

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6442096号
(P6442096)

(45) 発行日 平成30年12月19日(2018.12.19)

(24) 登録日 平成30年11月30日(2018.11.30)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 0 3 A

請求項の数 1 (全 174 頁)

(21) 出願番号	特願2018-63578 (P2018-63578)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成30年3月29日(2018.3.29)		株式会社ユニバーサルエンターテインメン ト
(62) 分割の表示	特願2016-120867 (P2016-120867) の分割		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
原出願日	平成26年4月1日(2014.4.1)	(74) 代理人	110000925
(65) 公開番号	特開2018-99591 (P2018-99591A)		特許業務法人信友国際特許事務所
(43) 公開日	平成30年6月28日(2018.6.28)	(72) 発明者	大門 修
審査請求日	平成30年3月29日(2018.3.29)		東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	南谷 雄一
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	前川 純磨
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	西田 篤
			東京都江東区有明3丁目7番26号
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1演出を実行可能な第1演出実行手段を制御する第1演出制御手段と、
第2演出を実行可能な第2演出実行手段を制御する第2演出制御手段と、
第3演出を実行可能な第3演出実行手段を制御する第3演出制御手段と、
第4演出を実行可能な第4演出実行手段を制御する第4演出制御手段と、
を備え、

前記第3演出制御手段は、前記第3演出実行手段により所定の第3演出を開始させるときに、演出開始を要求する演出開始要求を行い、

前記第1演出制御手段は、前記演出開始要求を受けたときに、前記第1演出実行手段による演出を開始させ、

前記第2演出制御手段は、前記演出開始要求を受けたときに、前記第2演出実行手段による演出を開始させ、

前記第4演出制御手段は、前記演出開始要求を受けたときに、前記第4演出実行手段による演出を開始させ、

前記第2演出制御手段は、前記第2演出実行手段により特定演出を実行させることが可能であり、

前記第1演出制御手段は、前記第2演出制御手段が前記第2演出実行手段に前記特定演出を開始させるときに、当該特定演出に関連づけられた演出を前記第1演出実行手段により開始させ、かつ、前記特定演出の実行された時間に応じて当該特定演出に関連付けられ

10

20

た演出の実行態様を進展させ、

前記第4演出実行手段は、所定の遊技状態であることを示唆する状態示唆演出を実行可能であり、

第4演出制御手段は、前記状態示唆演出が実行されているときに、前記演出開始要求を受けた場合は、前記演出開始要求に応じた演出を前記第4演出実行手段に実行させる

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、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、スタートスイッチと、ストップスイッチと、各リールに対応して設けられたステッピングモータと、制御部とを備えた、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。スタートスイッチは、メダルやコインなどの遊技媒体が遊技機に投入された後、スタートレバーが遊技者により操作されたこと（以下、「開始操作」ともいう）を検出し、全てのリールの回転の開始を要求する信号を出力する。ストップスイッチは、各リール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（以下、「停止操作」ともいう）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。ステッピングモータは、その駆動力を対応するリールに伝達する。また、制御部は、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、各リールの回転動作及び停止動作を行う。

【0003】

このような遊技機では、開始操作が検出されると、プログラム上で乱数を用いた抽籤処理（以下、「内部抽籤処理」という）が行われ、その抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）と停止操作のタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う。そして、全てのリールの回転が停止され、入賞の成立に係る図柄の組合せが表示されると、その図柄の組合せに対応する特典が遊技者に付与される。なお、遊技者に付与される特典の例としては、遊技媒体（メダル等）の払い出し、遊技媒体を消費することなく再度、内部抽籤処理を行う再遊技（以下、「リプレイ」ともいう）の作動、遊技媒体の払い出し機会が増加するボーナスゲームの作動等を挙げることができる。

【0004】

また、上記構成の遊技機において、各種画像を表示する表示装置と、この表示装置の前方に配置され、少なくとも一部がこの表示装置に重畳するタッチパネル（タッチセンサモジュール）と、を備える遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。このような遊技機におけるタッチパネルは、光透過性を有し、このタッチパネルにおける遊技者の指などが触れた位置を検出可能である。遊技者などは、表示装置に表示される各種の選択可能な項目から所望の項目を、タッチパネルにおいて所望する項目に対応する位置、例えば表示装置に表示されている項目に対して前後方向に対向する部分に、指を触れることによって、選択することができる。

【0005】

また、上記のような遊技機において、タッチパネルからタッチパネルが操作されていることを示す検出結果の出力が所定時間を越えて継続していると、その旨を示す画像を表示装置に表示して報知する遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。また、このような遊技機において、この報知の原因が解消するまで、すなわちタッチパネルからタッチパネルが操作されていることを示す検出結果の出力がなくなるまで、この報知を継続して遊技を行わせない遊技機が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

20

30

40

50

【0006】

【特許文献1】特開2011-177218号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記のように報知の原因が解消するまで、遊技が行えないことは、遊技者にとってはデメリットとなる。一方で、上記の報知の原因の解消を要することなく、遊技の再開を可能とすると、遊技機が設置された店の店員などは、タッチパネルからタッチパネルが操作されていることを示す検出結果の出力が所定時間を越えて継続したことを認識することができない。ところで、演出の同期ずれの発生を抑制することが望まれていた。

10

【0008】

本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、演出の同期ずれの発生を抑制することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記目的を達成するために、本発明は、以下のような構成の遊技機を提供する。

【0010】

第1演出を実行可能な第1演出実行手段（例えば、後述の液晶表示装置11）を制御する第1演出制御手段（例えば、後述の副制御回路101）と、

20

第2演出を実行可能な第2演出実行手段（例えば、後述のスピーカ20L、20R）を制御する第2演出制御手段（例えば、後述の副制御回路101）と、

第3演出を実行可能な第3演出実行手段（例えば、後述の回転役物ユニット122）を制御する第3演出制御手段（例えば、後述の副制御回路101）と、

第4演出を実行可能な第4演出実行手段（例えば、後述のヘッドランプ21及びリールランプ22）を制御する第4演出制御手段（例えば、後述の副制御回路101）と、
を備え、

前記第3演出制御手段は、前記第3演出実行手段により所定の第3演出を開始させるときに、演出開始を要求する演出開始要求を行い、

前記第1演出制御手段は、前記演出開始要求を受けたときに、前記第1演出実行手段による演出を開始させ、

30

前記第2演出制御手段は、前記演出開始要求を受けたときに、前記第2演出実行手段による演出を開始させ、

前記第4演出制御手段は、前記演出開始要求を受けたときに、前記第4演出実行手段による演出を開始させ、

前記第2演出制御手段は、前記第2演出実行手段により特定演出を実行させることが可能であり、

前記第1演出制御手段は、前記第2演出制御手段が前記第2演出実行手段に前記特定演出を開始させるときに、当該特定演出に関連づけられた演出を前記第1演出実行手段により開始させ、かつ、前記特定演出の実行された時間に応じて当該特定演出に関連付けられた演出の実行態様を進展させ、

40

前記第4演出実行手段は、所定の遊技状態であることを示唆する状態示唆演出を実行可能であり、

第4演出制御手段は、前記状態示唆演出が実行されているときに、前記演出開始要求を受けた場合は、前記演出開始要求に応じた演出を前記第4演出実行手段に実行させる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、演出の同期ずれの発生を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

50

【0012】

【図1】本発明の一実施形態の遊技機における機能フローを説明する説明図である。

【図2】本発明の一実施形態の遊技機における外観構成例を示す斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態の遊技機における内部構造を示すものであり、フロントドアを開いた状態の斜視図である。

【図4】本発明の一実施形態の遊技機における表示装置を示す平面図である。

【図5】本発明の一実施形態の遊技機における表示装置に取り付けられたタッチセンサモジュールの平面図である。

【図6】本発明の一実施形態の遊技機におけるフロントドアを正面からみた説明図である。

10

【図7】本発明の一実施形態の遊技機における制御系を示すブロック図である。

【図8】本発明の一実施形態の遊技機における主制御回路の構成例を示すブロック図である。

【図9】本発明の一実施形態の遊技機における副制御回路の構成例を示すブロック図である。

【図10】本発明の第1実施形態の遊技機におけるタッチセンサ中継回路の構成例を示すブロック図である。

【図11】本発明の一実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

【図12】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その1）の一例を示す図である。

20

【図13】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その2）の一例を示す図である。

【図14】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その3）の一例を示す図である。

【図15】本発明の一実施形態における図柄組合せテーブル（その4）の一例を示す図である。

【図16】本発明の一実施形態におけるボーナス作動時テーブルの一例を示す図である。

【図17】本発明の一実施形態におけるRT遷移テーブルの一例を示す図である。

【図18】本発明の一実施形態における内部抽籤テーブル決定テーブルの一例を示す図である。

30

【図19】本発明の一実施形態における一般遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図20】本発明の一実施形態におけるRT1遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図21】本発明の一実施形態におけるRT2遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図22】本発明の一実施形態におけるRT3遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図23】本発明の一実施形態におけるRT4遊技状態用内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図24】本発明の一実施形態におけるボーナス用内部当籤役決定テーブルの一例を示す図である。

【図25】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その1）の例を示す説明図である。

【図26】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その2）の例を示す説明図である。

【図27】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その3）の例を示す説明図である。

【図28】本発明の一実施形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（その4）の例を示す説明図である。

50

【図 2 9】本発明の一実施形態における回胴停止用番号選択テーブルの一例を示す図である。

【図 3 0】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定テーブル（その 1）の一例を示す図である。

【図 3 1】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定テーブル（その 2）の一例を示す図である。

【図 3 2】本発明の一実施形態における順押し時第 1 停止用停止テーブルの一例を示す図である。

【図 3 3】本発明の一実施形態における順押し時制御変更テーブルの一例を示す図である。

10

【図 3 4】本発明の一実施形態における順押し時第 2・第 3 停止用停止テーブルの一例を示す図である。

【図 3 5】本発明の一実施形態における変則押し時停止テーブルの一例を示す図である。

【図 3 6】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択テーブルの一例を示す図である。

【図 3 7】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブルの一例を示す図である。

【図 3 8】本発明の一実施形態における検索順序テーブルの一例を示す図である。

【図 3 9】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 4 0】本発明の一実施形態における図柄対応入賞作動フラグデータテーブルの一例を示す図である。

20

【図 4 1】本発明の一実施形態における表示役格納領域の一例を示す図である。

【図 4 2】本発明の一実施形態における遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。

【図 4 3】本発明の一実施形態における作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。

【図 4 4】本発明の一実施形態における押下順序格納領域の一例を示す図である。

【図 4 5】本発明の一実施形態における図柄コード格納領域の一例を示す図である。

【図 4 6】本発明の一実施形態における引込優先順位データ格納領域の一例を示す図である。

【図 4 7】本発明の一実施形態における遊技機の R T 状態の遷移フロー図である。

30

【図 4 8】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序の対応表を示す図である。

【図 4 9】本発明の一実施形態における当籤役と停止順序と R T 移行の対応表を示す図である。

【図 5 0】本発明の一実施形態における遊技機の C Z（チャンスゾーン）抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 1】本発明の一実施形態における遊技機の C Z（チャンスゾーン）中カットイン追加抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 2】本発明の一実施形態における遊技機の C Z（チャンスゾーン）中カットイン発生抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 3】本発明の一実施形態における遊技機のボーナス抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 5 4】本発明の一実施形態における遊技機の B B 中 G 数上乘せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 5】本発明の一実施形態における遊技機の B B 中 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 6】本発明の一実施形態における遊技機の B B 中 B R 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 7】本発明の一実施形態における遊技機の B R 1 継続抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 8】本発明の一実施形態における遊技機の B R 2 継続抽籤テーブルの一例を示す図

50

である。

【図５９】本発明の一実施形態における遊技機のＢＲ中追加上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図６０】本発明の一実施形態における遊技機のＢＲ中追加上乗せ及び昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図６１】本発明の一実施形態における遊技機の追加上乗せＡ用上乗せゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図６２】本発明の一実施形態における遊技機の追加上乗せＢ用上乗せゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図６３】本発明の一実施形態における遊技機の追加上乗せＣ用上乗せゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

【図６４】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その１）の一例を示す図である。

【図６５】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その２）の一例を示す図である。

【図６６】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その３）の一例を示す図である。

【図６７】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その４）の一例を示す図である。

【図６８】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その５）の一例を示す図である。

20

【図６９】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その６）の一例を示す図である。

【図７０】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その７）の一例を示す図である。

【図７１】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その８）の一例を示す図である。

【図７２】本発明の一実施形態における遊技機の因果値抽籤テーブル（その９）の一例を示す図である。

【図７３】本発明の一実施形態における遊技機の暫定因果値抽籤テーブルの一例を示す図である。

30

【図７４】本発明の一実施形態における遊技機の内部ポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図７５】本発明の一実施形態における遊技機の因果値ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図７６】本発明の一実施形態における遊技機の作動条件テーブルの一例を示す図である。

【図７７】本発明の一実施形態における遊技機のサブ格納領域の一例を示す図である。

【図７８】本発明の一実施形態における遊技機の主制御回路の処理例を示すメインフローチャートである。

40

【図７９】本発明の一実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図８０】本発明の一実施形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図８１】本発明の一実施形態における抽籤値変更処理の例を示すフローチャートである。

【図８２】本発明の一実施形態における遊技ロック抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図８３】本発明の一実施形態におけるリール停止初期設定処理の例を示すフローチャートである。

【図８４】本発明の一実施形態における遊技開始時ロック処理の例を示すフローチャート

50

である。

【図 8 5】本発明の一実施形態における引込優先順位格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 6】本発明の一実施形態における引込優先順位テーブル選択処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 7】本発明の一実施形態における図柄コード格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 8】本発明の一実施形態におけるリール停止制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 9】本発明の一実施形態における滑り駒数決定処理の例を示すフローチャートである。 10

【図 9 0】本発明の一実施形態における第 2・第 3 停止処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 1】本発明の一実施形態におけるライン変更ビットチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 2】本発明の一実施形態におけるラインマスクデータ変更処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 3】本発明の一実施形態における優先引込制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 4】本発明の一実施形態における制御変更処理の例を示すフローチャートである。 20

【図 9 5】本発明の一実施形態における第 2 停止後制御変更処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 6】本発明の一実施形態における R T 制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 7】本発明の第 1 の実施の形態におけるボーナス終了チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 8】本発明の第 1 の実施の形態におけるボーナス作動チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 9】本発明の第 1 の実施の形態におけるメイン C P U の制御による割込処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】本発明の一実施形態におけるサブ C P U により行われる主基板通信タスクの例を示すフローチャートである。 30

【図 1 0 1】本発明の一実施形態におけるサブ C P U により行われる演出登録タスクの例を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】本発明の一実施形態における演出内容決定処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】本発明の一実施形態におけるスタートコマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】本発明の一実施形態における擬似ボーナス中処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】本発明の一実施形態における A R T 中処理の例を示すフローチャートである。 40

【図 1 0 6】本発明の一実施形態における A R T 中処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】本発明の一実施形態における A R T 引戻処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】本発明の一実施形態における B R 継続時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】本発明の一実施形態における B R 継続決定時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 0】本発明の一実施形態における通常中処理の例を示すフローチャートである。 50

【図 1 1 1】本発明の一実施形態における因果値関連処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】本発明の一実施形態における準備中処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】本発明の一実施形態における前兆チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】本発明の一実施形態における演出抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】本発明の一実施形態におけるリール停止コマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】本発明の一実施形態における表示コマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。 10

【図 1 1 7】本発明の一実施形態におけるペナルティ判定処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】本発明の一実施形態における無操作コマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】本発明の一実施形態におけるロック演出制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】本発明の一実施形態における役物制御タスクの例を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】本発明の一実施形態におけるランプ制御タスクの例を示すフローチャートである。 20

【図 1 2 2】本発明の一実施形態におけるサウンド制御タスクの例を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】本発明の一実施形態におけるアニメーション制御タスクの例を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】本発明の一実施形態におけるタッチパネル制御タスクの例を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】本発明の一実施形態におけるタッチパネル入力編集処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】本発明の一実施形態における警告画面の例を示す図である。 30

【図 1 2 7】本発明の一実施形態におけるホールメニュータスクの例を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】本発明の一実施形態におけるホールメニュー画面の例を示す図である。

【図 1 2 9】本発明の一実施形態におけるホールメニュー処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】本発明の一実施形態におけるエラー情報履歴画面の例を示す図である。

【図 1 3 1】本発明の一実施形態におけるメンテナンス処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】本発明の一実施形態におけるメンテナンス画面及びタッチパネルメンテナンス画面の例を示す図である。 40

【図 1 3 3】本発明の一実施形態におけるメンテナンス画面における動作状態表示表の例を示す図である。

【図 1 3 4】本発明の一実施形態におけるグリッド線の表示位置が変更されたタッチパネルメンテナンス画面の例を示す図である。

【図 1 3 5】本発明の一実施形態におけるメイン画面に表示されるガイド初期画像及びサブ画面に表示されるガイドメニュー画面の例を示す図である。

【図 1 3 6】本発明の一実施形態におけるサブ画面に表示されるガイドメニュー画面のガイドメニュー「配列・配当」に指が触れている状態を示す図である。

【図 1 3 7】本発明の一実施形態におけるサブ画面に表示されるガイドメニュー画面のガイドメニュー「ユニメモを始める」に指が触れている状態を示す図である。 50

【図138】本発明の一実施形態におけるメイン画面に表示されるユニメモ初期画像及びサブ画面に表示されるユニメモメニュー画面の例を示す図である。

【図139】本発明の一実施形態におけるメイン画面に表示されるパスワード表示画像及びサブ画面に表示されるパスワード入力メニュー画面の例を示す図であり、パスワード入力メニュー「E」に指が触れている状態を示す図である。

【図140】本発明の一実施形態におけるメイン画面に表示されるパスワード表示画像及びサブ画面に表示されるパスワード入力メニュー画面の例を示す図であり、パスワード入力メニュー「F」に指が触れている状態を示す図である。

【図141】本発明の一実施形態におけるメイン画面に表示されるパスワード表示画像に選択の検出に係る「F」を表示した状態を示す図である。

10

【図142】変形例における遊技機（パチンコ）の外観構造を示す斜視図である。

【図143】変形例における遊技機の外観正面図である。

【図144】変形例における遊技機の分解斜視図である。

【図145】変形例における遊技機の遊技盤の構造を示す正面図である。

【図146】変形例における遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の一実施形態を示す遊技機であるパチスロについて、図1～図141を用いて説明する。

なお、本実施形態では、特定の小役の成立をランプ等でナビゲートする機能であるアシストタイム（以下、「AT」という）と、特定の図柄組合せが表示された場合にリプレイの当籤確率が通常時より高くなる遊技状態であるリプレイタイム（以下、「RT」という）が作動する機能とが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「ART」という）の機能を備えたパチスロについて説明する。

20

【0014】

<機能フロー>

まず、図1を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。

本実施の形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。

30

【0015】

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

【0016】

内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述する主制御回路が担う。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。

40

【0017】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述する主制御回路が担う。

【0018】

パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（190msec又は75msec）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。規定期間が190msecである場合には、滑り駒数の最大数を図柄4個分に定め、規

50

定期間が75 msecである場合には、滑り駒数の最大数を図柄1個分に定める。

【0019】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、190 msec（図柄4コマ分）の規定時間内に、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の回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、例えば、第2種特別役物であるチャレンジボーナス（CB）及びCBを連続して作動させるミドルボーナス（MB）の動作時には、1つ以上のリールに対して、規定時間75 msec（図柄1コマ分）内に、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の回転を停止させる。さらに、リール停止制御手段は、遊技状態に対応する各種規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可され

10

【0020】

こうして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、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。この入賞判定手段は、後述する主制御回路が担う。入賞判定手段により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。パチスロでは、以上のような一連の流れが1回の遊技として行われる。

【0021】

また、パチスロでは、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置などの表示装置により行う映像の表示、各種ランプにより行う光の出力、スピーカ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。

20

【0022】

スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（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。この演出内容決定手段は、後述する副制御回路が担う。

【0023】

演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロでは、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。

30

【0024】

＜パチスロの構造＞

次に、図2及び図3を参照して、本実施形態におけるパチスロの構造について説明する。

【0025】

〔外観構造〕

図2は、パチスロ1の外部構造を示す斜視図である。

40

【0026】

図2に示すように、パチスロ1は、外装体2を備えている。外装体2は、リールや回路基板等を収容するキャビネット2aと、キャビネット2aに対して開閉可能に取り付けられるフロントドア2bとを有している。

キャビネット2aの両側面には、把手7が設けられている（図2では一側面の把手7のみを示す）。この把手7は、パチスロ1を運搬するときに手をかける凹部である。

【0027】

キャビネット2aの内部には、3つのリール3L、3C、3Rが横並びに設けられている。以下、各リール3L、3C、3Rを、それぞれ左リール3L、中リール3C、右リール

50

ル 3 R という。各リール 3 L, 3 C, 3 R は、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有している。シート材の表面には、複数（例えば 21 個）の図柄が周方向に沿って所定の間隔をあけて描かれている。

【0028】

フロントドア 2 b は、ドア本体 9 と、フロントパネル 10 と、表示装置の一具体例を示す液晶表示装置 11 とを備えている。ドア本体 9 は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット 2 a に開閉可能に取り付けられている。ヒンジは、パチスロ 1 の前方からドア本体 9 を見た場合に、ドア本体 9 における左側の端部に設けられている。

【0029】

液晶表示装置 11 は、ドア本体 9 の上部に取り付けられており、映像の表示による演出を実行する。この液晶表示装置 11 は、3 つのリール 3 L, 3 C, 3 R に描かれた図柄を表示する表示窓 4 を含む表示部（表示画面）11 a を備える。本実施形態では、表示窓 4 を含む表示部 11 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。

【0030】

以下、表示窓 4 を、それぞれ左表示窓 4 L、中表示窓 4 C、右表示窓 4 R という。

表示窓 4 L, 4 C, 4 R は、例えばアクリル板等の透明な部材で形成されている。これら表示窓 4 L, 4 C, 4 R は、正面（遊技者側）から見て、3 つのリール 3 L, 3 C, 3 R の配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、3 つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。したがって、遊技者は、表示窓 4 L, 4 C, 4 R を介して、表示窓 4 の背後に設けられた 3 つのリール 3 L, 3 C, 3 R を視認することができる。

【0031】

本実施形態では、表示窓 4 L, 4 C, 4 R は、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた複数種類の図柄のうち、連続して配置された 3 つの図柄を表示できる大きさに設定されている。すなわち、表示窓 4 L, 4 C, 4 R の枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各領域が設けられ、各領域に 1 個の図柄が表示される。そして、本実施形態では、左リール 3 L の中段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R の中段領域を結ぶラインを、入賞か否かの判定を行う入賞判定ラインとして定義する。

【0032】

フロントパネル 10 は、ドア本体 9 の上部に取り付けられており、液晶表示装置 11 を覆う大きさに設定されている。このフロントパネル 10 は、液晶表示装置 11 の表示部 11 a 側に重畳して配置され、液晶表示装置 11 の表示部 11 a を露出させる 2 つのパネル開口 100 a, 100 b を有する装飾枠 100 と、装飾枠 100 のパネル開口 100 a, 100 b を塞ぐ透明の保護カバー（不図示）とを有している。

【0033】

装飾枠 100 は、パネル開口 100 a とパネル開口 100 b とを区画する仕切り片 112 を有している。2 つのパネル開口 100 a, 100 b は、仕切り片 112 によって上下方向に並ぶように区画されている。装飾枠 100 のパネル開口 100 a は、液晶表示装置 11 の表示部 11 a を露出させる。また、装飾枠 100 のパネル開口 100 b は、液晶表示装置 11 の表示部 11 a 及び 3 つのリール 3 L, 3 C, 3 R を露出させる。

【0034】

装飾枠 100 には、ヘッドランプ 21 と、リールランプ 22 と、装飾ユニット 121 と、回転役物ユニット 122 と、が設けられている。ヘッドランプ 21 は、LED（Light Emitting Diode）群を有し、装飾枠 100 の上部に配置されている。リールランプ 22 は、LED 群を有し、装飾枠 100 における左右方向の両端部、且つ、リール 3 L, 3 C, 3 R の近傍に配置されている。ヘッドランプ 21 及びリールランプ 22 は、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。装飾ユニット 121 は、装飾枠 100 におけるパネル開口 100 a の右側部に配置されており、不図示の LED（Light Emitting Diode）を有している。装飾ユニット 121 は、特別の演出及び所定の演出が行われる場合に、演出内容に対応する色及び点灯パターンで点灯する。回転役物ユニット 122 は、装飾

枠100におけるパネル開口100aの左側部に配置されている。また、回転役物ユニット122は、回転役物（歯車役物）123（図6参照）と、回転役物123を回転させるステッピングモータからなる役物駆動部124（図7参照）と、光透過性を有し、回転役物123を覆うカバー部材125を有している。回転役物123は、所定の演出が行われる場合に、演出内容に対応するパターンで回転する。

【0035】

ドア本体9の中央には、台座部12が形成されている。この台座部12には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口13、MAXベットボタン14、1ベットボタン15、スタートレバー16、ストップボタン17L、17C、17R、エンターボタン28、セレクトボタン29）が設けられている。

10

【0036】

メダル投入口13は、遊技者によって外部からパチスロ1に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口13から受け入れられたメダルは、予め設定された枚数（例えば3枚）を上限として1回の遊技に使用され、予め設定された枚数を越えた分は、パチスロ1の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能）。

【0037】

MAXベットボタン14及び1ベットボタン15は、パチスロ1の内部に預けられているメダルから1回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。なお、図2には示さないが、台座部12には、精算ボタンが設けられる。この精算ボタンは、パチスロ1の内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。

20

【0038】

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

【0039】

エンターボタン28及びセレクトボタン29は、液晶表示装置11に表示された各種画面（例えば、後述する図128参照）における選択可能な複数の項目の内、任意の項目を選択するために設けられる。セレクトボタン29の押下に応じて、表示されている複数の項目の内、一つの項目を指定するためのカーソルの位置や、ハイライト表示される項目が変更される。また、エンターボタン28の押下に応じて、指定された項目が選択される。

30

【0040】

また、台座部12には、7セグメントLED（Light Emitting Diode）からなる7セグ表示器23が設けられている。この7セグ表示器23は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ1の内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数）等の情報をデジタル表示する。

【0041】

ドア本体9の下部には、メダル払出口18、メダル受皿19、スピーカ20L、20R等が設けられている。メダル払出口18は、後述のメダル払出装置43の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿19は、メダル払出口18から排出されたメダルを貯める。また、スピーカ20L、20Rは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

40

【0042】

[内部構造]

次に、パチスロ1の内部構造を、図3を参照しながら説明する。

図3は、パチスロ1の内部構造を示す斜視図である。

【0043】

キャビネット2aは、正面側の一面が開口された略直方体状に形成されている。このキャビネット2a内の上部には、主制御回路91を構成する主制御基板41が設けられてい

50

る。主制御回路 9 1 は、内部当籤役の決定、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定等の、パチスロ 1 における遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する回路である。なお、主制御回路 9 1 の具体的な構成は後述する。

【0044】

キャビネット 2 a 内の中央部には、3つのリール（左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R）が設けられている。なお、図 3 には示さないが、各リールは、所定の減速比を有する歯車を介して対応するステッピングモータに接続される。

【0045】

キャビネット 2 a 内の下部には、多量のメダルを収容可能であり、かつ、それらを 1 枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装置 4 3（以下、ホッパー装置 4 3 という）が設けられている。キャビネット 2 a 内における、ホッパー装置 4 3 の左側方（キャビネット 2 a 内部を正面から見て左側）には、パチスロ 1 が有する各装置に対して必要な電力を供給する電源装置 4 4 が設けられている。

10

【0046】

また、キャビネット 2 a 内における、ホッパー装置 4 3 の右側方（キャビネット 2 a 内部を正面から見て右側）には、メダル補助収納庫 4 5 が設けられている。このメダル補助収納庫 4 5 は、ホッパー装置 4 3 から溢れ出たメダルを収納する。メダル補助収納庫 4 5 は、キャビネット 2 a の底面に係合されており、キャビネット 2 a に対して着脱可能に構成されている。

20

【0047】

フロントドア 2 b の裏面側（表示画面側とは反対側の部分）における上部には、後述の副制御回路 1 0 1（図 9 参照）を構成する副制御基板 4 2 が設けられている。副制御回路 1 0 1 は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。なお、副制御回路 1 0 1 の具体的な構成は後述する。

【0048】

さらに、フロントドア 2 b の裏面側における略中央部には、セレクト 4 6 が設けられている。セレクト 4 6 は、メダル投入口 1 3 を介して外部から投入されたメダルの材質や形状等が適正である否かを選別する装置であり、適正であると判定したメダルをホッパー装置 4 3 に案内する。また、図 3 には示さないが、セレクト 4 6 内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ 4 6 S（図 7 参照）が設けられている。

30

【0049】

[表示装置及びタッチセンサモジュール]

次に、液晶表示装置 1 1 の構成について、図 4 を参照しながら説明する。

図 4 は、液晶表示装置 1 1 の平面図である。

【0050】

図 4 に示すように、液晶表示装置 1 1 は、表示部 1 1 a と、表示部 1 1 a を囲う枠部 1 1 b とを有している。表示部 1 1 a は、横長の長方形に形成されており、上述した表示窓 4 L、4 C、4 R を有している。枠部 1 1 b は、表示部 1 1 a の 4 辺を囲う長方形の枠状に形成されている。

40

【0051】

表示部 1 1 a における表示窓 4 R の側方（表示窓 4 C と反対側の側方）には、タッチセンサモジュール 3 1 が配置されている。すなわち、タッチセンサモジュール 3 1 は、表示部 1 1 a の右下の角部に配置されている。

【0052】

図 5 は、タッチセンサモジュール 3 1 の平面図である。

図 5 に示すように、タッチセンサモジュール 3 1 は、表面型静電容量方式のタッチセンサであり、センサ部 3 2 と、フレキシブルプリント基板 3 3 と、タッチセンサ I C（Integrated Circuit）3 4 とを備えている。

【0053】

50

センサ部 3 2 は、長方形の板状に形成されている。このセンサ部 3 2 は、長方形の透明基板 3 5 と、透明基板 3 5 の一方の表面 3 5 a に設けられた電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c 及び透明導電膜と、保護カバー（不図示）を有している。透明基板 3 5 の材料としては、例えば、ガラスを挙げることができる。保護カバーは、透明の材料から形成されており、透明導電膜及び電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c を覆っている。

【0054】

電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c は、透明基板 3 5 の外縁部に配置されており、透明導電膜は、電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c に囲まれる領域に成膜されている。そして、電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c は、透明導電膜に電氣的に接続されている。

【0055】

電極パターン 3 6 a は、I 字状に形成されており、透明基板 3 5 の一方の長辺に沿って延びている。電極パターン 3 6 b は、L 字状に形成されており、透明基板 3 5 の一方の短辺と一方の長辺に沿って延びている。また、電極パターン 3 6 c は、L 字状に形成されており、透明基板 3 5 の他方の短辺と一方の長辺に沿って延びている。透明基板 3 5 の他方の長辺には、電極パターンが形成されていない。すなわち、センサ部 3 2 の一辺（他方の長辺）には、電極パターンが形成されていない。

【0056】

フレキシブルプリント基板 3 3 は、透明基板 3 5 の一方の長辺に接続されており、コネクタ 3 3 a を有している。このコネクタ 3 3 a は、タッチセンサ中継基板 7 3（図 7 参照）に接続される。フレキシブルプリント基板 3 3 には、電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c が電氣的に接続されている。タッチセンサ IC 3 4 は、フレキシブルプリント基板 3 3 に実装されている。

【0057】

センサ部 3 2 における透明基板 3 5 の表面 3 5 a には、一様な電界が発生しており、指が透明基板 3 5 の表面 3 5 a（保護カバー）に触れると、表面 3 5 a 上における電界の状態が変化する。これにより、電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c に微弱な電流が発生し、その電流値がタッチセンサ IC 3 4 へ出力される。タッチセンサ IC 3 4 は、電極パターン 3 6 a, 3 6 b, 3 6 c の電流値に基づいて表面 3 5 a に指が触れたこと、指が触れている位置及び指が離れたことを検出する。

【0058】

図 4 に示すように、タッチセンサモジュール 3 1 の電極パターン 3 6 b, 3 6 c における透明基板 3 5 の一方の長辺に沿う部分と電極パターン 3 6 a は、枠部 1 1 b の右側片に対向する。また、電極パターン 3 6 b における透明基板 3 5 の一方の短辺に沿う部分は、枠部 1 1 b の下側片に対向する。

【0059】

図 6 は、フロントドア 2 b を正面からみた説明図である。なお、図 6 においては、回転役物ユニット 1 2 2 のカバー部材 1 2 5 を透明に示している。

図 6 に示すように、液晶表示装置 1 1 の表示部 1 1 a は、フロントパネル 1 0 の開口 1 0 0 a, 1 0 0 b から露出している。そして、タッチセンサモジュール 3 1 は、表示部 1 1 a における表示窓 4 R の側方に配置されている。これにより、表示部 1 1 a における表示窓 4 R の側方には、タッチセンサモジュール 3 1 を用いたタッチ入力部（タッチパネル）3 1 a が形成されている。

【0060】

タッチセンサモジュール 3 1 のセンサ部 3 2（図 4 参照）における一方の長辺及び一方の短辺に設けた電極パターン 3 6 a, 3 6 b は、枠部 1 1 b に対向しており、フロントパネル 1 0 に覆われている。また、電極パターン 3 6 c は、枠部 1 1 b に対向してはいないが、フロントパネル 1 0（仕切り片 1 1 2）に覆われている。そして、タッチセンサモジュール 3 1 におけるセンサ部 3 2 の他方の長辺には、電極パターンが形成されていない。

【0061】

これにより、タッチ入力部 3 1 a が設けられた領域とタッチ入力部 3 1 a が設けられて

10

20

30

40

50

いない領域との境界にタッチセンサモジュール 3 1 の電極パターンが表れないようにすることができる。その結果、タッチ入力部 3 1 a が設けられた領域とタッチ入力部 3 1 a が設けられていない領域との境界を遊技者が視認できないようにすることができる。

なお、以下、液晶表示装置 1 1 の表示部（表示画面） 1 1 a におけるタッチセンサモジュール 3 1 のタッチ入力部 3 1 a を設けた領域をサブ画面 1 1 3 と称し、その他の領域をメイン画面 1 1 1 と称する場合がある。

【0062】

＜パチスロが備える制御系＞

次に、パチスロ 1 が備える制御系について、図 7 を参照して説明する。

図 7 は、パチスロ 1 の制御系を示すブロック図である。

10

【0063】

パチスロ 1 は、キャビネット 2 a に配設された主制御基板 4 1 と、フロントドア 2 b に配設された副制御基板 4 2 を有している。

主制御基板 4 1 には、リール中継端子板 5 1 と、設定用鍵型スイッチ 5 2 と、キャビネット側中継基板 5 3 と、ドア中継端子板 5 4 と、電源装置 4 4 の電源基板 4 4 b が電氣的に接続されている。

【0064】

リール中継端子板 5 1 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R のリール本体の内側に配設されている。このリール中継端子板 5 1 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R のステッピングモータ（不図示）に電氣的に接続されており、主制御基板 4 1 からステッピングモータに出力される信号を中継する。設定用鍵型スイッチ 5 2 は、パチスロ 1 の設定を変更する際又はパチスロ 1 の設定を確認する際に使用する。

20

【0065】

キャビネット側中継基板 5 3 には、外部集中端子板 5 6 と、ホッパー装置 4 3 と、メダル補助収納庫スイッチ 5 7 が電氣的に接続されている。このキャビネット側中継基板 5 3 は、主制御基板 4 1 から外部集中端子板 5 6、ホッパー装置 4 3、メダル補助収納庫スイッチ 5 7 に出力される信号を中継する。つまり、外部集中端子板 5 6、ホッパー装置 4 3 及びメダル補助収納庫スイッチ 5 7 は、キャビネット側中継基板 5 3 を介して主制御基板 4 1 に接続されている。

【0066】

30

外部集中端子板 5 6 は、キャビネット 2 a に取り付けられており、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティー信号などの信号をパチスロ 1 の外部へ出力するために設けられている。なお、ホッパー装置 4 3 については、上述したため、説明を省略する。

【0067】

メダル補助収納庫スイッチ 5 7 は、メダル補助収納庫 4 5 を貫通している。このメダル補助収納庫スイッチ 5 7 は、メダル補助収納庫 4 5 がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

【0068】

電源装置 4 4 の電源基板 4 4 b には、電源スイッチ 4 4 a が接続されている。この電源スイッチ 4 4 a は、パチスロ 1 に必要な電源を供給するときに ON にする。

40

【0069】

ドア中継端子板 5 4 には、メダルセンサ 4 6 S、ドア開閉監視スイッチ 6 1、BET スイッチ 6 2、精算スイッチ 6 3、スタートスイッチ 6 4、ストップスイッチ基板 6 5、遊技動作表示基板 6 6 及び副中継基板 6 7 が接続されている。つまり、メダルセンサ 4 6 S、ドア開閉監視スイッチ 6 1、BET スイッチ 6 2、精算スイッチ 6 3、スタートスイッチ 6 4、ストップスイッチ基板 6 5、遊技動作表示基板 6 6 及び副中継基板 6 7 は、ドア中継端子板 5 4 を介して主制御基板 4 1 に接続されている。

【0070】

メダルセンサ 4 6 S は、メダルが前述のセレクト 4 6 内を通過したことを検出して、その検出結果を主制御基板 4 1 に出力する。ドア開閉監視スイッチ 6 1 は、フロントドア 2

50

bの開閉を報知するためのセキュリティー信号をパチスロ1の外部へ出力する。BETスイッチ62は、MAXベットボタン24及び1BETボタン25（図2参照）が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板41に出力する。

【0071】

精算スイッチ63は、精算ボタン（不図示）が遊技者により押されたことを検出して、その検出結果を主制御基板41に出力する。スタートスイッチ64は、スタートレバー26が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出して、その検出結果を主制御基板41に出力する。

【0072】

ストップスイッチ基板65は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールをLEDなどにより表示するための回路を構成する基板である。このストップスイッチ基板65には、ストップスイッチが設けられている。ストップスイッチは、各ストップボタン27L、27C、27Rが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。

10

【0073】

遊技動作表示基板66は、メダルの投入を受け付けるとき、3つのリール3L、3C、3Rが回転可能とき及び再遊技を行うときに、投入されたメダルの枚数を7セグ表示器23に表示させるための基板である。この遊技動作表示基板66には、7セグ表示器23とLED69が接続されている。LED69は、例えば、遊技の開始を表示するマークや再遊技を行うマークなどを点灯させる。

20

【0074】

副中継基板67は、副制御基板42と主制御基板41とを接続する配線の中継する。また、副中継基板67は、副制御基板42と副制御基板42の周辺に配設された複数の基板等とを接続する配線の中継する。すなわち、副中継基板67には、副制御基板42と、サウンド基板71と、LED制御基板72と、タッチセンサ中継基板73と、24hドア開閉監視ユニット74と、役物制御基板78と、エンタースイッチ75と、セレクトスイッチ79と、が電氣的に接続されている。

【0075】

副制御基板42は、ドア中継端子板54と副中継基板67を介して主制御基板41に接続されている。また、副制御基板42は、副中継基板67を介して、サウンド基板71と、LED制御基板72と、タッチセンサ中継基板73と、24hドア開閉監視ユニット74と、役物制御基板78と、エンタースイッチ75と、セレクトスイッチ79に電氣的に接続されている。

30

【0076】

サウンド基板71は、スピーカ20L、20Rへの音声の出力を行う。LED制御基板72は、副制御回路101（図9参照）の制御により実行される演出に応じて、光源の一具体例を示すヘッドランプ21及びリールランプ22を点灯させて、点灯パターンを表示する。

【0077】

タッチセンサ中継基板73は、タッチセンサモジュール31から出力された入力情報を副制御回路101に送信する。このタッチセンサ中継基板73の回路構成については、後で図10を参照して説明する。

40

【0078】

24hドア開閉監視ユニット74は、フロントドア2bの開閉の履歴を保存する。また、24hドア開閉監視ユニット74は、フロントドア2bを開放したときに、液晶表示装置11にエラー表示を行うための信号を副制御基板42（副制御回路101）に出力する。

【0079】

役物制御基板78は、副制御回路101（図9参照）の制御により実行される演出に応じ、副制御回路101によって指示された回転パターンで役物駆動部124の駆動を制御

50

し、回転役物 1 2 3 を回転させる。

【0080】

エンタースイッチ 7 5 は、エンターボタン 2 8 が押されたことを検出して、その検出結果を、副中継基板 6 7 を介して副制御基板 4 2 に出力する。また、セレクトスイッチ 7 9 は、セレクトボタン 2 9 が押されたことを検出して、その検出結果を、副中継基板 6 7 を介して副制御基板 4 2 に出力する。

【0081】

副制御基板 4 2 には、ロムカートリッジ基板 7 6 と、液晶中継基板 7 7 が接続されている。ロムカートリッジ基板 7 6 は、演出用の画像（映像）、音声、光（ヘッドランプ 2 1、リールランプ 2 2）及び通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板 7 7

10

【0082】

<主制御回路>

次に、主制御基板 4 1 により構成される主制御回路 9 1 について、図 8 を参照して説明する。

図 8 は、パチスロ 1 の主制御回路 9 1 の構成例を示すブロック図である。

【0083】

主制御回路 9 1 は、主制御基板 4 1 上に設置されたマイクロコンピュータ 9 2 を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ 9 2 は、メイン CPU 9 3、メイン ROM 9 4 及びメイン RAM 9 5 により構成される。

20

【0084】

メイン ROM 9 4 には、メイン CPU 9 3 により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路 1 0 1 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 9 5 には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【0085】

メイン CPU 9 3 には、クロックパルス発生回路 9 6、分周器 9 7、乱数発生器 9 8 及びサンプリング回路 9 9 が接続されている。クロックパルス発生回路 9 6 及び分周器 9 7 は、クロックパルスを発生する。メイン CPU 9 3 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 9 8 は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～6 5 5 3 5）を発生する。サンプリング回路 9 9 は、発生された乱数の中から 1 つの値を抽出する。

30

【0086】

メイン CPU 9 3 は、リールインデックスを検出してから各リール 3 L, 3 C, 3 R のステッピングモータに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メイン CPU 9 3 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R の回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。

なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リール 3 L, 3 C, 3 R の所定の位置に設けられ、各リール 3 L, 3 C, 3 R の回転により発光部と受光部との間に介在される検知片を備えたリール位置検出部（不図示）により検出する。

40

【0087】

ここで、各リール 3 L, 3 C, 3 R の回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルス数は、メイン RAM 9 5 に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄 1 つ分の回転に必要な所定回数（例えば 1 6 回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メイン RAM 9 5 に設けられた図柄カウンタが 1 ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール 3 L, 3 C, 3 R に応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【0088】

50

つまり、本実施の形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理するようになっている。したがって、各リール 3 L, 3 C, 3 R の各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

【0089】

本実施の形態では、基本的に滑り駒数の最大数を図柄 4 個分に定めている。したがって、左ストップボタン 27 L が押されたときに表示窓 4 の中段にある左リール 3 L の図柄と、その 4 個先の図柄までの範囲内にある各図柄が、表示窓 4 の中段に停止可能な図柄となる。

【0090】

<副制御回路>

次に、副制御基板 42 により構成される副制御回路 101 について、図 9 を参照して説明する。

図 9 は、パチスロ 1 の副制御回路 101 の構成例を示すブロック図である。

【0091】

副制御回路 101 は、主制御回路 91 と電氣的に接続されており、主制御回路 91 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 101 は、基本的に、サブ CPU 102、サブ RAM 103、GPU (グラフィックプロセッシングユニット) 104、描画用 RAM 105、ドライバ 106 を含んで構成されている。

【0092】

サブ CPU 102 は、主制御回路 91 から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板 76 に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板 76 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。

【0093】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 102 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 91 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が含まれる。また、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 11 (図 2 参照) による映像の表示を制御する描画制御タスクやアニメーション制御タスク (図 12 3 参照)、ヘッドランプ 21 及びリールランプ 22 等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク (図 121 参照)、スピーカ 20 L, 20 R からの音の出力を制御するサウンド制御タスク (図 122 参照)、回転役物 123 の動作を制御する役物制御タスク (図 120 参照) 等が含まれる。

【0094】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれている。また、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。

【0095】

サブ RAM 103 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 91 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。

【0096】

サブ CPU 102、GPU 104、描画用 RAM (フレームバッファを含む) 105 及びドライバ 106 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 11 に表示させる。

【0097】

また、サブ CPU 102 は、演出内容により指定されたサウンドデータに従って BGM などの音をスピーカ 20 L, 20 R により出力させる。また、サブ CPU 102 は、演出

10

20

30

40

50

内容により指定されたランプデータに従ってヘッドランプ 2 1 及びリールランプ 2 2 の点灯及び消灯を制御する。また、サブ CPU 1 0 2 は、演出内容により指定された役物データに従って回転役物 1 2 3 の動作を制御する。

【0098】

＜タッチセンサ中継回路＞

次に、タッチセンサ中継基板 7 3 により構成されるタッチセンサ中継回路 1 5 1 について、図 1 0 を参照して説明する。

【0099】

図 1 0 は、タッチセンサ中継回路 1 5 1 の構成例を示すブロック図である。

図 1 0 に示すように、タッチセンサ中継回路 1 5 1 は、副中継基板 6 7 及びタッチセンサモジュール 3 1 と電氣的に接続されている。タッチセンサ中継回路 1 5 1 は、タッチセンサモジュール 3 1 から供給される操作 X Y 座標データに基づいて、操作コマンド及び X Y 座標データを決定し、副中継基板 6 7 を介して副制御回路 1 0 1 に送信する。

10

【0100】

タッチセンサ中継回路 1 5 1 は、基本的に、タッチセンサ用 L S I (Large Scale Integration) 1 5 2、コネクタ 1 5 3、1 5 4、レギュレータ 1 5 5、1 5 6、サブ制御受信バッファ 1 5 7 及びサブ制御送信バッファ 1 5 8 を含んで構成されている。

【0101】

タッチセンサ用 L S I 1 5 2 には、コネクタ 1 5 4、レギュレータ 1 5 5、サブ制御受信バッファ 1 5 7 及びサブ制御送信バッファ 1 5 8 が接続されている。サブ制御受信バッファ 1 5 7 は、コネクタ 1 5 3 及びレギュレータ 1 5 5 に接続されており、サブ制御送信バッファ 1 5 8 は、コネクタ 1 5 3 及びレギュレータ 1 5 6 に接続されている。

20

【0102】

コネクタ 1 5 3 は、副中継基板 6 7 に実装されたコネクタ 1 3 1 と電氣的に接続されている。また、コネクタ 1 5 4 は、タッチセンサモジュール 3 1 の前述したコネクタ 3 3 a に電氣的に接続されている。

【0103】

レギュレータ 1 5 5 は、コネクタ 1 5 3 を介して供給された D C (direct current) 1 2 V の電源を D C 3 . 3 V の電源に制御して、タッチセンサ用 L S I 1 5 2、コネクタ 1 5 4 及びサブ制御受信バッファ 1 5 7 に出力する。また、レギュレータ 1 5 6 は、コネクタ 1 5 3 を介して供給された D C 1 2 V の電源を D C 5 V の電源に制御して、サブ制御送信バッファ 1 5 8 に出力する。

30

【0104】

サブ制御受信バッファ 1 5 7 は、副制御回路 1 0 1 から送信されてコネクタ 1 5 3 が受信した受信データ (R X D) を一時的に格納する。そして、格納した受信データをタッチセンサ用 L S I 1 5 2 に送信する。

【0105】

タッチセンサ用 L S I 1 5 2 は、コネクタ 1 5 4 を介してタッチセンサモジュール 3 1 から供給されたタッチ入力情報に基づいて、タッチセンサモジュール 3 1 のタッチ入力部 3 1 a (図 6 参照) に対する操作の種類等を表す各種操作コマンドを決定する。また、タッチセンサモジュール 3 1 から供給された操作 X Y 座標データに基づいて、X Y 座標データを決定する。

40

【0106】

サブ制御送信バッファ 1 5 8 は、タッチセンサ用 L S I 1 5 2 から出力された各種操作コマンドと X Y 座標データを格納する。そして、各種操作コマンドと X Y 座標データを送信データ (T X D) として、コネクタ 1 5 3 を介して副制御回路 1 0 1 に送信する。

【0107】

本実施形態では、タッチセンサ中継回路がタッチセンサモジュールから出力されたタッチ入力情報に基づいて操作種別と X Y 座標を決定するため、副制御回路 1 0 1 により行うタッチセンサモジュール 3 1 に係る処理を削減することができる。その結果、タッチセン

50

サモジュール 31 を搭載する場合における副制御回路 101 の負担を軽減することができる。

【0108】

＜メインROMに記憶されているデータテーブルの構成＞

次に、図11～図39を参照して、メインROM94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。

【0109】

[図柄配置テーブル]

まず、図11を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図11中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

10

【0110】

図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、表示窓4の枠内における各リールの中段領域に配置される図柄の位置を「0」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「0」を基準としてリールの回転方向（図11中の矢印A方向）に進む順に、図柄カウンタに対応する「0」～「20」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【0111】

すなわち、図柄カウンタの値（「0」～「20」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、表示窓4の枠内における各リールの上段、中段及び下段の領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。例えば、左リール3Lに対応する図柄カウンタの値が「8」であるとき、表示窓4の枠内における左リール3Lの上段、中段及び下段の領域には、それぞれ、図柄位置「9」の「スイカ」、図柄位置「8」の「赤7」及び図柄位置「7」の「ベル1」に対応する図柄が表示されている。

20

【0112】

[図柄組合せテーブル]

次に、図12～図15を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せと、表示役（格納領域）及び払出枚数との対応関係を規定する。

30

【0113】

本実施形態では、有効ライン（センターライン）に沿って、左リール3L、中リール3C及び右リール3R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規定された図柄の組合せと一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、リプレイの作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効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。すなわち、本実施形態では、「ハズレ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「ハズレ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「ハズレ」の項目を設けて、直接「ハズレ」を規定してもよい。

40

【0114】

図柄組合せテーブル中の表示役欄に記載の各種データは、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するためのデータである。この表示役欄の「データ」は、1バイトのデータで表され、該データ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せ（表示役の内容）が割り当てられる。

【0115】

また、表示役欄の「格納領域」のデータは、対応する表示役が格納される後述の表示役格納領域（後述の図41参照）を指定するためのデータである。なお、本実施形態では、25個の表示役格納領域を設ける。そして、本実施形態では、ビットパターン（1バイトのデータパターン）が同じであり、かつ、内容の異なる表示役は、「格納領域」の違いに

50

より別の表示役として管理される。

【0116】

図柄組合せテーブル中の払出枚数欄に記載の数値は、遊技者に対して払い出すメダルの枚数を表す。「払出枚数」のデータとして1以上の数値が付与されている図柄の組合せでは、その数値と同じ枚数のメダルの払い出しが行われる。

【0117】

本実施形態では、図14及び図15に示すように、メダルの投入枚数が3枚であり、表示役として「C_13_BEL_A」～「C_13_BEL_AP」のうちの何れかが決定されると、13枚のメダルの払い出しが行われる。また、図15に示すように、メダルの投入枚数が3枚であり、表示役として「C_14_BEL_A」～「C_14_BEL_L」のうちの何れかが決定されると、14枚のメダルの払い出しが行われる。

10

【0118】

また、図12及び図13に示すように、表示役としてリプレイ（再遊技）に係る表示役である「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」、「C_SBB_A」～「C_SBB_D」、「C_BAR_A」～「C_BAR_E」、「C_HOM_A」～「C_HOM_P」、「C_CREP」、「C_BREP_A」～「C_BREP_P」、「C_CUREP_A」、「C_CUREP_B」、「C_CDREP_A」～「C_CDREP_I」、「C_小山_REP_A」～「C_小山_REP_F」、「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_C」のうちの何れかが決定されたときには、リプレイ（再遊技）が作動する。

20

【0119】

なお、図15に示す「C_HAZ_A」～「C_HAZ_H」に係る表示役は、「C_9_BEL_A」～「C_9_BEL_D」に係る表示役を成立できなかった（取りこぼした）際に表示される可能性のある役である。これら「C_HAZ_A」～「C_HAZ_H」に係る表示役は、RT遊技状態が後述のRT1遊技状態に移行する際の契機となる表示役である。

【0120】

[ボーナス作動時テーブル]

次に、図16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RAM95に設けられた遊技状態フラグ格納領域（図42参照）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に格納するデータを規定している。

30

【0121】

遊技状態フラグは、作動が行われるボーナスゲーム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、ボーナスゲームの種類として、ミドルボーナス及びチャレンジボーナスを設けている。ミドルボーナスは、いわゆる第2種特別役物に係る役物連続作動装置と呼ばれるものであり、以下、「MB」という。チャレンジボーナスは、いわゆる第2種特別役物と呼ばれるものであり、以下、「CB」という。CBの作動は、MBの作動が行われている間、連続的に行われる。

【0122】

ボーナス終了枚数カウンタは、ボーナスゲームの終了の契機となる規定数（払出枚数）に達したか否かを管理するためのデータである。本実施の形態において、「C_MB1」又は「C_MB2」の表示を契機に開始されるMB1、MB2の作動は、規定数「13」に達するメダルの払い出しが行われた場合に終了する。

40

【0123】

遊技可能回数カウンタは、「CB」の作動において行うことが可能な残りのゲームの回数、いわゆる遊技可能回数を管理するためのデータである。「CB」の作動は、1回の遊技が行われた場合に終了する。

【0124】

[RT遷移テーブル]

次に、図17を参照して、RT遷移テーブルについて説明する。RT遷移テーブルは、RT遊技状態の移行条件と、移行元及び移行先のRT遊技状態との対応関係を規定する。

50

【0125】

本実施形態では、RT遊技状態として、リプレイの内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、RT0遊技状態～RT4遊技状態の5種類の状態を設ける。そして、本実施形態では、図17に示すように、予め定められた内部当籤役に係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示された（予め定められた表示役が成立した）ことが、RT遊技状態間の移行契機となる。

【0126】

具体的には、「C_HAZ_A」～「C_HAZ_A」、「C_CU_REP_A」、「C_CU_REP_B」に係る表示役が成立した場合に、RT遊技状態がRT1遊技状態に移行する。なお、この場合の移行元（移行前のRT遊技状態）は、RT0遊技状態、RT2遊技状態～RT4遊技状態のうちの何れかである。

10

【0127】

また、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る表示役が成立した場合に、RT遊技状態がRT2遊技状態に移行する。なお、この場合の移行元（移行前のRT遊技状態）は、RT0遊技状態、RT1遊技状態、RT3遊技状態、RT4遊技状態のうちの何れかである。

【0128】

また、「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」、「C_SBB_A」～「C_SBB_D」、「C_小山REP_A」～「C_小山REP_F」に係る表示役が成立した場合に、RT遊技状態がRT3遊技状態に移行する。なお、この場合の移行元（移行前のRT遊技状態）は、RT0遊技状態～RT2遊技状態、RT4遊技状態のうちの何れかである。

20

【0129】

また、「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_C」に係る表示役が成立した場合に、RT遊技状態がRT4遊技状態に移行する。なお、この場合の移行元（移行前のRT遊技状態）は、RT0遊技状態～RT3遊技状態のうちの何れかである。そして、「C_ON_E_A」～「C_ON_E_E」に係る表示役が成立した場合に、RT遊技状態がRT0遊技状態に移行する。なお、この場合の移行元（移行前のRT遊技状態）は、RT1遊技状態～RT4遊技状態のうちの何れかである。

【0130】

なお、本実施形態のパチスロ1では、主制御回路91（メインCPU93）は、RT遷移テーブルを参照して、RT遊技状態の遷移を制御するが、そのRT遊技状態の遷移フローの詳細については、後で図53を参照しながらより具体的に説明する。

30

【0131】

[内部抽籤テーブル決定テーブル]

次に、図18を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態、メダルの投入枚数、内部抽籤テーブル及び抽籤回数との対応関係を規定する。

【0132】

具体的には、一般遊技状態（MB遊技状態）であるとき、一般遊技状態用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「42」が設定される。なお、本実施形態では、MB（CB）遊技状態である場合に、全ての小役（メダルの払出しに係る内部当籤役）を内部当籤役として決定する。すなわち、後述の内部当籤役格納領域における全ての小役に係るビットをオンにする。また、「MB1」及び「MB2」の当籤を無効にする。

40

【0133】

本実施形態では、MB（CB）遊技状態である場合に一般遊技状態用内部抽籤テーブルを使用する構成とした。しかし、本発明の遊技機としては、一般遊技状態である場合に使用する内部抽籤テーブルと、MB（CB）遊技状態である場合に使用する内部抽籤テーブルを設ける構成としてもよい。

【0134】

[内部抽籤テーブル]

50

次に、図19～図23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、各RT遊技状態における、当籤番号に対応付けられた小役・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と、各当籤番号が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。

【0135】

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（図24～図28参照）により規定された内部当籤役を指定するためのデータである。

【0136】

本実施の形態の内部抽籤処理では、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、各当籤番号に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。つまり、減算の結果が負になった（「桁かり」が生じた）ときの当籤番号に当籤したことになり、その当籤番号に割り当てられたデータポイントが取得される。

10

【0137】

したがって、本実施の形態の内部抽籤処理では、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、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（乱数分母：65536）」によって表すことができる。

20

【0138】

図19は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（RT0）を示す。一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、RT0遊技状態である場合に参照されるテーブルであり、当籤番号1～42に応じて抽籤値とデータポイントを規定している。

【0139】

なお、本実施形態では、設定1～6に応じて抽籤値を規定している。この設定1～6は、遊技店側でボーナスや小役等の内部当籤の期待値を調整するために設けられており、例えば、リセットスイッチ（不図示）と設定用鍵型スイッチ（不図示）を用いて変更される。

【0140】

例えば、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照して、設定6において当籤番号「1」（略称「F_NMLRP1」）が当籤する確率は、7000／65536になる。そして、当籤番号「1」が当籤すると、小役・リプレイ用データポイントとして「1」が取得される。なお、小役・リプレイ用データポイントの「1」は、略称「C_C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」に対応する。

30

【0141】

また、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、当籤番号「12」（略称「F_R1_R2_KP」）、「13」（略称「F_R1_KP_R2」）、「19」（略称「F_KP_R4_R2_1」）～「22」（略称「F_KP_R2_R4_2」）の抽籤値は「0」である。そのため、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照した場合に、当籤番号「12」、「13」、「19」～「22」は、当籤しない。

40

【0142】

当籤番号「12」、「13」、「19」～「22」が当籤した場合は、小役・リプレイ用データポイントとして「12」、「13」、「19」～「22」が取得され、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定される（後述の図26参照）。したがって、RT0遊技状態である場合は、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定されることは無く、RT0遊技状態からRT2遊技状態へ移行することはない。

【0143】

図20は、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。RT1遊技状態用内部抽籤テ

50

ブルは、R T 1 遊技状態である場合に参照されるテーブルであり、当籤番号「1」～「24」に応じて抽籤値とデータポイントを規定している。R T 1 遊技状態である場合は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図19参照）の当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値が、R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値に変更される。

【0144】

例えば、R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、当籤番号「19」、「21」の抽籤値は、それぞれ「3750」である。上述したように、当籤番号「19」～「22」に応じて規定された小役・リプレイ用データポイント「19」～「22」の何れかが取得されると、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定される。そのため、R T 1 遊技状態である場合は、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、R T 1 遊技状態からR T 2 遊技状態へ移行することがある。

10

【0145】

図21は、R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルは、R T 2 遊技状態である場合に参照されるテーブルであり、当籤番号「1」～「24」に応じて抽籤値とデータポイントを規定している。R T 2 遊技状態である場合は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図19参照）の当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値が、R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値に変更される。

20

【0146】

例えば、R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、当籤番号「14」、「16」の抽籤値は、それぞれ「10000」であり、当籤番号「15」、「17」の抽籤値は、それぞれ「6000」である。また、当籤番号「18」の抽籤値は、「10846」である。

【0147】

当籤番号「14」～「18」に応じて規定された小役・リプレイ用データポイント「14」～「18」の何れかが取得されると、「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」、「C_SBB_A」～「C_SBB_D」に係る内部当籤役が決定される（図25参照）。そのため、R T 2 遊技状態である場合は、「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」、「C_SBB_A」～「C_SBB_D」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、R T 2 遊技状態からR T 3 遊技状態へ移行することがある。

30

【0148】

図22は、R T 3 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。R T 3 遊技状態用内部抽籤テーブルは、R T 3 遊技状態である場合に参照されるテーブルであり、当籤番号「1」～「24」に応じて抽籤値とデータポイントを規定している。R T 3 遊技状態である場合は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図19参照）の当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値が、R T 3 遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値に変更される。

【0149】

例えば、R T 3 遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、当籤番号「20」、「22」の抽籤値は、それぞれ「5000」であり、当籤番号「23」、「24」の抽籤値は、それぞれ「8000」である。当籤番号「20」、「22」～「24」に応じて規定された小役・リプレイ用データポイント「20」、「22」～「24」の何れかが取得されると、「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_C」に係る内部当籤役が決定される（図26参照）。そのため、R T 3 遊技状態である場合は、「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_C」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、R T 3 遊技状態からR T 4 遊技状態へ移行することがある。

40

【0150】

また、当籤番号「20」、「22」に応じて規定された小役・リプレイ用データポイン

50

タ「20」、「22」が取得されると、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定される。そのため、RT3遊技状態である場合は、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、RT3遊技状態からRT2遊技状態へ移行することがある。

【0151】

図23は、RT4遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。このRT4遊技状態用内部抽籤テーブルは、RT4遊技状態において参照されるテーブルであり、当籤番号「1」～「24」に応じて抽籤値とデータポイントを規定している。RT4遊技状態である場合は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図19参照）の当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値が、RT4遊技状態用内部抽籤テーブルの当籤番号「1」～「24」に応じて規定された抽籤値に変更される。

10

【0152】

例えば、RT4遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、当籤番号「12」、「13」の抽籤値は、それぞれ「13000」である。当籤番号「12」、「13」に応じて規定された小役・リプレイ用データポイント「12」、「13」が取得されると、「C_CU_REP_A」、「C_CU_REP_B」に係る内部当籤役が決定される。そのため、RT4遊技状態である場合は、「C_CU_REP_A」、「C_CU_REP_B」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、RT4遊技状態からRT1遊技状態へ移行することがある。

【0153】

また、当籤番号「12」、「13」に応じて規定された小役・リプレイ用データポイント「12」、「13」が取得されると、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定される。そのため、RT4遊技状態である場合は、「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」に係る内部当籤役が決定される可能性があり、RT4遊技状態からRT2遊技状態へ移行することがある。

20

【0154】

図19に示すRT0遊技状態用内部抽籤テーブルにおける当籤番号「28」～「33」は、RT0遊技状態～RT4遊技状態の何れの遊技状態であっても当籤する可能性があり、抽籤値は、それぞれ「2930」である。当籤番号「28」～「33」に応じて規定された小役・リプレイ用データポイント「28」～「33」が取得されると、「C_HAZ_A」～「C_HAZ_H」に係る内部当籤役が決定される。

30

【0155】

そのため、RT0遊技状態～RT4遊技状態の何れの遊技状態であっても、「C_HAZ_A」～「C_HAZ_H」に係る内部当籤役が決定される可能性がある。したがって、RT1遊技状態、RT2遊技状態、RT3遊技状態及びRT4遊技状態からRT0遊技状態へ移行することがある。

【0156】

[内部当籤役決定テーブル]

次に、図24～図28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、データポイントと、内部当籤役との対応関係を規定する。すなわち、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決定されると、内部当籤役が一義的に取得される。

40

【0157】

内部当籤役決定テーブル中の「内部当籤役」は、有効ラインに沿って表示を許可する、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rでの図柄の組合せを識別するためのデータである。「内部当籤役」は、図12～図15に示した図柄組合せテーブル中の「表示役」と同様に、1バイトのデータで表され、該1バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられる。内部当籤役決定テーブル中の「○」印は、取得したデータポイントにおいて、当籤する内部当籤役を示す。

【0158】

なお、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」のとき

50

、「内部当籤役」の内容は「ハズレ」となるが、これは、図12～図15に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄の組合せの表示が許可されないことを示す。

【0159】

図24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、ボーナス用データポイントの「1」について、ボーナスゲームの作動に係る内部当籤役を規定する。すなわち、ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナス用データポイントと、ボーナスゲームの作動に係る内部当籤役との対応関係を規定する。図24に示すように、例えば、ボーナス用データポイントとして「1」が取得された場合には、内部当籤役として、「C_MB1」及び「C_MB2」が当籤する。

10

【0160】

図25～図28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、小役・リプレイ用データポイントの「1」～「42」について、小役及びリプレイ（再遊技）に係る内部当籤役を規定する。すなわち、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、小役・リプレイ用データポイントと、メダルの払い出しに係る内部当籤役又はリプレイの作動に係る内部当籤役との対応関係を規定する。

【0161】

例えば、小役・リプレイ用データポイントとして「17」が取得された場合には、内部当籤役として、「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」、「C_C_REP」、「C_小山_REP_A」～「C_小山_REP_F」が重複当籤する。また、小役・リプレイ用データポイントとして「18」が取得された場合には、内部当籤役として、「C_SBB_A」～「C_SBB_D」、「C_C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」、「C_小山_REP_A」～「C_小山_REP_F」、「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_C」が重複当籤する。

20

【0162】

[回胴停止用番号選択テーブル]

次に、図29を参照して、回胴停止用番号選択テーブルについて説明する。回胴停止用番号選択テーブルは、データポイントと、回胴停止用番号との対応関係を規定する。なお、回胴停止用番号は、後述のリール停止初期設定処理において必要とする各種データを取得するときに用いられるデータである。

30

【0163】

本実施形態の回胴停止用番号選択テーブルは、データポイント毎に異なる回胴停止用番号を規定する。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「3」である場合には、回胴停止番号「3」が選択される。また、ボーナス用データポイントが「1」である場合には、回胴停止番号「67」が選択される。

【0164】

図29に示す回胴停止用番号選択テーブルにおける米印の1は、MB遊技状態（CB遊技状態）中であって、小役・リプレイ用データポイントが「0」、「25～41」である場合を示す。この場合には、回胴停止用番号「42」が選択される。また、図29に示す回胴停止用番号選択テーブルにおける米印の1及び2は、MB遊技状態（CB遊技状態）中である場合を示す。例えば、MB遊技状態中に小役・リプレイ用データポイントが「1」である場合には、回胴停止用番号「43」が選択される。

40

【0165】

なお、本実施形態の回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポイント毎に異なる回胴停止用番号を規定するが、本発明はこれに限定されない。本発明に係る回胴停止用番号選択テーブルとしては、異なる小役・リプレイ用データポイントに対して同一の回胴停止用番号を規定して、データの削減を図ってもよい。

【0166】

[リール停止初期設定テーブル]

次に、図30及び図31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。

50

リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、後述の引込優先順位テーブル選択処理及び後述の各リールの滑り駒数の決定処理に用いられる各種データとの対応関係を規定する。具体的には、リール停止初期設定テーブルは、回胴停止用番号と、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データとの対応関係を規定する。

【0167】

引込優先順位テーブル選択テーブル番号、及び、引込優先順位テーブル番号は、引込優先順位テーブル選択処理に用いられるデータである。例えば、リール停止初期設定テーブルにおいて、回胴停止用番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていれば、引込優先順位テーブル（図37参照）に規定された引込優先順位テーブル番号に対応する表示役の優先順位に関するデータを取得することができる。

10

【0168】

また、リール停止初期設定テーブルにおいて、回胴停止用番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていなければ、引込優先順位テーブル選択テーブル（図36参照）を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が決定される。

【0169】

順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、及び、順押し時テーブル変更初期データは、順押しが行われた場合に参照する停止テーブル（図32～図34参照）を指定するためのデータである。なお、本実施形態における「順押し」は、第1停止操作（1番目に行われる停止操作）が左リール3Lに対して行われた場合の停止操作であり、具体的には、「左中右」及び「左右中」の押し順（停止順序）に対応する。また、本実施形態では、例えば液晶表示装置11における表示とスピーカ20L、20Rからの音の出力のいずれか、又は、これらを組み合わせて行われる押し順（停止順序）の報知が行われないときは、順押しによる停止操作が推奨されている。

20

【0170】

変則押し時テーブル選択データは、変則押しが行われた場合に参照するための停止テーブル（図35参照）を指定するデータである。なお、本実施形態における「変則押し」は、第1停止操作が中リール3C又は右リール3Rに対して行われた場合の停止操作であり、「中左右」、「中右左」、「右中左」、及び、「右左中」の押し順に対応する。

30

【0171】

本実施形態では、基本的に、ストップスイッチ17Sにより停止操作が検出された後、該当するリールの回転が190msec以内に停止するようになっている。具体的には、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に、滑り駒数「0」～「4」のうちの何れかを加算し、得られた値に対応する図柄位置を、リールの回転が停止する図柄位置（これを「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置であり、これを「停止開始位置」という。

【0172】

つまり、滑り駒数は、ストップスイッチ17Sにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでのリールの回転量である。言い換えれば、ストップスイッチ17Sにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでの期間において、表示窓4の該当するリールの中段領域を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチ17Sにより停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

40

【0173】

停止テーブルを参照すると、各リールの停止開始位置に応じて滑り駒数が取得される。なお、本実施形態では、停止テーブルに基づいて滑り駒数が取得されるが、これは仮のものであり、取得した滑り駒数が直ちにリールの停止予定位置が決定されるものではない。

50

【0174】

また、本実施形態では、後述の停止テーブルに基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合は、後述する引込優先順位テーブル（図37参照）を参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である4個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために参照される。

【0175】

本実施形態では、順押し及び変則押しに応じて、参照する停止テーブルを使い分ける。順押しであれば、順押し時第1停止用停止テーブル（図32参照）と、順押し時第2・第3停止用停止テーブル（図34参照）とを参照する。一方、変則押しであれば、変則押し時停止テーブル（図35参照）を参照する。

10

【0176】

[順押し時第1停止用停止テーブル]

次に、図32を参照して、順押し時第1停止用停止テーブルについて説明する。図32に示す順押し時第1停止用停止テーブルは、順押し時テーブル選択データが「01」のときに参照される。順押し時第1停止用停止テーブルは、左リール3Lの停止開始位置「0」～「20」と、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスとの対応関係を規定する。

【0177】

例えば、左リール3Lの停止開始位置が「15」であれば、滑り駒数決定データが「0」になり、チェンジステータスが「1」になる。チェンジステータスは、後述する順押し時制御変更テーブル（図33参照）を参照するときに用いられる。

20

【0178】

[順押し時制御変更テーブル]

次に、図33を参照して、順押し時制御変更テーブルについて説明する。順押し時制御変更テーブルは、変更対象ポジション（左リール3Lの停止予定位置）と、チェンジステータス、変更ステータス及び順押し時第2・第3停止用停止テーブル番号との対応関係を規定する。

【0179】

例えば、順押し時第1停止用停止テーブル（図32参照）に基づいて取得されたチェンジステータスが「1」であり、左リール3Lの停止予定位置が「15」であれば、変更ステータスが「0」になり、順押し時第2・第3停止用停止テーブル番号は「12」になる。

30

なお、順押し時制御変更テーブルにおいて、対象位置に変更ステータス及び順押し時第2・第3停止用停止テーブル番号が登録されていない場合には、停止テーブル番号は変更しない。

【0180】

[順押し時第2・第3停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブル]

次に、図34及び図35を参照して、順押し時第2・第3停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブルについて説明する。順押し時第2・第3停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブルは、図柄位置「0」～「20」のそれぞれに応じて1バイトの停止データを規定する。

40

【0181】

なお、図34に示す順押し時第2・第3停止用停止テーブルは、順押し時第2・第3停止用停止テーブル番号が「08」のときに参照される。また、図35に示す変則押し時停止テーブルは、変則押し時テーブル選択データが「07」のときに参照される。

【0182】

順押し時第2・第3停止用停止テーブル及び変則押し時停止テーブルの各停止テーブルで規定される停止データは、それ自身が対応付けられている図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を有する。そして、この停止データは、対応する図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を、各停止テーブル中の「Aライ

50

ン」の列に対応するビット及び「Bライン」の列に対応するビットに割り当てる。また、停止データは、これら2種類の情報のうち何れを採用すべきかの情報を、各停止テーブル中の「ライン変更」の列に対応するビットに割り当てて規定される。

【0183】

すなわち、順押し時第2・第3停止用停止テーブル及び変則時停止テーブルは、リールの回転を停止する位置の決め方を複数通り規定している。したがって、停止開始位置が同じ図柄位置であっても、第1停止時の停止位置などに基づいてリールの回転を停止する位置を異ならせることが可能となる。このような構成を採用することにより、情報の圧縮化を図ることができる。

【0184】

なお、滑り駒数決定データの決定は、次のようにして行われる。まず、停止操作が検出されたストップボタンの種別に応じて停止データを構成する8つのビット列（図中の左端の列のデータがビット1に対応）の何れを参照するかを指定する。例えば、中ストップボタン17Cが押されたとき、ビット4の「中リールAラインデータ」の列が指定される。

【0185】

そして、指定されたビット列を参照し、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲までの各図柄位置について、対応するデータとして「1」が規定されているか否かの検索を順次行う。この検索の結果、停止開始位置から、対応するデータとして「1」が規定されている図柄位置までの差分を算出し、該差分を滑り駒数決定データとする。

【0186】

なお、参照するビット列を「Aライン」の列から「Bライン」の列へ変更するか否かは、「ライン変更」の列を参照し、停止開始位置に対応するデータに「1」が規定されているか否かによって決定される。そして、ライン変更を行うと決定されたときには、それ以降、「Bライン」の列が指定され、上記検索が行われる。

【0187】

[引込優先順位テーブル選択テーブル]

次に、図36を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブルについて説明する。引込優先順位テーブル選択テーブルは、引込優先順位テーブル番号とストップボタンの押下順との組合せと、各組合せにおける引込優先順位テーブル番号との対応関係を規定する。

なお、引込優先順位テーブル番号は、引込優先順位テーブル（図37参照）に規定された表示役の優先順位に関する情報を取得するためのデータである。

【0188】

左リール3Lを第1停止した場合には、引込優先順位テーブル選択テーブル中の「左リール第1停止」の欄のデータが参照される。例えば、左リール3Lを第1停止し、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「1」である場合は、引込優先順位テーブル番号として「00」が取得される。そして、第2停止で中リール3Cを押下したとき及び第2停止で右リール3Rを押下したときであっても、引込優先順位テーブル番号として「00」が維持される。

【0189】

また、引込優先順位テーブル選択テーブルにおいて、対象位置に引込優先順位テーブル番号が登録されていない場合には、右リール第1停止の欄の右側の欄に示された番号が、引込優先順位テーブル番号として取得される。例えば、左リール3Lを第1停止し、引込優先順位テーブル選択テーブル番号が「0」である場合は、対象位置に引込優先順位テーブル番号が登録されていない。したがって、この場合は、引込優先順位テーブル番号が「0」に対応する右リール第1停止の欄の右側の欄が参照され、引込優先順位テーブル番号として「00」が取得される。

【0190】

[引込優先順位テーブル]

次に、図37を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。引込優先順位テー

10

20

30

40

50

ブルは、引込優先順位テーブル番号「00」～「04」のそれぞれにおける、格納領域種別毎の引込データと、予め定められたその優先順位との対応関係を規定する。

【0191】

引込優先順位テーブルは、停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索するために使用される。優先順位は、入賞に係る図柄の組合せの種別間で優先的に停止表示される（引き込まれる）順位を規定するデータである。また、各引込データは、図24～図28に示した内部当籤役決定テーブル中の「内部当籤役」や図12～図15に示した図柄組合せテーブル中の「表示役」と同様に、1バイトのデータで表され、該1バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられる。

10

【0192】

本実施形態では、まず、上述の順押し時第1停止用停止テーブル（図32参照）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄の組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

【0193】

本実施形態では、優先順位が上位である内部当籤役に対応する図柄の組合せの停止表示（引き込み）が、優先順位が下位である内部当籤役に対応する図柄の組合せの停止表示よりも優先的に行われる。

20

【0194】

また、本実施形態では、図37に示すように、引込優先順位テーブル番号に応じて内部当籤役の優先順位が異なるだけでなく、優先順位の区分数も異なる。具体的には、引込優先順位テーブル番号が「01」、「03」及び「04」である場合には、優先順位の区分数を3とし、引込優先順位テーブル番号が「00」及び「02」である場合には、優先順位の区分数を1とする。

【0195】

ここでは、説明を簡略化するため、引込優先順位テーブル番号が「01」である場合の優先順位について説明し、それ以外の引込優先順位テーブル番号における優先順位の説明は省略する。

30

引込優先順位テーブル番号が「01」である場合の優先順位「1」には、「C_BAR_A」、「C_3_BEL_A1」～「C_3_BEL_A4」、「C_3_BEL_B1」～「C_3_BEL_B8」、及び、「C_3_BEL_C1」～「C_3_BEL_C4」に対応する引込データが規定される。

【0196】

引込優先順位テーブル番号が「01」である場合の優先順位「2」には、「C_BAR_B」、「C_C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_C」、及び、「C_B_REP_H」～「C_B_REP_J」に対応する引込データが規定される。

【0197】

引込優先順位テーブル番号が「01」である場合の優先順位「3」には、「C_HAZ_A」～「C_HAZ_H」、「C_BAR_C」～「C_BAR_E」、「C_B_REP_D」～「C_B_REP_G」、及び、「C_B_REP_K」～「C_B_REP_P」に対応する引込データが規定される。

40

【0198】

[検索順序テーブル]

次に、図38を参照して、検索順序テーブルについて説明する。検索順序テーブルは、滑り駒数として予め定められた数値の範囲（最大滑り駒数が4コマの場合は「0」～「4」）の中から優先的に適用する順序（以下、「検索順序」という）を規定する。

【0199】

検索順序テーブルは、上述した停止テーブルに基づいて得られた滑り駒数決定データと

50

、その検索順序とを規定する。すなわち、本実施形態では、滑り駒数決定データに基づいて、優先的に適用する数値の順序が決定される。また、検索順序テーブルは、優先順位が等しい滑り駒数が複数存在する場合を想定して設けられたものであり、検索順序がより上位であるものを適用する構成になっている。

【0200】

なお、本実施形態では、後述の図93の優先引込制御処理で説明するように、検索順序テーブルの下位の検索順序「5」から順次、各数値の検索を行い、検索順序「1」に対応する数値から優先的に滑り駒数として適用されるようにする。

【0201】

[遊技ロック抽籤テーブル]

次に、図39を参照して、遊技ロック抽籤テーブルについて説明する。

遊技ロック抽籤テーブルは、RT4遊技状態中の内部抽籤に係る当籤番号に応じて、遊技ロックの当籤の抽籤値を規定する。本実施形態における遊技ロックは、遊技中に発生させる。具体的には、開始操作（スタートレバー16に対する押圧操作）が検出されたときに、遊技ロックの発生が抽籤されて、遊技ロックの発生が決定すると、遊技ロックが発生する。遊技ロックが発生している間は、投入操作や停止操作が行われたとしても、その検出が無効である又は遅延するものとして扱われる。

【0202】

本実施の形態の遊技ロック抽籤処理では、基本的に、予め定められた数値の範囲「0～65535」から抽出される演出用乱数値（乱数分母＝65536）を、規定された抽籤値で減算する。そして、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抽籤を行う。つまり、減算の結果が0未満となったときの遊技ロックに当籤したことになる。

【0203】

図39に示す遊技ロック抽籤テーブルは、当籤番号が「36」（略称「F_強角チェ」）～「41」（略称「F_リーチ目」）の場合に、遊技ロックが当籤する抽籤値を規定する。すなわち、本実施形態では、当籤番号が「33」～「41」の場合に、遊技ロックを実行するか否かが抽籤される。例えば、当籤番号が「37」（略称「F_中段チェ」）の場合は、32768／65536の確率で遊技ロックが当籤する（実行される）。

【0204】

[図柄対応入賞作動フラグデータテーブル]

次に、図40を参照して、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルについて説明する。

図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、リール種別と、入賞判定ラインに表示された各リールの図柄に応じて表示可能な内部当籤役のデータとの対応関係を規定する。すなわち、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルを参照することにより、そのときに表示可能な内部当籤役を判別することができる。なお、図柄対応入賞作動フラグデータテーブルは、図柄組合せテーブル（図12～図15参照）に対応して設けられる。

【0205】

例えば、左リール3Lの入賞判定ライン上に図柄「リブ」が停止表示された場合には、リール種別「左」における図柄コード「0000001」（リブ）に対応する格納領域1～25において、表示可能な内部当籤役に対応するビットに「1」が格納される。この図柄対応入賞作動フラグデータテーブルで規定されるデータは、後述の図柄コード格納領域（図45参照）に格納されるデータに論理積して格納される。

【0206】

<メインRAMに設けられている格納領域の構成>

次に、図41～図46を参照して、メインRAM95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、ここでは、説明を省略するが（図示しないが）、前述の各種リール演出などで用いる各種制御データ、各種フラグ、各種カウンタ等の格納領域もメインRAM95に設けられる。

【0207】

10

20

30

40

50

〔表示役格納領域〕

まず、図 4 1 を参照して、表示役格納領域の構成について説明する。本実施形態では、表示役格納領域は、それぞれ 1 バイトのデータにより表される表示役格納領域 1 ～ 2 6 で構成される。

【0208】

表示役格納領域 1 ～ 2 6 のそれぞれにおいて、所定のビットに「1」が立っているとき（格納されているとき）、その所定のビットに対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことを示す。一方、全ビットが「0」であるとき、入賞に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されなかったことを示す。

【0209】

また、メイン RAM 9 5 には、内部当籤役格納領域（不図示）が設けられる。内部当籤役格納領域は、図 4 1 に示す表示役格納領域と同様に構成される。内部当籤役格納領域 1 ～ 2 6 において、複数のビットに「1」が立っているときは、各ビットにそれぞれ対応する図柄の組合せの表示が許可される。また、全ビットが「0」であるとき、内部当籤役の内容は「ハズレ」となる。

【0210】

また、メイン RAM 9 5 には、持越役格納領域（不図示）が設けられる。内部抽籤の結果、内部当籤役として「C_MB 1」及び「C_MB 2」が決定されたときは、その内部当籤役が持越役として持越役格納領域に格納される。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せ（例えば、「C_MB 1」の「リップ」－「リップ」－「ベル 2」）が入賞判定ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。そして、持越役格納領域に持越役が格納されている間は、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が内部当籤役格納領域に格納される。

【0211】

〔遊技状態フラグ格納領域〕

次に、図 4 2 を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。

遊技状態フラグ格納領域は、それぞれ 1 バイトのデータにより表される遊技状態フラグ格納領域 1 ～ 2 で構成される。本実施形態では、遊技状態フラグにおいて、遊技状態フラグ格納領域 1 ～ 2 の各ビットに対して固有のボーナスの種別又は R T の種別が割り当てられている。

【0212】

遊技状態フラグ格納領域 1 ～ 2 のそれぞれにおいて、所定のビットに「1」が格納されている（立っている）とき、その所定のビットに該当するボーナスゲーム又は R T の作動が行われていることを示す。例えば、遊技状態フラグ格納領域 1 のビット 0 に「1」が格納されているときは、MB（「C_MB 1」又は「C_MB 2」）の作動が行われており、MB 遊技状態である。

【0213】

〔作動ストップボタン格納領域〕

次に、図 4 3 を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。

作動ストップボタン格納領域は、1 バイトからなる作動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

【0214】

例えば、左ストップボタン 1 7 L が今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット 0 に「1」が格納される。また、例えば、左ストップボタン 1 7 L が未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット 4 に「1」が格納される。メイン CPU 9 3 は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

【0215】

〔押下順序格納領域〕

次に、図 4 4 を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。

押下順序格納領域は、1 バイトからなる押下順序フラグを格納する。押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左中右」である場合には、押下順序格納領域のビット 0 に「1」が格納される。

【0 2 1 6】

〔図柄コード格納領域〕

次に、図 4 5 を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。図柄コード格納領域には、有効ライン毎に、直近に停止操作されたリールの図柄の図柄コード（図柄コード格納領域 1）と、表示可能な役（図柄コード格納領域 2 ～ 2 9）とが格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域 2 ～ 2 6 には、表示役に対応する図柄コードが格納される。

【0 2 1 7】

本実施形態では、停止制御位置が決定されると、その停止制御位置の図柄（コード）に対応した入賞作動フラグデータを図柄対応入賞作動フラグデータテーブル（図 4 0 参照）から読み出し、該入賞作動フラグデータを、すでに図柄コード格納領域に格納されているデータと論理積する。そして、論理積されたデータが、図 4 5 に示す図柄コード格納領域に格納される。なお、有効ラインを複数設けた場合には、有効ラインの数と同数の図柄コード格納領域が設けられる。

【0 2 1 8】

〔引込優先順位データ格納領域〕

次に、図 4 6 を参照して、引込優先順位データ格納領域の構成について説明する。引込優先順位データ格納領域は、左リール用引込優先順位データ格納領域、中リール用引込優先順位データ格納領域、及び、右リール用引込優先順位データ格納領域を含む。すなわち、引込優先順位データ格納領域には、リールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。

【0 2 1 9】

各引込優先順位データ格納領域には、対応するリールの各図柄位置「0」～「2 0」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、引込優先順位データ格納領域を参照することにより、上述の停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。

【0 2 2 0】

引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル（図 3 7 参照）内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。

【0 2 2 1】

引込優先順位データを参照することにより、リールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データとして最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、リールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合は、上述の検索順序テーブル（図 3 8 参照）が規定する検索順序に従って 1 つの図柄が決定される。

【0 2 2 2】

なお、本明細書では、詳細な説明を省略するが、ロムカートリッジ基板 7 6 にもまた、各種演出動作に必要な各種テーブルデータ（例えば、ナビテーブル等）が記憶され、サブ RAM 1 0 3 にも必要な各種格納領域が適宜設けられる。

【0 2 2 3】

<遊技状態の遷移フロー>

10

20

30

40

50

次に、図47を参照して、メインCPU93で制御される「RT0遊技状態」～「RT3遊技状態」及び「BB遊技状態」間の遊技状態の遷移フローについて説明する。

【0224】

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、RT遊技状態として「RT0遊技状態」～「RT4遊技状態」の5種類の遊技状態を設ける。そして、主制御回路91（メインCPU93）は、RT遷移テーブル（図17参照）を参照して、「RT0遊技状態」～「RT4遊技状態」間の遷移を制御する。

【0225】

まず、出荷時には、遊技状態は「RT0遊技状態」になる。次いで、「RT0遊技状態」において、「ベルこぼし目」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合は、遊技状態が「RT1遊技状態」に移行する。また、「RT2遊技状態」、「RT3遊技状態」又は「RT4遊技状態」において、「ベルこぼし目」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合も、遊技状態が「RT1遊技状態」に移行する。

10

本実施形態における「ベルこぼし目」は、図15に示す「C_HAZ_A」～「C_HAZ_H」の表示役である。

【0226】

さらに、「RT3遊技状態」又は「RT4遊技状態」において、「押し順リプA」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合も、遊技状態が「RT1遊技状態」に移行する。

本実施形態における「押し順リプA」は、図13に示す「C_CUREP_A」、「C_CUREP_B」の表示役である。

20

【0227】

「RT1遊技状態」において、「押し順リプB」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合は、遊技状態が「RT2遊技状態」に移行する。また、「RT3遊技状態」又は「RT4遊技状態」において、「押し順リプB」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合も、遊技状態が「RT2遊技状態」に移行する。

本実施形態における「押し順リプB」は、図13に示す「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」の表示役である。

【0228】

「RT2遊技状態」において、「BB/RBリプ」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合は、遊技状態が「RT3遊技状態」に移行する。

30

本実施形態における「BB/RBリプ」は、図12に示す「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」、「C_SBB_A」～「C_SBB_D」の表示役である。

【0229】

「RT3遊技状態」において、「押し順リプC」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合は、遊技状態が「RT4遊技状態」に移行する。また、「RT1遊技状態」又は「RT2遊技状態」において、「押し順リプC」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合も、遊技状態が「RT4遊技状態」に移行する。

本実施形態における「押し順リプC」は、図13に示す「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_C」の表示役である。

40

【0230】

「RT1遊技状態」、「RT2遊技状態」、「RT3遊技状態」又は「RT4遊技状態」において、「下段ベル」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示された場合は、遊技状態が「RT0遊技状態」に移行する。

本実施形態における「下段ベル」は、図14に示す「C_ONE_A」～「C_ONE_E」の表示役である。

【0231】

本実施形態では、「RT3遊技状態」である場合に第1のARTが実行され、「RT4遊技状態」である場合に第2のARTが実行される。「RT3遊技状態」は、RT2遊技状態中に「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」、「C_SBB_A」～「C_SBB_D」の

50

表示役が成立した場合に移行する。例えば、「C_BNS_A」に係る図柄の組合せは、「赤7」－「赤7」－「赤7」である。すなわち、通常、ボーナスの作動に係る図柄の組合せとして採用される数字の「7」をベースとしたデザイン（その他、他の図柄と比して視認性に優れたデザインでもよい）による図柄の組合せが停止表示された場合に、遊技状態が「RT3遊技状態」に移行し、第1のARTが実行される。そのため、RT3遊技状態中に実行される第1のARTを「擬似ボーナス」と称する。

【0232】

本実施形態では、RT1遊技状態において、第1のARTの実行が決定されている場合に、「押し順リプB」に係る図柄の組合せを入賞判定ライン上に表示するための停止順序（表示補助情報）を報知して、「押し順リプB」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されることを待つ。その後、「押し順リプB」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されると、遊技状態が、「RT1遊技状態」から「RT2遊技状態」に移行する。

10

【0233】

そして、「RT2遊技状態」において、「BB／RBリプ」に係る図柄の組合せを入賞判定ライン上に表示するための表示補助情報を報知する。その後、「BB／RBリプ」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されると、遊技状態が、「RT2遊技状態」から「RT3遊技状態」に移行する。これにより、第1のART（擬似ボーナス）が実行される。

【0234】

20

また、本実施形態では、「RT1遊技状態」、「RT2遊技状態」又は「RT3遊技状態」において、第2のARTの実行が決定されている場合に、「押し順リプC」に係る図柄の組合せを入賞判定ライン上に表示するための停止順序（表示補助情報）を報知する。そして、「押し順リプC」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されることを待つ。その後、「押し順リプC」に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されると、遊技状態が「RT4遊技状態」に移行する。これにより、第2のART（擬似ボーナス）が実行される。

【0235】

[内部当籤役と停止順序の対応表]

次に、図48を参照して、内部当籤役と停止順序との対応関係について説明する。

30

図48は、内部当籤役と停止順序との対応表であり、停止順序に応じた表示役の種別を示している。

【0236】

図48中に記載の「C_CU_REP」は、RT1遊技状態への移行が決定される表示役（「C_CU_REP_A」、「C_CU_REP_B」）を示している。そして、「C_CD_REP」は、RT2遊技状態への移行が決定される表示役（「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」）を示している。また、「通常リプ」は、遊技状態の移行に関わらない再遊技に係る表示役（「C_C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」）を示す。

【0237】

40

さらに、「C_BNS」は、RT3遊技状態（第1のART）への移行が決定される表示役（「C_BNS_A」～「C_BNS_Z」）を示している。なお、「C_BNS※1」は、停止テーブルを用いた停止制御を行うと、「C_BNS_A」が最も表示され易く、「C_BNS_O」～「C_BNS_T」が表示されない。また、「C_BNS※2」は、停止テーブルを用いた停止制御を行うと、「C_BNS_O」が最も表示され易く、「C_BNS_A」～「C_BNS_N」及び「C_BNS_U」～「C_BNS_Z」が表示されない。

【0238】

「C_SBB」は、RT3遊技状態（第1のART）への移行が決定される表示役（「C_SBB_A」～「C_SBB_D」）を示している。そして、「C_小V」は、RT4遊技状態（第2のART）への移行が決定される表示役（「C_小V_REP_A」～「C_小

50

V_REP_C」)を示している。

【0239】

「C_3_BEL」は、遊技状態の移行に関わらない表示役(「C_3_BEL_A1」～「C_3_BEL_A4」、「C_3_BEL_B1」～「C_3_BEL_B8」、「C_3_BEL_C1」～「C_3_BEL_C4」)を示している。「C_3_BEL」が成立すると、3枚のメダルが払い出される。「C_3_BEL」と同様に、「C_9_BEL」は、遊技状態の移行に関わらない表示役(「C_9_BEL_A」～「C_9_BEL_D」)を示している。「C_9_BEL」が成立すると、9枚のメダルが払い出される。

【0240】

「C_ONE」は、RTO遊技状態(一般遊技状態)への移行が決定される表示役(「C_ONE_A」～「C_ONE_E」)を示している。「C_HAZ」は、RT1遊技状態への移行が決定される表示役(「C_HAZ_A」～「C_HAZ_H」)を示している。

10

【0241】

また、「C_13_BEL」は、遊技状態の移行に関わらない表示役(「C_13_BEL_A」～「C_13_BEL_AP」)を示しており、「C_14_BEL」は、遊技状態の移行に関わらない表示役(「C_14_BEL_A」～「C_14_BEL_K」)を示している。「C_13_BEL」が成立すると、13枚のメダルが払い出され、「C_14_BEL」が成立すると、14枚のメダルが払い出される。

【0242】

MB遊技状態中は、「C_13_BEL」又は「C_14_BEL」の何れかを成立させることができ、13枚を超えるメダルが払い出されることにより終了する。例えば、MB遊技状態中の1ゲーム目に「C_14_BEL」が成立すると、そのゲームでMB遊技状態が終了する。その結果、遊技者は、11枚(14(払出し枚数)－3(投入枚数)＝11(獲得枚数))のメダルを獲得する。

20

【0243】

一方、MB遊技状態中に1ゲーム目で「C_13_BEL」が成立し、2ゲーム目で「C_14_BEL」が成立すると、遊技者は、21枚(27(払出し枚数)－6(投入枚数)＝21(獲得枚数))のメダルを獲得することができる。なお、MB遊技状態において、当籤番号「1」(回胴停止用番号「43」)、「4」(回胴停止用番号「46」)、「19」(回胴停止用番号「61」)、「21」(回胴停止用番号「63」)が決定された場合は、1ゲーム目に「C_14_BEL」が成立する。

30

【0244】

本実施形態では、「C_CU_REP」、「C_CD_REP」等の再遊技に係る各種図柄の組合せの停止表示、及び、「C_ONE」、「C_3_BEL」、「C_9_BEL」等の「ベル」に係る各種図柄の組合せの停止表示の成否に対して、それぞれ押し順(停止順序)が設定されている。

【0245】

例えば、非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「12」である場合は、内部当籤役として、「C_C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」、「C_CU_REP_A」、「C_CU_REP_B」及び「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」が当籤する。また、非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「12」である場合は、回胴停止用番号として「12」が決定される。

40

【0246】

この場合に、ストップボタン17L, 17C, 17Rの押下操作による停止順序が「左中右」又は「左右中」であることを条件に、「C_CU_REP」(「C_CU_REP_A」、「C_CU_REP_B」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

また、停止順序が「中左右」又は「中右左」であることを条件に、「C_CD_REP」(「C_CD_REP_A」～「C_CD_REP_I」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

また、停止順序が「右左中」又は「右中左」であることを条件に、「通常リプ」(「C

50

「C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

【0247】

非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「14」である場合は、内部当籤役として、「C_BNS_A」～「C_BNS_J」、「C_BNS_O」～「C_BNS_T」、「C_BNS_Y」、「C_C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」、「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_F」が当籤する。また、非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「14」である場合は、回動停止用番号として「14」が決定される。

【0248】

この場合に、ストップボタン17L, 17C, 17Rの押下操作による停止順序が「中左右」又は「中右左」であることを条件に、「通常リプ」(「C_C_REP」、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

また、停止順序が「左中右」、「左右中」であることを条件に、「C_BNS※1」(「C_BNS_A」～「C_BNS_J」、「C_BNS_Y」)の何れかに係る図柄の組合せが停止表示される。

また、停止順序が「右左中」又は「右中左」であり、且つ、停止操作のタイミングが所定のタイミング(正解)であれば、「C_BNS※2」(「C_BNS_O」～「C_BNS_T」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。なお、停止操作のタイミングが所定のタイミング(正解)でない場合は、「C_小山_REP_A」～「C_小山_REP_F」に係る図柄の組合せが停止表示される。

【0249】

非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「25」である場合は、内部当籤役として、「C_9_BEL_A」～「C_9_BEL_D」、「C_3_BEL_A1」～「C_3_BEL_A4」、「C_3_BEL_B1」～「C_3_BEL_B8」、「C_3_BEL_C1」～「C_3_BEL_C4」、「C_ONE_A」～「C_ONE_E」が当籤する。また、非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「25」である場合は、回動停止用番号として「25」が決定される。

【0250】

この場合に、ストップボタン17L, 17C, 17Rの押下操作による停止順序が「左中右」又は「左右中」であることを条件に、「C_3_BEL」(「C_3_BEL_A1」～「C_3_BEL_A4」、「C_3_BEL_B1」～「C_3_BEL_B8」、「C_3_BEL_C1」～「C_3_BEL_C4」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

また、停止順序が「中左右」、「中右左」であることを条件に、「C_9_BEL」(「C_9_BEL_A」～「C_9_BEL_D」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

また、停止順序が「右左中」又は「右中左」であることを条件に、「C_ONE」(「C_ONE_A」～「C_ONE_E」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

【0251】

非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「28」である場合は、内部当籤役として、「C_9_BEL_A」～「C_9_BEL_D」、「C_3_BEL_A1」～「C_3_BEL_A4」、「C_CHN_A」、「C_ONE_A」～「C_ONE_E」が当籤する。また、非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポイントが「28」である場合は、回動停止用番号として「28」が決定される。

【0252】

この場合に、ストップボタン17L, 17C, 17Rの押下操作による停止順序が「左中右」又は「左右中」であり、回転するリールに対するストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング(正解)であれば、「C_3_BEL」(「C_3_BEL_A1」～「C_3_BEL_A4」の何れか)に係る図柄の組合せが停止表示される。

【0253】

一方、停止順序が「左中右」又は「左右中」であり、回転するリールに対するストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング以外（不正解）であれば、「C_H A Z」（「C_H A Z_A」～「C_H A Z_H」の何れか）に係る図柄の組合せが停止表示される。その結果、メダルの払出しが行われない。

【0254】

したがって、停止順序が「左中右」又は「左右中」である場合に、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング（正解）であれば、3枚のメダルが払い出される。そして、ストップボタンの押下タイミングが所定のタイミング以外（不正解）であれば、メダルの払出しが行われない。

10

【0255】

また、停止順序が「中左右」、「中右左」であることを条件に、「C_9_B E L」（「C_9_B E L_A」～「C_9_B E L_D」の何れか）に係る図柄の組合せが停止表示される。その結果、9枚のメダルが払い出される。

また、停止順序が「右左中」又は「右中左」であることを条件に、「C_O N E」（「C_O N E_A」～「C_O N E_E」の何れか）に係る図柄の組合せが停止表示される。その結果、1枚のメダルが払い出される。

【0256】

[内部当籤役と停止順序とR T移行の対応表]

次に、図49を参照して、内部当籤役と停止順序とR T移行との対応関係について説明する。

20

図49は、内部当籤役と停止順序とR T移行との対応表であり、停止順序に応じたR T遊技状態の移行先を示している。

【0257】

非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポインタが「12」である場合は、停止順序が「右左中」又は「右中左」であることを条件に、「通常リプ」に係る図柄の組合せが停止表示される。これにより、R T遊技状態の移行が行われない。

【0258】

例えば、R T 4遊技状態（第2のA R T）において、R T 4遊技状態の終了が決定されていない場合は、停止順序を「右左中」又は「右中左」にすると良い旨（表示補助情報）を報知する。これにより、「通常リプ」に係る図柄の組合せが停止表示され、R T 4遊技状態が維持される。すなわち、R T 4遊技状態（第2のA R T）から別のR T遊技状態に移行させないために、停止順序を「右左中」又は「右中左」にすると良い旨を報知する。

30

【0259】

非MB遊技状態において、小役・リプレイ用データポインタが「14」である場合は、停止順序が「左中右」又は「左右中」であることを条件に、「C_B N S（※1）」に係る図柄の組合せが停止表示される。これにより、R T遊技状態がR T 3遊技状態に移行する。

【0260】

例えば、R T 3遊技状態の移行（第1のA R Tの実行）が決定され、後述する「B Bフラグ」又は「B B準備中フラグ」がオンである場合は、停止順序を「左中右」又は「左右中」にすると良い旨と、「赤7」－「赤7」－「赤7」の図柄の組合せの停止表示を狙うとよい旨（表示補助情報）を報知する。これにより、「C_B N S（※1）」に係る図柄の組合せが停止表示され、R T遊技状態がR T 3遊技状態に移行する。すなわち、「C_B N S（※1）」に係る図柄の組合せ（B Bを想起させる図柄の組合せ）を停止表示させるために、停止順序を「左中右」又は「左右中」にすると良い旨と、「赤7」－「赤7」－「赤7」の図柄の組合せの停止表示を狙うとよい旨を報知する。なお、本実施形態において、サブC P U 102は、「C_B N S（※1）」に係る図柄の組合せが停止表示されると、擬似ボーナスの種類がB Bである第1のA R Tを開始する。

40

【0261】

50

一方、R T 3 遊技状態の移行（第 1 の A R T の実行）が決定され、後述する「R B フラグ」又は「R B 準備中フラグ」がオンである場合は、停止順序を「右左中」又は「右中左」にすると良い旨と、「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」の図柄の組合せの停止表示を狙うとよい旨（表示補助情報）を報知する。これにより、「C_B N S（※ 2）」に係る図柄の組合せが停止表示され、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態に移行する。すなわち、「C_B N S（※ 2）」に係る図柄の組合せ（R B を想起させる図柄の組合せ）を停止表示させるために、停止順序を「右左中」又は「右中左」にすると良い旨と、「赤 7」－「赤 7」－「赤 7」の図柄の組合せの停止表示を狙うとよい旨を報知する。なお、本実施形態において、サブ C P U 1 0 2 は、「C_B N S（※ 2）」に係る図柄の組合せが停止表示されると、擬似ボーナスの種類が R B である第 1 の A R T を開始する。

10

【0 2 6 2】

非 M B 遊技状態において、小役・リプレイ用データポインタが「1 8」である場合は、停止順序が「左中右」又は「左右中」であることを条件に、「C_S B B」に係る図柄の組合せが停止表示される。これにより、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態に移行する。

【0 2 6 3】

例えば、R T 3 遊技状態の移行（第 1 の A R T の実行）が決定され、後述する「S B B フラグ」又は「S B B 準備中フラグ」がオンである場合は、停止順序を「左中右」又は「左右中」にすると良い旨と、「白 7」－「白 7」－「白 7」の図柄の組合せの停止表示を狙うとよい旨を（表示補助情報）を報知する。これにより、「C_S B B」に係る図柄の組合せが停止表示され、R T 遊技状態が R T 3 遊技状態に移行する。すなわち、「C_S B B」に係る図柄の組合せ（S B B を想起させる図柄の組合せ）を停止表示させるために、停止順序を「左中右」又は「左右中」にすると良い旨と、「白 7」－「白 7」－「白 7」の図柄の組合せの停止表示を狙うとよい旨を報知する。

20

【0 2 6 4】

一方、R T 3 遊技状態の移行（第 1 の A R T の実行）が決定され、「S B B フラグ」又は「S B B 準備中フラグ」がオフである場合は、停止順序を「中左右」又は「中右左」にすると良い旨（表示補助情報）を報知する。これにより、「通常リプ」に係る図柄の組合せが停止表示され、R T 遊技状態の移行が行われない。すなわち、「C_S B B」に係る図柄の組合せ（S B B を想起させる図柄の組合せ）を停止表示させないために、停止順序を「中左右」又は「中右左」にすると良い旨を報知する。

30

【0 2 6 5】

<サブ遊技状態の説明>

ここで、サブ遊技状態について説明する。

本実施形態では、副制御回路 1 0 1（サブ C P U 1 0 2）で制御される演出に関連する各種遊技状態を「サブ遊技状態」という。本実施形態では、サブ遊技状態として、一般状態、C Z（チャンスゾーン）、第 1 の A R T（擬似ボーナス）、第 2 の A R T、A R T 準備中（第 1 の A R T 終了後に第 2 の A R T が開始されることが決まっている場合の第 1 の A R T 終了後から第 2 の A R T が開始するまでの間）、B R（バトルラッシュ）、フラグ間が設定されている。

【0 2 6 6】

40

第 1 の A R T（擬似ボーナス）における B B 中（以下、「非 A R T 中の B B」とする）に行われる A R T 抽籤によって第 2 の A R T（A R T）が当籤すると、第 1 の A R T の終了後に、第 2 の A R T が開始される。A R T 準備中は、第 2 の A R T を開始するために、第 1 の A R T の終了後の R T 遊技状態（R T 3 遊技状態）が R T 4 遊技状態に移行するまでの遊技期間である。具体的には、A R T 準備中に特有の内部当籤役（「C_小 V_R E P_A」～「C_小 V_R E P_C」）に係る表示役が成立した場合に、A R T 準備中が終了し、第 2 の A R T が開始される。

【0 2 6 7】

[一般状態]

一般状態は、R T 0 遊技状態中、R T 1 遊技状態中及び R T 2 遊技状態中に実行される

50

サブ遊技状態である。この一般状態中は、基本的に、ゲーム（遊技）毎に後述のC Z（チャンスゾーン）抽籤テーブル（図50参照）を参照して、C Zへ移行するか否かの抽籤（C Z抽籤）が行われる。そして、C Zへの移行が決定されると、C Zに移行するまでの前兆ゲーム数（以下、「C Z前兆ゲーム数」という）を決定するための抽籤が行われる。

【0268】

なお、本発明のパチスロとしては、C Zへ移行するか否かの抽籤と同時に、C Zに移行するまでの前兆ゲーム数が抽籤されるC Z抽籤テーブルを用いてもよい。すなわち、C Zへ移行するか否かと、C Zに移行する場合のC Z前兆ゲーム数を1回の抽籤で決定してもよい。

【0269】

[C Z（チャンスゾーン）]

C Zは、R T 0遊技状態中、R T 1遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。一般状態でC Zの移行が決定され、C Z前兆ゲーム数の遊技が消化されると、サブ遊技状態は、一般状態からC Zに移行される。そして、C Zに移行してから、特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）に対応する図柄の組合せを停止表示させると良い旨の報知（以下、「黒BARを狙えナビ」という）が規定回数行われると、C Zが終了する。

【0270】

C Z中に、特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）に対応する図柄の組合せを停止表示させた場合は、第1のARTの実行が決定される。また、本実施形態では、「黒BARを狙えナビ」が規定回数行われる前に、所定のゲーム数（例えば、30ゲーム）を消化すると、第1のARTの実行が決定される。

【0271】

本実施形態では、C Zとして「C Z 1」と「C Z 2」が設けられている。「C Z 1」では、「黒BARを狙えナビ」を行う規定回数として「4」が設定される。すなわち、「C Z 1」は、「黒BARを狙えナビ」が4回行われると、終了する。一方、「C Z 2」では、「黒BARを狙えナビ」を行う規定回数として「10」が設定される。すなわち、「C Z 2」は、「黒BARを狙えナビ」が10回行われると、終了する。なお、「C Z 1」及び「C Z 2」の「黒BARを狙えナビ」を行う回数は、C Z中カットイン回数カウンタによって管理される。

【0272】

「C Z 1」と「C Z 2」では、特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）が内部当籤役として決定された場合に「黒BARを狙えナビ」を実行する確率が同じである。また、特定の内部当籤役が内部当籤役として決定されていない場合に「黒BARを狙えナビ」を実行する確率も同じである。したがって、「黒BARを狙えナビ」を行う規定回数が多い「C Z 2」の方が、「C Z 1」よりも第1のARTの実行が決定される確率が高い。

【0273】

なお、「C Z 2」は、「C Z 1」よりもボーナス抽籤においてボーナスが当籤する確率が高くなるようにしてもよい。また、本発明の遊技機に係る「C Z 2」としては、例えば、「C Z 1」よりも特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）が当籤する確率を高くしてもよい。

【0274】

[第1のART]

第1のARTは、R T 3遊技状態中に実行されるサブ遊技状態であり、所謂、擬似ボーナスである。例えば、第1のART（擬似ボーナス）は、一般状態中、C Z中、第1のART中、第2のART中に、ボーナス抽籤によってボーナスが当籤した場合に決定される。また、C Z中に特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）に対応する図柄の組合せを停止表示させた場合に決定される。

【0275】

さらに、第1のARTは、第1のARTの終了後に、抽籤によって予め決定されたボーナス当籤ゲーム数を消化した場合に決定される。抽籤によって予め決定されたゲーム数は、ボーナス当籤ゲーム数カウンタにセットされる。ボーナス当籤ゲーム数カウンタの値は、第1のARTの終了後に行われる遊技（ゲーム）毎に「1」減算される。そして、ボーナス当籤ゲーム数カウンタが「0」になると、第1のART（擬似ボーナス）の当籤が決定する。

【0276】

なお、第1のARTの終了後に第2のARTが開始される場合は、第2のARTにおける遊技からボーナス当籤ゲーム数カウンタの減算が行われる。また、ボーナス当籤ゲーム数カウンタの値が「0」になる前に、ボーナス抽籤によってボーナスが当籤した場合、又はCZ中にボーナスの当籤が決定した場合は、新たにボーナス当籤ゲーム数が抽籤により決定される。

10

【0277】

第1のART（擬似ボーナス）としては、RB（レギュラーボーナス）、BB（ビッグボーナス）、SBB（スーパービッグボーナス）の3種類に分けられる。本実施形態では、第1のART（擬似ボーナス）の当籤が決定すると、抽籤によってRB、BB、SBBの何れかを決定する。

【0278】

RB、BB、SBBは、滞在ゲーム数（以下、「第1のART開始G（ゲーム）数」）が異なる。本実施形態では、擬似ボーナスの種類がRBである場合の第1のART開始G数を「30」に決定する。また、BBである場合の第1のART開始G数を「60」に決定し、SBBである場合の第1のART開始G数を「100」に決定する。

20

【0279】

擬似ボーナスの種類に応じて決定された「第1のART開始G数」は、RBゲーム数カウンタ又はBBゲーム数カウンタにセットされる。RBゲーム数カウンタ又はBBゲーム数カウンタの値は、第1のART（擬似ボーナス）における遊技毎に「1」減算される。第1のART（擬似ボーナス）は、RBゲーム数カウンタ又はBBゲーム数カウンタの値が「0」になると、終了する。

【0280】

第1のARTは、抽籤で決定された第1のART前兆ゲーム数のゲームが消化され、準備中ゲームを経てから開始される。第1のART前兆ゲームでは、第1のART（擬似ボーナス）に当籤したか否かを報知する演出が行われる。そして、第1のARTに当籤しており、その種類がBB又はSBBである場合は、第1のART前兆ゲームが終了してからBB準備中における遊技が行われる。一方、第1のARTの種類がRBである場合は、第1のART前兆ゲームが終了してからRB準備中における遊技が行われる。

30

【0281】

決定された擬似ボーナスの種類がBBであるBB準備中における遊技では、RT2遊技状態への移行（「C_CD_REP」）又はRT2遊技状態の維持（「通常リプ」）に係る図柄の組合せ停止表示させるための停止順序が報知される。また、回動停止用番号（図48参照）が「14」～「17」である場合は、前述した「C_BNS（※1）」に係る図柄の組合せ（BBを想起させる図柄の組合せ）を停止表示させるための停止順序が報知される。そして、「C_BNS（※1）」に係る図柄の組合せが停止表示されると、RT遊技状態がRT3遊技状態に移行され、擬似ボーナスの種類がBBである第1のARTが開始される。

40

【0282】

決定された擬似ボーナスの種類がSBBであるBB準備中における遊技では、RT2遊技状態への移行（「C_CD_REP」）又はRT2遊技状態の維持（「通常リプ」）に係る図柄の組合せ停止表示させるための停止順序が報知される。また、回動停止用番号（図48参照）が「18」である場合は、前述した「C_SBB」に係る図柄の組合せ（SBBを想起させる図柄の組合せ）を停止表示させるための停止順序が報知される。そして、

50

「C_SBB」に係る図柄の組合せが停止表示されると、RT遊技状態がRT3遊技状態に移行され、擬似ボーナスの種類がSBBである第1のARTが開始される。

【0283】

RB準備中ゲームでは、RT2遊技状態への移行（「C_CD_REP」）又はRT2遊技状態の維持（「通常リプ」）に係る図柄の組合せ停止表示させるための停止順序が報知される。また、回動停止用番号（図48参照）が「14」～「17」である場合は、前述した「C_BNS※2」に係る図柄の組合せ（RBを想起させる図柄の組合せ）を停止表示させるための停止順序が報知される。そして、「C_BNS※2」に係る図柄の組合せが停止表示されると、RT遊技状態がRT3遊技状態に移行され、擬似ボーナスの種類がRBである第1のARTが開始される。

10

【0284】

第1のART中では、内部当籤に係る当籤番号が所定の当籤番号のとき、停止順序が報知される。例えば、非MB遊技状態の場合において、第1のART中で、且つ、内部当籤に係る当籤番号が「25」のとき、すなわち回胴停止番号「25」（図48参照）が選択されるときは、比較的多くのメダルが払い出されるように、内部当籤役「C_9_BEL」に対応する図柄が表示される停止順序（「中左右」又は「中右左」）が報知される。遊技者が報知された停止順序に従って停止操作を行うと、内部当籤役「C_9_BEL」に対応する図柄が表示され、9枚のメダルが払い出される。なお、非MB遊技状態の場合において、サブ遊技状態が一般状態中で、且つ、内部当籤に係る当籤番号が「25」のとき、内部当籤役「C_9_BEL」に対応する図柄が表示される停止順序は報知されない。したがって、遊技者が一般状態中において推奨されている順押し（「左中右」又は「左右中」）で停止操作を行うと内部当籤役「C_3_BEL」に対応する図柄が表示され、3枚のメダルが払い出される。したがって、第1のART中において報知された停止順序に従って停止操作を行う遊技者は、一般状態中に比べて、多くのメダルを得ることができる。

20

【0285】

[第2のART]

第2のARTは、RT4遊技状態中に実行されるサブ遊技状態である。例えば、第2のARTは、第2のART中以外において当籤して開始された第1のART（擬似ボーナス）におけるBB中（以下、「非ART中のBB」とする）に、ART抽籤によってARTが当籤した場合に決定される。第2のARTの当籤が決定されると、第2のARTの滞在ゲーム数（以下、「第2のART開始G（ゲーム）数」）として、「50」が決定される。「第2のART開始G数」である「50」は、ARTゲーム数カウンタにセットされる。ARTゲーム数カウンタの値は、第2のARTにおける遊技毎に「1」減算される。

30

【0286】

第2のARTは、抽籤で決定された第2のART前兆ゲーム数のゲームが消化され、ART準備中ゲームを経てから開始される。第2のART前兆ゲームでは、第2のARTに当籤したか否かを報知する演出が行われる。そして、第2のARTに当籤している場合は、第2のART前兆ゲームが終了してからART準備中ゲームが行われる。

【0287】

ART準備中ゲームでは、前述した「C_小V」に係る図柄の組合せを停止表示させるための停止順序が報知される。そして、「C_小V」に係る図柄の組合せが停止表示されると、RT遊技状態がRT4遊技状態に移行され、第2のARTが開始される。

40

【0288】

第2のART中では、第1のART中と同様に、内部当籤に係る当籤番号が所定の当籤番号のとき、停止順序が報知される。例えば、非MB遊技状態の場合において、第2のART中で、且つ、内部当籤に係る当籤番号が「25」のとき、すなわち回胴停止番号「25」（図48参照）が選択されるときは、比較的多くのメダルが払い出されるように、内部当籤役「C_9_BEL」に対応する図柄が表示される停止順序（「中左右」又は「中右左」）が報知される。遊技者が報知された停止順序に従って停止操作を行うと、内部当

50

籤役「C__9__BEL」に対応する図柄が表示され、9枚のメダルが払い出される。なお、非MB遊技状態の場合で、サブ遊技状態が一般状態中で、且つ、内部当籤に係る当籤番号が「25」のとき、内部当籤役「C__9__BEL」に対応する図柄が表示される停止順序は報知されない。したがって、第2のART中において報知された停止順序に従って停止操作を行う遊技者は、一般状態中に比べて、多くのメダルを得ることができる。

【0289】

また、第2のART中では、内部当籤に係る当籤番号がRT状態の移行や維持に関する内部当籤役、例えば、「C_CU_REP」、「C_CD_REP」、「通常リプ」等に対応する当籤番号のときは、RT4状態から他のRT状態に移行させる、又は、RT4遊技状態を維持させるために、遊技者に押し順が報知される場合がある。例えば、非MB遊技状態の場合において、第2のART中で、内部当籤に係る当籤番号が「12」のとき、すなわち回胴停止番号「12」（図48参照）が選択されるときで、且つ、RT4状態を維持させるときは、内部当籤役「通常リプ」に対応する図柄が表示される停止順序（すなわち、「右左中」又は「右中左」）が報知される。遊技者が報知された停止順序に従って停止操作を行うと、「通常リプ」に係る図柄の組合せが停止表示され、RT4遊技状態が維持される。

10

【0290】

なお、第2のART中では、内部当籤に係る当籤番号が所定の当籤番号でないときは、停止順序を報知しない。例えば、非MB遊技状態の場合において、第2のART中で、且つ、内部当籤に係る当籤番号が「34」～「42」のときは、停止順序を報知しない。

20

【0291】

また、第2のARTでは、ゲーム（遊技）毎にゲーム数上乘せ抽籤テーブル（不図示）を参照して、上乘せゲーム数を抽籤（上乘せゲーム数抽籤）し、決定した上乘せゲーム数をARTゲーム数カウンタに加算する。すなわち、第2のARTにおいて上乘せゲーム数が決定されればされるほど、ARTゲーム数が増えることになり、遊技者にとって有利な第2のARTを長く続けることができる。

【0292】

ARTゲーム数カウンタの値が「0」になると、ART引戻処理が行われる。ART引戻処理では、所定の確率で、ARTゲーム数カウンタに「50」を再度セットする、いわゆる引き戻しが行われる。この所定の確率は、任意に設定可能であるが、本実施形態では1%以下に設定されている。

30

【0293】

ART引戻処理において引き戻しが行われた後、停止順序が報知される所定の当籤番号が当籤するまでに行われる遊技では、順押し（「左中右」及び「左右中」）で停止操作が行われる限り、ARTゲーム数カウンタの値の減算は行われない。引き戻しが行われた後、停止順序が報知される所定の当籤番号（図29及び図48参照）が当籤した遊技の次の遊技から、ARTゲーム数カウンタの値は遊技毎に「1」減算される。なお、ARTゲーム数カウンタの値の減算が行われない遊技であっても上乘せゲーム数の抽籤は行われる。

【0294】

また、ART引戻処理において引き戻しが行われた後、停止順序が報知される所定の当籤番号が当籤するまでに行われる遊技において、順押し以外の停止順序で停止操作が行われた場合は、順押し以外の停止順序で停止操作が行われた遊技の次の遊技からARTゲーム数カウンタの値が遊技毎に「1」減算される。なお、ART引戻処理の詳細については図107を参照して後述する。

40

【0295】

[BR（バトルラッシュ）]

BR（バトルラッシュ）は、ARTゲーム数の加算（上乘せ）が期待される演出に関連するサブ遊技状態であり、第2のART中に実行される。このBRを実行するか否かの抽籤は、第2のART中に当籤して開始された第1のART（擬似ボーナス）におけるBB中（以下、「ART中のBB」とする）の遊技毎に行われる。また、BRを実行している

50

期間は、A R Tゲーム数カウンタの値を減算しない。

【0296】

B Rでは、所定のゲーム数（本実施形態では「10」）毎にB R継続抽籤を行い、B R継続が決定すると、A R Tゲーム数の加算（上乗せ）数を抽籤する上乗せG（ゲーム）数抽籤を行う。上乗せG数抽籤によって決定した上乗せゲーム数は、所定のゲーム数の最後（10ゲーム目）の遊技において報知される。また、決定した上乗せゲーム数は、A R Tゲーム数カウンタに加算される。

【0297】

また、B R継続が決定された回数（B R継続数）が特定数（本実施形態では「5」のn倍（ $n=1、2、3・・・$ ））を満たした場合は、上乗せG数抽籤とは別の追加上乗せG（ゲーム）数抽籤を行う。

10

【0298】

本実施形態の追加上乗せG数抽籤としては、「追加上乗せA」、「追加上乗せB」、「追加上乗せC1」、「追加上乗せC2」及び「追加上乗せC3」の5種類が設けられている。追加上乗せG数抽籤を行う場合は、B R中追加上乗せ抽籤により追加上乗せG数抽籤の種類を決定し、決定した追加上乗せG数抽籤によって上乗せゲーム数を決定する。

【0299】

追加上乗せG数抽籤による上乗せゲーム数の決定及び報知は、所定のゲーム数の遊技が終了してから行う特別のゲーム数（本実施形態では「2」）の遊技で行う。また、追加上乗せG数抽籤によって決定した上乗せゲーム数は、上乗せゲーム数カウンタに加算される。なお、特別のゲーム数の遊技が終了すると、所定のゲーム数の遊技が開始され、B R継続が決定していれば、所定のゲーム数の最後の遊技において、決定された上乗せゲーム数が報知される。

20

【0300】

このように、B Rでは、A R Tゲーム数の加算（上乗せ）数が決定されると、所定のゲーム数後に次のA R Tゲーム数の加算が行われる機会が生じる。これにより、A R Tゲーム数の加算の決定に関する興趣が継続して、遊技の興趣を長期間向上させることができる。

【0301】

また、B Rにおける所定のゲーム数の遊技において、A R Tゲーム数の加算が連続することを期待する演出を行うことができる。その結果、有利な特典（A R Tゲーム数の加算）を得るという遊技者の期待感が持続され、遊技の興趣を高めることができる。

30

【0302】

また、継続抽籤を所定のゲーム数毎に行うため、所定のゲーム数の遊技において継続抽籤の結果を示唆することができる。すなわち、複数の遊技に亘って行われる連続演出を用いて継続抽籤の結果を示唆することができる。これにより、A R Tゲーム数の加算（上乗せ）が決定されない遊技が続いても、遊技の興趣が低下しないようにすることができる。

【0303】

また、本実施形態では、継続が決定された回数が規定数（本実施形態では「20」）以上になった場合は、恩典として、第1のA R T（擬似ボーナス）の当籤と、B R（バトルラッシュ）の開始が決定される。これにより、継続抽籤の結果に、上乗せゲーム数の付与以外の期待感を含ませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0304】

さらに、本実施形態では、継続が決定された回数が特定数（本実施形態では「5」のn倍（ $n=1、2、3・・・$ ））を満たした場合は、上乗せG数抽籤とは別の追加上乗せG数抽籤を行う。その結果、継続が連続することによって上乗せゲーム数の値が大きくなる可能性があり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0305】

[フラグ間]

疑似ボーナス（第1のA R T）が当籤し、後述するB B前兆フラグがオンで、且つ、第

50

1のART前兆ゲームが0のときに移行するサブ遊技状態である。

【0306】

＜ロムカートリッジ基板に記憶されているデータテーブルの構成＞

次に、ロムカートリッジ基板76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。

【0307】

[CZ(チャンスゾーン)抽籤テーブル]

まず、図50を参照して、CZ(チャンスゾーン)抽籤テーブルについて説明する。CZ抽籤テーブルは、サブ遊技状態が一般状態である場合に参照される。このCZ抽籤テーブルは、CZ(チャンスゾーン)の当籤内容と、当籤番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

10

【0308】

CZ抽籤テーブルを用いたCZ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲(本実施形態では、0～32767、乱数分母=32768)から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か(いわゆる「桁かり」が生じたか否か)の判定を行う。そして、減算結果が負になった(「桁かり」が生じた)場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0309】

図50に示すように、CZ抽籤テーブルを参照してCZ抽籤を行う場合は、抽籤結果が「当籤無し」になる確率が高い。例えば、当籤番号が「27」(略称「F_強ベル」)である場合は、32718/32768の確率で「当籤無し」になり、50/32768の確率で「CZ2当籤」となる。

20

【0310】

[CZ中カットイン追加抽籤テーブル]

次に、図51を参照して、CZ中カットイン追加抽籤テーブルについて説明する。CZ中カットイン追加抽籤テーブルは、サブ遊技状態がCZ中である場合に参照される。このCZ中カットイン追加抽籤テーブルは、規定回数の追加の有無と、当籤番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0311】

CZ中カットイン追加抽籤テーブルを用いたカットイン追加抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲(本実施形態では、0～32767、乱数分母=32768)から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か(いわゆる「桁かり」が生じたか否か)の判定を行う。そして、減算結果が負になった(「桁かり」が生じた)場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

30

【0312】

例えば、当籤番号が「27」(略称「F_強ベル」)である場合は、必ず「規定回数に1追加」が決定され、当籤番号が「34」(略称「F_スイカ」)である場合は、16384/32768の確率で「規定回数に1追加」が決定される。「規定回数に1追加」が決定されると、CZ中カットイン回数カウンタの値に「1」加算する。これにより、CZ中における「黒BARを狙えナビ」を行う回数が1つ増える。

40

【0313】

[CZ中カットイン発生抽籤テーブル]

次に、図52を参照して、CZ中カットイン発生抽籤テーブルについて説明する。CZ中カットイン発生抽籤テーブルは、サブ遊技状態がCZ中である場合に参照される。このCZ中カットイン発生抽籤テーブルは、内部抽籤の結果が「ハズレ」である場合のハズレカットイン発生の有無に応じて設定された抽籤値を示す。

【0314】

CZ中カットイン発生抽籤テーブルを用いたカットイン発生抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲(本実施形態では、0～32767、乱数分母=32768)から抽出

50

される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0315】

本実施形態では、内部抽籤の結果が「ハズレ」である場合に、10000/32768の確率で「ハズレカットイン発生」が決定される。ハズレカットインとは、特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）が当籤していない場合に行う「黒BARを狙えナビ」である。「黒BARを狙えナビ」では、特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）に対応する図柄の組合せを停止表示させると良い旨と、その場合の停止順序（右中左）を報知する。ハズレカットインが実行された場合は、特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）に対応する図柄の組合せが停止表示されない。

10

なお、特定の内部当籤役（「C_BAR_A」～「C_BAR_E」）が当籤している場合にも、「黒BARを狙えナビ」が行われる。

【0316】

[ボーナス抽籤テーブル]

次に、図53を参照して、ボーナス抽籤テーブルについて説明する。ボーナス抽籤テーブルは、サブ遊技状態が一般状態中、第2のART中である場合に参照される。このボーナス抽籤テーブルは、ボーナスの当籤の有無と、当籤番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

20

【0317】

ボーナス抽籤テーブルを用いたボーナス抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母=32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0318】

例えば、当籤番号が「27」（略称「F_強ベル」）である場合は、16384/32768の確率で「ボーナス当籤」が決定され、当籤番号が「34」（略称「F_スイカ」）である場合は、326/32768の確率で「ボーナス当籤」が決定される。「ボーナス当籤」が決定されると、第1のART前兆ゲーム及び各種ボーナスに応じた準備中ゲームを経て、第1のART（擬似ボーナス）が開始される。

30

【0319】

図53に示すボーナス抽籤テーブルは、「ボーナス当籤」が決定される確率が所定の確率である低確率用のボーナス抽籤テーブルを示す。図示しないが、本実施の形態では、確率が低確率用のボーナス抽籤テーブルよりも「ボーナス当籤」が決定される確率が高い高確率用のボーナス抽籤テーブルを設けている。本実施形態では、後述する複数のモードの種別に応じて使用するボーナス抽籤テーブルを決定する。

【0320】

[BB中G数上乗せ抽籤テーブル]

次に、図54を参照して、BB中G数上乗せ抽籤テーブルについて説明する。BB中G数上乗せ抽籤テーブルは、第1のARTにおけるBB中である場合に参照される。このBB中G数上乗せ抽籤テーブルは、上乗せの内容と、当籤番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

40

【0321】

BB中G数上乗せ抽籤テーブルを用いたBB中G数上乗せ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母=32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算

50

結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0322】

例えば、当籤番号が「27」（略称「F_強ベル」）である場合は、16384／32768の確率で「20G」が決定され、当籤番号が「34」（略称「F_スイカ」）である場合は、2000／32768の確率で「10G」が決定される。「10G」、「20G」等のG（ゲーム）数が決定されると、決定されたG数がBB中高確率カウンタに加算される。

【0323】

[BB中ART抽籤テーブル]

次に、図55を参照して、BB中ART抽籤テーブルについて説明する。図55に示すBB中ART抽籤テーブルは、非ART中のBB中であり、後述の高確率状態である場合に参照される。このBB中ART抽籤テーブルは、内部抽籤の結果が特別の内部当籤役（当籤番号「7」、「8」、「10」、「11」に対応する内部当籤役）である場合の第2のARTの当籤の有無に応じて設定された抽籤値を示す。

【0324】

BB中ART抽籤テーブルを用いたART抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0325】

図55に示すように、非ART中のBB中、且つ、高確率状態であって、内部抽籤の結果が特別の内部当籤役である場合は、必ず「ART当籤」が決定される。この「ART当籤」は、第2のARTの当籤が決定したことを意味する。「ART当籤」が決定されると、第2のART前兆ゲーム及びART準備中ゲームを経て、第2のARTが開始される。

【0326】

[BB中BR抽籤テーブル]

次に、図56を参照して、BB中BR抽籤テーブルについて説明する。BB中BR抽籤テーブルは、ART中のBB中であり、高確率状態である場合に参照される。このBB中BR抽籤テーブルは、内部抽籤の結果が特別の内部当籤役（当籤番号「7」、「8」、「10」、「11」に対応する内部当籤役）である場合のBRの当籤の有無に応じて設定された抽籤値を示す。

【0327】

BB中BR抽籤テーブルを用いたBR抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0328】

図56に示すように、ART中のBB中、且つ、高確率状態であって、内部抽籤の結果が特別の内部当籤役である場合は、16384／32768の確率で「バトルラッシュ（BR）1当籤」が決定され、3276／32768の確率で「バトルラッシュ（BR）2当籤」が決定される。「BR2」は「BR1」よりも継続抽籤において「BR継続」が当籤する確率が高い。決定された「BR1」又は「BR2」は、第1のART（擬似ボーナス）が終了してから開始される。

【0329】

[BR継続抽籤テーブル]

次に、図57及び図58を参照して、BR継続抽籤テーブルについて説明する。図57に示すBR1継続抽籤テーブルは、BR1中である場合に参照される。また、図58に示

すBR 2 継続抽籤テーブルは、BR 2 中である場合に参照される。BR 1 継続抽籤テーブル及びBR 2 継続抽籤テーブルは、BR 継続の有無に応じて設定された抽籤値を示す。

【0330】

BR 1 継続抽籤テーブル又はBR 2 継続抽籤テーブルを用いたBR 抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0331】

図57に示すように、BR 1 継続抽籤テーブルを用いたBR 継続抽籤では、 $26214 / 32768$ の確率で「BR 継続」が決定される。また、図58に示すように、BR 2 継続抽籤テーブルを用いたBR 継続抽籤では、 $29490 / 32768$ の確率で「BR 継続」が決定される。

【0332】

〔BR 中追加上乗せ抽籤テーブル〕

次に、図59を参照して、BR 中追加上乗せ抽籤テーブルについて説明する。BR 中追加上乗せ抽籤テーブルは、BR 中である場合に参照される。このBR 中追加上乗せ抽籤テーブルは、上乗せの内容と、BR の継続数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0333】

BR 中追加上乗せ抽籤テーブルを用いた追加上乗せ抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0334】

例えば、BR の継続数が「5」（BR 5 連目）である場合は、 $16384 / 32768$ の確率で「追加上乗せA」が決定され、 $9434 / 32768$ の確率で「追加上乗せB」が決定される。また、 $4000 / 32768$ の確率で「追加上乗せC1」が決定され、 $2500 / 32768$ の確率で「追加上乗せC2」が決定され、 $450 / 32768$ の確率で「追加上乗せC3」が決定される。

【0335】

〔BR 中追加上乗せ及び昇格抽籤テーブル〕

次に、図60を参照して、BR 中追加上乗せ及び昇格抽籤テーブルについて説明する。BR 中追加上乗せ及び昇格抽籤テーブルは、BR 中である場合に参照される。このBR 中追加上乗せ及び昇格抽籤テーブルは、上乗せの内容と、当籤番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0336】

BR 中追加上乗せ及び昇格抽籤テーブルを用いた追加上乗せ及び昇格抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0337】

例えば、当籤番号が「27」（略称「F_強ベル」）である場合は、 $25768 / 32768$ の確率で「追加上乗せC1」が決定され、 $6000 / 32768$ の確率で「追加上乗せC2」が決定される。また、 $1000 / 32768$ の確率で「追加上乗せC3」が決定される。また、既に追加上乗せ抽籤を行うことが決定されている場合は、BR 中追加上

10

20

30

40

50

乗せ及び昇格抽籤テーブルを用いて、さらに上位の追加上乘せ抽籤へ昇格するか否かの抽籤を行う。

【0338】

なお、上位の追加上乘せ抽籤は、それよりも下位である追加上乘せ抽籤よりも、決定される上乘せゲーム数の値が大きくなる期待度（確率）が高い。本実施形態では、「追加上乘せA」よりも「追加上乘せB」が上位であり、「追加上乘せB」よりも「追加上乘せC1」、「追加上乘せC2」「追加上乘せC3」が上位である。また、「追加上乘せC1」よりも「追加上乘せC2」が上位であり、「追加上乘せC2」よりも「追加上乘せC3」が上位である。

【0339】

[追加上乘せA上乘せG数抽籤テーブル]

次に、図61を参照して、追加上乘せA上乘せG数抽籤テーブルについて説明する。追加上乘せA上乘せG数抽籤テーブルは、BRにおいて「追加上乘せA」に係る上乘せG数抽籤を行う場合に参照される。この追加上乘せA上乘せG数抽籤テーブルは、上乘せG数と、上乘せG数に応じて設定された抽籤値とを示す。

【0340】

追加上乘せA上乘せG数抽籤テーブルを用いた上乘せG数抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0341】

例えば、追加上乘せA上乘せG数抽籤テーブルを用いた上乘せG数抽籤では、12568／32768の確率で「上乘せゲーム数」として「10」が決定され、13000／32768の確率で「上乘せゲーム数」として「20」が決定される。また、500／32768の確率で「上乘せゲーム数」として「100」が決定され、100／32768の確率で「上乘せゲーム数」として「200」が決定される。そして、決定した「上乘せゲーム数」の値は、ARTゲーム数カウンタに加算される。

【0342】

[追加上乘せB上乘せG数抽籤テーブル]

次に、図62を参照して、追加上乘せB上乘せG数抽籤テーブルについて説明する。追加上乘せB上乘せG数抽籤テーブルは、BRにおいて「追加上乘せB」に係る上乘せG数抽籤を行う場合に参照される。この追加上乘せB上乘せG数抽籤テーブルは、上乘せG数と、停止操作に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0343】

追加上乘せB上乘せG数抽籤テーブルを用いた上乘せG数抽籤は、停止操作を検出する度に行われる。図62に示す「1on」の欄は、第1停止操作（1番目に行われる停止操作）が行われた場合に参照される。また、「2on_前+10」の欄は、第1停止操作で上乘せゲーム数として「10」が決定された後に第2停止操作（2番目に行われる停止操作）が行われた場合に参照される。そして、「3on_前+10」の欄は、第2停止操作で上乘せゲーム数として「10」が決定された後に第3停止操作（3番目に行われる停止操作）が行われた場合に参照される。

【0344】

追加上乘せB上乘せG数抽籤テーブルを用いた上乘せG数抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

10

20

30

40

50

【0345】

例えば、「1on」である場合には、13000/32768の確率で「上乗せゲーム数」として「20」が決定される。第1停止操作で「上乗せゲーム数」として「20」が決定された後に第2停止操作が行われると、上乗せG数抽籤において「2on_前+20」の欄が参照される。

【0346】

例えば、「2on_前+20」である場合には、6000/32768の確率で「上乗せゲーム数」として「30」が決定される。第2停止操作で「上乗せゲーム数」として「30」が決定された後に第3停止操作が行われると、上乗せG数抽籤において「3on_前+30」の欄が参照される。

10

【0347】

例えば、「3on_前+30」である場合には、500/32768の確率で「上乗せゲーム数」として「50」が決定される。この場合は、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作を行うことで、「上乗せゲーム数」として合計で「100」を獲得することになり、ARTゲーム数カウンタに「100」が加算される。

【0348】

図62の「2on_前+20」の欄を参照すると、上乗せゲーム数として「0」及び「10」が決定されない。また、図62の「2on_前+30」の欄を参照すると、上乗せゲーム数として「0」、「10」及び「20」が決定されない。そして、「3on_前+50」の欄を参照すると、上乗せゲーム数として「0」、「10」、「20」及び「30」が決定されない。

20

【0349】

このように、追加上乗せB上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤では、第2停止操作で決定される上乗せゲーム数は、第1停止操作で決定した上乗せゲーム数以上になり、第3停止操作で決定される上乗せゲーム数は、第2停止操作で決定される上乗せゲーム数以上になる。

【0350】

[追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブル]

次に、図63を参照して、追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルについて説明する。追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルは、BRにおいて「追加上乗せC1」、「追加上乗せC2」又は「追加上乗せC3」に係る上乗せG数抽籤を行う場合に参照される。この追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルは、上乗せG数と、追加上乗せCの種類(C1~C3)に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

30

【0351】

追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤は、MAXベットボタン14の押下を検出する度に行われ、「上乗せゲーム数」として「0」が決定されることで終了する(「継続無し」となる)。

【0352】

追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲(本実施形態では、0~32767、乱数分母=32768)から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か(いわゆる「桁かり」が生じたか否か)の判定を行う。そして、減算結果が負になった(「桁かり」が生じた)場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

40

【0353】

例えば、「追加上乗せC1」である場合は、8918/32768の確率で「上乗せゲーム数」として「0」が決定される。また、「追加上乗せC2」である場合は、4918/32768の確率で「上乗せゲーム数」として「0」が決定される。そして、「追加上乗せC3」である場合は、2918/32768の確率で「上乗せゲーム数」として「0」が決定される。

50

【0354】

したがって、「追加上乗せC2」は、「追加上乗せC1」よりも上乗せG数抽籤が継続する確率が高く、「追加上乗せC3」は、「追加上乗せC2」よりも上乗せG数抽籤が継続する確率が高い。

【0355】

なお、追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤が開始された場合に、スタートレバー16が操作されて、次の遊技が開始された場合は、自動的に追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤を行う。そして、自動的に行った上乗せG数抽籤において、「上乗せゲーム数」として「0」が決定されると、自動的な上乗せG数抽籤を終了する。なお、自動的な上乗せG数抽籤は、決定する「上乗せゲーム数」の値の上限値（例えば「1000」）を設けておいてもよい。

10

【0356】

また、追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤において「上乗せゲーム数」として「0」以外が決定され、「継続」が決定している状態で、スタートレバー16が操作される場合がある。この場合は、それまでに決定した「上乗せゲーム数」を有効にすると共に、自動的に追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤を行う。そして、自動的に行った上乗せG数抽籤を行う前に決定していた「上乗せゲーム数」に、自動的に行った上乗せG数抽籤において決定した「上乗せゲーム数」を加算して、追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルを用いた上乗せG数抽籤によって獲得した「上乗せゲーム数」とする。

20

【0357】

[因果値抽籤テーブル]

次に、図64～図72を参照して、因果値抽籤テーブルについて説明する。因果値抽籤テーブルは、各種の条件を満たして因果値抽籤を行う場合に参照される。この因果値抽籤テーブルは、因果値と、各種条件に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0358】

本実施形態では、遊技の興趣が低下する（遊技者が不快に思う）ような種々の場面で「因果値」という値を得る可能性がある。そして、溜まった「因果値」に基づいて遊技者に有利な特典を付与する。したがって、遊技の興趣が低下する場面が生じても、その後に有利な特典を得られる可能性がある。これにより、遊技の興趣の低下に伴って遊技者が遊技を止めてしまうことを防止することができる。

30

【0359】

因果値抽籤テーブルを用いた因果値抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0360】

図64は、因果値抽籤テーブル（その1）を示す。この因果値抽籤テーブル（その1）は、因果値と、レア役間のG（ゲーム）数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

40

【0361】

本実施形態に係るレア役は、「強ベル」（当籤番号「27」）、「スイカ」（当籤番号「34」）、「弱チェリー」（当籤番号「35」）、「強チェリー」（当籤番号「36」）、「チャンス目」（当籤番号「38」～「40」）である。そして、「レア役間のG数」とは、レア役の何れかが内部当籤役として決定されから、次にレア役の何れかが内部当籤役として決定されるまでのG数である。

【0362】

例えば、「レア役間のG数」が「50G（ゲーム）」に達した場合は、3000／32768の確率で「因果値」として「1」が決定される。決定された因果値は、因果値カウ

50

ンタに加算される。

なお、「レア役間のG数」が「200G」を超えた場合は、それ以降の「レア役間のG数」が100G増える毎に「200G」の欄を参照する因果値抽籤を行う。

【0363】

図65は、因果値抽籤テーブル（その2）を示す。この因果値抽籤テーブル（その2）は、因果値と、ボーナス間のG（ゲーム）数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。ボーナス間とは、第1のART（擬似ボーナス）が終了してから次の第1のART（擬似ボーナス）が開始されるまでのG数である。

【0364】

例えば、「ボーナス間のG数」が「200G（ゲーム）」に達した場合は、3000／32768の確率で「因果値」として「1」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。

10

【0365】

図66は、因果値抽籤テーブル（その3）を示す。この因果値抽籤テーブル（その3）は、因果値と、BB間のG（ゲーム）数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。BB間とは、第1のART（擬似ボーナス）におけるBBが終了してから次の第1のART（擬似ボーナス）におけるBBが開始されるまでのG数である。

【0366】

例えば、「BB間のG数」が「400G（ゲーム）」に達した場合は、2000／32768の確率で「因果値」として「3」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。

20

【0367】

図67は、因果値抽籤テーブル（その4）を示す。この因果値抽籤テーブル（その4）は、因果値と、ART間のG（ゲーム）数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。ART間とは、第2のARTが終了してから次の第2のARTが開始されるまでのG数である。

【0368】

例えば、「ART間のG数」が「500G（ゲーム）」に達した場合は、2000／32768の確率で「因果値」として「3」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。

30

【0369】

図68は、因果値抽籤テーブル（その5）を示す。この因果値抽籤テーブル（その5）は、因果値と、RBの連続回数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。RBの連続回数とは、第1のART（擬似ボーナス）が決定された場合に、擬似ボーナスの種類としてRBが連続して抽籤された回数である。RBの連続回数は、RB連続カウンタで計数される。

【0370】

例えば、「RBの連続数」が「4」である場合は、1000／32768の確率で「因果値」として「5」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。また、RB連続カウンタの値は、第1のART（擬似ボーナス）においてBB又はSBBが決定されるとクリアされる。

40

【0371】

図69は、因果値抽籤テーブル（その6）を示す。この因果値抽籤テーブル（その6）は、因果値と、CZ（チャンスゾーン）失敗の連続回数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。CZ失敗の連続回数とは、「CZ1」及び「CZ2」が、第1のART（擬似ボーナス）が決定されずに終了することが連続した回数である。なお、本実施形態では、CZ失敗が1回目の場合の欄も設けている。また、CZ失敗の連続回数は、CZ失敗連続カウンタで計数される。

【0372】

例えば、「CZ失敗の連続回数」が「失敗_2連続」である場合は、3000／327

50

68の確率で「因果値」として「1」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。また、CZ失敗連続カウンタの値は、「CZ1」及び「CZ2」において第1のART（擬似ボーナス）が決定するとクリアされる。なお、CZ失敗連続カウンタの値は、第1のART（擬似ボーナス）が開始されたときにクリアするようにしてもよい。

【0373】

図70は、因果値抽籤テーブル（その7）を示す。この因果値抽籤テーブル（その7）は、因果値と、ボーナス確定無しで終了したCZの継続G数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0374】

例えば、「ボーナス確定無しで終了したCZの継続G数」が「4G」である場合は、20000/32768の確率で「因果値」として「10」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。

【0375】

「CZ1」及び「CZ2」は、一般遊技よりも第1のART（擬似ボーナス）の決定に期待が持てるため、遊技者の興味が高まる期間である。しかし、本実施の形態に係る「CZ1」及び「CZ2」は、終了条件が「黒BARを狙えナビ」の実行回数であるため、短期間（少ないゲーム数）で終了する可能性が有る。したがって、「CZ1」及び「CZ2」が短期間で終了する場合は、「因果値」を付与する、或いは、「因果値」を付与する確率を高くする。これにより、「CZ1」及び「CZ2」における遊技の興味が低下する場面が生じて、その後には有利な特典を得られる可能性があり、遊技者が遊技を止めてしまうことを防止することができる。

【0376】

図71は、因果値抽籤テーブル（その8）を示す。因果値抽籤テーブル（その8）は、パチスロ1の設定を変更した場合に参照される。この因果値抽籤テーブル（その8）は、因果値と、因果値に応じて設定された抽籤値とを示す。

【0377】

例えば、パチスロ1の設定を変更した場合は、20000/32768の確率で「因果値」として「10」が決定され、80000/32768の確率で「因果値」として「40」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。

【0378】

図72は、因果値抽籤テーブル（その9）を示す。この因果値抽籤テーブル（その9）は、因果値と、各種擬似ボーナス及びART（第2のART）の準備中に消化したG数に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。また、準備中に消化したG数は、準備中消化G数カウンタで計数される。

【0379】

例えば、「準備中に消化したゲーム数」が「20G」に到達した場合は、20000/32768の確率で「因果値」として「1」が決定される。決定された因果値は、因果値カウンタに加算される。また、準備中消化G数カウンタの値は、各種擬似ボーナス又は第2のARTの開始を条件にクリアされる。

【0380】

[暫定因果値抽籤テーブル]

次に、図73を参照して、暫定因果値抽籤テーブルについて説明する。暫定因果値抽籤テーブルは、発展演出が失敗した場合に参照される。この暫定因果値抽籤テーブルは、暫定因果値と、発展演出の種類に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0381】

本実施形態に係る「発展演出」とは、複数の遊技に亘って連続して実行され、第1のART（擬似ボーナス）が当籤したか否か、或いはCZ（チャンスゾーン）に当籤したか否かを報知する演出である。そして、「発展演出が失敗した場合」とは、発展演出において第1のART（擬似ボーナス）が当籤しなかったこと、或いはCZ（チャンスゾーン）に

10

20

30

40

50

当籤しなかったことを報知した場合である。

【0382】

なお、「遊技者にとって有利な遊技状態の開始が決定されたことの報知」としては、第2のART (ART) が当籤したことなどの各種当籤の報知であってもよい。また、ボーナス（いわゆる、持越し役となる「BB」や「MB」等）を備える遊技機の場合は、「遊技者にとって有利な遊技状態の開始が決定されたことの報知」として、ボーナスが当籤したことの報知を挙げることができる。

【0383】

また、「遊技者にとって有利な遊技状態」が開始される時期は、その報知が行われた次の遊技からであってもよく、その報知が行われてからの遊技において特別の条件を満たした場合であってもよい。特別の条件としては、例えば、特別の内部当籤役（ボーナスに係る内部当籤役）が決定されたことや、特別の図柄の組合せ（ボーナスの開始に係る図柄の組合せ）が停止表示されたことを挙げることができる。

【0384】

さらに、本発明の遊技機に係る「遊技者にとって有利な遊技状態の開始が決定されたことの報知」は、上述したような各種の当籤を確定的に報知することに限定されず、上述したような各種の当籤を示唆する報知であってもよい。また、本発明の遊技機に係る「遊技者にとって有利な遊技状態の開始が決定されていないことの報知」は、上述したような各種の当籤が決定されなかったことを確定的に報知することに限定されず、各種の当籤が決定されなかったことを示唆する報知であってもよい。

【0385】

暫定因果値抽籤テーブルを用いた暫定因果値抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0386】

例えば、「発展演出1」が失敗した場合は、2000／32768の確率で「暫定因果値」として「3」が決定される。一方、「発展演出4」が失敗した場合は、3000／32768の確率で「暫定因果値」として「3」が決定される。この「暫定因果値」と後述する「内部ポイント」に基づいて「因果値」が決定される。

【0387】

「発展演出4」は、「発展演出1」よりも遊技者にとって有利な遊技状態の開始が決定されたことの報知が行われる確率が高い。したがって、「発展演出4」において、遊技者にとって有利な遊技状態の開始が決定されていないことの報知が行われた場合は、遊技者の不満が大きくなるが、後で有利な特典が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0388】

[内部ポイント抽籤テーブル]

次に、図74を参照して、内部ポイント抽籤テーブルについて説明する。内部ポイント抽籤テーブルは、内部ポイント抽籤を行う場合に参照される。そして、内部ポイント抽籤は、毎遊技で行われる。この内部ポイント抽籤テーブルは、内部ポイントと、当籤番号に応じて設定された抽籤値との対応関係を示す。

【0389】

内部ポイント抽籤テーブルを用いた内部ポイント抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

【0390】

例えば、当籤番号が「27」（略称「F_強ベル」）である場合は、512／32768の確率で「内部ポイント」として「1」が決定され、265／32768の確率で「内部ポイント」として「3」が決定される。決定された「内部ポイント」は、内部ポイントカウンタに加算される。

【0391】

内部ポイントカウンタの値は、発展演出が失敗した場合に決定される「因果値」の最高値となる。例えば、発展演出が失敗した場合に行われる暫定因果値抽籤により、「暫定因果値」として「5」が決定され、そのときの内部ポイントカウンタの値が「10」であったとする。この場合は、「因果値」の最高値として「10」が保障されるため、「暫定因果値」の「5」が「因果値」として決定される。

10

【0392】

一方、暫定因果値抽籤により、「暫定因果値」として「5」が決定され、そのときの内部ポイントカウンタの値が「3」であったとする。この場合は、「因果値」の最高値として「3」が保障されるため、「暫定因果値」の「5」がそのまま「因果値」として決定されず、それまでに獲得している内部ポイントと同じ値である「3」が「因果値」として決定される。

なお、発展演出が失敗して「因果値」が決定されると、内部ポイントカウンタの値から「因果値」として決定された値が減算される。

【0393】

[因果値ストック消費抽籤テーブル]

20

次に、図75を参照して、因果値ストック消費抽籤テーブルについて説明する。因果値ストック消費抽籤テーブルは、因果値ストックの値に基づいて遊技者に有利な特典を付与する場合に参照される。この因果値ストック消費抽籤テーブルは、因果値ストックの消費の有無と、因果値ストックの消費の有無に応じて設定された抽籤値とを示す。

【0394】

「因果値ストック」は、「因果値」が「100」以上になった場合に付与される。具体的には、因果値カウンタの値が「100」以上になると、因果値ストックカウンタに「1」が加算され、因果値カウンタの値から「100」が減算される。

【0395】

因果値ストック消費抽籤テーブルを用いた因果値ストック消費抽籤では、まず、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から抽出される乱数値を、抽籤結果に応じて規定された抽籤値で順次減算する。次いで、減算の結果が負になったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行う。そして、減算結果が負になった（「桁かり」が生じた）場合、その際の抽籤結果が当籤したことになる。

30

【0396】

例えば、因果値ストックの値に基づいて遊技者に有利な特典を付与する場合は、16384／32768の確率で「因果値ストック」の「消費無し」が決定される。この場合は、因果値ストックカウンタの値を減らさずに、遊技者に有利な特典が付与される。

【0397】

40

因果値ストックの値に基づいて付与する遊技者に有利な特典としては、擬似ボーナスの種類を上位の擬似ボーナスに変更することが挙げられる。例えば、擬似ボーナスとして「BB」が決定された場合に、その擬似ボーナスを「SBB」に変更する。また、CZ1への移行が決定された場合に、CZ2への移行に変更するようにしてもよい。

【0398】

遊技者に有利な特典は、「因果値ストック」が1以上になった場合に、即座に付与されるものではなく、特定の条件（擬似ボーナスの決定）を満たした場合、或いは特定の時期（擬似ボーナスを抽籤するとき）になった場合に付与することが好ましい。この場合は、「因果値ストック」が1以上になってから、特定の条件を満たす、或いは特定の時期となるまで遊技を行うように促すことができる。

50

【0399】

[作動条件テーブル]

次に、図76を参照して、作動条件テーブルについて説明する。作動条件テーブルは、各準備中において参照される。この作動条件テーブルは、準備中の種類と、準備中の種類に応じて設定された作動（終了）条件とを示す。

【0400】

例えば、SBB準備中に当籤番号「18」（略称「F_W7_KP_RT4」）が当籤すると、SBB準備中が終了し、第1のART（擬似ボーナス）におけるSBBが開始される。また、BB準備中に当籤番号「14」～「17」（略称「F_R7_KP_RB_0」、「F_R7_KP_RB_1」、「F_RB_KP_R7_0」、「F_RB_KP_R7_1」）が

10

【0401】

RB準備中に当籤番号「14」～「17」（略称「F_R7_KP_RB_0」、「F_R7_KP_RB_1」、「F_RB_KP_R7_0」、「F_RB_KP_R7_1」）が当籤すると、RB準備中が終了し、第1のART（擬似ボーナス）におけるRBが開始される。また、ART準備中に当籤番号「18」～「24」（略称「F_W7_KP_RT4」、「F_KP_R4_R2_1」、「F_KP_R4_R2_2」、「F_KP_R2_R4_1」、「F_KP_R2_R4_2」、「F_R1_R4_KP」、「F_R1_KP_R4」）が当籤すると、ART準備中が終了し、第2のARTが開始される。

20

【0402】

本実施形態では、準備中の終了条件となる役（当籤番号）が当籤すると、その役（当籤番号）に対応する図柄の組合せが停止表示させるための情報（停止順序ナビ）を報知する。しかし、停止順序ナビに従わないで停止操作を行って、準備中の終了条件となる役に対応する図柄の組合せが停止表示されない場合であっても、準備中が終了する。

【0403】

したがって、停止順序ナビに従わない停止操作を行った場合は、RT遊技状態がRT3遊技状態又はRT4遊技状態に移行せずに、サブ遊技状態として第1のART（擬似ボーナス）や第2のARTが開始される。その結果、RT3遊技状態又はRT4遊技状態に移行せずに、サブ遊技状態における第1のART（擬似ボーナス）や第2のARTを管理する

30

【0404】

<サブRAMに設けられている格納領域の構成>

[サブ格納領域]

次に、図77を参照して、サブRAM103に設けられているサブ格納領域の構成について説明する。なお、ここでは、説明を省略するが（図示しないが）、演出内容や演出番号を登録する格納領域や、主制御回路91（図8参照）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などを有する。

【0405】

サブ格納領域は、「CZ1フラグ」、「CZ2フラグ」、「SBBフラグ」、「BBフラグ」、「RBフラグ」、「ARTフラグ」、「BR1フラグ」、「RB2フラグ」及び「フラグ間フラグ」を有している。

40

【0406】

「CZ1フラグ」は、CZ1中を示すフラグであり、CZ1中である場合は、「CZ1フラグ」に「1」が格納されている。「CZ2フラグ」は、CZ2中を示すフラグであり、CZ2中である場合は、「CZ2フラグ」に「1」が格納されている。

【0407】

「SBBフラグ」は、第1のART（擬似ボーナス）におけるSBB中を示すフラグであり、SBB中である場合は、「SBBフラグ」に「1」が格納されている。「BBフラグ」は、第1のARTにおけるBB中を示すフラグであり、BB中である場合は、「BB

50

フラグ」に「1」が格納されている。「RBフラグ」は、第1のARTにおけるRB中を示すフラグであり、RB中である場合は、「RBフラグ」に「1」が格納されている。

すなわち、第1のART中である場合は、「SBBフラグ」、「BBフラグ」、「RBフラグ」の何れかに「1」が格納されている。

【0408】

また、「ARTフラグ」は、第2のART中を示すフラグであり、第2のART中である場合は、「ARTフラグ」に「1」が格納される。

【0409】

「BR1フラグ」は、BR1中を示すフラグであり、BR1中である場合は、「BR1フラグ」に「1」が格納されている。また、「RB2フラグ」は、BR2中を示すフラグであり、BR2中である場合は、「BR2フラグ」に「1」が格納されている。前述したように、BR1中及びBR2中は、10ゲームを1セットとして、継続抽籤によって「BR継続」が当籤し続ける限り1セットが繰り返される（ループする）。

【0410】

また、「フラグ間フラグ」は、フラグ間中を示すフラグであり、フラグ間中である場合は、「フラグ間フラグ」に「1」が格納される。

【0411】

また、サブ格納領域は、「追加上乗せAフラグ」、「追加上乗せBフラグ」、「追加上乗せC1フラグ」、「追加上乗せC2フラグ」及び「追加上乗せC3フラグ」を有している。

【0412】

「追加上乗せAフラグ」は、追加上乗せA中を示すフラグであり、追加上乗せA中である場合は、「追加上乗せAフラグ」に「1」が格納されている。「追加上乗せBフラグ」は、追加上乗せB中を示すフラグであり、追加上乗せB中である場合は、「追加上乗せBフラグ」に「1」が格納されている。

【0413】

「追加上乗せC1フラグ」は、追加上乗せC1中を示すフラグであり、追加上乗せC1中である場合は、「追加上乗せC1フラグ」に「1」が格納されている。「追加上乗せC2フラグ」は、追加上乗せC2中を示すフラグであり、追加上乗せC2中である場合は、「追加上乗せC2フラグ」に「1」が格納されている。「追加上乗せC3フラグ」は、追加上乗せC3中を示すフラグであり、追加上乗せC3中である場合は、「追加上乗せC3フラグ」に「1」が格納されている。なお、追加上乗せC3が決定されたから開始されるまでの間も「追加上乗せC3フラグ」に「1」が格納されている。

【0414】

「CZ1フラグ」、「CZ2フラグ2」、「SBBフラグ」、「BBフラグ」、「RBフラグ」、「ARTフラグ」、「BR1フラグ」、「BR2フラグ」、「追加上乗せAフラグ」、「追加上乗せBフラグ」、「追加上乗せC1フラグ」、「追加上乗せC2フラグ」、「追加上乗せC3フラグ」には、対応する演出の実行（対応する状態への移行）が決定されてから実際に開始するまでの間も「1」が格納されている。

【0415】

さらに、サブ格納領域は、「CZ1前兆フラグ」、「CZ2前兆フラグ」、「BB前兆フラグ」、「RB前兆フラグ」、「ART前兆フラグ」及び「BR前兆フラグ」を有している。

【0416】

「CZ1前兆フラグ」は、CZ1前兆中を示すフラグであり、CZ1前兆中である場合は、「CZ1前兆フラグ」に「1」が格納されている。「CZ2前兆フラグ」は、CZ2前兆中を示すフラグであり、CZ2前兆中である場合は、「CZ2前兆フラグ」に「1」が格納されている。

【0417】

「BB前兆フラグ」は、BB（SBB）前兆中を示すフラグであり、BB（SBB）前

10

20

30

40

50

兆中である場合は、「R B前兆フラグ」に「1」が格納されている。「R B前兆フラグ」は、R B前兆中を示すフラグであり、R B前兆中である場合は、「R B前兆フラグ」に「1」が格納されている。

【0418】

なお、本実施形態では、ボーナスに当籤したことが決定されたときに「S B B」、「B B」又は「R B」の何れにするかを決定する。しかし、本発明の遊技機としては、ボーナスに当籤したことが決定されたときに「R B」にするか否かのみ決定し、「R B」にしないと決定した場合は、B B前兆の終了時に「S B」、「B B」の何れにするかを抽籤してもよい。

【0419】

「A R T前兆フラグ」は、A R T（第2のA R T）前兆中を示すフラグであり、A R T前兆中である場合は、「A R T前兆フラグ」に「1」が格納されている。また、「B R前兆フラグ」は、B R前兆中を示すフラグであり、B R前兆中である場合は、「B R前兆フラグ」に「1」が格納されている。

【0420】

また、サブ格納領域は、「S B B準備中フラグ」、「B B準備中フラグ」、「R B準備中フラグ」及び「A R T準備中フラグ」を有している。

【0421】

「S B B準備中フラグ」は、S B B準備中を示すフラグであり、S B B準備中である場合は、「S B B準備中フラグ」に「1」が格納されている。「B B準備中フラグ」は、B B準備中を示すフラグであり、B B準備中である場合は、「S B B準備中フラグ」に「1」が格納されている。

【0422】

「R B準備中フラグ」は、R B準備中を示すフラグであり、R B準備中である場合は、「R B準備中フラグ」に「1」が格納されている。「A R T準備中フラグ」は、A R T準備中を示すフラグであり、A R T準備中である場合は、「A R T準備中フラグ」に「1」が格納されている。

【0423】

本実施形態において、準備中とは、概念的には、所定の状態を開始させることが決定されているが、開始条件が満たされずに開始することができない区間を示す。準備中は前兆中に似ているが、前兆中と異なり、積極的に開始条件を満たすように促す。

例えば、A R Tの発生が決定した場合に、A R Tを開始させるためには、A TとR Tとを併発させる必要がある。A Tは、副制御回路101（図9参照）により、即座に開始させることができるが、R Tは、主制御回路91（図8参照）で管理される。しかし、副制御回路101から主制御回路91への通信は不可であることから、一般的には、「主制御回路91によるR Tの開始条件を満たすためのA T」を行うことで、間接的にR Tの開始を促している。つまり、一般的には、副制御回路101によるA Tの開始タイミングと、主制御回路91によるR Tの開始タイミングとの間に生じる差分が準備中と称される区間である。

【0424】

そうすると、A Tの開始に合わせてA R Tの終了条件の判定を開始してしまうと、A R Tの期間にA Tの期間が含まれてしまうため、場合によってはA R Tが発生せずにA R Tの期間が終了する虞がある。このような遊技機は、遊技者に不快感を与えると共に、開発時（終了条件の設定時）に想定されるA R Tの期間と実際のA R Tの期間とが異なってしまうため設計開発を困難にする要因にもなる。

したがって、R T（主制御回路91側）の条件がみたされるまで、A Tは行うものの、A R Tの終了条件の判定を行わないことで、A R Tの期間としては含ませないようにする区間を設ける。そして、この区間がA R Tを準備している区間であることから、この区間を準備中と称している。

【0425】

また、サブ格納領域は、「C Zゲーム数カウンタ」、「擬似ボーナス中ゲーム数カウンタ」、「A R Tゲーム数カウンタ」、「B Rゲーム数カウンタ」、「追加上乗せゲーム数カウンタ」及び「上乗せゲーム数カウンタ」を有している。

【0426】

「C Zゲーム数カウンタ」には、C Z 1又はC Z 2において遊技を行う度に「1」が加算され、「C Zゲーム数カウンタ」の値は、C Z 1又はC Z 2が終了するとクリアされる。「擬似ボーナス中ゲーム数カウンタ」には、擬似ボーナスが開始される前に、各種擬似ボーナスの種類に応じて設定されたゲーム数（「30」or「60」or「100」）がセットされる。

【0427】

そして、「擬似ボーナス中ゲーム数カウンタ」は、第1のA R T（擬似ボーナス）において遊技を行う度に「1」減算される。なお、後述の「B B中高確率カウンタ」に値があるときは、「擬似ボーナス中ゲーム数カウンタ」の減算が中止される。

【0428】

「A R Tゲーム数カウンタ」には、第2のA R Tが開始される前に、「50」がセットされる。そして、「A R Tゲーム数カウンタ」は、第2のA R Tにおいて遊技を行う度に「1」減算される。「B Rゲーム数カウンタ」には、B R 1又はB R 2が開始される前に、「10」がセットされる。そして、「B Rゲーム数カウンタ」は、B R 1又はB R 2において遊技を行う度に「1」減算される。

【0429】

「追加上乗せゲーム数カウンタ」には、追加上乗せ演出に係る遊技が開始される前に、「2」がセットされる。そして、「追加上乗せゲーム数カウンタ」は、追加上乗せ演出に係る遊技を行う度に「1」減算される。

【0430】

「上乗せゲーム数カウンタ」は、追加上乗せを行う際に、上乗せゲーム数の合計が確定するまでの一時記憶用として設けられている。したがって、「上乗せゲーム数カウンタ」には、追加上乗せにおいて上乗せゲーム数が決定される度に、その決定された上乗せゲーム数が加算される。

【0431】

また、サブ格納領域は、「C Z中のC I（カットイン）回数カウンタ」、「B B中高確率カウンタ」、「前兆ゲーム数カウンタ」、「準備中消化G数カウンタ」、「内部ポイントカウンタ」、「因果値カウンタ」及び「因果値ストックカウンタ」を有している。

【0432】

「C Z中のC I回数カウンタ」には、C Z 1が開始される前に「4」がセットされ、C Z 2が開始される前に「10」がセットされる。そして、「C Z中のC I回数カウンタ」は、「黒B A Rを狙えナビ」（カットイン演出）が発生する度に「1」減算される。

【0433】

「B B中高確率カウンタ」には、B B中G数上乗せ抽籤によって第1のA R T（擬似ボーナス）に係る上乗せG数が決定した場合に、その決定した上乗せG数が加算される。「B B中高確率カウンタ」に値があるときは、第1のA R T（擬似ボーナス）が高確率状態になる。第1のA R Tにおける高確率状態では、通常の第1のA R Tよりも第2のA R Tの当籤が決定する確率が高くなる。

【0434】

「前兆ゲーム数カウンタ」は、各前兆が開始される前に、各前兆における前兆ゲーム数がセットされる。そして、「前兆ゲーム数カウンタ」は、各前兆における遊技を行う度に「1」減算される。「準備中消化G数カウンタ」には、各準備中において遊技を行う度に「1」が加算され、「準備中消化G数カウンタ」の値は、各準備中が終了するとクリアされる。

【0435】

「内部ポイントカウンタ」は、内部ポイント抽籤によって内部ポイントが決定した場合

10

20

30

40

50

に、その決定した内部ポイントの値が加算される。内部ポイントの合計と「暫定因果値」に基づいて「因果値」を決定すると、「内部ポイントカウンタ」の値から「因果値」として決定された値が減算される。

【0436】

「因果値カウンタ」は、因果値抽籤によって「因果値」が決定した場合に、その決定した「因果値」が加算される。「因果値カウンタ」の値が「100」を超えた場合は、「因果値カウンタ」の値から「100」を減算し、「因果値ストックカウンタ」に「1」を加算する。

【0437】

また、サブ格納領域は、「BR継続フラグ」、「BR次々回継続格納領域」及び「BR

10

ストック格納領域1」～「BRストック格納領域32」を有している。

【0438】

「BR継続フラグ」は、BR1又はBR2の次セットが開始されるか否かを示すフラグであり、BR1又はBR2の次セットが開始されることが決定された場合は、「BR継続フラグ」に「1」が格納される。

【0439】

「BR次々回継続格納領域」は、BR1又はBR2が次々セットまで続くか否かを示す格納領域である。BR1又はBR2が次々セットまで続くことが決定された場合は、「BR次々回継続格納領域」に「1」が格納される。

【0440】

20

本実施形態では、BR継続抽籤とは別に特殊BR継続抽籤を行う。特殊BR継続抽籤において特殊BR継続が当籤すると、BR1又はBR2が次々セットまで続くことが決定される。また、BR1又はBR2が次々セットまで続くことが決定された場合は、特殊BRの「継続」か否か報知する専用の演出を行う。

【0441】

「BRストック格納領域1」～「BRストック格納領域32」は、BR1又はBR2の実行が決定されているか否かを示すフラグである。BR1の実行が決定されている場合は、「BRストック格納領域1」～「BRストック格納領域32」の何れかに「1」が格納される。また、BR2の実行が決定されている場合は、「BRストック格納領域1」～「BRストック格納領域32」の何れかに「2」が格納される。

30

【0442】

また、サブ格納領域は、「ナビ復帰待ち状態フラグ」と「擬似ボーナスペナルティフラグ」を有している。

【0443】

「ナビ復帰待ち状態フラグ」は、後述するART引戻抽籤処理（図107参照）においていわゆる引き戻しが行われた場合にオンに設定されるフラグである（図107のS614）。「ナビ復帰待ち状態フラグ」がオンの場合、後述するART中処理（図105参照）において、ARTゲーム数カウンタの減算は行われない。また、「ナビ復帰待ち状態フラグ」は、引き戻しが行われた後の遊技において、第1停止操作（1番目に行われる停止操作）が左リール3L以外に対して行われた場合、又は、第2ART中において停止順序の報知に係る所定の当籤番号がメインCPU93によって決定された場合に、オフに設定される（図116に示す後述する表示コマンド受信時処理におけるS808）。第2のART中に停止順序が報知される所定の当籤番号とは、例えば、上述の当籤番号「12」や「25」である。

40

【0444】

「擬似ボーナスペナルティフラグ」は、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われ、擬似ボーナスに入賞した場合に、後述するペナルティ判定処理（図117参照）において、オンに設定されるフラグである。また、「擬似ボーナスペナルティフラグ」は、後述するランプ制御タスク（図121参照）において参照される。

【0445】

50

<主制御回路の動作説明>

次に、図 7 8 ～図 9 9 を参照して、主制御回路 9 1 のメイン C P U 9 3 が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【0 4 4 6】

[メイン C P U の制御によるパチスロの主要動作処理]

まず、メイン C P U 9 3 の制御で行うパチスロ 1 の主要動作処理の手順を、図 7 8 に示すメインフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

【0 4 4 7】

まず、パチスロ 1 に電源が投入されると、メイン C P U 9 3 は、電源投入時の初期化処理を行う（S 1）。この初期化処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたか等が判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。

【0 4 4 8】

次いで、メイン C P U 9 3 は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S 2）。この初期化処理では、メイン R A M 9 5 における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの 1 回の遊技ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【0 4 4 9】

次いで、メイン C P U 9 3 は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S 3）。この処理では、メダルセンサ 4 6 S やスタートスイッチ 6 4 の入力のチェック等が行われる。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については、後述の図 7 9 を参照しながら後で説明する。

【0 4 5 0】

次いで、メイン C P U 9 3 は、乱数値（0 ～ 6 5 5 3 5）を抽出し、該抽出した乱数値をメイン R A M 9 5 に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する（S 4）。次いで、メイン C P U 9 3 は、「連続ロック状態」におけるリール演出及びロックの制御で用いる演出用乱数値を抽出し、該抽出した演出用乱数値をメイン R A M 9 5 に設けられた演出用乱数値格納領域（不図示）に格納する（S 5）。なお、本実施形態では、演出用乱数値として、演出用乱数値 1、演出用乱数値 2、演出用乱数値 3 を設けている。これら演出用乱数値 1 ～ 3 は、それぞれ 0 ～ 6 5 5 3 5 の範囲から抽出される。

【0 4 5 1】

そして、抽出した各種乱数値が所定の乱数値格納領域に格納されると、メイン C P U 9 3 は、内部抽籤処理を行う（S 6）。この処理では、S 4 で抽出した乱数値に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われる。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図 8 0 を参照しながら後で説明する。

【0 4 5 2】

次いで、メイン C P U 9 3 は、遊技ロック抽籤処理を行う（S 7）。なお、遊技ロック抽籤処理の詳細については、後述の図 8 2 を参照しながら後で説明する。

【0 4 5 3】

次いで、メイン C P U 9 3 は、リール停止初期設定処理を行う（S 8）。なお、リール停止初期設定処理の詳細については、後述の図 8 3 を参照しながら後で説明する。

【0 4 5 4】

次いで、メイン C P U 9 3 は、スタートコマンド送信処理を行う（S 9）。具体的には、メイン C P U 9 3 は、スタートコマンドを副制御回路 1 0 1 に送信する。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータや、遊技ロックの発生が決定されたか否かの情報を含んで構成されている。

【0 4 5 5】

次いで、メイン C P U 9 3 は、遊技開始時ロック処理を行う（S 1 0）。この処理では、主に、S 8 の処理で決定された「連続ロック状態」で行うリール演出及びロックの種類に対応する遊技開始時のリール演出及びロックを行う。なお、遊技開始時ロック処理の詳細については、後述の図 8 4 を参照しながら後で説明する。

【0456】

次いで、メインCPU93は、ウェイト処理を行う（S11）。この処理では、メインCPU93は、前回の遊技開始から所定時間（例えば、4.1秒）を経過していない場合、該所定時間が経過するまで待ち時間を消化する。

【0457】

次いで、メインCPU93は、リール回転開始処理を行う（S12）。この処理において、メインCPU93は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（1.1172msec）で実行される後述の割込処理（図99参照）により、3つのステッピングモータの駆動が制御され、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転が開始される。このとき、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

10

【0458】

次いで、メインCPU93は、引込優先順位格納処理を行う（S13）。この処理では、メインCPU93は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図85を参照しながら後で説明する。

【0459】

次いで、メインCPU93は、リール停止制御処理を行う（S14）。この処理では、左ストップボタン17L、中ストップボタン17C及び右ストップボタン17Rがそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転が停止される。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図88を参照しながら後で説明する。

20

【0460】

次いで、メインCPU93は、入賞検索処理を行う（S15）。この処理では、メインCPU93は、図柄コード格納領域（図45中の図柄コード格納領域2以降）のデータを表示役格納領域（図41参照）に格納する。また、この処理では、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rが全て停止した後に有効ライン（入賞判定ライン）に表示された図柄の組合せと、図柄組合せテーブル（図12～図15参照）とを照合する。そして、メインCPU93は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果を表示役格納領域に格納するようにしてもよい。

【0461】

30

次いで、メインCPU93は、メダル払出処理を行う（S16）。この処理では、S15において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー43の駆動やクレジット枚数の更新が行われ、メダルの払い出しが行われる。この際、本実施形態では、図柄組合せテーブル（図12～図15参照）に示すように、メダルの投入枚数が3枚であり、メダルの払出枚数は表示役に応じて異なるが、その最大払出枚数（払出上限）は14枚である。

【0462】

次いで、メインCPU93は、RT制御処理を行う（S17）。この処理では、メインCPU93は、RT遊技状態を管理する。なお、RT制御処理の詳細については、後述の図96を参照しながら後で説明する。

【0463】

40

次いで、メインCPU93は、払出終了コマンド送信処理を行う（S18）。具体的には、メインCPU93は、払出終了コマンドを副制御回路101に送信する。

【0464】

次いで、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を行う（S19）。この処理では、メインCPU93は、ボーナスゲームの終了契機を管理するための各種カウンタを参照して、ボーナスゲームの作動を終了するか否かをチェックする。なお、ボーナス終了チェック処理の詳細については、後述の図97を参照しながら後で説明する。

【0465】

次いで、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を行う（S20）。この処理では、メインCPU93は、ボーナスゲームの作動を開始するか否か、及び、再遊技を行

50

うか否かをチェックする。なお、ボーナス作動チェック処理の詳細については、後述の図 98 を参照しながら後で説明する。ボーナス作動チェック処理が終了すると、メイン CPU 93 は、処理を S 2 に戻し、S 2 以降の処理を繰り返す。

【0466】

[メダル受付・スタートチェック処理]

次に、図 79 を参照して、メインフロー（図 78 参照）中の S 3 で行うメダル受付・スタートチェック処理について説明する。

【0467】

まず、メイン CPU 93 は、自動投入要求はあるか否かを判別する（S 31）。この自動投入要求の有無は、自動投入カウンタが「0」であるか否かを判別して行われる。すなわち、メイン CPU 93 は、自動投入カウンタが「0」であるときは、自動投入要求が無いと判別し、自動投入カウンタが「1」以上であるときは、自動投入要求があると判別する。

10

【0468】

なお、自動投入カウンタは、前回の単位遊技において再遊技に係る表示役が成立したか否かを識別するためのデータである。再遊技に係る表示役が成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入カウンタに自動的に投入される。

【0469】

S 31 において、メイン CPU 93 が、自動投入要求があると判別したとき（S 31 が YES 判定の場合）、メイン CPU 93 は、自動投入処理を行う（S 32）。この処理では、自動投入カウンタの値が投入枚数カウンタに複写され、その後、自動投入カウンタの値がクリアされる。その後、メイン CPU 93 は、後述の S 39 の処理を行う。

20

【0470】

一方、S 31 において、メイン CPU 93 が、自動投入要求が無いと判別したとき（S 31 が NO 判定の場合）、メイン CPU 93 は、メダル受付許可を行う（S 33）。この処理では、セレクト 46（図 3 参照）のソレノイドの駆動が行われ、メダル投入口 13 から投入されたメダルが受け入れられる。受け入れられたメダルは計数されてからホッパー 43 へ案内される。

【0471】

次いで、メイン CPU 93 は、遊技状態に応じて投入枚数の最大値を設定する（S 34）。具体的には、BB3（RB3）遊技状態では投入枚数の最大値を「1」に設定し、その他の遊技状態（BB1、BB2 遊技状態及び一般遊技状態）では、投入枚数の最大値を「3」に設定する。

30

【0472】

次いで、メイン CPU 93 は、メダル受付許可であるか否かを判別する（S 35）。S 35 において、メイン CPU 93 がメダル受付許可ではないと判別したとき（S 35 が NO 判定の場合）、メイン CPU 93 は、後述の S 39 の処理を行う。

【0473】

一方、S 35 において、メイン CPU 93 がメダル受付許可であると判別したとき（S 35 が YES 判定の場合）、メイン CPU 93 は、メダル投入チェック処理を行う（S 36）。この処理では、メイン CPU 93 は、メダルが投入されたかを判別して、メダルが投入された場合に投入枚数カウンタに「1」を加算する。

40

【0474】

次いで、メイン CPU 93 は、メダル投入コマンドを副制御回路 101 に送信する（S 37）。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。

【0475】

次いで、メイン CPU 93 は、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判別する（S 38）。S 38 において、メイン CPU 93 が、投入枚数が遊技開始可能枚数では無いと判別したとき（S 38 が NO 判定の場合）、メイン CPU 93 は、処理を S 35 に戻し

50

、S 3 5以降の処理を繰り返す。一方、S 3 8において、メインCPU 9 3が、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判別したとき（S 3 8がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、後述のS 3 9の処理を行う。

【0 4 7 6】

次いで、メインCPU 9 3は、スタートスイッチはオンであるか否かを判別する（S 3 9）。S 3 9において、メインCPU 9 3が、スタートスイッチはオンではないと判別したとき（S 3 9がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、処理をS 3 5に戻し、S 3 5以降の処理を繰り返す。

【0 4 7 7】

一方、S 3 9において、メインCPU 9 3が、スタートスイッチはオンであると判別したとき（S 3 9がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、メダル受付禁止の処理を行う（S 4 0）。この処理により、セクタ4 6（図3参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口1 8から排出される。この処理が終了すると、メインCPU 9 3は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図7 8参照）のS 4に移す。

【0 4 7 8】

[内部抽籤処理]

次に、図8 0を参照して、メインフロー（図7 8参照）中のS 6で行う内部抽籤処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明する各種内部抽籤テーブルを用いた内部抽籤処理は主制御回路9 1により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路9 1は、内部抽籤処理を実行する手段（内部当籤役決定手段）も兼ねる。

【0 4 7 9】

まず、メインCPU 9 3は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする（S 4 1）。すなわち、メインCPU 9 3は、遊技状態フラグ格納領域（図4 2参照）を参照して現在の遊技状態を把握し、内部抽籤テーブル決定テーブル（図1 8参照）に基づいて内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数を決定する。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。

【0 4 8 0】

次いで、メインCPU 9 3は、抽籤値変更処理を行う（S 4 2）。この処理では、遊技状態に応じて再遊技に係る当籤番号の抽籤値が変更される。なお、抽籤値変更処理の詳細については、後述の図8 1を参照しながら後で説明する。

【0 4 8 1】

次いで、メインCPU 9 3は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する（S 4 3）。そして、メインCPU 9 3は、当籤番号の初期値として「1」をセットする。

【0 4 8 2】

次いで、メインCPU 9 3は、内部抽籤テーブルを参照して当籤番号に対応する抽籤値を取得し、乱数値から抽籤値を減算する（S 4 4）。

【0 4 8 3】

次いで、メインCPU 9 3は、S 4 4での演算結果が0未満（負の値）であるか否かを判別する（S 4 5）。

【0 4 8 4】

S 4 5において、メインCPU 9 3が、演算結果が0未満でないと判別したとき（S 4 5がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、乱数値及び当籤番号を更新する（S 4 6）。具体的には、演算結果の値を乱数値にして、当籤番号を1加算する。

【0 4 8 5】

次いで、メインCPU 9 3は、全ての当籤番号をチェックしたか否かを判別する（S 4 7）。S 4 7において、メインCPU 9 3が全ての当籤番号をチェックしていないと判別したとき（S 4 7がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、処理をS 4 4に戻し、S 4 4以降の処理を繰り返す。

【0486】

一方、S47において、メインCPU93が全ての当籤番号をチェックしたと判別したとき（S47がYES判定の場合）、メインCPU93は、データポインタとして「0」をセットする（S48）。すなわち、メインCPU93は、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタとして「0」をセットする。

【0487】

ここで、再度S45の処理の説明に戻って、S45において、メインCPU93が、演算結果が0未満（負の値）である判別したとき（S45がYES判定の場合）、メインCPU93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タ及びボーナス用データポインタを取得する（S49）。 10

【0488】

そして、S48又はS49の処理後、メインCPU93は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（図25～図28参照）を参照し、小役・リプレイ用データポインタに基づいて内部当籤役を取得する（S50）。

【0489】

次いで、メインCPU93は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域に格納する（S51）。

【0490】

次いで、メインCPU93は、持越役格納領域に格納されているデータが「00000000」であるか否かを判別する（S52）。S52において、メインCPU93が、持越役格納領域に格納されているデータが「00000000」でないと判別したとき（S52がNO判定の場合）、メインCPU93は、後述のS55の処理を行う。 20

【0491】

一方、S52において、メインCPU93が、持越役格納領域に格納されているデータは「00000000」であると判別したとき（S52がYES判定の場合）、メインCPU93は、ボーナス用内部当籤役決定テーブル（図24参照）を参照し、ボーナス用データポインタに基づいて内部当籤役を取得する（S53）。

【0492】

次いで、メインCPU93は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する（S54）。 30

【0493】

S54の処理の後、又はS52がNO判定の場合、メインCPU93は、持越役格納領域に格納されている内部当籤役に基づいて、内部当籤役格納領域を更新する（S55）。

【0494】

次いで、メインCPU93は、CB遊技状態中であるか否かを判別する（S56）。S56において、メインCPU93が、CB遊技状態中ではないと判別したとき（S56がNO判定の場合）、メインCPU93は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS7に移す。

【0495】

一方、S56において、メインCPU93が、CB遊技状態中であると判別したとき（S56がYES判定の場合）、メインCPU93は、内部当籤役格納領域の小役に対応する全ビットをオンにする（S57）。その後、メインCPU93は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS7に移す。 40

【0496】

[抽籤値変更処理]

次に、図81を参照して、内部抽籤処理のフローチャート（図80参照）中のS42で行う抽籤値変更処理について説明する。

【0497】

まず、メインCPU93は、遊技状態フラグ格納領域（図42参照）を参照して、RT遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（S61）。具体的には、メインCPU9 50

3は、遊技状態フラグ格納領域2（図42参照）中のビット0～4の何れかに「1」がセットされているか否かを判別する。そして、S61において、メインCPU93が、RT遊技状態フラグがオンでないと判別したとき（S61がNO判定の場合）、メインCPU93は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図80参照）のS43に移す。
【0498】

一方、S61において、メインCPU93が、RT遊技状態フラグがオンであると判別したとき（S61がYES判定の場合）、メインCPU93は、オンになっているRT遊技状態に対応するRT用内部抽籤テーブルを参照して、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図19参照）の再遊技に係る当籤番号（「1」～「24」）の抽籤値を変更する（S62）。その後、メインCPU93は、抽籤値変更処理を終了し、処理を内部抽籤処理（図80参照）のS43に移す。

10

【0499】

[遊技ロック抽籤処理]

次に、図82を参照して、メインフロー（図78参照）中のS7で行う遊技ロック抽籤処理について説明する。

【0500】

まず、メインCPU93は、RT4遊技状態であるか否かを判別する（S71）。S71において、メインCPU93が、RT4遊技状態ではないと判別したとき（S71がNO判定の場合）、メインCPU93は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS8に移す。

20

【0501】

一方、S71において、メインCPU93が、RT4遊技状態であると判別したとき（S71がYES判定の場合）、メインCPU93は、遊技ロック抽籤テーブル（図39参照）を参照し、演出用乱数値1に基づいて遊技ロック抽籤を行う（S72）。

【0502】

次いで、メインCPU93は、S72の遊技ロック抽籤において遊技ロックに当籤したか否かを判別する（S73）。S73において、メインCPU93が、遊技ロックに当籤していないと判別したとき（S73がNO判定の場合）、メインCPU93は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS8に移す。

【0503】

30

一方、S73において、メインCPU93が、遊技ロックに当籤したと判別したとき（S73がYES判定の場合）、メインCPU93は、遊技ロックフラグとロックタイマをセットする。これにより、遊技ロックの発生が行われる。そして、メインCPU93は、遊技ロック抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS8に移す。

【0504】

[リール停止初期設定処理]

次に、図83を参照して、メインフロー（図78参照）中のS8で行うリール停止初期設定処理について説明する。

【0505】

まず、メインCPU93は、回胴停止用番号選択テーブル（図29参照）を参照して、図78中のS6の内部抽籤処理で取得した内部当籤役に基づいて、回胴停止用番号を取得する（S101）。

40

【0506】

次いで、メインCPU93は、リール停止初期設定テーブル（図30参照）を参照し、取得した回胴停止用番号に基づいて、該回胴停止番号に対応する各種情報を取得する（S102）。具体的には、メインCPU93は、取得した回胴停止用番号に対応する、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、順押し時テーブル選択データ、順押し時テーブル変更データ、順押し時テーブル変更初期データ、及び、変則押し時テーブル選択データを取得する。

【0507】

50

次いで、メインCPU93は、全図柄コード格納領域（図45参照）に回転中の識別子「0FFH（11111111B）」を格納する（S103）。

【0508】

次いで、メインCPU93は、メインRAM95に設けられたストップボタン未作動カウンタに「3」を格納する（S104）。その後、メインCPU93は、リール停止初期設定処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS9に移す。なお、ストップボタン未作動カウンタは、停止操作が検出されていないストップボタンの数を管理するためのカウンタである。

【0509】

[遊技開始時ロック処理]

次に、図84を参照して、メインフロー（図78参照）中のS10で行う遊技開始時ロック処理について説明する。

【0510】

まず、メインCPU93は、遊技ロックフラグに応じたリール演出パターンをセットする（S111）。次いで、メインCPU93は、ロックタイマの値が「0」であるか否かを判別する（S112）。S112において、メインCPU93が、ロックタイマの値が「0」でないと判別したとき（S112がNO判定の場合）、メインCPU93は、S112の処理を繰り返し、ロックタイマの値が「0」になるまで待機する。

【0511】

一方、S112において、メインCPU93が、ロックタイマの値が「0」であると判別したとき（S112がYES判定の場合）、メインCPU93は、遊技開始時ロック処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS11に移す。

【0512】

[引込優先順位格納処理]

次に、図85を参照して、メインフロー（図78参照）中のS13で行う引込優先順位格納処理について説明する。

【0513】

まず、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタを、検索回数としてメインRAM95に格納する（S121）。次いで、メインCPU93は、検索対象リール決定処理を行う（S122）。この処理では、メインCPU93は、例えば、回転中のリールから、所定のリールを選択し、該選択したリールを検索対象リールとして決定する。

【0514】

例えば、S122では、全て（3つ）のリールの回転が行われているとき、最初に左リール3Lが検索対象リールとして決定される。その後、左リール3Lに対して、後述するS131までの各種処理が行われ、再度S122に戻ると、次には、中リール3Cが検索対象リールとして決定される。そして、中リール3Cに対して、後述するS131までの各種処理が行われ、再度S122に戻ると、次に、右リール3Rが検索対象リールとして決定される。

【0515】

次いで、メインCPU93は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（S123）。この処理では、内部当籤役（小役・リプレイ用データポイント）及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブルが選択される。なお、引込優先順位テーブル選択処理の詳細については、後述の図86を参照しながら後で説明する。

【0516】

次いで、メインCPU93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「21」をセットする（S124）。そして、メインCPU93は、図柄コード格納処理を行う（S125）。この処理では、検索対象リールの有効ライン（入賞判定ライン）上に位置する、現在の図柄位置データに対応する図柄コードが、図柄コード格納領域に格納される。この際、有効ライン数分の図柄コードが格納される。なお、図柄コード格納処理の詳細については、後述の図87を参照しながら後で説明する。

10

20

30

40

50

【0517】

次いで、メインCPU93は、取得された図柄コードと図柄コード格納領域（図45参照）のデータとに基づいて、表示役格納領域（図41参照）を更新する（S126）。この時点では、内部当籤役の当籤の有無に関らず、停止図柄に基づいて、表示可能性のある図柄の組合せ（表示可能な役）が表示役格納領域に格納される。

【0518】

なお、本実施形態では、停止するリール毎に、図柄コード格納領域の情報（図柄コード及びそれに対応する表示可能な役）が更新される。この際、表示可能な役を、予め用意された、停止されたリールの図柄とそれに対応する表示可能な役との対応関係を規定したデータから取得してもよいし、停止されたリールの図柄と図柄組合せテーブル（図12～図15参照）とを照合して取得してもよい。なお、前者の手法を用いた場合、リール毎に図柄と表示可能な役との対応関係が変わる。

10

【0519】

次いで、メインCPU93は、引込優先順位取得処理を行う（S127）。この処理では、メインCPU93は、表示役格納領域（図41参照）でビットが「1」になっており、かつ、内部当籤役格納領域でビットが「1」になっている役について、引込優先順位テーブル（図37参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。

【0520】

なお、一部のリールにおいて入賞が確定する役（例えば、「チェリー」）に係る役（図15に示す「C_B_CH_A」～「C_B_CH_D」、「C_C_CH」）の図柄が表示されている場合に、「ANY」となるリールでは、その役の引込優先順位データを取得しない。また、入賞が確定するリールで、内部当籤していない役が確定する可能性がある場合は、引込優先順位データを「停止禁止（全ビット0）」にセットする。

20

【0521】

次いで、メインCPU93は、取得した引込優先順位データを引込優先順位データ格納領域（図46参照）に格納する（S128）。このとき、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。次いで、メインCPU93は、図柄位置データを1加算し、図柄チェック回数を1減算する（S129）。

【0522】

30

次いで、メインCPU93は、図柄チェック回数が0であるか否かを判別する（S130）。S130において、メインCPU93が、図柄チェック回数が0ではないと判別したとき（S130がNO判定の場合）、メインCPU93は、処理をS125に戻し、S125以降の処理を繰り返す。

【0523】

一方、S130において、メインCPU93が、図柄チェック回数が0であると判別したとき（S130がYES判定の場合）、メインCPU93は、検索回数分検索したか否かを判別する（S131）。

【0524】

S131において、メインCPU93が検索回数分検索していないと判別したとき（S131がNO判定の場合）、メインCPU93は、処理をS122に戻し、S122以降の処理を繰り返す。一方、S131において、メインCPU93が検索回数分検索したと判別したとき（S131がYES判定の場合）、メインCPU93は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS14に移す。

40

【0525】

[引込優先順位テーブル選択処理]

次に、図86を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図85参照）中のS123で行う引込優先順位テーブル選択処理について説明する。

【0526】

まず、メインCPU93は、引込優先順位テーブル番号がセットされているか否か、す

50

なわち、リール停止初期設定処理（S 8）において、直接、引込優先順位テーブル番号が格納されているか否かを判別する（S 1 4 1）。S 1 4 1において、メインCPU 9 3が、引込優先順位テーブル番号がセットされていると判別したとき（S 1 4 1がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図 8 5 参照）のS 1 2 4に移す。

【0 5 2 7】

一方、S 1 4 1において、メインCPU 9 3が、引込優先順位テーブル番号はセットされていないと判別したとき（S 1 4 1がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、押下順序格納領域（図 4 4 参照）及び作動ストップボタン格納領域（図 4 3 参照）を参照し、対応する引込優先順位テーブル番号をセットする（S 1 4 2）。その後、メインCPU 9 3は、引込優先順位テーブル選択処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図 8 5 参照）のS 1 2 4に移す。

10

【0 5 2 8】

なお、S 1 4 2では、まず、メインCPU 9 3は、押下順序格納領域及び作動ストップボタン格納領域を参照して、押下順序及び作動ストップボタンのデータを取得する。次いで、メインCPU 9 3は、引込優先順位テーブル選択データに対応する引込優先順位テーブル選択テーブルを参照し、押下順序と作動ストップボタンとに基づいて引込優先順位テーブル番号を取得する。その後、メインCPU 9 3は、取得した引込優先順位テーブル番号をセットする。

【0 5 2 9】

20

[図柄コード取得処理]

次に、図 8 7 を参照して、引込優先順位格納処理のフローチャート（図 8 5 参照）中のS 1 2 5で行う図柄コード取得処理について説明する。

【0 5 3 0】

まず、メインCPU 9 3は、有効ラインデータをセットする（S 1 5 1）。本実施形態では、有効ライン（入賞判定ライン）は、上述のように、1つのライン（センターライン）を設ける。次いで、メインCPU 9 3は、検索図柄位置と有効ラインデータとに基づいて、検索対象リールのチェック用図柄位置データをセットする（S 1 5 2）。例えば、検索対象リールが左リール 3 Lである場合には、検索対象リールの中段の情報を取得したいので、その中段を示すチェック用図柄位置データをセットする。

30

【0 5 3 1】

次いで、メインCPU 9 3は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得する（S 1 5 3）。その後、メインCPU 9 3は、図柄コード格納処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図 8 5 参照）のS 1 2 6に移す。

【0 5 3 2】

[リール停止制御処理]

次に、図 8 8 を参照して、メインフロー（図 7 8 参照）中のS 1 4で行うリール停止制御処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するリール停止制御処理は主制御回路 9 1により実行される。すなわち、本実施形態では、主制御回路 9 1は、リール停止制御処理を実行する手段（停止制御手段）も兼ねる。

40

【0 5 3 3】

まず、メインCPU 9 3は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する（S 1 6 1）。S 1 6 1において、メインCPU 9 3が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき（S 1 6 1がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、S 1 6 1の処理を繰り返し、有効なストップボタンの押圧操作が実行されるまで待機する。

【0 5 3 4】

一方、S 1 6 1において、メインCPU 9 3が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき（S 1 6 1がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、押下順序格納領域（図 4 4 参照）及び作動ストップボタン格納領域（図 4 3 参照）を更新する（S 1 6 2）。次いで、メインCPU 9 3は、ストップボタン未作動カウンタを1減算する（S 1 6 3）

50

。

【0535】

次いで、メインCPU93は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（S164）。そして、メインCPU93は、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインRAM95に格納する（S165）。

【0536】

次いで、メインCPU93は、滑り駒数決定処理を行う（S166）。なお、滑り駒数決定処理の詳細については、後述の図89を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU93は、リール停止コマンドを副制御回路101に送信する（S167）。この処理で送信するリール停止コマンドには、停止されるリールの種別、その滑り駒数、ストップスイッチのONエッジ／OFFエッジ等の情報が含まれる。なお、ストップスイッチのONエッジ／OFFエッジの情報は、後述の割込処理で監視され、該情報を副制御回路101に送信するようにしてもよい。

10

【0537】

次いで、メインCPU93は、停止開始位置と、S166で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインRAM95に格納する（S168）。この処理では、メインCPU93は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その結果を停止予定位置とする。

【0538】

次いで、メインCPU93は、S168で決定された停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（S169）。次いで、メインCPU93は、図87を参照して説明した図柄コード取得処理を行う（S170）。その後、メインCPU93は、取得した図柄コードを用いて図柄コード格納領域（図45参照）を更新する（S171）。

20

【0539】

次いで、メインCPU93は、制御変更処理を行う（S172）。なお、制御変更処理の詳細については、後述の図94を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU93は、押されたストップボタンは放されたか否かを判別する（S173）。S173において、メインCPU93が、押されたストップボタンは放されていないと判別したとき（S173がNO判定の場合）、メインCPU93は、S173の処理を繰り返し、押されたストップボタンが離されるまで待機する。

30

【0540】

一方、S173において、メインCPU93が、押されたストップボタンは放されたと判別したとき（S173がYES判定の場合）、メインCPU93は、リール停止コマンド送信処理を行う（S174）。この処理では、メインCPU93は、リール停止コマンドを副制御回路101に送信する。この際、送信するリール停止コマンドのデータ構成は、上記S167で送信したリール停止コマンドのそれと同様である。しかしながら、S174で送信するリール停止コマンドに含まれるONエッジ／OFFエッジの情報は、S167で送信したリール停止コマンドに含まれるONエッジ／OFFエッジの情報と異なる。

。

【0541】

次いで、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタは「0」であるか否かを判別する（S175）。S175において、メインCPU93が、未作動カウンタは「0」ではないと判別したとき（S175がNO判定の場合）、メインCPU93は、図85を参照して説明した引込優先順位格納処理を行う（S176）。その後、メインCPU93は、処理をS161に戻し、S161以降の処理を繰り返す。

40

【0542】

一方、S175において、メインCPU93が、未作動カウンタは「0」であると判別したとき（S175がYES判定の場合）、メインCPU93は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図78参照）のS15に移す。

【0543】

50

[滑り駒数決定処理]

次に、図 8 9 を参照して、リール停止制御処理のフローチャート（図 8 8 参照）中の S 1 6 6 で行う滑り駒数決定処理について説明する。

【0 5 4 4】

まず、メインCPU 9 3 は、ラインマスクデータテーブル（不図示）に基づいて、作動ストップボタンに対応するラインマスクデータを選択する（S 1 8 1）。この処理では、例えば、左ストップボタン 1 7 L が押されたときには、メインCPU 9 3 は、ラインマスクデータとして、停止データの「左リール A ライン」に対応するビット 7 に「1」が立てられた「1 0 0 0 0 0 0 0」を選択する。また、例えば、中ストップボタン 1 7 C が押されたときには、メインCPU 9 3 は、ラインマスクデータとして、停止データの「中リール A ライン」に対応するビット 4 に「1」が立てられた「0 0 0 1 0 0 0 0」を選択する。また、例えば、右ストップボタン 1 7 R が押されたときには、メインCPU 9 3 は、ラインマスクデータとして、停止データの「右リール A ライン」に対応するビット 1 に「1」が立てられた「0 0 0 0 0 0 1 0」を選択する。

10

【0 5 4 5】

次に、メインCPU 9 3 は、第 1 停止（ストップボタン未作動カウンタは「2」）であるか否かを判別する（S 1 8 2）。S 1 8 2 において、メインCPU 9 3 が、第 1 停止ではないと判別したとき（S 1 8 2 が NO 判定の場合）、メインCPU 9 3 は、第 2・第 3 停止処理を行う（S 1 8 3）。なお、第 2・第 3 停止処理の詳細については、後述の図 9 0 を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU 9 3 は、後述の S 1 9 1 の処理を行う。

20

【0 5 4 6】

一方、S 1 8 2 において、メインCPU 9 3 が、第 1 停止であると判別したとき（S 1 8 2 が YES 判定の場合）、メインCPU 9 3 は、作動ストップボタンは左ストップボタンであるか否かを判別する（S 1 8 4）。

【0 5 4 7】

S 1 8 4 において、メインCPU 9 3 が、作動ストップボタンは左ストップボタンであると判別したとき（S 1 8 4 が YES 判定の場合）、メインCPU 9 3 は、順押し時テーブル選択データ及び図柄カウンタを取得する（S 1 8 5）。この処理で、順押し時テーブル選択データは、リール停止初期設定テーブル（図 3 0 参照）を参照して取得される。次いで、メインCPU 9 3 は、順押し時テーブル選択データに対応する順押し時第 1 停止用停止テーブルを参照し、図柄カウンタに基づいて、滑り駒数決定データ及びチェンジステータスを取得する（S 1 8 6）。その後、メインCPU 9 3 は、後述の S 1 9 1 の処理を行う。

30

【0 5 4 8】

一方、S 1 8 4 において、メインCPU 9 3 が、作動ストップボタンは左ストップボタンでないと判別したとき（S 1 8 4 が NO 判定の場合）、メインCPU 9 3 は、変則押し時テーブル選択データを取得し、その変則押し時テーブル選択データに対応する変則押し時停止テーブルをセットする（S 1 8 7）。この処理で、変則押し時テーブル選択データは、リール停止初期設定テーブル（図 3 0 参照）を参照して取得される。

40

【0 5 4 9】

次いで、メインCPU 9 3 は、ライン変更ビットチェック処理を行う（S 1 8 8）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図 9 1 を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU 9 3 は、ラインマスクデータ変更処理を行う（S 1 8 9）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図 9 2 を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU 9 3 は、セットされた変則押し時停止テーブルを参照し、ラインマスクデータ及び停止開始位置に基づいて、滑り駒数決定データを取得する（S 1 9 0）。

【0 5 5 0】

次いで、メインCPU 9 3 は、優先引込制御処理を行う（S 1 9 1）。この処理では、

50

停止開始位置から最大滑り駒数「4」の範囲の各図柄位置に応じた引込優先順位データの比較が行われ、最も適切な滑り駒数が決定される。なお、優先引込制御処理の詳細については、後述の図93を参照しながら後で説明する。その後、メインCPU93は、滑り駒数決定処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図88参照）のS167に移す。

【0551】

[第2・第3停止処理]

次に、図90を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図89参照）中のS183で行う第2・第3停止処理について説明する。

【0552】

まず、メインCPU93は、第2停止操作時であるか否かを判別する（S201）。S201において、メインCPU93が、第2停止操作時でないと判別したとき（S201がNO判定の場合）、メインCPU93は、後述のS204の処理を行う。

10

【0553】

一方、S201において、メインCPU93が、第2停止操作時であると判別したとき（S201がYES判定の場合）、メインCPU93は、ストップボタンの押し順が順押し（第1停止は左リール3L）であるか否かを判別する（S202）。S202において、メインCPU93が、順押しでないと判別したとき（S202がNO判定の場合）、メインCPU93は、後述のS204の処理を行う。

【0554】

一方、S202において、メインCPU93が、順押しであると判別したとき（S202がYES判定の場合）、メインCPU93は、ライン変更ビットチェック処理を行う（S203）。なお、ライン変更ビットチェック処理の詳細については、後述の図91を参照しながら後で説明する。

20

【0555】

次いで、メインCPU93は、ラインマスクデータ変更処理を行う（S204）。なお、ラインマスクデータ変更処理の詳細については、後述の図92を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU93は、滑り駒数検索処理を行う（S205）。この処理では、停止テーブル（図32、図34及び図35）を参照し、停止開始位置に基づいて滑り駒数決定データが決定される。

【0556】

30

例えば、ラインマスクデータが「中リールAライン」に対応する「00010000」である場合、メインCPU93は、ビット4の「中リールAライン」の列を参照する。そして、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲にある各図柄位置に対して、対応するデータが「1」であるか否かの検索を順次行う。次いで、メインCPU93は、対応するデータが「1」である図柄位置から停止開始位置までの差分を算出し、算出した値を滑り駒数決定データとして決定する。そして、S205の処理後、メインCPU93は、第2・第3停止処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図89参照）のS191に移す。

【0557】

[ライン変更ビットチェック処理]

次に、図91を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図89参照）中のS188、及び、第2・第3停止処理のフローチャート（図90参照）中のS203で行うライン変更ビットチェック処理について説明する。

40

【0558】

まず、メインCPU93は、変更ステータスが「1」又は「2」であるか否かを判別する（S211）。S211において、メインCPU93が、変更ステータスは「1」又は「2」であると判別したとき（S211がYES判定の場合）、メインCPU93は、対応するラインステータスをセットする（S212）。この処理において、本実施形態では、変更ステータスが「1」の場合にはAラインステータスをセットし、変更ステータスが「2」の場合にはBラインステータスをセットする。そして、S212の処理後、メインCPU93は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図8

50

9 参照) の S 1 8 9、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート (図 9 0 参照) 中の S 2 0 4 の処理に移す。

【0 5 5 9】

一方、S 2 1 1 において、メイン C P U 9 3 が、変更ステータスは「1」又は「2」でないと判別したとき (S 2 1 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 9 3 は、ライン変更ビットはオンであるか否かを判別する (S 2 1 3)。この処理において、メイン C P U 9 3 は、停止テーブル (図 3 4 及び図 3 5 参照) の「中リールライン変更ビット」又は「右リールライン変更ビット」に対応する列を参照し、停止開始位置に該当するデータが「1」であるか否かを判別する。そして、メイン C P U 9 3 が、停止開始位置に該当するデータが「1」ではない、つまり、ライン変更ビットはオンでないと判別したとき (S 2 1 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 9 3 は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理 (図 8 9 参照) の S 1 8 9、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート (図 9 0 参照) 中の S 2 0 4 の処理に移す。

10

【0 5 6 0】

一方、S 2 1 3 において、メイン C P U 9 3 が、停止開始位置に該当するデータが「1」である、つまり、ライン変更ビットはオンであると判別したとき (S 2 1 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 9 3 は、B ラインステータスをセットする (S 2 1 4)。なお、B ラインステータスは、ラインマスクデータを変更するために使用されるデータである。そして、S 2 1 4 の処理後、メイン C P U 9 3 は、ライン変更ビットチェック処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理 (図 8 9 参照) の S 1 8 9、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート (図 9 0 参照) 中の S 2 0 4 の処理に移す。

20

【0 5 6 1】

[ラインマスクデータ変更処理]

次に、図 9 2 を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート (図 8 9 参照) 中の S 1 8 9、及び、第 2・第 3 停止処理のフローチャート (図 9 0 参照) 中の S 2 0 4 で行うラインマスクデータ変更処理について説明する。

【0 5 6 2】

まず、メイン C P U 9 3 は、C ラインステータスがセットされているか否かを判別する (S 2 2 1)。なお、C ラインステータスのセットは、後述の第 2 停止後制御変更処理 (図 9 5 参照) において、順押しである場合に行われる。

30

【0 5 6 3】

S 2 2 1 において、メイン C P U 9 3 が、C ラインステータスがセットされていると判別したとき (S 2 2 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 9 3 は、第 2 停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであるか否かを判別する (S 2 2 2)。

【0 5 6 4】

S 2 2 2 において、メイン C P U 9 3 が、第 2 停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンであると判別したとき (S 2 2 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 9 3 は、ラインマスクデータを右に 2 回ローテートする (S 2 2 3)。順押しであって第 2 停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンであれば、第 3 停止時の作動ストップボタンは右ストップボタンになる。したがって、S 2 2 3 の処理により、ラインマスクデータは、「0 0 0 0 0 0 1 0」から「1 0 0 0 0 0 0 0」に変更される。その結果、順押し時第 2・第 3 停止用停止テーブル (図 3 5 参照) の「右リール C ラインデータ」に対応するビット 7 の列が参照される。そして、S 2 2 3 の処理後、メイン C P U 9 3 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理 (図 8 9 参照) の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート (図 9 0 参照) 中の S 2 0 5 の処理に移す。

40

【0 5 6 5】

一方、S 2 2 2 において、メイン C P U 9 3 が、第 2 停止時の作動ストップボタンは中ストップボタンではないと判別したとき (S 2 2 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 9 3 は、ラインマスクデータを左に 2 回ローテートする (S 2 2 4)。順押しであって第 2 停止時の作動ストップボタンが中ストップボタンでなければ、第 3 停止時の作動ストップ

50

ボタンが中ストップボタンになる。したがって、S 2 2 4 の処理により、ラインマスクデータは、「0 0 0 1 0 0 0 0」から「0 1 0 0 0 0 0 0」に変更される。その結果、順押し時第 2・第 3 停止用停止テーブルの「中リール C ラインデータ」に対応するビット 6 の列が参照される。そして、S 2 2 4 の処理後、メイン C P U 9 3 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 8 9 参照）の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 9 0 参照）中の S 2 0 5 の処理に移す。

【0 5 6 6】

また、S 2 2 1 において、メイン C P U 9 3 が、C ラインステータスがセットされていないと判別したとき（S 2 2 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 9 3 は、B ラインステータスがセットされているか否かを判別する（S 2 2 5）。S 2 2 5 において、メイン C P U 9 3 が、B ラインステータスがセットされていないと判別したとき（S 2 2 5 が N O 判定の場合）、メイン C P U 9 3 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 8 9 参照）の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 9 0 参照）中の S 2 0 5 の処理に移す。

10

【0 5 6 7】

一方、S 2 2 5 において、メイン C P U 9 3 が、B ラインステータスがセットされていると判別したとき（S 2 2 5 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 9 3 は、ラインマスクデータを右に 1 回ローテートする（S 2 2 6）。この処理により、例えば、ラインマスクデータが「0 0 0 0 0 0 1 0」であった場合は、「0 0 0 0 0 0 0 1」に変更される。その結果、停止テーブル（図 3 4 及び図 3 5 参照）の「B ラインデータ」に対応する列が参照される。そして、S 2 2 6 の処理後、メイン C P U 9 3 は、ラインマスクデータ変更処理を終了し、処理を滑り駒数決定処理（図 8 9 参照）の S 1 9 0、又は、第 2・第 3 停止処理のフローチャート（図 9 0 参照）中の S 2 0 5 の処理に移す。

20

【0 5 6 8】

[優先引込制御処理]

次に、図 9 3 を参照して、滑り駒数決定処理のフローチャート（図 8 9 参照）中の S 1 9 1 で行う優先引込制御処理について説明する。

【0 5 6 9】

まず、メイン C P U 9 3 は、遊技状態に応じて検索順序テーブル（図 3 8 参照）をセットする（S 2 3 1）。次いで、メイン C P U 9 3 は、検索順序カウンタ及びチェック回数に初期値をセットする（S 2 3 2）。具体的には、メイン C P U 9 3 は、検索順序カウンタには、初期値として「1」をセットする。また、メイン C P U 9 3 は、チェック回数には、検索順序テーブルのデータ長を初期値としてセットする。具体的には、チェック回数の初期値として「5」をセットする。

30

【0 5 7 0】

次いで、メイン C P U 9 3 は、停止順序テーブル（不図示）の先頭アドレスをセットし、滑り駒数決定データに基づいて検索順序テーブルのアドレスを加算する（S 2 3 3）。

【0 5 7 1】

次いで、メイン C P U 9 3 は、検索順序カウンタの値に対応する滑り駒数を取得する（S 2 3 4）。次いで、メイン C P U 9 3 は、取得した滑り駒数を停止開始時予想アドレスに加算し、引込優先順位データを取得する（S 2 3 5）。

40

【0 5 7 2】

次いで、メイン C P U 9 3 は、S 2 3 5 で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えるか否かを判別する（S 2 3 6）。S 2 3 6 において、メイン C P U 9 3 が、S 2 3 5 で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えないと判別したとき（S 2 3 6 が N O 判定の場合）、メイン C P U 9 3 は、後述の S 2 3 8 の処理を行う。

【0 5 7 3】

一方、S 2 3 6 において、メイン C P U 9 3 が、S 2 3 5 で取得した引込優先順位データが先に取得した引込優先順位データを超えると判別したとき（S 2 3 6 が Y E S 判定の

50

場合)、メインCPU93は、S234で取得した滑り駒数を退避させる(S237)。

【0574】

次いで、メインCPU93は、チェック回数を1減算し、検索順序カウンタを1加算する(S238)。

【0575】

次いで、メインCPU93は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する(S239)。S239において、メインCPU93が、チェック回数が「0」でないと判別したとき(S239がNO判定の場合)、メインCPU93は、処理をS234に戻し、S234以降の処理を繰り返す。

【0576】

10

一方、S239において、メインCPU93が、チェック回数が「0」であると判別したとき(S239がYES判定の場合)、メインCPU93は、退避されている滑り駒数を復帰させる(S240)。その後、メインCPU93は、優先引込制御処理を終了すると共に、滑り駒数決定処理(図89参照)も終了する。

【0577】

[制御変更処理]

次に、図94を参照して、リール停止制御処理のフローチャート(図88参照)中のS172で行う制御変更処理について説明する。

【0578】

まず、メインCPU93は、第3停止後であるか否かを判別する(S251)。S251において、メインCPU93が、第3停止後であると判別したとき(S251がYES判定の場合)、メインCPU93は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理(図88参照)のS173に移す。

20

【0579】

一方、S251において、メインCPU93が、第3停止後でないと判別したとき(S251がNO判定の場合)、メインCPU93は、第2停止後であるか否かを判別する(S252)。S252において、メインCPU93が、第2停止後であると判別したとき(S252がYES判定の場合)、メインCPU93は、第2停止後制御処理を行う(S253)。なお、第2停止後制御処理の詳細については、後述の図95を参照しながら後で説明する。そして、S253の処理後、メインCPU93は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理(図88参照)のS173に移す。

30

【0580】

一方、S252において、メインCPU93が、第2停止後でないと判別したとき(S252がNO判定の場合)、メインCPU93は、順押しであるか否かを判別する(S254)。S254において、メインCPU93が、順押しではないと判別したとき(S254がNO判定の場合)、メインCPU93は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理(図88参照)のS173に移す。

【0581】

一方、S254において、メインCPU93が、順押しであると判別したとき(S254がYES判定の場合)、メインCPU93は、順押し時テーブル変更データに応じた順押し時制御変更テーブル(図33参照)を取得し、検索回数をセットする(S255)。

40

【0582】

次いで、メインCPU93は、停止予定位置を取得する(S256)。そして、メインCPU93は、取得した停止予定位置に応じて変更対象ポジションを更新する(S257)。

【0583】

次いで、メインCPU93は、S257で更新した変更対象ポジションが停止予定位置と一致するか否かを判別する(S258)。S258において、メインCPU93が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致しないと判別したとき(S258がNO判定の場合)、メインCPU93は、検索回数は「0」であるか否かを判別する(S25

50

9)。S 2 5 9において、メインCPU 9 3が、検索回数は「0」ではないと判別したとき（S 2 5 9がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、処理をS 2 5 7に戻し、S 2 5 7以降の処理を繰り返す。

【0 5 8 4】

一方、S 2 5 9において、メインCPU 9 3が、検索回数は「0」であると判別したとき（S 2 5 9がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、順押し時テーブル変更初期データの値を順押し時第2・第3停止用停止テーブル番号として取得し、対応する停止テーブルをセットする（S 2 6 0）。

【0 5 8 5】

次いで、メインCPU 9 3は、Cラインチェックデータに「0」をセットする（S 2 6 1）。そして、S 2 6 1の処理後、メインCPU 9 3は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図8 8参照）のS 1 7 3に移す。

【0 5 8 6】

また、S 2 5 8において、メインCPU 9 3が、更新した変更対象ポジションは停止予定位置と一致すると判別したとき（S 2 5 8がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、ライン変更ステータスの値に応じた順押し時第2・第3停止用テーブル番号及びCラインチェックデータを取得する（S 2 6 2）。

【0 5 8 7】

次いで、メインCPU 9 3は、順押し時第2・第3停止用停止テーブル番号に基づいて、対応する停止テーブルをセットする（S 2 6 3）。そして、S 2 6 3の処理後、メインCPU 9 3は、制御変更処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図8 8参照）のS 1 7 3に移す。

【0 5 8 8】

[第2停止後制御変更処理]

次に、図9 5を参照して、制御変更処理のフローチャート（図9 4参照）中のS 2 5 3で行う第2停止後制御変更処理について説明する。

【0 5 8 9】

まず、メインCPU 9 3は、順押しであるか否かを判別する（S 2 7 1）。S 2 7 1において、メインCPU 9 3が、順押しではないと判別したとき（S 2 7 1がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、第2停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図9 4参照）も終了する。

【0 5 9 0】

一方、S 2 7 1において、メインCPU 9 3が順押しであると判別したとき（S 2 7 1がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、Cラインチェックデータがオンであるか（変更ステータスが「3」であるか）否かを判別する（S 2 7 2）。なお、Cラインチェックデータは、制御変更処理（図9 4参照）のS 2 6 2の処理によって取得される。そして、S 2 7 2において、メインCPU 9 3が、Cラインチェックデータがオンでないと判別したとき（S 2 7 2がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、第2停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図9 4参照）も終了する。

【0 5 9 1】

一方、S 2 7 2において、メインCPU 9 3が、Cラインチェックデータがオンであると判別したとき（S 2 7 2がYES判定の場合）、メインCPU 9 3は、第2停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットがオンであるか否かを判別する（S 2 7 3）。S 2 7 3において、メインCPU 9 3が、第2停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンでないと判別したとき（S 2 7 3がNO判定の場合）、メインCPU 9 3は、第2停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理（図9 4参照）も終了する。

【0 5 9 2】

一方、S 2 7 3において、メインCPU 9 3が、第2停止時の停止開始位置に対応するライン変更ビットはオンであると判別したとき（S 2 7 3がYES判定の場合）、メイン

10

20

30

40

50

CPU93は、格納された順押し時第2・第3停止用停止テーブル番号に「1」を加算し、対応する停止テーブルをセットする(S274)。次いで、メインCPU93は、Cラインステータスをセットする(S275)。そして、S275の処理後、メインCPU93は、第2停止後制御変更処理を終了するとともに、制御変更処理(図94参照)も終了する。

【0593】

[RT制御処理]

次に、図96を参照して、メインフロー(図78参照)中のS17で行うRT制御処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するRT制御処理は主制御回路91により実行される。

10

【0594】

まず、メインCPU93は、RT遷移テーブル(図17参照)を参照し、移行元(現在の)のRT遊技状態において成立し得るRT遊技状態の移行条件をチェックする(S281)。

【0595】

次いで、メインCPU93は、RT遊技状態の移行条件が成立しているか否かを判別する(S282)。S282において、メインCPU93が、RT遊技状態の移行条件が成立していないと判別したとき(S282がNO判定の場合)、メインCPU93は、後述のS284の処理を行う。

【0596】

20

一方、S282において、メインCPU93が、RT遊技状態の移行条件が成立していると判別したとき(S282がYES判定の場合)、メインCPU93は、RT遷移テーブル(図17参照)を参照し、移行条件に基づいて、移行先のRT遊技状態フラグを遊技状態フラグ格納領域(図42参照)の所定ビットにセットして、遊技状態フラグ格納領域を更新する(S283)。

【0597】

次いで、メインCPU93は、表示コマンド送信処理を行う(S284)。具体的には、メインCPU93は、表示コマンドを副制御回路101に送信する。なお、表示コマンドは、表示役や払出枚数等を特定するパラメータを含んで構成される。そして、S284の処理後、メインCPU93は、RT制御処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS18に移す。

30

【0598】

[ボーナス終了チェック処理]

次に、図97を参照して、メインフロー(図78参照)中のS19で行うボーナス終了チェック処理について説明する。

【0599】

まず、メインCPU93は、遊技状態フラグ格納領域(図42参照)を参照して、「MB」(「MB1」又は「MB2」)が作動中であるか否かを判別する(S321)。S321において、メインCPU93が、「MB」が作動中でないと判別したとき(S321がNO判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS20に移す。

40

【0600】

一方、S321において、メインCPU93が、「MB」が作動中であると判別したとき(S321がYES判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満であるか否かを判別する(S322)。

【0601】

S322において、メインCPU93が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満であると判別したとき(S322がYES判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス終了時処理を行う(S323)。この処理では、メインCPU93がボーナス終了枚数カウンタをクリアし、作動中の「MB」に対応する遊技状態フラグ(MB遊技状態フラグ)

50

をオフにする。なお、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満である場合は、MB遊技状態中にメダルの払出しが13枚を超えたことを意味する。

【0602】

次いで、メインCPU93は、ボーナス終了コマンド送信処理を行う(S324)。この処理では、メインCPU93は、ボーナス終了コマンドを副制御回路101に送信する。ボーナス終了コマンドには、ボーナスゲームが終了したことを示す情報などが含まれる。

【0603】

次いで、メインCPU93は、ボーナス終了時の初期化処理を行う(S325)。そして、S325の処理後、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS20に移す。

10

【0604】

一方、S322において、メインCPU93が、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」未満でないと判別したとき(S322がNO判定の場合)、メインCPU93は、入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタの各値を更新する(S326)。入賞可能回数カウンタの値は、小役(メダルの払い出しがある役)が表示されると「1」減算され、遊技可能回数カウンタの値は、停止図柄に関らず、1遊技で「1」減算される。

【0605】

次いで、メインCPU93は、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する(S327)。S327において、メインCPU93が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「0」でないと判別したとき(S327がNO判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS20に移す。

20

【0606】

一方、S327において、メインCPU93が、入賞回数カウンタの値、又は、遊技可能回数カウンタの値が「0」であると判別したとき(S327がYES判定の場合)、メインCPU93は、CB終了時処理を行う(S328)。具体的には、「CB」に対応する遊技状態フラグ(CB遊技状態フラグ)をオフにする、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタの値をクリアするなどの処理を行う。その後、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS20に移す。

30

【0607】

[ボーナス作動チェック処理]

次に、図98を参照して、メインフロー(図78参照)中のS20で行うボーナス作動チェック処理について説明する。

【0608】

まず、メインCPU93は、「MB」(「MB1」又は「MB2」)が作動中であるか否かを判別する(S331)。S331において、メインCPU93が、「MB」が作動中でないと判別したとき(S331がNO判定の場合)、メインCPU93は、後述のS334の処理を行う。

【0609】

一方、S331において、メインCPU93が、「MB」が作動中であると判別したとき(S331がYES判定の場合)、メインCPU93は、「CB」が作動中であるか否かを判別する(S332)。S332において、メインCPU93が、「CB」が作動中であると判別したとき(S332がYES判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS2に移す。

40

【0610】

一方、S332において、メインCPU93が、「CB」が作動中でないと判別したとき(S332がNO判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス作動時テーブル(図16参照)に基づいて、CB作動時処理を行う(S333)。そして、S333の処理後、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78

50

参照)のS2に移す。

【0611】

また、S331がNO判定の場合、メインCPU93は、ボーナスゲームが入賞であるか否かを判別する(S334)。本実施形態では、「C_MB1」又は「C_MB2」に対応する図柄の組合せの表示を、ボーナスゲームの入賞とする。S334において、メインCPU93が、ボーナスゲームが入賞でないと判別したとき(S334がNO判定の場合)、メインCPU93は、後述のS338の処理を行う。

【0612】

一方、S334において、メインCPU93が、ボーナスゲームが入賞であると判別したとき(S334がYES判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス作動時テーブル(図16参照)に基づいて、入賞したボーナスゲームに対応したボーナス作動時処理を行う(S335)。本実施形態では、この処理において、メインCPU93は、ボーナス作動時テーブル(図16参照)を参照して、遊技状態フラグ格納領域(図42参照)内の対応するビットに「1」をセットし、ボーナス終了枚数カウンタの数値を所定の値(「13」)にセットする。さらに、この処理では、上記S333で説明したCB作動時処理も行う。

10

【0613】

次いで、メインCPU93は、持越役格納領域の値をクリアする(S336)。次いで、メインCPU93は、ボーナス開始コマンド送信処理を行う(S337)。この処理では、メインCPU93は、ボーナス開始コマンドを副制御回路101に送信する。なお、ボーナス開始コマンドには、ボーナスゲームを開始したことを示す情報などが含まれる。そして、S337の後、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS2に移す。

20

【0614】

また、S334がNO判定の場合、メインCPU93は、再遊技(リプレイ)に係る役が入賞であるか否かを判別する(S338)。S338において、メインCPU93が、再遊技に係る役が入賞でないと判別したとき(S338がNO判定の場合)、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS2に移す。

【0615】

一方、S338において、メインCPU93が、再遊技に係る役が入賞であると判別したとき(S338がYES判定の場合)、メインCPU93は、メダルを自動投入を要求する(S339)。すなわち、メインCPU93は、投入枚数カウンタを自動投入枚数カウンタに複写する。そして、S339の処理後、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図78参照)のS2に移す。

30

【0616】

[メインCPUの制御による割込処理(1.1172msec)]

次に、図99を参照して、メインフロー(図78参照)中のS12内で行うメインCPU93の制御による割込処理について説明する。

【0617】

まず、メインCPU93は、レジスタの退避を行う(S341)。次いで、メインCPU93は、入力ポートチェック処理を行う(S342)。この処理では、ストップスイッチ基板65のストップスイッチ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。

40

【0618】

次いで、メインCPU93は、タイマ更新処理を行う(S343)。この処理では、メインCPU93は、例えば、割込処理毎にロックタイマの値を減算する処理を行う。次いで、メインCPU93は、通信データ送信処置を行う(S344)。この処理では、主に、各種コマンドを主制御回路91及び副制御回路101に適宜送信する。

【0619】

次いで、メインCPU93は、リール制御処理を行う(S345)。この処理では、メ

50

インCPU93は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、3つのステッピングモータを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインCPU93は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインCPU93は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン（入賞判定ライン）上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。また、本実施形態では、S345の処理において、前述した通常の加速処理、定速処理及び停止処理だけでなく、加速処理時にリール演出パターンが設定されている場合には、該リール演出パターンに対応するリール演出（リールアクション）及びロックの制御処理も行う。

10

【0620】

次いで、メインCPU93は、ランプ・7セグ駆動処理を行う（S346）。この処理では、メインCPU93は、7セグ表示器23を駆動制御して、払出枚数やクレジット枚数などを表示する。次いで、メインCPU93は、レジスタの復帰処理を行う（S347）。そして、その後、メインCPU93は、割込処理を終了する。

【0621】

<副制御回路の動作説明>

次に、図100～図141を参照して、副制御回路101のサブCPU102が、プログラムを用いて実行する各種処理（タスク）の内容について説明する。

20

【0622】

[主基板通信タスク]

まず、図100を参照して、サブCPU102により行われる主基板通信タスクについて説明する。

【0623】

まず、サブCPU102は、主制御回路91から送信されたコマンドの受信チェックを行う（S501）。次いで、サブCPU102は、コマンドを受信した場合、受信したコマンドの種別を抽出する（S502）。

【0624】

次いで、サブCPU102は、正常なコマンドの種別であるか否かを判別する（S503）。本実施形態では、コマンドの種別は、複数種類のコードのいずれかに対応付けられており、遊技が正常動作している場合には、それら複数種類のコードのいずれかになる。それゆえ、S502の処理では、受信したコマンド種別のコードが複数種類のコードのいずれかであれば、サブCPU102は、正常なコマンドの種別であると判定する。一方、コマンド種別のコードが複数種類のコード以外である場合には、サブCPU102は、遊技中に何らかの異常（不正行為も含む）が発生した判断し、正常なコマンドの種別ではないと判定する。

30

【0625】

S503において、サブCPU102が、正常なコマンドの種別ではないと判別したとき（S503がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS501に戻し、S501以降の処理を繰り返す。

40

【0626】

一方、S503において、サブCPU102が、正常なコマンドの種別であると判別したとき（S503がYES判定の場合）、サブCPU102は、受信したコマンドに基づいて、メッセージキューにメッセージを格納する（S504）。なお、メッセージキューとは、プロセス間で情報を交換するための機構である。そして、S504の処理後、サブCPU102は、処理をS501に戻し、S501以降の処理を繰り返す。

【0627】

[演出登録タスク]

次に、図101を参照して、サブCPU102により行われる演出登録タスクについて

50

説明する。

【0628】

まず、サブCPU102は、メッセージキューからメッセージを取り出す（S511）。次いで、サブCPU102は、メッセージキューにメッセージが有るか否かを判別する（S512）。S512において、サブCPU102が、メッセージキューにメッセージが無いと判別したとき（S512がNO判定のとき）、サブCPU102は、後述のS515の処理を行う。

【0629】

一方、S512において、サブCPU102が、メッセージキューにメッセージが有ると判別したとき（S512がYES判定のとき）、サブCPU102は、メッセージから遊技情報を複写する（S513）。この処理では、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、遊技状態フラグ等の各種データがサブRAM103に設けられた格納領域（不図示）に複写される。

10

【0630】

次いで、サブCPU102は、演出内容決定処理を行う（S514）。この処理では、サブCPU102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を行う。なお、演出内容決定処理の詳細については、後述の図102を参照しながら後で説明する。

【0631】

次いで、サブCPU102は、アニメーションデータの登録を行う（S515）。次いで、サブCPU102は、サウンドデータの登録を行う（S516）。次いで、サブCPU102は、ランプデータの登録を行う（S517）。そして、サブCPU102は、役物データの登録を行う（S518）なお、これらの登録処理は、S514の演出内容決定処理において登録された演出データに基づいて行われる。S518の後、サブCPU102は、処理をS511に戻し、S511以降の処理を繰り返す。

20

【0632】

[演出内容決定処理]

次に、図102を参照して、演出登録タスクのフローチャート（図101参照）中のS514で行う演出内容決定処理について説明する。

【0633】

まず、サブCPU102は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（S521）。

30

【0634】

S521において、サブCPU102が、スタートコマンド受信時であると判別したとき（S521がYES判定の場合）、サブCPU102は、スタートコマンド受信時処理を行う（S522）。この処理では、サブCPU102は、演出用乱数値を抽出し、内部当籤役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。ここで、演出番号は、今回実行する演出内容を指定するデータである。なお、スタートコマンド受信時処理の詳細については、後述の図103を参照しながら後で説明する。

【0635】

次いで、サブCPU102は、登録されている演出番号に応じて、スタート時の演出データを登録する（S523）。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ、ランプデータ及び役物データを指定するデータである。それゆえ、演出データが登録されると、対応するアニメーションデータ等が決定され、映像の表示等の演出が実行される。そして、S523の処理後、サブCPU102は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図101参照）のS515に移す。

40

【0636】

一方、S521において、サブCPU102が、スタートコマンド受信時でないと判別したとき（S521がNO判定の場合）、サブCPU102は、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する（S524）。

50

【0637】

S524において、サブCPU102が、リール停止コマンド受信時であると判別したとき（S524がYES判定の場合）、サブCPU102は、リール停止コマンド受信時処理を行う（S525）。この処理では、サブCPU102は、追加上乗せBフラグがオンである場合に、追加上乗せB上乗せG数抽籤を行う。

【0638】

次いで、サブCPU102は、登録されている演出番号及び作動ストップボタンの種別に応じて、停止時の演出データをセットする（S526）。その後、サブCPU102は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図101参照）のS515に移す。

10

【0639】

一方、S524において、サブCPU102が、リール停止コマンド受信時でないと判別したとき（S524がNO判定の場合）、サブCPU102は、表示コマンド受信時であるか否かを判別する（S527）。

【0640】

S527において、サブCPU102が、表示コマンド受信時であると判別したとき（S527がYES判定の場合）、サブCPU102は、表示コマンド受信時処理を行う（S528）。この処理では、サブCPU102は、入賞態様に基づいてサブ遊技状態を移行させるサブ遊技状態移行処理やペナルティ判定処理を行う。なお、表示コマンド受信時処理の詳細については、図116を参照しながら後述する。

20

【0641】

次いで、サブCPU102は、登録されている演出番号及び表示役に応じて、表示時の演出データをセットする（S529）。その後、サブCPU102は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図101参照）のS515に移す。

【0642】

一方、S527において、表示コマンド受信時でないと判別したとき（S527がNO判定の場合）、サブCPU102は、払出終了コマンド受信時であるか否かを判別する（S530）。S530において、サブCPU102は、払出終了コマンド受信時であると判別したとき（S530がYES判定の場合）、サブCPU102は、払出終了コマンド受信時処理を行う（S531）。その後、サブCPU102は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図101参照）のS515に移す。

30

【0643】

一方、S530において、サブCPU102が、払出終了コマンド受信時でないと判別したとき（S530がNO判定の場合）、サブCPU102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（S532）。

【0644】

S532において、サブCPU102が、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したとき（S532がYES判定の場合）、サブCPU102は、ボーナス開始用の演出データをセットする（S533）。その後、サブCPU102は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図101参照）のS515に移す。

40

【0645】

一方、S532において、サブCPU102が、ボーナス開始コマンド受信時でないと判別したとき（S532がNO判定の場合）、サブCPU102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（S534）。S534において、サブCPU102が、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したとき（S534がYES判定の場合）、サブCPU102は、ボーナス終了用の演出データをセットする（S535）。その後、サブCPU102は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図101参照）のS515に移す。

【0646】

S534において、サブCPU102が、ボーナス終了コマンド受信時ではないと判別

50

したとき（S 5 3 4 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、無操作コマンド受信時であるか否かを判別する（S 5 3 6）。S 5 3 6 において、サブ C P U 1 0 2 が、無操作コマンド受信時ではないと判別したとき（S 5 3 6 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図 1 0 1 参照）の S 5 1 5 に移す。

【0 6 4 7】

一方、S 5 3 6 において、サブ C P U 1 0 2 が、無操作コマンド受信時であると判別したとき（S 5 3 6 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、無操作コマンド受信時処理を行う（S 5 3 7）。なお、無操作コマンド受信時処理の詳細については、後述の図 1 1 8 を参照しながら後で説明する。S 5 3 7 の処理後、サブ C P U 1 0 2 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク（図 1 0 1 参照）の S 5 1 5 に移す。

10

【0 6 4 8】

[スタートコマンド受信時処理]

次に、図 1 0 3 を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図 1 0 2 参照）中の S 5 2 2 で行うスタートコマンド受信時処理について説明する。なお、本実施形態では、以下に説明するスタートコマンド受信時処理は副制御回路 1 0 1 により実行される。

【0 6 4 9】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、擬似ボーナス中であるか否かを判別する（S 5 4 1）。擬似ボーナス（第 1 の A R T）中は、S B B フラグ、B B フラグ、R B フラグの何れかがオンであり、且つ、B B 前兆フラグ及び R B 前兆フラグがオフとなる。

20

【0 6 5 0】

S 5 4 1 において、サブ C P U 1 0 2 が、擬似ボーナス中であると判別したとき（S 5 4 1 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、擬似ボーナス中処理を行う（S 5 4 2）。なお、擬似ボーナス中処理の詳細については、後述の図 1 0 4 を参照しながら後で説明する。

【0 6 5 1】

一方、S 5 4 1 において、サブ C P U 1 0 2 が、擬似ボーナス中ではないと判別したとき（S 5 4 1 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、A R T（第 2 の A R T）中であるか否かを判別する（S 5 4 3）。A R T（第 2 の A R T）中は、A R T（第 2 の A R T）フラグがオンであり、且つ、A R T 前兆フラグがオフとなる。

30

【0 6 5 2】

S 5 4 3 において、サブ C P U 1 0 2 が、A R T（第 2 の A R T）中であると判別したとき（S 5 4 3 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、A R T 中処理を行う（S 5 4 4）。なお、A R T 中処理の詳細については、後述の図 1 0 5 を参照しながら後で説明する。

【0 6 5 3】

一方、S 5 4 3 において、サブ C P U 1 0 2 が、A R T（第 2 の A R T）中ではないと判別したとき（S 5 4 3 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、通常中処理を行う（S 5 4 5）。なお、通常中処理の詳細については、後述の図 1 0 9 を参照しながら後で説明する。

40

【0 6 5 4】

S 5 4 2、S 5 4 5 の処理後、サブ C P U 1 0 2 は、準備中処理を行う（S 5 4 6）。この準備中処理の詳細については、後述の図 1 1 1 を参照しながら後で説明する。次いで、サブ C P U 1 0 2 は、前兆チェック処理を行う（S 5 4 7）。前兆チェック処理の詳細については、後述の図 1 1 2 を参照しながら後で説明する。

【0 6 5 5】

次いで、サブ C P U 1 0 2 は、演出抽籤処理を行う（S 5 4 8）。演出抽籤処理の詳細については、後述の図 1 1 3 を参照しながら後で説明する。S 5 4 8 の処理後、サブ C P U 1 0 2 は、スタートコマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図 1 0 2 参照）の S 5 2 3 に移す。

50

【0656】

[擬似ボーナス中処理]

次に、図104を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図103参照）中のS542で行う擬似ボーナス中処理について説明する。

【0657】

まず、サブCPU102は、擬似ボーナスの準備中フラグはオンであるか否かを判別する（S561）。擬似ボーナスの準備中フラグとしては、SBB準備中フラグ、BB準備中フラグ、RB準備中フラグがある。したがって、S561において、サブCPU102は、SBB準備中フラグ、BB準備中フラグ、RB準備中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する。

10

【0658】

S561において、サブCPU102が、擬似ボーナスの準備中フラグはオンであると判別したとき（S561がYES判定の場合）、サブCPU102は、各準備中フラグに対応する開始条件を満たしたか否かを判別する（S562）。SBB準備中フラグに対応する開始条件は、内部抽籤処理において当籤番号「18」（略称「F_W7_KP_RT4」）が当籤することである。また、BB準備中フラグ及びRB準備中フラグに対応する開始条件は、内部抽籤処理において当籤番号「14」～「17」（略称「F_R7_KP_RB_0」、「F_R7_KP_RB_1」、「F_RB_KP_R7_0」、「F_RB_KP_R7_1」）が当籤することである。

【0659】

S562において、サブCPU102が、各準備中フラグに対応する開始条件を満たしたと判別したとき（S562がYES判定の場合）、サブCPU102は、擬似ボーナス開始時処理を行う（S563）。

20

【0660】

擬似ボーナス開始時処理では、サブCPU102は、開始した擬似ボーナスに対応する準備中フラグをオフにして、開始した擬似ボーナスに対応する値（「100」or「60」or「30」）を、擬似ボーナス中ゲーム数カウンタにセットする。また、サブCPU102は、準備中消化G数カウンタをクリアする。S563の処理後、サブCPU102は、擬似ボーナス中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。

30

【0661】

S562において、サブCPU102が、各準備中フラグに対応する開始条件を満たしていないと判別したとき（S562がNO判定の場合）、サブCPU102は、擬似ボーナス中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。

【0662】

S561において、サブCPU102が、擬似ボーナスの準備中フラグはオンではないと判別したとき（S561がNO判定の場合）、サブCPU102は、BBフラグはオンであるか否かを判別する（S564）。

【0663】

S564において、サブCPU102が、BBフラグはオンであると判別したとき（S564がYES判定の場合）、サブCPU102は、BB中G数上乘せ抽籤テーブル（図54参照）に基づいて、BB中G数上乘せ抽籤処理を行う（S565）。このBB中G数上乘せ抽籤処理において、上乘せゲーム数が決定されると、サブCPU102は、決定された値をBB中高確率カウンタに加算する。

40

【0664】

次いで、サブCPU102は、BB中ART抽籤テーブルに基づいてBB中ART抽籤処理を行う、又は、BB中BR（バトルラッシュ）抽籤テーブルに基づいてBB中BR抽籤処理を行う（S566）。

【0665】

50

具体的には、非ART中のBBであり、内部抽籤処理により特別の内部当籤役（当籤番号「7」、「8」、「10」、「11」に対応する内部当籤役）が内部当籤役として決定した場合は、BB中ART抽籤処理を行う。また、ART中のBBであり、内部抽籤処理により特別の内部当籤役（当籤番号「7」、「8」、「10」、「11」に対応する内部当籤役）が内部当籤役として決定した場合は、BR抽籤処理を行う。

【0666】

BB中ART抽籤処理において、「ART当籤」が決定されると、サブCPU102は、「ARTフラグ」をオンする（「ARTフラグ」に「1」を格納する）。また、BB中BR抽籤処理において、「バトルラッシュ1当籤」が決定されると、サブCPU102は、「BRストック格納領域」に「1」を格納する。そして、「バトルラッシュ2当籤」が決定されると、サブCPU102は、「BRストック格納領域」に「2」を格納する。

10

【0667】

次いで、サブCPU102は、S566の抽籤結果が当籤であるか否かを判別する（S567）。すなわち、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れかが決定されたか否かを判別する。

【0668】

S567において、サブCPU102が、当籤であると判別したとき（S567がYES判定の場合）、サブCPU102は、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」をセットする（S568）。なお、本実施形態における「逆押し」は、停止順序が「右左中」又は「右中左」のことである。

20

【0669】

上述の特別の内部当籤役は、当籤番号（小役・リプレイ用データポインタ）「7」、「8」、「10」、「11」に対応する内部当籤役である。本実施形態では、当籤番号（小役・リプレイ用データポインタ）が「7」、「8」、「10」、「11」である場合は、停止順序が「右左中」又は「右中左」であることを条件に、「C_HOM_A」～「C_HOM_P」に対応する図柄の組合せが停止表示される。

【0670】

「C_HOM_A」～「C_HOM_P」に対応する図柄の組合せを停止表示させた場合は、表示窓4L、4C、4Rに跨って延びる直線状のラインに沿って「白BAR」－「白BAR」－「白BAR」の図柄の組合せを停止表示させることが可能である。したがって、本実施形態では、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れかが決定された場合は、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」を行う。

30

【0671】

「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」どおりに停止操作を行って、「白BAR」－「白BAR」－「白BAR」の図柄の組合せが直線状のラインに沿って停止表示されると、遊技者は、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れかが決定していることを認識することができる。このとき、非ART中のBBであれば、「ART当籤」が決定しており、ART中のBBであれば、「バトルラッシュ1当籤」又は「バトルラッシュ2当籤」が決定している。

【0672】

40

なお、小役・リプレイ用データポインタ（当籤番号）が「7」、「8」、「10」、「11」であっても、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れも決定されていない場合は、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」を行わない。すなわち、「白BAR」－「白BAR」－「白BAR」の図柄の組合せの停止表示が可能であっても、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れも決定されていない場合は、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」を行わない。

【0673】

また、本実施形態では、特別の内部当籤役（「C_HOM_A」～「C_HOM_P」）が内部当籤役として決定した場合に、BB中ART抽籤処理、又は、BB中BR抽籤処理を

50

行った。しかしながら、本発明の遊技機としては、内部抽籤処理により特別の内部当籤役以外の内部当籤役が決定した場合にも、BB中ART抽籤処理、又は、BB中BR抽籤処理を行ってもよい。

【0674】

例えば、特別の内部当籤役以外の内部当籤役が決定して、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れかが決定された場合は、その後、特別の内部当籤役（「C_HOM_A」～「C_HOM_P」）が内部当籤役として決定したときに、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」を行う。すなわち、その後、特別の内部当籤役（「C_HOM_A」～「C_HOM_P」）が内部当籤役として決定した場合に、BB中ART抽籤処理、又は、BB中BR抽籤処理の結果に関わらず、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」を行う。

10

【0675】

S567において、サブCPU102が、当籤ではないと判別したとき（S567がNO判定の場合）、サブCPU102は、ガセ逆押し抽籤テーブル（不図示）に基づいて、ガセ逆押し抽籤を行う（S569）。本実施形態では、小役・リプレイ用データポイントが「6」、「9」である場合に、ガセ逆押し抽籤を行う。そして、「ガセ逆押し当籤」が決定した場合は、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」を行う。

【0676】

小役・リプレイ用データポイントが「6」、「9」である場合は、BB中ART抽籤処理及びBB中BR抽籤処理を行わない。したがって、小役・リプレイ用データポイントが「6」、「9」である場合は、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れも決定されない。

20

【0677】

また、小役・リプレイ用データポイントが「6」、「9」である場合は、内部当籤役として「C_HOM_B」～「C_HOM_J」と、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」が重複して決定される（図25及び図26参照）。そして、小役・リプレイ用データポイントが「6」、「9」である場合は、停止順序が「右左中」又は「右中左」であることを条件に、「C_B_REP_A」～「C_B_REP_P」に対応する図柄の組合せが停止表示される。

【0678】

したがって、小役・リプレイ用データポイントが「6」、「9」である場合に、「逆押しナビ（白BARを狙えナビ）」どおりに、停止順序を「右左中」又は「右中左」にしても、「白BAR」－「白BAR」－「白BAR」の図柄の組合せは、停止表示されない。その結果、遊技者は、「ART当籤」、「バトルラッシュ1当籤」、「バトルラッシュ2当籤」の何れも決定していないことを認識することができる。

30

【0679】

なお、「C_HOM_B」、「C_HOM_E」～「C_HOM_G」が内部当籤役として決定された場合は、停止操作のタイミングが所定のタイミングであれば、第2停止までは、「白BAR」－「白BAR」－「白BAR」の図柄の組合せが直線状のラインに沿って停止表示可能な停止態様（所謂、「テンパイ」）となる。そして、第3停止で「白BAR」－「白BAR」－「白BAR」の図柄の組合せが停止表示されない。

40

【0680】

S568、S569の処理後、又はS564がNO判定の場合、サブCPU102は、RBフラグはオンであるか否かを判別する（S570）。

【0681】

S570において、サブCPU102が、RBフラグはオンであると判別したとき（S570がYES判定の場合）、サブCPU102は、RB中ART抽籤テーブル（不図示）に基づいてRB中ART抽籤処理を行う、又は、RB中BR抽籤テーブル（不図示）に基づいてRB中BR抽籤処理を行う（S571）。

【0682】

50

具体的には、非ART中のRBであり、小役・リプレイ用データポインタ（当籤番号）が「7」、「8」、「10」、「11」である場合は、RB中ARTセット数抽籤処理を行う。一方、ART中のRBであり、小役・リプレイ用データポインタ（当籤番号）が「7」、「8」、「10」、「11」である場合は、RB中BR抽籤処理を行う。

【0683】

S571の処理後、又はS571がNO判定の場合、サブCPU102は、BB中高確率カウンタの値は1以上であるか否かを判別する（S572）。S572において、サブCPU102が、BB中高確率カウンタの値は1以上であると判別したとき（S572がYES判定の場合）、サブCPU102は、BB中高確率カウンタの値を「1」減算する（S573）。 10

【0684】

一方、S572において、サブCPU102が、BB中高確率カウンタは1以上ではないと判別したとき（S572がNO判定の場合）、サブCPU102は、擬似ボーナス中ゲーム数カウンタの値を「1」減算する（S574）。

【0685】

S573、S574の処理後、サブCPU102は、擬似ボーナス中ゲーム数カウンタの値は1以上であるか否かを判別する（S575）。S575において、サブCPU102が、擬似ボーナス中ゲーム数カウンタの値は1以上であると判別したとき（S575がYES判定の場合）、サブCPU102は、擬似ボーナス中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。 20

【0686】

S575において、サブCPU102が、擬似ボーナス中ゲーム数カウンタの値は1以上ではないと判別したとき（S575がNO判定の場合）、サブCPU102は、擬似ボーナス終了時処理を行う（S576）。

【0687】

擬似ボーナス終了時処理では、サブCPU102は、終了した擬似ボーナスの種類に対応するフラグをオフにする。また、ARTフラグがオンであり、且つ、ARTゲーム数カウンタの値が0の場合に、サブCPU102は、ART開始時処理を行う。なお、終了した擬似ボーナスの種類がSBBである場合に、サブCPU102は、ARTフラグをオンにして、ART開始時処理を行う。また、BRストック格納領域に「1」又は「2」が格納されている場合に、サブCPU102は、BR開始時処理を行う。 30

S576の処理後、サブCPU102は、擬似ボーナス中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。

【0688】**[ART中処理]**

次に、図105及び図106を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図103参照）中のS544で行うART中処理について説明する。

【0689】

まず、サブCPU102は、BRフラグはオン、且つ、BR前兆フラグはオフであるか否かを判別する（S581）。なお、BRフラグは、BRフラグ1又はBRフラグ2の何れかのことである。 40

【0690】

S581において、サブCPU102が、BRフラグはオン、且つ、BR前兆フラグはオフではないと判別したとき（S581がNO判定の場合）、サブCPU102は、ボーナス抽籤テーブル（図53参照）に基づいて、ボーナス抽籤処理を行う（S582）。

【0691】

ボーナス抽籤処理により「ボーナス当籤」が決定した場合に、サブCPU102は、ボーナス振り分け抽籤テーブル（不図示）に基づいて、ボーナス振り分け抽籤処理を行って、ボーナス（擬似ボーナス）の種類を決定する。そして、決定したボーナスに対応するフラグ（「SBBフラグ」、「BBフラグ」又は「RBフラグ」）と、準備中フラグ（「S 50

BB準備中フラグ」、「BB準備中フラグ」又は「RB準備中フラグ」)をオンにする。

【0692】

S582の処理後、サブCPU102は、上乘せ抽籤テーブル(不図示)に基づいて、上乘せ抽籤処理を行う(S583)。この上乘せ抽籤処理により、上乘せゲーム数が決定されると、サブCPU102は、決定された上乘せゲーム数をARTゲーム数カウンタに加算する。なお、上乘せ抽籤処理とは別にBR抽籤処理を行ってもよい。

【0693】

次いで、サブCPU102は、「準備中フラグ(ART準備中フラグ)」はオン、又は、ナビ復帰待ち状態フラグはオンであるか否かを判別する(S584)。S584において、サブCPU102が、準備中フラグはオンである、又は、ナビ復帰待ち状態フラグは 10
オンであると判別したとき(S584がYES判定の場合)、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理(図103参照)のS546に移す。

【0694】

S584において、サブCPU102が、準備中フラグはオンではない、且つ、ナビ復帰待ち状態フラグはオンではないと判別したとき(S584がNO判定の場合)、サブCPU102は、ARTゲーム数カウンタの値を「1」減算する(S585)。

【0695】

次いで、サブCPU102は、ART引戻処理を行う(S586)。なお、ART引戻処理の詳細については、図107を参照しながら後述する。S586の処理後、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理(図103参照)のS546に移す。 20

【0696】

S581において、サブCPU102が、BRフラグはオン、且つ、BR前兆フラグはオフであると判別したとき(S581がYES判定の場合)、サブCPU102は、追加上乗せゲーム数カウンタの値は1以上であるか否かを判別する(S587)。

【0697】

S587において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」以上であると判別したとき(S587がYES判定の場合)、サブCPU102は、追加上乗せゲーム数カウンタの値を「1」減算する(S588)。そして、サブCPU102は、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」、且つ、追加上乗せAフラグはオンであるか否かを判別する(S589)。 30

【0698】

S589において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」、且つ、追加上乗せAフラグはオンであると判別したとき(S589がYES判定の場合)、サブCPU102は、追加上乗せA上乘せG数抽籤処理を行う(S590)。追加上乗せA上乘せG数抽籤処理において、サブCPU102は、追加上乗せA上乘せG数抽籤テーブル(図61参照)に基づいて上乘せゲーム数を決定し、決定した上乘せゲーム数をARTゲーム数カウンタに加算する。S590の処理後、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理(図103参照)のS546に移す。 40

【0699】

S589において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」、且つ、追加上乗せAフラグはオンではないと判別したとき(S589がNO判定の場合)、サブCPU102は、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する(S591)。

【0700】

S591において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「0」ではないと判別したとき(S591がNO判定の場合)、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理(図103参照)のS546に移す。

【0701】

S 5 9 1において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「0」であると判別したとき（S 5 9 1がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せCフラグ（「追加上乗せC1フラグ」、「追加上乗せC2フラグ」又は「追加上乗せC3フラグ」）はオンであるか否かを判別する（S 5 9 2）。

【0702】

S 5 9 2において、サブCPU102が、追加上乗せCフラグはオンであると判別したとき（S 5 9 2がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理を行う（S 5 9 3）。すなわち、S 5 9 3の追加上乗せC上乗せG数抽籤処理は、MAXベットボタン14（1ベットボタン15）に対する操作に基づく追加上乗せC上乗せG数抽籤処理が終了する前に、スタートレバー16に対する操作が行われた場合に実行される。

10

【0703】

追加上乗せC上乗せG数抽籤処理において、サブCPU102は、追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブル（図63参照）に基づいて上乗せゲーム数を決定し、決定した上乗せゲーム数を上乗せゲーム数カウンタに加算する。

【0704】

次いで、サブCPU102は、「継続」であるか否かを判別する（S 5 9 4）。S 5 9 3の追加上乗せC上乗せG数抽籤処理により上乗せゲーム数として「1」以上が決定された場合は、「継続」になり、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理により上乗せゲーム数として「0」が決定された場合は、「継続無し」になる。

20

【0705】

S 5 9 4において、サブCPU102が、「継続」であると判別したとき（S 5 9 4がYES判定の場合）、サブCPU102は、処理をS 5 9 3に戻し、S 5 9 3の追加上乗せC上乗せG数抽籤処理により上乗せゲーム数として「0」が決定されるまで、S 5 9 3、S 5 9 4の処理を繰り返す。なお、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理を行った回数が規定回数（例えば、1000回）に達した場合に「継続無し」を決定して、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理を終了してもよい。また、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理を行った回数が規定回数に達した場合に、抽籤の結果が「継続」である場合であっても、サブCPU102が「継続無し」と判定して、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理を終了してもよい。

【0706】

30

S 5 9 4において、サブCPU102が、「継続」ではないと判別したとき（S 5 9 4がNO判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せC終了時処理を行う（S 5 9 5）。追加上乗せC終了時処理において、サブCPU102は、対応する追加上乗せフラグ（「追加上乗せAフラグ」、「追加上乗せBフラグ」、「追加上乗せC1フラグ」、「追加上乗せC2フラグ」又は「追加上乗せC3フラグ」）をオフする。また、サブCPU102は、上乗せゲーム数カウンタの値をARTゲーム数カウンタの値に加算し、上乗せゲーム数カウンタの値をクリアする。

【0707】

S 5 9 5の処理後、又はS 5 9 2がNO判定の場合、サブCPU102は、BR継続時処理を行う（S 5 9 6）。なお、BR継続時処理の詳細については、後述の図108を参照しながら後で説明する。S 5 9 6の処理後、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 6に移す。

40

【0708】

S 5 8 7において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」以上ではないと判別したとき（S 5 8 7がNO判定の場合）、サブCPU102は、BR継続フラグは「1」以上であるか否かを判別する（S 6 0 0）。

【0709】

S 6 0 0において、サブCPU102が、BR継続フラグは「1」以上であると判別したとき（S 6 0 0がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せ及び昇格抽籤処理を行う（S 6 0 1）。

50

【0710】

追加上乗せ及び昇格抽籤処理において、サブCPU102は、追加上乗せ及び昇格抽籤テーブル（図60参照）に基づいて上乗せ内容を決定し、決定した上乗せ内容に対応する追加上乗せフラグ（「追加上乗せAフラグ」、「追加上乗せBフラグ」、「追加上乗せC1フラグ」、「追加上乗せC2フラグ」又は「追加上乗せC3フラグ」）をオンする。

【0711】

なお、追加上乗せフラグは、何れか1つのみがオンになる。また、追加上乗せが上位に移行することはあっても、下位に移行することはない。例えば、今回決定した上乗せ内容が、前回決定した上乗せ内容よりも上位であれば、前回決定した上乗せ内容に対応する追加上乗せフラグをオフし、今回決定した上乗せ内容に対応する追加上乗せフラグをオンする。一方、今回決定した上乗せ内容が、前回決定した上乗せ内容よりも下位であれば、前回決定した上乗せ内容に対応する追加上乗せフラグのオンを維持する。

10

【0712】

S600において、サブCPU102が、BR継続フラグは「1」以上ではないと判別したとき（S600がNO判定の場合）、サブCPU102は、BR継続書換え抽籤処理を行う（S602）。

【0713】

BR継続書換え抽籤処理において、サブCPU102は、BR継続書換え抽籤テーブル（不図示）に基づいて、BRの「非継続」を「継続」に書き換えるか否かの抽籤を行う。そして、BRの「非継続」を「継続」に書き換えることが決定した場合は、BR継続時処理を行う（図108参照）。

20

【0714】

S601、S602の処理後、サブCPU102は、BRゲーム数カウンタの値を「1」減算する（S603）。次いで、サブCPU102は、BRゲーム数カウンタは「1」以上であるか否かを判別する（S604）。S604において、サブCPU102が、BRゲーム数カウンタは「1」以上であると判別したとき（S604がYES判定の場合）、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。

【0715】

S604において、サブCPU102が、BRゲーム数カウンタは「1」以上ではないと判別したとき（S604がNO判定の場合）、サブCPU102は、BR継続フラグは「1」以上であるか否かを判別する（S605）。

30

【0716】

S605において、サブCPU102が、BR継続フラグは「1」以上ではないと判別したとき（S605がNO判定の場合）、サブCPU102は、BR終了時処理を行う（S606）。BR終了時処理において、サブCPU102は、BRフラグ（「BR1フラグ1」又は「BR2フラグ」）をオフする。また、オフしたフラグが「BR2フラグ」である場合、又は、BRの継続回数が所定数（例えば、「20以上」）である場合に、サブCPU102は、「SBBフラグ」、「SBB準備中フラグ」及び「BR1フラグ」をオンする。S606の処理後、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。

40

【0717】

S605において、サブCPU102が、BR継続フラグは「1」以上であると判別したとき（S605がYES判定の場合）、サブCPU102は、BR継続時上乗せ抽籤処理を行う（S607）。BR継続時上乗せ処理において、サブCPU102は、BR継続時上乗せ抽籤テーブル（不図示）に基づいて、上乗せゲーム数を決定し、決定した上乗せゲーム数をARTゲーム数カウンタの値に加算する。なお、本実施形態のBR継続時上乗せ抽籤処理では、上乗せゲーム数として「0」は決定されず、規定数（例えば「10」）以上が決定される。

【0718】

50

次いで、サブCPU102は、追加上乗せフラグはオンであるか否かを判別する（S608）。S608において、サブCPU102が、追加上乗せフラグはオンであると判別したとき（S608がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せゲーム数カウンタの値に「2」を加算する（S609）。S609の処理後、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。

【0719】

S608において、サブCPU102が、追加上乗せフラグはオンではないと判別したとき（S608がNO判定の場合）、サブCPU102は、BR継続時処理を行う（S610）。S610の処理後、サブCPU102は、ART中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS546に移す。

10

【0720】

次に、図107を参照して、ART中処理のフローチャート（図105及び図106参照）中のS586で行うART引戻処理について説明する。ART引戻処理は、サブ遊技状態が第2のART中に、所定の確率で、ARTゲーム数カウンタに「50」を再度セットする、いわゆる引き戻しを行う処理である。

【0721】

まず、サブCPU102は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S611）。

【0722】

20

S611において、サブCPU102が、ARTゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判別したとき（S611がNO判定の場合）、サブCPU102は、ART引戻処理を終了すると共に、ART中処理（図105及び図106参照）も終了する。

【0723】

S611において、サブCPU102が、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であると判別したとき（S611がYES判定の場合）、サブCPU102は、ART引戻抽籤処理を行う（S612）。ART引戻抽籤処理では、サブCPU102は、プログラム上で乱数を用いた抽籤処理を行い、抽籤の結果が当籤の場合に、ARTゲーム数カウンタに「50」を再度セットする。具体的には、サブCPU102は、予め定められた数値の範囲（本実施形態では、0～32767、乱数分母＝32768）から所定の抽籤値を減算し、減算の結果が負となる場合に、当籤と判定する。所定の抽籤値の値は、任意に設定可能であるが、本実施形態では、引き戻しが行われる確率が1%以下となるように、例えば、「3000」に設定されている。

30

【0724】

次いで、サブCPU102は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S613）。S612のART引戻抽籤処理において引き戻しが行われなかった場合は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」のままであるため、サブCPU102は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」であると判別する（S613YES判定）。そして、サブCPU102は、ART引戻処理を終了すると共に、ART中処理（図105及び図106参照）も終了する。

40

【0725】

S612のART引戻抽籤処理において引き戻しが行われた場合は、ARTゲーム数カウンタに「50」が再度セットされているため、サブCPU102は、ARTゲーム数カウンタの値が「0」ではないと判別する（S613NO判定）。そして、サブCPU102は、ナビ復帰待ち状態フラグ（図77参照）をオンにし（S614）、ART引戻処理を終了すると共に、ART中処理（図105及び図106参照）も終了する。

【0726】

[BR継続時処理]

次に、図108を参照して、ART中処理のフローチャート（図105及び図106参照）中のS595、S606で行うBR継続時処理について説明する。

50

【0727】

まず、サブCPU102は、BR継続フラグをオフする(S621)。次いで、サブCPU102は、BRゲーム数カウンタの値に「10」を加算する(S622)。次いで、サブCPU102は、BR次々回継続フラグの値は「1」であるか否かを判別する(S623)。

【0728】

S623において、サブCPU102が、BR次々回継続フラグの値は「1」であると判別したとき(S623がYES判定の場合)、サブCPU102は、BR継続フラグをオンし、BR次々回継続格納領域に「2」をセット(格納)する(S624)。

【0729】

S623において、サブCPU102が、BR次々回継続フラグの値は「1」ではないと判別したとき(S623がNO判定の場合)、サブCPU102は、BR継続抽籤処理を行う(S625)。BR継続抽籤処理において、サブCPU102は、BR1継続抽籤テーブル又はBR2継続抽籤テーブルに基づいて、BRを継続するか否かを決定する。

【0730】

次いで、サブCPU102は、S625においてBRを継続するが決定されたか否かを判別する(S626)。S626において、サブCPU102が、BRを継続することが決定されなかったと判別したとき(S626がNO判定の場合)、サブCPU102は、BR継続時処理を終了すると共に、ART中処理(図105及び図106参照)も終了する。

【0731】

S624の処理後、又はS626がYES判定の場合、サブCPU102は、BR継続決定時処理を行う(S627)。なお、BR継続決定時処理の詳細については、後述の図108を参照しながら後で説明する。S627の処理後、サブCPU102は、BR継続時処理を終了すると共に、ART中処理(図105及び図106参照)も終了する。

【0732】

[BR継続決定時処理]

次に、図109を参照して、BR継続時処理のフローチャート(図108参照)中のS627で行うBR継続決定時処理について説明する。

【0733】

まず、サブCPU102は、BR中追加上乗せ抽籤処理を行う(S641)。BR中追加上乗せ抽籤処理において、サブCPU102は、BR中追加上乗せ抽籤テーブルに基づいて、追加上乗せ内容を決定する。そして、決定した追加上乗せ内容に対応する追加上乗せフラグ(「追加上乗せAフラグ」、「追加上乗せBフラグ」、「追加上乗せC1フラグ」、「追加上乗せC2フラグ」又は「追加上乗せC3フラグ」)をオンする。

【0734】

次いで、サブCPU102は、BR継続フラグをオンする(S642)。次いで、サブCPU102は、BR次々回継続抽籤処理を行う(S643)。BR次々回継続抽籤処理において、サブCPU102は、BR次々回継続抽籤テーブル(不図示)に基づいて、BRの次々回を「継続」するか否かを決定する。そして、BRの次々回を「継続」することに決定した場合は、BR次々回継続格納領域に「1」を格納する。なお、BR次々回継続格納領域の値が「2」である場合は、BR次々回継続抽籤処理を行わない。S643の処理後、サブCPU102は、BR継続決定時処理を終了すると共に、BR継続時処理(図108参照)も終了する。

【0735】

[通常中処理]

次に、図110を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート(図103参照)中のS545で行う通常中処理について説明する。

【0736】

まず、サブCPU102は、CZ中であるか否かを判別する(S661)。CZ中は、

10

20

30

40

50

C Zフラグがオンであり、且つ、C Z前兆フラグがオフとなる。S 6 6 1において、サブC P U 1 0 2が、C Z中ではないと判別したとき（S 6 6 1がN O判定の場合）、サブC P U 1 0 2は、モード抽籤処理を行う（S 6 6 2）。

【0737】

本実施形態では、一般状態において、C Zの当籤率やボーナス（擬似ボーナス）の当籤率が異なる複数のモードを設けている。モード抽籤処理において、サブC P U 1 0 2は、モード抽籤テーブル（不図示）に基づいて、モードを決定し、決定したモードに移行する。

【0738】

次いで、サブC P U 1 0 2は、C Z突入抽籤処理を行う（S 6 6 3）。C Z突入抽籤処理において、サブC P U 1 0 2は、C Z突入抽籤テーブル（不図示）に基づいて、C Zに当籤したか否かを決定する。そして、C Zの当籤を決定した場合は、決定したC Zに対応するC Zフラグ及びC Z前兆フラグをオンにする。また、前兆ゲーム数抽籤テーブル（不図示）に基づいて、前兆ゲーム数を決定し、決定した前兆ゲーム数を前兆ゲーム数カウンタに格納する。

【0739】

次いで、サブC P U 1 0 2は、ボーナス抽籤テーブル（図53参照）に基づいて、ボーナス抽籤処理を行う（S 6 6 4）。ボーナス抽籤処理によりボーナスの当籤が決定した場合は、ボーナス振り分け抽籤テーブル（不図示）に基づいて、ボーナスの種別（「S B B」、「B B」又は「R B」）を決定する。そして、決定したボーナスに対応するフラグ（「S B Bフラグ」、「B Bフラグ」又は「R Bフラグ」）及び前兆フラグ（「B B前兆フラグ」又は「R B前兆フラグ」）をオンにする。さらに、前兆ゲーム数抽籤テーブル（不図示）に基づいて、前兆ゲーム数を決定し、決定した前兆ゲーム数を前兆ゲーム数カウンタに格納する。S 6 6 4の処理後、サブC P U 1 0 2は、通常中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 6に移す。

【0740】

S 6 6 1において、サブC P U 1 0 2が、C Z中であると判別したとき（S 6 6 1がY E S判定の場合）、サブC P U 1 0 2は、C Z中カットイン追加抽籤処理を行う（S 6 6 5）。C Z中カットイン追加抽籤処理において、サブC P U 1 0 2は、C Z中カットイン追加抽籤テーブル（図51参照）に基づいて、規定回数に「1」を追加するか否かを決定する。そして、規定回数に「1」を追加することを決定した場合は、C Z中C I回数カウンタに「1」を加算する。

なお、本発明の遊技機に係るC Z中カットイン追加抽籤処理としては、規定回数に「2」以上を追加するか否かを決定するようにしてもよい。

【0741】

次いで、サブC P U 1 0 2は、当籤番号「4」（略称「F_C_B A R 1」）に当籤したか否かを判別する（S 6 6 6）。S 6 6 6において、サブC P U 1 0 2が、当籤番号「4」（略称「F_C_B A R 1」）に当籤したと判別したとき（S 6 6 6がY E S判定の場合）、サブC P U 1 0 2は、「逆押しナビ（黒B A Rを狙えナビ）」をセットする（S 6 6 7）。

【0742】

当籤番号「4」（略称「F_C_B A R 1」）に当籤した場合は、停止順序が「右左中」又は「右中左」であり、停止操作のタイミングが所定のタイミングである（黒B A Rを狙う）ことを条件に、「C_B A R_A」～「C_B A R_E」に係る図柄の組合せが停止表示される。これにより、当籤番号「4」に当籤し、停止順序が「右左中」又は「右中左」である場合は、停止操作のタイミングによって、「C_B A R_A」に対応する「黒B A R」－「黒B A R」－「黒B A R」の図柄の組合せが停止表示される可能性がある。したがって、本実施形態では、当籤番号「4」（略称「F_C_B A R 1」）に当籤した場合は、「逆押しナビ（黒B A Rを狙えナビ）」を行う。

【0743】

本実施形態では、C Z中に当籤番号「4」（略称「F_C_BAR1」）に当籤した場合は、ボーナスの当籤が確定する。したがって、「逆押しナビ（黒BARを狙えナビ）」どおりに停止操作を行って、「黒BAR」－「黒BAR」－「黒BAR」の図柄の組合せが停止表示されると、遊技者は、ボーナス（擬似ボーナス）に当籤したことを認識することができる。

【0744】

S 6 6 7の処理後、サブCPU102は、ボーナス当籤時処理を行う（S 6 6 8）。ボーナス当籤時処理において、サブCPU102は、ボーナス振り分け抽籤テーブル（不図示）に基づいて、ボーナスの種別（「SBB」、「BB」又は「RB」）を決定する。そして、決定したボーナスに対応するフラグ（「SBBフラグ」、「BBフラグ」又は「RBフラグ」）及び準備中フラグ（「SBB準備中フラグ」、「BB準備中フラグ」又は「RB準備中フラグ」）をオンにする。

10

【0745】

次いで、サブCPU102は、C Z終了時処理を行う（S 6 6 9）。C Z終了時処理において、サブCPU102は、C Zフラグをオフし、C Zゲーム数カウンタ及びC Z中CI回数カウンタの値をクリアする。S 6 6 9の処理後、サブCPU102は、通常中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 6に移す。

【0746】

S 6 6 6において、サブCPU102が、当籤番号「4」（略称「F_C_BAR1」）に当籤していないと判別したとき（S 6 6 6がNO判定の場合）、サブCPU102は、C Zゲーム数カウンタに「1」を加算する（S 6 7 0）。

20

【0747】

次いで、サブCPU102は、C Z中カットイン発生抽籤処理を行う（S 6 7 1）。C Z中カットイン発生抽籤処理は、C Z中カットイン発生抽籤テーブル（図52参照）に基づいて、カットイン（「逆押しナビ（黒BARを狙えナビ）」）を発生させるか否かを決定する。

【0748】

次いで、サブCPU102は、カットインを発生させることが当籤したか否かを判別する（S 6 7 2）。S 6 7 2において、サブCPU102が、カットインを発生させることが当籤していないと判別したとき（S 6 7 2がNO判定の場合）、サブCPU102は、通常中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 6に移す。

30

【0749】

S 6 7 2において、サブCPU102が、カットインを発生させることが当籤したと判別したとき（S 6 7 2がYES判定の場合）、サブCPU102は、「逆押しナビ（黒BARを狙えナビ）」をセットする（S 6 7 3）。

【0750】

本実施形態では、内部抽籤処理により「ハズレ」が決定した場合に、S 6 7 1において、カットイン（「逆押しナビ（黒BARを狙えナビ）」）を発生させるか否かの抽籤を行う。したがって、S 6 7 1において、カットインを発生させることを決定して、「逆押しナビ（黒BARを狙えナビ）」どおりに停止操作を行っても、「黒BAR」－「黒BAR」－「黒BAR」の図柄の組合せが停止表示されない。

40

【0751】

なお、本実施形態の「ハズレ」時に選択される停止テーブルには、停止順序が「右左中」であり、且つ、停止操作のタイミングが所定のタイミングである（黒BARを狙う）と、右表示窓4R及び中表示窓4Cに「黒BAR」が停止することが可能な滑り駒数が設定されている。これにより、第2停止まで「黒BAR」－「黒BAR」－「黒BAR」の図柄の組合せが停止表示することの期待感を維持させることができる。

【0752】

S 6 7 3の処理後、サブCPU102は、C Z中CI回数カウンタの値を「1」減算す

50

る（S 6 7 4）。次いで、サブCPU 1 0 2は、C Z中C I回数カウンタの値は「0」であるか否かを判別する（S 6 7 5）。S 6 7 5において、サブCPU 1 0 2が、C Z中C I回数カウンタの値は「0」ではないと判別したとき（S 6 7 5がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、通常中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図1 0 3参照）のS 5 4 6に移す。

【0 7 5 3】

S 6 7 5において、サブCPU 1 0 2が、C Z中C I回数カウンタの値は「0」であると判別したとき（S 6 7 5がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、因果値関連処理を行う（S 6 7 6）。なお、因果値関連処理の詳細については、後述の図1 1 1を参照しながら後で説明する。

10

【0 7 5 4】

次いで、サブCPU 1 0 2は、C Z終了時処理を行う（S 6 7 7）。S 6 7 7の処理後、サブCPU 1 0 2は、通常中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図1 0 3参照）のS 5 4 6に移す。

【0 7 5 5】

[因果値関連処理]

次に、図1 1 1を参照して、通常中処理のフローチャート（図1 1 0参照）中のS 6 7 6、及び準備中処理のフローチャート（図1 1 2参照）中のS 7 2 3で行う因果値関連処理について説明する。

なお、本実施形態の因果値関連処理は、各種因果値抽籤テーブルに応じた条件に基づく種々のタイミングで実行される。

20

【0 7 5 6】

まず、サブCPU 1 0 2は、因果値蓄積抽籤処理を行う（S 7 0 1）。因果値蓄積抽籤処理において、サブCPU 1 0 2は、各種因果値蓄積抽籤テーブル（図6 4～図7 2参照）に基づいて、因果値を決定し、決定した因果値を因果値カウンタに加算する。

【0 7 5 7】

次いで、サブCPU 1 0 2は、因果値カウンタの値は「1 0 0」を超えるか否かを判別する（S 7 0 2）。S 7 0 2において、サブCPU 1 0 2が、因果値カウンタの値は「1 0 0」を超えないと判別したとき（S 7 0 2がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、因果値関連処理を終了し、処理を通常中処理（図1 1 0参照）のS 6 7 7、又は、準備中処理（図1 1 2参照）のS 7 2 4に移す。

30

【0 7 5 8】

S 7 0 2において、サブCPU 1 0 2が、因果値カウンタの値は「1 0 0」を超えると判別したとき（S 7 0 2がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、因果値ストックカウンタに「1」を加算する（S 7 0 3）。次いで、サブCPU 1 0 2は、因果値カウンタの値を「1 0 0」減算する（S 7 0 4）。S 7 0 4の処理後、サブCPU 1 0 2は、因果値関連処理を終了し、処理を通常中処理（図1 1 0参照）のS 6 7 7、又は、準備中処理（図1 1 2参照）のS 7 2 4に移す。

【0 7 5 9】

[準備中処理]

次に、図1 1 2を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図1 0 3参照）中のS 5 4 6で行う準備中処理について説明する。

40

【0 7 6 0】

まず、サブCPU 1 0 2は、準備中であるか否かを判別する（S 7 2 1）。S 7 2 1において、サブCPU 1 0 2が、準備中ではないと判別したとき（S 7 2 1がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、準備中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図1 0 3参照）のS 5 4 7に移す。

【0 7 6 1】

S 7 2 1において、サブCPU 1 0 2が、準備中であると判別したとき（S 7 2 1がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、準備中消化G数カウンタに「1」を加算する（

50

S 7 2 2)。次いで、サブCPU102は、因果値関連処理を行う（S 7 2 3）。

【0762】

S 7 2 3の処理後、サブCPU102は、作動条件テーブル（図76参照）を参照して、作動条件を満たしたか否かを判別する（S 7 2 4）。S 7 2 4において、サブCPU102が、作動条件を満たしていないと判別したとき（S 7 2 4がNO判定の場合）、サブCPU102は、対応する準備中フラグをオフし、準備中消化G数カウンタの値をクリアする（S 7 2 5）。S 7 2 5の処理後、サブCPU102は、準備中処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 7に移す。

【0763】

〔前兆チェック処理〕

10

次に、図113を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図103参照）中のS 5 4 7で行う前兆チェック処理について説明する。

【0764】

まず、サブCPU102は、前兆中であるか否かを判別する（S 7 4 1）。前兆中は、前兆ゲーム数カウンタの値が「1」以上となる。S 7 4 1において、サブCPU102が、前兆中ではないと判別したとき（S 7 4 1がNO判定の場合）、サブCPU102は、前兆チェック処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 8に移す。

【0765】

S 7 4 1において、サブCPU102が、前兆中であると判別したとき（S 7 4 1がYES判定の場合）、サブCPU102は、前兆ゲーム数カウンタの値を「1」減算する（S 7 4 2）。但し、準備中フラグがオンである場合は、前兆ゲーム数カウンタの値を「1」減算しない。

20

【0766】

次いで、サブCPU102は、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」になったか否かを判別する（S 7 4 3）。S 7 4 3において、サブCPU102が、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」になっていないと判別したとき（S 7 4 3がNO判定の場合）、サブCPU102は、前兆チェック処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 8に移す。

【0767】

30

S 7 4 3において、サブCPU102が、前兆ゲーム数カウンタの値が「0」になったと判別したとき（S 7 4 3がYES判定の場合）、サブCPU102は、CZ開始時であるか否かを判別する（S 7 4 4）。具体的には、サブCPU102は、CZ前兆フラグ（「CZ1前兆フラグ」又は「CZ2前兆フラグ」）によりCZ開始時であるか否かを判別する。

【0768】

S 7 4 4において、サブCPU102が、CZ開始時であると判別したとき（S 7 4 4がYES判定の場合）、サブCPU102は、CZ開始時処理を行う（S 7 4 5）。

【0769】

CZ開始時処理において、サブCPU102は、対応する前兆フラグをオフし、CZ中CI回数カウンタにCZフラグの種類に応じた初期値をセットする。本実施形態では、CZ1フラグがオンである場合の初期値は「4」であり、CZ2フラグがオンである場合の初期値は「10」である。S 7 4 5の処理後、サブCPU102は、前兆チェック処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 8に移す。

40

【0770】

S 7 4 4において、サブCPU102が、CZ開始時ではないと判別したとき（S 7 4 4がNO判定の場合）、サブCPU102は、ボーナス開始時であるか否かを判別する（S 7 4 6）。具体的には、サブCPU102は、擬似ボーナスに係る前兆フラグ（「BB前兆フラグ」又は「RB前兆フラグ」）によりボーナス開始時であるか否かを判別する。

【0771】

50

S 7 4 6において、サブCPU102が、ボーナス開始時であると判別したとき（S 7 4 6がYES判定の場合）、サブCPU102は、ボーナス開始時処理を行う（S 7 4 7）。ボーナス開始時処理において、サブCPU102は、前兆フラグをオフし、オンになっている擬似ボーナスに係るフラグ（「SBBフラグ」、「BBフラグ」又は「RBフラグ」）に応じたボーナス開始時処理を行う。

【0772】

SBBフラグがオンである場合、サブCPU102は、SBB準備中フラグをオンし、BBフラグがオンである場合、サブCPU102は、BB準備中フラグをオンする。RBフラグがオンである場合、サブCPU102は、RB準備中フラグをオンする。S 7 4 7の処理後、サブCPU102は、前兆チェック処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 8に移す。

10

【0773】

S 7 4 6において、サブCPU102が、ボーナス開始時ではないと判別したとき（S 7 4 6がNO判定の場合）、サブCPU102は、ART（第2のART）開始時であるか否かを判別する（S 7 4 8）。具体的には、サブCPU102は、ART前兆フラグによりART（第2のART）開始時であるか否かを判別する。

【0774】

S 7 4 8において、サブCPU102が、ART（第2のART）開始時であると判別したとき（S 7 4 8がYES判定の場合）、サブCPU102は、ART開始時処理を行う（S 7 4 9）。ART開始時処理において、サブCPU102は、前兆フラグをオフし、ART準備中フラグをオンにする。但し、RT遊技状態がRT3遊技状態である場合は、ART準備中フラグをオンにしない。また、ART開始時処理において、サブCPU102は、ARTゲーム数カウンタに「50」をセットする。S 7 4 9の処理後、サブCPU102は、前兆チェック処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 8に移す。

20

【0775】

S 7 4 8において、サブCPU102が、ART（第2のART）開始時ではないと判別したとき（S 7 4 8がNO判定の場合）、サブCPU102は、BR開始時であるか否かを判別する（S 7 5 0）。具体的には、サブCPU102は、BR前兆フラグによりBR開始時であるか否かを判別する。

30

【0776】

S 7 5 0において、サブCPU102が、BR開始時ではないと判別したとき（S 7 5 0がNO判定の場合）、サブCPU102は、前兆チェック処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 8に移す。

【0777】

S 7 5 0において、サブCPU102が、BR開始時であると判別したとき（S 7 5 0がYES判定の場合）、サブCPU102は、BR前兆フラグをオフする（S 7 5 1）。次いで、サブCPU102は、BR継続時処理を行う（S 7 5 2）。S 7 5 2の処理後、サブCPU102は、前兆チェック処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図103参照）のS 5 4 8に移す。

40

【0778】

[演出抽籤処理]

次に、図114を参照して、スタートコマンド受信時処理のフローチャート（図103参照）中のS 5 4 8で行う演出抽籤処理について説明する。

【0779】

まず、サブCPU102は、演出番号抽籤処理を行う（S 7 6 1）。演出番号抽籤処理において、サブCPU102は、演出番号抽籤テーブル（不図示）を参照し、サブ格納領域に格納されている各種パラメータに基づいて、演出番号を決定する。そして、決定した演出番号をサブ格納領域に格納する。

【0780】

50

次いで、サブCPU102は、決定した演出番号に対応する演出は発展演出（失敗）であるか否かを判別する（S762）。S762において、サブCPU102が、決定した演出番号に対応する演出は発展演出（失敗）ではないと判別したとき（S762がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS768に移す。

【0781】

S762において、サブCPU102が、決定した演出番号に対応する演出は発展演出（失敗）であると判別したとき（S762がYES判定の場合）、サブCPU102は、暫定因果値抽籤処理を行う（S763）。暫定因果値抽籤処理において、サブCPU102は、暫定因果値抽籤テーブルを参照し、発展演出の種別に基づいて暫定因果値を決定する。そして、決定した暫定因果値をサブ格納領域に格納する。

10

【0782】

次いで、サブCPU102は、因果値決定処理を行う（S764）。因果値決定処理において、サブCPU102は、決定した暫定因果値を内部ポイントの範囲内の最大値に補正し、因果値として決定する。そして、決定した因果値を因果値カウンタの値に加算する。また、サブCPU102は、決定した因果値と同じ値を内部ポイントカウンタの値から減算する。

【0783】

次いで、サブCPU102は、因果値カウンタの値は「100」を超えているか否かを判別する（S765）。S765において、サブCPU102が、因果値カウンタの値は「100」を超えていないと判別したとき（S765がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS768に移す。

20

【0784】

S765において、サブCPU102が、因果値カウンタの値は「100」を超えたと判別したとき（S765がYES判定の場合）、サブCPU102は、因果値ストックの値に「1」を加算する（S766）。

【0785】

次いで、サブCPU102は、因果値カウンタの値を「100」減算する（S767）。S767の処理後、S762又はS765がNO判定の場合に、サブCPU102は、ロック演出の発生であるか否かを判別する（S768）。具体的には、サブCPU102が、スタートコマンドのパラメータに基づいて、ロック演出の発生の有無を判断する。

30

【0786】

S768において、サブCPU102が、ロック演出の発生ではないと判別したとき（S768がNO判定の場合）、サブCPU102は、演出抽籤処理を終了すると共に、スタートコマンド受信時処理（図103参照）も終了する。一方、サブCPU102が、ロック演出の発生であると判別したとき（S768がYES判定の場合）、サブCPU102は、S761で決定した演出番号をロック演出終了後保存領域に保存する（S769）。

【0787】

次いで、サブCPU102は、フェイク演出パラメータ抽籤処理を行う（S770）。フェイク演出パラメータは、通常の（S761で行う）演出番号抽籤処理と同じ処理でフェイク演出の演出番号を決定するためのパラメータであり、内部当籤役の代わりになるパラメータである。

40

【0788】

次いで、サブCPU102は、発展演出中又は確定画面中であるか否かを判別する（S771）。なお、確定画面中とは、ボーナスが決定されたことを報知する画面を液晶表示装置11に表示中のことである。

【0789】

S771において、サブCPU102が、発展演出中又は確定画面中ではないと判別したとき（S771がNO判定の場合）、サブCPU102は、S770において決定したフェイク演出パラメータを用いて演出番号抽籤処理を行う（S772）。S772の処理

50

後、サブCPU102は、演出抽籤処理を終了すると共に、スタートコマンド受信時処理（図103参照）も終了する。

【0790】

S771において、サブCPU102が、発展演出中又は確定画面中であると判別したとき（S771がYES判定の場合）、サブCPU102は、フェイク押し順ナビ演出抽籤処理を行う（S773）。S773の処理後、サブCPU102は、演出抽籤処理を終了すると共に、スタートコマンド受信時処理（図103参照）も終了する。

【0791】

[リール停止コマンド受信時処理]

次に、図115を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図102参照）中のS525で行うリール停止コマンド受信時処理について説明する。

10

【0792】

まず、サブCPU102は、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」であるか否かを判別する（S781）。S781において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」ではないと判別したとき（S781がNO判定の場合）、サブCPU102は、リール停止コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図102参照）のS526に移す。

【0793】

S781において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」であると判別したとき（S781がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せBフラグはオンであるか否かを判別する（S782）。S782において、サブCPU102が、追加上乗せBフラグはオンではないと判別したとき（S782がNO判定の場合）、サブCPU102は、リール停止コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図102参照）のS526に移す。

20

【0794】

S782において、サブCPU102が、追加上乗せBフラグはオンであると判別したとき（S782がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せB上乗せG数抽籤処理を行う（S783）。追加上乗せB上乗せG数抽籤処理において、サブCPU102は、追加上乗せB上乗せG数抽籤テーブルに基づいて、上乗せゲーム数を決定し、決定した上乗せゲーム数を上乗せゲーム数カウンタに加算する。

30

【0795】

なお、追加上乗せB上乗せG数抽籤処理では、前の停止操作で決定された上乗せゲーム数を参照する。前の停止操作で決定された上乗せゲーム数は、上乗せゲーム数カウンタを参照して取得する。

【0796】

S783の処理後、サブCPU102は、第3停止操作であるか否かを判別する（S784）。S784において、サブCPU102が、第3停止操作ではないと判別したとき（S784がNO判定の場合）、サブCPU102は、リール停止コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図102参照）のS526に移す。

【0797】

40

S784において、サブCPU102が、第3停止操作であると判別したとき（S784がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せB終了時処理を行う（S785）。追加上乗せB終了時処理において、サブCPU102は、追加上乗せBフラグをオフする。また、上乗せゲーム数カウンタの値をARTゲーム数カウンタに加算し、上乗せゲーム数カウンタの値をクリアする。S785の処理後、サブCPU102は、リール停止コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図102参照）のS526に移す。

【0798】

[表示コマンド受信時処理]

次に、図116を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図102参照）中の

50

S 5 2 8で行う表示コマンド受信時処理について説明する。この処理では、サブCPU 1 0 2は、入賞態様に基づいてサブ遊技状態を移行させるサブ遊技状態移行処理及びペナルティ判定処理を行う。

【0799】

まず、サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域の各種フラグ（図77参照）を参照し、サブ遊技状態は通常中であるか否かを判別する（S 8 0 1）。サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域の「C Z 1フラグ」、「C Z 2フラグ」、「S B Bフラグ」、「B Bフラグ」、「R Bフラグ」、「A R Tフラグ」、「B R 1フラグ」、「B R 2フラグ」及び「A R T準備中フラグ」を参照し、これらのフラグがオフの場合、サブ遊技状態は通常中であると判別する。

10

【0800】

S 8 0 1において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態は通常中であると判別したとき（S 8 0 1がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、通常中のサブ遊技状態移行処理を行う（S 8 0 2）。具体的には、サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域（図77参照）のC Z前兆フラグ（「C Z 1前兆フラグ」又は「C Z 2前兆フラグ」）がオン且つC Z前兆ゲーム数が0の場合、サブ遊技状態をC Z中に移行させる。また、サブCPU 1 0 2は、擬似ボーナスに当籤しており、サブ格納領域のB B前兆フラグがオン且つB B前兆ゲーム数が0の場合、サブ遊技状態をフラグ間に移行させる。また、サブCPU 1 0 2は、A R Tゲーム数カウンタが1以上、A R T前兆フラグがオフ且つA R T前兆ゲーム数が0の場合、サブ遊技状態をA R T準備中に移行させる。そして、サブCPU 1 0 2は、通常中のサブ遊技状態移行処理（S 8 0 2）後、処理をS 8 1 6に移す。

20

【0801】

S 8 0 1において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態は通常中でないと判別したとき（S 8 0 1がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域のC Zフラグ（図77参照）を参照し、サブ遊技状態はC Z中であるか否かを判別する（S 8 0 3）。C Zフラグがオンの場合、サブCPU 1 0 2は、サブ遊技状態はC Z中であると判別する。

【0802】

S 8 0 3において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態はC Z中であると判別したとき（S 8 0 3がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、C Z中のサブ遊技状態移行処理を行う（S 8 0 4）。具体的には、サブCPU 1 0 2は、擬似ボーナスに当籤しており、サブ格納領域のB B前兆フラグがオン且つB B前兆ゲーム数が0の場合、サブ遊技状態をフラグ間に移行させる。また、サブCPU 1 0 2は、C Z中C I回数カウンタが0の場合、サブ遊技状態を通常中に移行させる。そして、サブCPU 1 0 2は、C Z中のサブ遊技状態移行処理（S 8 0 4）後、処理をS 8 1 6に移す。

30

【0803】

S 8 0 3において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態はC Z中でないと判別したとき（S 8 0 3がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域のA R T準備中フラグ（図77参照）を参照し、サブ遊技状態はA R T準備中であるか否かを判別する（S 8 0 5）。A R T準備中フラグがオンの場合、サブCPU 1 0 2は、サブ遊技状態はA R T準備中であると判別する。

40

【0804】

S 8 0 5において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態はA R T準備中であると判別したとき（S 8 0 5がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、A R T準備中のサブ遊技状態移行処理を行う（S 8 0 6）。具体的には、サブCPU 1 0 2は、擬似ボーナスに当籤しており、サブ格納領域のB B前兆フラグがオン且つB B前兆ゲーム数が0の場合、サブ遊技状態をフラグ間に移行させる。また、A R T突入リプレイ、すなわち「C_小V_REP_A」～「C_小V_REP_C」のうちの何れかが入賞したときには、サブCPU 1 0 2は、サブ遊技状態をA R T中に移行させる。また、遊技者によって、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われた場合、サブCPU 1 0 2は、サブ遊技状態をA R T中に移行させる。そして、サブCPU 1 0 2は、A R T準備中のサブ遊技状態移行処

50

理（S 8 0 6）後、処理をS 8 1 6に移す。

【0 8 0 5】

S 8 0 5において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態はART準備中でないと判別したとき（S 8 0 5がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域のARTフラグ（図77参照）を参照し、サブ遊技状態はART中であるか否かを判別する（S 8 0 7）。ARTフラグがオンの場合、サブCPU 1 0 2は、サブ遊技状態はART中であると判別する。

【0 8 0 6】

S 8 0 7において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態はART中であると判別したとき（S 8 0 7がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域のナビ復帰待ち状態フラグ（図77参照）を参照してナビ復帰待ち状態フラグはオンで、且つ、第1停止操作（1番目に行われる停止操作）が左リール3L以外に対して行われたか否か、又は、ナビ復帰待ち状態フラグはオンで、且つ、停止順序の報知に係る所定の当籤番号か否か、すなわち主制御回路91によって停止順序の報知に係る所定の当籤番号が決定されたか否かを判別する。サブCPU 1 0 2は、主制御回路91から送信されるコマンドに基づいて、停止順序の報知に係る所定の当籤番号か否かを判別する。ART（第2のART）中において停止順序の報知に係る所定の当籤番号とは、例えば上述の当籤番号「12」や「25」である。

【0 8 0 7】

S 8 0 8において、ナビ復帰待ち状態フラグはオンで、第1停止操作が左リール3L以外に対して行われたと判別した場合、又は、ナビ復帰待ち状態フラグはオンで、停止順序の報知に係る所定の当籤番号である場合（S 8 0 8がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、ナビ復帰待ち状態フラグをオフにする（S 8 0 9）。そして、サブCPU 1 0 2は処理をS 8 1 0に移す。

本実施形態では、ナビ復帰待ち状態フラグがオンの場合、サブ遊技状態は「第2のART」であるが、液晶表示装置11には、通常時（例えば、サブ遊技状態が「一般状態」のとき）に表示される画面と同様の画面が表示されている。また、この場合は、順押しによる停止操作が推奨されている。したがって、ナビ復帰待ち状態フラグがオンの場合に順押し以外の停止順序で停止操作（変則押し）が行われると、ペナルティとして、停止順序の報知に係る所定の当籤番号がメインCPU 93によって決定されていなくても、ナビ復帰待ち状態フラグをオフに設定する。このため、次の遊技から、ARTゲーム数カウンタの減算が行われることになる（図105のS 5 8 4、S 5 8 5参照）。

【0 8 0 8】

S 8 0 8において、ナビ復帰待ち状態フラグがオフの場合、第1停止操作（1番目に行われる停止操作）が左リール3L以外に対して行われたと判別しなかった場合、又は、停止順序の報知に係る所定の当籤番号でない場合（S 8 0 9がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、処理をS 8 1 0に移す。

【0 8 0 9】

S 8 1 0では、サブCPU 1 0 2は、ART中のサブ遊技状態移行処理を行う。具体的には、サブCPU 1 0 2は、擬似ボーナスに当籤しており、サブ格納領域のBB前兆フラグがオン且つBB前兆ゲーム数が0の場合、サブ遊技状態をフラグ間に移行させる。また、サブCPU 1 0 2は、ARTゲーム数カウンタが0の場合、サブ遊技状態を通常中に移行させる。また、BRゲーム数カウンタが1以上の場合、サブCPU 1 0 2は、サブ遊技状態をBR中に移行させる。そして、サブCPU 1 0 2は、ART中のサブ遊技状態移行処理（S 8 1 0）後、処理をS 8 1 6に移す。

【0 8 1 0】

S 8 0 7において、サブCPU 1 0 2が、サブ遊技状態はART中でないと判別したとき（S 8 0 7がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、サブ格納領域のBR1フラグ及びBR2フラグ（図77参照）を参照し、サブ遊技状態はBR中であるか否かを判別する（S 8 1 1）。BR1フラグ又はBR2フラグがオンの場合、サブCPU 1 0 2は、サブ

遊技状態はBR中であると判別する。

【0811】

S811において、サブCPU102が、サブ遊技状態はBR中であると判別したとき（S811がYES判定の場合）、サブCPU102は、BR中のサブ遊技状態移行処理を行う（S812）。具体的には、サブCPU102は、サブ格納領域の「BRストック格納領域1」～「BRストック格納領域32」（図77参照）を参照し、いずれにも「1」及び「2」が格納されていない、すなわちBRストックなしで、BRゲーム数カウンタが0で、且つ、SBBに当籤している場合すなわちSBBストックがある場合は、サブCPU102は、サブ遊技状態をフラグ間に移行させる。また、サブCPU102は、BR
10
ストックなしで、且つ、BRゲーム数カウンタが0の場合、サブCPU102は、サブ遊技状態をART中に移行させる。そして、サブCPU102は、BR中のサブ遊技状態移行処理（S812）後、処理をS816に移す。

【0812】

S811において、サブCPU102が、サブ遊技状態はBR中でないと判別したとき（S811がNO判定の場合）、サブCPU102は、サブ格納領域のフラグ間フラグ（図77参照）を参照し、サブ遊技状態はフラグ間であるか否かを判別する（S813）。フラグ間フラグがオンの場合、サブCPU102は、サブ遊技状態はフラグ間であると判別する。

【0813】

S813において、サブCPU102が、サブ遊技状態はフラグ間であると判別したとき（S813がYES判定の場合）、サブCPU102は、フラグ間のサブ遊技状態移行処理を行う（S814）。具体的には、サブCPU102は、RT遊技状態がRT3状態である場合、サブ遊技状態を第1のART中すなわち擬似ボーナス中に移行させる。また、遊技者によって、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われた場合、サブCPU102は、サブ遊技状態を擬似ボーナス中に移行させる。そして、サブCPU1
20
02は、フラグ間のサブ遊技状態移行処理（S814）後、処理をS816に移す。

【0814】

次に、サブCPU102は、擬似ボーナス中のサブ遊技状態移行処理を行う（S815）。具体的には、サブCPU102は、ボーナス当籤ゲーム数カウンタが0で、擬似ボーナス中に擬似ボーナスが当籤しなかった場合、サブ遊技状態を通常中に移行させる。また、サブCPU102は、ボーナス当籤ゲーム数カウンタが0で、擬似ボーナス中に擬似ボーナスが当籤した場合、サブ遊技状態をフラグ間に移行させる。また、サブCPU102は、ボーナス当籤ゲーム数カウンタが0で、ARTゲーム数カウンタが1以上の場合、サブ遊技状態をART準備中に移行させる。そして、サブCPU102は、擬似ボーナス中のサブ遊技状態移行処理（S815）後、処理をS816に移す。

【0815】

サブCPU102は、S816でペナルティ判定処理を行う。ペナルティ判定処理では、サブCPU102は、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われ、擬似ボーナスに成立した場合、擬似ボーナスペナルティフラグ（図77参照）をオンにする。ペナルティ判定処理の詳細は、図117を参照して後述する。ペナルティ判定処理（S8
30
16）後、サブCPU102は、表示コマンド受信時処理を終了する。

【0816】

[ペナルティ判定処理]

次に、図117を参照して、表示コマンド受信時処理のフローチャート（図116参照）中のS816で行うペナルティ判定処理について説明する。ペナルティ判定処理は、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われ、擬似ボーナスが成立した場合、擬似ボーナスペナルティフラグ（図77参照）をオンにする処理である。

【0817】

例えば、決定された擬似ボーナスの種類がRBで、回動停止用番号（図48参照）が「14」～「17」である場合は、サブCPU102は、「C_BNS※2」に係る図柄の
40
50

組合せ（停止表示されると擬似ボーナスの種類がRBである第1のARTが開始される図柄の組合せ）を停止表示させるための停止順序を報知する。具体的には、図48に示すように、回動停止用番号が「14」,「15」の場合は、停止順序として「右左中」又は「右中左」を報知する。また、回動停止用番号が「16」,「17」の場合は、停止順序として「左中右」又は「左右中」を報知する。そして、報知した停止順序に従って停止操作がされ、「C_BNS※2」に係る図柄の組合せが停止表示されると、擬似ボーナスの種類がRBである第1のARTが開始される。

【0818】

しかし、決定された擬似ボーナスの種類がRB且つ回動停止用番号が「14」,「15」で、サブCPU102が停止順序として「右左中」又は「右中左」を報知しても、遊技者は、停止順序に従わないで、「左中右」又は「左右中」の停止順序で停止操作を行う場合がある。また、決定された擬似ボーナスの種類がRB且つ回動停止用番号が「16」,「17」で、サブCPU102が停止順序として「左中右」又は「左右中」を報知しても、遊技者が停止順序に従わないで、「右左中」又は「右中左」の停止順序で停止操作を行う場合がある。これらの場合に、「C_BNS※1」に係る図柄の組合せが停止表示されると、擬似ボーナスの種類がBBである第1のARTが開始される。このように、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われ、擬似ボーナスに成立すると、サブCPU102は、ペナルティ判定処理において、擬似ボーナスペナルティフラグをオンにする。なお、このとき、サブCPU102は、サブ格納領域（図77参照）のRBフラグをオフにし、BBフラグをオンにする。また、決定された擬似ボーナスの種類がBBの場合で、且つ、遊技者により報知された停止順序に従わないで停止操作がされ、「C_BNS※2」に係る図柄の組合せが停止表示された場合も、サブCPU102は、ペナルティ判定処理において、擬似ボーナスペナルティフラグをオンにする。このとき、サブCPU102は、サブ格納領域（図77参照）のBBフラグをオフにし、RBフラグをオンにする。なお、サブCPU102は、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われ、擬似ボーナスが成立した場合に開始された擬似ボーナスが終了すると、擬似ボーナスペナルティフラグをオフにする。

【0819】

図117に示すように、まず、ペナルティ判定処理において、サブCPU102は、擬似ボーナス中か否かを判別する（S817）。具体的には、サブCPU102はサブ格納領域（図77参照）を参照し、「SBBフラグ」、「BBフラグ」、「RBフラグ」の何れかがオンの場合は擬似ボーナス中と判別し、何れのフラグもオンでない場合は擬似ボーナス中でないと判別する。

【0820】

S817において、擬似ボーナス中でないと判別した場合（S817がNO判定の場合）、サブCPU102は、ペナルティ判定処理を終了する。

【0821】

S817において、擬似ボーナス中であると判別した場合（S817がYES判定の場合）、サブCPU102は、ナビ無視で擬似ボーナスが成立したか否か、すなわち報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われ、擬似ボーナスに入賞したか否かを判別する（S818）。サブCPU102は、報知した停止順序で停止操作が行われ擬似ボーナスに入賞した場合、ナビ無視で擬似ボーナスが成立しなかったと判別する。

【0822】

S818において、ナビ無視で擬似ボーナスが成立しなかったと判別した場合（S818がNO判定の場合）、サブCPU102は、ペナルティ判定処理を終了する。

【0823】

S818において、ナビ無視で擬似ボーナスが成立したと判別した場合（S818がYES判定の場合）、サブCPU102は、サブ格納領域の擬似ボーナスペナルティフラグ（図77参照）をオンにする（S819）。S819の後、サブCPU102は、ペナルティ判定処理を終了する。

【0824】

[無操作コマンド受信時処理]

次に、図118を参照して、演出内容決定処理のフローチャート（図102参照）中のS537で行う無操作コマンド受信時処理について説明する。

【0825】

まず、サブCPU102は、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」であるか否かを判別する（S820）。S820において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」ではないと判別したとき（S820がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS827に移す。

【0826】

S820において、サブCPU102が、追加上乗せゲーム数カウンタの値は「1」であると判別したとき（S820がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せCフラグはオンであるか否かを判別する（S821）。S821において、サブCPU102が、追加上乗せCフラグはオンではないと判別したとき（S821がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS827に移す。

【0827】

S821において、サブCPU102が、追加上乗せCフラグはオンであると判別したとき（S821がYES判定の場合）、サブCPU102は、投入枚数は遊技開始可能枚数であるか否かを判別する（S822）。投入枚数は遊技開始可能枚数であるということは、開始操作の受付が可能な状態である。

【0828】

S822において、サブCPU102が、投入枚数は遊技開始可能枚数ではないと判別したとき（S822がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS827に移す。一方、サブCPU102が、投入枚数は遊技開始可能枚数であると判別したとき（S822がYES判定の場合）、サブCPU102は、BETスイッチ62はオンであるか否かを判別する（S823）。なお、BETスイッチ62は、MAXベットボタン14（1ベットボタン15）を押圧操作すると、オンエッジ検出を行う。

【0829】

S823において、サブCPU102が、BETスイッチ62はオンではないと判別したとき（S823がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS827に移す。一方、S823において、サブCPU102が、BETスイッチ62はオンであると判別したとき（S823がYES判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理を行う（S824）。

【0830】

追加上乗せC上乗せG数抽籤処理において、サブCPU102は、追加上乗せC上乗せG数抽籤テーブルに基づいて、上乗せゲーム数を決定する。そして、決定した上乗せゲーム数を、上乗せゲーム数カウンタの値に加算する。なお、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理において、「1」以上の上乗せゲーム数を決定すると、追加上乗せCの「継続」が決定される。

【0831】

次いで、サブCPU102は、追加上乗せC上乗せG数抽籤処理において「継続」が決定されたか否かを判別する（S825）。S825において、サブCPU102が、「継続」が決定されたと判別したとき（S825がYES判定の場合）、サブCPU102は、処理をS827に移す。

【0832】

S825において、サブCPU102が、「継続」が決定されていないと判別したとき（S825がNO判定の場合）、サブCPU102は、追加上乗せC終了時処理を行う（S826）。追加上乗せC終了時処理において、サブCPU102は、追加上乗せCフラグ（「追加上乗せC1フラグ」、「追加上乗せC2フラグ」又は「追加上乗せC3フラグ」）をオフする。また、サブCPU102は、上乗せゲーム数カウンタの値を、ARTゲ

10

20

30

40

50

ーム数カウンタの値に加算する。そして、上乗せゲーム数カウンタの値をクリアする。

【0833】

S826の処理後、S820、S821、S822又はS823が23NO判定の場合、S825がYES判定の場合、サブCPU102は、ロック演出制御処理を行う（S827）。なお、ロック演出制御処理の詳細については、後述の図119を参照しながら後で説明する。S827の処理後、サブCPU102は、無操作コマンド受信時処理を終了すると共に、演出内容決定処理（図102参照）も終了する。

【0834】

[ロック演出制御処理]

次に、図119を参照して、無操作コマンド受信時処理のフローチャート（図118参照）中のS827で行うロック演出制御処理について説明する。

【0835】

まず、サブCPU102は、メインCPU93で制御されるRT遊技状態はRT4遊技状態であるか否かを判別する（S828）。メインCPU93で制御されるRT遊技状態の情報は、スタートコマンド等のパラメータとして、メインCPU93からサブCPU102へ送られる。S828において、サブCPU102が、RT遊技状態はRT4遊技状態ではないと判別したとき（S828がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS832に移す。

【0836】

S828において、サブCPU102が、RT遊技状態はRT4遊技状態であると判別したとき（S828がYES判定の場合）、サブCPU102は、サブ遊技状態はART準備中又は第1のART（擬似ボーナス）中以外であるか否かを判別する（S829）。S829において、サブCPU102が、サブ遊技状態はART準備中又は第1のART（擬似ボーナス）中以外ではないと判別したとき（S829がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS832に移す。

【0837】

S829において、サブCPU102が、サブ遊技状態はART準備中又は第1のART（擬似ボーナス）中以外であると判別したとき（S829がYES判定の場合）、サブCPU102は、メインCPU93の制御によるロック演出のブレーキが開始されたか否かを判別する（S830）。

【0838】

本実施形態に係るメインCPU93の制御によるロック演出（以下、「メインロック演出」と称する）が開始されると、まず、3つのリール3L、3C、3Rを順回転させる。次に、3つのリール3L、3C、3Rにブレーキを発生させて、順回転を停止させる。そして、3つのリール3L、3C、3Rを逆回転させた後、メインロック演出を終了する。これら、3つのリール3L、3C、3Rの順回転、ブレーキ、停止、逆回転が開始されたことを示す情報は、例えば、無操作コマンドに含まれる。

【0839】

S830において、サブCPU102が、メインロック演出のブレーキが開始されていないと判別したとき（S830がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS832に移す。

【0840】

S830において、サブCPU102が、メインロック演出のブレーキが開始されたと判別したとき（S830がYES判定の場合）、サブCPU102は、遅延カウンタを開始する（S831）。この処理では、遅延カウンタにサブCPU102のクロック数をセットする。S831の処理後、サブCPU102は、ロック演出制御処理を終了すると共に、無操作コマンド受信時処理（図118参照）も終了する。

【0841】

S828、S829又はS830がNO判定の場合に、サブCPU102は、遅延カウンタ中であるか否かを判別する（S832）。S832において、サブCPU102が、

10

20

30

40

50

遅延カウント中ではないと判別したとき（S 8 3 2 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 8 3 7 に移す。

【0 8 4 2】

S 8 3 2 において、サブ C P U 1 0 2 が、遅延カウント中であると判別したとき（S 8 3 2 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、メインロック演出中であるか否かを判別する（S 8 3 3）。S 8 3 3 において、サブ C P U 1 0 2 が、メインロック演出中ではないと判別したとき（S 8 3 3 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 8 3 7 に移す。

【0 8 4 3】

S 8 3 3 において、サブ C P U 1 0 2 が、メインロック演出中であると判別したとき（S 8 3 3 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、サブ C P U 1 0 2 のクロック数から遅延カウンタの値を減算した値が 1 0 0 0 0 0 0 を超えるか否かを判別する（S 8 3 4）。

10

【0 8 4 4】

本実施形態では、S 8 3 1 においてサブ C P U 1 0 2 のクロック数を取得し、遅延カウンタにセットしている。つまり、S 8 3 1 で取得したサブ C P U のクロック数を計数起点として、そのクロック数より 1 0 0 0 0 0 0 クロック数が加算されたクロック数をサブ C P U 1 0 2 から取得したか否かを判別する。

【0 8 4 5】

なお、本実施形態では、遅延カウンタにセットしたクロック数より 1 0 0 0 0 0 0 クロック数が加算されたクロック数をサブ C P U 1 0 2 から取得すると、遅延カウンタにサブ C P U のクロック数をセットした時点から 1 秒経過したこととする。したがって、S 8 3 1 では、メインロック演出のブレーキが発生してから 1 秒経過したか否かを判別している。

20

【0 8 4 6】

S 8 3 4 において、サブ C P U 1 0 2 が、サブ C P U 1 0 2 のクロック数から遅延カウンタの値を減算した値が 1 0 0 0 0 0 0 を超えないと判別したとき（S 8 3 4 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 8 3 7 に移す。

【0 8 4 7】

S 8 3 4 において、サブ C P U 1 0 2 が、サブ C P U 1 0 2 のクロック数から遅延カウンタの値を減算した値が 1 0 0 0 0 0 0 を超えると判別したとき（S 8 3 4 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、サブロック演出決定処理を行う（S 8 3 5）。サブロック演出決定処理では、内部当籤役やサブ遊技状態等に応じて、サブ C P U 1 0 2 の制御によるロック演出（以下、「サブロック演出」と称する）を決定する。

30

【0 8 4 8】

次いで、サブ C P U 1 0 2 は、遅延カウントを終了する（S 8 3 6）。この処理では、遅延カウンタの値をクリアする。

【0 8 4 9】

S 8 3 6 の処理後、S 8 3 2、S 8 3 3 又は S 8 3 4 が N O 判定の場合に、サブ C P U 1 0 2 は、メインロック演出が終了したか否かを判別する（S 8 3 7）。すなわち、リール 3 L、3 C、3 R を用いた演出が終了したか否かを判別する。S 8 3 7 において、サブ C P U 1 0 2 が、メインロック演出が終了していないと判別したとき（S 8 3 7 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、ロック演出制御処理を終了すると共に、無操作コマンド受信時処理（図 1 1 8 参照）も終了する。

40

【0 8 5 0】

S 8 3 7 において、サブ C P U 1 0 2 が、メインロック演出が終了したと判別したとき（S 8 3 7 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、ロック演出終了後保存領域に格納された演出番号をセットする（S 8 3 8）。これにより、遊技ロックが発生する前に決定していた演出（フェイク演出及びサブロック演出を行う前に決定していた演出）が、遊技ロック終了後に実行される。

50

【0851】

S838の処理後、サブCPU102は、ロック演出制御処理を終了すると共に、無操作コマンド受信時処理（図118参照）も終了する。

【0852】

[遊技ロックに係る演出]

次に、遊技ロックが発生したときに実行する演出について説明する。

【0853】

本実施形態では、RT4遊技状態中に遊技ロックが発生させるか否かの抽籤を行う（図39及び図82参照）。遊技ロックの発生が決定されると、遊技ロックが開始され、所定の期間が経過するまで、投入操作や停止操作が行われたとしても、その検出が無効である又は遅延するものとして扱われる。

10

【0854】

遊技ロックが発生している期間において、メインCPU93（主制御回路91）は、メインロック演出を実行する。このメインロック演出は、リール3L、3C、3Rを用いたリール演出であり、順回転、ブレーキ、停止、逆回転の順でリール3L、3C、3Rを動作させる。

【0855】

一方、遊技ロックが発生すると、サブCPU102は、演出番号抽籤処理により決定した演出番号をロック演出終了後保存領域に格納する（図114のS769）。そして、フェイク演出を決定して実行する（図114のS770、S772参照）。このフェイク演出は、フェイク演出パラメータを用いることにより、通常行っている演出番号抽籤処理で決定することができる。その結果、フェイク演出の抽籤に係るプログラム設計やデバックの効率化を図ることができる。

20

【0856】

フェイク演出は、通常の遊技（遊技ロックが発生しない遊技）において実行される演出と同じであり、液晶表示装置11やスピーカ20L、20R等を用いて行われる。したがって、遊技者は、遊技ロック中のフェイク演出であるか、通常の遊技において実行される演出であるかを判別できない。その結果、メインロック演出の順回転中、且つ、フェイク演出の実行中は、遊技者に通常の遊技が開始されたと勘違いさせることができる。

30

【0857】

メインロック演出のブレーキが発生すると、サブCPU102（副制御回路101）は、CPUのクロック数を用いてブレーキが発生してから1秒経過するまでを計数する（図119のS830、S831、S834参照）。そして、メインロック演出のブレーキが発生してから1秒経過すると、サブロック演出を決定し実行する（図119のS835参照）。すなわち、メインロック演出のブレーキが発生してから1秒が経過すると、表示装置を用いて行う演出がフェイク演出からサブロック演出に変更される。

【0858】

サブロック演出では、液晶表示装置11やスピーカ20L、20R等を用いて、擬似ボーナス（第1のART）やART（第2のART）への移行（遊技者にとって有利な遊技状態への移行）が決定されたことを報知する。つまり、サブロック演出では、通常の遊技において実行される演出において表示する画像と異なる画像を表示する。

40

なお、遊技ロック及びメインロック演出が終了すると、ロック演出終了後保存領域に格納した演出番号に対応する演出がサブCPU102の制御により行われる。

【0859】

このように、本実施形態では、リール3L、3C、3Rが通常の遊技が行われる場合と同じように順回転し、その後、ブレーキが発生する。しかし、サブCPU102の制御によるフェイク演出（通常の遊技に行われる演出と同じ）は、ブレーキが発生してから1秒間持続される。その結果、遊技者に違和感を与えることができ、遊技ロックに係る演出による情報の報知に対して期待感を増加させることができる。

【0860】

50

次に、図120～図123を参照して、サブCPU102が実行する役物制御タスク、ランプ制御タスク、サウンド制御タスク及びアニメーション制御タスクについて説明する。これらのタスク（処理）は、サブCPU102によって並行して実行される。また、これらのタスクは、サブCPU102によって33msecの周期で繰り返し実行される。

【0861】

〔役物制御タスク〕

まず、図120を参照して役物制御タスクについて説明する。役物制御タスクは、回転役物123の管理制御を行うタスクである。

【0862】

役物制御タスクのS901において、サブCPU102は、演出登録タスク（図101参照）のS518で登録された役物データを取り出し、処理をS902に移す（S901）。なお、登録された役物データがない場合（既に取り出した場合を含む）は、サブCPU102は、処理をS902に移す。

【0863】

S902において、サブCPU102は、登録された役物データがあるか否かを判別する（S902）。S902において登録された役物データがないと判別した場合（S902がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS905に移す。

【0864】

S902において登録された役物データがあると判別した場合（S902がYES判定の場合）、サブCPU102は、取り出した役物データに基づき、役物シーケンステーブルから役物演出シーケンスを取得する（S903）。役物演出シーケンスは、回転役物123に関する演出のパターンを示すデータ（回転方向、回転回数、回転時間など）を示すデータ、以下、役物パターンデータと称する場合がある）で構成される。役物演出シーケンスは、単数の役物演出パターンデータで構成される場合、及び、複数の役物演出パターンデータの組合せで構成される場合がある。役物演出シーケンスを構成する役物パターンデータには当該役物パターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがある。この開始条件としては、例えば、スタートレバー16の操作、リール3L、3C、3Rの回胴開始、第1停止操作、第2停止操作、3番目の停止操作における停止ボタンの押下いわゆる第3停止操作オン（ONエッジ）、3番目の停止操作における停止ボタンの押下の解除いわゆる第3停止操作オフ（OFFエッジ、表示コマンド受信）、払出し、がある。また、役物演出シーケンスは、その役物演出シーケンスを構成する各役物パターンデータについて、その役物パターンデータが後述する役物連動演出に係る役物パターンデータ（以下、連動役物パターンデータと称する場合がある）であるか否かを示すデータを含んで構成されている。役物演出シーケンステーブルは、複数の役物演出シーケンスから構成されるテーブルであり、役物データと役物演出シーケンスとを関連付けている。

【0865】

次に、サブCPU102は、取得した役物演出シーケンスを、以後の処理で参照する役物演出シーケンスデータとして設定する（S904）。

【0866】

次に、サブCPU102は、役物演出シーケンスデータ更新処理を行う（S905）。この処理では、設定した役物演出シーケンスデータを構成する各役物パターンデータの開始条件の正否を判別し、開始条件が成立すると判別した場合は、その役物パターンデータのパターンで回転役物123が動作するよう役物制御基板78に動作を指示する。例えば、演出登録タスク（図101参照）のS518で登録された役物データが役物データAで、役物データAに関連付けられた役物演出シーケンスデータAを構成する役物パターンデータAの開始条件が第1停止操作の場合、副制御回路101が第1停止操作に係るリール停止コマンドを受信すると、サブCPU102は、役物パターンデータAの開始条件が成立したと判別し、役物パターンデータAのパターンで回転役物123が動作するよう役物制御基板78に動作を指示する。

【0867】

なお、役物演出シーケンスデータAを構成する役物パターンデータAに続く役物パターンデータが役物パターンデータBで、役物パターンデータBの開始条件が第2停止操作の場合、役物パターンデータAのパターンで回転役物123が動作中に、副制御回路101が第2停止操作に係るリール停止コマンドを受信すると、サブCPU102は、役物パターンデータBの開始条件が成立したと判別する。そして、サブCPU102は、回転役物123が役物パターンデータAのパターンでの動作を中止して役物パターンデータBのパターンで動作するように役物制御基板78に動作を指示する。また、同場合において、副制御回路101が第2停止操作に係るリール停止コマンドを受信する前に、回転役物123が役物パターンデータAのパターンでの動作を終了したときに、回転役物123が役物パターンデータAのパターンで再度動作を行う（ループする）ようにサブCPU102が役物制御基板78に動作を指示するか、又は、動作していない状態を維持するか、については、役物演出シーケンス上、又は、役物パターンデータ上で任意に設定可能である。

10

【0868】

次に、サブCPU102は、役物動作状態情報更新処理を行う（S906）。この処理では、サブCPU102は、サブRAM103の所定の領域に、回転役物ユニット122の動作状態を示す情報（役物制御基板78への指示に係る役物パターンデータや指示からの経過時間等）である役物動作状態情報を記憶又は上書きする。

【0869】

次に、サブCPU102は、役物演出連動要求処理を行う（S907）。この処理では、サブCPU102は、S905で役物制御基板78に動作を指示した役物パターンデータが連動役物パターンデータであるか否かを判別し、連動役物パターンデータであるときは、後述するランプ状態情報、サウンド再生状態情報及びアニメーション再生状態情報に動作開始要求を追記（エントリー）する。また、サブCPU102は、連動パターンデータのパターンでの回転役物123の動作が終了するとき、ランプ状態情報、サウンド再生状態情報及びアニメーション再生状態情報に連動終了要求を追記（エントリー）する。なお、サブCPU102は、連動役物パターンデータのパターンでの回転役物123の動作の終了タイミングを、回転回数のカウントや動作指示からの経過時間などにに基づき判別する。

20

そして、サブCPU102は、S907後、処理をS901に移す。

30

【0870】

[ランプ制御タスク]

次に、図121を参照してランプ制御タスクについて説明する。ランプ制御タスクは、ヘッドランプ21及びリールランプ22等の光源による光の出力を制御するタスクである。

【0871】

ランプ制御タスクのS911において、サブCPU102は、演出登録タスク（図101参照）のS517で登録されたランプデータを取り出し、処理をS912に移す（S911）。なお、登録されたランプデータがない場合は、サブCPU102は、処理をS912に移す。

40

【0872】

S912において、サブCPU102は、登録されたランプデータがあるか否かを判別する（S912）。S912において登録されたランプデータがないと判別した場合（S912がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS915に移す。

【0873】

S912において登録されたランプデータがあると判別した場合（S912がYES判定の場合）、サブCPU102は、取り出したランプデータに基づき、ランプシーケンステーブルからランプ演出シーケンスを取得する（S913）。ランプ演出シーケンスは、ヘッドランプ21及びリールランプ22等の光源に関する演出のパターンを示すデータ（点灯パターン、点灯回数、点灯時間、輝度、色調などを示すデータ、以下、ランプパター

50

ンデータと称する場合がある)で構成される。ランプ演出シーケンスは、単数のランプパターンデータで構成される場合、及び、複数のランプパターンデータの組合せで構成される場合がある。ランプ演出シーケンスを構成するランプパターンデータには当該ランプパターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがある。この開始条件としては、例えば、スタートレバー16の操作、リール3L, 3C, 3Rの回胴開始、第1停止操作、第2停止操作、3番目の停止操作における停止ボタンの押下いわゆる第3停止操作オン(ONエッジ)、3番目の停止操作における停止ボタンの押下の解除いわゆる第3停止操作オフ(OFFエッジ、表示コマンド受信)、払出し、がある。また、ランプ演出シーケンスは、そのランプ演出シーケンスを構成する各ランプパターンデータについて、そのパターンデータが後述するランプ役物連動演出(S919参照)に係るパターンデータ(以下、連動ランプパターンデータ)であるか否かを示すデータを含んで構成されている。ランプ演出シーケンステーブルは、複数のランプ演出シーケンスから構成されるテーブルであり、ランプデータとランプ演出シーケンスとを関連付けている。なお、本実施形態において、擬似ボーナス中のランプ演出シーケンスを構成する表示コマンド受信を開始条件とするランプパターンデータの内でリールランプ22に係るデータは、所定の間隔で点滅するパターンを示す。

10

【0874】

次に、サブCPU102は、取得したランプ演出シーケンスを、以後の処理で参照するランプ演出シーケンスデータとして設定する(S914)。

【0875】

20

次に、サブCPU102は、表示コマンド受信時か否かを判別する(S915)。S915において、表示コマンド受信時でないと判別した場合(S915がNO判定の場合)、サブCPU102は、処理をS918に移す。

【0876】

S915において、表示コマンド受信時であると判別した場合(S915がYES判定の場合)、サブCPU102は、サブ遊技状態が擬似ボーナス中、且つ、擬似ボーナスペナルティフラグはオンか否かを判別する(S916)。具体的には、サブCPU102は、サブ格納領域(図77参照)を参照し、「SBBフラグ」、「BBフラグ」、「RBフラグ」の何れかがオンで、且つ、擬似ボーナスペナルティフラグがオンであるか否かを判別する。S916において、サブ遊技状態が擬似ボーナス中でない、又は、擬似ボーナスペナルティフラグはオンでないと判別する場合(S916がNO判定の場合)、サブCPU102は、処理をS918に移す。

30

【0877】

S916において、サブ遊技状態が擬似ボーナス中、且つ、擬似ボーナスペナルティフラグはオンであると判別する場合(S916がYES判定の場合)、S914で設定したランプ演出シーケンスデータにおけるリールランプ22のランプパターンデータを全点灯パターンに変更する(S917)。具体的には、サブCPU102は、ランプ演出シーケンスデータにおける表示コマンド受信(第3停止操作オフ)を開始条件とするランプパターンデータの内でリールランプ22に係るデータを、所定の間隔で点滅するパターンから全点灯パターンすなわち点滅しないで点灯するパターンに書き換える。

40

【0878】

S918において、サブCPU102は、ランプ状態情報に動作開始要求又は動作終了要求はあるか否かを判別する(S918)。ランプ状態情報は、ヘッドランプ21及びリールランプ22等の状態を示す情報(LED制御基板72への指示に係るランプパターンデータや指示からの経過時間等)であり、サブRAM103の所定の領域に記憶されている。動作開始要求及び動作終了要求は、役物制御タスク(図120参照)の役物演出連動要求処理(S907)においてランプ状態情報に追記(エントリー)される。S918において、ランプ状態情報に動作開始要求及び動作終了要求のいずれもない場合(S918がNO判定の場合)、サブCPU102は、処理をS920に移す。

【0879】

50

S 9 1 8において、ランプ状態情報に動作開始要求又は動作終了要求がある場合（S 9 1 8がY E S判定の場合）、サブC P U 1 0 2は、ランプ役物連動演出処理を行う（S 9 1 9）。ランプ役物連動演出処理では、サブC P U 1 0 2は、ヘッドランプ2 1及びリールランプ2 2等によるランプ演出と回転役物1 2 3による役物演出の開始タイミングと終了タイミングが同期するように、L E D制御基板7 2に指示を行う。例えば、第1停止操作を開始条件とする役物パターンデータAが連動役物パターンであり、役物制御タスク（図1 2 0参照）のS 9 0 6で動作開始要求がランプ状態情報にエントリーされた場合で、S 9 1 4で設定されたランプ演出シーケンスデータAを構成し、第1停止操作を開始条件とするランプパターンデータAが、連動ランプパターンデータであれば、ランプパターンデータAでヘッドランプ2 1及びリールランプ2 2等が点灯するようにL E D制御基板7 2に指示する。また、役物制御タスク（図1 2 0参照）のS 9 0 6で役物パターンデータAに係る動作終了要求がランプ状態情報にエントリーされた場合、サブC P U 1 0 2は、ランプパターンデータAによるヘッドランプ2 1及びリールランプ2 2等の点灯を中止（終了）するようにL E D制御基板7 2に指示する。なお、第1停止操作を開始条件とする役物パターンデータAが連動役物パターンであり、役物制御タスク（図1 2 0参照）のS 9 0 6で動作開始要求がランプ状態情報にエントリーされた場合でも、S 9 1 4で設定されたランプ演出シーケンスデータBを構成し、第1停止操作を開始条件とするランプパターンデータBが、連動ランプパターンデータでなければ、サブC P U 1 0 2は、S 9 1 9でランプパターンデータBに係る指示を行うことなく、処理をS 9 2 0に移行する。

【0 8 8 0】

次に、サブC P U 1 0 2は、ランプ演出シーケンスデータ更新処理を行う（S 9 2 0）。この処理では、設定したランプ演出シーケンスデータを構成する各ランプパターンデータの開始条件の正否を判別し、開始条件が成立すると判別した場合は、そのランプパターンデータのパターンでヘッドランプ2 1及びリールランプ2 2等が点灯するようにL E D制御基板7 2に指示する。なお、開始条件が成立したランプパターンデータが連動ランプパターンデータであり、未だランプ状態情報に動作開始要求がエントリーされていない場合は、サブC P U 1 0 2は、開始条件が成立したランプパターンデータに係る点灯の指示を保留する。この場合、動作開始要求がランプ状態情報にエントリーされた後に処理がS 9 1 8、S 9 1 9に移行したタイミングで、サブC P U 1 0 2は、保留していたランプパターンデータに係る点灯の指示を行う。これによって、連動役物パターンデータに係る演出、例えば上述の役物パターンデータAに係る演出と、連動ランプパターンデータに係る演出、例えば上述のランプパターンデータAに係る演出との同期を取ることができる。

【0 8 8 1】

なお、ランプ演出シーケンスデータ更新処理のその他の点については、上述の役物演出シーケンスデータ更新処理（図1 2 0のS 9 0 5）と同様のため、説明を省略する。

【0 8 8 2】

次に、サブC P U 1 0 2は、ランプ動作状態情報更新処理を行う（S 9 2 1）。この処理では、サブC P U 1 0 2は、ランプ状態情報を記憶又は上書きする。そして、サブC P U 1 0 2は処理をS 9 1 1に移す。

【0 8 8 3】

[サウンド制御タスク]

次に、図1 2 2を参照してサウンド制御タスクについて説明する。サウンド制御タスクは、スピーカ2 0 L、2 0 Rからの音の出力を制御するタスクである。

【0 8 8 4】

サウンド制御タスクのS 9 3 1において、サブC P U 1 0 2は、演出登録タスク（図1 0 1参照）のS 5 1 6で登録されたサウンドデータを取り出し、処理をS 9 3 2に移す（S 9 3 1）。なお、登録されたサウンドデータがない場合は、サブC P U 1 0 2は、処理をS 9 3 2に移す。

【0 8 8 5】

S 9 3 2において、サブC P U 1 0 2は、登録されたサウンドデータがあるか否かを判

別する（S 9 3 2）。S 9 3 2において登録されたサウンドデータがないと判別した場合（S 9 3 2がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、処理をS 9 3 5に移す。

【0 8 8 6】

S 9 3 2において登録されたサウンドデータがあると判別した場合（S 9 3 2がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、取り出したサウンドデータに基づき、サウンドシーケンステーブルからサウンド演出シーケンスを取得する（S 9 3 3）。サウンド演出シーケンスは、スピーカ 2 0 L, 2 0 Rからの音の出力に関する演出のパターンを示すデータ（wavファイル名、各種パラメータ、音量などを示すデータ、以下サウンドパターンデータと称する場合がある）で構成される。サウンド演出シーケンスは、単数のサウンドパターンデータで構成される場合、及び、複数のサウンドパターンデータで構成される場合がある。各種パラメータには、対応するチャンネル番号、音声1秒当たりの転送レート（k b p s（kilo bits per second））、ループ再生の有無及びチェーン再生の有無が規定されている。サウンド演出シーケンスを構成するサウンドパターンデータには当該サウンドパターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがある。この開始条件としては、例えば、スタートレバー1 6の操作、リール3 L, 3 C, 3 Rの回胴開始、第1停止操作、第2停止操作、3番目の停止操作における停止ボタンの押下いわゆる第3停止操作オン（ONエッジ）、3番目の停止操作における停止ボタンの押下の解除いわゆる第3停止操作オフ（OFFエッジ、表示コマンド受信）、払出し、がある。また、サウンド演出シーケンスは、そのサウンド演出シーケンスを構成する各サウンドパターンデータについて、そのパターンデータが後述するサウンド役物連動演出（S 9 3 6参照）に係るパターンデータ（以下、連動サウンドパターンデータ）であるか否かを示すデータを含んで構成されている。サウンド演出シーケンステーブルは、複数のサウンド演出シーケンスから構成されるテーブルであり、サウンドデータとサウンド演出シーケンスとを関連付けている。

【0 8 8 7】

また、ボーナス確定画面を表示する演出に係るサウンド演出シーケンスには、そのサウンド演出シーケンスを構成するサウンドパターンデータに係る指示を行ってから所定の期間を経過する毎に後述するサウンド再生状態情報に追記されるマーカータが規定されている。例えば、ボーナス確定画面を表示する演出に係るサウンド演出シーケンスCを構成するサウンドパターンデータCは、スタートレバー1 6操作を開始条件に所定時間、例えば5秒間wavファイル名「演出音C」を出力するサウンドパターンである。また、サウンド演出シーケンスCには、演出音Cの出力をサブCPU 1 0 2がサウンド基板7 1に指示してから1秒経過する毎に後述するサウンド再生状態情報に追記されるマーカータ1～4が規定されている。

【0 8 8 8】

次に、サブCPU 1 0 2は、取得したサウンド演出シーケンスを、以後の処理で参照するサウンド演出シーケンスデータとして設定する（S 9 3 4）。

【0 8 8 9】

次に、サブCPU 1 0 2は、サウンド再生状態情報に動作開始要求又は動作終了要求はあるか否かを判別する（S 9 3 5）。サウンド再生状態情報とは、演出音の出力の状態を示す情報（サウンド基板7 1への指示に係るサウンドパターンデータや指示からの経過時間等）であり、サブRAM 1 0 3の所定の領域に記憶されている。動作開始要求及び動作終了要求は、役物制御タスク（図1 2 0参照）の役物演出連動要求処理（S 9 0 7）においてサウンド再生状態情報に追記（エントリー）される。S 9 3 5において、サウンド再生状態情報に動作開始要求及び動作終了要求のいずれもない場合（S 9 3 5がNO判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、処理をS 9 3 7に移す。

【0 8 9 0】

S 9 3 5において、サウンド再生状態情報に動作開始要求又は動作終了要求がある場合（S 9 3 5がYES判定の場合）、サブCPU 1 0 2は、サウンド役物連動演出処理を行う（S 9 3 6）。サウンド役物連動演出処理では、サブCPU 1 0 2は、スピーカ 2 0 L

、20Rから演出音を出力することによるサウンド演出と回転役物123による役物演出の開始タイミングと終了タイミングが同期するように、サウンド基板71に指示を行う。例えば、第1停止操作を開始条件とする役物パターンデータAが連動役物パターンであり、役物制御タスク（図120参照）のS906で動作開始要求がサウンド再生状態情報にエンタリーされた場合で、S934で設定されたサウンド演出シーケンスデータAを構成し、第1停止操作を開始条件とするサウンドパターンデータAが連動サウンドパターンデータであれば、サウンドパターンデータAに係る演出音をスピーカ20L、20Rから出力するようにサウンド基板71に指示する。また、役物制御タスク（図120参照）のS906で役物パターンデータAに係る動作終了要求がサウンド再生状態情報にエンタリーされた場合、サブCPU102は、サウンドパターンデータAに係る演出音の出力を中止（終了）するようにサウンド基板71に指示する。なお、第1停止操作を開始条件とする役物パターンデータAが連動役物パターンであり、役物制御タスク（図120参照）のS906で動作開始要求がランプ状態情報にエンタリーされた場合でも、S934で設定されたサウンド演出シーケンスデータBを構成し、第1停止操作を開始条件とするサウンドパターンデータBが連動サウンドパターンデータでなければ、サブCPU102は、S936でサウンドパターンデータBに係る指示を行うことなく、処理をS937に移行する。

10

【0891】

次に、サブCPU102は、サウンド演出シーケンスデータ更新処理を行う（S937）。この処理では、設定したサウンド演出シーケンスデータを構成するサウンドパターンデータの開始条件の正否を判別し、開始条件が成立すると判別した場合は、そのサウンドパターンデータのパターンで演出音を出力するようにサウンド基板71に指示する。なお、開始条件が成立したサウンドパターンデータが連動サウンドパターンデータであり、未だサウンド再生状態情報に動作開始要求がエンタリーされていない場合は、サブCPU102は、開始条件が成立したサウンドパターンデータに係る演出音出力の指示を保留する。この場合、動作開始要求がサウンド再生状態情報にエンタリーされた後に処理がS935、S936に移行したタイミングで、サブCPU102は、保留していたサウンドパターンデータに係る演出音出力の指示を行う。これによって、連動役物パターンデータに係る演出、例えば上述の役物パターンデータAに係る演出と、連動サウンドパターンデータに係る演出、例えば上述のサウンドパターンデータAに係る演出との同期を取ることができる。

20

30

【0892】

なお、サウンド演出シーケンスデータ更新処理のその他の点については、上述の役物演出シーケンスデータ更新処理（図120のS905）と同様のため、説明を省略する。

【0893】

次に、サブCPU102は、サウンド再生状態情報更新処理を行う（S938）。この処理では、サブCPU102は、サウンド再生状態情報を記憶又は上書きする。また、S936におけるサウンド基板71への指示に係るサウンドパターンデータが、ボーナス確定画面を表示する演出に係るサウンド演出シーケンスを構成するサウンドパターンデータの場合は、サブCPU102は、所定時間毎に、そのサウンド演出シーケンスに規定されているマーカーデータをサウンド再生状態情報に追記する。例えば、サウンド基板71への指示に係るサウンドパターンデータが、上述のサウンド演出シーケンスCを構成するサウンドパターンデータCの場合は、サウンドパターンデータCに係る指示を行ってから1秒経過後にマーカーデータ1を、2秒経過後にマーカーデータ2を、3秒経過後にマーカーデータ3を、4秒経過後にマーカーデータ4を、サウンド再生状態情報に追記する。そして、サブCPU102は処理をS931に移す。

40

【0894】

[アニメーション制御タスク]

次に、図123を参照してアニメーション制御タスクについて説明する。アニメーション制御タスクは、液晶表示装置11（図2参照）による映像の表示を制御するタスクであ

50

る。

【0895】

アニメーション制御タスクのS941において、サブCPU102は、演出登録タスク（図101参照）のS515で登録されたアニメーションデータを取り出し、処理をS942に移す（S941）。なお、登録されたアニメーションデータがない場合は、サブCPU102は、処理をS942に移す。

【0896】

S942において、サブCPU102は、登録されたアニメーションデータがあるか否かを判別する（S942）。S942において登録されたアニメーションデータがないと判別した場合（S942がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS945に移行させる。

10

【0897】

S942において登録されたアニメーションデータがあると判別した場合（S942がYES判定の場合）、サブCPU102は、アニメーションシーケンステーブルを構成する複数のアニメーション演出シーケンスから、取り出したアニメーションデータに関連付けられたアニメーション演出シーケンスを取得する（S943）。アニメーション演出シーケンスは、液晶表示装置11（図2参照）に映像を表示することによる演出のパターンを示すデータ（再生する動画ファイル名、動画の再生時間など）を示すデータ、以下アニメーションパターンデータと称する場合がある）で構成される。アニメーション演出シーケンスは、単数のアニメーションパターンデータで構成される場合、及び、複数のアニメーションパターンデータの組合せで構成される場合がある。アニメーション演出シーケンスを構成するアニメーションパターンデータには当該アニメーションパターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがある。この開始条件としては、例えば、スタートレバー16の操作、リール3L、3C、3Rの回胴開始、第1停止操作、第2停止操作、3番目の停止操作における停止ボタンの押下いわゆる第3停止操作オン（ONエッジ）、3番目の停止操作における停止ボタンの押下の解除いわゆる第3停止操作オフ（OFFエッジ、表示コマンド受信）、払出し、がある。また、アニメーション演出シーケンスは、そのアニメーション演出シーケンスを構成するアニメーションパターンデータについて、そのパターンデータが後述するアニメーション役物連動演出（S946参照）に係るパターンデータ（以下、連動アニメーションパターンデータ）であるか否かを示すデータを含んで構成されている。アニメーション演出シーケンステーブルは、複数のアニメーション演出シーケンスから構成されるテーブルであり、アニメーションデータとアニメーション演出シーケンスとを関連付けている。

20

30

【0898】

また、アニメーション演出シーケンスは、ボーナス確定画面（動画）を表示する演出に係るアニメーション演出シーケンスであるボーナス確定演出シーケンスか否かを示すデータ含んで構成されている。また、ボーナス確定演出シーケンスを構成するアニメーションパターンデータによる演出は、一連の動画データを分割することによって生成された複数の分割動画データを順に再生する（液晶表示装置11に表示させる）ことによって行われる。例えば、ボーナス確定演出シーケンスであるアニメーション演出シーケンスCを構成するアニメーションパターンデータAによる演出は、例えば5秒間の動画データを、1秒間毎に5分割することによって生成された分割動画データ0～4によって構成されている。最初の分割動画データに続く後続の分割動画データ、すなわち上記例では分割動画データ0に続く分割動画データ1～4には、それぞれ異なる後述のマーカータが対応づけられている。分割動画データ1～4の再生については、後述のS950の説明において詳述する。

40

【0899】

次に、サブCPU102は、取得したアニメーション演出シーケンスを、以後の処理で参照するアニメーション演出シーケンスデータとして設定する（S944）。

【0900】

50

次に、サブCPU102は、アニメーション再生状態情報に動作開始要求又は動作終了要求はあるか否かを判別する（S945）。アニメーション再生状態情報は、映像表示の状態を示す情報（液晶表示装置11への指示に係るアニメーションパターンデータや指示からの経過時間等）であり、サブRAM103の所定の領域に記憶されている。動作開始要求及び動作終了要求は、役物制御タスク（図120参照）の役物演出連動要求処理（S907）においてアニメーション再生状態情報に追記（エントリー）される。S945において、アニメーション再生状態情報に動作開始要求及び動作終了要求のいずれもない場合（S945がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS947に移す。

【0901】

S945において、アニメーション再生状態情報に動作開始要求又は動作終了要求がある場合（S945がYES判定の場合）、サブCPU102は、アニメーション役物連動演出処理を行う（S946）。アニメーション役物連動演出処理では、サブCPU102は、液晶表示装置11に映像を表示することによるアニメーション演出と回転役物123による役物演出の開始タイミングと終了タイミングが同期するように、液晶表示装置11に指示を行う。例えば、第1停止操作を開始条件とする役物パターンデータAが連動役物パターンであり、役物制御タスク（図120参照）のS906で動作開始要求がアニメーション再生状態情報にエントリーされた場合で、S944で設定されたアニメーション演出シーケンスデータAを構成し、第1停止操作を開始条件とするアニメーションパターンデータBが連動アニメーションパターンデータであれば、アニメーションパターンデータBに係る映像の表示をするように液晶表示装置11に指示する。また、役物制御タスク（図120参照）のS906で役物パターンデータAに係る動作終了要求がアニメーション再生状態情報にエントリーされた場合、サブCPU102は、アニメーションパターンデータBに係る映像の表示を中止（終了）するように液晶表示装置11に指示する。また、第1停止操作を開始条件とする役物パターンデータAが連動役物パターンであり、役物制御タスク（図120参照）のS906で動作開始要求がアニメーション再生状態情報にエントリーされた場合で、S944で設定されたアニメーション演出シーケンスデータBを構成し、第1停止操作を開始条件とするアニメーションパターンデータDが連動アニメーションパターンデータでなければ、サブCPU102は、S946の処理で、アニメーションパターンデータDに係る指示を行うことなく、処理をS947に移行する。

【0902】

次に、サブCPU102は、S944で設定したアニメーション演出シーケンスデータは、ボーナス確定画面（動画）を表示する演出に係るアニメーション演出シーケンスであるボーナス確定演出シーケンスであるか否かを判別する（S947）。S947において、ボーナス確定演出シーケンスでないと判別した場合（S947がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS951に移す。

【0903】

S947において、ボーナス確定演出シーケンスであると判別した場合（S947がYES判定の場合）、サブCPU102は、サブRAM103の所定の領域に記憶されている、サウンド再生状態情報を、取得する（S948）。

【0904】

次に、サブCPU102は、サウンド再生状態情報にマーカータータがあるか否かを判別する（S949）。マーカータータがないと判別した場合（S949がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS951に移す。

【0905】

S949において、マーカータータはであると判別した場合（S949がYES判定の場合）、サブCPU102は、ボーナス確定演出処理を行う（S950）。この処理で、サブCPU102は、ボーナス確定演出シーケンスに係る最初の分割動画データに続く後続の分割動画データのいずれかを再生する（液晶表示装置11に表示させる）。各後続の分割動画データは異なるマーカータータに対応づけられており、サブCPU102は、S948で取得したサウンド再生状態情報にマーカータータがある場合、当該マーカータータ

に対応する後続の分割動画データを再生する。例えば、上述のアニメーション演出シーケンスCを構成するアニメーションパターンデータAによって再生される分割動画データ1は、上述のサウンド演出シーケンスCを構成するサウンドパターンデータCに係るマーカデータ1に対応づけられている。同様に分割動画データ2はマーカデータ2に、分割動画データ3はマーカデータ3に、分割動画データ4はマーカデータ4に対応づけられている。サブCPU102は、サウンド再生状態情報にマーカデータ1がある場合、分割動画データ1の再生を行っていないときは、分割動画データ1の再生を開始する。また、同様の場合に、分割動画データ1の再生を行っているときは、分割動画データ1の再生を継続する。同様にサブCPU102は、サウンド再生状態情報にマーカデータ2～4のいずれかがある場合は、対応づけられている分割動画データ2～4のいずれかの再生を開始する。これによって、ボーナス確定画面（動画）を表示する演出に係る動画の表示と演出音の出力とがずれる同期ずれの発生を抑制することができる。なお、最初の分割動画データの表示指示（例えば、上記分割動画データ0）は、後述のS951で、又は、ボーナス確定演出シーケンスのアニメーションパターンデータが連動アニメーションパターンデータである場合はS946で、行われる。

10

【0906】

次に、サブCPU102は、アニメーション演出シーケンスデータ更新処理を行う（S951）。この処理では、設定したアニメーション演出シーケンスデータを構成するアニメーションパターンデータの開始条件の正否を判別し、開始条件が成立すると判別した場合は、そのアニメーションパターンデータに係る動画を表示するように液晶表示装置11に指示する。なお、開始条件が成立したアニメーションパターンデータが連動アニメーションパターンデータであり、未だアニメーション再生状態情報に動作開始要求がエンタリーされていない場合は、サブCPU102は、開始条件が成立したアニメーションパターンデータに係る指示を保留する。この場合、動作開始要求がアニメーション再生状態情報にエンタリーされた後に処理がS945、S946に移行したタイミングで、サブCPU102は、保留していたアニメーションパターンデータに係る指示を行う。これによって、連動役物パターンデータに係る演出、例えば上述の役物パターンデータAに係る演出と、連動アニメーションパターンデータに係る演出、例えば上述のアニメーションパターンデータBに係る演出との同期を取ることができる。

20

【0907】

なお、アニメーション演出シーケンスデータ更新処理のその他の点については、上述の役物演出シーケンスデータ更新処理（図120のS905）と同様のため、説明を省略する。

30

【0908】

次に、サブCPU102は、アニメーション再生状態情報更新処理を行う（S952）。この処理では、サブCPU102は、アニメーション再生状態情報を記憶又は上書きする。そして、サブCPU102は、処理をS941に移す。

【0909】

〔タッチパネル制御タスク〕

次に、図124を参照して、タッチパネル制御タスクについて説明する。タッチパネル制御タスクは、タッチ入力部31aを管理するタスクであり、サブCPU102によって行われる。

40

【0910】

まず、サブCPU102は、受信データがあるか否かを判別する（S961）。ここで受信データとは、タッチセンサ中継基板73（図7参照）から所定の周期、本実施形態では200msec毎に送信され、副中継基板67（図7）を介して、副制御基板42が受信するデータである。受信データに含まれるコマンドには、タッチ操作コマンド、フリック操作コマンド、リセット通知コマンド及び動作確認コマンドがある。

【0911】

タッチ操作コマンドは、タッチ操作があったときに、タッチセンサ中継基板73から受

50

信する受信データに含まれるコマンドである。ここでタッチ操作とは、タッチ入力部 3 1 a の表面上に指をタッチする操作である。なお、タッチ操作コマンドが含まれる受信データには、行われたタッチ操作に係る座標情報も含まれる。

【0912】

また、フリック操作コマンドは、フリック操作があったときに、タッチセンサ中継基板 7 3 から受信する受信データに含まれるコマンドである。ここでフリック操作とは、指でタッチ入力部 3 1 a の表面を素早く弾くような操作であり、すなわち、表面に指を接触したまま、短時間に所定距離以上指を動かす操作である。なお、フリック操作コマンドが含まれる受信データには、行われたフリック操作に係る座標情報も含まれる。

【0913】

また、リセット通知コマンドは、例えば、タッチセンサ中継基板 7 3 とタッチ入力部 3 1 a との間の通信エラーが発生し、タッチセンサ中継基板 7 3 が自身及びタッチ入力部 3 1 a をリセットする場合に、タッチセンサ中継基板 7 3 から受信する受信データに含まれるコマンドである。

【0914】

また、動作確認コマンドは、タッチセンサ中継基板 7 3 がタッチ入力部 3 1 a から入力信号を受信しない場合、すなわちタッチ入力部 3 1 a に対して何ら操作が行われていない場合に、タッチセンサ中継基板 7 3 から受信する受信データに含まれるコマンドである。

なお、タッチセンサ中継基板 7 3 又はタッチ入力部 3 1 a に障害が発生した場合、タッチセンサ中継基板 7 3 から受信する受信データに、発生した障害を示すエラーコードが含まれる場合がある。

【0915】

S 9 6 1 において受信データがないと判別した場合（S 9 6 1 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、S 9 6 1 の処理を繰り返す。

【0916】

S 9 6 1 において受信データがあると判別した場合（S 9 6 1 が Y E S 判定の場合）、受信データは正常（受信データにエラーコードが含まれていない）か否かを判別する（S 9 6 2）。S 9 6 2 において受信データは正常でないと判別した場合（S 9 6 2 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、エラー履歴登録処理を行う（S 9 6 3）。具体的には、サブ C P U 1 0 2 は、サブ R A M 1 0 3 の所定の領域にエラーコード「T P C O M E R R」を記録する。そして、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 9 6 1 に移す。

【0917】

サブ R A M の所定の領域に記録されたエラーコードは、後述するホールメニュー処理（図 1 2 9 参照）におけるエラー情報履歴処理（S 1 0 0 9）でメイン画面 1 1 1 に表示されるエラー情報履歴画面（図 1 3 0 参照）で参照可能である。

【0918】

S 9 6 2 において受信データは正常であると判別する場合（S 9 6 2 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、タッチパネル入力編集処理を行う（S 9 6 4）。タッチパネル入力編集処理は、タッチセンサ中継基板 7 3 から送信されるデータに、タッチ操作コマンド又はフリック操作コマンドが連続して所定回数、本実施形態では 7 2 0 0 0 回含まれていた場合に、エラー履歴の登録などを行う処理である。タッチパネル入力編集処理の詳細については、図 1 2 5 を参照して後述する。タッチパネル入力編集処理後、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 9 6 1 に移す。

【0919】

[タッチパネル入力編集処理]

次に、図 1 2 5 を参照して、タッチパネル制御タスク（図 1 2 4 参照）における S 9 6 4 のタッチパネル入力編集処理について説明する。

【0920】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、受信データに含まれるコマンド、すなわち受信コマンド（C M D）は、動作確認コマンドか否かを判別する（S 9 7 1）。S 9 7 1 において動作確

10

20

30

40

50

認コマンドであると判別した場合（S 9 7 1 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、サブ R A M 1 0 3 に格納されている操作コマンド連続カウンタに 0 をセットする（S 9 7 2）。そして、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 9 8 2 に移す。

【0 9 2 1】

S 9 7 1 において動作確認コマンドでないと判別した場合（S 9 7 1 が N O 判定の場合）、受信コマンドがタッチ操作コマンドであるか否かを判別する（S 9 7 3）。

【0 9 2 2】

S 9 7 3 においてタッチ操作コマンドであると判別した場合（S 9 7 3 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、受信データにおける座標情報であるタッチ操作 X Y 座標データをサブ R A M 1 0 3 のタッチ操作バッファに保存する（S 9 7 4）。 10

【0 9 2 3】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、操作コマンド連続カウンタに 1 を加算する（S 9 7 5）。そして、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 9 8 2 に移す。

【0 9 2 4】

S 9 7 3 においてタッチ操作コマンドでないと判別した場合（S 9 7 3 が N O 判定の場合）、受信コマンドがフリック操作コマンドであるか否かを判別する（S 9 7 6）。

【0 9 2 5】

S 9 7 6 においてフリック操作コマンドであると判別した場合（S 9 7 6 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、受信データにおける座標情報であるフリック操作 X Y 座標データをサブ R A M 1 0 3 のタッチ操作バッファに保存する（S 9 7 7）。 20

【0 9 2 6】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、操作コマンド連続カウンタに 1 を加算する（S 9 7 8）。そして、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 9 8 2 に移す。

【0 9 2 7】

S 9 7 6 においてフリック操作コマンドでないと判別した場合（S 9 7 6 が N O 判定の場合）、受信コマンドはリセット通知コマンドであるか否かを判別する（S 9 7 9）。

【0 9 2 8】

S 9 7 9 において、リセット通知コマンドでないと判別した場合（S 9 7 9 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 9 8 2 に移す。

【0 9 2 9】 30

S 9 7 9 においてリセット通知コマンドであると判別した場合（S 9 7 9 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、エラー履歴登録処理を行う（S 9 8 0）。具体的には、サブ C P U 1 0 2 は、サブ R A M 1 0 3 の所定の領域にエラーコード「T P R S T ?」を記録する。

【0 9 3 0】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、操作コマンド連続カウンタに 0 をセットする（S 9 8 1）。そして、サブ C P U 1 0 2 は、処理を S 9 8 2 に移す。

【0 9 3 1】

S 9 8 2 においてサブ C P U 1 0 2 は、サブ R A M 1 0 3 に格納されている操作コマンド連続カウンタが 7 2 0 0 0 を超えるか否かを判別する（S 9 8 2）。操作コマンド連続カウンタが 7 2 0 0 0 を超えないと判別した場合（S 9 8 2 が N O 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、タッチパネル入力編集処理を終了する。 40

【0 9 3 2】

S 9 8 2 において操作コマンド連続カウンタが 7 2 0 0 0 を超えると判別した場合（S 9 8 2 が Y E S 判定の場合）、サブ C P U 1 0 2 は、サブ R A M 1 0 3 の所定の領域にエラーコード「T P L O N G O N」を記録する（S 9 8 3）。そして、サブ C P U 1 0 2 は、処理をタッチパネル制御タスク（図 1 2 4 参照）に戻す。

【0 9 3 3】

なお、サブ C P U 1 0 2 は、S 9 8 2 において操作コマンド連続カウンタが 7 2 0 0 0 を超えると判別した場合（S 9 8 2 が Y E S 判定の場合）、警告画面（図 1 2 6 参照）を 50

メイン画面 1 1 1 に 3 分間表示する。

【0934】

操作コマンド連続カウンタが 7 2 0 0 0 を超える場合とは、タッチセンサ中継基板 7 3 から送信されるデータに、タッチ操作コマンド又はフリック操作コマンドが連続して 7 2 0 0 0 回含まれている場合である。すなわち、タッチセンサ中継基板 7 3 は 2 0 0 m s e c 毎にデータを送信することから、上記場合は、4 時間に亘ってタッチ操作コマンド又はフリック操作コマンドがタッチセンサ中継基板 7 3 から送信されるデータに含まれている場合となる。しかし、通常、4 時間に亘ってタッチ操作又はフリック操作が行われることはない。したがって、操作コマンド連続カウンタが 7 2 0 0 0 を超える場合には、タッチセンサ中継基板 7 3 やタッチ入力部 3 1 a に何らかの障害が発生していること、又は、タッチ入力部 3 1 a に遊技者の体の一部や所有物が接触した状態が続いていること、が考えられる。したがって、上述のように、サブ CPU 1 0 2 は、サブ RAM 1 0 3 の所定の領域にエラーコード「T P L O N G O N」を記録する (S 9 8 3)。また、サブ CPU 1 0 2 は、警告画面 (図 1 2 6 参照) をメイン画面 1 1 1 に 3 分間表示する。

10

【0935】

また、サブ CPU 1 0 2 は、警告画面をメイン画面 1 1 1 に表示後、3 分間経過後に、液晶表示装置 1 1 に警告画面表示前に表示していた画面を表示し、遊技の再開を可能とする。また、サブ CPU 1 0 2 は、警告画面表示後から 3 分以内に、操作コマンド連続カウンタに 0 をセットする条件が成立した場合、すなわち動作確認コマンドを受信した場合やリセット通知コマンドを受信した場合は、警告画面の表示を中止し、液晶表示装置 1 1 に警告画面表示前に表示していた画面を表示し、遊技の再開を可能とする。

20

【0936】

[ホールメニュータスク]

次に、図 1 2 7 を参照してホールメニュータスクについて説明する。ホールメニュータスクはホールメニューを制御するタスクである。ホールメニュータスクは、サブ CPU 1 0 2 によって、所定の周期、本実施形態では 3 3 m s e c 毎に行われる。

【0937】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、設定キーはオフからオンになったか否かを判別する (S 9 9 1)。この処理では、設定用鍵型スイッチ 5 2 が操作されたことによってメイン CPU 9 3 から送信された設定変更開始コマンドをサブ CPU 1 0 2 が受信すると、サブ CPU 1 0 2 は、設定キーはオフからオンになったと判別する。

30

【0938】

S 9 9 1 において、設定キーはオフからオンになっていないと判別したとき (S 9 9 1 が N O 判定の場合)、サブ CPU 1 0 2 は、S 9 9 1 の処理を再度行う。すなわち、サブ CPU 1 0 2 は、設定キーはオフからオンになったと判別するまで S 9 9 1 の処理を繰り返す。

【0939】

S 9 9 1 において、設定キーはオフからオンになったと判別したとき (S 9 9 1 が Y E S 判定の場合)、サブ CPU 1 0 2 は、メイン画面 1 1 1 に図 1 2 8 に示すホールメニュー画面を表示するホールメニュー表示処理を行う (S 9 9 2)。図 1 2 8 に示すように、サブ CPU 1 0 2 は、ホールメニュー画面の左側に、選択可能なホールメニュー項目を表示するホールメニュー項目領域を配置する。また、サブ CPU 1 0 2 は、ホールメニュー項目領域の下方に、ホールメニュー画面表示時の操作方法を表示する操作説明領域を配置する。

40

【0940】

各種情報・設定の確認や各種設定の変更を行うために、操作者は、ホールメニュー画面がメイン画面 1 1 1 に表示されているときに、セレクトボタン 2 9 とエンターボタン 2 8 (図 2 参照) を操作して、ホールメニュー画面に表示されているホールメニューの内、一つのホールメニューを選択する。サブ CPU 1 0 2 は、操作説明領域に、操作説明として、一つのホールメニューを指定するハイライト表示の位置をセレクトボタン 2 9 で変更す

50

る（メニュー選択）旨を示す。また、サブCPU102は、操作説明領域に、操作説明として、ハイライト表示されているホールメニューを各種情報・設定の確認、各種設定の変更や各種情報の削除などを行う対象のホールメニューとしてエンターボタン28で選択（決定）する旨を示す。

【0941】

また、サブCPU102は、ホールメニュー画面のメニュー項目領域に、ホールメニュー画面において選択可能なホールメニューである[時刻設定]、[トータルメダル情報]、[設定変更・確認履歴]、[エラー情報履歴]、[監視履歴]、[警告表示設定]、[報知設定]、[省電力モード]、「メンテナンス」、[役物動作確認]、[液晶輝度設定処理]、[音量調整設定]の内、6項目（[時刻設定]、[トータルメダル情報]、[設定変更・確認履歴]、[エラー情報履歴]、[監視履歴]、[警告表示設定]）をそれぞれ矩形のボタン状に表示する。また、サブCPU102は、ホールメニュー項目領域に表示するボタン状のホールメニューを、[時刻設定]、[トータルメダル情報]、[設定変更・確認履歴]、[エラー情報履歴]、[監視履歴]、[警告表示設定]の順で上下方向に並べて表示する。

10

【0942】

また、サブCPU102は、このときのホールメニュー画面において、最も上方に位置するホールメニューである[時刻設定]をハイライト表示する。また、サブCPU102は、セレクトボタン29が押下されると、ハイライト表示するホールメニューを[時刻設定]から、その下方に位置する[トータルメダル情報]に変更する。同様に、サブCPU102は、セレクトボタン29が押下される度に、ハイライト表示するホールメニューを変更し、このとき最も下方に位置するホールメニューである[警告表示設定]がハイライト表示されているときにセレクトボタン29が押下されると、メニュー項目領域に表示する矩形のボタン状のホールメニュー項目を[報知設定]、[省電力モード]、「メンテナンス」、[役物動作確認]、[液晶輝度設定処理]、[音量調整設定]の7項目に変更する。また、サブCPU102は、ホールメニュー項目領域に表示するボタン状のホールメニューを、[報知設定]、[省電力モード]、「メンテナンス」、[役物動作確認]、[液晶輝度設定処理]、[音量調整設定]の順で上下方向に並べて表示する。

20

【0943】

また、サブCPU102は、メニュー項目領域の表示を変更後に最も上方に位置するホールメニューである「報知設定」をハイライト表示し、セレクトボタン29が押下される度にハイライト表示するホールメニューを下方に位置するホールメニューに変更する。また、サブCPU102は、メニュー項目領域の表示を変更後に最も下方に位置するホールメニューである[音量調整設定]がハイライト表示されているときにセレクトボタン29が押下されると、メニュー項目領域に表示するホールメニュー項目を[時刻設定]、[トータルメダル情報]、[設定変更・確認履歴]、[エラー情報履歴]、[監視履歴]、[警告表示設定]に変更する（変更前に戻す）。

30

【0944】

図127に示すS992のホールメニュー表示処理後、サブCPU102は、ホールメニュー処理を行う（S993）。ホールメニュー処理については、図129を参照して後述する。

40

【0945】

次に、サブCPU102は、設定キーはオフになったか否かを判別する（S994）。この処理では、設定用鍵型スイッチ52が操作されたことによってメインCPU93から送信された設定変更終了コマンドをサブCPU102が受信すると、サブCPU102は、設定キーはオンからオフになったと判別する。

【0946】

S994において、設定キーはオンからオフになっていないと判別したとき（S994がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS993に戻す。

【0947】

S994において、設定キーはオンからオフになったと判別したとき（S994がYE

50

S判定の場合)、サブCPU102は、ホールメニュー処理(S993)において、設定変更が行われたか否かを判別する(S995)。

【0948】

S995において、設定変更が行われたと判別したとき(S995がYES判定の場合)、サブCPU102は、設定変更初期化処理を行い(S996)、処理をS997に移す。一方、S995において、設定変更が行われていないと判別したとき(S995がNO判定の場合)、サブCPU102は、処理をS997に移す。

【0949】

S997において、サブCPU102は、遊技画面復帰表示処理を行う(S997)。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111及びサブ画面113に、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、パチスロ1が所定期間操作されなかった場合に表示する初期映像が表示する。そして、サブCPU102は、S997の処理後、処理をS991に移す。

【0950】

[ホールメニュー処理]

次に、図129を参照して、ホールメニュータスク(図127参照)におけるホールメニュー処理(S993)について説明する。

【0951】

まず、サブCPU102は、操作者によるセレクトボタン29及びエンターボタン28の操作に基づいて各種情報・設定の確認や各種設定の変更を行う対象であるホールメニューを選択するホールメニュー選択処理を行う(S1001)。

【0952】

次に、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは[時刻設定]か否かを判別する(S1002)。S1002において、選択したホールメニューが[時刻設定]であると判別した場合(S1002がYES判定の場合)、サブCPU102は、時刻設定処理を行う(S1003)。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に時刻設定画面(不図示)を表示し、操作者に設定されている時刻の確認及び変更を可能とする。

【0953】

S1001で選択したホールメニューが[時刻設定]でないと判別した場合(S1002がNO判定の場合)、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは[トータルメダル情報]か否かを判別する(S1004)。選択したホールメニューが[トータルメダル情報]であると判別した場合(S1004がYES判定の場合)、サブCPU102は、トータルメダル情報処理を行う(S1005)。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111にトータルメダル情報画面(不図示)を表示し、操作者にトータルメダル情報の確認を可能とする。

【0954】

S1001で選択したホールメニューが[トータルメダル情報]でないと判別した場合(S1004がNO判定の場合)、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは[設定変更・確認]か否かを判別する(S1006)。選択したホールメニューが[設定変更・確認]であると判別した場合(S1006がYES判定の場合)、サブCPU102は、設定変更・確認処理を行う(S1007)。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に設定変更・確認画面(不図示)を表示し、操作者に設定の確認及び変更を可能とする。

【0955】

S1001で選択したホールメニューが[設定変更・確認]でないと判別した場合(S1006がNO判定の場合)、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは[エラー情報履歴]か否かを判別する(S1008)。選択したホールメニューが[エラー情報履歴]であると判別した場合(S1008がYES判定の場合)、サブCPU102は、エラー情報履歴処理を行う(S1009)。この処理では、サブCPU102

10

20

30

40

50

は、メイン画面111に図130に示すエラー情報履歴画面を表示し、操作者にエラー情報履歴の確認や変更を可能とする。

【0956】

図130に示すように、エラー情報履歴画面の略中央には、エラー情報履歴表が配置されている。エラー情報履歴表は、エラーコードが表示されるエラー内容列、エラーコードが記録された日時が表示される発生日時列、エラーが解除された日時が表示される解除日時列を有している。また、エラー情報履歴画面の左下部には、エラー情報履歴画面における操作方法が表示されている。例えば、エラー情報履歴画面上の任意の行を指定するカーソル（不図示）がセレクトボタン29の押下によって移動する（「カーソル移動」）旨、また、セレクトボタン29とエンターボタン28を同時に押下することでカーソルによって指定された行に表示されているエラーコード等を削除する（「データクリア」）旨、また、エンターボタン28を押下することでエラー情報履歴画面の表示を終了する（「戻る」）旨が表示されている。

10

【0957】

S1001で選択したホールメニューが「エラー情報履歴」でないと判別した場合（S1008がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは「監視履歴」か否かを判別する（S1010）。選択したホールメニューが「監視履歴」であると判別した場合（S1010がYES判定の場合）、サブCPU102は、監視履歴処理を行う（S1011）。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に監視履歴処理画面（不図示）を表示し、操作者に監視履歴の確認を可能とする。

20

【0958】

S1001で選択したホールメニューが「監視履歴」でないと判別した場合（S1010がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは「警告表示設定」か否かを判別する（S1012）。選択したホールメニューが「警告表示設定」であると判別した場合（S1012がYES判定の場合）、サブCPU102は、警告表示設定処理を行う（S1013）。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に警告表示設定画面（不図示）を表示し、操作者に警告表示設定の確認及び変更を可能とする。

【0959】

S1001で選択したホールメニューが「警告表示設定」でないと判別した場合（S1012がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは「報知設定」か否かを判別する（S1014）。選択したホールメニューが「報知設定」であると判別した場合（S1014がYES判定の場合）、サブCPU102は、報知設定処理を行う（S1015）。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に報知設定画面（不図示）を表示し、操作者に報知設定の確認及び変更を可能とする。

30

【0960】

S1001で選択したホールメニューが「報知設定」でないと判別した場合（S1014がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは「省電力モード」か否かを判別する（S1016）。選択したホールメニューが「省電力モード」であると判別した場合（S1016がYES判定の場合）、サブCPU102は、省電力モード処理を行う（S1017）。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に省電力モード画面（不図示）を表示し、操作者に省電力モードの設定の確認及び変更を可能とする。

40

【0961】

S1001で選択したホールメニューが「省電力モード」でないと判別した場合（S1016がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューは「メンテナンス」か否かを判別する（S1018）。選択したホールメニューが「メンテナンス」であると判別した場合（S1018がYES判定の場合）、サブCPU102は、メンテナンス処理を行う（S1019）。メンテナンス処理の詳細については図131を参照して後述する。

50

【0962】

S1001で選択したホールメニューが「メンテナンス」でないと判別した場合（S1018がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューが「役物動作確認」か否かを判別する（S1020）。選択したホールメニューが「役物動作確認」であると判別した場合（S1020がYES判定の場合）、サブCPU102は、役物動作確認処理を行う（S1021）。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に役物動作確認画面（不図示）を表示し、操作者に役物の動作の確認を可能とする。

【0963】

S1001で選択したホールメニューが「役物動作確認」でないと判別した場合（S1020がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューが「液晶輝度設定」か否かを判別する（S1022）。選択したホールメニューが「液晶輝度設定」であると判別した場合（S1022がYES判定の場合）、サブCPU102は、液晶輝度設定処理を行う（S1023）。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に液晶輝度設定画面（不図示）を表示し、操作者に液晶表示装置11の輝度の設定確認及び変更を可能とする。

【0964】

S1001で選択したホールメニューが「液晶輝度設定」でないと判別した場合（S1022がNO判定の場合）、サブCPU102は、S1001で選択したホールメニューが「音量調整設定」か否かを判別する（S1024）。選択したホールメニューが「音量調整設定」であると判別した場合（S1024がYES判定の場合）、サブCPU102は、音量調整設定処理を行う（S1025）。この処理では、サブCPU102は、メイン画面111に音量調整設定画面（不図示）を表示し、操作者にスピーカ20L、20Rから出力される音の音量の設定確認及び変更を可能とする。

【0965】

S1003、S1005、S1007、S1009、S1011、S1013、S1015、S1017、S1019、S1021、S1023、S1025の処理後、及びS1001で選択したホールメニューが「音量調整設定」でないと判別した場合（S1024がNO判定の場合）、サブCPU102は、ホールメニュー処理を終了し、処理をホールメニュータスク（図127参照）のS994に戻す。

【0966】

「メンテナンス処理」

次に、図131を参照して、ホールメニュー処理（図129参照）におけるメンテナンス処理（S1019）について説明する。メンテナンス処理では、サブCPU102は、図132に示すメンテナンス画面114及びタッチパネルメンテナンス画面115を液晶表示装置11に表示し、MAXベットボタン24、1BETボタン25、ストップボタン17L、17C、17R、エンターボタン28、セレクトボタン29など遊技者の操作対象となる各種操作装置や、ホッパー装置43やリール3L、3C、3Rなどパチスロ1の内部に配置された各種内部装置や、セクタ46に設けられたセンサなど各種センサや、タッチ入力部31aなどの各種周辺装置が正常に動作するか否かを操作者に確認させることができる。なお、以下の説明において、各種操作装置、各種内部装置、各種センサ及びタッチ入力部31aを除く各種周辺装置を各種装置と総称する場合がある。

【0967】

図132に示すように、サブCPU102は、メンテナンス画面114を、メイン画面111における仕切り片112の上方に表示する。また、サブCPU102は、メンテナンス画面114に、各種装置の動作状態を表示する。また、サブCPU102は、タッチパネルメンテナンス画面115を、メイン画面111における仕切り片の下方とサブ画面113に亘って表示する。

【0968】

また、サブCPU102は、メンテナンス画面114の略中央に、図133に示す動作

10

20

30

40

50

状態表示表を表示する。動作状態表示表は、23個の各種装置の名称が表示されている名称列と、名称列に表示されている各種装置に付された通し番号（1～23）が表示されている番号列と、各種装置の動作状態を示す動作状態列と、を有している。動作状態列の「OFF」表示は、各種装置からの入力がない旨を表している。各種装置から入力があると、動作状態列の表示は、「OFF」表示から「ON」表示に変更される。例えば、メンテナンス画面114表示中に、MAXベットボタン14が押下されると、サブCPU102は、MAXベットボタン14の動作状態列の表示を、「OFF」表示から「ON」表示に変更する。なお、「ON」表示は赤字で表示される。

【0969】

また、サブCPU102は、メンテナンス画面114の左下方に、メンテナンス画面114表示時の操作方法を表示する。具体的には、セレクトボタン29とエンターボタン28が同時に押下するとホールメニュー画面（図128）に戻る（再表示される）旨、を表示する。

【0970】

また、図132に示すように、サブCPU102は、タッチパネルメンテナンス画面115に、垂直線と垂直線に直交する水平線からなる十字状のグリッド線Gを表示する。タッチパネルメンテナンス画面115の表示を開始するとき、サブCPU102は、グリッド線Gを、グリッド線Gを構成する垂直線と水平線の交点（以下、グリッド線Gの交点と称する場合がある）がサブ画面113の右上方に設定された初期位置に配置されるように表示する。また、タッチ入力部31aに指が触れると、図134に示すように、サブCPU102は、グリッド線Gの表示位置を、タッチ入力部31aに指が触れた位置にグリッド線Gの交点が配置されるように変更する。すなわち、サブCPU102は、グリッド線Gの交点が、サブ画面113において、タッチ入力部31aに指が触れた位置に対応する位置に、配置されるように、グリッド線Gの表示位置を変更する。また、指がタッチ入力部31aに触れた状態を維持したまま移動した場合、サブCPU102は、グリッド線Gの交点が常にタッチ入力部31aに指が触れている位置に対応する位置に配置されるように、グリッド線Gの表示位置を、指の移動に同期して変更する。

【0971】

また、グリッド線Gの表示位置を変更した後タッチ入力部31aから指が離れた場合、サブCPU102は、グリッド線Gの交点が上述の初期位置に配置されるようにグリッド線Gの表示位置を変更する。

【0972】

メンテナンス処理（図131参照）において、まず、サブCPU102は、メインCPU93から無操作コマンドデータを取得する（S1031）。ここでの無操作コマンドは、図133に示す動作状態表示表の通し番号1～18が付された各種装置から入力がある状態であるオン状態か入力がない状態であるオフ状態かを示すメイン入力状態情報を含み、メインCPU93から4msec毎に送信される。

【0973】

次に、サブCPU102は、取得した無操作コマンドデータにおけるメイン入力状態情報を読み出すメイン入力状態情報編集処理を行う（S1032）。

【0974】

次に、サブCPU102は、サブデバイス入力情報を取得する（S1033）。サブデバイス入力情報は、図133に示す動作状態表示表の通し番号19～23が付された各種装置及びタッチ入力部31aから所定の期間毎に送信される情報である。サブデバイス入力情報には、上記各種装置において入力がある状態であるオン状態か入力がない状態であるオフ状態かを示すサブ入力状態情報が含まれている。また、タッチ入力部31aから送信されるサブデバイス入力情報におけるサブ入力状態情報には、タッチ入力部31aに指が触れている位置（上記初期位置の0,0とした場合のXY座標）が含まれている。

【0975】

次に、サブCPU102は、取得したサブデバイス入力情報におけるサブ入力状態情報

10

20

30

40

50

を読み出すサブ入力状態情報編集処理を行う（S1034）。

【0976】

次に、サブCPU102は、S1032で読み出したメイン入力状態情報及びS1034で読み出したサブ入力状態情報に基づいて、メンテナンス画面114（図132、図133参照）を、メイン画面111における仕切り片112の上方に表示するメンテナンス画面表示処理を行う（S1035）。この処理で、メンテナンス画面114の表示及び表示の更新（例えば、「OFF」表示から「ON」表示への変更）が行われる。

【0977】

次に、サブCPU102は、S1034で読み出したサブ入力情報に基づいて、タッチパネルメンテナンス画面115をサブ画面113に表示するタッチパネルメンテナンス画面表示処理を行う（S1036）。この処理で、タッチパネルメンテナンス画面115の表示及び更新（例えば、グリッド線Gの表示位置の変更）が行われる。

10

【0978】

そして、サブCPU102は、セレクトボタン29とエンターボタン28とが同時に操作されたか否かを判別する（S1037）。セレクトボタン29とエンターボタン28とが同時に操作されたと判別した場合（S1037がYES判定の場合）、サブCPU102は、メンテナンス処理及びホールメニュー処理（図参照）を終了し、処理をホールメニュータスク（図127参照）のS994に戻す。

【0979】

一方、セレクトボタン29とエンターボタン28とが同時に操作されていないと判別した場合（S1037がNO判定の場合）、サブCPU102は、処理をS1031に戻す。

20

【0980】

[タッチ入力部のボタン選択時のOFFエッジ実行]

本実施形態では、操作者がタッチ入力部31aを用いて液晶表示装置11に表示した項目を選択する時に、サブCPU102は、OFFエッジ実行を行う。OFFエッジ実行とは、サブCPU102がタッチ入力部31aから指が離れた時点で液晶表示装置11に表示された項目の選択を検出することである。なお、本実施形態においては、サブCPU102がタッチ入力部31aに指が触れた時点で液晶表示装置11に表示された項目の選択を検出することをONエッジ実行と称する。

30

以下、図135～図141を参照してパチスロ1の携帯端末連携機能を例に説明する。

【0981】

パチスロ1の携帯端末連携機能は、パチスロ1と携帯端末とを連携させる機能である。パチスロ1の携帯端末連携機能を使用すると、遊技者が行った遊技に関する詳細な情報を記録したり、所定の条件を満たすことによりパチスロ1の遊技結果に影響を与えない機能をカスタマイズしたりすることができる。

【0982】

所定の条件としては、例えば、特定の小役（内部当籤役）が連続で決定されることや、特定の演出が実行されたことなどを挙げることができる。また、パチスロ1の遊技結果に影響を与えない機能をカスタマイズすることとしては、例えば、第1のART（擬似ボーナス）中や第2のART（ART）中に出力される音楽を特別な曲に変更したり、液晶表示装置11に表示されるキャラクタの衣装を変更したりすることが挙げられる。

40

【0983】

携帯端末連携機能を使用する場合は、まず、メイン画面111にガイド初期画像を表示させる。単位遊技が終了している状態でエンターボタン28又はセレクトボタン29に対する押圧操作を行うと、メイン画面111にガイド初期画像が表示される。

【0984】

図135は、メイン画面111にガイド初期画像が表示された状態を示す。

ガイド初期画像は、「ユニメモ（登録商標）」という文字と、「好きなメニューを選んで下さい」という文字を含む。

50

【0985】

図135に示すように、メイン画面111にガイド初期画像が表示される場合は、サブ画面113には、ガイドメニュー画面が表示される。ガイドメニュー画面には、複数のガイドメニューが表示される。ガイドメニューの項目は、「ユニメモを始める」と、「配列・配当」と、「機種サイト」と、「ゲームに戻る」とを含む。各ガイドメニューは、中央に項目名の文字列が配された矩形のボタン状に表示されている。

【0986】

ガイドメニューの「ユニメモを始める」を選択すると、メイン画面111にユニメモ初期画像が表示される（図138参照）。また、「配列・配当」を選択すると、メイン画面111に配列・配当初期画像が表示される（不図示不図示）。そして、「機種サイト」を選択すると、メイン画面111に機種サイト用登録コードが表示される。

10

【0987】

「ゲームに戻る」を選択すると、メイン画面111のガイド初期画像の表示と、サブ画面113のガイドメニューの表示とが終了する。そして、メイン画面111及びサブ画面113には、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、パチスロ1が所定期間操作されなかった場合に表示する初期映像が表示される。また、ガイドメニューの項目の何れにもタッチせずに所定の時間が経過した場合も、メイン画面111及びサブ画面113には、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、パチスロ1が所定期間操作されなかった場合に表示する初期映像が表示される。

【0988】

20

ガイドメニュー画面表示時において、サブCPU102は、各ガイドメニューが遊技者によって選択されたことを、タッチ入力部31aに触れている指がタッチ入力部31aから離れたときに検出するOFFエッジ実行を行う。また、サブCPU102は、タッチ入力部31a上の遊技者の指が触れている位置に対応するサブ画面113上の位置に表示されているガイドメニューを他のガイドメニューのボタンと識別可能に表示させる。本実施形態では、サブCPU102は、対象のガイドメニューのボタンを、他のガイドメニューのボタンと識別可能に光らせて表示するハイライト表示を行う。なお、ハイライト表示に代えて、対象のガイドメニューのボタンを他のガイドメニューのボタンと識別可能なように拡大して表示してもよい。

【0989】

30

例えば、図136に示すように、遊技者が、タッチ入力部31aにおいて、サブ画面113のガイドメニューの「配列・配当」が表示されている位置に対応する位置（本実施形態ではガイドメニュー「配列・配当」に前後方向に対向する位置）に、指を触れると、サブCPU102は、ガイドメニューの「配列・配当」をハイライト表示、すなわちガイドメニューの「配列・配当」を光らせて表示する。この状態で、遊技者がタッチ入力部31aから指を離すと、サブCPU102は、遊技者によってガイドメニューの「配列・配当」が選択されたことを検出する。

【0990】

ガイドメニューの「配列・配当」がハイライト表示されている状態で、遊技者がタッチ入力部31aから指を離すことなく、ガイドメニューの「配列・配当」が表示されている位置に対応する位置外に指を移動すると、サブCPU102は、ガイドメニューの「配列・配当」のハイライト表示を終了する。この場合、サブCPU102は、遊技者によってガイドメニューの「配列・配当」が選択されたことを検出ししない。そして、図137に示すように、遊技者が、指をガイドメニューの「ユニメモを始める」が表示されている位置に対応する位置に移動させると、サブCPU102は、ガイドメニューの「ユニメモを始める」をハイライト表示する。そして、この状態で、遊技者がタッチ入力部31aから指を離すと、サブCPU102は、遊技者によってガイドメニューの「ユニメモを始める」が選択されたことを検出する。

40

すなわち、遊技者は、タッチ入力部31aから指を離さなければ、サブ画面113において、最初にタッチ入力部31aに触れた位置外に対応する（本実施形態では前後方向に

50

対向する) 位置に表示されているガイドメニューを選択することができる。

【0991】

サブ画面113に上記のようなガイドメニュー画面が表示されているときのサブCPU102の具体的な動作について説明する。まず、サブCPU102は、遊技者がタッチ入力部31aに指を触れたこと、及び、遊技者の指が触れられている位置の位置座標(上述の操作XY座標データ)を検出する。次に、サブCPU102は、検出した位置座標に対応するサブ画面113上の位置(本実施形態では、遊技者の指が触れられている位置に前後方向に対向する位置)にガイドメニューが表示されている場合は、そのガイドメニューのボタンをハイライト表示する。また、サブCPU102は、所定の周期、本実施形態では200ms毎に遊技者の指が触れられている位置の位置座標を取得する。そして、サブCPU102は、遊技者の指がタッチ入力部31aから離れたことを検出すると、最後に取得した位置座標を選択座標として決定し、サブ画面113上の選択座標に対応する位置にガイドメニューが表示されている場合、そのガイドメニューが遊技者によって選択されたことを検出する。

10

【0992】

図138は、メイン画面111にユニメモ初期画像が表示された状態を示す。

ユニメモ初期画像は、「ユニメモ」という文字と、「好きなキャラクタをカスタマイズしよう」という文字を含む。

【0993】

図138に示すように、メイン画面111にユニメモ初期画像が表示される場合は、サブ画面113にユニメモメニュー画面が表示される。ユニメモメニュー画面には複数のユニメモメニューが表示される。ユニメモメニューの項目は、「パスワード入力」と、「記録する」と、「記録して終了する」と、「会員登録」と、「ゲームに戻る」と、「戻る」を含む。各ユニメモメニューは、中央に項目名の文字列が配された矩形のボタン状に表示されている。ユニメモメニュー画面表示時において、サブCPU102は、上述と同様に、各ユニメモメニューが遊技者によって選択されたことを、タッチ入力部31aに触れている指がタッチ入力部31aから離れたときに検出する。

20

【0994】

「パスワード入力」が選択されると、メイン画面111にパスワード表示画像が表示される(図139参照)。

30

【0995】

図139は、メイン画面111にパスワード表示画像が表示された状態を示す。

パスワード表示画像は、「パスワードを入力して下さい」という文字を含む。

【0996】

図139に示すように、メイン画面111にパスワード表示画像が表示される場合は、サブ画面113にパスワード入力メニュー画面が表示される。パスワード入力メニュー画面には複数のパスワード入力メニューが表示される。パスワード入力メニューの項目は、「決定」と、「削除」と、「0」～「9」と、「A」～「F」と、「ゲームに戻る」と、「戻る」を含む。各パスワード入力メニューは、中央に項目名の文字列が配された矩形のボタン状に表示されている。

40

【0997】

パスワード入力メニューの「0」～「9」及び「A」～「F」に選択されると、選択された文字が入力され、パスワード表示画像に表示される。パスワード入力メニューの「決定」が選択されると、パスワード表示画像に表示された複数の文字を、入力するパスワードとして決定する。そして、パスワード入力メニューの「削除」が選択されると、最後に入力した文字がパスワード表示画像から削除される。

【0998】

パスワード入力メニューの「ゲームに戻る」が選択されると、メイン画面111及びサブ画面113には、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、パチスロ1が所定期間操作されなかった場合に表示する初期映像が表示される。また、パスワード入力メニューの項

50

目の何れも選択されずに所定の時間が経過した場合も、メイン画面 1 1 1 及びサブ画面 1 1 3 には、遊技を行う際に表示する演出用の映像や、パチスロ 1 が所定期間操作されなかった場合に表示する初期映像が表示される。また、パスワード入力メニューの「戻る」が選択されると、メイン画面 1 1 1 にユニメモ初期画像が表示され、サブ画面 1 1 3 にユニメモメニューが表示される（図 1 3 8 参照）。

【0999】

パスワード入力メニュー画面表示時において、サブCPU 102 は、上述と同様に、各パスワードメニューが遊技者によって選択されたことを、タッチ入力部 31 a に触れている指がタッチ入力部 31 a から離れたときに検出する。例えば、図 1 3 9 に示すように、遊技者が、タッチ入力部 31 a において、パスワード入力メニューの「E」が表示されている位置に対応する（前後方向に対向する）位置に指を触れると、サブCPU 102 は、パスワード入力メニューの「E」をハイライト表示する。そして、図 1 4 0 に示すように、遊技者が、タッチ入力部 31 a 上で、指をパスワード入力メニューの「F」が表示されている位置に対応する位置に移動させると、サブCPU 102 は、パスワード入力メニューの「E」のハイライト表示を終了し、パスワード入力メニューの「F」をハイライト表示する。この場合、サブCPU 102 は、遊技者によってパスワード入力メニューの「E」が選択されたことを検出しない。また、パスワード入力メニューの「F」がハイライト表示されている状態で、遊技者がタッチ入力部 31 a から指を離すと、サブCPU 102 は、遊技者によってパスワード入力メニューの「F」が選択されたことを検出する。そして、サブCPU 102 は、図 1 4 1 に示すように、パスワード表示画像に選択の検出に係る「F」を表示する。

【1000】

〔第 1 の作用〕

本実施形態では、上述のART中処理（図 1 0 5 参照）、ART引戻処理（図 1 0 7）及び表示コマンド受信時処理（図 1 1 6 参照）を行うことによって、ART引戻処理において引き戻しが行われた後、停止順序が報知される所定の当籤番号が当籤するまでに行われる遊技では、順押し（「左中右」及び「左右中」）で停止操作が行われる限り、副制御回路 101 のサブCPU 102 は、ARTゲーム数カウンタの値の減算を行わない（図 1 0 7 の S 6 1 4、図 1 1 6 の S 8 0 8、図 1 0 5 の S 5 8 4、S 5 8 5 参照）。なお、ARTゲーム数カウンタの値の減算が行われない遊技であっても、サブCPU 102 は、遊技毎に、上乗せゲーム数抽籤（図 1 0 5 に示すART中処理の S 5 8 3）を行う。

また、ART引戻処理において引き戻しが行われた後、停止順序が報知される所定の当籤番号が当籤するまでの間（以下、ナビ間と称する場合がある）に行われる遊技において、順押し以外の停止順序で停止操作が行われた場合は、順押し以外の停止順序で停止操作が行われた遊技の次の遊技からARTゲーム数カウンタの値が遊技毎に「1」減算される（図 1 0 7 の S 6 1 4、図 1 1 6 の S 8 0 8、図 1 0 5 の S 5 8 4、S 5 8 5 参照）。

【1001】

したがって、ナビ間に順押しで停止操作を行わない場合は、順押しで停止操作を行う場合に比べて、ARTゲーム数カウンタの値が早く「0」になる。したがって、上乗せゲーム数抽籤が行われる回数が少なくなる。すなわち、ナビ間に所定の停止順序で停止操作を行わない場合に、所定の停止順序で停止操作を行う場合に比べて、ARTゲーム数カウンタに上乗せゲーム数が加算される機会を少なくすることができる。したがって、ナビ間に所定の停止順序で停止操作を行わなかった場合に、ペナルティを発生させることができる。

【1002】

また、ナビ間に所定の停止順序で停止操作を行う行わないに関わらず、ARTゲーム数カウンタには、「50」がセットされる（図 1 0 7 の S 6 1 2 参照）。すなわち、第 2 のARTの滞在ゲーム数が少なくとも「50」保証される。したがって、意図しないで順押しとは異なる停止順序で停止操作を行ってしまった遊技者に過度なペナルティを課すことがない。このため、遊技の興趣が低下することを抑制できる。

【1003】

なお、本実施形態では、ナビ間に行われる遊技において、順押し以外の停止順序で停止操作が行われた場合は、順押し以外の停止順序で停止操作が行われた遊技の次の遊技からARTゲーム数カウンタの値が遊技毎に「1」減算される態様を説明した。しかし、これに代えて、順押し以外の停止順序で停止操作が行われた遊技からARTゲーム数カウンタの値を遊技毎に「1」減算してもよい。この場合、表示コマンド受信時処理（図116参照）のS809とS810の間に、ART中処理（図105参照）のS585と同様のARTゲーム数カウンタの値を「1」減算する処理を追加する。

【1004】

[第2の作用]

また、本実施形態では、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われ、抽籤したアシスト状態とは異なるアシスト状態が発生した場合、すなわちサブ遊技状態は擬似ボーナス中で、且つ、擬似ボーナスペナルティフラグ（図77参照、図117に示すペナルティ判定処理のS819にオンに設定される）がオンの場合、ランプ制御タスク（図121参照）のS917において、ランプ演出シーケンスデータにおけるリールランプ22に係るランプパターンデータを点滅しないで点灯する全点灯パターンに変更する。このため、パチスロ1を見る者に、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われたことを認識させることができる。すなわち、パチスロ1を見る者は、第1のART（擬似ボーナス）中の遊技において、表示コマンド受信時にリールランプ22が点滅しないで点灯していた場合に、報知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が行われたことを認識することができる。

【1005】

なお、本実施形態では、上記のように、サブCPU102がリールランプ22に係るランプパターンデータを全点灯パターンに変更する態様を説明した。しかし、リールランプ22に係るランプデータの変更態様は、これに限定されず、変更前のランプパターンデータで点灯する場合と区別可能な範囲で任意に設定可能である。例えば、サブCPU102が、リールランプ22のランプパターンデータを点滅しないで消灯する全消灯パターンに変更してもよい。また、変更に係るランプパターンデータは、表示コマンド受信（第3停止操作オフ）時のリールランプ22に係るランプパターンデータに限定されない。例えば、ヘッドランプ21に係るランプパターンデータを変更してもよい。また、例えば、表示コマンド受信時のみではなく、第1のART中のすべての演出におけるランプパターンデータを変更してもよい。

【1006】

[第3の作用]

また、本実施形態では、役物制御タスク（図120参照）において、サブCPU102は、役物制御基板78に動作を指示した役物パターンデータが連動役物パターンデータあるときは、ランプ状態情報、サウンド再生状態情報及びアニメーション再生状態情報に動作開始要求又は動作終了要求を追記（エントリー）する（S907）。また、サブCPU102は、ランプ制御タスク（図121参照）においてランプ状態情報に動作開始要求又は動作終了要求がある場合、連動ランプパターンデータに係る演出を開始又は終了する、すなわち連動ランプパターンデータでヘッドランプ21及びリールランプ22等が点灯するように又は点灯を終了するようにLED制御基板72に指示する（S919）。また、サブCPU102は、サウンド制御タスク（図122参照）においてサウンド再生状態情報に動作開始要求又は動作終了要求がある場合、連動サウンドパターンデータに係る演出を開始又は終了する、すなわち連動サウンドパターンデータに係る演出音をスピーカ20L、20Rから出力するように又は出力を中止（終了）するようにサウンド基板71に指示する（S936）。また、サブCPU102は、アニメーション制御タスク（図123参照）においてアニメーション再生状態情報に動作開始要求又は動作終了要求がある場合、連動アニメーションパターンデータに係る演出を開始又は終了する、すなわち連動アニメーションパターンデータに係る映像の表示をするように又は映像の表示を中止（終了

）するように液晶表示装置 11 に指示する（S946）。したがって、画像演出（液晶表示装置 11 に映像を表示することによる演出）、音声演出（スピーカ 20L, 20R から演出音を出力することによる演出）、ランプ演出（ヘッドランプ 21 及びリールランプ 22 等を点灯させることによる演出）、役物演出（回転役物 123 による演出）の開始タイミング及び終了タイミングを同期させることができる。

【1007】

なお、すべての画像演出、音声演出、ランプ演出、役物演出の開始タイミング及び終了タイミングを同期させる場合は、すべてのアニメーションパターンデータを連動アニメーションパターンデータにし、すべてのサウンドパターンデータを連動サウンドパターンデータにし、すべてのランプパターンデータを連動ランプパターンデータにし、すべての役物パターンデータを連動役物パターンデータにすればよい。

10

【1008】

[第4の作用]

また、本実施形態では、サウンド制御タスク（図 122 参照）において、サウンド基板 71 への指示に係るサウンドパターンデータが、ボーナス確定画面を表示する演出に係るサウンド演出シーケンスを構成するサウンドパターンデータの場合は、サブ CPU 102 は、所定時間毎に、そのサウンド演出シーケンスに規定されているマーカーデータをサウンド再生状態情報に追記する（S938）。また、サブ CPU 102 は、アニメーション制御タスク（図 123 参照）において、設定したアニメーション演出シーケンスデータがボーナス確定演出シーケンスである場合、サブ RAM 103 の所定の領域に記憶されている、サウンド再生状態情報を、取得する（S948）。そして、サブ CPU 102 は、取得したサウンド再生状態情報にマーカーデータがある場合、当該マーカーデータに対応する分割動画データを再生する（液晶表示装置 11 に表示させる）。このため、画像演出及び音声演出が複雑な演出の場合であっても、演出の途中から画像演出と音声演出との同期ずれが発生することを抑制できる。

20

【1009】

なお、分割動画データの長さ（動画の長さ）は、任意に設定可能である。例えば、上述のように、5 秒間の動画データを、5 分割することによって分割動画データ 0～4 を作成する場合、最初の分割動画データ 0 の長さを 0.5 秒、後続する分割動画データ 1 の長さを 1.5 秒、分割動画データ 2 の長さを 2 秒のように設定してもよい。また、一連の動画データから分割して生成する分割動画データの数は、任意に設定可能である。例えば、例えば 5 秒間の動画データを、0.5 秒間毎に 10 分割することによって分割動画データを生成してもよい。また、マーカーデータの数及びサウンド制御タスク（図 122 参照）におけるマーカーデータをサウンド再生状態情報へ追記するタイミングは、生成した分割動画データ数や長さに対応するように設定される。

30

【1010】

また、本実施形態では、ボーナス確定画面を表示する演出時に、上述のマーカーデータによる画像演出と音声演出との同期（以下、マーカーデータ連動）を行う態様を説明した。しかし、これに限らず、他の演出時にマーカーデータ連動を行ってもよい。

【1011】

また、本実施形態では、役物制御タスク（図 120 参照）においてサウンド再生状態情報、アニメーション再生状態情報及びランプ状態情報に動作開始要求又は動作終了要求を追記することによる演出の同期と、マーカーデータ連動の両方を行う態様を説明した。しかし、これに代えて、どちらか一方のみを行うようにしてもよい。例えば、マーカーデータ連動のみを行う場合は、最初の分割動画データに対応するマーカーデータを設定し、当該マーカーデータを、サウンド演出シーケンスを構成するサウンドパターンデータに係る指示をサウンド基板 71 に行った時にサウンド再生状態情報に追記するようにしてもよい。そして、サブ CPU 102 は、取得したサウンド再生状態情報に最初の分割動画データに対応するマーカーデータがある場合、当該マーカーデータに対応する最初の分割動画データを再生するようにしてもよい。このようにすれば、マーカーデータ連動によって、音

40

50

声演出と画像演出との開始タイミングを同期させることができる。

【1012】

[第5の作用]

また、本実施形態では、上述のように、サブCPU102がタッチ入力部31aから指が離れた時点で選択を検出するOFFエッジ実行を行う。したがって、遊技者などが、液晶表示装置11に表示されている項目の選択時に、タッチ入力部31aにおいて所望する項目に対応する位置外に指を触れてしまっても、指を離すことなく、所望する項目に対応する位置に指を移動させてから、指を離せば、サブCPU102は、遊技者などが所望する項目を選択された項目として検出することができる。

【1013】

なお、本実施形態では、サブ画面113に、上述した携帯端末連携機能に係る画面（図135～図141参照）が表示されているときに、サブCPU102が、OFFエッジ実行を行う態様を説明した。しかし、サブCPU102がOFFエッジ実行を行う契機は、任意に設定可能である。例えば、サブ画面113に所定の画面が表示されたときのみOFFエッジ実行を行い、その他のときはONエッジ実行を行ってもよい。例えば、ガイドメニュー画面（図135参照）及びユニメモメニュー画面（図138参照）に比べて、比較的小さいボタン状のメニューの項目（パスワード入力メニューの「0」～「9」及び「A」～「F」）が表示されるパスワード入力メニュー画面（図139）が表示されたときのみ、サブCPU102は、OFFエッジ実行を行ってもよい。

【1014】

また、サブCPU102は、所定のメニューの項目についてのみ、OFFエッジ実行を行い、その他のメニューの項目については、ONエッジ実行を行ってもよい。例えば、パスワード入力メニュー画面（図139）の比較的小さいボタン状のメニューの項目であるパスワード入力メニューの「0」～「9」及び「A」～「F」についてのみOFFエッジ実行を行い、その他のメニューの項目である「決定」、「削除」、「ゲームに戻る」及び「戻る」についてはONエッジ実行を行ってもよい。

【1015】

また、サブ画面113に表示される画面の種別に応じてOFFエッジ実行を行うか否かを設定してもよい。例えば、携帯端末連携機能に係る画面が液晶表示装置11に表示されている場合はOFFエッジ実行を行い、遊技中の演出に係る画面が液晶表示装置11に表示されている場合はONエッジ実行を行ってもよい。

【1016】

[第6の作用]

また、本実施形態では、タッチパネル入力編集処理（図125参照）のS983において、操作コマンド連続カウンタが72000を超える場合には、サブCPU102は、サブRAM103の所定の領域にエラーコード「TP LONG ON」を記録する。また、サブCPU102は、警告画面（図126参照）をメイン画面111に3分間表示する。そして、サブCPU102は、警告画面をメイン画面111に表示後、3分間経過後に、液晶表示装置11に警告画面表示前に表示していた画面を表示し、遊技の再開を可能とする。また、サブRAM103に記録されたエラーコードは、ホールメニュー処理（図129参照）におけるエラー情報履歴処理（S1009）でメイン画面111に表示されるエラー情報履歴画面（図130参照）で参照可能である。したがって、タッチ入力部31aが操作されていることを示す信号の出力が所定時間を越えて継続したことを認識させることができ、且つ、遊技不能となる期間の長期化を抑制することができる。

【1017】

なお、タッチパネル入力編集処理（図125参照）における操作コマンド連続カウンタの閾値（本実施形態では72000）は、任意に設定可能である。2時間に亘ってタッチ操作コマンド又はフリック操作コマンドがタッチセンサ中継基板73から送信されるデータに含まれている場合に警告表示等をするときは、操作コマンド連続カウンタの閾値を36000に設定すればよい。また、タッチセンサ中継基板73が100msec毎にデー

10

20

30

40

50

タを送信する場合で、且つ、4時間に亘ってタッチ操作コマンド又はフリック操作コマンドがタッチセンサ中継基板73から送信されるデータに含まれている場合に警告表示等をするときは、操作コマンド連続カウンタの閾値を144000に設定すればよい。

【1018】

[第7の作用]

また、本実施形態では、メンテナンス処理（図131参照）において、サブCPU102は、タッチパネルメンテナンス画面115に、グリッド線G（図132，図134参照）を表示する。また、指がタッチ入力部31aに触れた状態を維持したまま移動した場合、サブCPU102は、グリッド線Gの交点が常にタッチ入力部31aに指が触れている位置に対応する位置に配置されるように、グリッド線Gの表示位置を、指の移動に同期して変更する。このため、液晶表示装置11に表示されているグリッド線Gの交点の位置とタッチ入力部31aに指が触れた位置とがずれているか否かを認識することができるので、遊技機がタッチ入力部31aに指が触れた位置を正確に認識しているか否かを確認することができる。また、タッチ入力部31aの動作状態と取付位置にズレが発生していないかを視認することができる。

10

【1019】

なお、本実施形態では、タッチパネルメンテナンス画面115表示時において、タッチ入力部31aに指が触れていない場合も、交点が初期位置に配置されるようにグリッド線Gを表示する態様を説明した。しかし、これに代えて、タッチ入力部31aに指が触れたことを検出した場合にのみ、グリッド線Gをタッチパネルメンテナンス画面115に表示させてもよい。

20

【1020】

また、本実施形態では、グリッド線Gの表示位置を変更した後タッチ入力部31aから指が離れた場合、サブCPU102は、グリッド線Gの交点が上述の初期位置に配置されるようにグリッド線Gの表示位置を変更する態様を説明した。しかし、これに代えて、同場合に、サブCPU102は、タッチ入力部31aから指が離れた位置、すなわち最後に指が触れていた位置に対応する位置にグリッド線Gの交点が配置されている状態を維持してもよい。

【1021】

<変形例>

上記実施形態では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されず、「パチンコ」と呼ばれる遊技機やスロットマシンにも本発明は適用可能である。ここでは、パチンコの構成例を説明する。

30

【1022】

[パチンコ遊技機の構成]

まず、図142～図146を参照しながら、パチンコの構成について説明する。なお、図142は、変形例におけるパチンコの外観構成を示す斜視図である。図143は、変形例におけるパチンコの外観正面図である。図144は、変形例におけるパチンコの構成を示す分解斜視図である。また、図145は、変形例におけるパチンコの遊技盤の正面図である。

40

【1023】

パチンコ210は、図142～図144に示すように、ガラスドア211、木枠212、ベースドア213、遊技盤214、皿ユニット220、画像を表示する液晶表示装置232、遊技球を発射する発射装置330、払出ユニット700、基板ユニット750等で構成される。

【1024】

ガラスドア211は、ベースドア213に対して開閉自在になるように取り付けられる。また、このガラスドア211の中央には、開口211aが形成され、その開口211aには、光透過性を有する保護ガラス219が取り付けられる。保護ガラス219は、ガラスドア211が閉鎖された状態において、その裏面が遊技盤214の前面と対向するよう

50

に配置される。

【1025】

また、ガラスドア211の上部には、ランプ332が設けられている。ランプ332は、LED (Light Emitting Diode) 群を有している。ランプ332は、副制御回路400によって制御され、所定のパターンで点灯して遊技を演出する。

【1026】

また、保護ガラス219の正面から見て右側には、タッチセンサモジュール360を用いたタッチ入力部（タッチパネル）360aが設けられている。タッチセンサモジュール360の構成は上述のパチスロ1におけるタッチセンサモジュール31と同様のため、その説明を省略する。

10

【1027】

皿ユニット220は、上皿221及び下皿222を一体化したユニット体であり、ベースドア213においてガラスドア211の下部に取り付けられる。また、下皿222は、上皿221の下方に配置される。上皿221及び下皿222には、遊技球の貸し出し、遊技球の払い出し（賞球）を行うための払出口221a、222aがそれぞれ形成される。そして、所定の払出条件が成立した場合には、遊技球が払出口221a、222aを介してそれぞれ上皿221及び下皿222に排出され、特に、上皿221には、後述の遊技領域215に発射させるための遊技球が貯留される。

【1028】

発射装置330は、パチンコ210の正面側（遊技者側）から見て、ベースドア213の右下部の位置に取り付けられる。発射装置330は、遊技者によって操作可能な発射ハンドル226と、皿ユニット220の右下部のスペースに適合するパネル体227とを備える。発射ハンドル226は、パネル体227の正面側に設けられる。パネル体227の裏面側には遊技球を発射するための駆動装置が設けられる。

20

【1029】

ベースドア213には、皿ユニット220及び発射装置330が取り付けられ、パネル体227は、皿ユニット220の右下部と一体化して設けられる。そして、遊技者によって発射ハンドル226が操作されることによりパチンコ遊技が進められる。

【1030】

遊技盤214は、保護ガラス219の裏面に位置するように、かつ、ベースドア213の前面側に位置するように配置される。また、遊技盤214の裏面側には、スピーサー231、液晶表示装置232などが配置される。さらに、ベースドア213の裏面側には、払出ユニット700及び基板ユニット750が配置される。また、下皿222の下部には、スピーカ246が配置される。スピーカ246は、副制御回路400によって制御され、所定の演出音を出力して遊技を演出する。

30

【1031】

遊技盤214は、その全部が光透過性を有する略板状の樹脂材料によって形成される。この光透過性を有する樹脂材料としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂など各種樹脂材料が該当する。また、遊技盤214は、発射装置330により発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域215を有し、遊技領域215は、遊技盤の前面側に設けられる。遊技領域215は、ガイドレール230（具体的には後述の図145に示す外レール230a）に囲まれた領域であり、遊技球が転動可能な領域である。また、遊技盤214の遊技領域215には、複数の遊技釘218が遊技盤214に打ちこまれて設けられる。なお、図145に示す遊技盤214の構成は、遊技球が転動可能な遊技領域を備える遊技盤の一構成例であり、これに限定されない。

40

【1032】

液晶表示装置232は、遊技盤214の裏面側（背面側）に配置される。すなわち、液晶表示装置232は、光透過性を有する材料で形成された遊技盤214の背後に配置される。この液晶表示装置232は、遊技に関する画像の表示を可能とする表示領域232aを有する。この表示領域232aは、遊技盤214の裏面の全部又は一部と重なるように

50

配置される。

【1033】

言い換えると、液晶表示装置232の表示領域232aは、少なくとも、遊技盤214の遊技領域215の全部又は一部と重なるように遊技盤214の裏面側に配置される。具体的には、液晶表示装置232は、その表示領域232aが遊技領域215の全部又は一部、及び、遊技領域外域216の全部又は一部と重なるように遊技盤214の裏面側に配置される。なお、液晶表示装置232の表示領域232aには、演出用の識別図柄、演出画像、装飾用の装飾画像などの各種の画像が表示される。なお、本変形例において、液晶表示装置232の表示領域232aのタッチ入力部360aと前後方向に対向する領域をサブ画面232cと称し、その他の領域をメイン画面232bと称する場合がある。

10

【1034】

スペーサー231は、遊技盤214の後方（背面側）と液晶表示装置232の前方（前面側）との間に配置され、遊技盤214上を転動した遊技球の流路となる空間を画成する。また、スペーサー231の下部には、LEDユニット253（図145参照）が設けられる。スペーサー231は、光透過性を有する材料で形成される。なお、この例では、スペーサー231は、光透過性を有する材料で形成する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、スペーサー231の一部が光透過性を有する材料で形成されていてもよい。また、スペーサー231が光透過性を有さない材料で形成されていてもよい。

【1035】

発射ハンドル226は回転自在であり、発射ハンドル226の裏側には、駆動装置である発射ソレノイド（不図示）が設けられる。また、発射ハンドル226の周縁部には、タッチセンサ（不図示）が設けられる。さらに、発射ハンドル226の内部には、発射ハンドル226の回転量に応じて抵抗値を変化させて、発射ソレノイド（不図示）に供給する電力を変化させる発射ボリューム（不図示）が設けられる。

20

【1036】

発射ハンドル226の周縁部に設けられたタッチセンサ（不図示）に遊技者が接触したときには、遊技者により発射ハンドル226が握持されたと検知される。発射ハンドル226が遊技者によって握持され、かつ、前面側（遊技者側）から見て時計回り方向へ回転操作されたときには、その回転角度に応じて発射ボリューム（不図示）の抵抗値が変化し、この時の抵抗値に対応する電力が発射ソレノイド（不図示）に供給される。その結果、上皿221に貯留された遊技球が遊技盤214の遊技領域215に順次発射され、遊技が進められる。なお、発射停止ボタン（不図示）が押下された場合には、発射ハンドル226を握持しかつ回転させた状態であっても遊技球の発射が停止される。

30

【1037】

遊技盤214内の左下方の領域には、3つの一般入賞口256a、256b、256cが形成された装飾部材が配置されており、この装飾部材のLEDユニット253と対向する部位は透明になっている。それゆえ、図145に示すように、遊技盤214の左下方の領域から、LEDユニット253が視認可能となる。LEDユニット253には、特別図柄表示装置、普通図柄表示装置233、第1特別図柄保留表示LED234a、234b、第2特別図柄保留表示LED234c、234d、普通図柄保留表示LED250a、250b等（後述の図146参照）が設けられる。

40

【1038】

特別図柄表示装置は、この例では、16個のLEDによって構成される。これら16個のLEDは、8個のLEDからなる2つのグループに分かれており、詳細は後述するが、一方のグループは、第1始動口225への始動入賞を契機として変動表示を行うものであり、他方のグループは、第2始動口244への始動入賞を契機として変動表示を行うものである。なお、説明の便宜上、以下では、一方のLEDのグループを第1特別図柄表示装置235a（後述の図146参照）、他方のLEDのグループを第2特別図柄表示装置235b（後述の図146参照）と称する。

【1039】

50

第1特別図柄表示装置235a及び第2特別図柄表示装置235bのLEDは、所定の特別図柄の変動表示開始条件の成立により、グループ単位で点灯・消灯を繰り返す変動表示を行う。そして、8つのLEDの点灯・消灯によって形成される表示パターンが、特別図柄（識別図柄ともいう）として停止表示される。この停止表示された特別図柄が、特定の停止表示態様の場合には、通常遊技状態から遊技者に有利な状態である当り遊技状態（特別遊技状態）に遊技状態が移行する。この当り遊技状態となった場合には、後述するように、シャッタ240（図145参照）が開放状態となるように制御され、大入賞口239（図145参照）が遊技球を受け入れ可能な状態となる。

【1040】

言い換えれば、大入賞口239が開放される遊技が当り遊技であり、この例では、大当り遊技及び小当り遊技の2種類の当り遊技が用意されている。また、特別図柄が大当り遊技状態に移行する停止表示態様になることが大当り、特別図柄が小当り遊技状態に移行する停止表示態様になることが小当りである。

【1041】

大当りと小当りとの違いについては後述するが、大当りの場合には、多くの出球を獲得できる可能性が高くなり、小当りの場合には、出球獲得があまり期待できない。一方、特別図柄として、ハズレ図柄が停止表示された場合は、遊技状態が維持される。以上のように、特別図柄が変動表示された後、停止表示され、その結果によって遊技状態が移行又は維持されるゲームを「特別図柄ゲーム」という。

【1042】

特別図柄表示装置の下方には、普通図柄表示装置233が設けられる。普通図柄表示装置233は、2つの表示用ランプで構成され、これら表示用ランプが交互に点灯・消灯を繰り返すことによって、普通図柄が変動表示される。そして、普通図柄が変動表示された後、停止表示され、その結果によって普通電動役物248（図145参照）の開放・閉鎖状態が異なるゲームを「普通図柄ゲーム」という。

【1043】

普通図柄表示装置233の下方には、普通図柄保留表示LED250a、250bが設けられる。普通図柄保留表示LED250a、250bは、点灯、消灯又は点滅によって保留されている普通図柄の変動表示の実行回数（いわゆる「保留個数」、「普通図柄に関する保留個数」）を表示する。

【1044】

具体的には、普通図柄の変動表示の実行が1回分保留されている場合には、普通図柄保留表示LED250aが点灯し、普通図柄保留表示LED250bが消灯する。普通図柄の変動表示の実行が2回分保留されている場合には、普通図柄保留表示LED250aが点灯し、普通図柄保留表示LED250bが点灯する。普通図柄の変動表示の実行が3回分保留されている場合には、普通図柄保留表示LED250aが点滅し、普通図柄保留表示LED250bが点灯する。普通図柄の変動表示の実行が4回分保留されている場合には、普通図柄保留表示LED250aが点滅し、普通図柄保留表示LED250bが点滅する。

【1045】

普通図柄保留表示LED250a、250bの下方には、第1特別図柄保留表示LED234a、234b、第2特別図柄保留表示LED234c、234dが設けられる。これら第1特別図柄保留表示LED234a、234b及び第2特別図柄保留表示LED234c、234dは、点灯、消灯又は点滅によって保留されている特別図柄の変動表示の実行回数（いわゆる「保留個数」、「特別図柄に関する保留個数」）を表示する。第1特別図柄保留表示LED234a、234b及び第2特別図柄保留表示LED234c、234dによる特別図柄に関する保留個数の表示態様は、普通図柄保留表示LED250a、250bによる、普通図柄の保留個数の表示態様と同一である。

【1046】

普通図柄表示装置233の側方には、大当り、小当りを問わずに点灯する当り報知LE

10

20

30

40

50

D（不図示）などが設けられる。なお、この例では、ラウンド数が一定であるのでラウンド数表示用のLEDは備えない。それゆえ、主制御回路260（後述の図146参照）によって制御される当り報知LEDの表示上では、大当り、小当りの報知上の差異はない。また、突確大当りと小当りとの間においても、後述するようにその当りが発生したときのシャッタ240の開閉パターンも同一のものから選択され、また、副制御回路400（後述の図146参照）によって制御される液晶表示装置232、ランプ332、スピーカ246、後述する回転役物371等による演出も同一である。このため、突確大当りと小当りとの間においても、遊技者は見た目上のそれらを区別することはできない。

【1047】

また、遊技盤214の裏面側（背面側）に配置された液晶表示装置232の表示領域232aでは、第1特別図柄表示装置235a及び第2特別図柄表示装置235b（後述の図146参照）により表示される特別図柄と関連する演出画像が表示される。

10

【1048】

例えば、第1特別図柄表示装置235a及び第2特別図柄表示装置235bで表示される特別図柄の変動表示中には、特定の場合を除いて、液晶表示装置232の表示領域232aにおいて、数字からなる識別図柄（演出用の識別情報でもある）、例えば、"1～8"のような数字が変動表示される。また、例えば、第1特別図柄表示装置235a及び第2特別図柄表示装置235bにおいて変動表示されていた特別図柄が停止表示されるとともに、液晶表示装置232の表示領域232aにおいても演出用としての識別図柄が停止表示される。

20

【1049】

また、第1特別図柄表示装置235a及び第2特別図柄表示装置235bにおいて、変動、停止された特別図柄が特定の停止表示態様である場合には、当りであることを遊技者に把握させるための演出画像が液晶表示装置232の表示領域232aに表示される。具体的には、第1特別図柄表示装置235a及び第2特別図柄表示装置235bのいずれか一方において特別図柄が、例えば、多くの出球が獲得可能な大当りに対応する特定の表示態様で停止表示された場合には、液晶表示装置232の表示領域232aにおいて表示される演出用の識別図柄の組合せが特定の表示態様（例えば、複数の図柄列のそれぞれに同一の図柄が全て揃った状態で停止表示される態様）となり、さらに、大当り用の演出画像が液晶表示装置232の表示領域232aに表示される。なお、多くの出球を得ることが

30

【1050】

図145に示すように、パチンコ210の遊技盤214上には、ガイドレール230（230a及び230b）、ステージ255、第1始動口225、第2始動口244、通過ゲート254、シャッタ240、大入賞口239、一般入賞口256a、256b、256c、256d、普通電動役物248等の遊技部材が設けられる。

【1051】

遊技盤214の上部には、略逆L字形状のステージ255が設けられる。また、遊技領域215を囲むように、ガイドレール230が設けられる。

40

【1052】

ガイドレール230は、遊技領域215を区画（画定）する外レール230aと、その外レール230aの内側に配置された内レール230bとで構成される。発射装置330により発射された遊技球は、遊技盤214上に設けられたガイドレール230に案内されて、遊技盤214の上部に移動し、その後、複数の遊技釘218、遊技盤214上に設けられたステージ255などとの衝突により、その進行方向を変えながら遊技盤214の下方に向かって流下する。具体的には、遊技球の流下系統としては、ステージ255の左側を流下する系統（いわゆる、左打ち）と、発射ハンドル226を右側に最大に回転させて、ステージ255の右側に遊技球を打ち込み、ステージ255の右側を流下する系統（い

50

わゆる、右打ち)がある。

【1053】

また、ステージ255の下方でかつ遊技盤214の中央の下方には、第1始動口225が設けられる。また、ステージ255の右側上部には通過ゲート254が設けられ、通過ゲート254の下方に第2始動口244が設けられる。第2始動口244には普通電動役物248が設けられる。普通電動役物248は、遊技盤214の板面に対して前後方向に、突出、引き込みを行う舌状部材248aを備える。この例では、舌状部材248aが突出している時に舌状部材248aの上に乗った遊技球が第2始動口244に入賞し、舌状部材248aが引き込んでいる場合には遊技球が第2始動口244に入賞しないような構成になっている。

10

【1054】

そして、普通図柄表示装置233(後述の図146参照)において普通図柄が所定の図柄で停止表示されたときには、普通電動役物248における舌状部材248aが、所定の時間、引込状態から突出状態となり、第2始動口244に遊技球が入りやすくなる。なお、普通電動役物248は、舌状部材248aの突出、引き込みを行うものに限らず、例えば、一对の羽根部材が開放、閉鎖するもの(いわゆる、電動チューリップ)であってもよい。

【1055】

また、ステージ255の右側に遊技球を打ち込んだ場合には、ステージ255の右側から第1始動口225に遊技球が転動する経路に、遊技釘218が打ち込まれており、この遊技釘218によって、遊技球がステージ255の右側から第1始動口225に入賞することが不可能になっている。

20

【1056】

普通図柄の変動表示中において通過ゲート254を遊技球が通過した場合には、普通図柄保留表示LED250a, 250bによる表示態様を切り換えて、変動表示中の普通図柄が停止表示されるまで、当該通過ゲート254への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示の実行(開始)が保留される。その後、変動表示していた普通図柄が停止表示された場合には、保留されていた普通図柄の変動表示が開始される。

【1057】

なお、普通図柄表示装置233において普通図柄として特定の図柄が停止表示された場合には、普通図柄抽籤が当籤であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置232の表示領域232aに表示されるようにしてもよい。

30

【1058】

また、第1始動口225の直下には、大入賞口239を開閉するシャッタ240が配置される。シャッタ240の直下の遊技領域215の最下部位には、アウト口257が形成される。遊技領域215の左側下部には、3つの一般入賞口256a, 256b, 256cが設けられる。また、遊技領域215の右側下部には、一般入賞口256dが設けられる。

【1059】

また、上述した第1始動口225内には入賞領域が設けられており、この入賞領域には第1始動入賞口スイッチ316(後述の図146参照)が設けられる。第2始動口244内には入賞領域が設けられており、この入賞領域には第2始動入賞口スイッチ317(後述の図146参照)が設けられる。遊技球等の遊技媒体が、第1始動入賞口スイッチ316によって検出された場合、第1特別図柄表示装置235aによる特別図柄の変動表示が開始される。

40

【1060】

また、特別図柄の変動表示中に第1始動口225へ遊技球が入球した場合には、変動表示中の特別図柄が停止表示されるまで、第1始動口225への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示の実行(開始)が保留される。その後、変動表示していた特別図柄が停止表示された場合には、保留されていた特別図柄の変動表示が開始される。なお、以降の説

50

明において、第1始動口225への遊技球の入球に基づいて第1特別図柄表示装置235aに変動表示される特別図柄を第1特別図柄と称する。

【1061】

また、遊技球等の遊技媒体が、第2始動入賞口スイッチ317によって検出された場合、第2特別図柄表示装置235bによる特別図柄の変動表示が開始される。また、特別図柄の変動表示中に第2始動口244へ遊技球が入球した場合には、変動表示中の特別図柄が停止表示されるまで、第2始動口244への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される。その後、変動表示していた特別図柄が停止表示された場合には、保留されていた特別図柄の変動表示が開始される。

【1062】

なお、以降の説明において、第2始動口244への遊技球の入球に基づいて第2特別図柄表示装置235bに変動表示される特別図柄を第2特別図柄と称する。

【1063】

この例では、第1特別図柄表示装置235aと第2特別図柄表示装置235bとが同時に特別図柄を変動することはない。また、この例では、第2始動口244への始動入賞を優先に特別図柄の変動表示が行われる。なお、この例の第1始動口225、第2始動口244は、遊技盤214の遊技領域に設けられた、遊技球が通過可能な始動領域の一例である。

【1064】

なお、この例では、特別図柄の変動表示の実行が保留される回数には上限が設定されており、第1始動口225、第2始動口244への入球による特別図柄の変動表示の保留数の上限は、それぞれ4回に設定されている。具体的には、第1特別図柄の特別図柄ゲームが4回保留されている場合には、変動中の第1特別図柄に対応する特別図柄ゲームの情報が、メインRAM270（後述の図134参照）の第1特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶情報として記憶され、保留されている4回の特別図柄ゲームの情報は、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）に始動記憶情報として記憶される。

【1065】

第2特別図柄の特別図柄ゲームについても同様に、第2特別図柄の特別図柄ゲームが4回保留されている場合には、変動中の第2特別図柄に対応する特別図柄ゲームの情報が、メインRAM270（後述の図146参照）の第2特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶情報として記憶され、保留されている4回の特別図柄ゲームの情報は、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）に始動記憶情報として記憶される。したがって、この例では、特別図柄ゲームが最大8回の保留することができる。

【1066】

また、この例における、その他の所定の特別図柄の変動表示開始条件としては、特別図柄が停止表示されていることである。すなわち、所定の特別図柄の変動表示開始条件が成立する毎に特別図柄の変動表示が開始される。

【1067】

第1特別図柄表示装置235a及び第2特別図柄表示装置235bにおいて特別図柄が特定の停止表示態様となり、遊技状態が大当たり遊技状態に移行された場合は、シャッタ240が、遊技球を受け入れやすい開放状態となるように駆動される。その結果、大入賞口239は、遊技球を受け入れやすい開放状態（第1の状態）となる。

【1068】

一方、シャッタ240の背面側（後方）に設けられた大入賞口239には、カウントスイッチ304（後述の図134参照）を有する領域（不図示）があり、その領域を遊技球が所定個数（例えば7個）通過するか、又は、所定時間（例えば、約0.1秒又は約30秒）が経過するまでシャッタ240が開放状態になるように駆動される。そして、開放状態において大入賞口239への所定数の遊技球の入賞又は所定時間の経過のいずれかの条件が成立すると、シャッタ240は、遊技球を受け入れ難い閉鎖状態になるように駆動さ

10

20

30

40

50

れる。その結果、大入賞口 2 3 9 は、遊技球を受け入れ難い閉鎖状態となる（第 2 の状態）。

【1069】

なお、一定時間において、大入賞口 2 3 9 が遊技球を受け入れやすい状態となっている遊技をラウンドゲームという。したがって、シャッタ 2 4 0 は、ラウンドゲーム時に開放し、ラウンドゲーム間では閉鎖することになる。また、ラウンドゲームの回数は、「1」ラウンド、「2」ラウンド等のラウンド数として計数される。例えば、ラウンドゲームの 1 回目を第 1 ラウンド、2 回目を第 2 ラウンドと呼称する場合がある。なお、この例では、1 ラウンドにおいて、複数回シャッタ 2 4 0 を開閉して、開放状態となる時間を一定時間とする場合がある。

10

【1070】

次いで、開放状態（第 1 の状態）から閉鎖状態（第 2 の状態）に駆動されたシャッタ 2 4 0 は、再度開放状態に駆動される。つまり、ラウンドゲームが終了した場合には、次のラウンドゲームへ継続して進むことができる。なお、第 1 ラウンドのラウンドゲームから、次のラウンドゲームに継続して進むことができないラウンドゲーム（最終のラウンドゲーム）が終了するまでの遊技を特別遊技又は大当り遊技という。なお、この例では、全ての大当りにおけるラウンドゲームの回数は 1 5 ラウンドである。

【1071】

また、この例では、第 1 特別図柄表示装置 2 3 5 a 及び第 2 特別図柄表示装置 2 3 5 b において特別図柄が特定の停止表示態様となり、遊技状態が小当り遊技状態に移行した場合には、大入賞口 2 3 9 が 1 5 回又は 1 6 回遊技球を受け入れやすい開放状態となるように、シャッタ 2 4 0 が駆動される。なお、小当り遊技は、大入賞口 2 3 9 を 1 5 回又は 1 6 回開放する遊技であり、大当りのようにラウンドゲームという概念はない。ただし、上述した大入賞口 2 3 9 及びシャッタ 2 4 0 の構成は、遊技盤 2 1 4 上に設けられ、遊技球が入球容易な開放状態と、遊技球が入球困難な閉鎖状態との間で変化可能な可変部材の一構成例である。

20

【1072】

また、第 1 始動口 2 2 5、第 2 始動口 2 4 4、一般入賞口 2 5 6 a ~ 2 5 6 d、大入賞口 2 3 9 に遊技球が入賞したときには、それぞれの入賞口の種類に応じて予め設定された数の遊技球が上皿 2 2 1 又は下皿 2 2 2 に払い出される。

30

【1073】

また、この例では、大当り遊技終了後に、遊技状態が、普通図柄抽籤の当籤確率が高確率状態となり、普通電動役物 2 4 8 によるサポートによって特別図柄ゲームの保留球が貯まりやすくなる時短状態に移行する場合がある。この例では、時短状態においては、通過ゲート 2 5 4 に遊技球を通過させることが、普通図柄抽籤を実行させる条件となるため、右打ちをしながら遊技が進行される。

【1074】

また、右打ち状態で大当りが発生した場合には、そのまま右打ちを継続することにより、大入賞口 2 3 9 へ入賞させることが可能である。また、普通電動役物 2 4 8 によるサポートが受けられない場合には、左打ちをしながら遊技が進行される。

40

【1075】

また、パチンコ 2 1 0 の遊技盤 2 1 4 上には、回転役物ユニット 3 7 0 が設けられる。回転役物ユニット 3 7 0 は、遊技盤 2 1 4 の右下方に配置されており、回転役物（歯車役物）3 7 1 と、回転役物 3 7 1 を回転させるステッピングモータからなる役物駆動部 3 7 2（図 1 4 6 参照）と、を有している。回転役物 3 7 1 は、副制御回路 4 0 0 によって制御され、所定の演出が行われる場合に、演出内容に対応するパターンで回転し、遊技を演出する。

【1076】

また、図 1 4 3 に示すように、上皿 2 2 1 の前面側には、3 つの演出ボタン 2 8 0 a、2 8 0 b、2 8 0 c が設けられ、目押しゲーム、カードめくり、すごろく等のようなミニ

50

ゲーム中に、それらの演出ボタンを押下することにより、液晶表示装置 232 における演出表示内容を変えることができる。なお、液晶表示装置 232 のサブ画面 232c に演出ボタン 280a, 280b, 280c と同様の形状の画像を表示し、タッチ入力部 30a におけるサブ画面 232C の上記画像を表示した個所に対応する位置（例えば前後方向に対向する部分）に指が触れたことに応じて液晶表示装置 232 における演出表示内容を変えてもよい。この場合、3つの演出ボタン 280a, 280b, 280c の設置を省略できる。

【1077】

[パチンコの回路構成]

次に、図 146 を参照しながら、この例におけるパチンコ 210 の回路構成について説明する。なお、図 146 は、この例のパチンコ 210 の回路構成を示すブロック図である。

10

【1078】

パチンコ 210 は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 260 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行う副制御回路 400 とにより構成される。

【1079】

主制御回路 260 は、メイン CPU 266、メイン ROM 268（読み出し専用メモリ）、及び、メイン RAM 270（読み書き可能メモリ）を備える。

【1080】

メイン CPU 266 は、メイン ROM 268、メイン RAM 270 等に接続されており、メイン ROM 268 に記憶されたプログラムに従って、各種処理を実行する機能を有する。

20

【1081】

メイン ROM 268 には、メイン CPU 266 によりパチンコ 210 の動作を制御するための各種プログラム、メイン処理等をメイン CPU 266 に実行させるための各種プログラム、及び、各種処理に必要な各種テーブル等が記憶される。

【1082】

メイン RAM 270 は、メイン CPU 266 の一時記憶領域であり、各種処理に必要な各種フラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、この例では、メイン CPU 266 の一時記憶領域としてメイン RAM 270 を用いる例を説明するが、本発明はこれに限らず、メイン CPU 266 の一時記憶領域としては、読み書き可能な記憶媒体であれば任意のものをを用いることができる。

30

【1083】

また、主制御回路 260 は、初期リセット回路 264、I/Oポート 271 及びコマンド出力ポート 272 を備える。初期リセット回路 264 は、電源投入時においてリセット信号を生成する回路であり、メイン CPU 266 に接続される。I/Oポート 271 は、各種デバイスからの入力信号をメイン CPU 266 に送信するポートであり、かつ、メイン CPU 266 からの出力信号を各種デバイスに送信するポートである。コマンド出力ポート 272 は、メイン CPU 266 から出力されたコマンドを副制御回路 400 に送信するポートである。

40

【1084】

また、主制御回路 260 は、バックアップコンデンサ 274 を備える。バックアップコンデンサ 274 は、電断時に、例えば、メイン RAM 270 に対して速やかに電源を供給するために設けられる。これにより、電断時にも、メイン RAM 270 に記憶されている各種データを保持することができる。

【1085】

また、主制御回路 260 には、各種装置が接続される。

【1086】

この例では、主制御回路 260 から出力された信号に応じる各種装置として、特別図柄ゲームにおける特別図柄の可変表示を行う第 1 特別図柄表示装置 235a 及び第 2 特別図

50

柄表示装置 2 3 5 b、特別図柄ゲームにおける特別図柄の可変表示の保留個数を表示する第 1 特別図柄保留表示 L E D 2 3 4 a、2 3 4 b 及び第 2 特別図柄保留表示 L E D 2 3 4 c、2 3 4 d、普通図柄ゲームにおける識別図柄としての普通図柄の可変表示を行う普通図柄表示装置 2 3 3、普通図柄ゲームにおける普通図柄の可変表示の保留個数を表示する普通図柄保留表示 L E D 2 5 0 a、2 5 0 b、普通電動役物 2 4 8 の舌状部材 2 4 8 a を突出状態又は引込状態とする始動口ソレノイド 3 1 8、シャッタ 2 4 0 を駆動させ、大入賞口 2 3 9 を開放状態又は閉鎖状態とする大入賞口ソレノイド 3 2 0 等が、主制御回路 2 6 0 に接続される。

【1087】

また、主制御回路 2 6 0 には、ホール係員を呼び出す機能や当たり回数を表示する機能などを有する呼出装置（不図示）や、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータにデータ送信するために用いる外部端子板 5 1 0 が接続される。

10

【1088】

さらに、主制御回路 2 6 0 には、例えば、大入賞口 2 3 9 における領域を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路 2 6 0 に供給するカウントスイッチ 3 0 4、各一般入賞口 2 5 6 a ~ 2 5 6 d を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路 2 6 0 に供給する一般入賞口スイッチ 3 0 6、3 0 8、3 1 0、3 1 2、通過ゲート 2 5 4 を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路 2 6 0 に供給する通過ゲートスイッチ 3 1 4、第 1 始動口 2 2 5 を遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路 2 6 0 に供給する第 1 始動入賞口スイッチ 3 1 6、第 2 始動口 2 4 4 を遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路 2 6 0 に供給する第 2 始動入賞口スイッチ 3 1 7、電断時等におけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアするバックアップクリアスイッチ 3 2 4 等が接続される。

20

【1089】

また、主制御回路 2 6 0 には、払出・発射制御回路 3 2 6 が接続される。この払出・発射制御回路 3 2 6 には、遊技球の払出を行う払出装置 3 2 8、遊技球の発射を行う発射装置 3 3 0、及び、カードユニット 5 0 0 が接続される。なお、カードユニット 5 0 0 は、遊技者の操作によって、カードユニット 5 0 0 に遊技球の貸し出しを要求する信号を出力する球貸し操作パネル 3 5 5 との間で送受信可能である。

【1090】

30

払出・発射制御回路 3 2 6 は、主制御回路 2 6 0 から供給される賞球制御コマンド、カードユニット 5 0 0 から供給される貸し球制御信号を受け取り、払出装置 3 2 8 に対して所定の信号を送信することにより、払出装置 3 2 8 による遊技球の払出動作を制御する。また、払出・発射制御回路 3 2 6 は、発射ハンドル 2 2 6 が遊技者によって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときには、その回動角度に応じて発射ソレノイドに電力を供給し、遊技球の発射動作の制御を行う。

【1091】

さらに、コマンド出力ポート 2 7 2 には、副制御回路 4 0 0 が接続される。副制御回路 4 0 0 は、主制御回路 2 6 0 から供給される各種のコマンドに応じて、各種演出の制御、すなわち、回転役物ユニット 3 7 0 の制御、液晶表示装置 2 3 2 における表示制御、スピーカ 2 4 6 から発生させる音声に関する制御、ランプ 3 3 2 等を含むランプの制御等を行う。また、副制御回路 4 0 0 は、上記実施形態のパチスロ 1 において説明した副制御回路 1 0 1 の構成と同様の構成を有し、また、同様の各種処理を実行することができる。

40

【1092】

すなわち、副制御回路 4 0 0 は、回転役物ユニット 3 7 0 の制御において、上記役物制御タスク（図 1 2 0 参照）と同様の制御を実行することができる。なお、この場合の役物演出シーケンスを構成する役物パターンデータには当該役物パターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがあり、この開始条件としては、例えば、タッチ入力部 3 6 1 への入力や演出ボタン 2 8 0 a、2 8 0 b、2 8 0 c の押下が設定されている。

50

【1093】

また、副制御回路400は、ランプ332等を含むランプの制御において、上記ランプ制御タスク（図121参照）と同様の制御を実行することができる。なお、当該ランプの制御においては、上記ランプ制御タスク（図121参照）のS915～S917の処理は省略される。また、この場合のランプ演出シーケンスを構成するランプパターンデータには当該ランプパターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがあり、この開始条件としては、例えば、タッチ入力部361への入力や演出ボタン280a、280b、280cの押下が設定されている。

【1094】

また、副制御回路400は、スピーカ246から発生させる音声に関する制御において、上記サウンド制御タスク（図122参照）と同様の制御を実行することができる。なお、この場合のサウンド演出シーケンスを構成するサウンドパターンデータには当該サウンドパターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがあり、この開始条件としては、例えば、タッチ入力部361への入力や演出ボタン280a、280b、280cの押下が設定されている。

【1095】

また、副制御回路400は、液晶表示装置232における表示制御において、上記アニメーション制御タスク（図123参照）と同様の制御を実行する。なお、当該表示制御において、上記アニメーション制御タスク（図123参照）のS947は、S944で設定したアニメーション演出シーケンスデータが、所定の演出、例えば特別図柄が大当り遊技状態に移行する停止表示態様になる場合の演出に係るアニメーション演出シーケンスであるか否かを判別する処理となる。また、この場合のアニメーション演出シーケンスを構成するアニメーションパターンデータには当該アニメーションパターンデータが示すパターンの演出を開始するための開始条件が設定されているものがあり、この開始条件としては、例えば、タッチ入力部361への入力や演出ボタン280a、280b、280cの押下が設定されている。

【1096】

また、副制御回路400は、タッチセンサモジュール360の制御において、上記タッチパネル制御タスク（図124参照）及びタッチパネル入力編集処理（図125参照）と同様の処理を実行することができる。また、副制御回路400は、液晶表示装置232に表示した選択可能な項目をタッチセンサモジュール360によって遊技者等の操作者に選択させる際に、パチスロ1と同様のOFFエッジ実行を行う、すなわちタッチ入力部360aから指が離れた時点で選択を検出することができる。

【1097】

また、副制御回路400は、上記ホールメニュータスク（図127参照）、ホールメニュー処理（図129参照）、メンテナンス処理（図131）と同様の処理を実行することができる。すなわち副制御回路400は、メンテナンス処理時において、サブ画面232cに垂直線と垂直線に直交する水平線からなる十字状のグリッド線を表示することができる。

【1098】

以上のように、上述した変形例のパチンコ210においても、上記実施形態におけるパチスロ1で説明した上記処理と同様の処理を、副制御回路400により実行させることができる。したがって、上記パチスロ1の実施形態と同様の作用効果が得られる。

【1099】

以上、本発明の一実施形態に係る遊技機について、その作用効果も含めて説明した。しかし、本発明は、ここで説明した実施の形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施の形態を含むことは言うまでもない。

【1100】

例えば、本実施形態では、ボーナス抽籤により「ボーナス当籤」が決定されると、ボー

10

20

30

40

50

ナス振り分け抽籤によって「SBB」、「BB」、「RB」の何れかを決定する。しかし、本発明の遊技機としては、ボーナス振り分け抽籤によって「SBB又はBB」、「RB」の何れかを決定し、前兆ゲームの終了時に「SBB」、「BB」の何れかを決定するようにしてもよい。

【1101】

また、本実施形態では、「SBB」又は「BB」の前兆ゲームが行われている場合に、「BB前兆フラグ」がオンになっている。つまり、「SBB」と「BB」の前兆ゲームは、「BB前兆フラグ」で管理している。しかし、本発明の遊技機としては、「SBB」用の前兆フラグと「BB」用の前兆フラグを設ける構成としてもよい。この場合は、「SBB」に対応する前兆ゲームの演出と、「BB」に対応する前兆ゲームの演出を異ならせてもよい。

10

【1102】

また、本実施形態では、第1のART（「SBB」、「BB」、「RB」）及び第2のARTが、それぞれ滞在ゲーム数の遊技を消化したことを条件に終了する。しかし、本発明に係る第1のART及び第2のARTとしては、所定回数のナビ（表示補助情報の報知）が行われたことを条件に終了する構成にしてもよい。

【1103】

また、本実施形態では、第1のARTにおける「SBB」の滞在ゲーム数を「100」に固定した。しかし、本発明に係る「SBB」としては、「BB」と同様に、「SBB」中に滞在ゲーム数に上乗せゲーム数が加算（上乗せ）される構成であってもよい。

20

【1104】

また、本実施形態では、BRで発生する可能性がある追加上乗せA、B、Cの演出を行うゲーム数を「2」に固定した。すなわち、追加上乗せA、B、Cの演出が決定されると、追加上乗せゲーム数カウンタに「2」をセットする構成とした。しかし、本発明に係る追加上乗せA、B、Cの演出を行うゲーム数としては、可変にしてもよい。例えば、追加上乗せ演出の種別（追加上乗せA、B、C）に応じて、追加上乗せゲーム数カウンタにセットする値を異ならせてもよい。

【1105】

また、本実施形態では、第2のARTの滞在ゲーム数として、「50」が決定される態様を説明した。しかし、これに代えて、所定のゲーム数を1セットとし（例えば、1セット「50」ゲーム）、第2のARTのゲーム数を、抽籤によって決定した複数のセット数で設定してもよい。例えば、第2のARTの滞在ゲーム数を、1セット「50」ゲームを2セット、すなわち合計「100」ゲームに設定してもよい。

30

また、この場合、セット間に停止順序を報知せず、且つ、遊技毎にARTゲーム数カウンタの値を減算しない所定の期間を設けてもよい。また、この所定の期間における遊技毎に上乗せゲーム数抽籤を行ってもよい。そして、この所定の期間が終了する前（この所定の期間を遊技回数が所定の遊技回数に達したときに終了させる場合は、この所定の遊技回数に達する前）に、順押し以外の停止順序で停止操作（変則押し）が行われた場合は、所定の期間を強制的に終了し、変則押しが行われた遊技の次の遊技からARTゲーム数カウンタの値を遊技毎に「1」減算してもよい。

40

【1106】

また、本実施形態では、パチスロ1に設ける役物として、ステッピングモータの駆動によって回転する回転役物123を有する回転役物ユニット122を例に説明した。しかし、これに限らず、パチスロ1に、例えば、ステッピングモータやソレノイドなどの駆動によって左右方向や上下方向又は前後方向に移動する役物を設けてもよい。

【1107】

ところで、各種画像を表示する表示装置と、この表示装置の前方に配置され、少なくとも一部がこの表示装置に重畳するタッチパネル（タッチセンサモジュール）と、を備える遊技機が知られている（例えば、特開2011-177218号公報参照）。このような遊技機におけるタッチパネルは、光透過性を有し、このタッチパネルにおける遊技者の指

50

などが触れた位置を検出可能である。遊技者などは、表示装置に表示される各種の選択可能な項目から所望の項目を、タッチパネルにおいて所望する項目に対応する位置、例えば表示装置に表示されている項目に対して前後方向に対向する部分に、指を触れることによって、選択することができる。

【1108】

また、上記のような遊技機において、タッチパネルからタッチパネルが操作されていることを示す検出結果の出力が所定時間を越えて継続していると、その旨を示す画像を表示装置に表示して報知する遊技機が知られている（例えば、特開2011-177218号公報参照）。また、このような遊技機において、この報知の原因が解消するまで、すなわちタッチパネルからタッチパネルが操作されていることを示す検出結果の出力がなくなるまで、この報知を継続して遊技を行わせない遊技機が知られている。

10

【1109】

しかしながら、上記のように報知の原因が解消するまで、遊技が行えないことは、遊技者にとってはデメリットとなる。一方で、上記の報知の原因の解消を要することなく、遊技の再開を可能とすると、遊技機が設置された店の店員などは、タッチパネルからタッチパネルが操作されていることを示す検出結果の出力が所定時間を越えて継続したことを認識することができない。

【1110】

本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、タッチパネル（タッチセンサモジュール）からタッチパネルが操作されていることを示す検出結果の出力が所定時間を越えて継続したことを認識させることができ、且つ、遊技不能となる期間の長期化を抑制することができる遊技機を提供することにある。

20

【1111】

上記目的を達成するために、本発明は、以下のような構成の遊技機を提供する。

各種画像を表示する表示装置（例えば、後述の液晶表示装置11）と、

前記表示装置の制御を行う制御部（例えば、後述の副制御回路101）と、

前記表示装置の前方に配置され、前記表示装置の少なくとも一部に重畳し、接触入力が行われている状態である接触状態であること、及び、接触入力が解除された状態である接触解除状態であること、並びに、接触入力に係る接触位置を検出し、検出結果を出力するタッチセンサモジュール（例えば、後述のタッチセンサモジュール31）と、を備え、

30

前記制御部は、

前記表示装置を制御する表示制御手段（例えば、後述のサブCPU102）と、

前記タッチセンサモジュールを制御する接触入力制御手段（例えば、後述のサブCPU102）と、を有し、

前記接触入力制御手段は、

前記タッチセンサモジュールがリセットされたこと、及び、前記タッチセンサモジュールから前記接触状態であることを示す検出結果が所定期間を超えて出力されている連続出力を検知する検知手段（例えば、後述のタッチパネル制御タスク及びタッチパネル入力編集処理を実行するサブCPU102）と、

前記検知手段によって、前記タッチセンサモジュールのリセットが検知されたこと、及び、前記連続出力が検知されたことを記憶する情報記憶手段（例えば、後述のサブRAM103）と、を有し、

40

前記表示制御手段は、

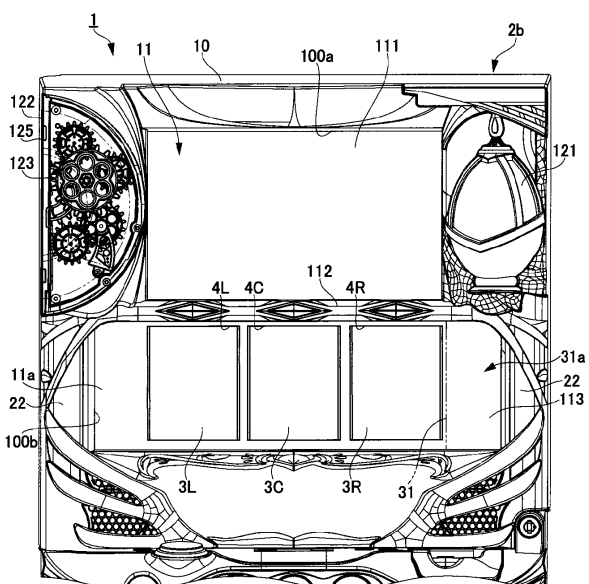
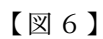
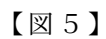
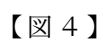
前記検知手段が前記連続出力を検知したときは、前記連続出力が発生していることを示す報知画像を前記表示装置に表示させ、特定期間経過後に前記連続出力が発生していることを示す報知画像の表示を終了させ、

前記検知手段が、前記タッチセンサモジュールのリセットを検知したときは、前記タッチセンサモジュールがリセットされたことを示す報知画像を前記表示装置に表示させず、

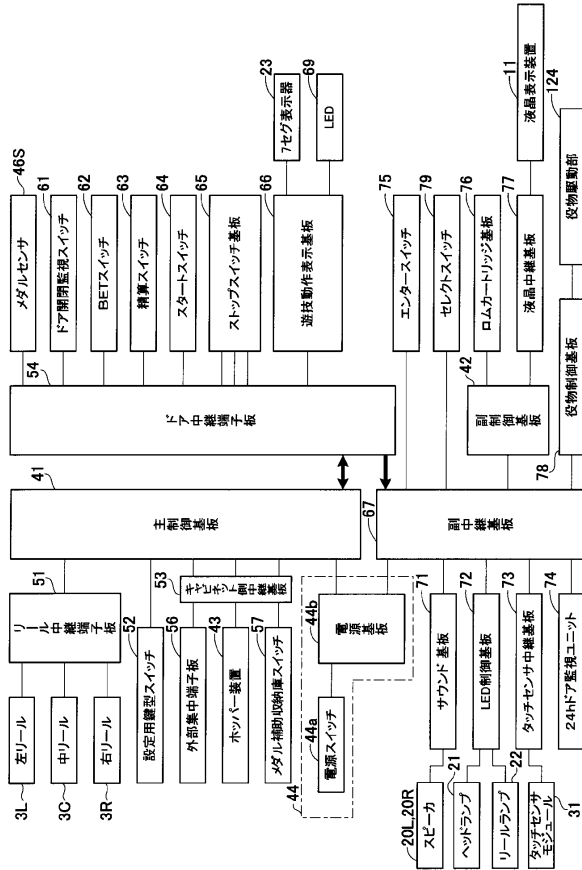
前記情報記憶手段は、前記表示制御手段が、前記特定期間経過後に前記連続出力が発生していることを示す報知画像の表示を終了させた後も、前記連続出力が検知されたことを

50

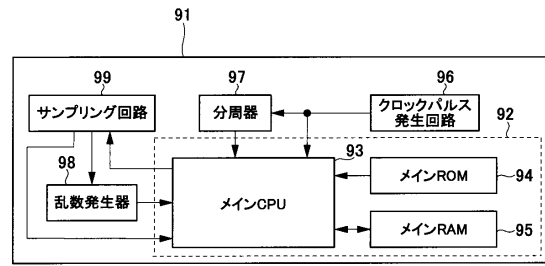
【図 3】



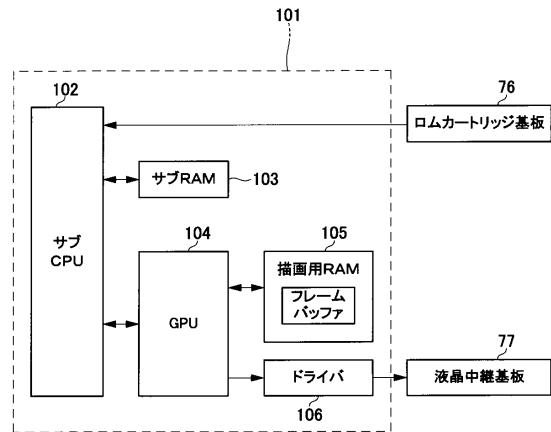
【図 7】



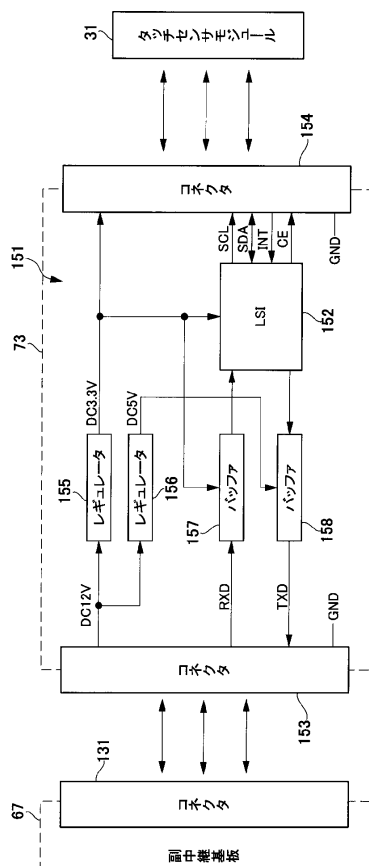
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 11】

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	リブ	20	リブ	20	ベル2
19	黒BAR	19	ベル2	19	黒BAR
18	チェリー	18	白BAR	18	赤7
17	スイカ	17	ブランク	17	ベル1
16	ベル2	16	スイカ	16	リブ
15	リブ	15	リブ	15	ベル2
14	スイカ	14	ベル2	14	ブランク
13	白BAR	13	赤7	13	スイカ
12	白BAR	12	ブランク	12	リブ
11	ベル1	11	スイカ	11	ベル2
10	リブ	10	リブ	10	白BAR
9	スイカ	9	ベル2	9	白BAR
8	赤7	8	チェリー	8	リブ
7	ベル1	7	リブ	7	ベル2
6	リブ	6	ベル2	6	ブランク
5	スイカ	5	チェリー	5	スイカ
4	ベル2	4	リブ	4	リブ
3	リブ	3	スイカ	3	ベル2
2	白7	2	白7	2	白7
1	スイカ	1	ベル1	1	スイカ
0	ベル2	0	黒BAR	0	リブ

図柄コード表

図柄コード	図柄	データ
1	リブ	00000001
2	ベル1	00000010
3	ベル2	00000011
4	スイカ	00000100
5	チェリー	00000101
6	ブランク	00000110
7	黒BAR	00000111
8	白BAR	00001000
9	赤7	00001001
10	白7	00001010

【図 1 2】

図柄組合せテーブル(その1)					
図柄の組合せ		表示役		私出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容
リブ	リブ	ベル2	1	00000001	C.MB1 (MB1)
リブ	リブ	ベル1		00000010	C.MB2 (MB2)
—	—	—		00000100	—
—	—	—		00001000	—
—	—	—		00010000	—
—	—	—		01000000	—
—	—	—		01000001	—
—	—	—		10000000	—
赤7	赤7	赤7		00000001	C.BNS A (再遊技)
赤7	赤7	白BAR		00000010	C.BNS B (再遊技)
赤7	赤7	スイカ	2	00000100	C.BNS C (再遊技)
赤7	リブ	白BAR		00001000	C.BNS D (再遊技)
赤7	リブ	スイカ		00010000	C.BNS E (再遊技)
赤7	リブ	赤7		00100000	C.BNS F (再遊技)
ベル2	赤7	赤7		01000000	C.BNS G (再遊技)
ベル1	リブ	赤7		10000000	C.BNS H (再遊技)
ベル2	リブ	赤7		00000001	C.BNS I (再遊技)
ベル1	リブ	赤7		00000010	C.BNS J (再遊技)
ベル2	フランク	ベル1		00000100	C.BNS K (再遊技)
ベル1	フランク	白BAR	3	00001000	C.BNS L (再遊技)
ベル1	フランク	スイカ		00010000	C.BNS M (再遊技)
赤7	赤7	黒BAR		00100000	C.BNS O (再遊技)
赤7	リブ	黒BAR		01000000	C.BNS P (再遊技)
ベル1	赤7	黒BAR		00000001	C.BNS Q (再遊技)
ベル1	リブ	黒BAR		00000010	C.BNS R (再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00000100	C.BNS S (再遊技)
スイカ	リブ	赤7		00001000	C.BNS T (再遊技)
スイカ	赤7	ベル1		00010000	C.BNS U (再遊技)
スイカ	白BAR	ベル1	4	01000000	C.BNS V (再遊技)
スイカ	チェリー	ベル1		10000000	C.BNS W (再遊技)
赤7	赤7	ベル2		00000001	C.BNS X (再遊技)
赤7	リブ	ベル2		00000010	C.BNS Y (再遊技)
白7	白7	白7		00000100	C.SBB A (再遊技)
白7	白7	ベル2		00001000	C.SBB B (再遊技)
白7	ベル2	ベル2		00010000	C.SBB C (再遊技)
白7	ベル2	白7		00100000	C.SBB D (再遊技)
黒BAR	黒BAR	黒BAR		01000000	C.BAR A (再遊技)
スイカ	黒BAR	黒BAR	5	10000000	C.BAR B (再遊技)
黒BAR	リブ	黒BAR		00000001	C.BAR C (再遊技)
黒BAR	リブ	白BAR		00000010	C.BAR D (再遊技)
黒BAR	黒BAR	ベル2		00000100	C.BAR E (再遊技)
白BAR	白BAR	白BAR		00001000	C.HOM A (再遊技)
ベル2	白BAR	白BAR		00010000	C.HOM B (再遊技)
ベル1	白BAR	白BAR		00100000	C.HOM C (再遊技)
スイカ	白BAR	白BAR		01000000	C.HOM D (再遊技)
白BAR	黒BAR	白BAR		10000000	C.HOM E (再遊技)
白BAR	スイカ	白BAR	6	00000001	C.HOM F (再遊技)
白BAR	チェリー	白BAR		00000010	C.HOM G (再遊技)
スイカ	黒BAR	白BAR		00000100	C.HOM H (再遊技)
スイカ	スイカ	白BAR		00001000	C.HOM I (再遊技)
ベル2	白BAR	白BAR		00010000	C.HOM J (再遊技)
ベル2	白BAR	スイカ		00100000	C.HOM K (再遊技)
ベル2	白BAR	ベル1		01000000	C.HOM L (再遊技)
ベル1	白BAR	スイカ		10000000	C.HOM M (再遊技)

【図 1 3】

図柄組合せテーブル(その2)					
図柄の組合せ		表示役		私出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容
ベル1	白BAR	ベル1	8	00000001	C.HOM N (再遊技)
白BAR	白BAR	スイカ		00000010	C.HOM O (再遊技)
白BAR	白BAR	ベル1		00000100	C.HOM P (再遊技)
リブ	リブ	リブ		00001000	C.C.REP (再遊技)
ベル2	黒BAR	白BAR		00010000	C.B.REP A (再遊技)
ベル2	黒BAR	スイカ		00100000	C.B.REP B (再遊技)
ベル2	黒BAR	ベル1		01000000	C.B.REP C (再遊技)
ベル2	スイカ	白BAR		10000000	C.B.REP D (再遊技)
ベル2	スイカ	スイカ		00000001	C.B.REP E (再遊技)
ベル2	チェリー	白BAR		00000010	C.B.REP F (再遊技)
ベル2	チェリー	スイカ	9	00001000	C.B.REP G (再遊技)
ベル1	黒BAR	白BAR		00010000	C.B.REP H (再遊技)
ベル1	黒BAR	スイカ		00010000	C.B.REP I (再遊技)
ベル1	黒BAR	ベル1		00100000	C.B.REP J (再遊技)
ベル1	スイカ	白BAR		01000000	C.B.REP K (再遊技)
ベル1	スイカ	スイカ		10000000	C.B.REP L (再遊技)
ベル1	チェリー	白BAR		00000001	C.B.REP M (再遊技)
ベル1	チェリー	スイカ		00000010	C.B.REP N (再遊技)
ベル1	チェリー	ベル1		00000100	C.B.REP O (再遊技)
ベル2	リブ	ベル2	10	00010000	C.CU.REP A (再遊技)
ベル1	リブ	ベル2		00100000	C.CU.REP B (再遊技)
白7	リブ	白BAR		01000000	C.CD.REP A (再遊技)
白7	リブ	スイカ		10000000	C.CD.REP B (再遊技)
白7	リブ	ベル1		00000001	C.CD.REP C (再遊技)
黒BAR	リブ	白BAR		00000010	C.CD.REP D (再遊技)
黒BAR	リブ	スイカ		00000100	C.CD.REP E (再遊技)
黒BAR	リブ	ベル1		00001000	C.CD.REP F (再遊技)
スイカ	リブ	白BAR		00010000	C.CD.REP G (再遊技)
スイカ	リブ	スイカ		00100000	C.CD.REP H (再遊技)
ベル2	リブ	白BAR	11	01000000	C.CD.REP I (再遊技)
ベル2	リブ	スイカ		10000000	C.小山.REP A (再遊技)
ベル2	リブ	スイカ		00000001	C.小山.REP B (再遊技)
ベル2	リブ	ベル1		00000010	C.小山.REP C (再遊技)
ベル1	リブ	白BAR		00000100	C.小山.REP D (再遊技)
ベル1	リブ	黒BAR		00001000	C.小山.REP E (再遊技)
ベル1	リブ	ベル1		00010000	C.小山.REP F (再遊技)
白7	リブ	ベル2		00100000	C.小V.REP A (再遊技)
黒BAR	リブ	ベル2		01000000	C.小V.REP B (再遊技)
スイカ	リブ	ベル2		10000000	C.小V.REP C (再遊技)
ベル2	ベル2	ベル2	12	00000001	C.3.BEL A (再遊技)
ベル2	ベル1	ベル2		00000010	C.3.BEL B (再遊技)
ベル1	ベル2	ベル2		00000100	C.3.BEL C (再遊技)
ベル1	ベル1	ベル2		00000100	C.3.BEL D (再遊技)
リブ	赤7	白7		00010000	C.3.BEL A1 (再遊技)
リブ	赤7	黒BAR		00100000	C.3.BEL A2 (再遊技)
リブ	赤7	白BAR		01000000	C.3.BEL A3 (再遊技)
リブ	赤7	フランク		10000000	C.3.BEL A4 (再遊技)
リブ	黒BAR	白7		00000001	C.3.BEL B1 (再遊技)
リブ	黒BAR	黒BAR		00000010	C.3.BEL B2 (再遊技)
リブ	黒BAR	白BAR	13	00000100	C.3.BEL B3 (再遊技)
リブ	黒BAR	フランク		00001000	C.3.BEL B4 (再遊技)
リブ	白BAR	白7		00010000	C.3.BEL B5 (再遊技)
リブ	白BAR	黒BAR		00100000	C.3.BEL B6 (再遊技)
リブ	白BAR	白BAR		01000000	C.3.BEL B7 (再遊技)
リブ	白BAR	フランク		10000000	C.3.BEL B8 (再遊技)

【図 1 4】

図柄組合せテーブル(その3)					
図柄の組合せ		表示役		私出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容
リブ	チェリー	白7	15	00000001	C.3.BEL C1 (再遊技)
リブ	チェリー	黒BAR		00000010	C.3.BEL C2 (再遊技)
リブ	チェリー	白BAR		00000100	C.3.BEL C3 (再遊技)
リブ	チェリー	フランク		00001000	C.3.BEL C4 (再遊技)
ベル1	黒BAR	黒BAR		00010000	C.CHN A (再遊技)
ベル1	白BAR	黒BAR		00100000	C.CHN B (再遊技)
ベル1	チェリー	黒BAR		01000000	C.CHN C (再遊技)
赤7	リブ	リブ		10000000	C.ONE A (再遊技)
白7	リブ	リブ		00000001	C.ONE B (再遊技)
黒BAR	リブ	リブ		00000010	C.ONE C (再遊技)
白BAR	リブ	リブ	16	00000100	C.ONE D (再遊技)
スイカ	リブ	リブ		00001000	C.ONE E (再遊技)
赤7	ベル2	赤7		00010000	C.13.BEL A (再遊技)
赤7	ベル2	白7		00100000	C.13.BEL B (再遊技)
赤7	ベル2	黒BAR		01000000	C.13.BEL C (再遊技)
赤7	ベル2	白BAR		10000000	C.13.BEL D (再遊技)
赤7	ベル2	リブ		00000001	C.13.BEL E (再遊技)
赤7	ベル2	ベル1		00000100	C.13.BEL F (再遊技)
赤7	ベル2	フランク		00000100	C.13.BEL G (再遊技)
赤7	ベル1	赤7	17	00001000	C.13.BEL H (再遊技)
赤7	ベル1	白7		00010000	C.13.BEL I (再遊技)
赤7	ベル1	黒BAR		00100000	C.13.BEL J (再遊技)
赤7	ベル1	白BAR		01000000	C.13.BEL K (再遊技)
赤7	ベル1	リブ		10000000	C.13.BEL L (再遊技)
赤7	ベル1	ベル1		00000001	C.13.BEL M (再遊技)
赤7	ベル1	フランク		00000010	C.13.BEL N (再遊技)
白BAR	ベル2	赤7		00000100	C.13.BEL O (再遊技)
白BAR	ベル2	白7		00001000	C.13.BEL P (再遊技)
白BAR	ベル2	黒BAR	18	00010000	C.13.BEL Q (再遊技)
白BAR	ベル2	白BAR		00100000	C.13.BEL R (再遊技)
白BAR	ベル2	リブ		01000000	C.13.BEL S (再遊技)
白BAR	ベル2	ベル1		10000000	C.13.BEL T (再遊技)
白BAR	ベル2	フランク		00000001	C.13.BEL U (再遊技)
白BAR	ベル1	赤7		00000010	C.13.BEL V (再遊技)
白BAR	ベル1	白7		00000100	C.13.BEL W (再遊技)
白BAR	ベル1	黒BAR		00001000	C.13.BEL X (再遊技)
白BAR	ベル1	白BAR		00010000	C.13.BEL Y (再遊技)
白BAR	ベル1	リブ		00100000	C.13.BEL Z (再遊技)
白BAR	ベル1	ベル1	19	01000000	C.13.BEL AA (再遊技)
白BAR	ベル1	フランク		10000000	C.13.BEL AB (再遊技)
スイカ	ベル2	赤7		00000001	C.13.BEL AC (再遊技)
スイカ	ベル2	白7		00000010	C.13.BEL AD (再遊技)
スイカ	ベル2	黒BAR		00000100	C.13.BEL AE (再遊技)
スイカ	ベル2	白BAR		00001000	C.13.BEL AF (再遊技)
スイカ	ベル2	リブ		00010000	C.13.BEL AG (再遊技)
スイカ	ベル2	ベル1		00100000	C.13.BEL AH (再遊技)
スイカ	ベル2	フランク		01000000	C.13.BEL AI (再遊技)
スイカ	ベル1	赤7		10000000	C.13.BEL AJ (再遊技)
スイカ	ベル1	白7	20	00000001	C.13.BEL AK (再遊技)
スイカ	ベル1	黒BAR		00000010	C.13.BEL AL (再遊技)
スイカ	ベル1	白BAR		00000100	C.13.BEL AM (再遊技)
スイカ	ベル1	リブ		00001000	C.13.BEL AN (再遊技)
スイカ	ベル1	ベル1		00010000	C.13.BEL AO (再遊技)
スイカ	ベル1	フランク		00100000	C.13.BEL AP (再遊技)
リブ	ベル2	赤7		01000000	C.14.BEL A (再遊技)
リブ	ベル2	白7		10000000	C.14.BEL B (再遊技)

【図 1 5】

図柄組合せテーブル(その4)						
図柄の組合せ			表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容 投入枚数: 3	
リブ	ベル2	黒BAR	22	00000001	C.14.BEL C 14	
リブ	ベル2	白BAR		00000010	C.14.BEL D 14	
リブ	ベル2	リブ		00000100	C.14.BEL E 14	
リブ	ベル2	フランク		00001000	C.14.BEL F 14	
リブ	ベル2	赤7		00010000	C.14.BEL G 14	
リブ	ベル1	赤7		00100000	C.14.BEL H 14	
リブ	ベル1	黒BAR		01000000	C.14.BEL I 14	
リブ	ベル1	白BAR		10000000	C.14.BEL J 14	
リブ	ベル1	リブ		00000001	C.14.BEL K 14	
リブ	ベル1	フランク		00000010	C.14.BEL L 14	
赤7	スイカ	白7	23	00000100	C.GD.WML A 6	
赤7	スイカ	フランク		00001000	C.GD.WML B 6	
白BAR	スイカ	白7		00010000	C.GD.WML C 6	
白BAR	スイカ	フランク		00100000	C.GD.WML D 6	
ベル2	スイカ	白7		01000000	C.GD.WML E 6	
黒BAR	スイカ	フランク	24	10000000	C.GD.WML F 6	
黒BAR	黒BAR	ベル1		00000001	C.B.CH A 1	
黒BAR	赤7	ANY		00000010	C.B.CH A 1	
黒BAR	白7	ANY		00000100	C.B.CH B 1	
黒BAR	白BAR	ANY		00001000	C.B.CH C 1	
黒BAR	チェリー	ANY		00010000	C.B.CH D 1	
チェリー	ANY	ANY		00100000	C.C.CH 1	
—	—	—		01000000	—	—
—	—	—		10000000	—	—
リブ	リブ	白7		25	00000001	C.HAZ A —
リブ	リブ	黒BAR	00000010		C.HAZ B —	
リブ	リブ	白BAR	00000100		C.HAZ C —	
リブ	リブ	フランク	00001000		C.HAZ D —	
リブ	白7	白7	00010000		C.HAZ E —	
リブ	白7	黒BAR	00100000		C.HAZ F —	
リブ	白7	白BAR	01000000		C.HAZ G —	
リブ	白7	フランク	10000000		C.HAZ H —	

【図 18】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	投入枚数	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	3	一般遊技状態用内部抽籤テーブル	42

【図 19】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル (RT0)						
当籤番号	設定1	省略	抽籤値	データポイント		略称
			設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	7000		7000	1	0	F.NMLRP1
2	0		0	2	0	F.NMLRP2
3	0		0	3	0	F.C.BAR0
4	1980		1980	4	0	F.C.BAR1
5	0		0	5	0	F.C.BAR2
6	0		0	6	0	F.T.HOM 0
7	0		0	7	0	F.T.HOM 1
8	0		0	8	0	F.T.HOM 2
9	0		0	9	0	F.B.HOM 0
10	0		0	10	0	F.B.HOM 1
11	0		0	11	0	F.B.HOM 2
12	0		0	12	0	F.R1.R2.KP
13	0		0	13	0	F.R1.KP.R2
14	0		0	14	0	F.R7.KP.RB.0
15	0		0	15	0	F.R7.KP.RB.1
16	0		0	16	0	F.RB.KP.R7.0
17	0		0	17	0	F.RB.KP.R7.1
18	0		0	18	0	F.W7.KP.RT4
19	0		0	19	0	F.KP.R4.R2.1
20	0		0	20	0	F.KP.R4.R2.2
21	0		0	21	0	F.KP.R2.R4.1
22	0		0	22	0	F.KP.R2.R4.2
23	0		0	23	0	F.R1.R4.KP
24	0		0	24	0	F.R1.KP.R4
25	260		260	25	0	F.左中ヘル
26	260		260	26	0	F.左右ヘル
27	16		16	27	0	F.強ヘル
28	2930		2930	28	0	F.中ヘルA
29	2930		2930	29	0	F.中ヘルB
30	2930		2930	30	0	F.中ヘルC
31	2930		2930	31	0	F.右ヘルA
32	2930		2930	32	0	F.右ヘルB
33	2930		2930	33	0	F.右ヘルC
34	1092		1092	34	0	F.ス劔
35	600		600	35	0	F.弱角チェ
36	200		200	36	0	F.強角チェ
37	2		2	37	0	F.中段チェ
38	80		80	38	0	F.チャンス目.NML
39	64		64	39	0	F.チャンス目.2on
40	230		230	40	0	F.チャンス目.3on
41	6	6	41	0	F.リーチ目	
42	2300	2300	0	1	F.MB	

【図 20】

RT1用内部抽籤テーブル

当籤番号	設定1	抽籤値	設定6	データポイント 小役・リプレイ用	ボーナス用	略称
1	0	省略	0	1	0	F.NMLRP1
2	0		0	2	0	F.NMLRP2
3	0		0	3	0	F.C.BAR0
4	1980		1980	4	0	F.C.BAR1
5	0		0	5	0	F.C.BAR2
6	0		0	6	0	F.T.HOM.0
7	0		0	7	0	F.T.HOM.1
8	0		0	8	0	F.T.HOM.2
9	0		0	9	0	F.B.HOM.0
10	0		0	10	0	F.B.HOM.1
11	0		0	11	0	F.B.HOM.2
12	0		0	12	0	F.R1.R2.KP
13	0		0	13	0	F.R1.KP.R2
14	0		0	14	0	F.R7.KP.RB.0
15	0		0	15	0	F.R7.KP.RB.1
16	0		0	16	0	F.RB.KP.R7.0
17	0		0	17	0	F.RB.KP.R7.1
18	0		0	18	0	F.W7.KP.RT4
19	3750		3750	19	0	F.KP.R4.R2.1
20	0		0	20	0	F.KP.R4.R2.2
21	3750		3750	21	0	F.KP.R2.R4.1
22	0		0	22	0	F.KP.R2.R4.2
23	0		0	23	0	F.R1.R4.KP
24	0		0	24	0	F.R1.KP.R4

【図 21】

RT2用内部抽籤テーブル

当籤番号	設定1	抽籤値	設定6	データポイント 小役・リプレイ用	ボーナス用	略称
1	0	省略	0	1	0	F.NMLRP1
2	0		0	2	0	F.NMLRP2
3	0		0	3	0	F.C.BAR0
4	0		0	4	0	F.C.BAR1
5	0		0	5	0	F.C.BAR2
6	0		0	6	0	F.T.HOM 0
7	0		0	7	0	F.T.HOM 1
8	0		0	8	0	F.T.HOM 2
9	0		0	9	0	F.B.HOM 0
10	0		0	10	0	F.B.HOM 1
11	0		0	11	0	F.B.HOM 2
12	0		0	12	0	F.R1.R2.KP
13	0		0	13	0	F.R1.KP.R2
14	10000		10000	14	0	F.R7.KP.RB.0
15	6000		6000	15	0	F.R7.KP.RB.1
16	10000		10000	16	0	F.RB.KP.R7.0
17	6000		6000	17	0	F.RB.KP.R7.1
18	10846		10846	18	0	F.W7.KP.RT4
19	0		0	19	0	F.KP.R4.R2.1
20	0		0	20	0	F.KP.R4.R2.2
21	0		0	21	0	F.KP.R2.R4.1
22	0		0	22	0	F.KP.R2.R4.2
23	0		0	23	0	F.R1.R4.KP
24	0		0	24	0	F.R1.KP.R4

【図 22】

RT3用内部抽籤テーブル

当籤番号		抽籤値	データポイント			略称
設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用		
1	0	0	0	0	0	F.NMLRP1
2	0	0	0	2	0	F.NMLRP2
3	40	40	3	0	0	F.C.BAR0
4	0	0	4	0	0	F.C.BAR1
5	10	10	5	0	0	F.C.BAR2
6	800	800	6	0	0	F.T.HOM_0
7	700	700	7	0	0	F.T.HOM_1
8	100	100	8	0	0	F.T.HOM_2
9	14396	14396	9	0	0	F.B.HOM_0
10	700	700	10	0	0	F.B.HOM_1
11	100	100	11	0	0	F.B.HOM_2
12	0	0	12	0	0	F.R1_R2_KP
13	0	0	13	0	0	F.R1_KP_R2
14	0	0	14	0	0	F.R7_KP_RB_0
15	0	0	15	0	0	F.R7_KP_RB_1
16	0	0	16	0	0	F.RB_KP_R7_0
17	0	0	17	0	0	F.RB_KP_R7_1
18	0	0	18	0	0	F.W7_KP_RT4
19	0	0	19	0	0	F.KP_R4_R2_1
20	5000	5000	20	0	0	F.KP_R4_R2_2
21	0	0	21	0	0	F.KP_R2_R4_1
22	5000	5000	22	0	0	F.KP_R2_R4_2
23	8000	8000	23	0	0	F.R1_R4_KP
24	8000	8000	24	0	0	F.R1_KP_R4

【図 23】

RT4用内部抽籤テーブル						
当籤番号	抽籤値		データポイント		略称	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用		
1	0	省略	0	1	0	F.NMLRP1
2	16846		16846	2	0	F.NMLRP2
3	0		0	3	0	F.C.BAR0
4	0		0	4	0	F.C.BAR1
5	0		0	5	0	F.C.BAR2
6	0		0	6	0	F.T.HOM_0
7	0		0	7	0	F.T.HOM_1
8	0		0	8	0	F.T.HOM_2
9	0		0	9	0	F.B.HOM_0
10	0		0	10	0	F.B.HOM_1
11	0		0	11	0	F.B.HOM_2
12	13000		13000	12	0	F.R1_R2_KP
13	13000		13000	13	0	F.R1_KP_R2
14	0		0	14	0	F.R7_KP_RB_0
15	0		0	15	0	F.R7_KP_RB_1
16	0		0	16	0	F.RB_KP_R7_0
17	0		0	17	0	F.RB_KP_R7_1
18	0		0	18	0	F.W7_KP_RT4
19	0		0	19	0	F.KP_R4_R2_1
20	0		0	20	0	F.KP_R4_R2_2
21	0		0	21	0	F.KP_R2_R4_1
22	0		0	22	0	F.KP_R2_R4_2
23	0		0	23	0	F.R1_R4_KP
24	0		0	24	0	F.R1_KP_R4

【図 24】

格納領域	データ	内容	ボーナス用データポイント
	00000001	C.MB1	○
	00000010	C.MB2	○
	00000100	—	
	00001000	—	
	00010000	—	
	00100000	—	
	01000000	—	
	10000000	—	

【図 25】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル(その1)		小役・リプレイ用データポイント	
格納領域	データ	内容	小役・リプレイ用データポイント
2	00000001	C.BNS.A	○
	00000010	C.BNS.B	○
	00000011	C.BNS.C	○
	00000012	C.BNS.D	○
	00000013	C.BNS.E	○
	00000014	C.BNS.F	○
	00000015	C.BNS.G	○
	00000016	C.BNS.H	○
	00000017	C.BNS.I	○
	00000018	C.BNS.J	○
3	00000019	C.BNS.K	○
	00000020	C.BNS.L	○
	00000021	C.BNS.M	○
	00000022	C.BNS.N	○
	01000000	C.BNS.O	○
	10000000	C.BNS.P	○
	10000001	C.BNS.Q	○
	00000001	C.BNS.R	○
	00000100	C.BNS.S	○
	00000101	C.BNS.T	○
4	00000102	C.BNS.U	○
	00000103	C.BNS.V	○
	00000104	C.BNS.W	○
	00000105	C.BNS.X	○
	00000106	C.BNS.Y	○
	00000107	C.BNS.Z	○
	00000108	C.SNS.A	○
	00000109	C.SNS.B	○
	00000110	C.SNS.C	○
	00000111	C.SNS.D	○
5	00000112	C.SNS.E	○
	00000113	C.SNS.F	○
	00000114	C.SNS.G	○
	00000115	C.SNS.H	○
	00000116	C.SNS.I	○
	00000117	C.SNS.J	○
	00000118	C.SNS.K	○
	00000119	C.SNS.L	○
	00000120	C.SNS.M	○
	00000121	C.SNS.N	○
6	00000122	C.SNS.O	○
	00000123	C.SNS.P	○
	00000124	C.SNS.Q	○
	00000125	C.SNS.R	○
	00000126	C.SNS.S	○
	00000127	C.SNS.T	○
	00000128	C.SNS.U	○
	00000129	C.SNS.V	○
	00000130	C.SNS.W	○
	00000131	C.SNS.X	○
7	00000132	C.SNS.Y	○
	00000133	C.SNS.Z	○
	00000134	C.BAR.A	○
	00000135	C.BAR.B	○
	00000136	C.BAR.C	○
	00000137	C.BAR.D	○
	00000138	C.BAR.E	○
	00000139	C.HOM.A	○
	00000140	C.HOM.B	○
	00000141	C.HOM.C	○

【図 27】

小銃・サブマシンガン用弾薬量表(テーブル)の①		小銃・サブマシンガン用弾薬量表(テーブル)の②	
弾薬種類	内装弾数	①	②
14	00000010 3 BEL B1		
	00000010 3 BEL B2		
	00000010 3 BEL B3		
	00001000 3 BEL B4		
	00001000 3 BEL B5		
	00010000 3 BEL B6		
	00100000 3 BEL B7		
	01000000 3 BEL B8		
	10000000 3 BEL B9		
	00000001 3 BEL C1		
	00000001 3 BEL C2		
	00000100 3 BEL C3		
	00001000 3 BEL C4		
	00001000 3 BEL C5		
15	00010000 3 BEL C6		
	01000000 3 BEL C7		
	10000000 3 BEL C8		
	00000000 3 BEL C9		
	00000000 3 BEL D		
	00000000 3 BEL E		
	00000000 3 BEL F		
	00000000 3 BEL G		
	00000000 3 BEL H		
	00000000 3 BEL I		
	00000000 3 BEL J		
	00000000 3 BEL K		
	00000000 3 BEL L		
	00000000 3 BEL M		
16	00000000 3 BEL N		
	00000000 3 BEL O		
	00000000 3 BEL P		
	00000000 3 BEL Q		
	00000000 3 BEL R		
	00000000 3 BEL S		
	00000000 3 BEL T		
	00000000 3 BEL U		
	00000000 3 BEL V		
	00000000 3 BEL W		
	00000000 3 BEL X		
	00000000 3 BEL Y		
	00000000 3 BEL Z		
	00000000 3 BEL AA		
17	00000000 3 BEL AB		
	00000000 3 BEL AC		
	00000000 3 BEL AD		
	00000000 3 BEL AE		
	00000000 3 BEL AF		
	00000000 3 BEL AG		
	00000000 3 BEL AH		
	00000000 3 BEL AI		
	00000000 3 BEL AJ		
	00000000 3 BEL AK		
	00000000 3 BEL AL		
	00000000 3 BEL AM		
	00000000 3 BEL AN		
	00000000 3 BEL AO		
18	00000000 3 BEL AP		
	00000000 3 BEL AQ		
	00000000 3 BEL AR		
	00000000 3 BEL AS		
	00000000 3 BEL AT		
	00000000 3 BEL AU		
	00000000 3 BEL AV		
	00000000 3 BEL AW		
	00000000 3 BEL AX		
	00000000 3 BEL AY		
	00000000 3 BEL AZ		
	00000000 3 BEL BA		
	00000000 3 BEL BB		
	00000000 3 BEL BC		
19	00000000 3 BEL BD		
	00000000 3 BEL BE		
	00000000 3 BEL BF		
	00000000 3 BEL BG		
	00000000 3 BEL BH		
	00000000 3 BEL BI		
	00000000 3 BEL BJ		
	00000000 3 BEL BK		
	00000000 3 BEL BL		
	00000000 3 BEL BM		
	00000000 3 BEL BN		
	00000000 3 BEL BO		
	00000000 3 BEL BP		
	00000000 3 BEL BQ		

【図 28】

[illegible]

【図 29】

投入枚数	当籤役(小役・ リプレイ用 データポイント)	回胴停止用 番号
3枚	0	0
	1	1
	2	2
	3	3
	5	5
	41	41
	※1	42
	1(※2)	43
	2(※2)	44
	3(※2)	45
	5	5
	24(※2)	66
	1(ボーナス用)	67

リプレイのみ

※1) 全小役=MB(CB)中、且つ小役リプレイ用データポイント0、25~41の何れか。
 ※2) 小役・リプレイ用データポイントで指定されるリプレイ+全小役。

【図 30】

回胴停止用 番号	引込優先順位 テーブル番号	引込優先順位 テーブル番号	順押し時テーブル 選択データ	順押し時テーブル 変更データ	順押し時テーブル 変更初期データ	変押し時テーブル 選択データ
0	—	02	00	01	05	02
1	—	00	00	00	21	09
2	—	00	00	00	21	09
3	00	—	00	00	21	00
4	01	—	00	00	21	00
5	01	—	00	00	21	00
6	02	—	00	00	21	00
7	03	—	00	00	21	02
8	03	—	00	00	21	04
9	02	—	00	00	21	06
10	03	—	00	00	21	08
11	03	—	00	00	21	10
12	04	—	00	00	21	09
13	05	—	00	00	21	09
14	06	—	02	05	21	08
15	06	—	01	03	21	08
16	07	—	02	02	21	01
17	07	—	02	02	21	12
18	08	—	03	04	21	09
19	09	—	00	00	21	09
20	09	—	00	00	21	09
21	10	—	00	00	21	09
22	10	—	00	00	21	09
23	04	—	00	00	21	09
24	05	—	00	00	21	09
25	11	—	00	00	17	07
26	12	—	00	00	17	07
27	13	—	00	00	16	06
28	11	—	00	00	17	07
29	11	—	00	00	17	07
30	11	—	00	00	17	07
31	12	—	00	00	17	07
32	12	—	00	00	17	07
33	12	—	00	00	17	07
34	—	03	04	00	15	06
35	14	—	05	03	14	05
36	—	03	05	04	14	03
37	—	03	06	01	02	07
38	—	03	09	01	15	04
39	—	03	07	03	09	04
40	—	03	10	04	00	04
41	—	03	08	01	16	04
42	15	—	00	00	16	09
43	—	04	00	00	16	09
44	15	—	00	00	16	09
45	15	—	00	00	16	09

【図 3 1】

リール停止初期設定テーブル(その2)

回胴停止用 番号	引込優先順位 テーブル番号	引込優先順位 テーブル番号	順押し時テーブル 選択データ	順押し時テーブル 変更データ	順押し時テーブル 変更初期データ	変則押し時テーブル 選択データ
46	—	04	00	00	16	09
47	15	—	00	00	16	09
48	15	—	00	00	16	09
49	15	—	00	00	16	09
50	15	—	00	00	16	09
51	15	—	00	00	16	09
52	15	—	00	00	16	09
53	15	—	00	00	16	09
54	15	—	00	00	16	09
55	15	—	00	00	16	09
56	15	—	00	00	16	9
57	15	—	00	00	16	09
58	15	—	00	00	16	09
59	15	—	00	00	16	09
60	15	—	00	00	16	09
61	—	04	00	00	16	09
62	15	—	00	00	16	09
63	—	04	00	00	16	09
64	15	—	00	00	16	09
65	15	—	00	00	16	09
66	15	—	00	00	16	09
67	—	00	00	00	21	09

【図 3 2】

順押し時第1停止用停止テーブル
(順押し時テーブル選択データ"01")

図柄位置	滑り駒数 決定データ	チェンジ ステータス
20	3	1
19	4	1
18	0	1
17	1	1
16	2	1
15	0	1
14	1	1
13	2	1
12	3	1
11	4	1
10	0	1
9	0	1
8	0	1
7	1	1
6	0	1
5	1	1
4	2	1
3	3	1
2	0	1
1	1	1
0	2	1

【図 3 3】

順押し時制御変更テーブル(順押し時テーブル変更データ"0")

変更 対象 ポジ ション	チェンジステータス					
	0		1		2	
	変更 ステータス	順押し時第2・ 第3停止用 テーブル番号	変更 ステータス	順押し時第2・ 第3停止用 テーブル番号	変更 ステータス	順押し時第2・ 第3停止用 テーブル番号
19	2	19	—	—	—	—
17	—	—	0	12	0	16
15	0	13	0	12	0	13
13	—	—	2	0	—	—
8	0	15	0	12	0	15
0	—	—	0	12	—	—

※変更ステータス、0:なし、1:Aライン固定、2:Bライン固定、3:Cラインチェックデータ
(第3停止後制御変更処理)

【図 3 4】

順押し時第2・第3停止用停止テーブル
(順押し時第2・第3停止用テーブル番号"08")

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

右リールCラインデータ又は
左リールCラインデータ又は
左リール停止後中リール
変更にビット中リールAラインデータ
中リールBラインデータ
中リール停止後中リール
変更にビット

右リールAラインデータ

右リールBラインデータ

右リールCラインデータ

右リール停止後中リール
変更にビット

中リールAラインデータ

中リールBラインデータ

中リール停止後中リール
変更にビット

右リールAラインデータ

右リールBラインデータ

【図 3 5】

変則押し時停止テーブル
(変則押し時テーブル選択データ"07")

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

右リールBラインデータ

右リールAラインデータ

右リール停止後中リール
変更にビット

中リールAラインデータ

中リールBラインデータ

中リール停止後中リール
変更にビット

右リールAラインデータ

右リールBラインデータ

【図 4 3】

作動ストップボタン格納領域		
データ		内容
ビット0	0 or 1	左操作
ビット1	0 or 1	中操作
ビット2	0 or 1	右操作
ビット3	0	未使用
ビット4	0 or 1	左有効
ビット5	0 or 1	中有効
ビット6	0 or 1	右有効

【図 4 4】

押下順序格納領域		
データ		内容
ビット0	0 or 1	左中右
ビット1	0 or 1	左右中
ビット2	0 or 1	中左右
ビット3	0 or 1	中左右
ビット4	0 or 1	右左中
ビット5	0 or 1	右中左
ビット6	0	未使用
ビット7	0	未使用

【図 4 5】

図柄コード格納領域			
ライン種別	格納領域種別	データ	内容
ライン1 (センターライン)	図柄コード格納 格納領域1 (格納領域加算 データ:0)	ビット0	0 or 1
		ビット1	0 or 1
		ビット2	0 or 1
		ビット3	0 or 1
		ビット4	0
		ビット5	0
		ビット6	0
	図柄コード格納 格納領域2 (格納領域加算 データ:1)	ビット7	0
		ビット0	0 or 1
		ビット1	0 or 1
		ビット2	0
		ビット3	0
		ビット4	0
		ビット5	0
	{	ビット6	0
		ビット7	0
		省略	
		ビット0	0 or 1
		ビット1	0 or 1
		ビット2	0 or 1
		ビット3	0 or 1
	図柄コード格納 格納領域26 (格納領域加算 データ:25)	ビット4	0 or 1
		ビット5	0 or 1
		ビット6	0 or 1
		ビット7	0 or 1
			C.HAZ A
			C.HAZ B
			C.HAZ C
			C.HAZ D
			C.HAZ E
			C.HAZ F
			C.HAZ G
			C.HAZ H

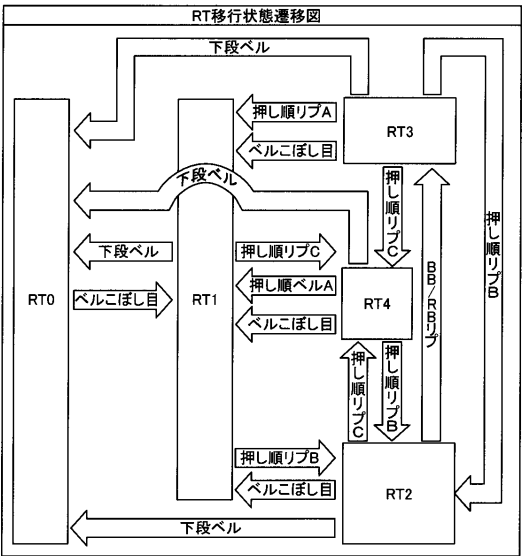
※有効ラインが複数ある場合は、ラインの数だけ設けられる。
また、BET枚数又は遊技状態に応じて有効ラインを変更するようにしても良い。

【図 4 6】

引込優先順位データ格納領域(引込優先順位テーブル番号"00"の場合)			
左リール用 引込優先順位 データ格納領域	図柄位置 20	優先引込順位データ	
		データ	内容
		ビット0	0 or 1
		ビット1	0 or 1
		ビット2	0 or 1
		ビット3	0 or 1
		ビット4	0
		ビット5	0
		ビット6	0
		ビット7	0
		上記と同様	
	19	{	
	0	上記と同様	
中リール用 //		上記と同様	
右リール用 //		上記と同様	

※1 : C.MB1, C.MB2, C.C.REP

【図 4 7】



【図 4 8】

当機種と停止順序の対応表		停止順序													
回頭停止用番号		左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右	左中右
12	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP
13	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP
14	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)	C.BNS(※1)
15	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)
16	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)
17	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)	C.BNS(※2)
18	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB	C.SBB
19	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ
20	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ
21	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ
22	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ	通常リブ
23	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP
24	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP	C.GU.REP
25	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL
26	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL	C.3.BEL
28~30	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ
31~33	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ	C.3.BEL/C.HAZ
42~66(下記除く)	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL
43,45,61,63	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL	C.14.BEL

(※1) 停止テーブルによりC.BNS.Aが最も表示され、C.BNS.O.Tが最も表示されない。
(※2) 停止テーブルによりC.BNS.Aが最も表示され、C.BNS.O.Tが最も表示されない。

【図 49】

当籤役と停止順序とRT移行の対応表		停止順序				
小役リプレイ用 ゲームポインタ	当籤役	左中右	左右中	中左右	右中左	右中左
12	RT1移行	RT1移行	RT1移行	RT2移行	RT2移行	移行なし
13	RT1移行	RT1移行	RT1移行	RT2移行	RT2移行	移行なし
14	RT3移行	RT3移行	RT3移行	移行なし	RT3移行	RT3移行
15	RT3移行	RT3移行	RT3移行	移行なし	RT3移行	RT3移行
16	RT3移行	RT3移行	RT3移行	移行なし	RT3移行	RT3移行
17	RT3移行	RT3移行	RT3移行	移行なし	RT3移行	RT3移行
18	RT3移行	RT3移行	RT3移行	移行なし	RT3移行	RT3移行
19	RT3移行	RT3移行	RT3移行	移行なし	RT3移行	RT3移行
20	移行なし	移行なし	RT4移行	RT4移行	RT2移行	RT2移行
21	移行なし	移行なし	RT2移行	RT2移行	RT4移行	RT4移行
22	移行なし	移行なし	RT2移行	RT2移行	RT4移行	RT4移行
23	RT1移行	RT1移行	RT1移行	RT4移行	移行なし	移行なし
24	RT1移行	RT1移行	RT1移行	移行なし	RT4移行	RT4移行
25	移行なし	移行なし	移行なし	移行なし	RT0移行	RT0移行
26	移行なし	移行なし	移行なし	RT0移行	移行なし	移行なし
28～30	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	移行なし	RT0移行	RT0移行
31～33	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	移行なし/RT1移行	RT0移行	移行なし	移行なし

【図 56】

BB中BR抽籤テーブル	
ART中のBB	C.HOM.REP
ハトムラッシュ非当籤	13108
ハトムラッシュ1当籤	16384
ハトムラッシュ2当籤	3276

【図 57】

BR1継続抽籤テーブル	
BR1時継続抽籤	-
BR非継続	6554
BR継続	26214

【図 58】

BR2継続抽籤テーブル	
BR2時継続抽籤	-
BR非継続	3278
BR継続	29490

【図 59】

BR中追加上乗せ抽籤テーブル		BR5連目	BR10連目	BR15連目	BR20連目	5連目以降連目
当籤無	0	0	0	0	0	0
追加上乗せA	16384	16384	10876	0	0	0
追加上乗せB	9434	9434	8192	11768	0	0
追加上乗せC 1	4000	4000	5000	7500	11768	0
追加上乗せC 2	2500	2500	5000	7500	11000	0
追加上乗せC 3	450	450	3700	6000	10000	0

【図 60】

BR中追加上乗せ及び昇格抽籤テーブル		当籤番号	27	34	35	36	38～40
略称	F.強ベル	F.スィカ	F.弱角チ	F.強角チ	F.チャンス目		
当籤無	0	17968	17968	0	0		
追加上乗せA	0	10000	10000	14168	14168		
追加上乗せB	0	3000	3000	10000	10000		
追加上乗せC 1	25768	1000	1000	5000	5000		
追加上乗せC 2	6000	500	500	3000	3000		
追加上乗せC 3	1000	300	300	600	600		

【図 50】

CZ突入抽籤処理テーブル		当籤番号	27	34	35	36	38～40
略称	F.強ベル	F.スィカ	F.弱角チ	F.強角チ	F.チャンス目		
当籤無	32718	24476	32718	32568	32568		
CZ1当籤	0	8192	0	0	0		
CZ2当籤	50	100	50	200	200		

【図 51】

CZ中カットイン追加抽籤テーブル		当籤番号	27	34	35	36	38～40
略称	F.強ベル	F.スィカ	F.弱角チ	F.強角チ	F.チャンス目		
追加無し	0	16384	16384	0	0		
規定回数に1追加	32768	16384	16384	32768	32768		

【図 52】

CZ中カットイン発生抽籤テーブル		当籤番号	ハズレ
略称	ハズレ	22768	
ハズレカットイン発生	10000		

【図 53】

ボーナス抽籤テーブル		当籤番号	27	34	35	36	38～40
略称	F.強ベル	F.スィカ	F.弱角チ	F.強角チ	F.チャンス目		
当籤無	16384	32442	32640	24576	26215		
ボーナス当籤	16384	326	128	8192	6553		

【図 54】

BB中G数上乗せ抽籤テーブル		当籤番号	27	34	35	36	38～40
略称	F.強ベル	F.スィカ	F.弱角チ	F.強角チ	F.チャンス目		
上乗せ無	0	30368	26668	0	0		
10G	0	2000	6000	20000	20000		
20G	16384	200	50	10000	10000		
30G	16384	200	50	2768	2768		

【図 55】

BB中ART抽籤テーブル		非ART中のBB	C.HOM.REP
略称	非ART	0	
ART非当籤	0		
ART当籤	32768		

【図 61】

追加上乗せA上乗せG数抽籤テーブル

上乗せゲーム数	抽籤値
0	0
10	12568
20	13000
30	6000
50	500
100	500
200	100
300	100

【図 6 2】

追加乗せB上乗せG数抽籤テーブル

上乗せゲーム数	10n	20n 前+10	20n 前+20	20n 前+30	20n 前+50	30n 前+10	30n 前+20	30n 前+30	30n 前+50	30n 前+100
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	12768	12768	0	0	0	12768	0	0	0	0
20	13000	13000	25768	0	0	13000	25768	0	0	0
30	6000	6000	6000	31768	0	6000	6000	31768	0	0
50	500	500	500	500	32768	500	500	500	32768	0
100	500	500	500	500	500	500	500	500	500	32768

【図 6 3】

追加乗せC上乗せG数抽籤テーブル

上乗せゲーム数	追加乗せC1	追加乗せC2	追加乗せC3
0	8918	4918	2918
3	10000	12000	13000
5	10000	12000	13000
7	2000	2000	2000
10	1000	1000	1000
20	500	500	500
30	200	200	200
50	100	100	100
100	50	50	50

【図 6 4】

因果値抽籤テーブル(その1)

因果値	レア役間のG数				
	50G	75G	100G	150G	200G(以降100G毎)
0	29768	27768	0	0	0
1	3000	3000	26148	19568	0
3	0	2000	5000	10000	0
5	0	0	1000	2000	20518
10	0	0	500	1000	10000
20	0	0	30	50	500
30	0	0	30	50	500
40	0	0	30	50	500
50	0	0	30	50	500
100	0	0	0	0	250

【図 6 5】

因果値抽籤テーブル(その2)

因果値	ボーナス間のG数				
	200G	400G	600G	800G	900G
0	29768	27768	0	0	0
1	3000	3000	26148	19568	0
3	0	2000	5000	10000	0
5	0	0	1000	2000	20518
10	0	0	500	1000	10000
20	0	0	30	50	500
30	0	0	30	50	500
40	0	0	30	50	500
50	0	0	30	50	500
100	0	0	0	0	250

【図 6 6】

因果値抽籤テーブル(その3)

因果値	BB間のG数				
	200G	400G	800G	800G	900G
0	29768	27768	0	0	0
1	3000	3000	26148	19568	0
3	0	2000	5000	10000	0
5	0	0	1000	2000	20518
10	0	0	500	1000	10000
20	0	0	30	50	500
30	0	0	30	50	500
40	0	0	30	50	500
50	0	0	30	50	500
100	0	0	0	0	250

【図 6 9】

因果値抽籤テーブル(その6)

因果値	CZ失敗の連続回数				
	失敗	失敗 2連続	失敗 3連続	失敗 4連続	失敗 5連続～
0	29768	27768	0	0	0
1	3000	3000	26148	19568	0
3	0	2000	5000	10000	0
5	0	0	1000	2000	20518
10	0	0	500	1000	10000
20	0	0	30	50	500
30	0	0	30	50	500
40	0	0	30	50	500
50	0	0	30	50	500
100	0	0	0	0	250

【図 6 7】

因果値抽籤テーブル(その4)

因果値	ART(第2のART)間のG数				
	500G	1000G	1500G	2000G	2500G
0	29768	27768	0	0	0
1	3000	3000	26148	19568	0
3	0	2000	5000	10000	0
5	0	0	1000	2000	20518
10	0	0	500	1000	10000
20	0	0	30	50	500
30	0	0	30	50	500
40	0	0	30	50	500
50	0	0	30	50	500
100	0	0	0	0	250

【図 7 0】

因果値抽籤テーブル(その7)

因果値	CZ中ボーナス確定無しのCZ継続G数		
	4G	5G	6G以上
0	0	12268	32768
1	0	0	0
3	0	0	0
5	0	0	0
10	20000	12000	0
20	6000	6000	0
30	3000	2000	0
40	2000	500	0
50	1000	0	0
100	768	0	0

【図 6 8】

因果値抽籤テーブル(その5)

因果値	RB連続数				
	2連続	3連続	4連続	5連続	6連続～
0	29768	27768	0	0	0
1	3000	3000	26148	19568	0
3	0	2000	5000	10000	0
5	0	0	1000	2000	20518
10	0	0	500	1000	10000
20	0	0	30	50	500
30	0	0	30	50	500
40	0	0	30	50	500
50	0	0	30	50	500
100	0	0	0	0	250

【図 7 1】

因果値抽籤テーブル(その8)	
因果値	抽籤値
0	0
1	0
3	0
5	0
10	2000
20	6000
30	6768
40	8000
50	8000
100	2000

【図 7 2】

因果値抽籤テーブル(その9)		準備中の消化ゲーム数			
因果値	20G	30G	40G	50G	
0	0	0	0	0	0
1	20000	15000	0	0	0
3	6000	8000	0	0	0
5	4000	6000	15000	0	0
10	2000	2500	10000	0	0
20	768	1000	4000	0	0
30	0	268	2000	8192	
40	0	0	1018	8192	
50	0	0	500	8192	
100	0	0	250	8192	

【図 7 5】

因果値ストック消費抽籤テーブル	
因果値ストック	抽籤値
消費無	16384
消費有	16384

【図 7 3】

暫定因果値	失敗である発展演出				
	発展演出1	発展演出2	発展演出3	発展演出4	発展演出5
0	27768	27768	24768	23268	27768
1	3000	3000	3000	3000	3000
3	2000	2000	3000	3000	2000
5	0	0	2000	2000	0
10	0	0	0	1000	0
20	0	0	0	500	0
30	0	0	0	0	0
40	0	0	0	0	0
50	0	0	0	0	0
100	0	0	0	0	0

【図 7 4】

内部ポイント抽籤テーブル					
内部ポイント	強ベル	スイカ	弱チェリー	強チェリー	チャンス目
0 ｷﾝﾄ	32000	32000	32000	32000	32000
1 ｷﾝﾄ	512	512	512	512	512
3 ｷﾝﾄ	256	256	256	256	256
5 ｷﾝﾄ	0	0	0	0	0
10 ｷﾝﾄ	0	0	0	0	0
20 ｷﾝﾄ	0	0	0	0	0
30 ｷﾝﾄ	0	0	0	0	0
40 ｷﾝﾄ	0	0	0	0	0
50 ｷﾝﾄ	0	0	0	0	0
100 ｷﾝﾄ	0	0	0	0	0

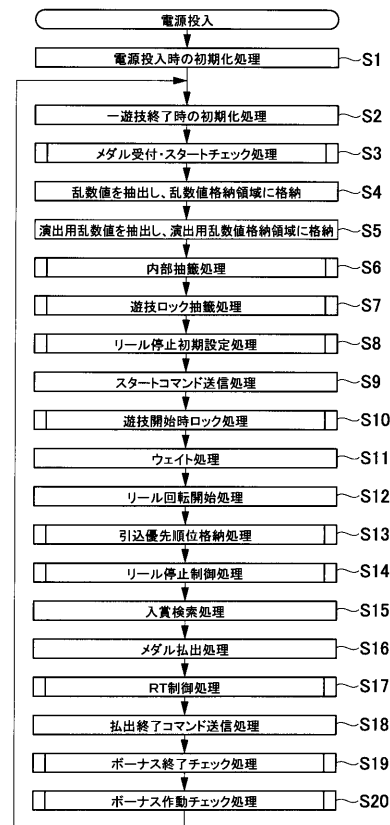
【図 7 6】

作動条件テーブル	
状態	作動条件(当籤)
SBB準備中	F_W7_KP_RT4
BB準備中	F_R7_KP_RB_0 F_RB_KP_R7_1
RB準備中	F_R7_KP_RB_0 F_R7_KP_RB_1 F_RB_KP_R7_0 F_RB_KP_R7_1
ART準備中	F_W7_KP_RT4 F_KP_R4_R2_1 F_KP_R4_R2_2 F_KP_R2_R4_1 F_KP_R2_R4_2 F_R1_R4_KP F_R1_KP_R4

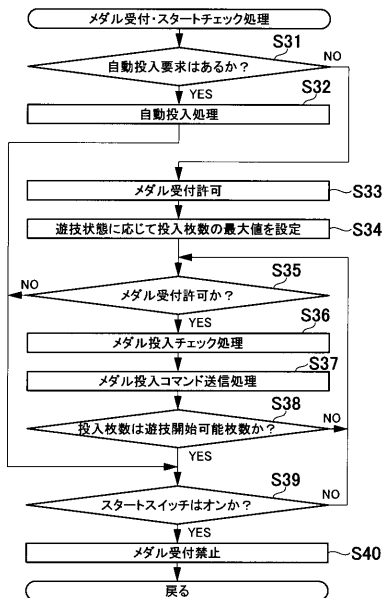
【図 77】

サブ格納領域	名称	値	初期値	更新方法	備考
CZ1フラグ	CZ1フラグ	0-1			CZ1中を示すフラグ 逆ナビ(カットイン・CI)回数で終了 初期値は「4」 BARが揃えば、ボーナス(BB・RB)確定
					CZ2中を示すフラグ (基本的に、CZ1と同じ) 逆ナビ(カットイン・CI)回数で終了 初期値は「10」 BARが揃えば、ボーナス(BB・RB)確定
SBBフラグ	SBBフラグ	0-1			SBB中を示すフラグ SBB中を示すフラグ100%固定
BBフラグ	BBフラグ	0-1			BB中を示すフラグ 60G + α (上乗せ分) レア役で上乗せ抽選 上乗せ分は、O・HOM揃い(A・RT確定)が高確率
RBフラグ	RBフラグ	0-1			RB中を示すフラグ
ARTフラグ	ARTフラグ	0-1			ART中を示すフラグ
BR1フラグ	BR1フラグ	0-1			10G1セリが継続抽選に選ばれるまでループ 規定セリ又はレア役時の抽選で、セリ間に追加上 乗せA〜Cを行う
BR2フラグ	BR2フラグ	0-1			BR1と同様、BR1と比して継続抽選が継続し易い フラグ値中を示すフラグ
追加上乗せAフラグ	追加上乗せAフラグ	0-1			単発上乗せ(一度の抽選でゲーム数を決定)
追加上乗せBフラグ	追加上乗せBフラグ	0-1			トリガ発生(停止操作毎に抽選を行い、累積を上乗 せゲーム数として決定)
追加上乗せC1フラグ	追加上乗せC1フラグ	0-1			連打発生(BETボタンの操作毎に抽選、抽選に選 ばれる(0が決定される)まで、決定した値を累積し続 け、結果値を上乗せゲーム数として決定)
追加上乗せC2フラグ	追加上乗せC2フラグ	0-1			連打発生(追加上乗せC1よりも0が決定され難く なっており、高確率率となっている)
追加上乗せC3フラグ	追加上乗せC3フラグ	0-1			連打発生(追加上乗せC2よりも0が決定され難く なっており、高確率率となっている)
CZ1前兆フラグ	CZ1前兆フラグ	0-1			CZ1の前兆中を示すフラグ
CZ2前兆フラグ	CZ2前兆フラグ	0-1			CZ2の前兆中を示すフラグ
BB前兆フラグ	BB前兆フラグ	0-1			BBの前兆中を示すフラグ
RB前兆フラグ	RB前兆フラグ	0-1			RBの前兆中を示すフラグ
ART前兆フラグ	ART前兆フラグ	0-1			ARTの前兆中を示すフラグ
SBB前兆フラグ	SBB前兆フラグ	0-1			SBBの前兆中を示すフラグ
BB準備中フラグ	BB準備中フラグ	0-1			BBの準備中を示すフラグ
RB準備中フラグ	RB準備中フラグ	0-1			RBの準備中を示すフラグ
ART準備中フラグ	ART準備中フラグ	0-1			ARTの準備中を示すフラグ
CZゲーム数カウンタ	CZゲーム数カウンタ	0-256		加算	CZ中のゲーム数をカウント(因果値用)
逆ナビゲーム数カウンタ	逆ナビゲーム数カウンタ	0-256	30or60or100	減算	BB中最高確率カウンタ値があるときは減算ストップ + α (上乗せ分)
ARTゲーム数カウンタ	ARTゲーム数カウンタ	0-16384	50	減算	
BRゲーム数カウンタ	BRゲーム数カウンタ	0-256	10	減算	
追加上乗せゲーム数カウンタ	追加上乗せゲーム数カウンタ	0-2		減算	追加上乗せ演出を行うゲーム数(2G固定)
上乗せゲーム数カウンタ	上乗せゲーム数カウンタ	0-16384		減算	追加上乗せ中に、上乗せゲーム数が確定するまでの 一時記憶用
CZ中CI回数カウンタ	CZ中CI回数カウンタ	0-256	4or10	減算	CZ中に逆ナビ(カットイン・CI)が発生する度に減算 + α (上乗せ分)
BB中最高確率カウンタ	BB中最高確率カウンタ	0-256		減算	
前兆Gゲーム数カウンタ	前兆Gゲーム数カウンタ	0-32		減算	各種前兆で共通して使用
経過G数カウンタ	経過G数カウンタ	0-128	0	加算	準備中が続いたゲーム数を管理
因果値内部カウンタ	因果値内部カウンタ	0-256			
因果値カウンタ	因果値カウンタ	0-256			因果値ポイントを格納する
因果値ストック	因果値ストック	0-128			因果値ポイントが100に達するたびに1加算される
BR継続フラグ	BR継続フラグ	0-1			BRが次セット続くか否かのフラグ
BR次々継続フラグ	BR次々継続フラグ	0-1			BRが次々セットまで続くか否かのフラグ
BRストック格納領域1~32	BRストック格納領域1~32	0-2			10)無し、11)ハイスコア1、12)ハイスコア2 32個分ある(32個までストックできる)
ナビ復帰待ち状態フラグ	ナビ復帰待ち状態フラグ	0-1			ART中にゲーム数の減算をしない場合は「1」 する場合は「0」となるフラグ ナビ復帰待ち状態フラグ発生時「1」→「0」 通知した停止順序とは異なる停止順序で停止操作が 行われて復旧ボーナス入賞時に「0」→「1」
逆ナビボーナスフラグ	逆ナビボーナスフラグ	0-1			

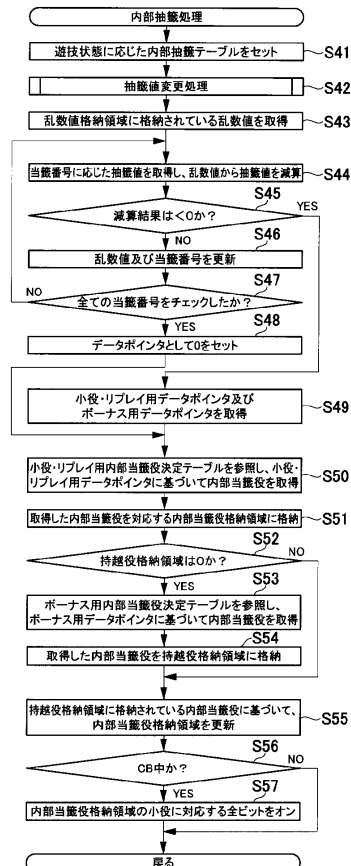
【図 78】



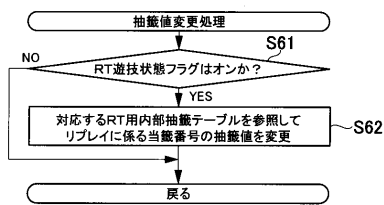
【図 79】



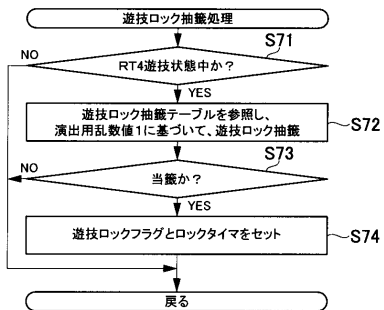
【図 80】



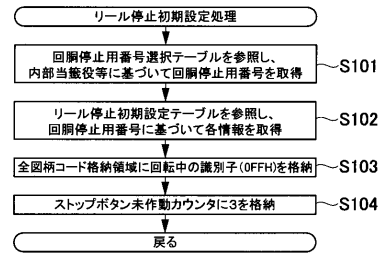
【図 8 1】



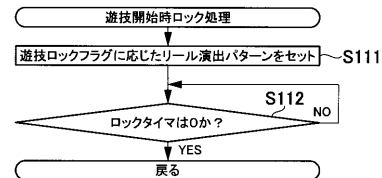
【図 8 2】



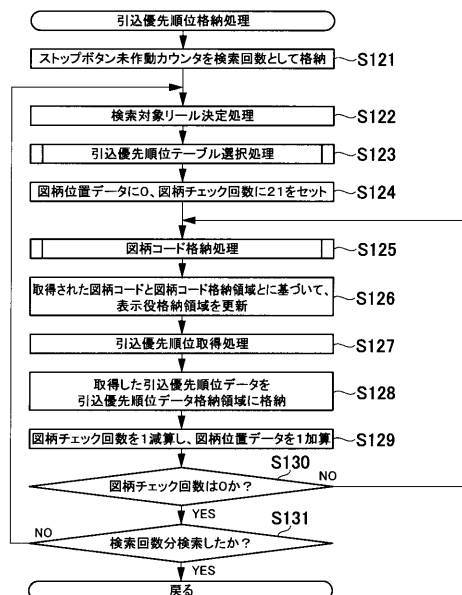
【図 8 3】



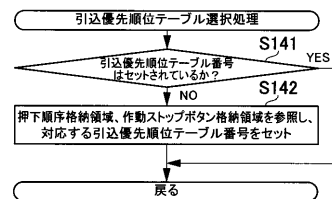
【図 8 4】



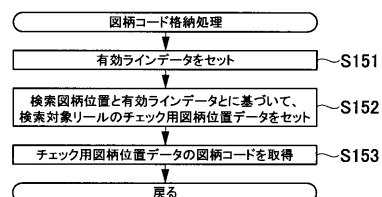
【図 8 5】



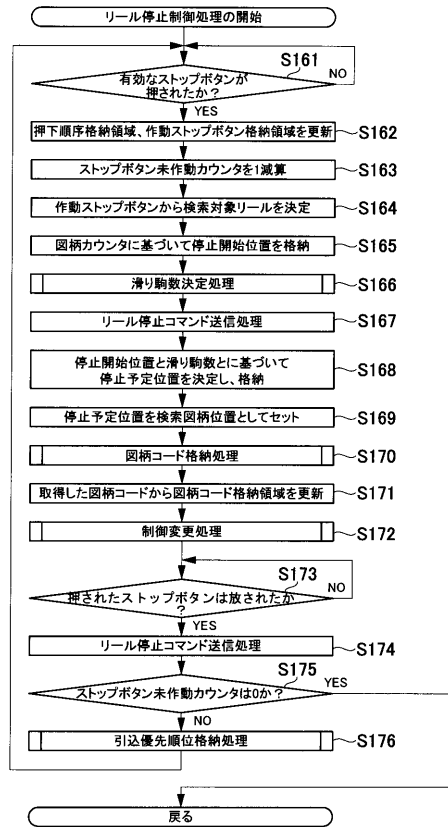
【図 8 6】



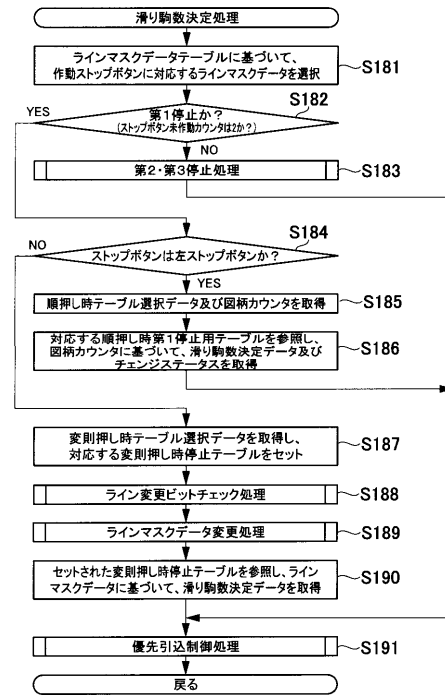
【図 8 7】



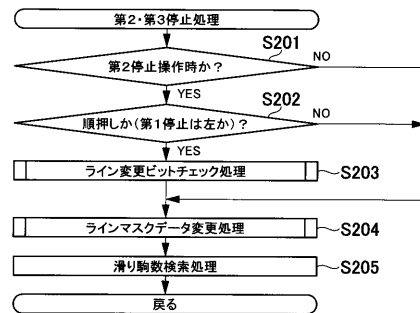
【図 88】



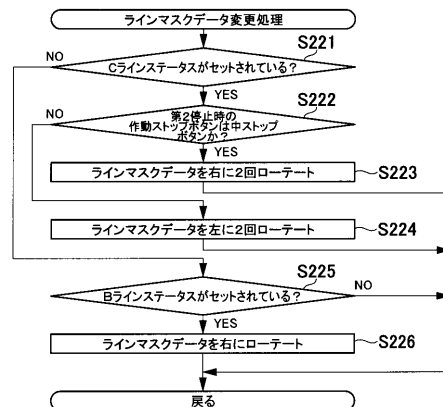
【図 89】



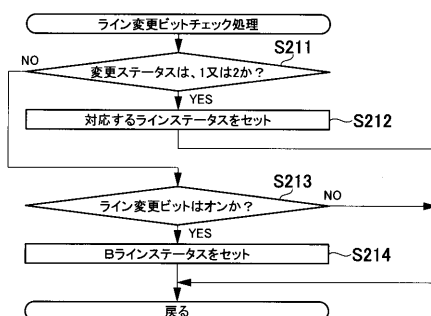
【図 90】



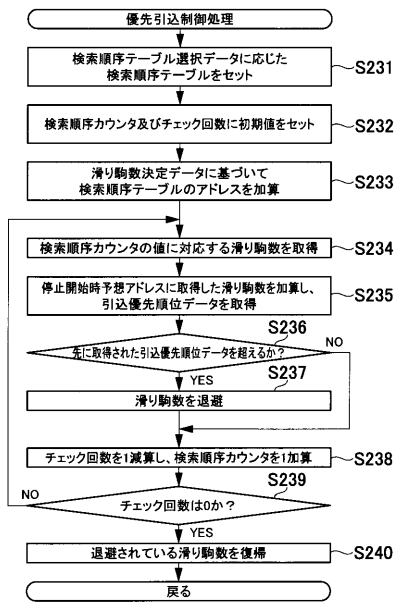
【図 92】



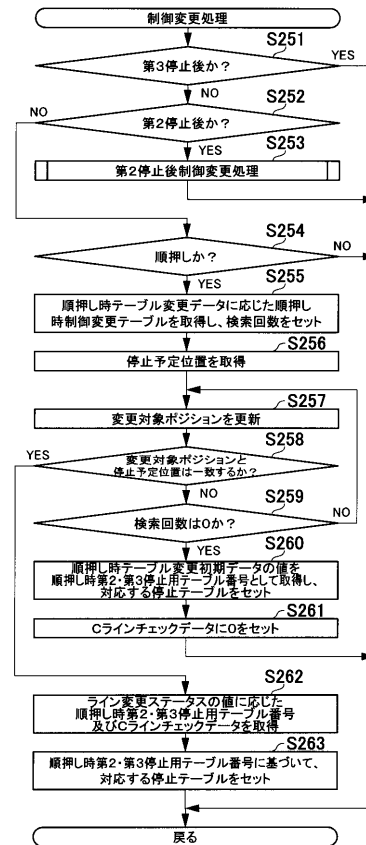
【図 91】



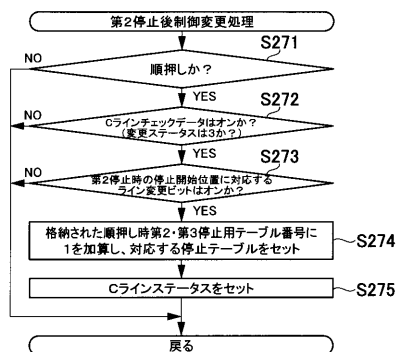
【図 9 3】



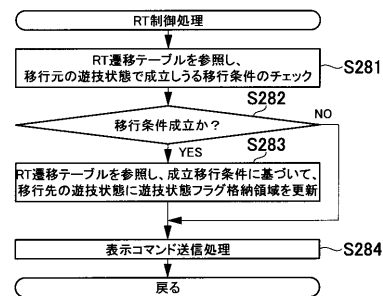
【図 9 4】



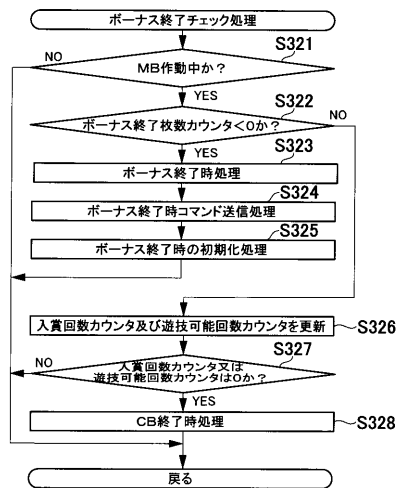
【図 9 5】



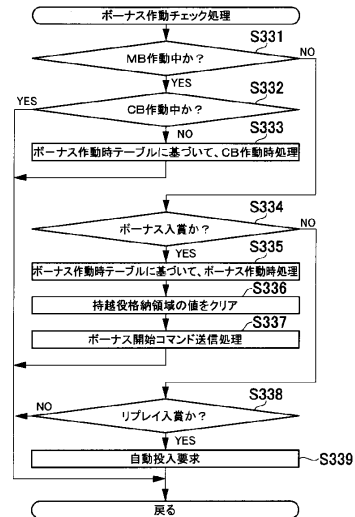
【図 9 6】



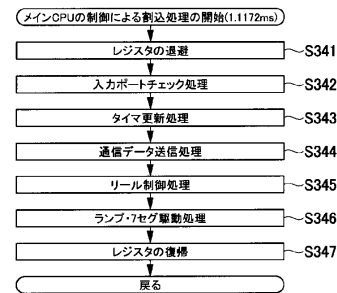
【図 97】



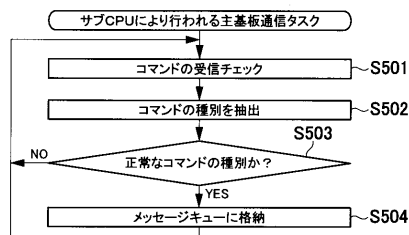
【図 98】



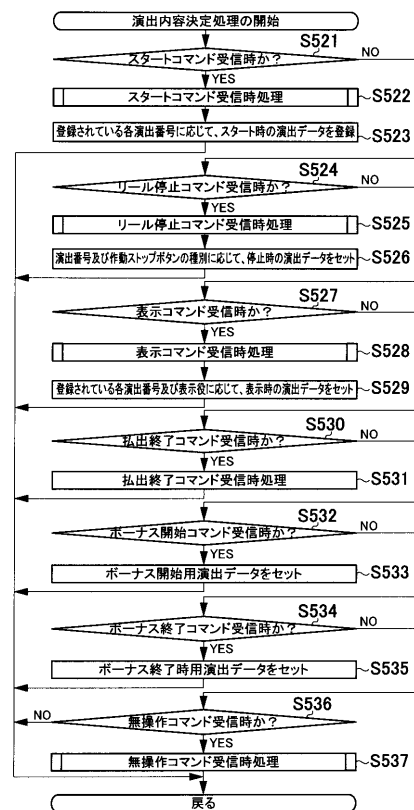
【図 99】



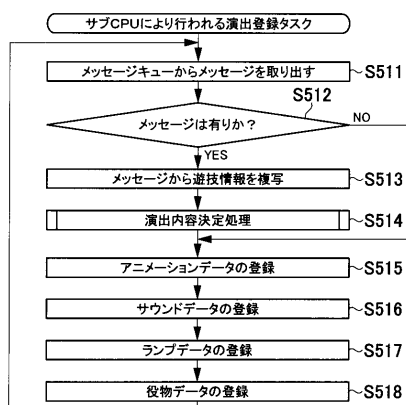
【図 100】



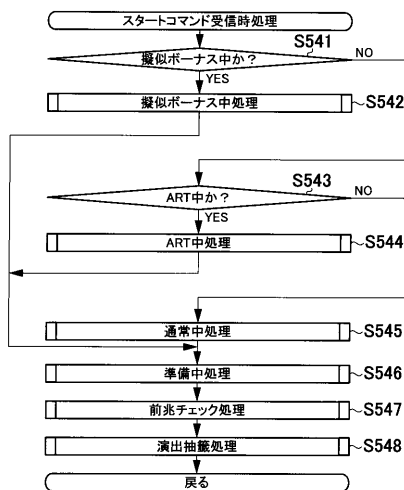
【図 102】



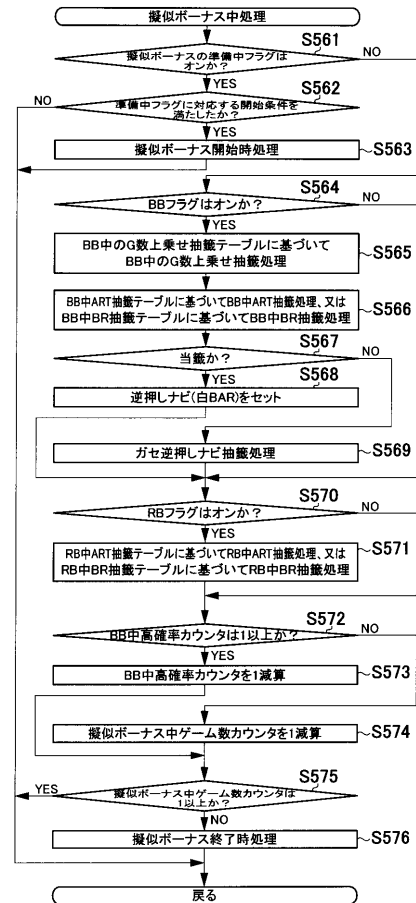
【図 101】



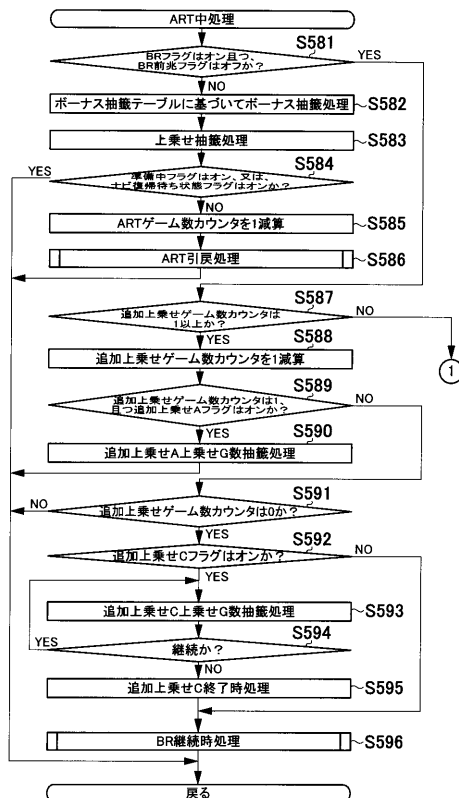
【図103】



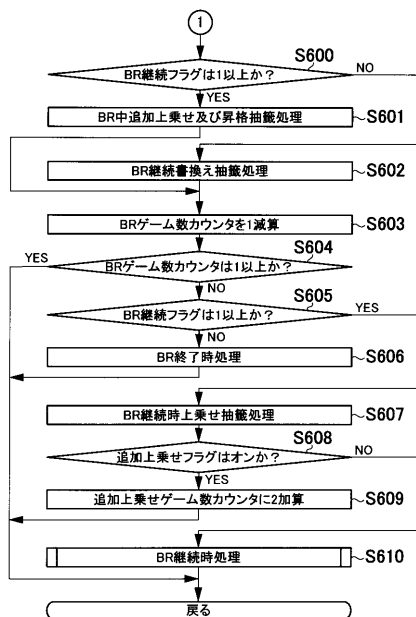
【図104】



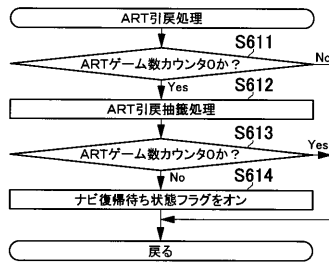
【図105】



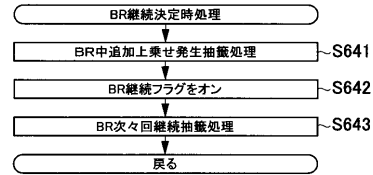
【図106】



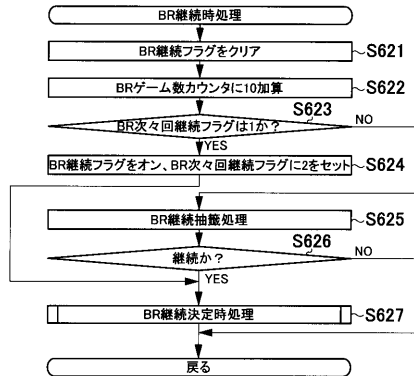
【図107】



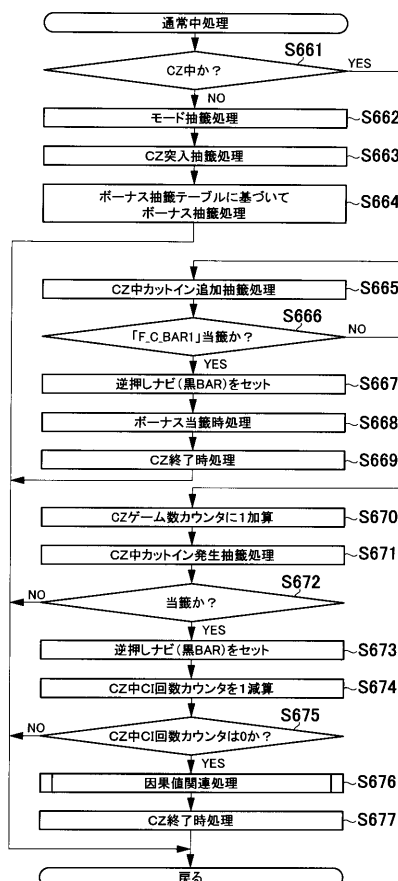
【図109】



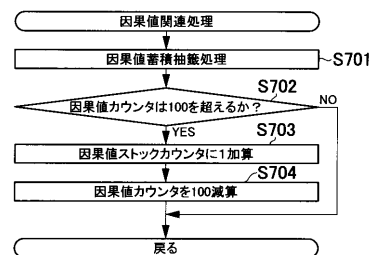
【図108】



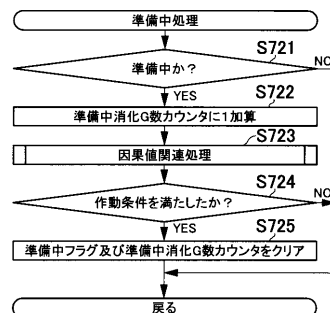
【図110】



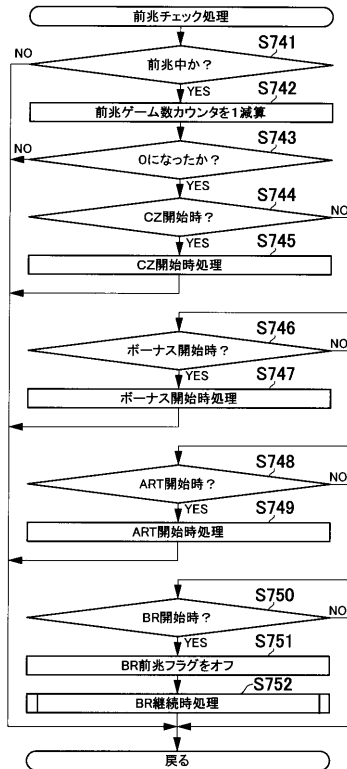
【図111】



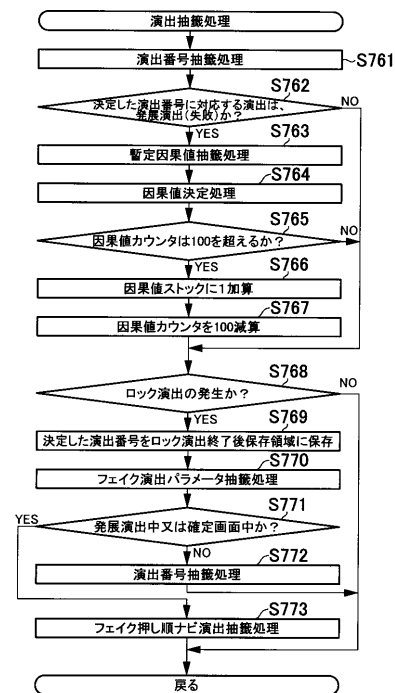
【図112】



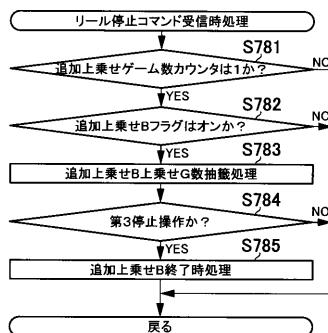
【図 1 1 3】



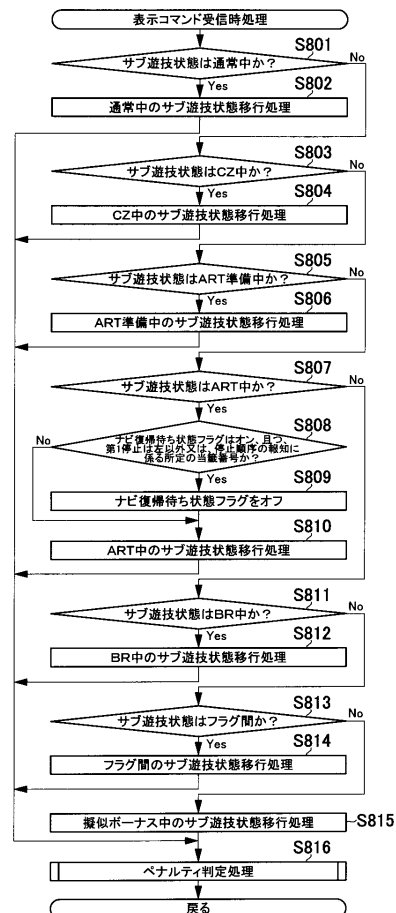
【図 1 1 4】



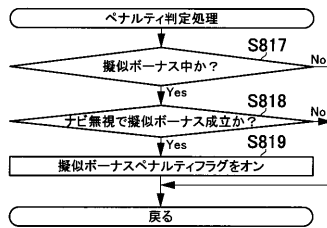
【図 1 1 5】



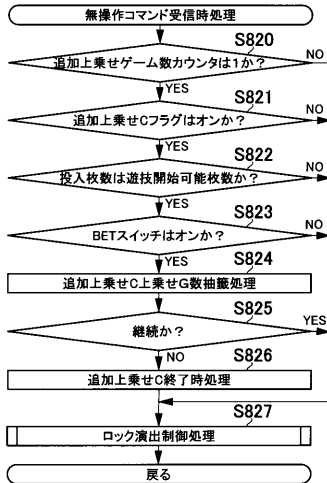
【図 1 1 6】



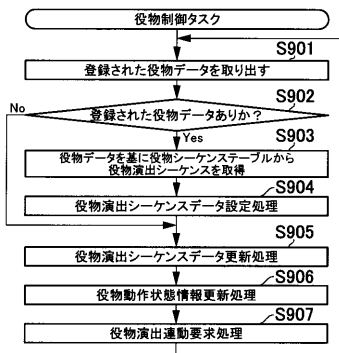
【図 117】



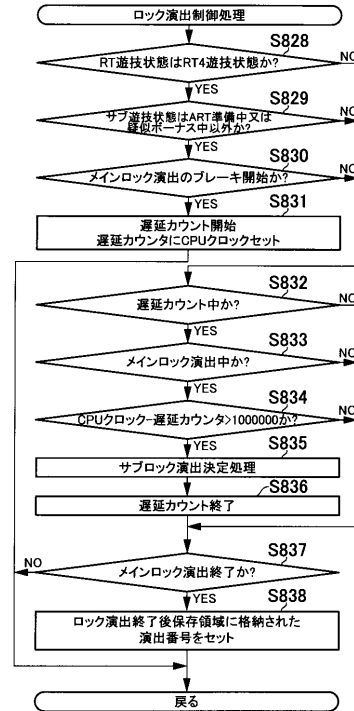
【図 118】



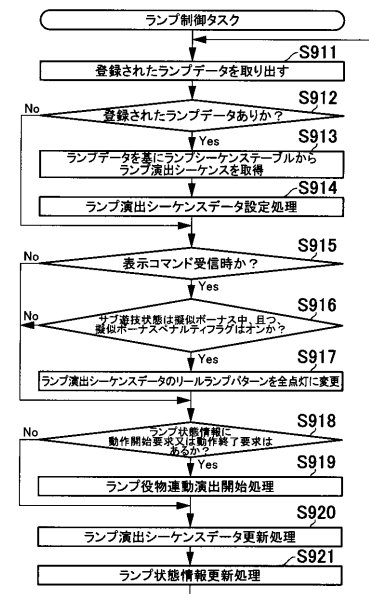
【図 120】



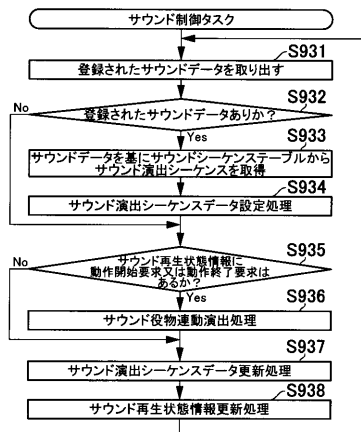
【図 119】



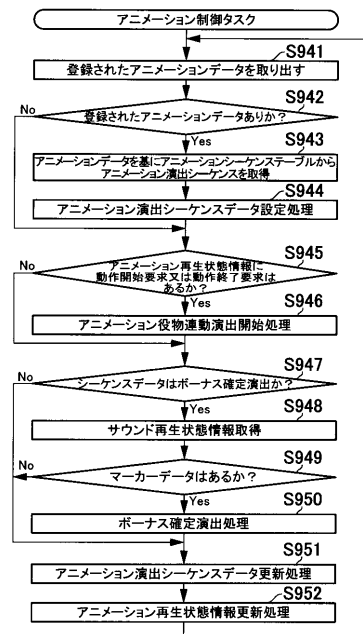
【図 121】



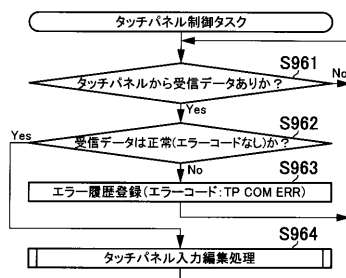
【図 1 2 2】



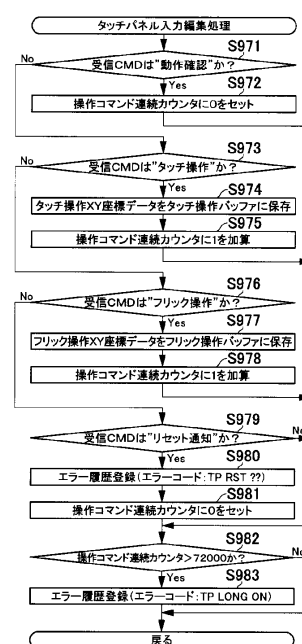
【図 1 2 3】



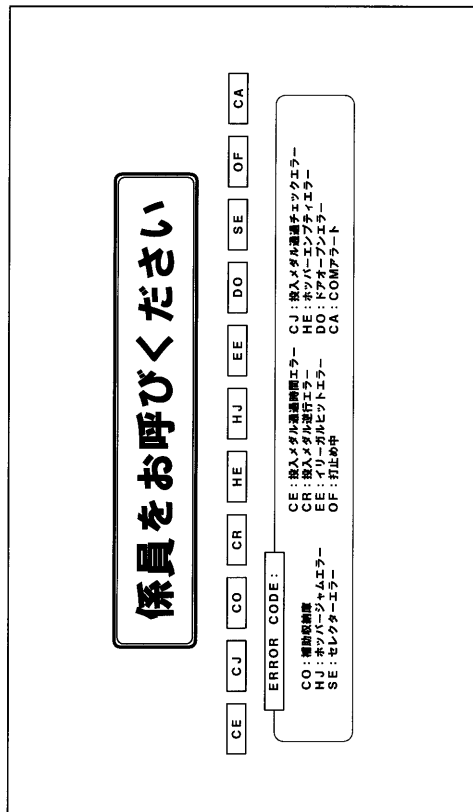
【図 1 2 4】



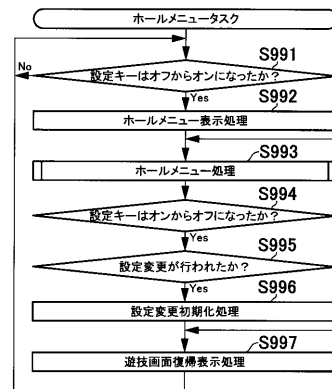
【図 1 2 5】



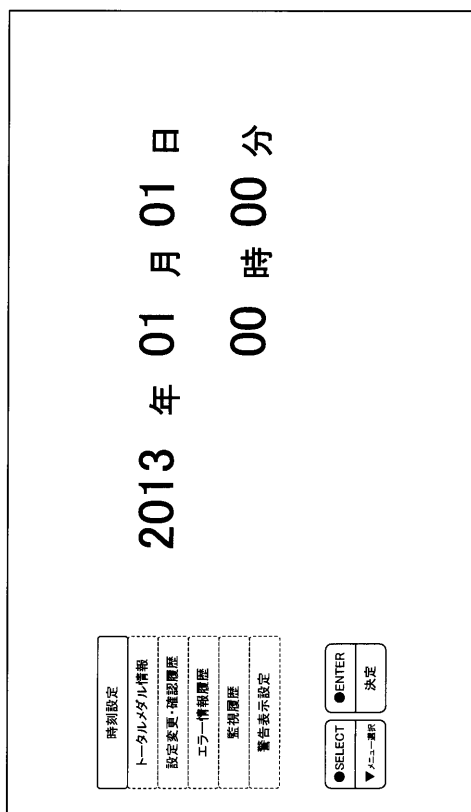
【図 126】



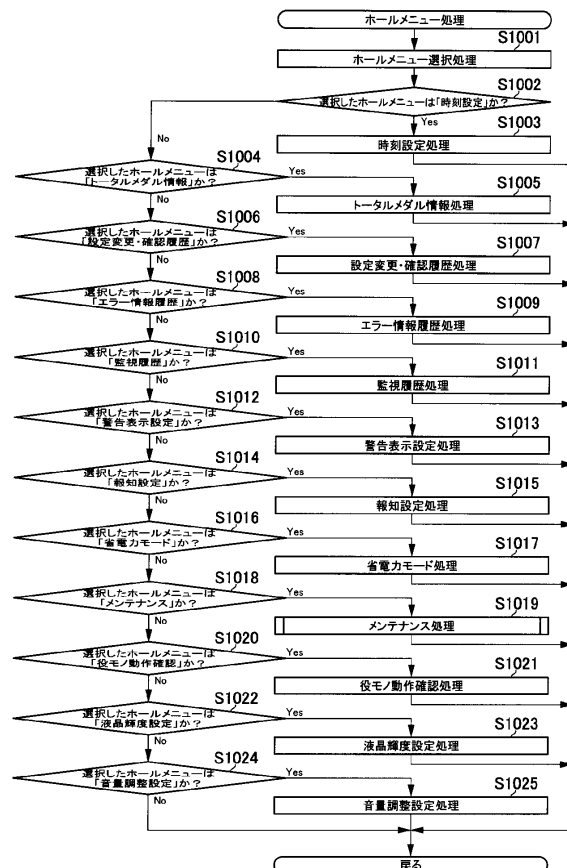
【図 127】



【図 128】



【図 129】



【図 1 3 0】

エラー情報履歴

Page 1 / 1

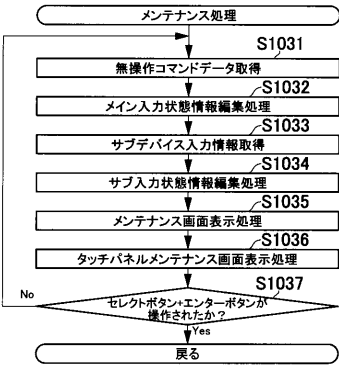
No	エラー内容	発生日時	解除日時
1	TP LONG ON	2013/01/01 00:15:33	
2	TP COM ERR	2013/01/01 00:10:05	
3	POWER UP	2013/01/01 00:07:18	
4	POWER DOWN	2013/01/01 00:07:16	
5	POWER UP	2013/01/01 00:07:02	
6	POWER DOWN	2013/01/01 00:07:00	
7	POWER UP	2013/01/01 00:06:46	
8	POWER DOWN	2013/01/01 00:06:42	

●SELECT
カーソル移動

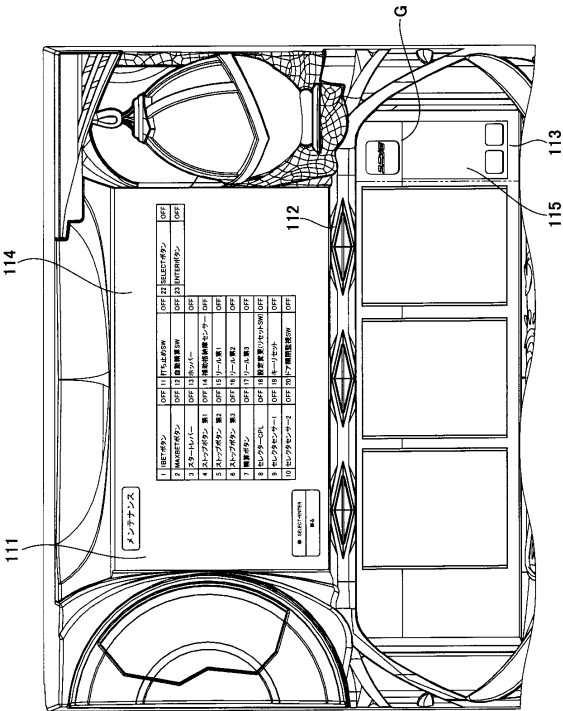
●ENTER
戻る

●SELECT+ENTER
データクリア

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



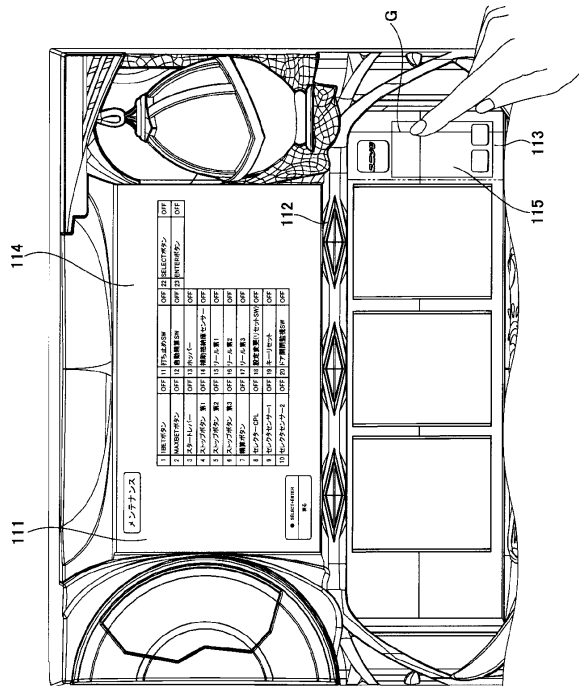
【図 1 3 3】

メンテナンス

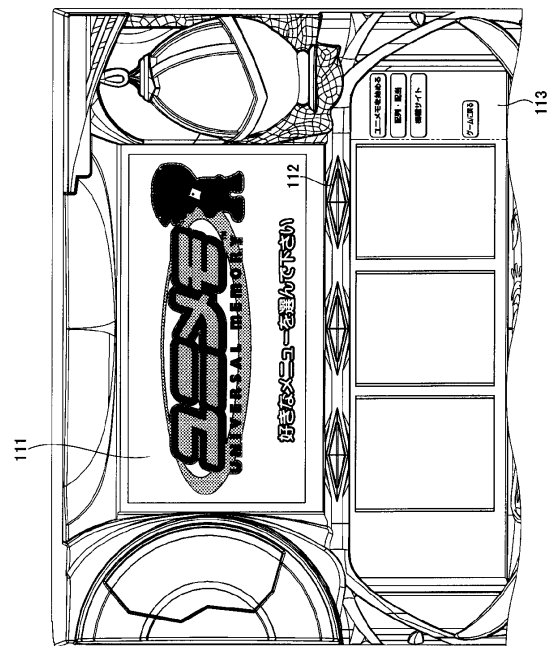
1	1BETボタン	OFF	11	打ち止めSW	OFF	22	SELECTボタン	OFF
2	MAXBETボタン	OFF	12	自動精算SW	OFF	23	ENTERボタン	OFF
3	スタートレバー	OFF	13	ホッパ	OFF			
4	ストップボタン 第1	OFF	14	補助格納庫センサー	OFF			
5	ストップボタン 第2	OFF	15	リール第1	OFF			
6	ストップボタン 第3	OFF	16	リール第2	OFF			
7	精算ボタン	OFF	17	リール第3	OFF			
8	セレクトボタン	OFF	18	設定変更(リセットSW)	OFF			
9	セレクトセンサー1	OFF	19	キーリセット	OFF			
10	セレクトセンサー2	OFF	20	ドア開閉監視SW	OFF			

● SELECT+ENTER
戻る

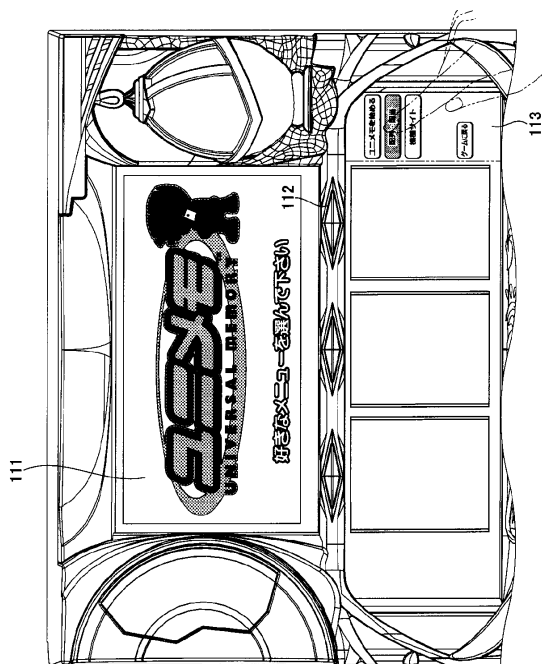
【図 134】



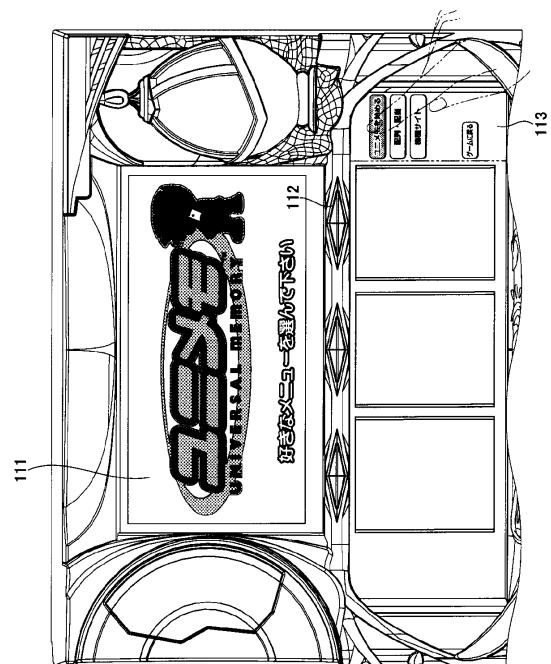
【図 135】



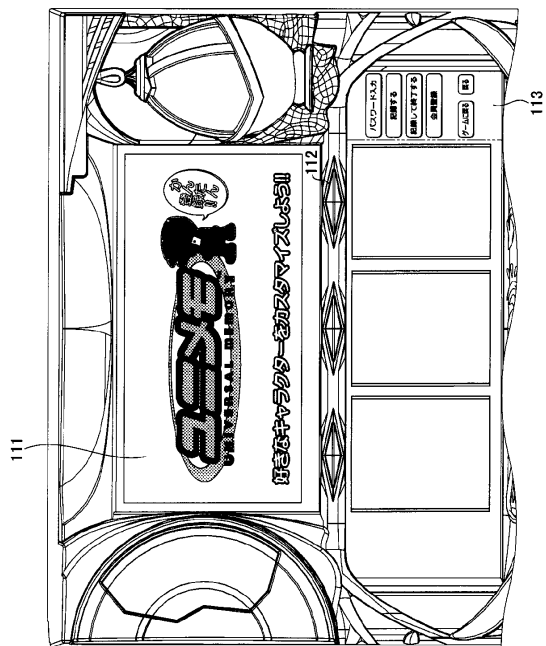
【図 136】



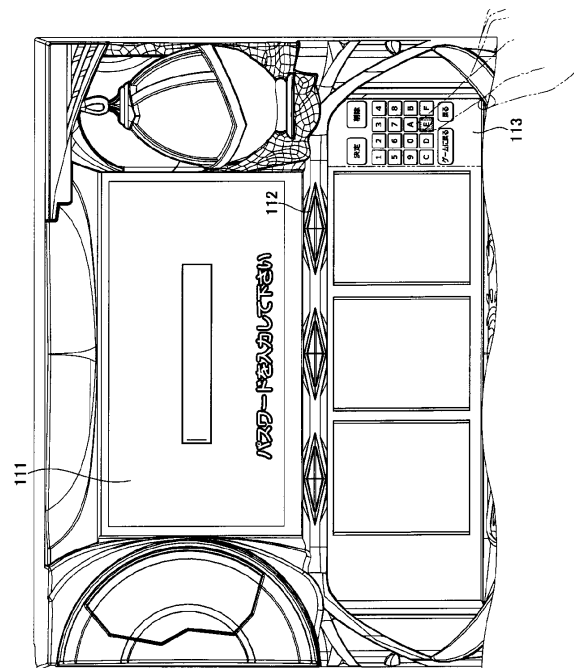
【図 137】



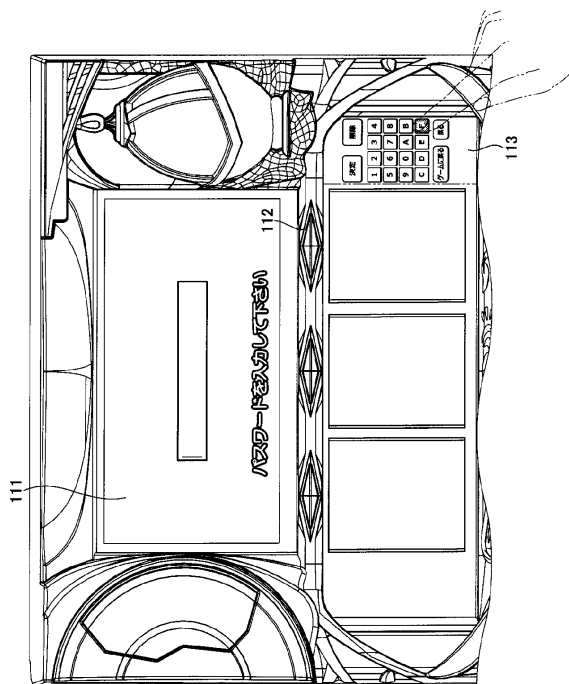
【図138】



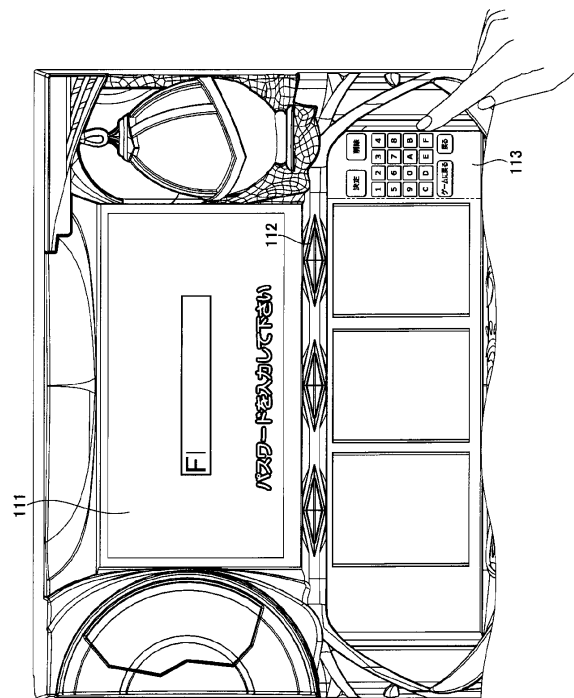
【図139】



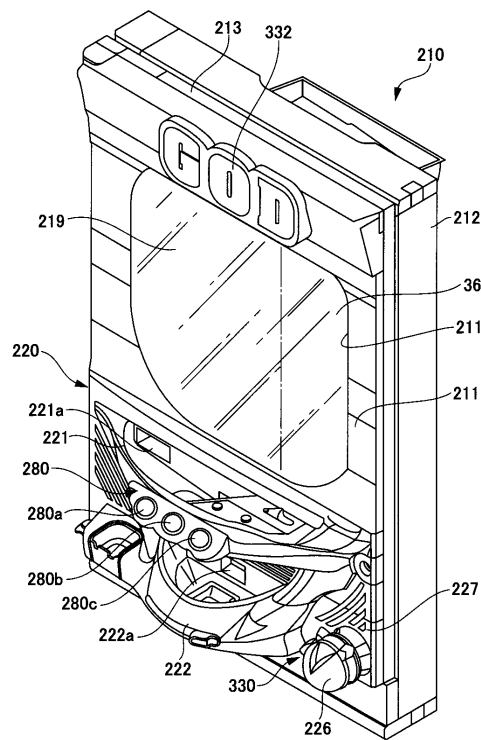
【図140】



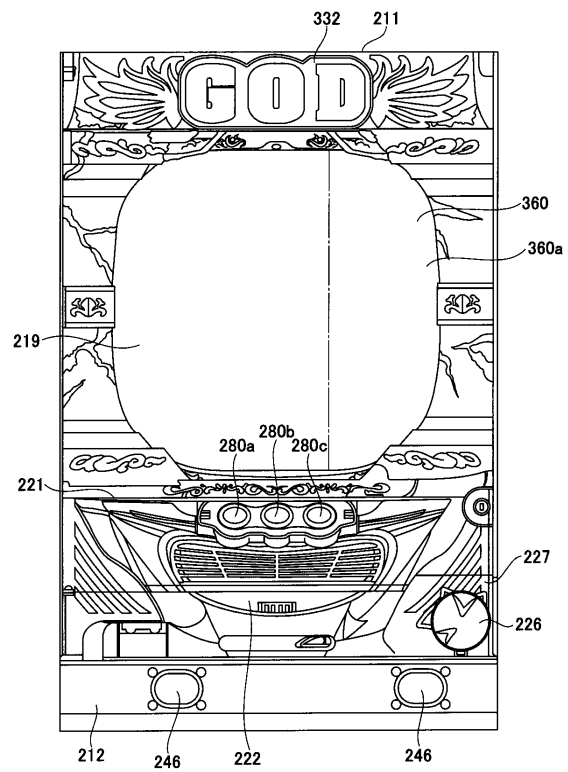
【図141】



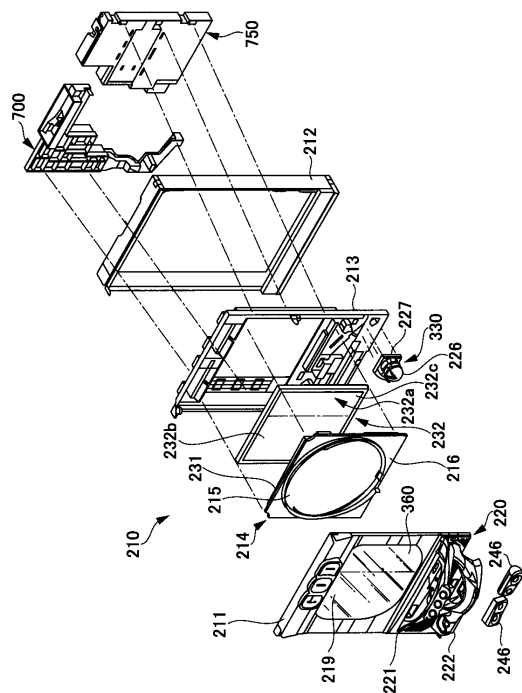
【図 1 4 2】



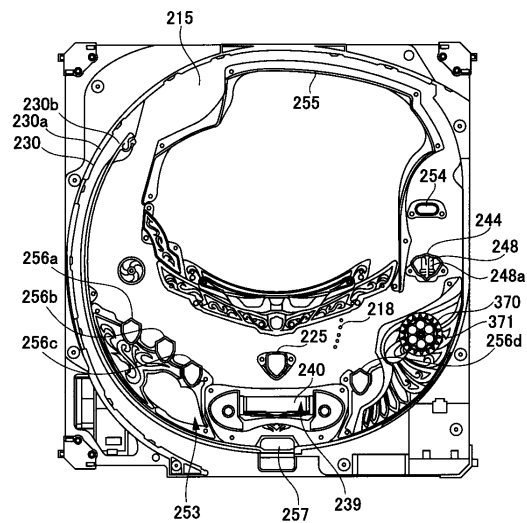
【図 1 4 3】



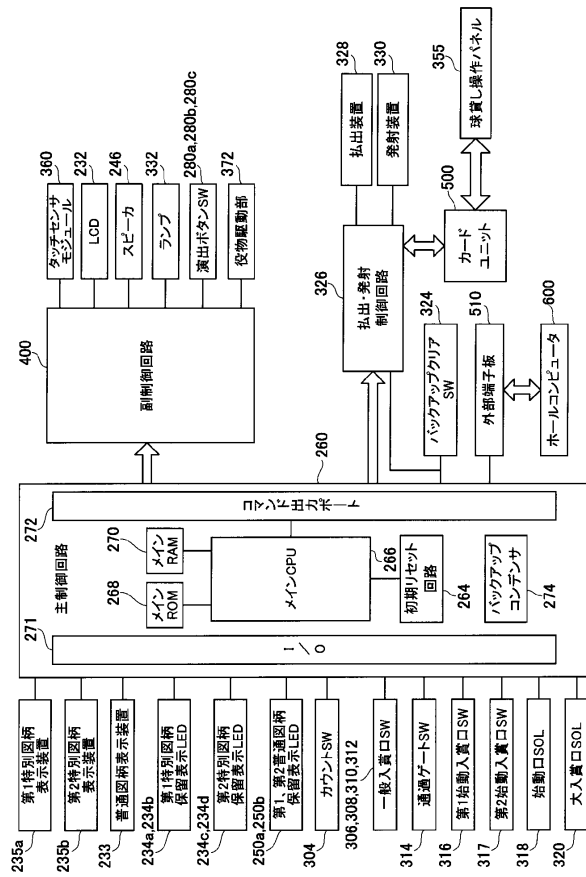
【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



【図146】



フロントページの続き

(72)発明者 渡辺 昌臣
東京都江東区有明3丁目7番26号

審査官 金子 和孝

(56)参考文献 特開2009-172434 (JP, A)
特開2012-200571 (JP, A)
特開2013-144071 (JP, A)
特開2014-039815 (JP, A)
特開2004-337392 (JP, A)
特開2007-268036 (JP, A)
特開2004-073459 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02