[ボーナス作動チェック処理]

次に、図63及び図64を参照して、ボーナス作動チェック処理について説明する。初めに、メインCPU31は、表示役がいずれかのBBであるか否かを判別する(ステップS261)。メインCPU31は、表示役はBBであると判別したときには、ボーナス作動時テーブル(図14)を参照し、BB作動時処理を行う(ステップS262)。この処理では、BB遊技状態フラグがオンにされ、ボーナス終了枚数カウンタに所定値がセットされる。

【0293】

次に、メインCPU31は、RT遊技状態フラグをクリアし(ステップS263)、その後、持越役格納領域をクリアする(ステップS264)。次に、メインCPU31は、開始したBBがBB1~BB3のいずれかであるかを判別する(ステップS265)。このとき、開始したBBがBB1~BB3のいずれかである場合には、メインCPU31は、BBゲーム数カウンタに0をセットし(ステップS266)、続いて、ステップS267の処理を行う。

【0294】

ステップS267では、メインCPU31は、ボーナス開始コマンドを副制御回路72に対して送信する。この処理が終了すると、図64のステップS281の処理を行う。

【0295】

メインCPU31は、ステップS261において表示役がBBでないと判別したときには、表示役は赤7リプレイ又はドンリプレイであるか否かを判別する(ステップS268)。この判別がYESのときは、メインCPU31は、ステップS269の処理を行う一方で、この判別がNOのときは、メインCPU31は、図64のステップS289の処理を行う。

【0296】

ステップS269では、メインCPU31は、投入枚数カウンタの値を自動投入枚数カウンタに複写する。次に、メインCPU31は、遊技状態が一般遊技状態、又はRT2遊技状態であるか否かを判別する(ステップS270)。この判別がYESのときは、メインCPU31は、RT3遊技状態フラグをオンにセットし、RTゲーム数カウンタに20をセットし(ステップS271)、図64のステップS281の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、図64のステップS281の処理を行う。

【0297】

メインCPU31は、表示役が赤7リプレイ又はドンリプレイではないと判別したときには、表示役がSBであるか否かを判別する(ステップS272)。この判別がYESのときは、メインCPU31は、ステップS273の処理を行い、NOのときは、メインC

10

20

30

40

50

P U 3 1 は、図 6 4 のステップ S 2 8 9 の処理を行う。

【 0 2 9 8 】

ステップ S 2 7 3 では、メイン C P U 3 1 は、S B 作動時処理を行う。この処理では、S B 遊技状態フラグがオンにされ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタに 1 をセットする。次に、メイン C P U 3 1 は、遊技状態が一般遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態のいずれであるか否かを判別する（ステップ S 2 7 4）。この判別が Y E S のときは、メイン C P U 3 1 は、R T 4 遊技状態フラグをセットし、R T ゲーム数カウンタに 1 2 0 0 をセットし（ステップ S 2 7 5）、図 6 4 のステップ S 2 8 1 の処理を行う。他方、ステップ S 2 7 4 の判別が N O のときには、メイン C P U 3 1 は、図 6 4 のステップ S 2 8 1 の処理を行う。

10

【 0 2 9 9 】

図 6 4 のステップ S 2 8 1 では、メイン C P U 3 1 は、シングルこぼし目が表示されたか否かを判別する。このとき、シングルこぼし目が表示されていない場合には、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 8 4 の処理を行う。他方、シングルこぼし目が表示された場合には、メイン C P U 3 1 は、遊技状態が一般遊技状態又は R T 1 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 2 8 2）。この判別が N O のときは、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 8 9 の処理を行う一方で、Y E S のときは、R T 2 遊技状態フラグをセットし（ステップ S 2 8 3）、続いて、ステップ S 2 8 9 の処理を行う。

【 0 3 0 0 】

ステップ S 2 8 4 では、メイン C P U 3 1 は、ベルこぼし目が表示されたか否かを判別する。このとき、ベルこぼし目が表示されていない場合には、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 8 7 の処理を行う。他方、ベルこぼし目が表示された場合には、メイン C P U 3 1 は、遊技状態が一般遊技状態、R T 1 遊技状態又は R T 2 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 2 8 5）。この判別が N O のときは、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 8 9 の処理を行う一方で、Y E S のときは、R T 4 遊技状態フラグをセットするとともに、R T ゲーム数カウンタに 1 2 0 0 をセットし（ステップ S 2 8 6）、ステップ S 2 8 9 の処理を行う。

20

【 0 3 0 1 】

ステップ S 2 8 7 では、メイン C P U 3 1 は、表示役はリプレイ 1 又はリプレイ 2 であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、メイン C P U 3 1 は、投入枚数カウンタの値を自動投入枚数カウンタに複写し（ステップ S 2 8 8）、ステップ S 2 8 9 の処理を行う。他方、N O のときは、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 8 9 の処理を行う。

30

【 0 3 0 2 】

ステップ S 2 8 9 では、B B 遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する。この判別が N O のときは、メイン C P U 3 1 は、ボーナス作動チェック処理を終了する一方で、Y E S のときは、メイン C P U 3 1 は、R B 遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 2 9 0）。このとき、R B 遊技状態フラグがオンである場合には、メイン C P U 3 1 は、ボーナス作動チェック処理を終了する。他方、R B 遊技状態フラグがオンでない場合には、メイン C P U 3 1 は、R B 作動時処理（R B 遊技状態フラグをオンにセットするとともに、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタに所定値をセット）を行い（ステップ S 2 9 1）、その後、ボーナス作動チェック処理を終了する。

40

【 0 3 0 3 】

[メイン C P U の制御による割込処理 (1 . 1 1 7 3 m S e c)]

次に、図 6 5 を参照して、メイン C P U 3 1 の制御による割込処理 (1 . 1 1 7 3 m S e c) について説明する。初めに、メイン C P U 3 1 は、レジスタの退避を行う（ステップ S 3 0 1）。次に、メイン C P U 3 1 は、入力ポートチェック処理を行う（ステップ S 3 0 2）。この処理では、ストップスイッチ 7 S 等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

【 0 3 0 4 】

次に、メイン C P U 3 1 は、各種スイッチがオンであるか否かを判別する（ステップ S

50

303)。この判別がNOのときは、メインCPU31は、ステップS307の処理を行う一方で、YESのときは、ベットスイッチ11Sがオンであるか否かを判別する(ステップS304)。メインCPU31は、ベットスイッチ11Sがオンである場合には、副制御回路72にBETコマンドを送信し(ステップS305)、ステップS307の処理を行う。他方、ベットスイッチ11Sがオンでない場合には、メインCPU31は、オンであるスイッチに対応するコマンドを副制御回路72に送信し(ステップS306)、ステップS307の処理を行う。

【0305】

ステップS307では、メインCPU31は、待ち時間タイマ、メインロック制御タイマ、リール回転開始タイマ等の各種タイマが0であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS310の処理を行う一方で、NOのときは、各種タイマを1減算する(ステップS308)。次にメインCPU31は、各種タイマが0であるか否かを判別する(ステップS309)。この判別がNOのときは、メインCPU31は、ステップS311の処理を行う。他方、この判別がYESのときは、メインCPU31は、対応するタイマに関連するフラグをオフにし(ステップS310)、ステップS311の処理を行う。この処理では、例えば、メインロック制御タイマが0である場合には、メインロック制御フラグ1, 2をオフにし、リール回転開始タイマが0である場合には、対応するリール回転開始フラグをオフにする。

【0306】

ステップS311では、メインCPU31は、リール制御処理を行う。この処理では、全リール3L, 3C, 3Rの回転開始が要求されたときに、各リール3L, 3C, 3Rの回転を開始し、その後一定速度での回転を行うよう、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの駆動が制御される。また、滑り駒数が決定されたときは、該当リールの回転が滑り駒数分継続するのを待ってその回転の減速及び停止を行うよう、ステッピングモータの駆動が制御される。

【0307】

次に、メインCPU31は、ランプ・7セグ駆動処理を行う(ステップS312)。次に、メインCPU31は、レジスタの復帰を行う(ステップS313)。この処理が終了すると、割込処理を終了する。

【0308】

[副制御回路のサブCPUによって実行されるプログラムフロー]

主制御回路71のメインCPU31により実行されるプログラムの内容についての説明は以上である。次に、図66～図88を参照して、副制御回路72のサブCPU81により実行されるプログラムの内容について説明する。

【0309】

[電源投入時処理]

図66を参照して、電源投入時の副制御回路72の動作について説明する。

【0310】

初めに、サブCPU81は、初期化処理を行い(ステップS401)、ステップS402に移る。この処理では、サブCPU81は、サブRAM83等のエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、タイマ割込同期のタスクグループであるランプ制御タスク、サウンド制御タスク、及びVSYNC(Vertical Synchronization)割込同期のタスクグループであるマザータスクを含んで構成される。

【0311】

ステップS402では、ランプ制御タスクを起動し、ステップS403に移る。ランプ制御タスクについては、後に図70を参照して説明するが、サブCPU81に対して2ms毎に送信されるタイマ割込イベントメッセージをサブCPU81が受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージをサブCPU81が受け取ったことに応じて、サブCPU81は、リール3L, 3C, 3Rのリールバックランプの点灯状態を制御する処理を

行う。

【0312】

ステップS403では、サウンド制御タスクを起動し、ステップS404に移る。サウンド制御タスクについては、後に図71を参照して説明するが、サブCPU81は、スピーカ9L, 9Rからの出音状態を制御する処理を行う。

【0313】

ステップS404では、マザータスクを起動し、処理を打ち切る。マザータスクについては、後に図67を参照して説明するが、VSYNC(垂直同期信号)割込同期のタスクグループであり、液晶表示装置5で1フレームの映像が表示されたときに液晶表示装置5から送られる垂直同期信号(VSYNC割込信号)を用いる。

10

【0314】

[マザータスク]

図67を参照して、マザータスクについて説明する。

【0315】

初めに、サブCPU81は、描画タスクの起動を行い(ステップS411)、ステップS412に移る。描画タスクについては、後に図68を参照して説明するが、サブCPU81は、フレームの切り換え等を行う。

【0316】

ステップS412では、主基板通信タスクの起動を行い、ステップS413に移る。主基板通信タスクについては、後に図73を参照して説明するが、主制御回路71に設けられたメインCPU31からサブCPU81に対して送信される各種のコマンドをサブCPU81が受け取るのを待ち、これら各種のコマンドをサブCPU81が受け取ったことに応じて、サブCPU81は、受け取ったコマンドに応じた処理を行う。

20

【0317】

ステップS413では、アニメ制御タスクを起動し、ステップS414に移る。アニメ制御タスクについて、後に図69を参照して説明するが、サブCPU81は、液晶表示装置131の表示状態を制御する処理を行う。ステップS414では、同一グループの次のタスクを実行する。すなわち、VSYNC割込同期のタスクグループである描画タスクとアニメ制御タスクとを実行する。

【0318】

30

[描画タスク]

図68を参照して、描画タスクについて説明する。

【0319】

初めにサブCPU81は、描画関連データの初期化処理を行い(ステップS421)、ステップS422に移る。この処理では、メッセージキューの初期化、イベントメッセージの登録、シーン再生の初期化処理等が行われる。ステップS422では、描画タスクと同一グループであるVSYNC割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわちアニメ制御タスクを実行し、ステップS423に移る。このステップS422では、アニメ制御タスクのうち、ステップS433~ステップS438の処理が行われる。

【0320】

40

ステップS423では、VSYNCイベント待ちを行い、ステップS424に移る。この処理では、VSYNCメッセージが取得されるまで、サブCPU81は、他のタスクを実行する。ステップS424では、VSYNCカウンタが2以上であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS425に移り、NOのときは、ステップS422に移る。ステップS425では、VSYNCカウンタを0にセットし、ステップS422に移る。なお、本実施例ではVSYNCイベントは、1000/60ms毎に行われる。すなわち、1秒間に30フレーム切り替えが行われる。なお、1秒間に切り換えるフレーム数については適宜変更可能である。例えば、イベント時間を変更して1秒間あたりのフレーム数を15フレームや60フレームにすることができる。

【0321】

50

[アニメ制御タスク]

図 6 9 を参照して、アニメ制御タスクについて説明する。

【 0 3 2 2 】

初めに、サブCPU 8 1 は、アニメ関連データの初期化処理を行い（ステップ S 4 3 1）、ステップ S 4 3 2 に移る。ステップ S 4 3 2 では、アニメ制御タスクと同一グループである V S Y N C 割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわち描画タスクを実行し、ステップ S 4 3 3 に移る。このステップ S 4 3 2 では、描画タスクのうち、ステップ S 4 2 3 ~ ステップ S 4 2 5 の処理が行われる。

【 0 3 2 3 】

ステップ S 4 3 3 では、メッセージキューから遊技情報を取り出し、ステップ S 4 3 4 に移る。ステップ S 4 3 4 では、描画データ格納領域に遊技情報を複製し、ステップ S 4 3 5 に移る。ステップ S 4 3 5 では、遊技情報から自 W O R K を作成し、ステップ S 4 3 6 に移る。ステップ S 4 3 6 では、アニメーションデータの決定処理を行い、ステップ S 4 3 7 に移る。ステップ S 4 3 7 では、映像サウンドデータの決定処理を行い、ステップ S 4 3 8 に移る。ステップ S 4 3 8 では、アニメーション処理を行い、ステップ S 4 3 2 に移る。

【 0 3 2 4 】

[ランプ制御タスク]

図 7 0 を参照して、ランプ制御タスクについて説明する。

【 0 3 2 5 】

初めに、サブCPU 8 1 は、ランプ関連データの初期化処理を行い（ステップ S 4 4 1）、ステップ S 4 4 2 に移る。ステップ S 4 4 2 では、2 m s イベント待ちを行い、ステップ S 4 4 3 に移る。この処理では、サブCPU 8 1 が 2 m s 毎にタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、サブCPU 8 1 は、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。タイマ割込同期とは異なるタスクグループとして、例えば、コマンド受信割込同期のタスクグループである主基板通信タスクが挙げられる。また、図示は省略するが、電源割込同期のタスクグループや、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループが挙げられる。

【 0 3 2 6 】

ステップ S 4 4 3 では、後で図 7 2 を参照して説明するタイマ更新処理を行い、ステップ S 4 4 4 に移る。ステップ S 4 4 4 では、ランプ制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクを実行し、ステップ S 4 4 5 に移る。実施例では、タイマ割込同期のタスクグループの優先順位は、基本的に、ランプ制御タスク、サウンド制御タスクの順としている。したがって、ステップ S 4 4 4 では、ランプ制御タスクの次の優先順位にあるサウンド制御タスクを実行する。なお、ステップ S 4 4 4 では、後述の図 7 1 を参照して説明するサウンド制御タスクのうち、ステップ S 4 5 3 ~ ステップ S 4 5 5 の処理が行われる。

【 0 3 2 7 】

ステップ S 4 4 5 では、ランプデータをランプ格納領域から取り出し、ステップ S 4 4 6 に移る。ステップ S 4 4 6 では、ランプデータの解析処理を行い、ステップ S 4 4 7 に移る。ステップ S 4 4 7 では、ランプ点灯制御処理を行い、ステップ S 4 4 2 に移る。

【 0 3 2 8 】

[サウンド制御タスク]

図 7 1 を参照して、サウンド制御タスクについて説明する。

【 0 3 2 9 】

初めにサブCPU 8 1 は、スピーカ 9 L , 9 R からの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を行い（ステップ S 4 5 1）、ステップ S 4 5 2 に移る。ステップ S 4 5 2 では、サウンド制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわちランプ制御タスクを実行し、ステップ S 4 5 3 に移る。このステップ S 4 5 2 では、ランプ制御タスクのうち、ステップ S 4 4 5 ~ ステッ

10

20

30

40

50

ブ S 4 4 7 の処理が行われる。

【 0 3 3 0 】

ステップ S 4 5 3 では、サウンドデータをサウンド格納領域から取り出し、ステップ S 4 5 4 に移る。ステップ S 4 5 4 では、サウンドデータの解析処理を行い、ステップ S 4 5 5 に移る。ステップ S 4 5 5 では、音出力制御処理を行い、ステップ S 4 5 2 へ移る。

【 0 3 3 1 】

[タイマ更新処理]

図 7 2 を参照して、タイマ更新処理について説明する。

【 0 3 3 2 】

初めにサブ C P U 8 1 は、連打復活演出フラグがオンであるか否かを判別する (ステップ S 4 6 1)。ここで、連打復活演出フラグは、対決演出 (演出グループ「 8 」) において、復活有りの演出内容が決定された場合にオンにセットされる (後述の図 8 5 のステップ S 6 6 3、後述の図 7 7 のステップ S 5 3 6 参照)。このとき、連打復活演出フラグがオンである場合には、サブ C P U 8 1 は、連打タイマを 1 減算する (ステップ S 4 6 2)。なお、連打タイマとは、連打復活演出が行われる際に、M A X ベットボタン 1 1 を連打可能な時間を計時するタイマであり、連打復活演出フラグがオンにセットされた場合に 2 5 0 0 がセットされる (後述の図 8 5 のステップ S 6 6 3 参照)。

【 0 3 3 3 】

次に、サブ C P U 8 1 は、連打タイマが 0 であるか否かを判別する (ステップ S 4 6 3)。このとき、連打タイマが 0 である場合には、サブ C P U 8 1 は、連打復活演出フラグをオフにし (ステップ S 4 6 4)、タイマ更新処理を終了する。なお、連打復活演出フラグは、このように連打タイマが 0 になった場合 (すなわち、5 0 0 0 m s 経過) のほか、スタートコマンド受信時 (後述の図 7 6 のステップ S 5 1 2)、及び M A X ベットボタン 1 1 が規定回数押下 (後述の図 6 4 のステップ S 6 1 8) された場合にもオフにセットされる。

【 0 3 3 4 】

サブ C P U 8 1 は、連打復活演出フラグがオンでない場合、又は連打タイマが 0 でない場合には、選択演出フラグがオンであるか否かを判別する。ここで、選択演出フラグは、選択演出 (演出グループ「 9 」) である場合にオンにセットされ (後述の図 7 7 のステップ S 5 3 4 参照)、B E T コマンド受信時 (後述の図 8 4 のステップ S 6 1 3)、又は第 3 停止操作についての停止コマンド受信時 (後述の図 8 5 のステップ S 6 3 9) にオフにセットされる。

【 0 3 3 5 】

次に、サブ C P U 8 1 は、選択演出フラグがオンでない場合には、タイマ更新処理を終了する一方で、選択演出フラグがオンである場合には、タイトル切替タイマを 1 減算する (ステップ S 4 6 5)。なお、タイトル切替タイマは、図 4 1 に示すタイトルを切り換える際に用いられるタイマであり、後述の図 7 7 のステップ S 5 3 3 において 5 0 0 がセットされる。

【 0 3 3 6 】

次に、サブ C P U 8 1 は、タイトル切替タイマが 0 であるか否かを判別する。このとき、タイトル切替タイマが 0 でない場合には、サブ C P U 8 1 は、タイマ更新処理を終了する一方で、タイトル切替タイマが 0 である場合には、現在のタイトルの次のタイトルに変更する (ステップ S 4 6 8)。続いて、サブ C P U 8 1 は、タイトル切替タイマに 5 0 0 をセットし (ステップ S 4 6 9)、タイマ更新処理を終了する。

【 0 3 3 7 】

[主基板通信タスク]

図 7 3 を参照して、サブ C P U 8 1 により行われる主基板通信タスクについて説明する。初めに、サブ C P U 8 1 は、主制御回路 7 1 から送信されたコマンドの受信チェックを行う (ステップ S 4 7 1)。次に、サブ C P U 8 1 は、コマンドを受信した場合、そのコマンドの種別を抽出する (ステップ S 4 7 2)。

10

20

30

40

50

【0338】

次に、サブCPU81は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判別する（ステップS473）。サブCPU81は、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判別したときには、ステップS471に移る一方で、前回とは異なるコマンドを受信したと判別したときには、メッセージキューに格納し（ステップS474）、ステップS471に移る。

【0339】

[演出登録タスク]

次に、図74を参照して、サブCPU81により行われる演出登録タスクについて説明する。初めに、サブCPU81は、メッセージキューからメッセージを取り出す（ステップS481）。次に、サブCPU81は、メッセージは有るか否かを判別する（ステップS482）。サブCPU81は、メッセージは有ると判別したときには、メッセージから遊技情報を複写する（ステップS483）。例えば、パラメータによって特定される、内部当籤役、回転が停止したリールの種別、表示役、作動中フラグ等といった各種データがサブRAM83に設けられた格納領域に複写される。

【0340】

次に、サブCPU81は、後で図75を参照して説明する演出内容決定処理を行う（ステップS484）。この処理では、受信したコマンドの種別に応じて、演出内容の決定や演出データの登録等が行われる。

【0341】

サブCPU81は、ステップS484の後、又は、ステップS482においてメッセージは無かったと判別したときには、アニメーションデータの登録を行う（ステップS485）。次に、サブCPU81は、サウンドデータの登録を行う（ステップS486）。次に、サブCPU81は、LEDデータの登録を行う（ステップS487）。アニメーションデータの登録、サウンドデータの登録及びLEDデータの登録は、演出内容決定処理（後述の図75参照）において登録された演出データに基づいて行われる。この処理が終了すると、ステップS481に移る。

【0342】

[演出内容決定処理]

次に、図75を参照して、サブCPU81により実行される演出内容決定処理のフローチャートについて説明する。初めに、サブCPU81は、初期化コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップS491）。なお、初期化コマンドは、設定が変更された場合に主制御回路71から送信されるコマンドである。サブCPU81は、初期化コマンド受信時であると判別したときには、初期化コマンド受信時処理を行う（ステップS492）。この処理では、各種フラグ等をクリアするが、SBカウンタのみは初期値として30をセットする。サブCPU81は、この処理が終了すると、ステップS505の処理を行う。なお、クリアする情報は任意に設定可能であり、例えば、遊技状態フラグや持越役等の情報をクリアしないこととしても良い。

【0343】

サブCPU81は、初期化コマンド受信時ではないと判別したときには、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（ステップS493）。サブCPU81は、スタートコマンド受信時であると判別したときには、後で図76及び図77を参照して説明するスタートコマンド受信時処理を行う（ステップS494）。サブCPU81は、この処理が終了すると、ステップS505の処理を行う。

【0344】

次に、サブCPU81は、スタートコマンド受信時ではないと判別したときには、BETコマンド受信時であるか否かを判別する（ステップS495）。サブCPU81は、BETコマンド受信時であると判別したときには、後で図84を参照して説明するBETコマンド受信時処理を行う（ステップS496）。サブCPU81は、この処理が終了すると、ステップS505の処理を行う。

【 0 3 4 5 】

次に、サブCPU 81は、BETコマンド受信時ではないと判別したときには、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップS 4 9 7）。サブCPU 81は、リール停止コマンド受信時であると判別したときには、後で図 8 5を参照して説明するリール停止コマンド受信時処理を行う（ステップS 4 9 8）。サブCPU 81は、この処理が終了すると、ステップS 5 0 5の処理を行う。

【 0 3 4 6 】

次に、サブCPU 81は、リール停止コマンド受信時ではないと判別したときには、表示コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップS 4 9 9）。サブCPU 81は、表示コマンド受信時であると判別したときには、後で図 8 6を参照して説明する表示コマンド受信時処理を行う（ステップS 5 0 0）。サブCPU 81は、この処理が終了すると、ステップS 5 0 5の処理を行う。

10

【 0 3 4 7 】

次に、サブCPU 81は、表示コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップS 5 0 1）。サブCPU 81は、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したときには、後で図 8 7を参照して説明するボーナス開始コマンド受信時処理を行う（ステップS 5 0 2）。サブCPU 81は、この処理が終了すると、ステップS 5 0 5の処理を行う。

【 0 3 4 8 】

次に、サブCPU 81は、ボーナス開始コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス終了コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップS 5 0 3）。サブCPU 81は、ボーナス終了コマンド受信時ではないと判別したときには、ステップS 5 0 5の処理を行う一方で、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したときには、後で図 8 8を参照して説明するボーナス終了コマンド受信時処理を行う（ステップS 5 0 4）。サブCPU 81は、この処理が終了すると、ステップS 5 0 5の処理を行う。

20

【 0 3 4 9 】

ステップS 5 0 5では、受信したコマンドに基づいて演出データをセットし、演出内容決定処理を終了する。

【 0 3 5 0 】

[スタートコマンド受信時処理]

次に、図 7 6を参照して、サブCPU 81により実行されるスタートコマンド受信時処理のフローチャートについて説明する。

30

【 0 3 5 1 】

初めに、サブCPU 81は、連打復活演出フラグがオンであるか否かを判別し（ステップS 5 1 1）、オンである場合には連打復活フラグをオフにするとともに（ステップS 5 1 2）、演出抽籤状態をキャンセル状態にセットする（ステップS 5 1 3）。すなわち、BBを持ち越している状態では、演出抽籤状態をキャンセルボーナスとし、BBを持ち越していない状態では、演出抽籤状態をキャンセルフェイクとする。なお、本実施の形態では、連打タイマが0になった場合には演出抽籤状態をキャンセル状態としていないが、この場合にも演出抽籤状態をキャンセル状態としてもよい。すなわち、図 7 4のステップS 4 6 4の処理において、連打復活演出フラグをオフにした際にも演出抽籤状態をキャンセル状態にセットしてもよい。

40

【 0 3 5 2 】

次に、サブCPU 81は、メインの遊技状態フラグに基づいて、サブの遊技状態を決定する（ステップS 5 1 4）。この処理では、主制御回路71により管理される遊技状態と副制御回路72により管理される遊技状態とを一致させる処理を行う。

【 0 3 5 3 】

次に、サブCPU 81は、演出内容が決定されているか否かを判別する（ステップS 5 1 5）。このとき、演出内容が決定されている場合には、図 7 7のステップS 5 3 1に移り、演出内容が決定されていない場合には、BB 4遊技状態であるか否かを判別する（ス

50

テップS 5 1 6)。サブCPU 8 1は、BB 4遊技状態である場合には、BB 4中演出をセットし(ステップS 5 1 7)、続いて、ステップS 5 2 5の処理を行う。

【0354】

次に、サブCPU 8 1は、BB遊技状態でない場合には、BB 1～BB 3遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 5 1 8)。このとき、BB 1～BB 3遊技状態である場合には、サブCPU 8 1は、後で図77を参照して説明するBB 1～3中抽籤処理を行い(ステップS 5 1 9)、続いて、ステップS 5 2 5の処理を行う。

【0355】

次に、サブCPU 8 1は、BB 1～BB 3遊技状態でないと判別したときには、RT 4遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 5 2 0)。このとき、RT 4遊技状態である場合には、サブCPU 8 1は、後で、図79を参照して説明するRT 4中抽籤処理を行い(ステップS 5 2 1)、続いて、ステップS 5 2 5の処理を行う。

【0356】

次に、サブCPU 8 1は、RT 4遊技状態でないと判別したときには、RT 5遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 5 2 2)。このとき、RT 5遊技状態である場合には、サブCPU 8 1は、後で、図80を参照して説明するRT 5中抽籤処理を行い(ステップS 5 2 3)、続いて、ステップS 5 2 5の処理を行う。

【0357】

次に、サブCPU 8 1は、RT 5遊技状態でないと判別したときには、後で図81を参照して説明する一般・RT 1～3遊技状態中用演出抽籤処理を行い(ステップS 5 2 4)、続いて、ステップS 5 2 5の処理を行う。

【0358】

ステップS 5 2 5では、サブCPU 8 1は、演出内容が決定されているか否かを判別する。このとき、演出内容が決定されている場合には、サブCPU 8 1は、図77のステップS 5 3 1の処理を行い、他方、演出内容が決定されていない場合には、サブCPU 8 1は、演出抽籤状態に応じた演出グループ選択テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて演出グループを決定し(ステップS 5 2 6)、図77のステップS 5 3 1の処理を行う。

【0359】

ステップS 5 3 1では、サブCPU 8 1は、決定された演出グループが選択演出であるか否かを判別する。このとき、選択演出が決定されていた場合には、サブCPU 8 1は、グループ別演出内容抽籤テーブルに基づいて演出内容を決定し、開始タイトルを表示する(ステップS 5 3 2)。続いて、サブCPU 8 1は、タイトル切替タイムに500をセットするとともに(ステップS 5 3 3)、選択演出フラグをオンにセットし、BETランプ切り替え処理を行う(ステップS 5 3 4)。このBETランプ切り替え処理では、発光体284から照射される光を制御することで、遊技者が視認できる文字を切り替える処理が行われる。具体的には、発光体284から青色、水色又は緑色の光を照射し、MAX文字231ではなく、CHANCE文字232が視認できるように制御する(図8参照)。その結果、MAXベットボタン11を操作する演出であることが遊技者に操作される。この処理が終了すると、サブCPU 8 1は、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0360】

サブCPU 8 1は、決定された演出グループが選択演出ではないと判別したときには、決定された演出が対決演出且つ連打復活有り(具体的には、花火対決連打復活有り又は喧嘩対決連打復活有り(図39参照))か否かを判別する(ステップS 5 3 5)。この判別がYESのときは、サブCPU 8 1は、連打復活演出予約フラグをオンにセットし(ステップS 5 3 6)、スタートコマンド受信時処理を終了する。他方、この判別がNOのときは、サブCPU 8 1は、その他演出データをセットし(ステップS 5 3 7)、スタートコマンド受信時処理を終了する。なお、連打復活演出予約フラグがオンにセットされている場合には、全てのリールが停止した後に連打復活演出が行われる(後述の図85参照)。

【0361】

[BB 1～3中抽籤処理]

10

20

30

40

50

図 7 8 を参照して、B B 1 ~ 3 中抽籤処理について説明する。上述したように B B 1 ~ B B 3 遊技状態の 1 4 ゲーム ~ 2 2 ゲームでは獲得ポイントが付与されるところ、B B 1 ~ 3 中抽籤処理は、この獲得ポイントの付与に関するフローチャートである。

【 0 3 6 2 】

初めに、サブ C P U 8 1 は、B B ゲーム数カウンタが 1 3 ~ 2 1 のいずれかであるか否かを判別する (ステップ S 5 4 1)。この判別が N O のときは、サブ C P U 8 1 は、B B 中演出をセットし (ステップ S 5 4 6)、B B 1 ~ 3 中抽籤処理を終了する。他方、この判別が Y E S のときは、サブ C P U 8 1 は、ロック情報、A T 抽籤状態を参照し、B B 中ポイント獲得抽籤テーブルに基づいて獲得ポイントを抽籤する (ステップ S 5 4 2)。なお、B B ゲーム数カウンタの情報及びロック情報は、スタートコマンドに含まれる。

10

【 0 3 6 3 】

次に、サブ C P U 8 1 は、当籤した獲得ポイントを格納領域 (B B 中ポイント格納領域 (サブ R A M 8 3)) に加算して格納し (ステップ S 5 4 3)、当籤した獲得ポイント数に応じて演出を抽籤する (ステップ S 5 4 4)。なお、この処理では、獲得ポイントに応じて打ち上げる花火の種類を決定する。続いて、サブ C P U 8 1 は、当籤した演出をセットし (ステップ S 5 4 5)、B B 1 ~ 3 中抽籤処理を終了する。

【 0 3 6 4 】

[R T 4 中抽籤処理]

図 7 9 を参照して、R T 4 中抽籤処理について説明する。R T 4 中抽籤処理では、A T 抽籤状態を更新する処理を行う。

20

【 0 3 6 5 】

初めに、サブ C P U 8 1 は、A T 抽籤高確率状態カウンタが 0 であるか否かを判別する (ステップ S 5 5 1)。サブ C P U 8 1 は、A T 抽籤高確率状態カウンタが 0 である場合には、続いて、ステップ S 5 5 3 の処理を行い、A T 抽籤高確率状態カウンタが 0 でない場合には、A T 抽籤高確率状態カウンタを 1 減算し (ステップ S 5 5 2)、ステップ S 5 5 3 の処理を行う。

【 0 3 6 6 】

次に、サブ C P U 8 1 は、内部当籤役を参照し、高確率ゲーム数抽籤テーブル (図 4 3) に基づいて高確率状態移行抽籤を行う (ステップ S 5 5 3)。続いて、サブ C P U 8 1 は、高確率状態移行抽籤の結果が当籤であるか否かを判別し (ステップ S 5 5 4)、当籤である場合には、A T 抽籤高確率状態カウンタに 5 1 を加算し (ステップ S 5 5 5)、ステップ S 5 5 6 の処理を行う。他方、非当籤である場合には、サブ C P U 8 1 は、続いて、ステップ S 5 5 6 の処理を行う。

30

【 0 3 6 7 】

ステップ S 5 5 6 では、サブ C P U 8 1 は、内部当籤役が S B であるか否かを判別し、S B である場合には、後で図 8 2 を参照して説明する S B 内部当籤時処理を行い (ステップ S 5 5 7)、R T 4 中抽籤処理を終了する。他方、内部当籤役が S B でない場合には、サブ C P U 8 1 は、R T 4 中抽籤処理を終了する。

【 0 3 6 8 】

[R T 5 中抽籤処理]

図 8 0 を参照して、R T 5 中抽籤処理について説明する。本実施の形態では、B B 4 である場合には、無限 A T が行われる可能性があるところ、R T 5 中抽籤処理はこの無限 A T を行うか否かを抽籤する処理である。

40

【 0 3 6 9 】

初めにサブ C P U 8 1 は、このゲームで R T 5 遊技状態へ移行したか否か (すなわち、B B 成立ゲームか否か) を判別する (ステップ S 5 6 1)。このとき、B B 成立ゲームでない場合には、サブ C P U 8 1 は、R T 5 中抽籤処理を終了する一方で、B B 成立ゲームである場合には、サブ C P U 8 1 は、内部当籤した B B が B B 4 であるか否かを判別する (ステップ S 5 6 2)。このとき、内部当籤した B B が B B 4 以外である場合には、サブ C P U 8 1 は、R T 5 中抽籤処理を終了する。

50

【0370】

サブCPU81は、内部当籤したBBがBB4である場合には、設定値・AT抽籤状態を参照し、BB4内部当籤時次回AT抽籤テーブル(図46)に基づいて次回AT(無限AT)を行うか否かを抽籤する(ステップS563)。続いて、サブCPU81は、この抽籤に当籤したか否かを判別し(ステップS564)、当籤した場合には次回AT予約フラグをオンにセットし(ステップS565)、RT5中抽籤処理を終了し、当籤していない場合には、RT5中抽籤処理を終了する。なお、次回AT予約フラグは、BB4開始時に次回ATフラグをオンにセットするための情報である。また、次回ATフラグは無限ATを行うか否かを判別するための情報である。

【0371】

10

[一般・RT1～3中抽籤処理]

図81を参照して、一般・RT1～3中抽籤処理について説明する。

【0372】

初めに、サブCPU81は、AT抽籤高確率状態カウンタが0であるか否かを判別する(ステップS571)。サブCPU81は、AT抽籤高確率状態カウンタが0である場合には、続いて、ステップS573の処理を行い、AT抽籤高確率状態カウンタが0でない場合には、AT抽籤高確率状態カウンタを1減算し(ステップS572)、ステップS573の処理を行う。

【0373】

次に、サブCPU81は、遊技状態が一般遊技状態で、且つ前回のゲームにおける遊技状態がRT4遊技状態であるか否か(すなわち、天井機能により一般遊技状態に移行したか)を判別する(ステップS573)。この判別がYESのときは、サブCPU81は、次回ATフラグをオンにセットし(ステップS574)、続いて、ステップS575に移る。他方、この判別がNOのときは、サブCPU81は、続いて、ステップS575に移る。

20

【0374】

ステップS575では、サブCPU81は、次回ATフラグがオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、サブCPU81は、ステップS582の処理を行い、NOのときは、サブCPU81は、ステップS576の処理を行う。ステップS576では、サブCPU81は、遊技状態がRT1遊技状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、サブCPU81は、ステップS582の処理を行い、NOのときは、サブCPU81は、ステップS577の処理を行う。

30

【0375】

ステップS577では、サブCPU81は、ATゲーム数カウンタが0であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、サブCPU81は、ステップS580の処理を行い、NOのときは、サブCPU81は、ステップS578の処理を行う。ステップS578では、サブCPU81は、遊技状態がRT2遊技状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、サブCPU81は、ATゲーム数カウンタを1減算し(ステップS579)、ステップS580の処理を行い、NOのときは、サブCPU81は、ステップS580の処理を行う。

40

【0376】

ステップS580では、サブCPU81は、内部当籤役(スイカ1又はスイカ2)及び設定値を参照し、高リブ中用AT上乘せ抽籤テーブル(図47)に基づいてATゲーム数の上乘せ抽籤を行う。次に、サブCPU81は、当籤した上乘せG数(上乘せゲーム数)をATゲーム数カウンタに加算する(ステップS581)。

【0377】

次に、サブCPU81は、内部当籤役がSBであるか否かを判別する(ステップS582)。このとき、内部当籤役がSBである場合には、サブCPU81は、後で図82を参照して説明するSB内部当籤時処理を行い(ステップS583)、一般・RT1～3中抽籤処理を終了する。他方、内部当籤役がSBではない場合には、サブCPU81は、内部

50

当籤役に赤 7 リプレイが含まれるか否か（すなわち、小役・リプレイ用データポイント「8」又は「9」）を判別する（ステップ S 5 8 4）。

【0378】

サブ CPU 8 1 は、内部当籤役に赤 7 リプレイが含まれる場合には、後で図 8 3 を参照して説明する特殊リプレイ内部当籤時処理を行い（ステップ S 5 8 5）、一般・RT 1 ~ 3 中抽籤処理を終了する。他方、内部当籤役に赤 7 リプレイが含まれない場合には、内部当籤役に基づいて演出内容を抽籤し（ステップ S 5 8 6）、一般・RT 1 ~ 3 中抽籤処理を終了する。

【0379】

[SB 内部当籤時処理]

10

図 8 2 を参照して、SB 内部当籤時処理について説明する。本実施の形態では、SB が 30 回内部当籤役として決定される毎に、AT 抽籤状態を高確率にする。SB 内部当籤時処理は SB の当籤回数によって AT 抽籤状態を更新するための処理である。

【0380】

初めにサブ CPU 8 1 は、SB カウンタを 1 減算する（ステップ S 5 9 1）。次に、サブ CPU 8 1 は、SB カウンタが 0 であるか否かを判別する（ステップ S 5 9 2）。このとき、SB カウンタが 0 である場合には、AT 抽籤高確率状態カウンタに 5 1 を加算するとともに（ステップ S 5 9 3）、SB カウンタに初期値 30 をセットする（ステップ S 5 9 4）。

【0381】

20

次に、サブ CPU 8 1 は、ステップ S 5 9 4 の後、又はステップ S 5 9 2 の判別が NO のときには、遊技状態が一般遊技状態、RT 1 遊技状態、RT 2 遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（ステップ S 5 9 5）。この判別が YES のときは、サブ CPU 8 1 は、ブリンク演出をセットし（ステップ S 5 9 6）、SB 内部当籤役時処理を終了する。他方、ステップ S 5 9 5 の判別が NO のときは、SB 内部当籤役時処理を終了する。なお、ブリンク演出は、内部当籤役として SB が決定されていることを報知する演出であり、液晶表示装置 5 上で赤色（SB の図柄の組合せを構成する「赤 7」図柄の報知）の点滅を行う。

【0382】

[特殊リプレイ内部当籤時処理]

30

図 8 3 を参照して、特殊リプレイ内部当籤時処理について説明する。

【0383】

初めにサブ CPU 8 1 は、遊技状態が一般遊技状態又は RT 2 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 6 0 1）。この判別が YES のときは、サブ CPU 8 1 は、変則回転時演出をセットし（ステップ S 6 0 2）、特殊リプレイ内部当籤時処理を終了する。他方、この判別が NO のときは、サブ CPU 8 1 は、特殊リプレイ内部当籤時処理を終了する。なお、変則回転時演出は、目押しチャレンジ時に行われる演出であり、右の表示窓 2 1 R の周囲を点滅する演出が行われる。これにより、遊技者は右のリール 3 R に着目することになり、リール 3 L , 3 C , 3 R が変則的に回転を開始したことを把握できる。なお、変則回転時演出は、変則回転を遊技者に認識させるための演出であるため、中の表示窓 2 1 C 及び右の表示窓 2 1 R の両方の周囲を点滅させることとしても良い。

40

【0384】

[BET コマンド受信時処理]

図 8 4 を参照して、BET コマンド受信時処理について説明する。

【0385】

初めにサブ CPU 8 1 は、選択演出フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 6 1 1）。このとき、選択演出フラグがオンである場合には、サブ CPU 8 1 は、選択されたパターン及び現在表示中のタイトルに基づいて、次回遊技の演出を決定又は MAX ベットボタン 1 1 を操作したことによる演出（BET 押下で大当たり！）をセットする（ステップ S 6 1 2）。続いて、サブ CPU 8 1 は、選択演出フラグをオフにセットし（ステッ

50

プ S 6 1 3)、B E T コマンド受信時処理を終了する。

【 0 3 8 6 】

他方、選択演出フラグがオンでない場合には、サブ C P U 8 1 は、連打復活演出フラグがオンであるか否かを判別する (ステップ S 6 1 4)。このとき、連打復活演出フラグがオンである場合には、サブ C P U 8 1 は、連打回数カウンタに 1 加算する (ステップ S 6 1 5)。続いて、サブ C P U 8 1 は、連打回数カウンタの値がセットされた値に達したか否かを判別する (ステップ S 6 1 6)。なお、連打回数の値についてのセットは、第 3 停止操作が行われた際に行われる (後述の図 8 5 のステップ S 6 3 5)。このとき、連打回数カウンタの値がセットされた値に達していない場合には、サブ C P U 8 1 は、B E T コマンド受信時処理を終了する一方で、連打回数カウンタの値がセットされた値に達している場合には、サブ C P U 8 1 は、内部当籤役として B B が決定されているか否かに基づいて演出をセットする (ステップ S 6 1 7)。例えば、内部当籤役として B B が決定されている場合には、対決演出に勝つ演出がセットされ、B B が決定されていない場合には、対決演出に負ける演出がセットされる。続いて、サブ C P U 8 1 は、連打復活演出フラグをオフにセットし (ステップ S 6 1 8)、B E T コマンド受信時処理を終了する。

10

【 0 3 8 7 】

他方、連打復活演出フラグがオンでない場合には、サブ C P U 8 1 は、ボーナス中 B G M 変更可能フラグがオンであるか否かを判別する (ステップ S 6 1 9)。ここで、本実施の形態では、第 3 停止操作としてストップボタンが押下 (操作) されたときに B B に対応する図柄の組合せが表示されていた場合であって、押下されたストップボタンが押下された状態のままである状況 (すなわち、ストップボタンから指を離さず、押下状態が解除されない状況) において、その後開始する B B 中の B G M を変更可能としている。具体的には、押下したストップボタンから指を離さず M A X ベットボタン 1 1 を押下 (操作) することにより、B G M を変更できることとしている。ボーナス中 B G M 変更可能フラグとは、B G M を変更可能な期間を規定するための情報である。

20

【 0 3 8 8 】

なお、第 3 停止操作のストップボタンの押下状態が解除された場合には、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 に表示コマンドが送信され、他方で、解除されない場合には、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 に表示コマンドは送信されない。すなわち、主制御回路 7 1 及び副制御回路 7 2 は、ストップボタンが押下されたことを検知する操作検知手段、及びストップボタンの押下状態が解除されたことを検知する操作解除検知手段を備えている。

30

【 0 3 8 9 】

次に、サブ C P U 8 1 は、ボーナス中 B G M 変更可能フラグがオンである場合には、ボーナス中予定 B G M を順次変更する (ステップ S 6 2 0)。例えば、M A X ベットボタン 1 1 が 1 回押下される毎に、「通常 B G M」→「特殊 B G M」→「通常 B G M」・・・のように変更する。なお、B G M の種類及びその数に関しては適宜変更可能である。続いて、サブ C P U 8 1 は、ボーナス中予定 B G M に基づいて B E T ランプを切り替え (ステップ S 6 2 1)、B E T コマンド受信時処理を終了する。この処理では、例えば、ボーナス中予定 B G M が「通常 B G M」である場合には、発光体 2 8 4 から赤色、桃色又は橙色等の光を照射し、M A X 文字 2 3 1 を視認可能に制御し (図 7 参照)、ボーナス中予定 B G M が「特殊 B G M」である場合には、発光体 2 8 4 から青色、水色又は緑色の光を照射し、M A X 文字 2 3 1 ではなく、C H A N C E 文字 2 3 2 が視認できるように制御する (図 8 参照)。その結果、M A X ベットボタン 1 1 に表示される文字から、遊技者は B B 中の B G M を認識することができる。

40

【 0 3 9 0 】

他方、ボーナス中 B G M 変更可能フラグがオンでない場合には、サブ C P U 8 1 は、その他演出をセットする (ステップ S 6 2 2)。具体的には、M A X ベットボタン 1 1 の押下によりメダルが投入された場合の効果音等の演出をセットする。続いて、サブ C P U 8 1 は、B E T コマンド受信時処理を終了する。

50

【 0 3 9 1 】

[停止コマンド受信時処理]

図 8 5 を参照して、停止コマンド受信時処理について説明する。

【 0 3 9 2 】

初めに、サブCPU 8 1 は、受信したリール停止コマンドが第 3 停止操作に伴うリール停止コマンドであるか否かを判別する（ステップ S 6 3 1）。このとき、第 3 停止操作に伴うリール停止コマンドではない場合には、サブCPU 8 1 は、第 1・第 2 停止コマンド受信時処理を行い（ステップ S 6 3 2）、停止コマンド受信時処理を終了する。

【 0 3 9 3 】

他方、受信したリール停止コマンドが第 3 停止操作に伴うリール停止コマンドである場合には、連打復活演出予約フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 6 3 3）。このとき、連打復活演出予約フラグがオンである場合には、サブCPU 8 1 は、連打復活演出フラグをオンにし、連打タイマに 2 5 0 0 をセットする（ステップ S 6 3 4）。次に、サブCPU 8 1 は、連打回数カウンタ抽籤処理を行う（ステップ S 6 3 5）。この処理では、連打復活演出において MAX ベットボタン 1 1 を連打する回数を決定する。なお、この回数分 MAX ベットボタン 1 1 が連打（操作）された場合に、図 8 4 のステップ S 6 1 6 の判別が YES となる。続いて、サブCPU 8 1 は、当籤した回数を連打回数カウンタにセットし、BET ランプ切替処理を行う（ステップ S 6 3 6）。すなわち、発光体 2 8 4 から照射される光を制御し、CHANCE 文字 2 3 2 を視認可能に制御する（図 8 参照）。この処理を終えると、サブCPU 8 1 は、停止コマンド受信時処理を終了する。

【 0 3 9 4 】

他方、連打復活演出予約フラグがオンでない場合には、サブCPU 8 1 は、停止出目がいずれかの BB であるか否かを判別する（ステップ S 6 3 7）。なお、停止出目は、リール停止コマンドに含まれる情報から副制御回路 7 2 により管理可能に構成されている。このとき、停止出目がいずれかの BB である場合には、サブCPU 8 1 は、ボーナス中 BGM 変更可能フラグをオンにセットし（ステップ S 6 3 8）、停止コマンド受信時処理を終了する。

【 0 3 9 5 】

他方、停止出目がいずれの BB でもない場合には、サブCPU 8 1 は、選択演出フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 6 3 9）。このとき、選択演出フラグがオンでない場合には、停止コマンド受信時処理を終了する一方で、選択演出フラグがオンである場合には、選択演出フラグをオフにするとともに（ステップ S 6 4 0）、次回遊技の演出抽籤状態をキャンセル状態にセットする（ステップ S 6 4 1）。すなわち、BB を持ち越している状態では、演出抽籤状態をキャンセルボーナスとし、BB を持ち越していない状態では、演出抽籤状態をキャンセルフェイクとする。この処理を終えると、サブCPU 8 1 は、停止コマンド受信時処理を終了する。

【 0 3 9 6 】

[表示コマンド受信時処理]

図 8 6 を参照して、表示コマンド受信時処理について説明する。

【 0 3 9 7 】

初めにサブCPU 8 1 は、ボーナス中 BGM 変更可能フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 6 5 1）。このとき、ボーナス中 BGM 変更可能フラグがオンである場合には、サブCPU 8 1 は、現在のボーナス中予定 BGM に基づいてボーナス中 BGM をセットし（ステップ S 6 5 2）、続いて、ボーナス中 BGM 変更可能フラグをオフにセットする（ステップ S 6 5 3）。

【 0 3 9 8 】

サブCPU 8 1 は、ステップ S 6 5 3 の後、又はステップ S 6 5 1 で NO のときには、その他演出をセットし、表示コマンド受信時処理を終了する。

【 0 3 9 9 】

[ボーナス開始コマンド受信時処理]

図 8 7 を参照して、ボーナス開始コマンド受信時処理について説明する。

【 0 4 0 0 】

初めにサブ CPU 8 1 は、次回 A T フラグをオフにセットする（ステップ S 6 6 1）。次に、サブ CPU 8 1 は、次回 A T 予約フラグがオンであるか否かを判別し（ステップ S 6 6 2）、オンである場合には、次回 A T フラグをオンにセットし、次回 A T 予約フラグをオフにセットする（ステップ S 6 6 3）。続いて、サブ CPU 8 1 は、ボーナス開始時演出をセットし（ステップ S 6 6 4）、ボーナス開始コマンド受信時処理を終了する。

【 0 4 0 1 】

[ボーナス終了コマンド受信時処理]

図 8 8 を参照して、ボーナス終了コマンド受信時処理について説明する。

10

【 0 4 0 2 】

初めにサブ CPU 8 1 は、終了ボーナスが B B 1 ~ B B 3 であるか否かを判別する（ステップ S 6 7 1）。このとき、終了ボーナスが B B 1 ~ B B 3 のいずれかである場合には、サブ CPU 8 1 は、B B 中の獲得ポイント及び設定値を参照し、B B 終了時 A T 抽籤テーブル（図 4 5）に基づいて A T ゲーム数を抽籤する（ステップ S 6 7 2）。次に、サブ CPU 8 1 は、当籤した A T ゲーム数を A T ゲーム数カウンタに加算する（ステップ S 6 7 3）。

【 0 4 0 3 】

サブ CPU 8 1 は、ステップ S 6 7 3 の後、又はステップ S 6 7 1 で N O のときには、A T 抽籤高確率状態カウンタに 5 1 をセットする（ステップ S 6 7 4）。すなわち、B B の終了後は、A T 抽籤状態が高確率となる。次に、サブ CPU 8 1 は、B B 中ポイント格納領域をクリアし（ステップ S 6 7 5）、ボーナス終了時演出をセットし（ステップ S 6 7 6）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。

20

【 0 4 0 4 】

[作用効果]

以上、パチスロ 1 の主制御回路 7 1 及び副制御回路 7 2 の構成について説明したが、このような構成とすることで得られる作用効果について、以下説明する。

【 0 4 0 5 】

[R T 移行の多様性]

B B が終了すると、R T 1 遊技状態に移行するところ、この R T 1 遊技状態において、小役の当籤確率を上昇させることとなる S B（図 1 8 の（7）参照）を入賞させない場合（S B 取りこぼし目が表示）に、R T 1 遊技状態とはリプレイの当籤確率が異なる R T 2 遊技状態に移行する。そして、この R T 2 遊技状態において、赤 7 リプレイ又はドンリプレイを入賞させることができた場合には、リプレイの当籤確率が最も高い R T 3 遊技状態に移行する。ここで、赤 7 リプレイ又はドンリプレイが入賞するためには、変則押しで停止操作を行い、且つ、左のリール 3 L において特定の位置で停止操作を行わなければならないところ、このような赤 7 リプレイ又はドンリプレイを入賞させるための停止制御について独立した抽籤が行われることはない。すなわち、停止テーブルは小役・リプレイ用データポイントに応じて決定されるのであり、停止テーブルの抽籤等といった余計な制御負荷をかけることがない。その結果、制御負荷、データ量を抑えつつ、R T の移行について多様性を備えた遊技機を提供することができる。

30

40

【 0 4 0 6 】

なお、R T 1 遊技状態において S B を入賞させた場合には、小役の当籤確率が上昇した S B 遊技状態を 1 ゲーム行った後、R T 1 遊技状態に比べてリプレイの当籤確率が低くなる R T 4 遊技状態に移行する。そのため、リプレイの当籤確率が高い状態で数ゲーム遊技を行うか、1 ゲーム有利な状態で遊技を行うかを遊技者は選択できることとなる。

【 0 4 0 7 】

ここで、赤 7 リプレイの入賞には、左のリール 3 L を図柄位置「1 0」である場合に停止操作を行わなければならない（ピタ押しが要求される）。これに対して、ドンリプレイの入賞には、左のリール 3 L の図柄位置「1 9」～「2」の範囲で停止操作を行えば足り

50

る。また、赤7リプレイは小役・リプレイ用データポインタ「8」「9」である場合に入賞することがあるが、ドンリプレイは小役・リプレイ用データポインタ「9」である場合にのみ入賞することがある。すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「8」である場合には、赤7リプレイは入賞するものの、ドンリプレイは入賞することがない。他方、小役・リプレイ用データポインタ「9」である場合には、赤7リプレイもドンリプレイも入賞することがある。そのため、目押し操作の得意な遊技者であれば、小役・リプレイ用データポインタ「8」である場合も「9」である場合も赤7リプレイを入賞させるように停止操作を行うことができる一方で、目押し操作の得意でない遊技者は、小役・リプレイ用データポインタ「9」であることを望みつつドンリプレイを入賞させるように停止操作を行うことになる。これにより、RTの移行に関して技術介入性を高めることができ、遊技者の技量によって遊技性の異なる遊技機を提供することができる。

10

【0408】

〔目押しチャレンジ時の変則回転〕

ここで、赤7リプレイ又はドンリプレイを入賞させるためには変則押しで停止操作を行わなければならないものの、小役・リプレイ用データポインタ「8」「9」である場合には、リール3L, 3C, 3Rを変則的に回転させることとしている。具体的には、右のリール3Rから回転を開始し、右のリール3Rの回転開始の約0.42秒後に中のリール3Cの回転を開始し、中のリール3Cの回転開始の約0.4秒後に最後に左のリール3Lの回転を開始することとしている(図48、図49)。なお、この場合において、リール3L, 3C, 3Rの全てが回転を開始するまで(約1秒(ロック時間))停止操作を行えないようにしている。その結果、停止操作の順序の報知をリール3L, 3C, 3Rという遊技者が最も注目する部分を用いて行いつつ、また、報知中にもかかわらず遊技者が停止操作をしてしまうことを防止することができる。また、この場合において、リール3L, 3C, 3Rの回転を主制御回路71により制御するため、停止操作の順序の報知にあたり、余計な制御手段を設ける必要がない。さらに、仮に、順押しで停止操作を行ってしまった場合であっても、リプレイ1又はリプレイ2が入賞することになり、遊技者には一定の利益は付与される。そのため、制御負荷を軽減しつつ、遊技者に報知を有効に伝えることができ、遊技者が安心して遊技を行うことのできる遊技機を提供できる。

20

【0409】

なお、パチスロ1では、前回のゲームにおけるリールが定速回転してから、次のゲームにおける停止操作が可能(リールが定速回転)となるまで、約4.1秒の間隔を有する(いわゆる、WAIT)。ここで、遊技者によっては停止操作のロックが長期間に亘って行われることについて煩わしさを感じることもある。そこで、パチスロ1では、遊技者に停止操作の順序を確実に報知しつつも、遊技者に感じさせる煩わしさを軽減することとしている。

30

【0410】

具体的には、図89を参照して、ロック時間(1秒)がWAITの残り時間以内である場合(図48のステップS12でYES)について説明する。ここで、スタートレバー6が操作された時点のWAITの残り時間が1秒以上である場合には、スタートレバー6が操作された時点でリール3L, 3C, 3Rの変則回転を行った場合には、WAITの残り時間内にロック時間が経過してしまうことになる。このような場合には、WAIT時間内に停止操作が行われることになるおそれがあるため、WAIT時間が消化してから変則回転を行うこととしている。すなわち、WAIT時間内では、リール3L, 3C, 3Rのいずれも回転を開始することがなく、WAIT時間消化後に、右のリール3R、中のリール3C、左のリール3Lの順で回転を開始することになる。

40

【0411】

他方、ロック時間がWAITの残り時間を越えている場合について、図90を参照して説明する。この場合には、スタートレバー6が操作された時点からリール3L, 3C, 3Rが定速回転を行っても、WAIT時間内にロック時間が経過してしまうことがない。そこで、このような場合には、スタートレバー6の操作に応じて右のリール3R、中のリ

50

ル 3 C、左のリール 3 L の順で回転を開始することになる。その結果、このような場合には、停止操作がロックされる時間を W A I T 時間で消化することができ、遊技者に感じさせる煩わしさを軽減することができる。

【 0 4 1 2 】

[目押しチャレンジ時の赤 7 リプレイ・ドンリプレイの報知]

ところで、目押しチャレンジ時に小役・リプレイ用データポインタ「 8 」である場合には、ドンリプレイが入賞することはない。そのため、小役・リプレイ用データポインタが「 8 」であるか「 9 」であるかを遊技者が把握できることが望ましい。そこで、パチスロ 1 では、中のリール 3 C の停止制御、すなわち、中のリール 3 C の図柄位置「 0 」で停止操作を行った場合に判別できることとしている。具体的には、中のリール 3 C の図柄位置「 0 」で停止操作を行った場合、小役・リプレイ用データポインタ「 8 」であるときには図柄位置「 4 」の「リプレイ」図柄が中段に停止し、小役・リプレイ用データポインタ「 9 」であるときには図柄位置「 2 」の「リプレイ」図柄が中段に停止する。その結果、中のリール 3 C の図柄位置「 0 」で停止操作を行った場合には、左のリール 3 L において、図柄位置「 1 0 」で停止操作を行わなければならないのか、又は図柄位置「 1 9 」～「 2 」の範囲で停止操作を行ってもよいのかを判別することができる。この場合において、小役・リプレイ用データポインタの判別をリールの停止制御（停止位置）により行うことができるため、報知手段を別に設ける必要がなく、遊技機における基本的な構成のみで小役・リプレイ用データポインタの判別をより実現することができる。

【 0 4 1 3 】

なお、本実施の形態では、小役・リプレイ用データポインタの判別を中のリール 3 C の図柄位置「 0 」で停止操作を行うことを要することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、特定の図柄位置で停止操作を行った場合に小役・リプレイ用データポインタを判別できれば足り、例えば、中のリール 3 C において図柄位置「 1 9 」～「 2 」等のように所定の範囲を特定の図柄位置とすることとしてもよい。

【 0 4 1 4 】

[B B 中のロック]

上述のように、パチスロ 1 では、単ベルである場合にベルこぼし目が表示されるとリプレイの当籤確率が低い R T 4 遊技状態に移行する。そこで、パチスロ 1 では、B B 中の獲得ポイントに応じて、A T ゲーム数を付与し、A T ゲーム数分単ベルの種類を報知することとしている。この点について、パチスロ 1 では、B B 中に内部抽籤用の乱数値 1 とは異なる乱数値 2 によりロックを行うか否かを決定し、ロックを行うと決定した場合には（獲得ポイントが多く付与されるので結果として）A T ゲーム数を多く与えることとしている。そのため、パチスロ 1 では、A T ゲーム数が内部当籤役とは全く別に付与されることになり、A T ゲーム数の付与に関して従来にはない遊技機を提供することができる。

【 0 4 1 5 】

[S B の内部当籤と A T 抽籤状態]

ここで、付与される獲得ポイントはロックだけではなく、A T 抽籤状態に応じて異なる。すなわち、高確率である場合には低確率である場合よりも多くの獲得ポイントが付与される。その結果、高確率である場合には低確率である場合よりも多くの A T ゲーム数が付与されることとなる。また、S B は入賞するとリプレイの当籤確率が低い R T 4 遊技状態に移行する。すなわち、S B は低リプ状態へ移行する契機となる役であるといえる。そこで、パチスロ 1 では、S B が 3 0 回内部当籤役として決定される毎に、A T 抽籤状態を高確率へ移行することとしている。その結果、低リプ状態へ移行することとなる S B の計数値によって A T ゲーム数の付与にかかる状態が変化することとなり、高リプ状態の継続に関して単調とされない遊技機を提供できる。

【 0 4 1 6 】

[キャンセル時の演出抽籤状態]

また、パチスロ 1 では、M A X ベットボタン 1 1 を操作する演出が行われるところ、この演出において遊技者が M A X ベットボタン 1 1 を操作しない場合には、演出抽籤状態が

「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」となる。そして、この「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」では、他の演出抽籤状態とは異なる態様で演出内容が決定されることとなる。そのため、MAXベットボタン11を操作する演出において、遊技者がMAXベットボタン11を操作することでこの演出を実行するか、キャンセルすることでその後の演出の決定を異なるものとするか、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の自由度を尊重しつつも、演出の変化に乏しくない遊技興趣の富んだ遊技機を提供できる。

【0417】

[ボーナス中BGM]

また、パチスロ1では、BB中のBGMを遊技者が選択することができる場所、BGMの変更は遊技者が第3停止操作のストップボタンを押下した状態でMAXベットボタン11を操作することで可能であり、また、ストップボタンの押下状態を解除した場合に不可能になる。そのため、BGMを変更することのできる期間は遊技者自らが決定することができ、遊技時間の無駄な延長を防止することができる。また、BGMはMAXベットボタン11を操作することにより順次切り替わるため、遊技者が望まないBGMに切り換えられてしまった場合であっても、遊技者が望むBGMに再度切り換えることができる。

【0418】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0419】

本実施の形態では、BB1～BB3中の14ゲーム～22ゲームの間ロックするか否かを決定することとしているが、これに限られるものではない。例えば、BB1～BB3の作動時に予めロックをすべきゲーム数をまとめて決定することとしてもよい。この点について図91～94を参照して説明する。

【0420】

図91は、ロックシナリオ抽籤テーブルである。このロックシナリオ抽籤テーブルは、表示役がBB1～BB3のいずれかである場合に参照される。ロックシナリオ抽籤テーブルは、シナリオデータ番号についての抽籤値の情報を規定している。例えば、シナリオ番号として「1」が決定された場合には14ゲーム目にロックが行われ、シナリオ番号として「2」が決定された場合には14ゲーム目及び22ゲーム目にロックが行われ、シナリオ番号として「3」が決定された場合には14ゲーム目～22ゲーム目にロックが行われる。なお、シナリオ抽籤テーブルに基づく抽籤は、ロック用乱数値である乱数値2により行われる。そして、決定されたゲーム数である場合に、メインロック制御フラグをオンにセットすることで、ロックをすることとしてもよい。このようにした場合であっても、ATゲーム数が内部当籤役とは全く別に付与されることになり、ATゲーム数の付与に関して従来にはない遊技機を提供することができる。

【0421】

具体的な処理について、図92～図94を参照して説明する。図92を参照して、図92は、内部抽籤処理(図51)のステップS88の後に行われる処理の変形例を示すフローチャートである。図92中、図52と同じ内容の処理については同じステップ番号を付している。図52では、ステップS91又はステップS92の判別がNOのときには、BBゲーム数カウンタが13～21の間であるか否かを判別することとしていたが、図92においては、ロック実行ゲームであるか否かを判別することとしている(ステップS93A)。そして、ロック実行ゲームである場合には、メインロック制御フラグ1をオンにセットし(ステップS100A)、ロック実行ゲームでない場合には、内部抽籤処理を終了することとしている。

【0422】

次に、図93を参照して、図93は、ボーナス作動チェック処理(図63)の変形例を示すフローチャートである。図93中、図63と同じ内容の処理については同じステップ番号を付している。図63では、開始ゲームがBB1～BB3である場合には、次にBBゲーム数カウンタに0をセットすることとしていたが(ステップS266)、図93にお

10

20

30

40

50

いては、開始ゲームがＢＢ１～ＢＢ３である場合には、ＢＢ作動時ロック抽籤処理を行った後（ステップＳ２６５Ａ）、ＢＢゲーム数カウンタに０をセットする（ステップＳ２６６）。

【０４２３】

このＢＢ作動時ロック抽籤処理について、図９４を参照して説明する。初めにメインＣＰＵ３１は、ロック抽籤用乱数値格納領域に格納されている乱数値２を取得し、ロック抽籤用乱数値としてセットする（ステップＳ７０１）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ロックシナリオ抽籤テーブル（図９１）に基づいて抽籤を行い（ステップＳ７０２）、この抽籤が当籤であるか否かを判別する（ステップＳ７０３）。この抽籤に当籤していない場合には、ＢＢ作動時ロック抽籤処理を終了する一方で、抽籤に当籤している場合には、当籤したシナリオデータ番号に基づいてロック実行ゲームをセットし（ステップＳ７０４）、ＢＢ作動時ロック抽籤処理を終了する。このようにすることにより、ＢＢ１～ＢＢ３の作動時に予めロックをすべきゲーム数をまとめて決定することができる。

10

【０４２４】

なお、図９１において、設定値やＢＢの種類に応じてシナリオデータ番号についての抽籤値の情報を異ならせることとしてもよい。また、ロック実行ゲーム数についても図示したゲーム数以外のものとしてもよい。また、ロック実行ゲームが複数である場合には、獲得ポイントが「１２０」を超えることになってしまう。この場合には、ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブル（図４５）において、獲得ポイント「～１２０」や「～１８０」について獲得ＡＴゲーム数に対応する抽籤値の情報を規定することとすることが望ましい。

20

【０４２５】

また、本実施の形態では、ＲＴ２遊技状態の方がＲＴ１遊技状態よりもリプレイの当籤確率を高くしているが、ＲＴ１遊技状態の方がＲＴ２遊技状態よりもリプレイの当籤確率を高くすることとしてもよい。これにより、ＲＴ１遊技状態においてＳＢを入賞させるか否かについて選択する必要性を高めることができる。

【０４２６】

また、本実施の形態では、小役・リプレイ用データポインタ「８」「９」の判別に、中のリール３Ｃでピタ押しが要求されるところ、ピタ押しで停止操作を行うことができたか否かを判別することが困難な場合がある。そこで、中のリール３Ｃでピタ押しができた場合には、ピタ押しができたことを報知することとしてもよい。

30

【０４２７】

また、本実施の形態では、ＲＴ３遊技状態が継続する遊技状態を、赤７リプレイ又はドンリプレイにかかわらず２０ゲームとしているが、これに限られるものではない。すなわち、赤７リプレイが入賞した場合とドンリプレイが入賞した場合とでＲＴ３遊技状態が継続するゲーム数を異ならせることとしてもよい。この場合において、赤７リプレイが入賞した場合をドンリプレイが入賞した場合よりも長くすることとしてもよく、逆に、短くすることとしてもよい。

【０４２８】

また、本実施の形態では、ＷＡＩＴ時間とロック時間との関係を図８９及び図９０のように説明したが、これに限られるものではなく、スタートレバー６の操作後、常にＷＡＩＴの残り時間の消化を待って回転を開始し、その後ロックすることとしてもよい。また、スタートレバー６が操作されることにより直ちに、リール３Ｒ，３Ｃ，３Ｌの順でリールの回転を開始させ、その後、停止操作を受け付けるまでの間、ＷＡＩＴの残り時間やロック時間の消化待ちすることとしてもよい。また、その他これら以外の態様であってもいい。

40

【０４２９】

また、本実施の形態では、小役・リプレイ用データポインタ「８」又は「９」である場合に、順押しで停止操作を行うとリプレイ１又はリプレイ２が必ず入賞するとしているが、これに限られるものではなく、順押しで停止操作を行った場合であっても停止開始位置によっては赤７リプレイやドンリプレイが入賞することとしてもよい。

50

【 0 4 3 0 】

また、本実施の形態では、リール 3 L , 3 C , 3 R の変則回転において、右のリール 3 R、中のリール 3 C、左のリール 3 L の順で回転を開始することとしたが、これに限られるものではなく、中のリール 3 C から回転を開始することとしてもよく、また、中のリール 3 C 及び右のリール 3 L を同時に回転を開始し、その後、左のリール 3 L が回転することとしてもよい。すなわち、左のリール 3 L 以外のリールから回転を開始することとすればよい。

【 0 4 3 1 】

また、本実施の形態では、ロック用乱数値である乱数値 2 による判定をボーナス中の特定ゲーム時でのみ行うこととしているが、これに限られるものではない。すなわち、ボーナス中には常に判定を行うこととしてもよく、さらには、ボーナス中以外の遊技状態でも判定を行うこととしてもよい。

10

【 0 4 3 2 】

さらに、本実施の形態のようなパチスロ 1 の他、他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述の遊技機 1 での動作を家庭用ゲーム機用として疑似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、C D - R O M、F D (フレキシブルディスク)、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 4 3 3 】

20

【図 1】パチスロの機能フローを示す図である。

【図 2】遊技状態の移行遷移を示す図。

【図 3】パチスロの正面図である。

【図 4】パチスロの外観斜視図である。

【図 5】パチスロのフロントドアの分解図である。

【図 6】操作ボタンユニットの分解図である。

【図 7】ベットボタンの桃色と同系色の色を点灯した図である。

【図 8】ベットボタンの緑色と同系色の色を点灯した図である。

【図 9】主制御回路の構成を示す図。

【図 10】副制御回路の構成を示す図。

30

【図 11】図柄配置テーブルを示す図。

【図 12】図柄組合せテーブルを示す図。

【図 13】図柄組合せテーブルを示す図。

【図 14】ボーナス作動時テーブルを示す図。

【図 15】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。

【図 16】内部抽籤テーブルを示す図。

【図 17】内部抽籤テーブルを示す図。

【図 18】内部抽籤テーブルを示す図。

【図 19】ロック抽籤テーブルを示す図。

【図 20】内部当籤役決定テーブルを示す図。

40

【図 21】優先順序テーブル、優先順位テーブルを示す図。

【図 22】リール停止初期設定テーブルを示す図。

【図 23】左 1 s t 時第 1 停止テーブル、制御変更テーブルを示す図。

【図 24】左 1 s t 時第 1 停止テーブル、制御変更テーブルを示す図。

【図 25】停止テーブルを示す図。

【図 26】停止テーブルを示す図。

【図 27】停止テーブルを示す図。

【図 28】停止テーブルを示す図。

【図 29】停止テーブルを示す図。

【図 30】停止テーブルを示す図。

50

【図 3 1】	停止テーブルを示す図。	
【図 3 2】	R A M の各種領域を示す図。	
【図 3 3】	R A M の各種領域を示す図。	
【図 3 4】	R A M の各種領域を示す図。	
【図 3 5】	演出抽籤状態種別対応表を示す図。	
【図 3 6】	演出グループ選択テーブルを示す図。	
【図 3 7】	演出グループ選択テーブルを示す図。	
【図 3 8】	グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。	
【図 3 9】	グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。	
【図 4 0】	グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。	10
【図 4 1】	演出内容決定テーブルを示す図。	
【図 4 2】	グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。	
【図 4 3】	高確率状態移行抽籤テーブルを示す図。	
【図 4 4】	B B 中ポイント獲得抽籤テーブルを示す図。	
【図 4 5】	B B 終了時 A T 抽籤テーブルを示す図。	
【図 4 6】	B B 4 内部当籤時次回 A T 抽籤テーブルを示す図。	
【図 4 7】	高リブ中用 A T 上乗せ抽籤テーブルを示す図。	
【図 4 8】	メイン C P U が行う主な処理を示すメインフローチャート。	
【図 4 9】	メイン C P U が行う主な処理を示すメインフローチャート。	
【図 5 0】	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。	20
【図 5 1】	内部抽籤処理を示すフローチャート。	
【図 5 2】	内部抽籤処理を示すフローチャート。	
【図 5 3】	リール停止初期設定処理を示すフローチャート。	
【図 5 4】	表示役予想格納処理を示すフローチャート。	
【図 5 5】	表示役検索処理を示すフローチャート。	
【図 5 6】	優先引込順位データ取得処理を示すフローチャート。	
【図 5 7】	リール停止制御処理を示すフローチャート。	
【図 5 8】	滑り駒数決定処理を示すフローチャート。	
【図 5 9】	制御変更処理を示すフローチャート。	
【図 6 0】	優先引込制御処理を示すフローチャート。	30
【図 6 1】	ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。	
【図 6 2】	R T 制御処理を示すフローチャート。	
【図 6 3】	ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。	
【図 6 4】	ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。	
【図 6 5】	メイン C P U の制御による割込処理を示すフローチャート。	
【図 6 6】	サブ C P U が行う電源投入時処理を示すフローチャート。	
【図 6 7】	マザータスクを示すフローチャート。	
【図 6 8】	描画タスクを示すフローチャート。	
【図 6 9】	アニメ制御タスクを示すフローチャート。	
【図 7 0】	ランプ制御タスクを示すフローチャート。	40
【図 7 1】	サウンド制御タスクを示すフローチャート。	
【図 7 2】	タイマ更新処理を示すフローチャート。	
【図 7 3】	主基板通信タスクを示すフローチャート。	
【図 7 4】	演出登録タスクを示すフローチャート。	
【図 7 5】	演出内容決定処理を示すフローチャート。	
【図 7 6】	スタートコマンド受信時処理を示すフローチャート。	
【図 7 7】	スタートコマンド受信時処理を示すフローチャート。	
【図 7 8】	B B 1 ~ 3 中抽籤処理を示すフローチャート。	
【図 7 9】	R T 4 中抽籤処理を示すフローチャート。	
【図 8 0】	R T 5 中抽籤処理を示すフローチャート。	50

- 【図 8 1】一般・R T 1 ~ 3 中抽籤処理を示すフローチャート。
- 【図 8 2】S B 内部当籤時処理を示すフローチャート。
- 【図 8 3】特殊リプレイ内部当籤時処理を示すフローチャート。
- 【図 8 4】B E T コマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図 8 5】停止コマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図 8 6】表示コマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図 8 7】ボーナス開始コマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図 8 8】ボーナス終了コマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図 8 9】ロック時間とW A I T 時間との関係を示すタイミングチャート。
- 【図 9 0】ロック時間とW A I T 時間との関係を示すタイミングチャート。
- 【図 9 1】別実施形態におけるロックシナリオ抽籤テーブルを示す図。
- 【図 9 2】別実施形態における内部抽籤処理を示すフローチャート。
- 【図 9 3】別実施形態におけるボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
- 【図 9 4】別実施形態におけるB B 作動時ロック抽籤処理を示すフローチャート。

10

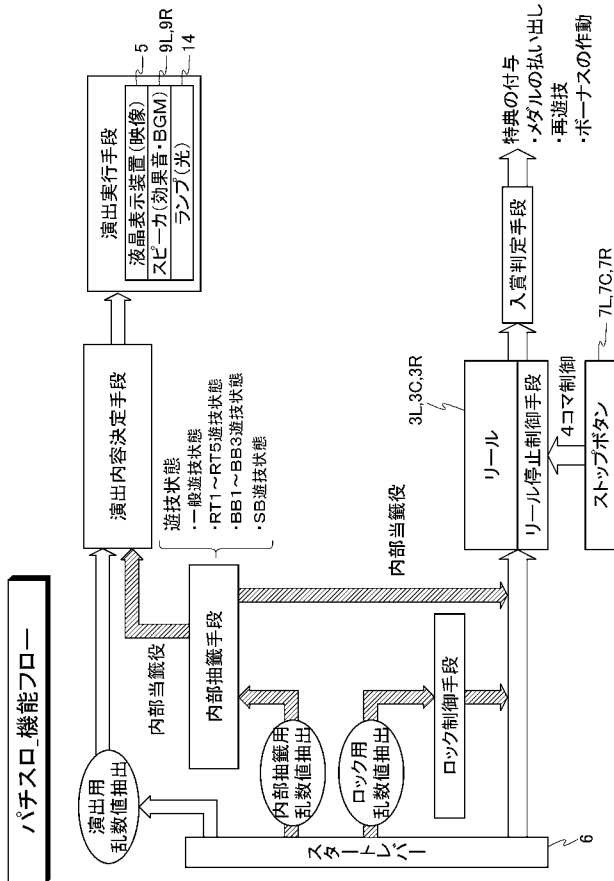
【符号の説明】

【0 4 3 4】

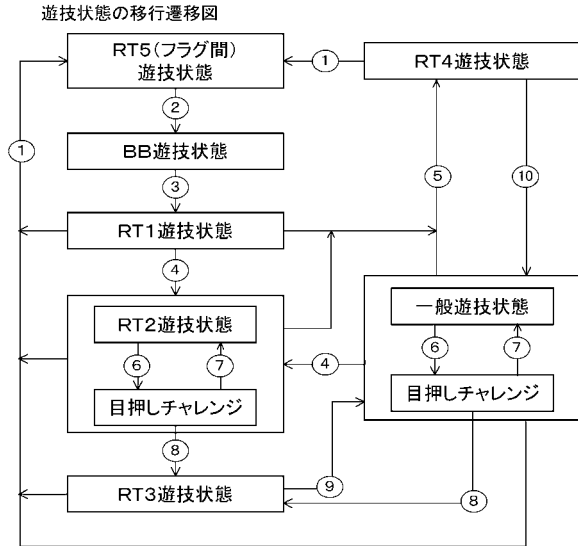
- 1 パチスロ
- 3 L , 3 C , 3 R リール
- 6 スタートレバー
- 7 L , 7 C , 7 R ストップボタン
- 3 1 C P U
- 3 2 R O M
- 3 3 R A M
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路

20

【 図 1 】

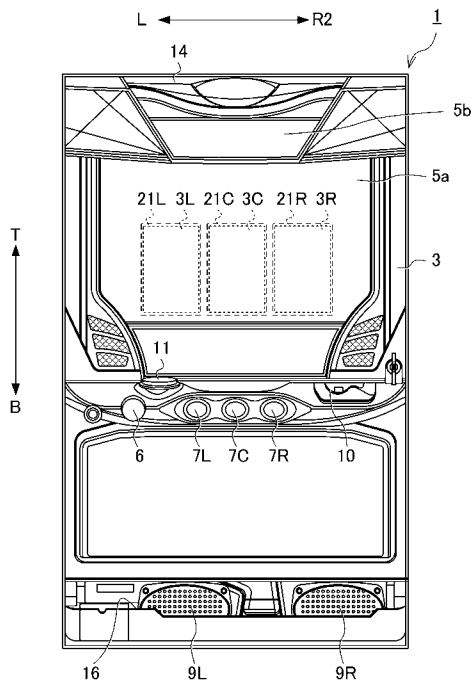


【 図 2 】

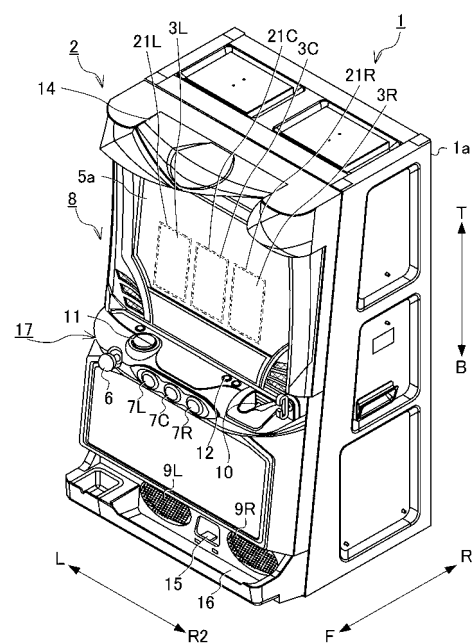


	内容
①	BB1～4の内部当籤
②	BB1～4の入賞
③	BB1～4の終了
④	SBこぼし目1～4の表示
⑤	SBの入賞、ペルこぼし目1～3の表示
⑥	赤7リプレイ、ドンちゃんリプレイの内部当籤
⑦	リプレイ1、リプレイ2の入賞
⑧	赤7リプレイ、ドンちゃんリプレイの入賞
⑨	20ゲーム経過
⑩	1200ゲーム経過

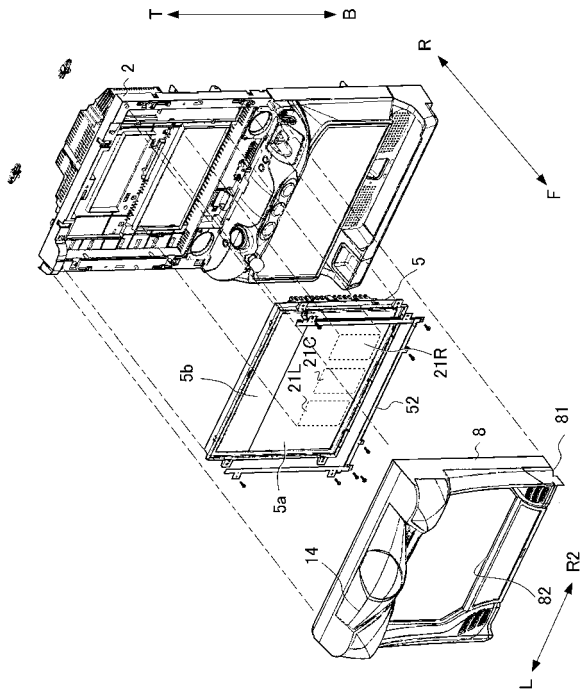
【 図 3 】



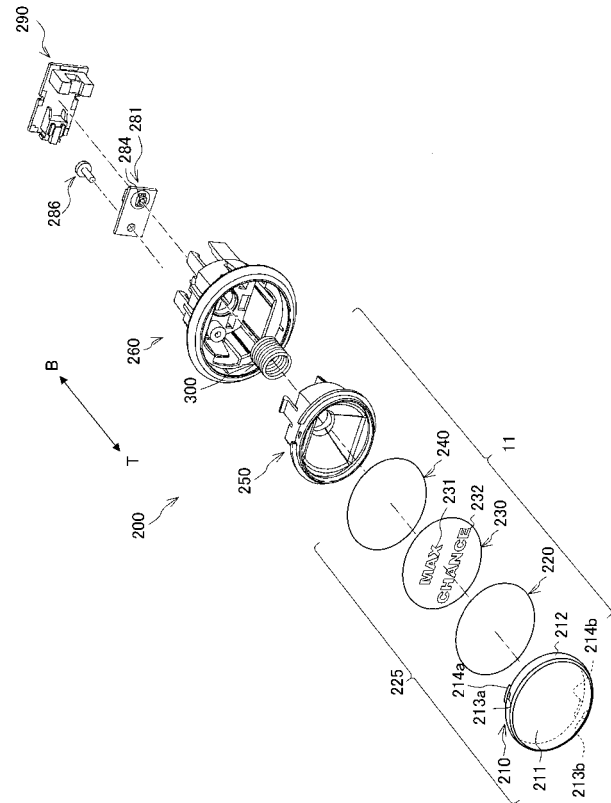
【 図 4 】



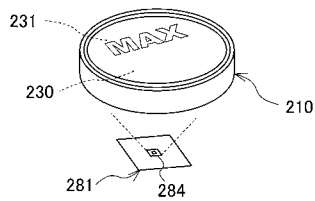
【図 5】



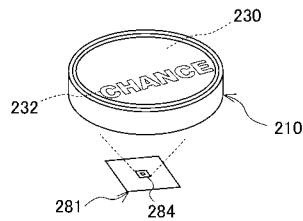
【図 6】



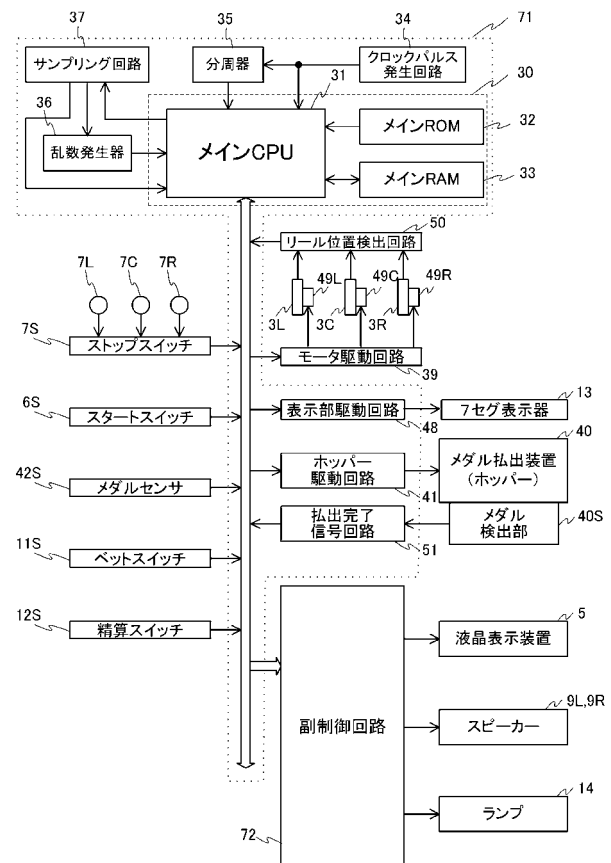
【図 7】



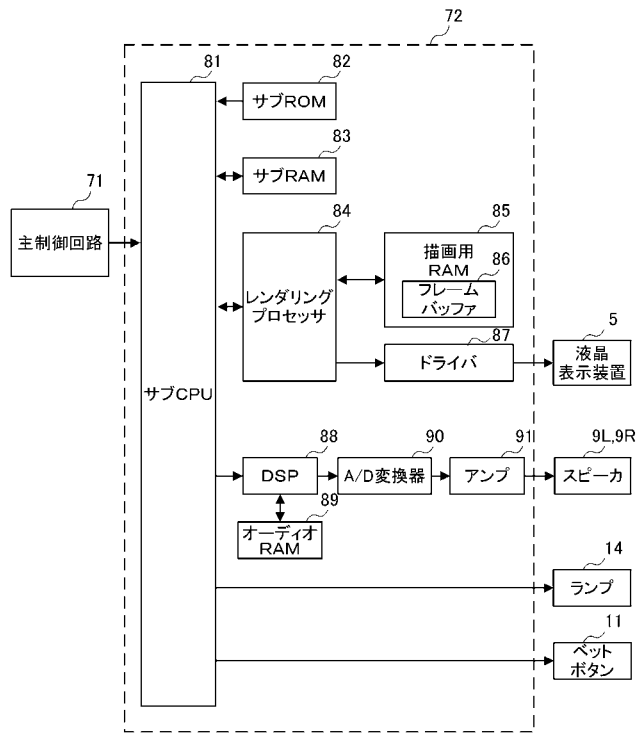
【図 8】



【図 9】



【図 1 0】



【図 1 1】

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
20	緑ベル	20	スイカ	20	リプレイ1
19	スイカ	19	緑ドンちゃん2	19	BAR
18	リプレイ2	18	リプレイ1	18	赤ベル
17	スイカ	17	赤ベル	17	スイカ
16	チェリー	16	チェリー	16	リプレイ1
15	BAR	15	スイカ	15	チェリー
14	リプレイ1	14	チェリー	14	赤ベル
13	赤ベル	13	リプレイ1	13	スイカ
12	スイカ	12	赤ベル	12	リプレイ1
11	赤ベル	11	チェリー	11	チェリー
10	赤7	10	赤7	10	赤7
9	リプレイ2	9	リプレイ1	9	赤ベル
8	スイカ	8	赤ベル	8	スイカ
7	チェリー	7	BAR	7	リプレイ1
6	スイカ	6	チェリー	6	チェリー
5	リプレイ1	5	赤ベル	5	赤ベル
4	緑ベル	4	リプレイ1	4	スイカ
3	緑ドンちゃん2	3	チェリー	3	リプレイ1
2	緑ドンちゃん1	2	リプレイ1	2	緑ドンちゃん2
1	緑ドンちゃん2	1	赤ベル	1	赤ベル
0	リプレイ1	0	チェリー	0	スイカ

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	緑ドンちゃん1	00000010
3	緑ドンちゃん2	00000011
4	BAR	00000100
5	赤ベル	00000101
6	緑ベル	00000110
7	スイカ	00000111
8	チェリー	00001000
9	リプレイ1	00001001
10	リプレイ2	00001010

【図 1 2】

図柄組合せテーブル1

図柄の組合せ		入賞作動フラグ		格納領域 識別データ	払出枚数 投入枚数:3	アドレス
左リール	中リール	右リール	データ	内容		
チェリー	ANY	ANY	00000001	チェリー	1	1
赤ベル	赤ベル	赤ベル	00000010	赤ベル	12	2
緑ベル	緑ベル	緑ベル	00000100	緑ベル	12	3
スイカ	スイカ	スイカ	00001000	スイカ1	12	4
BAR	緑ドンちゃん2	BAR	00010000	スイカ2	12	5
リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	00000001	リプレイ1	0(再遊技)	6
リプレイ2	リプレイ1	リプレイ1	00000010	リプレイ2	0(再遊技)	7
赤7	リプレイ1	リプレイ1	00000100	赤7リプレイ	0(再遊技)	8
緑ドンちゃん1	リプレイ1	リプレイ1	00001000	ドンリプレイ	0(再遊技)	9
緑ドンちゃん1	赤ベル	スイカ	00000001	SB	0(SB1作動)	10
赤7	赤7	赤7	00000010	BB1	0(BB1作動)	11
緑ドンちゃん1	緑ドンちゃん2	緑ドンちゃん2	00000100	BB2	0(BB2作動)	12
緑ドンちゃん2	緑ドンちゃん2	緑ドンちゃん2	00001000	BB3	0(BB3作動)	13
赤7	赤7	BAR	00010000	BB4	0(BB4作動)	14

※「ANY」は、如何なる種類の図柄をも含むことを示す。

【図 1 3】

図柄組合せテーブル2

図柄の組合せ		入賞作動フラグ		格納領域 識別データ	払出枚数 投入枚数:3	アドレス
左リール	中リール	右リール	データ	内容		
スイカ	赤ベル	赤ベル	00000001	ベルごぼし目1	4	15
BAR	赤ベル	赤ベル	00000010	ベルごぼし目2	4	16
緑ドンちゃん2	赤ベル	赤ベル	00000100	ベルごぼし目3	4	17
赤ベル	赤ベル	スイカ	00001000	SBごぼし目1	4	18
緑ベル	赤ベル	スイカ	00010000	SBごぼし目2	4	19
リプレイ2	赤ベル	スイカ	00100000	SBごぼし目3	4	20
赤7	赤ベル	リプレイ	01000000	SBごぼし目4	4	21

エンドコード

※「ANY」は、如何なる種類の図柄をも含むことを示す。
※ベルごぼし目1～3は、赤ベルを取りこぼした場合は、又は緑ベルを取りこぼした場合には表示される。
※SBごぼし目1～4は、SBを取りこぼした場合には表示される。

【図 14】

ボーナス動作時テーブル						
格納領域	BB1 動作時	BB2 動作時	BB3 動作時	BB4 動作時	RB 動作時	SB 動作時
遊技状態フラグ	BB1	BB2	BB3	BB4	RB	SB
ボーナス終了 回数カウンタ	337	337	337	133	—	—
遊技可能 回数カウンタ	—	—	—	—	8	1
入賞可能 回数カウンタ	—	—	—	—	8	1

【図 15】

内部抽籤テーブル決定テーブル		
遊技状態	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	一般遊技状態用内部抽籤テーブル	30
RT1遊技状態	RT1遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT2遊技状態	RT2遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT3遊技状態	RT3遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT4遊技状態	RT4遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT5遊技状態	RT5遊技状態用内部抽籤テーブル	25
SB遊技状態	SB遊技状態用内部抽籤テーブル	30
RB遊技状態	RB遊技状態用内部抽籤テーブル	2

【図 16】

(1)一般遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)				
当籤番号	抽籤値	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	780	758	1(チェリー)	0
2	2	8		1(BB1)
3	2	8		2(BB2)
4	2	12		3(BB3)
5	13	13		4(BB4)
6	3900	4100	2(赤ベル)	0
7	3	3	3(緑ベル)	1(BB1)
8	3898	4098		0
9	3	3	4(赤+緑ベル)	3(BB3)
10	1700	2020		0
11	2	2	5(スイカ1 +チェリー)	2(BB2)
12	4	4		4(BB4)
13	395	410	6(スイカ1 +スイカ2 +チェリー)	0
14	12	12		1(BB1)
15	12	12	7(リプレイ1+2)	3(BB3)
16	138	153		0
17	16	16	8(リプレイ1+2 +赤7リプレイ)	1(BB1)
18	16	16		2(BB2)
19	16	16	9(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ)	3(BB3)
20	44	59		4(BB4)
21	36487	34647	0	0
22	16	16		1(BB1)
23	16	16	0	3(BB3)
24	4800	5080		0
25	1200	1270	0	0
26	22	22		1(BB1)
27	14	14	0	2(BB2)
28	10	10		3(BB3)
29	13	38	0	4(BB4)
30	6000	6350		5(SB)

【図 17】

(2)RT1遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	24400	21500	7(リプレイ1+2)	0
24	0	0	8(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ)	0
25	0	0	9(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ)	0

※当籤番号20、24、25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

(3)RT2遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	32437	29947	7(リプレイ1+2)	0
24	2200	2080	8(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ)	0
25	500	520	9(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ)	0

※当籤番号20、24、25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

(4)RT3遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	48486	47346	7(リプレイ1+2)	0
24	0	0	8(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ)	0
25	0	0	9(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ)	0

※当籤番号20、24、25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

(5)RT4遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	8948	8948	7(リプレイ1+2)	0
24	0	0	8(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ)	0
25	0	0	9(リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ)	0

※当籤番号20、24、25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

【図 18】

(6)RT5遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	16384	16384	7(リプレイ1+2)	0
24	0	0	8(リプレイ1+2+赤7リプレイ)	0
25	0	0	9(リプレイ1+2+赤7リプレイ+ドンリプレイ)	0
26	0	0	0	1(BB1)
27	0	0	0	2(BB2)
28	0	0	0	3(BB3)
29	0	0	0	4(BB4)
30	0	0	0	5(SB)

※当籤番号20、24~30以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

(7)SB遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
10	1701	2021	4(赤+緑ベル)	0

※当籤番号10以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

(8)RB遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3、乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	6553	8192	1(チェリー)	0
2	58983	57344	10(全小役)	0

【図 19】

ロック抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当籤番号	抽籤値		ロック情報
	設定1	設定6	
1	32	32	1(メインロック制御1)

【図 21】

(1)優先順序テーブル

停止データ用 滑り駒数	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	4	3	2	1
1	1	3	4	2	0
2	2	4	3	1	0
3	3	4	2	1	0
4	4	3	2	1	0

(2)優先順位テーブル

優先順位	引込データ1	引込データ2	引込データ3	内容
1	00000000	00001111	00000000	リプレイ
2	11111111	00000000	00000000	小役
3	00000000	00000000	00001111	BB及びSB

【図 20】

(1)小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

小役・リプレイ用 データポイント	当たり要求フラグ			
	データ1	データ2	データ3	内容
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000001	00000000	00000000	チェリー
2	00000010	00000000	00000000	赤ベル
3	00000100	00000000	00000000	緑ベル
4	00000110	00000000	00000000	赤ベル+緑ベル
5	00001001	00000000	00000000	スイカ1+チェリー
6	00011001	00000000	00000000	スイカ1+スイカ2+チェリー
7	00000000	00010000	00000000	リプレイ1+リプレイ2
8	00000000	00110000	00000000	リプレイ1+リプレイ2+赤7リプレイ
9	00000000	01110000	00000000	リプレイ1+リプレイ2+赤7リプレイ+ドンリプレイ
10	00011111	00000000	00000000	赤ベル+緑ベル+スイカ1+スイカ2+チェリー

(2)ボーナス用内部当籤役決定テーブル

ボーナス用 データポイント	当たり要求フラグ			
	データ1	データ2	データ3	内容
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000000	00000000	00000001	BB1
2	00000000	00000000	00000010	BB2
3	00000000	00000000	00000100	BB3
4	00000000	00000000	00001000	BB4
5	00000000	00000000	00010000	SB

【図 22】

リール停止初期設定テーブル	左1st時以外 停止テーブル	左1st時 制御変更テーブル	左1st時 第1停止テーブル	内容
	省略	省略	省略	省略
小役・リプレイ用 (ボーナス用) データポイント	0(ハズレ)	1(チェリー)	2(赤ベル)	3(緑ベル)
	4(赤ベル+緑ベル)	5(スイカ1+チェリー)	6(スイカ1+スイカ2+チェリー)	7(リプレイ1+リプレイ2)
	8(リプレイ1+リプレイ2+赤7リプレイ)	9(リプレイ1+リプレイ2+赤7リプレイ+ドンリプレイ)	10(赤ベル+緑ベル+スイカ1+スイカ2+チェリー)	5(ボーナス用)(SB)

【図 2 3】

停止テーブルA100

左リール	
図柄位置	停止データ用 滑り駒数
20	1
19	1
18	0
17	1
16	2
15	3
14	0
13	1
12	1
11	0
10	1
9	0
8	1
7	2
6	3
5	0
4	0
3	1
2	2
1	3
0	0

制御変更テーブルB100

図柄位置 (停止位置)	停止テーブル
20	C100
19	C100
18	C101
17	—
16	—
15	—
14	C101
13	C100
12	—
11	C102
10	C100
9	C100
8	—
7	—
6	—
5	C101
4	C100
3	—
2	—
1	—
0	C101

【図 2 4】

停止テーブルA400

左リール	
図柄位置	停止データ用 滑り駒数
20	2
19	3
18	4
17	1
16	2
15	3
14	0
13	1
12	2
11	0
10	1
9	2
8	1
7	2
6	3
5	0
4	1
3	0
2	1
1	0
0	1

制御変更テーブルB400

図柄位置 (停止位置)	停止テーブル
20	—
19	—
18	C401
17	—
16	—
15	—
14	C400
13	—
12	—
11	C401
10	—
9	C401
8	—
7	—
6	—
5	C400
4	—
3	C400
2	—
1	C400
0	—

【図 2 5】

停止テーブルC100

(内部当籤役:各ベル、使用時:変則押し/左1st時左リール20.13.9.4番停止)

図柄位置	停止データ							
20	1	-	-	0	-	-	0	-
19	0	-	-	0	-	-	1	-
18	1	-	-	1	-	-	0	-
17	0	-	-	0	-	-	0	-
16	0	-	-	0	-	-	0	-
15	0	-	-	0	-	-	1	-
14	0	-	-	0	-	-	0	-
13	1	-	-	1	-	-	0	-
12	0	-	-	0	-	-	0	-
11	0	-	-	0	-	-	0	-
10	0	-	-	0	-	-	1	-
9	1	-	-	1	-	-	0	-
8	0	-	-	0	-	-	0	-
7	0	-	-	0	-	-	0	-
6	0	-	-	1	-	-	1	-
5	0	-	-	0	-	-	0	-
4	1	-	-	0	-	-	0	-
3	0	-	-	0	-	-	0	-
2	0	-	-	1	-	-	1	-
1	0	-	-	0	-	-	0	-
0	0	-	-	0	-	-	0	-
内容	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考	スイカor緑ドンちゃん2が下段に停止			赤ベルが下段に停止			赤ベルが下段に停止	

【図 2 6】

停止テーブルC101

(内部当籤役:各ベル、使用時:左1st時左リール18.14.5番停止)

図柄位置	停止データ							
20	-	-	-	0	-	-	0	-
19	-	-	-	0	-	-	1	-
18	-	-	-	0	-	-	0	-
17	-	-	-	1	-	-	0	-
16	-	-	-	0	-	-	0	-
15	-	-	-	0	-	-	1	-
14	-	-	-	0	-	-	0	-
13	-	-	-	0	-	-	0	-
12	-	-	-	1	-	-	0	-
11	-	-	-	0	-	-	0	-
10	-	-	-	0	-	-	1	-
9	-	-	-	0	-	-	0	-
8	-	-	-	1	-	-	0	-
7	-	-	-	0	-	-	0	-
6	-	-	-	0	-	-	1	-
5	-	-	-	1	-	-	0	-
4	-	-	-	0	-	-	0	-
3	-	-	-	0	-	-	0	-
2	-	-	-	0	-	-	1	-
1	-	-	-	1	-	-	0	-
0	-	-	-	0	-	-	0	-
内容	未使用			中 リ ー ル 用	未使用		右 リ ー ル 用	未使用
備考				赤ベルが中段に停止			赤ベルが下段に停止	

【図 27】

停止テーブルC102

(内部当籤役:各ベル、使用時:左1st時左リール11番停止)

図柄位置				停止データ				
20	-	-	-	0	-	-	0	-
19	-	-	-	0	-	-	0	-
18	-	-	-	0	-	-	0	-
17	-	-	-	0	-	-	1	-
16	-	-	-	1	-	-	0	-
15	-	-	-	0	-	-	0	-
14	-	-	-	0	-	-	0	-
13	-	-	-	0	-	-	1	-
12	-	-	-	0	-	-	0	-
11	-	-	-	1	-	-	0	-
10	-	-	-	0	-	-	0	-
9	-	-	-	0	-	-	0	-
8	-	-	-	0	-	-	1	-
7	-	-	-	1	-	-	0	-
6	-	-	-	0	-	-	0	-
5	-	-	-	0	-	-	0	-
4	-	-	-	1	-	-	1	-
3	-	-	-	0	-	-	0	-
2	-	-	-	0	-	-	0	-
1	-	-	-	0	-	-	0	-
0	-	-	-	1	-	-	1	-
内容		未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考				赤ベルが上段に停止			ベルが上段に停止	

【図 28】

停止テーブルC200

(内部当籤役:リプレイ1+リプレイ2+赤7リプレイ、使用時:変則押し)

図柄位置				停止データ				
20	0	—	—	0	—	—	1	—
19	0	—	—	0	—	—	0	—
18	1	—	—	1	—	—	0	—
17	0	—	—	0	—	—	0	—
16	0	—	—	0	—	—	1	—
15	0	—	—	0	—	—	0	—
14	1	—	—	0	—	—	0	—
13	0	—	—	1	—	—	0	—
12	0	—	—	0	—	—	1	—
11	0	—	—	0	—	—	0	—
10	1	—	—	0	—	—	0	—
9	1	—	—	1	—	—	0	—
8	0	—	—	0	—	—	0	—
7	0	—	—	0	—	—	1	—
6	0	—	—	0	—	—	0	—
5	1	—	—	0	—	—	0	—
4	0	—	—	1	—	—	0	—
3	0	—	—	0	—	—	1	—
2	0	—	—	1	—	—	0	—
1	0	—	—	0	—	—	0	—
0	1	—	—	1	—	—	0	—
内容	左 リ ー ル 用	未 使 用		中 リ ー ル 用	未 使 用		右 リ ー ル 用	未 使 用
備考	赤7リプレイを停止可能 （図柄位置「10」）			リプレイが中段に停止			リプレイが中段 に停止	

【図 29】

停止テーブルC300

(内部当籤役:リプレイ1+リプレイ2+赤7リプレイ+ドンリプレイ、使用時:変則押し)

図柄位置				停止データ				
20	0	—	—	0	—	—	1	—
19	0	—	—	0	—	—	0	—
18	1	—	—	1	—	—	0	—
17	0	—	—	0	—	—	0	—
16	0	—	—	0	—	—	1	—
15	0	—	—	0	—	—	0	—
14	1	—	—	0	—	—	0	—
13	0	—	—	1	—	—	0	—
12	0	—	—	0	—	—	1	—
11	0	—	—	0	—	—	0	—
10	1	—	—	0	—	—	0	—
9	1	—	—	1	—	—	0	—
8	0	—	—	0	—	—	0	—
7	0	—	—	0	—	—	1	—
6	0	—	—	0	—	—	0	—
5	1	—	—	0	—	—	0	—
4	0	—	—	1	—	—	0	—
3	0	—	—	0	—	—	1	—
2	1	—	—	1	—	—	0	—
1	0	—	—	0	—	—	0	—
0	0	—	—	0	—	—	0	—
内容	左 リ ー ル 用	未 使 用		中 リ ー ル 用	未 使 用		右 リ ー ル 用	未 使 用
備考	赤7リプレイを停止可能 （図柄位置「10」） ドンリプレイを停止可能 （図柄位置「2」）			リプレイが中段に停止			リプレイが中段 に停止	

【図 30】

停止テーブルC400

(内部当籤役:SB、使用時:変則押し/左1st時左リール14.5.3.1番停止)

図柄位置				停止データ				
20	0	-	-	0	-	-	1	-
19	1	-	-	0	-	-	0	-
18	0	-	-	0	-	-	0	-
17	0	-	-	1	-	-	0	-
16	0	-	-	0	-	-	1	-
15	0	-	-	0	-	-	0	-
14	1	-	-	0	-	-	0	-
13	0	-	-	0	-	-	0	-
12	0	-	-	1	-	-	1	-
11	0	-	-	0	-	-	0	-
10	1	-	-	0	-	-	0	-
9	0	-	-	0	-	-	0	-
8	0	-	-	1	-	-	0	-
7	0	-	-	0	-	-	1	-
6	0	-	-	0	-	-	0	-
5	1	-	-	1	-	-	0	-
4	0	-	-	0	-	-	0	-
3	1	-	-	0	-	-	1	-
2	0	-	-	0	-	-	0	-
1	0	-	-	1	-	-	0	-
0	0	-	-	0	-	-	0	-
内容	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考	赤・緑ベル、リプレイ2、 緑ドンちゃん1が下段に 停止			赤ベルが中段に停止			スイカが上段に 停止	

【図 3 1】

停止テーブルC401

(内部当籤役: SB、使用時: 左1st時左リール18.11.9番停止)

図柄位置	停止データ							
20	-	-	-	0	-	-	0	-
19	-	-	-	0	-	-	0	-
18	-	-	-	0	-	-	0	-
17	-	-	-	1	-	-	1	-
16	-	-	-	0	-	-	0	-
15	-	-	-	0	-	-	0	-
14	-	-	-	0	-	-	0	-
13	-	-	-	0	-	-	1	-
12	-	-	-	1	-	-	0	-
11	-	-	-	0	-	-	0	-
10	-	-	-	0	-	-	0	-
9	-	-	-	0	-	-	0	-
8	-	-	-	1	-	-	1	-
7	-	-	-	0	-	-	0	-
6	-	-	-	0	-	-	0	-
5	-	-	-	1	-	-	0	-
4	-	-	-	0	-	-	1	-
3	-	-	-	0	-	-	0	-
2	-	-	-	0	-	-	0	-
1	-	-	-	1	-	-	0	-
0	-	-	-	0	-	-	1	-
内容	未使用			中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考				赤ベルが中段に停止		スライカが中段に停止		

【図 3 2】

(3) 内部当籤役格納領域3

データ	内容
ビット7	0
ビット6	0
ビット5	0
ビット4	0~1
ビット3	0~1
ビット2	0~1
ビット1	0~1
ビット0	0~1

※表示役格納領域3も同様の構成となっている。

(4) 時役格納領域

データ	内容
ビット7	0
ビット6	0
ビット5	0
ビット4	0
ビット3	0~1
ビット2	0~1
ビット1	0~1
ビット0	0~1

(1) 内部当籤役格納領域1

データ	内容
ビット7	0
ビット6	0
ビット5	0
ビット4	0~1
ビット3	0~1
ビット2	0~1
ビット1	0~1
ビット0	0~1

※表示役格納領域1も同様の構成となっている。

(2) 内部当籤役格納領域2

データ	内容
ビット7	0
ビット6	0
ビット5	0
ビット4	0
ビット3	0~1
ビット2	0~1
ビット1	0~1
ビット0	0~1

※表示役格納領域2も同様の構成となっている。

【図 3 3】

(1) 表示役格納領域4

データ	内容
ビット7	0
ビット6	0~1
ビット5	0~1
ビット4	0~1
ビット3	0~1
ビット2	0~1
ビット1	0~1
ビット0	0~1

(2) 遊技状態フラグ格納領域1

データ	内容
ビット7	0
ビット6	0
ビット5	0~1
ビット4	0~1
ビット3	0~1
ビット2	0~1
ビット1	0~1
ビット0	0~1

(3) 遊技状態フラグ格納領域2

データ	内容
ビット7	0
ビット6	0
ビット5	0
ビット4	0~1
ビット3	0~1
ビット2	0~1
ビット1	0~1
ビット0	0~1

【図 3 4】

(1) 図柄格納領域

データ	内容	ラインデータアドレス
00000001	赤7	左リール中段
00000001	赤7	中リール中段
00000001	赤7	右リール中段
00000100	赤ベル	左リール上段
00000111	チェリー	中リール上段
00000111	チェリー	右リール上段
00001000	リプレイ	左リール下段
00001000	リプレイ	中リール下段
00000100	赤ベル	右リール下段
00001000	リプレイ	左リール下段
00000001	赤7	中リール中段
00000111	チェリー	右リール上段
00000100	赤ベル	左リール上段
00000001	赤7	中リール中段
00000111	チェリー	左リール下段

※図柄位置が「10」の場合の格納例

(2) 表示役予想格納領域

格納領域種別	図柄位置データ	優先引込順位データ
左リール用 表示役予想格納領域	20	データ
		内容
		0
		0
		0
		0
		0~1
		0~1
中リール用 表示役予想格納領域	0	0~1
		0~1
		0~1
		0~1
右リール用 表示役予想格納領域	0	上記と同様
		上記と同様

※データ「00000000」は停止禁止

【 図 3 5 】

状態	内容
通常	通常状態
ボーナスフラグ間	ボーナス成立中
キャンセルボーナス	ボーナス成立中のボタン押下演出キャンセル後
キャンセルフェイク	ボーナス非成立中のボタン押下演出キャンセル後

【 図 3 6 】

演出グループ選択テーブル(乱数範囲:0～32767)									
(1)状態:通常									
演出グループ	演出グループ 内容	内部当籤役						リプレイ	SB
		ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ		
グループ1	演出無し	30368	30368	30368	30368	700	29368	30368	
グループ2	書道演出	300	300	300	300	4000	300	300	
⋮	⋮								
グループ8	対決演出	300	300	300	300	4000	300	300	
グループ9	選択演出	0	0	0	0	68	100	0	
グループ10	プレミア演出	0	0	0	0	0	0	0	

(2)状態:ボーナスフラグ間									
演出グループ	演出グループ 内容	内部当籤役						リプレイ	SB
		ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ		
グループ1	演出無し	10698	10698	10698	10698	0	10698	—	
グループ2	書道演出	3150	3150	3150	3150	4650	3150	—	
⋮	⋮								
グループ8	対決演出	3150	3150	3150	3150	4650	3150	—	
グループ9	選択演出	10	10	10	10	68	10	—	
グループ10	プレミア演出	10	10	10	10	150	10	—	

【 図 3 7 】

(3) 状態: キャンセルボーナス									
演出グループ	演出グループ 内容	内部当籤役							
		ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB	
グループ1	演出無し	0	0	0	0	1	0	—	
グループ2	書道演出	4396	4396	4396	4396	2441	4396	—	
⋮	⋮				⋮				
グループ8	対決演出	4395	4395	4395	4395	2441	4395	—	
グループ9	選択演出	0	0	0	0	0	0	—	
グループ10	プレミヤ演出	2000	2000	2000	2000	15680	2000	—	

(4) 状態: キャンセルフェイク									
演出グループ	演出グループ 内容	内部当籤役							
		ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB	
グループ1	演出無し	0	0	0	0	1	0	0	
グループ2	書道演出	4396	4396	4396	4396	4441	4396	4396	
⋮	⋮				⋮				
グループ8	対決演出	6395	6395	6395	6395	6121	6395	6395	
グループ9	選択演出	0	0	0	0	0	0	0	
グループ10	プレミヤ演出	0	0	0	0	0	0	0	

【 図 3 8 】

グループ別演出内容抽籤テーブル1 (乱数範囲: 0~32767、演出グループ: グループ2(書道演出))							
(1) 状態: 通常							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	32768	0	32768	0	0	0	32768
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	32768	0
書道の文字「桃桜」	0	32000	0	0	0	0	0
書道の文字「鈴」	0	0	0	32700	0	0	0
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	24576	0	0
書道の文字「好機」	0	700	0	68	6144	0	0
書道の文字「超好機」	0	68	0	0	2048	0	0
書道の文字「大当り」	0	0	0	0	0	0	0

(2) 状態: ボーナスイフラグ間							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	32700	0
書道の文字「桃桜」	0	20480	0	0	0	0	—
書道の文字「鈴」	0	0	0	20480	0	0	—
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	8192	0	—
書道の文字「好機」	24576	8192	24576	8192	12288	60	—
書道の文字「超好機」	4096	4096	4096	4096	12288	8	—
書道の文字「大当り」	4096	0	4096	0	0	0	—

(3) 状態: キャンセルボーナス							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	16384	—
書道の文字「桃桜」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「鈴」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「好機」	4096	8192	4096	8192	0	8192	—
書道の文字「超好機」	4096	24576	4096	24576	32768	8192	—
書道の文字「大当り」	24576	0	24576	0	0	0	—

(4) 状態: キャンセルフェイク							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	16384	0	16384	0	0	0	16384
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	16384	0
書道の文字「桃桜」	0	16384	0	0	0	0	0
書道の文字「鈴」	0	0	0	16384	0	0	0
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	16384	0	0
書道の文字「好機」	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
書道の文字「超好機」	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
書道の文字「大当り」	0	0	0	0	0	0	0

【図 3 9】

グループ別演出内容抽籤テーブル2

(乱数範囲: 0~32767、演出グループ: グループ8(対決演出))

(1)状態:通常							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	32000	24576	32000	32000	24576	0	32000
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	32000	0
喧嘩対決連打復活無し	768	8192	768	768	8192	0	768
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	768	0

(2)状態:ボーナスフラグ間							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	8192	4096	8192	8192	4096	0	—
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	16384	—
喧嘩対決連打復活無し	24576	28672	24576	24576	28672	0	—
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	16384	—

(3)状態:キャンセルボーナス							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	0	0	0	0	0	0	—
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	—
喧嘩対決連打復活無し	32768	32768	32768	32768	32768	32768	—
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	—

(4)状態:キャンセルフェイク							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	—
喧嘩対決連打復活無し	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	0

【図 4 0】

グループ別演出内容抽籤テーブル3

(乱数範囲: 0~32767、演出グループ: グループ9(選択演出))

(1)状態:通常							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
パターン1	—	—	—	—	16384	16384	—
パターン2	—	—	—	—	0	0	—
パターン3	—	—	—	—	0	0	—
パターン4	—	—	—	—	16384	16384	—
パターン5	—	—	—	—	0	0	—
パターン6	—	—	—	—	0	0	—
パターン7	—	—	—	—	0	0	—

(2)状態:ボーナスフラグ間							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
パターン1	4682	4682	4682	4682	4682	4682	—
パターン2	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン3	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン4	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン5	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン6	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン7	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—

【図 4 1】

演出内容決定テーブル

(1)パターン1			
タイトル	発展先		
花火対決だ！ドンちゃん	→	花火対決	
喧嘩だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決	
書道だ！ドンちゃん	→	書道演出	
?????だ！ドンちゃん	→	BET押下時に3つから抽籤	

(2)パターン2(ボーナス時のみ)			
タイトル	発展先		
花火対決だ！ドンちゃん	→	花火対決	
喧嘩だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決	
書道だ！ドンちゃん	→	書道演出	
?????だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当たり！	

(3)パターン3(ボーナス時のみ)			
タイトル	発展先		
花火対決だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	
喧嘩だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	
書道だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	
?????だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	

(4)パターン4			
タイトル	発展先		
?????だ！ドンちゃん	→	花火対決	
?????だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決	
?????だ！ドンちゃん	→	書道演出	
?????だ！ドンちゃん	→	BET押下時に3つから抽籤	

(5)パターン5(ボーナス時のみ)			
タイトル	発展先		
?????だ！ドンちゃん	→	花火対決	
?????だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決	
?????だ！ドンちゃん	→	書道演出	
?????だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当たり！	

(6)パターン6(ボーナス時のみ)			
タイトル	発展先		
?????だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	
?????だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	
?????だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	
?????だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当たり！	

(7)パターン7(ボーナス時のみ)			
タイトル	発展先		
確定だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当たり！	
大当たりだ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当たり！	
ボーナスだ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当たり！	
?????だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当たり！	

【図 4 2】

グループ別演出内容抽籤テーブル4

(乱数範囲: 0~32767、演出グループ: グループ10(プレミア演出))

(1)状態:ボーナスフラグ間							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
プレミア演出1	10923	8192	10923	10923	8192	10923	—
プレミア演出2	10922	8192	10922	10922	8192	10922	—
プレミア演出3	10922	8192	10922	10922	8192	10922	—
プレミア演出4	0	8192	0	0	8192	0	—

(2)状態:キャンセルボーナス							
演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	面ベル	スイカ	リプレイ	SB
プレミア演出1	10923	256	10923	10923	256	10923	—
プレミア演出2	10922	256	10922	10922	256	10922	—
プレミア演出3	10922	256	10922	10922	256	10922	—
プレミア演出4	0	32000	0	0	32000	0	—

【図 4 3】

高確率状態移行抽籤テーブル(乱数範囲:0~32768)									
高確率状態移行抽籤	内部当籤役								
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB		
非当籤	32768	24576	32768	32768	16384	32768	32768		
当籤	0	8192	0	0	16384	0	0		

【図 4 4】

BB中ポイント獲得抽籤テーブル(乱数範囲:0~32768)

獲得ポイント	高確率		低確率	
	ロック有り	ロック無し	ロック有り	ロック無し
0	0	16384	0	25088
2	0	6656	0	4096
5	0	6656	0	2048
10	0	2048	0	1024
20	0	1024	0	512
60	32768	0	32768	0

【図 4 5】

BB終了時AT抽籤テーブル(乱数範囲:0~32768)

(1)設定1

獲得ATゲーム数	獲得ポイント						
	~9	~19	~29	~39	~49	~59	60~
0	30720	24576	0	0	0	0	0
20	2048	4096	26432	0	0	0	0
40	0	4096	1024	26432	26432	0	0
60	0	0	5120	1024	1024	15616	0
80	0	0	0	4928	4928	16384	0
100	0	0	64	128	128	256	20480
200	0	0	64	128	128	256	8192
300	0	0	64	128	128	256	4096

(2)設定H

獲得ATゲーム数	獲得ポイント						
	~9	~19	~29	~39	~49	~59	60~
0	24576	10922	0	0	0	0	0
20	8192	10923	17557	0	0	0	0
40	0	10923	10923	16341	16341	0	0
60	0	0	4096	10923	10923	5568	0
80	0	0	0	5120	5120	26432	0
100	0	0	64	128	128	256	29696
200	0	0	64	128	128	256	2048
300	0	0	64	128	128	256	1024

【図 4 6】

BB4内部当籤時次回AT抽籤テーブル(乱数範囲:0~32768)

次回AT	高確率		低確率	
	設定1	設定H	設定1	設定H
非当籤	30720	31744	32768	32768
当籤	2048	1024	0	0

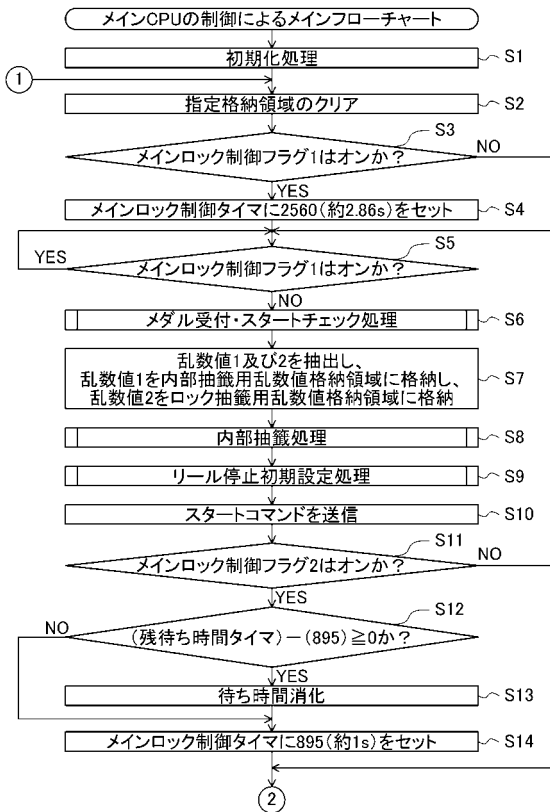
【図 4 7】

高リプ中用AT上乘せ抽籤テーブル

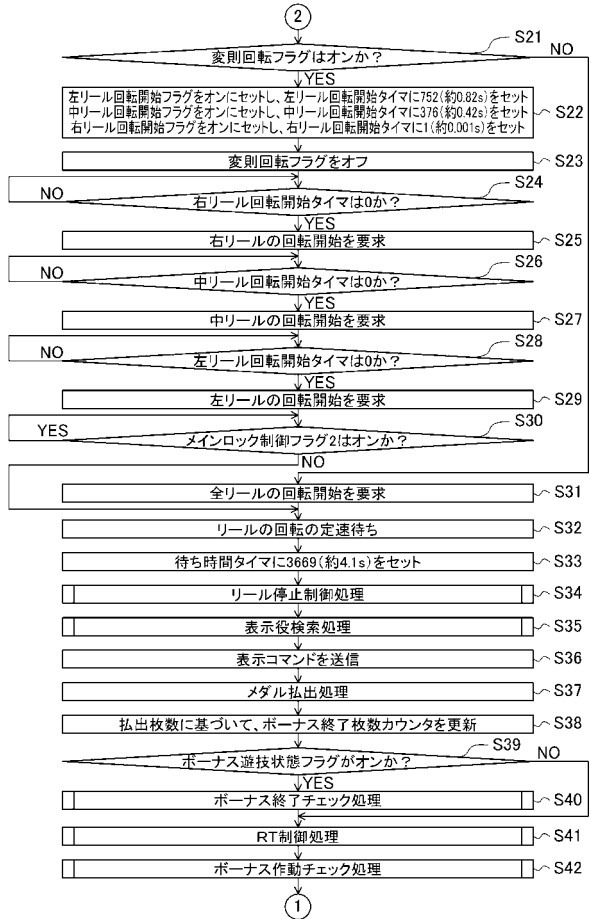
(乱数範囲:0~32768、内部当籤役:スイカ)

上乘せG数	設定1	設定H
0	31232	30208
25	512	1536
50	512	512
100	512	512

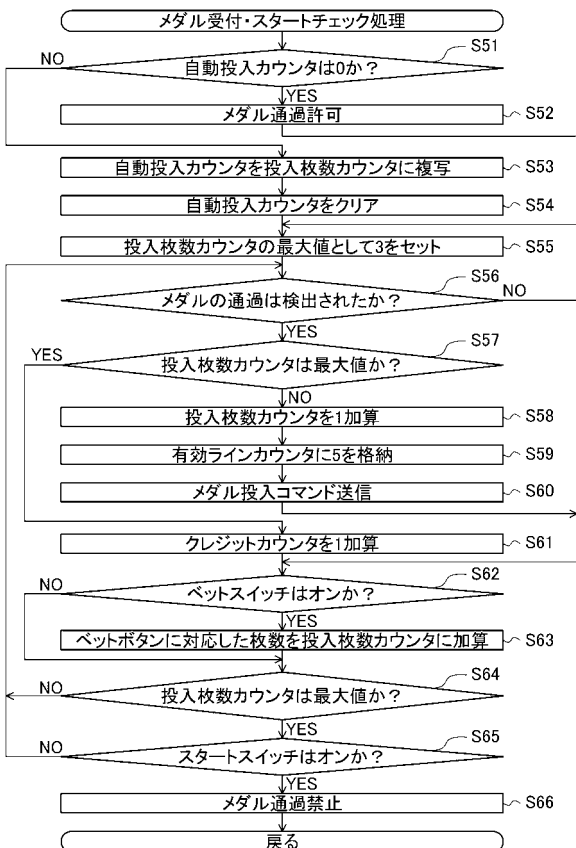
【図 48】



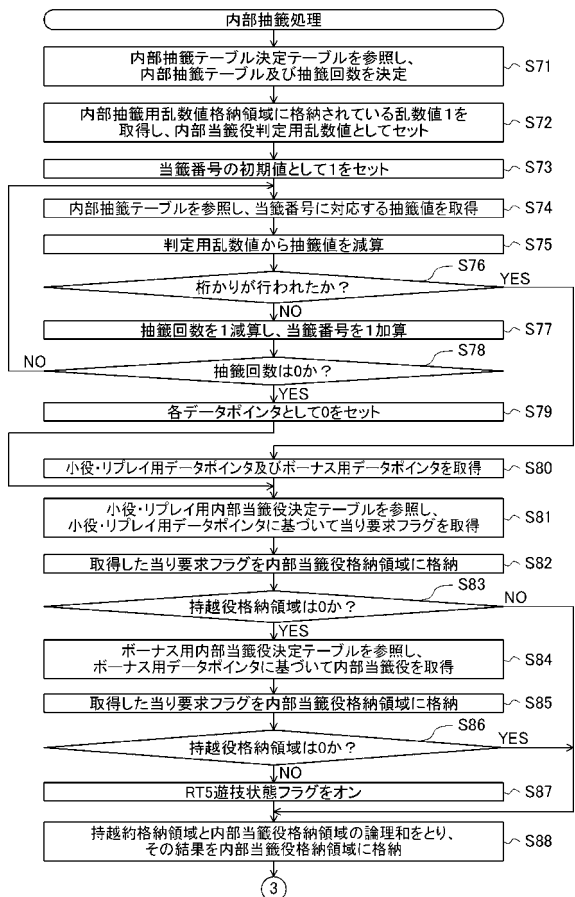
【図 49】



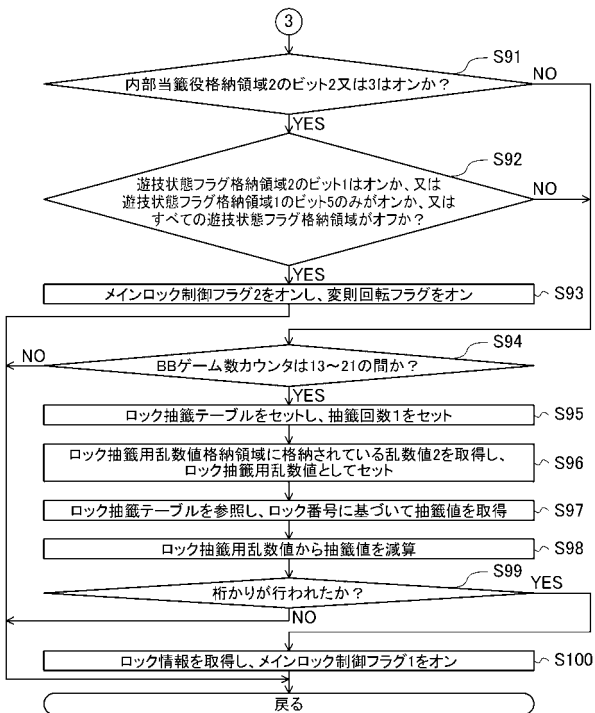
【図 50】



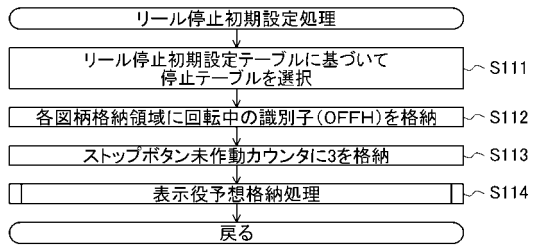
【図 51】



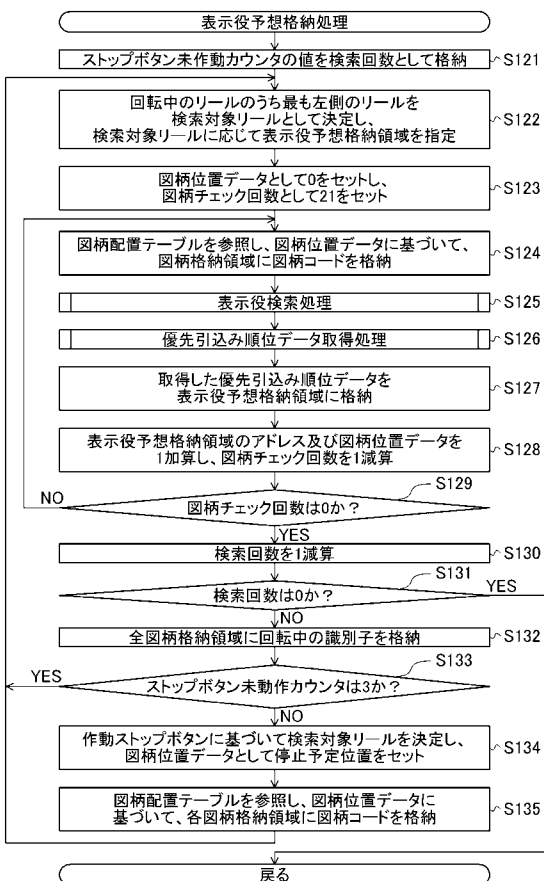
【図 5 2】



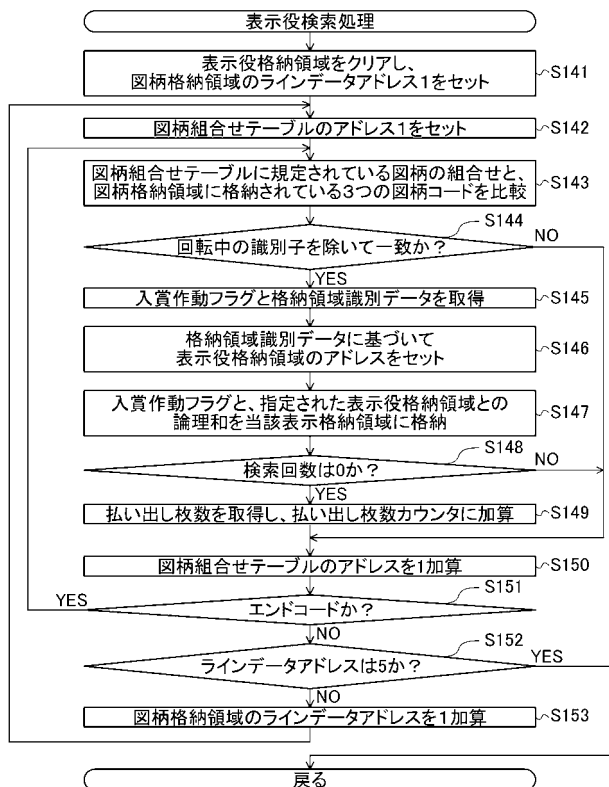
【図 5 3】



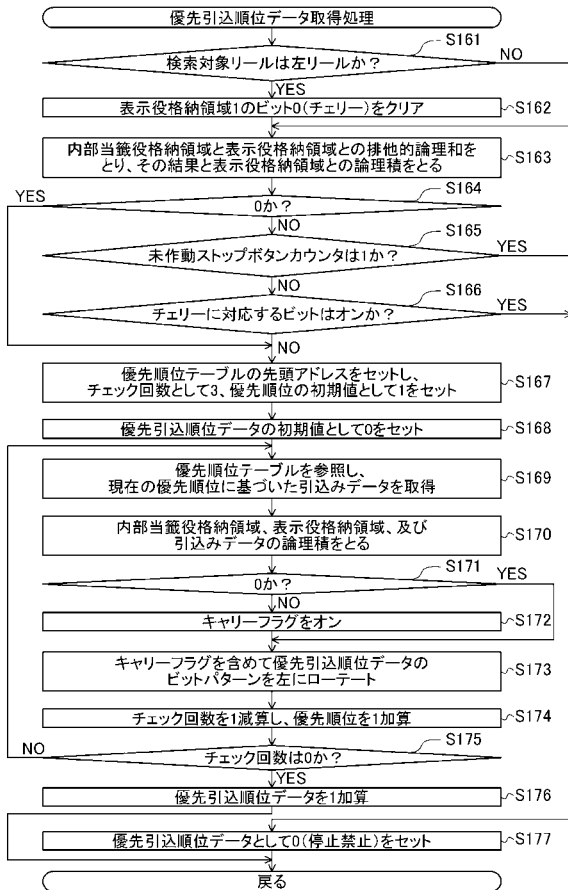
【図 5 4】



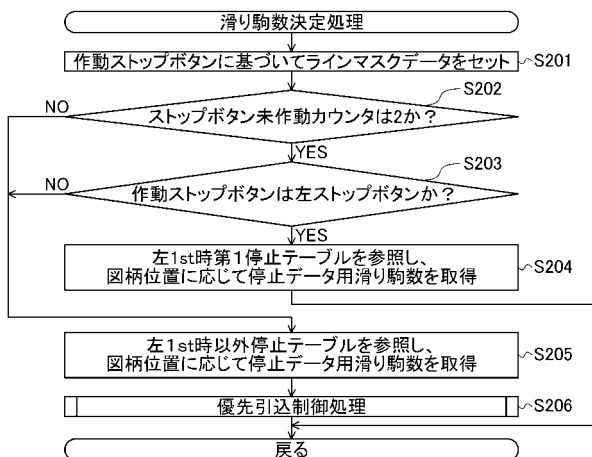
【図 5 5】



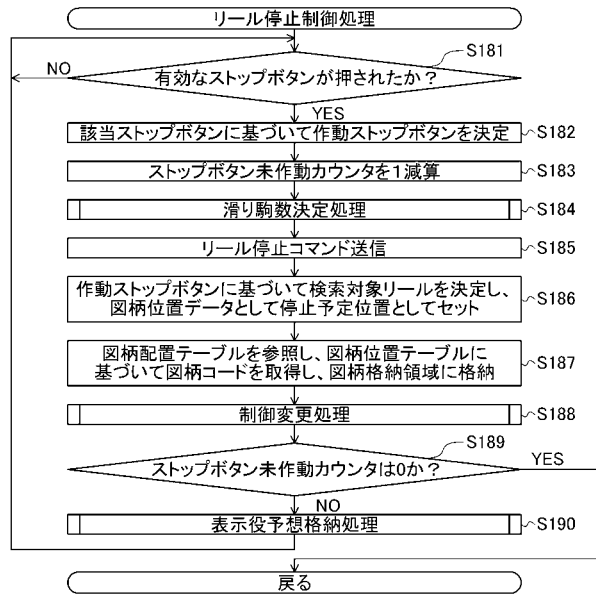
【図 5 6】



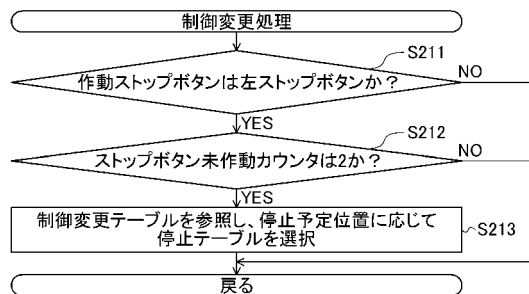
【図 5 8】



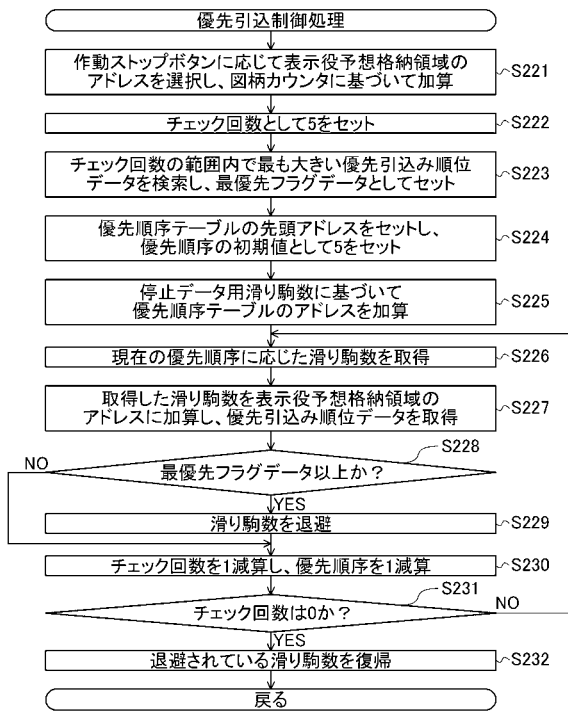
【図 5 7】



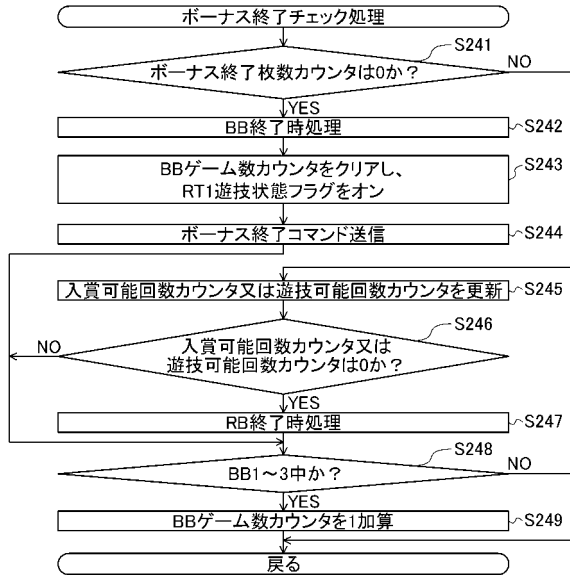
【図 5 9】



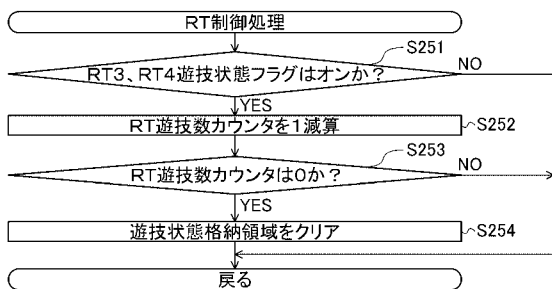
【図 6 0】



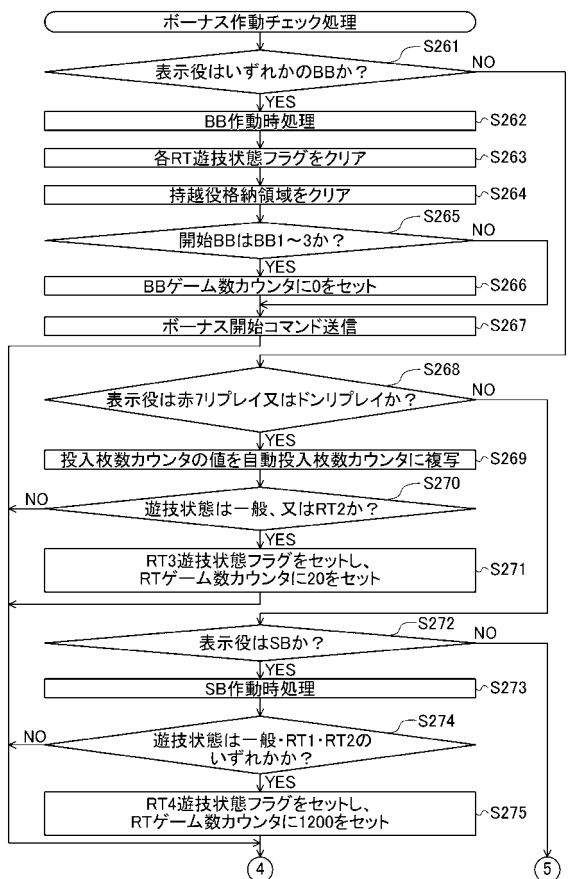
【図 6 1】



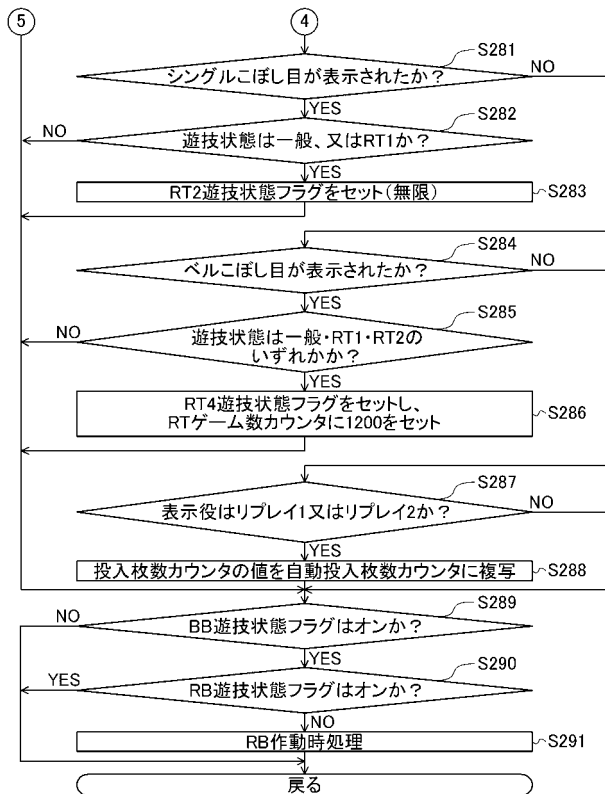
【図 6 2】



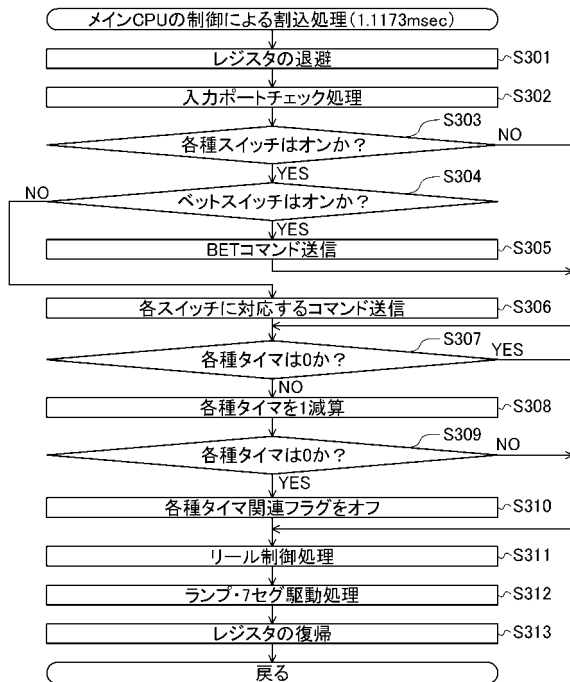
【図 6 3】



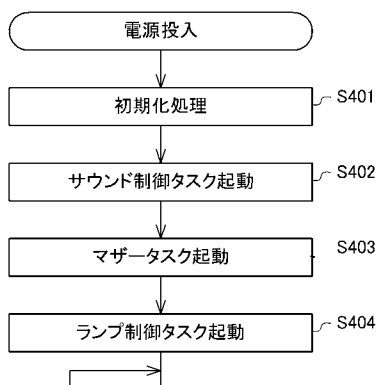
【図 6 4】



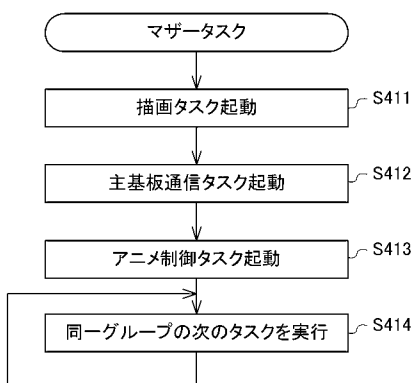
【図 6 5】



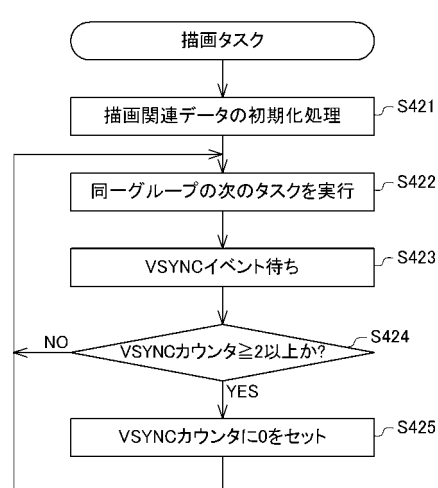
【図 6 6】



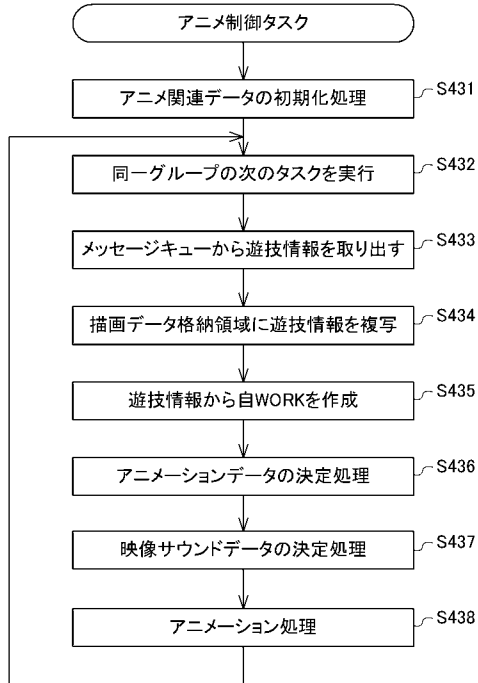
【図 6 7】



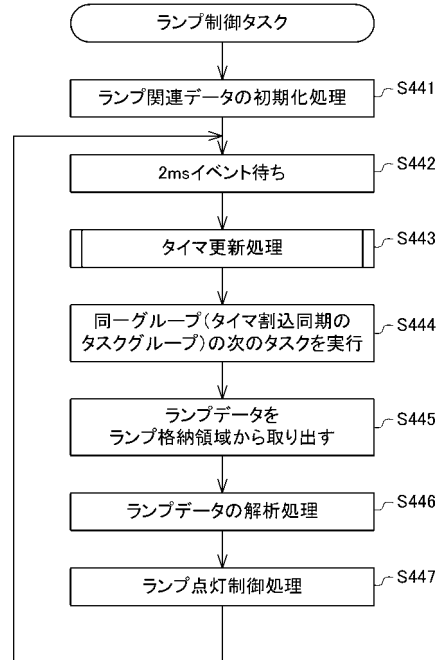
【図 6 8】



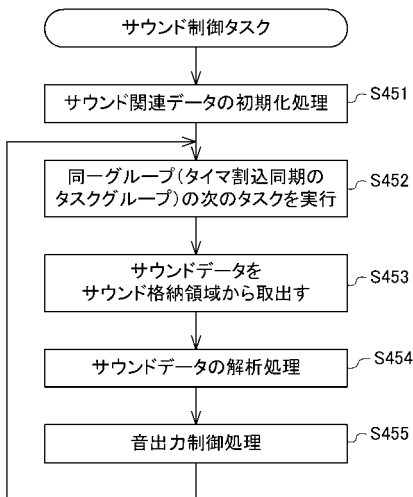
【図 69】



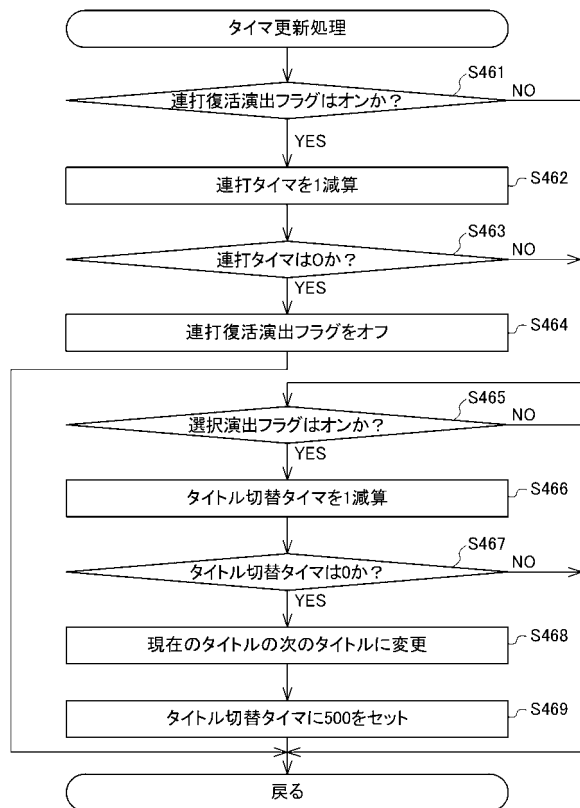
【図 70】



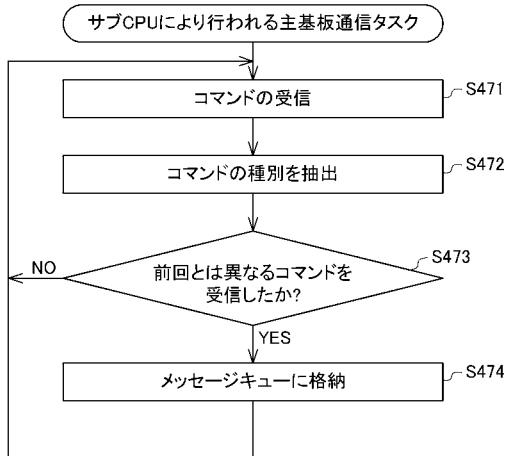
【図 71】



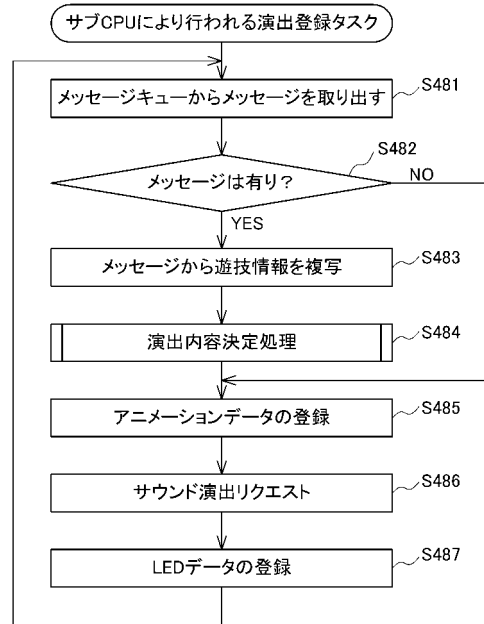
【図 72】



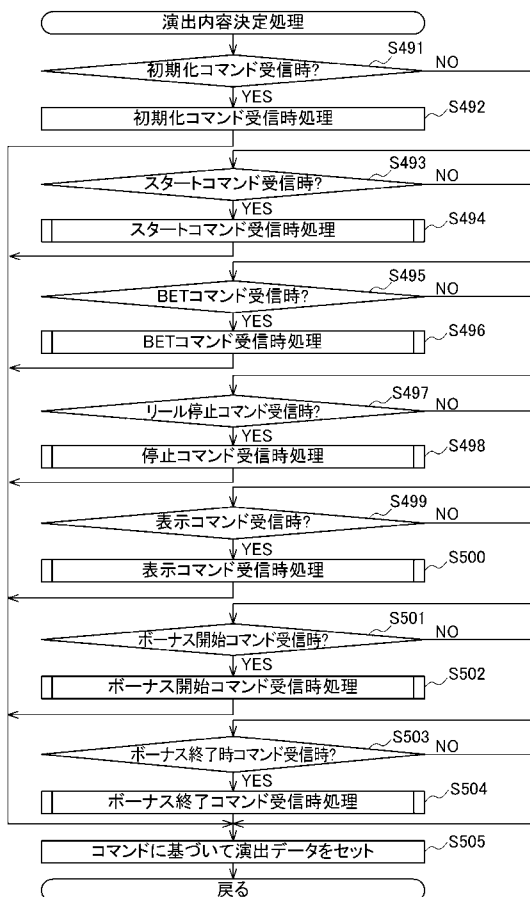
【図 7 3】



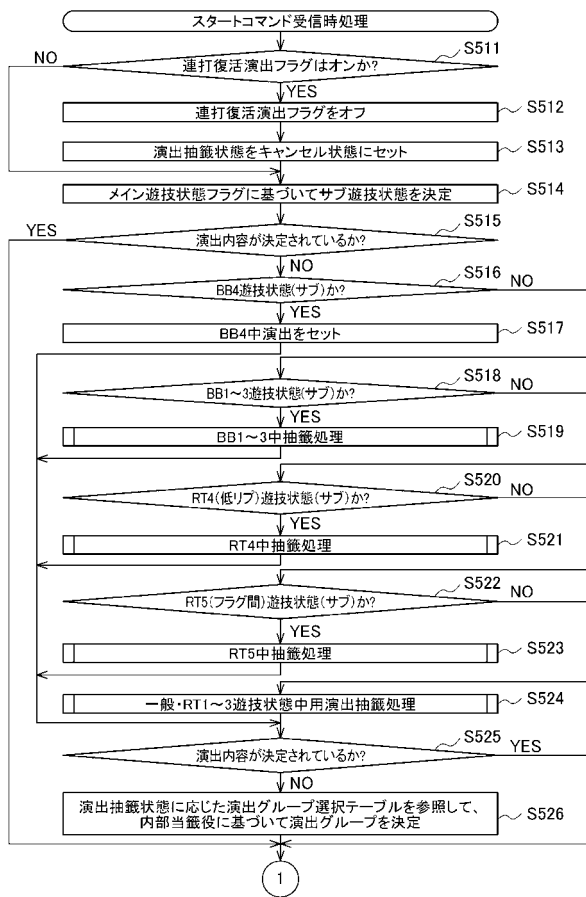
【図 7 4】



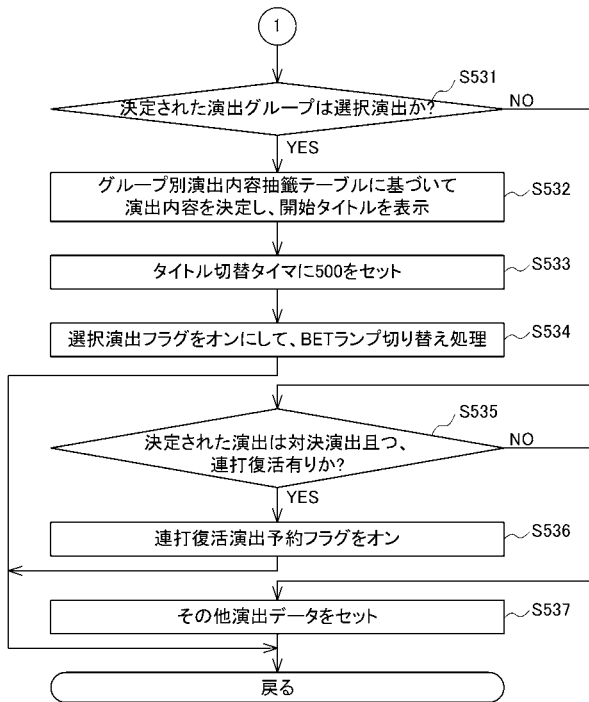
【図 7 5】



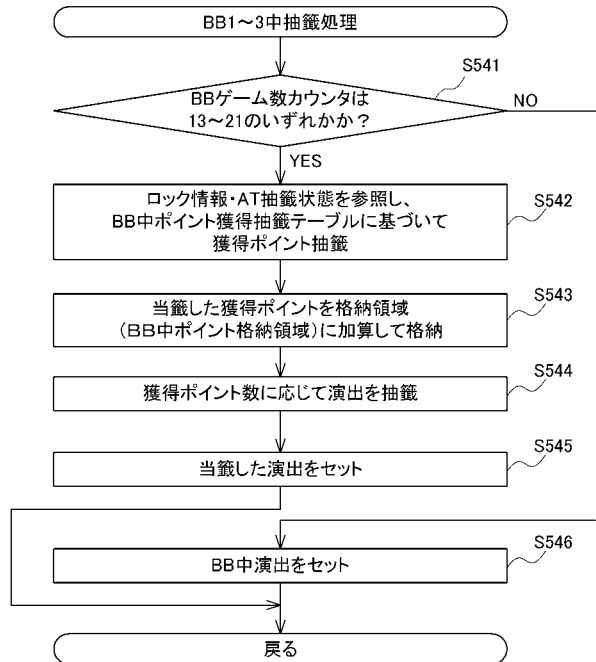
【図 7 6】



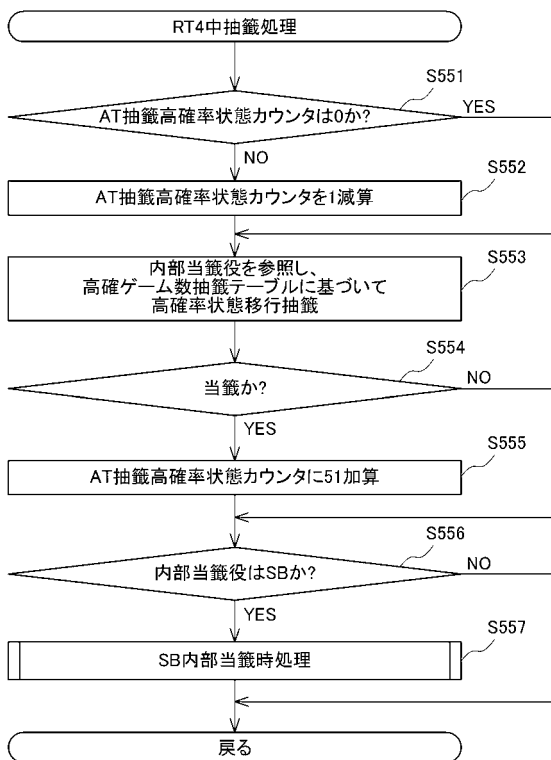
【図 77】



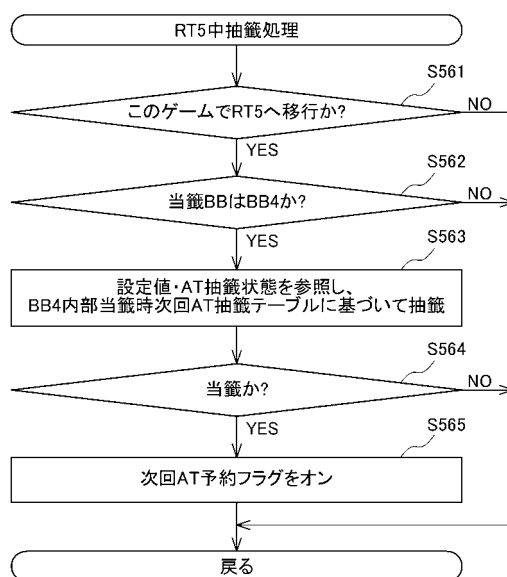
【図 78】



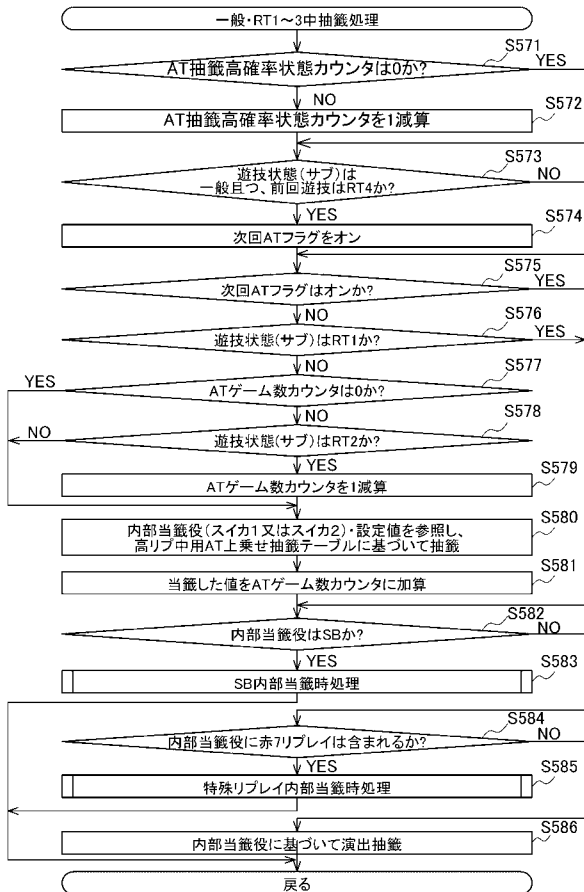
【図 79】



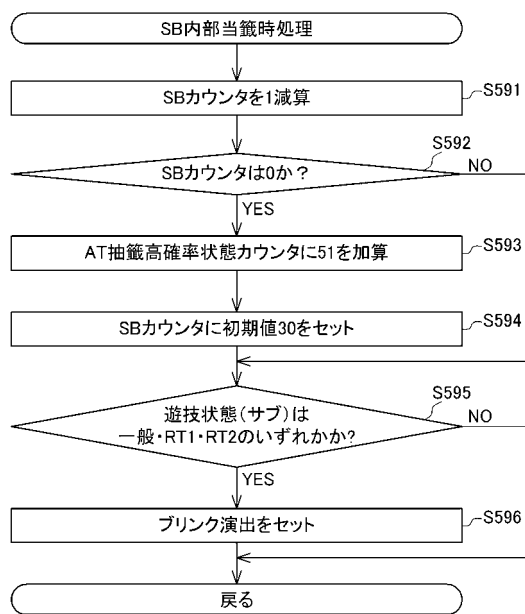
【図 80】



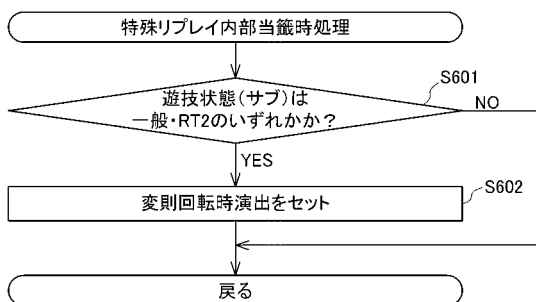
【図 8 1】



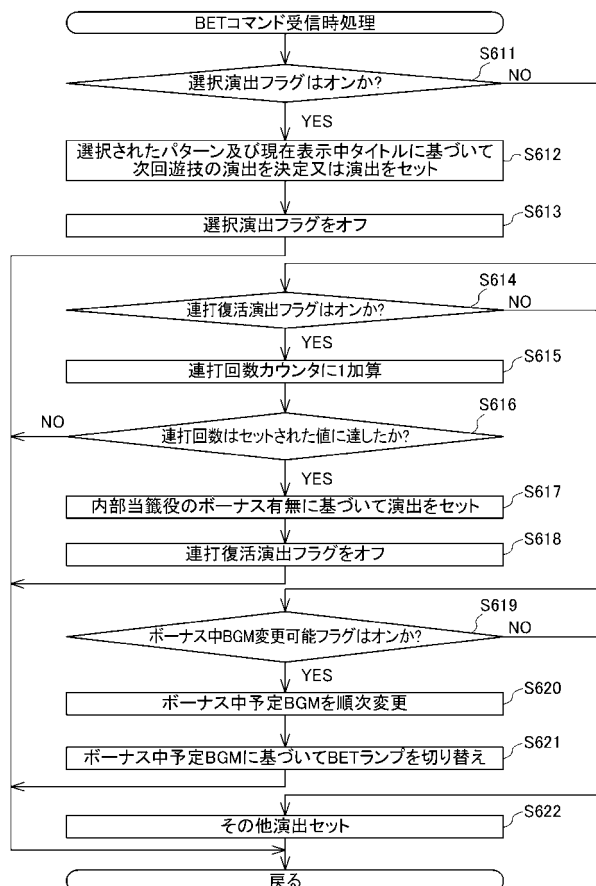
【図 8 2】



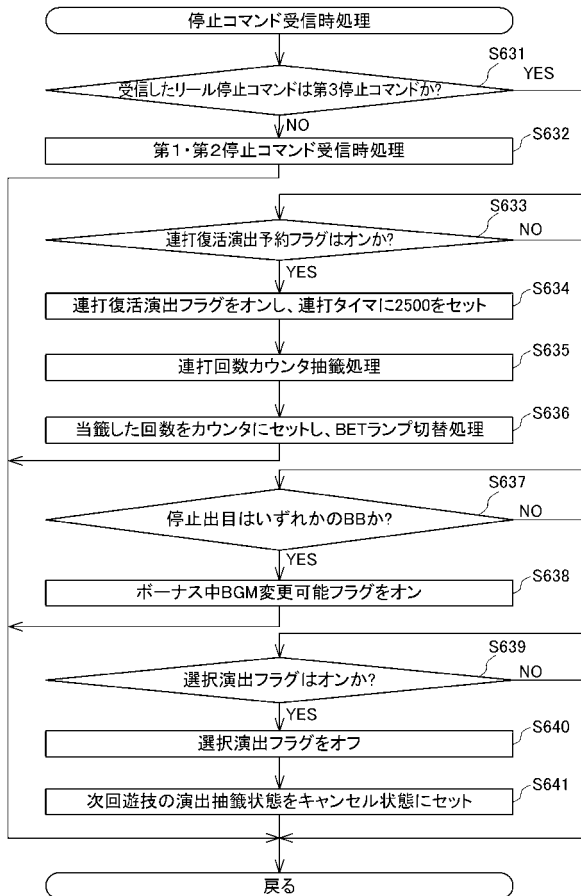
【図 8 3】



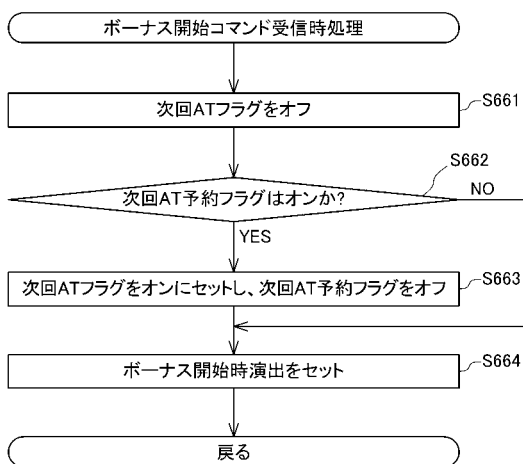
【図 8 4】



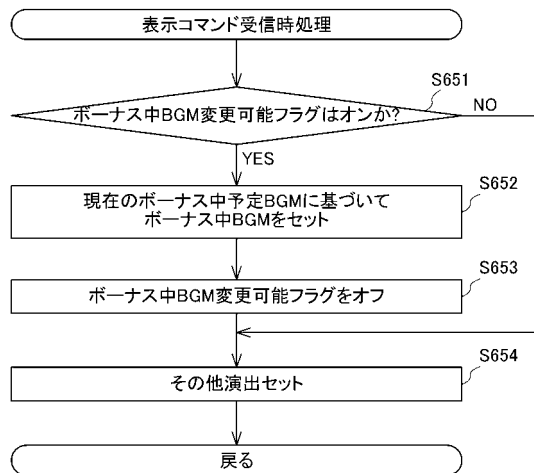
【図 8 5】



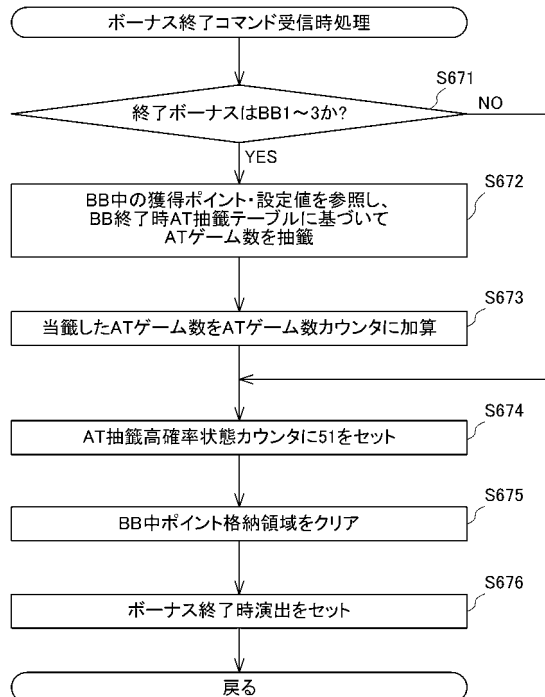
【図 8 7】



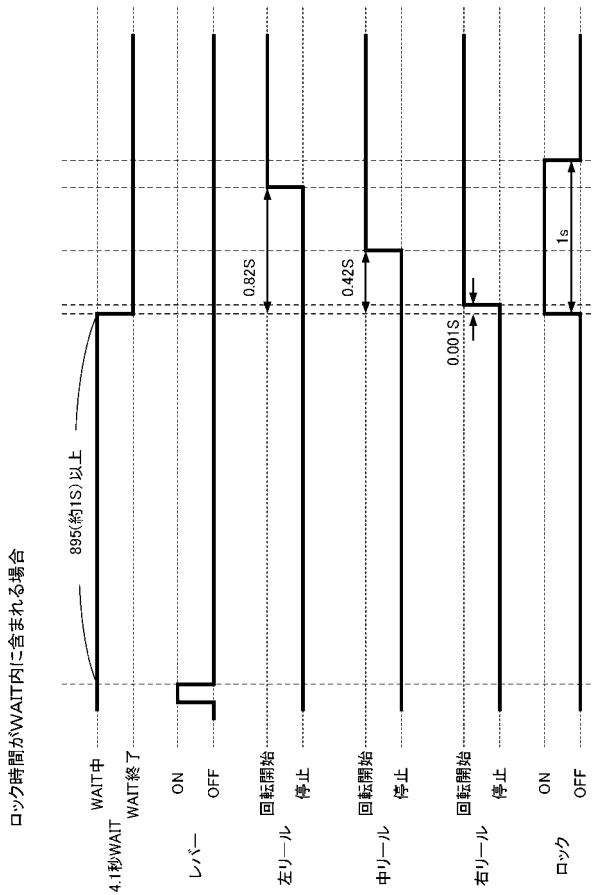
【図 8 6】



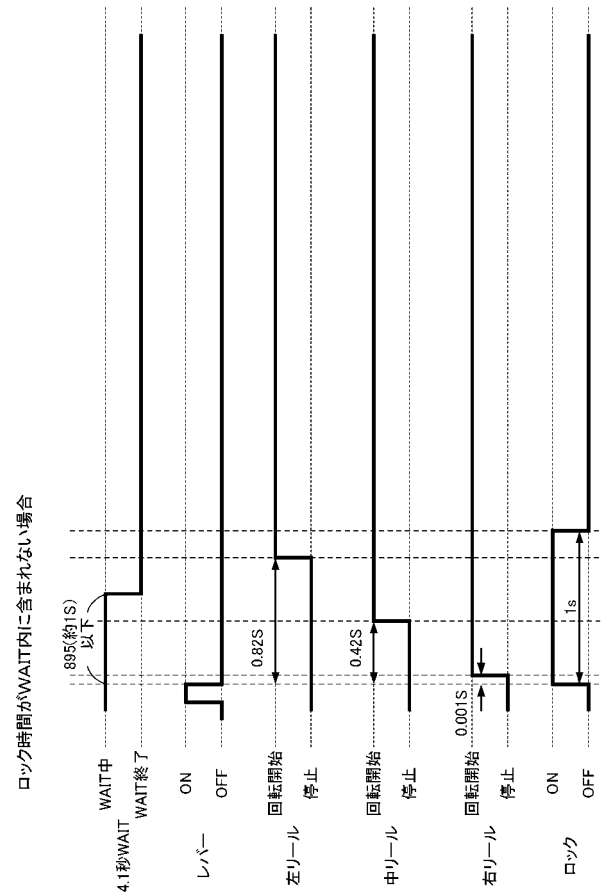
【図 8 8】



【図 89】



【図 90】

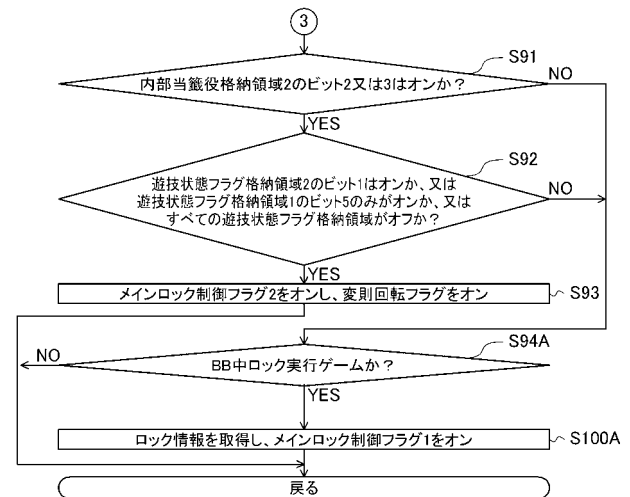


【図 91】

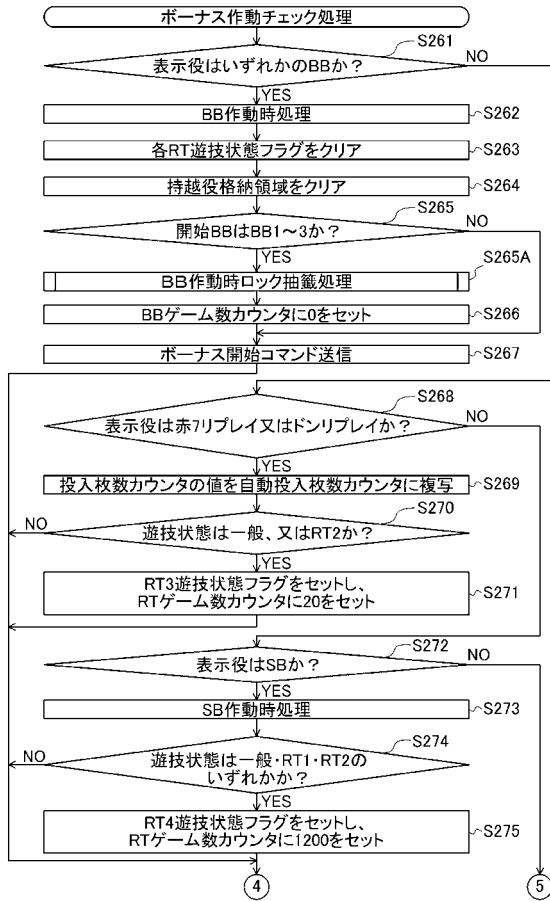
ロックシナリオ抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

シナリオデータ番号	抽籤値	ロック実行ゲーム数
1	15	14
2	15	14と22
3	2	14~22全て

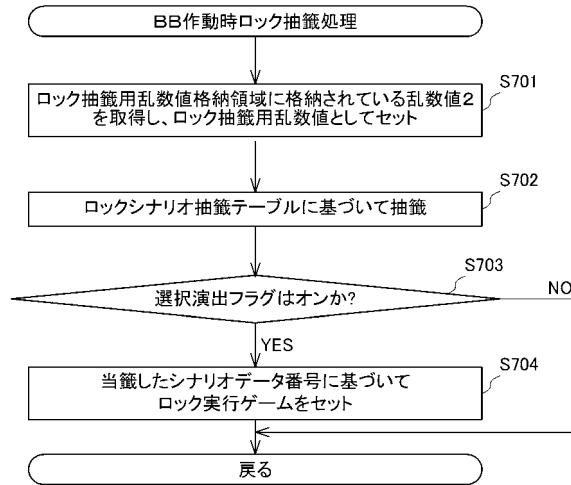
【図 92】



【図 9 3】



【図 9 4】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB25 BA02 BA07 BA22 BA32 BA35
BB02 BB23 BB24 BB33 BB43 BB78 BB83 BB93 BB94 BB96
CA02 CA03 CA23 CA24 CA25 CB04 CB23 CB32 CB49 CC01
CC13 CC22 CC24 CC28 CD03 CD12 CD18 CD23 CD25 CE15
DA52 DA54 DA58 DA63