

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6592169号
(P6592169)

(45) 発行日 令和1年10月16日(2019.10.16)

(24) 登録日 令和1年9月27日(2019.9.27)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0
 A 6 3 F 5/04 6 7 1

請求項の数 3 (全 115 頁)

(21) 出願番号	特願2018-217016 (P2018-217016)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成30年11月20日(2018.11.20)		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2017-208014 (P2017-208014) 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10月29日(2014.10.29)	(74) 代理人	110001520
(65) 公開番号	特開2019-48131 (P2019-48131A)		特許業務法人日誠国際特許事務所
(43) 公開日	平成31年3月28日(2019.3.28)	(72) 発明者	春日 太郎
審査請求日	平成30年11月20日(2018.11.20)		東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	武藤 智洋
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	熊膳 優
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		審査官	三田村 陽平

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】

識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部で変動表示を開始した後に停止させることで結果表示を導出し、前記結果表示に応じた利益を付与可能な遊技機であって、

所定の条件が満たされた場合、所定の期間に亘って遊技者に有利となる有利遊技状態に移行制御する有利遊技状態移行制御手段と、

前記有利遊技状態において、特別な条件が満たされた場合、規定遊技数に亘って前記有利遊技状態の延長を決定可能な特定遊技状態に移行制御する特定遊技状態移行制御手段と

前記特定遊技状態において、特定の条件が満たされた場合、前記有利遊技状態の期間を延長するとともに、前記特定遊技状態の残りの遊技数を前記規定遊技数に設定する特典が付与される特典付与手段と、

前記特定遊技状態において導出される前記結果表示に係る情報を記憶可能な履歴手段と

前記履歴手段に記憶された前記結果表示に係る情報が所定の態様となる場合に前記有利遊技状態の期間を延長し得る履歴特典付与手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数ある前記所定の態様のうち少なくとも1つは、前記履歴手段に記憶される複数の前

記結果表示に係る情報のうち、特定の前記結果表示に係る情報が所定回数の遊技にわたって決定されることであり、

前記履歴特典付与手段は、前記特定の前記結果表示に係る情報の導出回数が所定回数未満である場合、前記有利遊技状態の期間を延長しないことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定の条件に、前記所定の態様となることは含まれず、

複数ある前記所定の態様のうち少なくとも 1 つは、前記特定の条件を満たす前記結果表示に係る情報が含まれることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

この種の遊技機として、特定条件が満たされると、遊技者に対して有利な有利遊技状態に遊技状態を移行させる遊技機において、液晶表示装置の演出表示領域に複数の同一な装飾図柄を表示させることにより、特定条件が満たされたことを報知する遊技機が特許文献 1 に提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2012 - 200497 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述したような従来の遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態における遊技に対して、遊技者に単調な期待感しか抱かせることしかできないといった課題があった。

【0006】

本発明は、このような課題を解決するためになされたもので、遊技者に有利となる有利遊技状態における遊技に対して、遊技者に多様な期待感を抱かせることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、上記目的達成のため、複数の図柄が表示された複数のリール（3L, 3C, 3R）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手

10

20

30

40

50

段（表示窓 4 L , 4 C , 4 R ）と、所定の開始条件の成立に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（ステッピングモータ 5 1 L , 5 1 C , 5 1 R ）と、前記所定の開始条件の成立に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（メイン CPU 9 3 ）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ 1 7 S ）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（メイン CPU 9 3 ）と、特定の条件（特定移行条件）が満たされた場合、規定遊技数（例えば、16ゲーム）に亘って遊技者に有利となる有利遊技状態（例えば、EG）に移行制御する遊技状態移行制御手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記有利遊技状態において、所定の条件が満たされた場合に特典（例えば、GG継続率のストック）の付与を行う特典付与手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記特典付与手段によって特典の付与が行われた場合に、前記有利遊技状態の残り遊技数を前記規定遊技数に設定する有利遊技数設定手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記有利遊技数設定手段によって前記規定遊技数が設定される場合に、前記有利遊技状態として、第1有利遊技状態（EG）へ移行させるか、または、前記第1有利遊技状態よりも特典が付与される確率の高い第2有利遊技状態（PEG）へ移行させるかを決定する遊技状態選択手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、を備え、前記遊技状態選択手段によって前記第2有利遊技状態が決定される確率は、前記第1有利遊技状態よりも前記第2有利遊技状態の方が高い構成を有している。

10

20

【0008】

本発明に係る遊技機は、上記目的達成のため、識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール 3 L , 3 C , 3 R ）を備え、前記可変表示部で変動表示を開始した後に停止させることで結果表示を導出し、前記結果表示に応じた利益を付与可能な遊技機であって、所定の条件が満たされた場合、所定の期間に亘って遊技者に有利となる有利遊技状態（GG）に移行制御する有利遊技状態移行制御手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記有利遊技状態において、特別な条件が満たされた場合、規定遊技数（例えば、16ゲーム）に亘って前記有利遊技状態の延長を決定可能な特定遊技状態（例えば、EG、PEG）に移行制御する特定遊技状態移行制御手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記特定遊技状態において、特定の条件が満たされた場合、前記有利遊技状態の期間を延長するとともに、前記特定遊技状態の残りの遊技数を前記規定遊技数に設定する特典が付与される特典付与手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記特定遊技状態において導出される前記結果表示に係る情報を記憶可能な履歴手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記履歴手段に記憶された前記結果表示に係る情報が所定の態様となる場合に前記有利遊技状態の期間を延長し得る履歴特典付与手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、を備えた構成を有している。

30

【0009】

なお、本発明に係る遊技機において、複数ある前記所定の態様のうち少なくとも1つは、前記履歴手段に記憶される複数の前記結果表示に係る情報のうち、特定の前記結果表示に係る情報が所定回数の遊技にわたって決定されることであり、前記履歴特典付与手段は、前記特定の前記結果表示に係る情報の導出回数が所定回数未満である場合、前記有利遊技状態の期間を延長しないようにしてもよい。

40

【0010】

また、本発明に係る遊技機において、前記特定の条件に、前記所定の態様となることは含まれず、複数ある前記所定の態様のうち少なくとも1つは、前記特定の条件を満たす前記結果表示に係る情報が含まれるようにしてもよい。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、遊技者に有利となる有利遊技状態における遊技に対して、遊技者に多様な期待感を抱かせることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 1 2 】

【図 1】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。

【図 2】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の外部構造を示す全体斜視図である。

【図 3】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の主制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 5】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 6】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の外部集中端子板から外部装置に送信される信号を説明するための図である。

10

【図 7】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における遊技状態の状態遷移図である。

【図 8】本発明の実施の形態に係るパチスロ機におけるサブ遊技状態の状態遷移図である。

【図 9】メイン ROM に記憶された図柄配置テーブルを示す図である。

【図 10】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における図柄コード表を示す図である。

【図 11】メイン ROM に記憶された図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 12】図 11 に続く図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 13】図 12 に続く図柄組合せテーブルを示す図である。

【図 14】メイン ROM に記憶されたフラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

20

【図 15】図 14 に続くフラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【図 16】図 15 に続くフラグ別コンビネーションテーブルを示す図である。

【図 17】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル (R T 0 遊技状態) を示す図である。

【図 18】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル (R T 1 遊技状態) を示す図である。

【図 19】メイン ROM に記憶された内部抽籤テーブル (B B 遊技状態) を示す図である。

【図 20】メイン ROM に記憶された回胴停止初期設定テーブルを示す図である。

【図 21】メイン ROM に記憶された引込優先順位テーブルを示す図である。

30

【図 22】メイン ROM に記憶された引込優先順位選択テーブルを示す図である。

【図 23】メイン ROM に記憶された優先順序テーブルを示す図である。

【図 24】メイン RAM に割り当てられる内部当籤役格納領域を示す図である。

【図 25】メイン RAM に割り当てられる表示役格納領域を示す図である。

【図 26】メイン RAM に割り当てられる図柄コード格納領域を示す図である。

【図 27】メイン RAM に割り当てられる持越役格納領域を示す図である。

【図 28】メイン RAM に割り当てられる遊技状態フラグ格納領域を示す図である。

【図 29】メイン RAM に割り当てられる作動ストップボタン格納領域を示す図である。

【図 30】メイン RAM に割り当てられる押下順序格納領域を示す図である。

【図 31】メイン RAM に割り当てられる引込優先順位データ格納領域を示す図である。

40

【図 32】サブ CPU によって参照されるサブフラグ変換テーブルを示す図である。

【図 33】サブ CPU によって参照されるサブフラグ状態別変換テーブル (通常中) を示す図である。

【図 34】サブ CPU によって参照されるサブフラグ状態別変換テーブル (C Z 1 中及び C Z 2 中) を示す図である。

【図 35】サブ CPU によって参照されるサブフラグ状態別変換テーブル (G G 中) を示す図である。

【図 36】サブ CPU によって参照されるサブフラグ状態別変換テーブル (C Z 3 中及び C Z 4 中) を示す図である。

【図 37】サブ CPU によって参照されるサブフラグ状態別変換テーブル (E G 中) を示

50

す図である。

【図38】サブCPUによって参照されるサブフラグ状態別変換テーブル（SEG中）を示す図である。

【図39】サブCPUによって参照されるサブフラグ状態別変換テーブル（PEG中）を示す図である。

【図40】サブCPUによって参照されるサブフラグ抽選用変換テーブルを示す図である。

【図41】サブCPUによって参照されるCZ数字グループ抽籤テーブルを示す図である。

【図42】サブCPUによって参照されるCZ出目グループ抽籤テーブルを示す図である。

【図43】サブCPUによって参照されるCZ出目グループ変換テーブルを示す図である。

【図44】図43に続くCZ出目グループ変換テーブルを示す図である。

【図45】サブCPUによって参照されるGG当籤時振り分けテーブルを示す図である。

【図46】サブCPUによって参照されるGG当籤時振り分け抽籤テーブルを示す図である。

【図47】サブCPUによって参照されるCZHOLD抽籤テーブルを示す図である。

【図48】サブCPUによって参照されるCZHOLD後GG当籤率抽籤テーブルを示す図である。

【図49】図48に続くCZHOLD後GG当籤率抽籤テーブルを示す図である。

【図50】サブCPUによって参照されるCZHOLD後GG抽籤テーブルを示す図である。

【図51】サブCPUによって参照される巻き戻し抽籤テーブルを示す図である。

【図52】サブCPUによって参照される巻き戻し当籤時振り分けテーブルを示す図である。

【図53】サブCPUによって参照される巻き戻し当籤時振り分け抽籤テーブルを示す図である。

【図54】サブCPUによって参照されるPEG昇格抽籤テーブルを示す図である。

【図55】サブCPUによって参照されるEG救済時GG継続率抽籤テーブルを示す図である。

【図56】サブCPUによって参照されるSEG上乘せゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

【図57】サブCPUによって参照される履歴抽籤テーブルを示す図である。

【図58】図57に続く履歴抽籤テーブルを示す図である。

【図59】本発明の実施の形態に係るパチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。

【図60】図59に示したメイン制御処理において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図61】図59に示したメイン制御処理において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【図62】図59に示したメイン制御処理において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【図63】図62に示した内部抽籤処理において実行される遊技状態フラグ移行処理を示すフローチャートである。

【図64】図59に示したメイン制御処理において実行されるリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。

【図65】図59に示したメイン制御処理及び図68に示すリール停止制御処理において実行される引込優先順位格納処理を示すフローチャートである。

【図66】図65に示した引込優先順位格納処理において実行される引込優先順位テ

10

20

30

40

50

ル選択処理を示すフローチャートである。

【図67】図65に示した引込優先順位格納処理及び図68に示すリール停止制御処理において実行される図柄コード格納処理を示すフローチャートである。

【図68】図59に示したメイン制御処理において実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。

【図69】図59に示したメイン制御処理において実行されるボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。

【図70】図59に示したメイン制御処理において実行されるボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。

【図71】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するメインCPUの制御による割込処理を示すフローチャートである。

10

【図72】図71に示した割込処理において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【図73】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するサブCPUの電源投入処理を示すフローチャートである。

【図74】図73に示した電源投入処理において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【図75】図73に示した電源投入処理において起動されるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【図76】図73に示した電源投入処理で起動されるマザータスクを示すフローチャートである。

20

【図77】図76に示したマザータスクにおいて実行されるメインタスクを示すフローチャートである。

【図78】図76に示したマザータスクにおいて実行される主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【図79】図78に示した主基板通信タスクにおいて実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図80】図76に示したマザータスクにおいて起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。

【図81】図79に示したコマンド解析処理において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

30

【図82】図81に示した演出内容決定処理において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図83】サブCPUによって実行される抽籤前処理を示すフローチャートである。

【図84】サブCPUによって実行されるCZカウンタ処理を示すフローチャートである。

【図85】図84に続くCZカウンタ処理を示すフローチャートである。

【図86】サブCPUによって実行されるCZ中処理を示すフローチャートである。

【図87】図86に続くCZ中処理を示すフローチャートである。

【図88】図81に示した演出内容決定処理において実行されるリール停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

40

【図89】サブCPUによって実行される1停、2停時処理を示すフローチャートである。

【図90】サブCPUによって実行される3停時処理を示すフローチャートである。

【図91】図90に続く3停時処理を示すフローチャートである。

【図92】図91に続く3停時処理を示すフローチャートである。

【図93】サブCPUによって実行されるEG中処理を示すフローチャートである。

【図94】図93に続くEG中処理を示すフローチャートである。

【図95】図94に続くEG中処理を示すフローチャートである。

【図96】サブCPUによって実行されるSEG中処理を示すフローチャートである。

50

【図97】図96に続くSEG中処理を示すフローチャートである。
 【図98】サブCPUによって実行されるPEG中処理を示すフローチャートである。
 【図99】図98に続くPEG中処理を示すフローチャートである。
 【図100】サブCPUによって実行されるGG中処理を示すフローチャートである。
 【図101】サブCPUによって実行される共通処理を示すフローチャートである。
 【図102】図101に続く共通処理を示すフローチャートである。
 【図103】サブCPUによって実行される履歴情報生成処理を示すフローチャートである。

【図104】図103に続く履歴情報生成処理を示すフローチャートである。
 【図105】図104に続く履歴情報生成処理を示すフローチャートである。
 【図106】図105に続く履歴情報生成処理を示すフローチャートである。
 【図107】サブCPUによって実行される共通抽籤処理を示すフローチャートである。
 【図108】サブCPUによって実行される抽籤後処理を示すフローチャートである。
 【図109】サブCPUによって実行されるCZ発動処理を示すフローチャートである。
 【図110】サブCPUによって実行されるGG発動処理を示すフローチャートである。
 【図111】サブCPUによって液晶表示装置に表示された装飾図柄がホールドされる状態を説明するための図である。

【図112】サブCPUによって第1停止時に液晶表示装置に「鏡」が表示された状態を説明するための図である。

【図113】サブCPUによって第1及び第2停止時に液晶表示装置に「鏡」が表示された状態を説明するための図である。

【図114】(a)は、GOD揃いによるGG中でないときにGOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときの外部信号2を含む各種信号のタイミングチャートであり、(b)は、GOD揃いによるGG中に再度、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときの外部信号2を含む各種信号のタイミングチャートである。

【図115】ランプ19Lの模式図である。

【図116】サブCPUによって実行されるCZ中処理の変形例において参照されるCZ1ボタンストック抽籤テーブルを示す図である。

【図117】サブCPUによって実行されるCZ中処理の変形例において参照されるCZ1GG抽籤テーブルを示す図である。

【図118】サブCPUによって実行されるCZ中処理の変形例において参照されるCZ1ボタンカウンタGG変換抽籤テーブルを示す図である。

【図119】サブCPUによって実行されるCZ中処理の変形例を示すフローチャートである。

【図120】図119に続くCZ中処理の変形例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0013】

本発明の一実施の形態を示す遊技機であるパチスロ機について、図1～図115を参照しながら説明する。はじめに、図1を参照して、遊技機の実施の形態に係る機能フローについて説明する。

【0014】

本実施の形態のパチスロ機では、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。

【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】

内部当籤役決定手段は、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

10

20

30

40

50

る。すなわち、内部当籤役決定手段は、スタートレバーが操作されると、所定の開始条件が成立したものとして複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する。この内部当籤役決定手段は、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。

【 0 0 1 7 】

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させることにより図柄の変動を停止させる制御を行う。このリール停止制御手段は、後述する主制御回路及びステッピングモータが担う。

10

【 0 0 1 8 】

パチスロ機では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（190 msec又は75 msec）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、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。規定時間が190 msecである場合には、滑り駒数の最大数を図柄4コマ分に定め、規定時間が75 msecである場合には、滑り駒数の最大数を図柄1コマ分に定める。

20

【 0 0 1 9 】

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、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ていない図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。

【 0 0 2 0 】

入賞判定手段は、リール停止制御手段により複数のリールの回転がすべて停止し、図柄の変動が停止されたことに基づいて、入賞判定ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する。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役の入賞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。パチスロ機では、以上のような一連の流れが1回の遊技として行われる。

30

【 0 0 2 1 】

また、パチスロ機では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置などの画像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、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【 0 0 2 2 】

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。

40

【 0 0 2 3 】

演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロ機では、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。

50

【 0 0 2 4 】

< パチスロ機の構造 >

次に、図 2 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機の外觀構造について説明する。

【 0 0 2 5 】

[外觀構造]

図 2 は、パチスロ機 1 の外部構造を示す斜視図である。

【 0 0 2 6 】

図 2 に示すように、パチスロ機 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筐体としてのキャビネット 2 a と、キャビネット 2 a に対して開閉自在に取付けられたフロントドア 2 b とを有している。キャビネット 2 a の両側面には、把手 2 c が設けられている（図 2 では一側面の把手 2 c のみを示す）。この把手 2 c は、パチスロ機 1 を運搬するとき手をかける凹部である。

10

【 0 0 2 7 】

フロントドア 2 b の裏側には、複数（例えば 20 個）の図柄が周方向に沿って所定の間隔をあけて表示された複数（本実施の形態では 3 つ）のリール 3 L , 3 C , 3 R が設けられている。

【 0 0 2 8 】

各リール 3 L , 3 C , 3 R の内部には、図示しないがバックライトが設けられている。バックライトは、リール 3 L , 3 C , 3 R の図柄を背後から照明するものであり、後述する表示窓 4 に停止表示される 3 つ分の図柄に対応させて、1 つのリール 3 L , 3 C , 3 R につき、縦に並んで 3 つのバックライトが設けられている。

20

【 0 0 2 9 】

これらのバックライトは、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止後において発生させるランプ演出にも利用される。ランプ演出は、小役の種類に対応付けて複数種類設定されるが、所定の条件が成立した場合には強制終了させられる。本実施の形態において、所定の条件とは、例えば小役入賞に伴うメダルの払出が完了した場合、リプレイの入賞によるメダルの自動投入が完了した場合、あるいは遊技者がメダルを手入れした場合が該当する。

【 0 0 3 0 】

払出の完了による次回遊技へのメダルの投入許可、又は自動投入あるいは手入れによる次回遊技の開始操作の許可が行われた場合には、バックライトによる演出を強制的に終了させることで、次回遊技が開始する前に遊技者に表示結果を明確に表示することができる。

30

【 0 0 3 1 】

以下、各リール 3 L , 3 C , 3 R を、それぞれ左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 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。上述の複数（例えば 20 個）の図柄は、前述のシート材の表面に描かれている。

【 0 0 3 2 】

フロントドア 2 b は、ドア本体 9 と、画像を表示する画像表示手段としての液晶表示装置 1 1 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 に開閉自在に取り付けられている。ヒンジは、パチスロ機 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。

40

【 0 0 3 3 】

液晶表示装置 1 1 は、表示窓 4 よりも大きな表示面を備え、例えば、遊技上の演出に係る画像や報知用の装飾図柄、過去の単位遊技の結果の履歴など、遊技に関する情報を表示するよう表示窓 4 の上方に設けられている。このように、液晶表示装置 1 1 は、履歴表示手段を構成する。また、液晶表示装置 1 1 は、映像の表示による演出を実行する他、例えば遊技機のカスタマイズや遊技履歴等の遊技台情報を表示することもできる。

【 0 0 3 4 】

50

また、フロントドア 2 b は、3つのリール 3 L, 3 C, 3 R を視認させることが可能な表示窓 4 を有する。表示窓 4 は、3つのリール 3 L, 3 C, 3 R に対応する3つの左表示窓 4 L, 中表示窓 4 C, 右表示窓 4 R によって構成されている。

【0035】

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。これにより、表示窓 4 L, 4 C, 4 R は、リール 3 L, 3 C, 3 R に表示された複数の図柄の一部を表示することができる。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。表示窓 4 L, 4 C, 4 R は、図柄表示手段を構成する。

10

【0036】

本実施の形態では、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、本実施の形態では、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（有効ラインともいう）8として定義する。

【0037】

20

ドア本体 9 の中央には、台座部 1 2 が形成されている。この台座部 1 2 には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口 1 3、MAXベットボタン 1 4、1ベットボタン 1 5、スタートレバー 1 6、ストップボタン 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R）が設けられている。

【0038】

メダル投入口 1 3 は、遊技者によって外部からパチスロ機 1 に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。すなわち、メダル投入口 1 3 は、遊技者によってメダルが投入されるためのものである。メダル投入口 1 3 から投入されたメダルは、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、パチスロ機 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）。

30

【0039】

MAXベットボタン 1 4 及び1ベットボタン 1 5 は、パチスロ機 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。また、台座部 1 2 には、精算ボタン 1 8 が設けられる。この精算ボタン 1 8 は、パチスロ機 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。

【0040】

スタートレバー 1 6 は、遊技者の操作に応じて全てのリール（3 L, 3 C, 3 R）の回転を開始させるためのものであり、開始操作手段を構成する。

【0041】

ストップボタン 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R は、それぞれ、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R に対応付けて設けられ、遊技者の操作に応じて対応する各リールの回転を停止させるためのものである。これらストップボタン 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R は、停止操作手段を構成する。以下、ストップボタン 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R を、それぞれ左ストップボタン 1 7 L、中ストップボタン 1 7 C、右ストップボタン 1 7 R という。

40

【0042】

また、表示窓 4 の左側には、7セグメントLED（Light Emitting Diode）からなる7セグ表示器 2 8 が設けられている。この7セグ表示器 2 8 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）、パチスロ機 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。

【0043】

50

また、表示窓 4 の右側には、G O D ボタン 2 9 が設けられている。この G O D ボタン 2 9 は、例えば遊技に係る演出において遊技者により押下されるもので、後述のランプ 1 9 L , 1 9 R と連動した演出時に使用される。なお、G O D ボタン 2 9 は、前述した演出以外の演出時や演出発生時にも押下可能とされる。また、G O D ボタン 2 9 は、ランプ 1 9 L , 1 9 R 以外にも例えばスピーカ 2 3 L , 2 3 R と連動することで、特殊音声を再生するための押下操作にも使用される。

【 0 0 4 4 】

ドア本体 9 の下部には、メダル払出口 2 1、メダル受皿 2 2、スピーカ 2 3 L , 2 3 R 等が設けられている。メダル払出口 2 1 は、後述のホッパー装置 4 3 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 2 2 は、メダル払出口 2 1 から排出されたメダルを貯める。また、スピーカ 2 3 L , 2 3 R は、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

10

【 0 0 4 5 】

また、ドア本体 9 の左右には、液晶表示装置 1 1 を挟むようにして、複数の色に発光可能なランプ 1 9 L , 1 9 R が設けられている。ランプ 1 9 L , 1 9 R は、後述する L E D 群 2 5 (図 3 参照) によって構成されている。なお、ランプ 1 9 L , 1 9 R は、L E D に限らず、有機エレクトロルミネッセンス (有機 E L) 等、少なくとも緑色、黄色、青色、赤色に発光可能であれば既存の発光素子を用いてもよい。

【 0 0 4 6 】

< パチスロ機の電氣的構成 >

20

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

【 0 0 4 7 】

図 3 に示すように、パチスロ機 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 とを有している。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 とが電氣的に接続されている。

【 0 0 4 8 】

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 5 1 L , 5 1 C , 5 1 R 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 5 1 L , 5 1 C , 5 1 R に出力される信号を中継する。

30

【 0 0 4 9 】

ステッピングモータ 5 1 L , 5 1 C , 5 1 R は、所定の開始条件の成立、すなわちスタートレバー 1 6 が遊技者により操作されたこと (開始操作) に基づき、各リール 3 L , 3 C , 3 R を回転させることにより図柄を変動させる。ステッピングモータ 5 1 L , 5 1 C , 5 1 R は、図柄変動手段を構成する。設定用鍵型スイッチ 5 2 は、パチスロ機 1 の設定を変更する際又はパチスロ機 1 の設定を確認する際に使用する。

【 0 0 5 0 】

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 と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。

40

【 0 0 5 1 】

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、外部信号 1 ~ 4 及びセキュリティ信号などの信号をパチスロ機 1 の外部へ出力するために設けられている。

【 0 0 5 2 】

50

メダル補助収納庫スイッチ57は、図示しないメダル補助収納庫を貫通している。このメダル補助収納庫スイッチ57は、メダル補助収納庫がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

【0053】

電源装置44の電源基板44bには、電源スイッチ44aが接続されている。この電源スイッチ44aは、パチスロ機1に必要な電源を供給するときONにする。

【0054】

ドア中継端子板54には、メダルセンサ46、ドア開閉監視スイッチ61、BETスイッチ62、精算スイッチ63、スタートスイッチ64、ストップスイッチ基板65、遊技動作表示基板66及び副中継基板69が接続されている。つまり、メダルセンサ46、
10 ドア開閉監視スイッチ61、BETスイッチ62、精算スイッチ63、スタートスイッチ64、ストップスイッチ基板65、遊技動作表示基板66及び副中継基板69は、ドア中継端子板54を介して主制御基板41に接続されている。

【0055】

メダルセンサ46は、メダルが図示しないセクタ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41に出力する。ドア開閉監視スイッチ61は、フロントドア2bの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ機1の外部へ出力する。BETスイッチ62は、MAXベットボタン14及び1ベットボタン15(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。

【0056】

精算スイッチ63は、精算ボタン18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16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。

【0057】

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、3つのリール3L, 3C, 3Rに対応するストップスイッチ17Sが設けられている。ストップスイッチ17Sは、リール3L, 3C, 3Rの回転を停止させるための停止操作、すなわち各ストップボタン17L, 17C, 17Rが遊技者により押されたことを検出する。

【0058】

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28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28とLED70が接続されている。LED70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。

【0059】

副中継基板69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69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とを接続する配線の中継する。すなわち、副中継基板69には、副制御基板42と、サウンドI/O基板71と、LED基板72と、24hドア開閉監視ユニット74とが電氣的に接続されている。

【0060】

副制御基板42は、ドア中継端子板54と副中継基板69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69を介して、サウンドI/O基板71と、LED基板72と、24hドア開閉監視ユニット74とに電氣的に接続されている。

【0061】

サウンドI/O基板71は、スピーカ23L, 23Rへの音声の出力を行う。LED基

10

20

30

40

50

板 7 2 は、副制御回路 1 0 1 (図 5 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 L E D 群 2 5 を発光させて、点滅パターンを表示する。

【 0 0 6 2 】

2 4 h ドア開閉監視ユニット 7 4 は、フロントドア 2 b の開閉の履歴を保存する。また、2 4 h ドア開閉監視ユニット 7 4 は、フロントドア 2 b を開放したときに、液晶表示装置 1 1 にエラー表示を行うための信号を副制御基板 4 2 (副制御回路 1 0 1) に出力する。

【 0 0 6 3 】

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 と、G O D ボタン 2 9 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 (L E D 群 2 5) 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 は、副制御基板 4 2 と液晶表示装置 1 1 とを接続する配線の中継する基板である。

【 0 0 6 4 】

< 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 4 を参照して説明する。図 4 は、パチスロ機 1 の主制御回路 9 1 の構成例を示すブロック図である。

【 0 0 6 5 】

図 4 に示すように、主制御部としての主制御回路 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、遊技の進行を制御するものである。マイクロコンピュータ 9 2 は、メイン C P U 9 3 、メイン R O M 9 4 及びメイン R A M 9 5 により構成される。

【 0 0 6 6 】

メイン R O M 9 4 には、メイン C P U 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 (コマンド信号) を送信するためのデータ等が記憶されている。メイン R A M 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。

【 0 0 6 7 】

メイン C P U 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 C P U 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。

【 0 0 6 8 】

メイン C P U 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 C P U 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。

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

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の数は、メイン R A M 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 R A M 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

10

20

30

40

50

ンデックスが検出されるとクリアされる。

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

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 1 7 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。

10

【 0 0 7 3 】

< 副制御回路 >

次に、副制御基板 4 2 により構成される副制御回路 1 0 1 について、図 5 を参照して説明する。図 5 は、パチスロ機 1 の副制御回路 1 0 1 の構成例を示すブロック図である。

【 0 0 7 4 】

図 5 に示すように、副制御部としての副制御回路 1 0 1 は、主制御回路 9 1 と電氣的に接続されており、主制御回路 9 1 から送信されるコマンド信号に基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行うとともに、液晶表示装置 1 1、LED 群 2 5、スピーカ 2 3 L , 2 3 R 等の周辺装置の制御を行うものである。副制御回路 1 0 1 は、基本的に、サブ CPU 1 0 2、サブ RAM 1 0 3、レンダリングプロセッサ 1 0 4、描画用 RAM 1 0 5、ドライバ 1 0 6 を含んで構成されている。

20

【 0 0 7 5 】

サブ CPU 1 0 2 は、主制御回路 9 1 から送信されたコマンド信号に応じて、ロムカートリッジ基板 7 6 に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音及び光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板 7 6 は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。

【 0 0 7 6 】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 1 0 2 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 9 1 との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスクが含まれる。また、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 1 1（図 2 参照）による映像の表示を制御する描画制御タスク、LED 群 2 5 等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ 2 3 L , 2 3 R による音の出力を制御する音声制御タスク等が含まれる。

30

【 0 0 7 7 】

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。

40

【 0 0 7 8 】

サブ RAM 1 0 3 は、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路 9 1 から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられている。

【 0 0 7 9 】

サブ CPU 1 0 2、レンダリングプロセッサ 1 0 4、描画用 RAM（フレームバッファを含む）1 0 5 及びドライバ 1 0 6 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 1 1 に表示させる。

【 0 0 8 0 】

また、サブ CPU 1 0 2 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

50

などの音をスピーカ 23L, 23R により出力させる。また、サブCPU 102 は、演出内容により指定されたランプデータに従ってLED群 25 の点灯及び消灯を制御する。

【0081】

<外部集中端子板>

次に、外部集中端子板 56 から外部装置 200 に送信される各種信号について、図 6 を参照して説明する。図 6 は、外部集中端子板 56 から外部装置 200 に送信される各種信号の一例を示す概略図である。ここで、外部装置 200 は、例えば遊技回数やAT作動回数等を表示する外部表示器や、遊技場のホストコンピュータ等で構成される。

【0082】

外部集中端子板 56 の入力端子 56a には、複数の電気ケーブル及びキャビネット側中継基板 53 を介して主制御基板 41 が接続されている。外部集中端子板 56 は、主制御基板 41 からのメダルの投入/払い出し枚数、遊技回数、ATの作動有無情報等の信号が入力端子 56a を介して入力されるとともに、それらの信号を出力端子 56b から外部装置 200 に出力する。外部表示器は、例えばパチスロ機 1 の上方に設置され、遊技回数の進行やAT作動と連動して表示を更新したり、ランプ等によりAT作動を報知したりするものである。

10

【0083】

ここで、メダル投入信号は、メダル投入を認識可能とする信号であって、スタートレベル 16 の操作時に出力される。メダル払出信号(以下、単に払出信号ともいう)は、メダル払出又は再遊技を認識可能とする信号であって、メダル払出(クレジット貯留含む)時、又は再遊技作動時に出力される。

20

【0084】

外部信号 1 は、後述するGGが開始されたことを認識可能とする信号であって、例えば、特定の押し順ベル(例えば、213Cベル 1~6 及び 213Lベル 1、2等)の押し順(停止順序)正解が2連続で発生したときの遊技における第3停止後に出力される。

【0085】

外部信号 2 は、後述するGOD揃いによるGGが開始されたことを認識可能とする信号であって、GOD 1 及びGOD 2 に係るコンビネーションが表示されたときの遊技における第3停止後に出力される。なお、第3停止後の外部信号 2 の出力タイミングは、後述するGODカウンタの値に応じて異なる。この外部信号 2 の出力タイミングの詳細については、後述する。

30

【0086】

外部信号 3 は、赤7リブ 1~赤7リブ 3、右赤7リブ 1、2のいずれかの内部当籤役に当籤したことを認識可能とする信号であって、例えば、これら赤7リブ 1~赤7リブ 3、右赤7リブ 1、2の内部当籤役に当籤したときの遊技における第3停止後に出力される。

【0087】

この他、例えばセキュリティ信号は、エラー発生(例えば、メダル詰まり等)時や、ドア開放時、設定変更時等を認識可能とする信号であって、各事象の発生時に出力される。

【0088】

ここで、メインCPU 93 は、上述した各種信号を、パチスロ機 1 の状態を表す信号として外部装置 200 に外部集中端子板 56 を介して送信するようになっている。このように、メインCPU 93 は、状態送信手段を構成する。

40

【0089】

[遊技状態の変移]

メインCPU 93 は、パチスロ機 1 の遊技状態として、主遊技状態とRT遊技状態との2つの遊技状態をそれぞれ変移させるようになっている。

【0090】

<主遊技状態の変移>

図 7 に示すように、メインCPU 93 は、主遊技状態として、一般遊技状態及びBB遊技状態のいずれかの状態をとる。一般遊技状態において、主遊技状態は、ボーナス遊技と

50

してのビッグボーナス（以下、単に「BB」という）の作動役が入賞した場合に、BB遊技状態に移行する。ここで、BBは、内部当籤してからBBの作動役が入賞されるまでの間、常に内部当籤している状態になり、以下、この状態を「BB持ち越し状態」という。

【0091】

BB遊技状態において、主遊技状態は、BB終了条件が成立した場合、具体的には、BB遊技状態において規定枚数（本実施の形態においては、86枚）を超えるメダルの払出があった場合には、一般遊技状態に移行する。こうしたBBの作動及び終了は、メインCPU93によって制御される。このように、メインCPU93は、ボーナス遊技制御手段を構成する。

【0092】

メインCPU93は、BB遊技状態として、BB一般遊技状態と、RB遊技状態とのいずれかの状態をとる。

【0093】

一般遊技状態からBB遊技状態に移行した場合には、主遊技状態は、BB一般遊技状態に移行する。BB一般遊技状態において、主遊技状態は、RBの作動役が入賞した場合に、RB遊技状態に移行する。ここで、RBは、内部当籤してからRBの作動役が入賞されるまでの間、常に内部当籤している状態になり、以下、この状態を「RB持ち越し状態」という。

【0094】

RB遊技状態では、各小役の当籤確率が低く規定されているが、いずれかの小役を構成する図柄の組合せが表示される表示確率がBB一般遊技状態に対して高くなるように設定されている。

【0095】

RB遊技状態において、主遊技状態は、RB終了条件が成立した場合、具体的には、RB遊技状態における遊技回数が規定回数（本実施の形態においては、1回）となった場合、又は、払い出しのある小役の入賞回数が規定回数（本実施の形態においては、1回）となった場合には、BB一般遊技状態に移行する。なお、こうしたBB遊技状態における主遊技状態の移行は、メインCPU93によって制御される。このように、メインCPU93は、ボーナス遊技状態移行制御手段を構成する。

【0096】

なお、RB遊技状態において、主遊技状態は、BB終了条件が成立した場合には、一般遊技状態に移行する。また、RB持ち越し状態において、主遊技状態は、BB終了条件が成立した場合には、一般遊技状態に移行する。

【0097】

<RT遊技状態の変移>

一般遊技状態において、メインCPU93は、RT遊技状態として、RT0遊技状態及びRT1遊技状態のいずれかの状態をとる。すなわち、メインCPU93は、RT0遊技状態とRT1遊技状態との間でRT遊技状態を移行させるようになっている。このように、メインCPU93は、RT遊技状態移行制御手段を構成する。

【0098】

RT0遊技状態は、再遊技の作動役であるリプレイ役の当籤確率がRT1遊技状態より相対的に低いリプレイ低確率状態（低RT遊技状態）である。RT1遊技状態は、リプレイ役の当籤確率がRT0遊技状態より相対的に高いリプレイ高確率状態（高RT遊技状態）である。

【0099】

一般遊技状態のRT0遊技状態において、RT遊技状態は、BBの作動役が内部当籤役として決定された場合に、RT1遊技状態に移行する。一方、一般遊技状態のRT1遊技状態において、RT遊技状態は、BBの作動役が入賞し、その後、当該BBが終了した場合に、RT0遊技状態に移行する。

【0100】

10

20

30

40

50

ここで、R T 1 遊技状態及びR T 0 遊技状態は、ゲーム数によって管理されるR Tではなく、上述したような移行条件が成立したときにのみ他の遊技状態に移行する。その意味において、R T 1 遊技状態及びR T 0 遊技状態は無限R Tである。

【 0 1 0 1 】

なお、R T 遊技状態の移行条件としては、上述したような移行条件に代えて、B B の作動役の入賞、B B の終了、R T 遊技状態を移行させる図柄の組合せとして特定の図柄の組合せが表示されたこと、又は予め定められた回数の単位遊技が実行されたこととしてもよい。

【 0 1 0 2 】

[遊技機のサブ遊技状態]

図 8 は、パチスロ機 1 におけるサブ遊技状態の状態遷移図である。上述したように、メインCPU 9 3 によってR T 遊技状態が移行される一方で、サブCPU 1 0 2 は、演出の内容を決定することにより、リール3 L , 3 C , 3 R の停止操作を報知することによって、内部当籤役を遊技者にとって有利に入賞又は非入賞させたり、サブ遊技状態を移行させたりする。

【 0 1 0 3 】

このように、サブCPU 8 1 は、特定条件が成立した場合に、メダルの付与に関する有利な停止操作の情報が報知される有利遊技状態に演出状態を移行させる遊技状態移行手段を構成する。

【 0 1 0 4 】

本実施の形態において、有利遊技状態は、サブCPU 1 0 2 が内部当籤役を遊技者にとって有利に入賞又は非入賞させるようにリール3 L , 3 C , 3 R の停止操作を報知する状態である「A T」に該当する。

【 0 1 0 5 】

また、本実施の形態において「A T」には、後述する「G G」、「E G」、「P E G」及び「S E G」が含まれる。また、A T 状態であり、R T 遊技状態がリプレイ高確率状態である状態を「A R T」という。

【 0 1 0 6 】

< G G >

「G G」は、所定遊技数（本実施の形態では、1 0 0 ゲーム）を1 セットとして行われる。このように、G G 中には、メダルを投入することなく、獲得枚数が多くなるように内部当籤役を入賞させることができるため、G G のセット数が、多くなるほど、より多くのメダルを獲得させることができる。このため、本実施の形態のパチスロ機 1 では、G G のセット数を加算させる（以下、「上乘せ」ともいう）ことがメダルの獲得に大きく影響する。

【 0 1 0 7 】

サブCPU 1 0 2 は、特定条件が成立すると、サブ遊技状態をG Gに移行させる。特定条件としては、内部当籤役に応じた抽籤に当籤すること、及び、単位遊技の結果としての内部当籤役の履歴に応じた抽籤に当籤することなどがある。このように、サブCPU 1 0 2 は、遊技状態移行手段を構成する。

【 0 1 0 8 】

内部当籤役の履歴に応じた抽籤は、特定の内部当籤役が予め定められた回数以上連続して当籤した場合、又は、特定の内部当籤役が所定ゲーム数内で予め定められた回数以上当籤した場合に行われる。

【 0 1 0 9 】

また、サブCPU 1 0 2 は、サブ遊技状態をG Gに移行させると、液晶表示装置 1 1 に表示させる複数の装飾図柄の組合せにより、G G にサブ遊技状態が移行することが決定されたことを報知する。このように、サブCPU 1 0 2 と液晶表示装置 1 1 とは、遊技状態移行報知手段を構成する。

【 0 1 1 0 】

10

20

30

40

50

< C Z >

サブCPU102は、特殊条件が成立すると、特定条件が成立していない場合でも、サブ遊技状態をGGに移行させることができる特殊モード（以下、「CZ」という）にサブ遊技状態を移行させる。特殊条件としては、内部当籤役の履歴に応じた抽籤に当籤することなどがある。このように、サブCPU102は、特殊モード移行手段を構成する。

【0111】

サブCPU102は、サブ遊技状態がCZであるときに、液晶表示装置11に表示させる複数の装飾図柄、本実施の形態においては、3つの装飾図柄を抽籤により決定する。詳細には、サブCPU102は、サブ遊技状態がCZであるときに、ストップスイッチ17Sによって停止操作が検出されるたびに液晶表示装置11に表示させる少なくとも1つの装飾図柄を抽籤により決定する。このように、サブCPU102は、装飾図柄決定手段を構成する。

10

【0112】

サブCPU102は、装飾図柄を決定するたびに、決定した装飾図柄を前記画像表示手段に表示させる。このように、サブCPU102は、装飾図柄表示手段を構成する。サブCPU102は、サブ遊技状態がCZであるときに、液晶表示装置11に表示させる3つの装飾図柄の種別が同一となる特殊移行条件が成立した場合には、サブ遊技状態をGGに移行させる。

【0113】

詳細には、サブCPU102は、CZに移行したときのサブ遊技状態に応じて、サブ遊技状態をCZ1ないしCZ4のいずれかに移行させる。サブCPU102は、サブ遊技状態が通常から移行したCZ（CZ1又はCZ2）であるときに、液晶表示装置11に表示させた3つの装飾図柄の種別が同一となる特殊移行条件が成立した場合には、サブ遊技状態をGGに移行させる。

20

【0114】

一方、サブCPU102は、サブ遊技状態がGGから移行したCZ（CZ3又はCZ4）であるときに、液晶表示装置11に表示させた3つの装飾図柄の種別が同一となる特殊移行条件が成立した場合には、GGの上乗せを行う。

【0115】

また、サブCPU102は、サブ遊技状態がCZであるときに、液晶表示装置11に表示させる3つの装飾図柄の種別が同一でなくとも、液晶表示装置11に表示させた装飾図柄が予め定められた特定の装飾図柄の組合せ（以下、「GG当籤リーチ目」という）を構成するたびに、GGを上乗せし、CZの終了条件が成立するまで、サブ遊技状態をCZに維持する。

30

【0116】

本実施の形態において、CZの終了条件としては、特殊移行条件が成立したこと及びCZが5ゲーム継続したことなどがある。なお、GG当籤リーチ目は、サブ遊技状態が通常であるときに液晶表示装置11に表示されず、GGに当籤してからサブ遊技状態がGGに移行するまでのGG本前兆中に液晶表示装置11に表示される表示出目であるリーチ目に含まれる。

40

【0117】

また、サブCPU102は、サブ遊技状態がCZであるときに、液晶表示装置11に表示させた装飾図柄の組合せが同一な種別の装飾図柄の組合せを一部に含むことを条件に、CZにおける次の単位遊技では、同一な種別の装飾図柄の組合せを維持するホールド（HOLD）を行うとともに、維持されていない装飾図柄を抽籤により決定する。

【0118】

なお、本実施の形態において、サブCPU102は、ホールドを行ったことを条件に、CZにおける次の単位遊技では、維持していない装飾図柄を抽籤により決定するものとして説明するが、CZにおける次の単位遊技では、ストップスイッチ17Sによって停止操作が検出されるたびに、維持していない装飾図柄を抽籤により決定するようにしてもよい

50

。

【 0 1 1 9 】

本実施の形態において、サブCPU102は、液晶表示装置11に表示させた装飾図柄の組合せが同一な種別の装飾図柄の組合せを一部に含むことを条件に、必ずしもホールドを行わずに、液晶表示装置11に表示させた装飾図柄の組合せが同一な種別の装飾図柄を一部に含む組合せのうち特別な組合せであることを条件に、ホールドを行う。

【 0 1 2 0 】

例えば、液晶表示装置11に表示させた装飾図柄の組合せが「7S7」の場合には、図111に示すように、ホールドが行われるが、液晶表示装置11に表示させた装飾図柄の組合せが「7V7」の場合には、ホールドが行われない。

10

【 0 1 2 1 】

< E G >

サブCPU102は、特定移行条件が成立すると、規定単位遊技数として16ゲームにわたって、GGの上乗せの抽籤を行う上乗せ遊技状態(以下、「EG」という)にサブ遊技状態を移行させる。

【 0 1 2 2 】

例えば、サブCPU102は、サブ遊技状態がCZであるときに、液晶表示装置11に特殊な図柄の組合せとして例えば「SSS」が表示されると、サブ遊技状態をGGに移行させるとともに、EGに移行させる。

20

【 0 1 2 3 】

サブCPU102は、サブ遊技状態がEGであるときに、例えば、表示窓4に赤7が揃えられる内部当籤役に当籤し、表示窓4に所定の図柄の組合せとして、赤7揃いが表示されたことを条件に、GGの上乗せを行うとともに、EGの残り遊技数を規定単位遊技数である16に設定する巻き戻しを行う。このように、サブCPU102は、上乗せ遊技数設定手段を構成する。

【 0 1 2 4 】

サブCPU102は、サブ遊技状態がEGであるときに、GGの上乗せを行う場合には、EGの残り遊技数に応じて遊技者に対して有利にGGの上乗せを行う。このように、サブCPU102は、有利遊技状態上乗せ手段を構成する。

【 0 1 2 5 】

具体的には、サブCPU102は、サブ遊技状態がEGであるときに、EGの残り遊技数が少ないほど継続率が高いGGの上乗せを行う。ここで、GGの継続率とは、GGの上乗せが行われたときに、GGが更に上乗せされる確率のことをいう。つまり、サブCPU102は、GGの継続率で非当籤となるまで抽籤を行い、当籤した回数分のGGを上乗せする。

30

【 0 1 2 6 】

< P E G >

サブCPU102は、サブ遊技状態がEGであるときに、特別移行条件が成立すると、GGの上乗せが行われる確率がEGに対して相対的に高くなる上乗せ高確率状態(以下、「PEG」という)にサブ遊技状態を移行させる。特別移行条件としては、サブ遊技状態がEGに移行したときに行われるPEG昇格抽籤に当籤すること、及び、巻き戻し抽籤でPEGへの巻き戻しに当籤することなどがある。

40

【 0 1 2 7 】

サブCPU102は、サブ遊技状態がPEGであるときに、巻き戻しに当籤したことを条件に、GGの上乗せを行うとともに、EGの残り遊技数を16に設定し、サブ遊技状態を巻き戻し抽籤によりEG又はPEGに移行させる。

【 0 1 2 8 】

なお、サブCPU102は、サブ遊技状態がPEG以外の遊技状態において、内部当籤役の履歴が所定の条件を満たした場合よりも、PEGにおいて内部当籤役の履歴が所定の条件を満たした場合の方が遊技者に対して有利にGGの上乗せを行うようにしてもよい。

50

【 0 1 2 9 】

すなわち、内部当籤役の履歴に応じた抽籤は、サブ遊技状態が P E G 以外であるときよりも、サブ遊技状態が P E G であるときの方が遊技者に対して有利に G G の上乘せが行われるようにしてもよい。

【 0 1 3 0 】

具体的には、内部当籤役の履歴に応じた抽籤は、サブ遊技状態が P E G 以外であるときよりも、サブ遊技状態が P E G であるときの方が G G 及び C Z の当籤確率が高くなるようにしてもよい。

【 0 1 3 1 】

また、サブ C P U 1 0 2 は、サブ遊技状態が P E G 以外の遊技状態において、内部当籤役として小役が決定された場合よりも、P E G において内部当籤役として小役が決定された場合の方が遊技者に対して有利に G G の上乘せを行うようにしてもよい。

10

【 0 1 3 2 】

具体的には、内部当籤役に応じた抽籤は、サブ遊技状態が P E G 以外であるときよりも、サブ遊技状態が P E G であるときの方が G G 及び C Z の当籤確率が高くなるようにしてもよい。

【 0 1 3 3 】

< S E G >

サブ C P U 1 0 2 は、サブ遊技状態が E G であるときに、特別条件が成立すると、G G の上乘せが行われるまで、抽籤により決定される単位遊技数にわたって、E G の遊技数の減算を停止する状態（以下、「S E G」という）にサブ遊技状態を移行させる。

20

【 0 1 3 4 】

すなわち、サブ遊技状態が S E G となると、E G のゲーム数が実質的に増加するとともに、G G の上乘せが行われる確率が実質的に高くなる。特別条件としては、後述する S E G 上乘せゲーム数抽籤に当籤することなどがある。

【 0 1 3 5 】

[メイン R O M に記憶されているデータテーブル]

図 9 ~ 図 2 3 は、メイン R O M 9 4 に記憶されている各種のデータテーブルを示している。

【 0 1 3 6 】

< 図柄配置テーブル >

図 9 に示す図柄配置テーブルは、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の各々の表面に配されている図柄の配列を表している。図柄配置テーブルは、20 個の図柄位置「0」~「19」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

30

【 0 1 3 7 】

図柄位置「0」~「19」は、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「0」~「19」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【 0 1 3 8 】

図柄の種類としては、「G O D 1」、「G O D 2」、「赤 7」、「上半円」、「下半円」、「黄 7」、「青 7 A」、「青 7 B」、「青 7 C」及び「青 7 D」を含んでいる。

40

【 0 1 3 9 】

ここで、「G O D 1」及び「G O D 2」は、メイン C P U 9 3 が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施の形態においては、同一の図柄のように遊技者が認識できる図柄とする。同様に、「青 7 A」、「青 7 B」、「青 7 C」及び「青 7 D」も、メイン C P U 9 3 が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施の形態においては、同一の図柄と遊技者がそれぞれ認識できる図柄とする。

【 0 1 4 0 】

< 図柄コード表 >

50

図10に示すように、各リール3L, 3C, 3Rに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、本実施の形態においては、1バイト(8ビット)のデータによって区別される。図10に示す図柄コード表は、3つのリール3L, 3C, 3Rの表面に配された図柄を特定するためのデータとしての図柄コードを表している。

【0141】

例えば、図9に示した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の各々の表面に配されている図柄の配列を表すものとして説明したが、実際にメインROM94に記憶されてい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の各々の表面に配されている図柄を特定する図柄コードの配列を表している。

【0142】

本実施の形態において、パチスロ機1で用いる図柄は、上述のように「GOD1」、「GOD2」、「赤7」、「上半円」、「下半円」、「黄7」、「青7A」、「青7B」、「青7C」及び「青7D」の10種類である。

【0143】

図柄コード表では、「GOD1」図柄に対する図柄コードとして「1」が割り当てられている。また、「GOD2」図柄に対する図柄コードとして「2」が割り当てられている。また、「赤7」図柄に対する図柄コードとして「3」が割り当てられている。

【0144】

同様に、「上半円」、「下半円」、「黄7」、「青7A」、「青7B」、「青7C」及び「青7D」の各図柄に対する図柄コードとして「4」から「10」が割り当てられている。

【0145】

<図柄組合せテーブル>

図11~図13に示す図柄組合せテーブルは、22バイトで表される格納領域識別データによって識別される図柄の組合せ(以下、「コンビネーション」という)と、有効ライン上にコンビネーションが表示された場合のメダルの払出枚数とが対応付けられている。なお、図11~図13に示す図柄組合せテーブルは、発明を理解しやすくするために、各コンビネーションに対して、名称と、簡単な説明(備考)とが付けられている。

【0146】

例えば、「BB」と呼ばれる「下半円-上半円-青7A」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、メダルの払出はないが、BBが作動する。すなわち、「BB」が有効ラインに沿って表示された場合には、主遊技状態がBB作動状態に移行する。

【0147】

また、「トリプ1」と呼ばれる「GOD1-黄7-赤7」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「トリプ2」についても同様である。

【0148】

また、「CDリプ1」と呼ばれる「GOD1-青7A-GOD1」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「CDリプ2」ないし「CDリプ4」についても同様である。

【0149】

また、「B黄リプ1」と呼ばれる「GOD1-青7A-下半円」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「B黄リプ2」ないし「B黄リプ4」についても同様である。

【0150】

また、「Cリプ1」と呼ばれる「青7A-青7A-青7A」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「Cリプ2」ないし「Cリプ3」についても同様である。

【0151】

10

20

30

40

50

また、「赤7リブ1」と呼ばれる「赤7 - 赤7 - 赤7」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「赤7リブ2」ないし「赤7リブ44」についても同様である。

【0152】

また、「赤7フリブ1」と呼ばれる「青7B - 下半円 - 赤7」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「赤7フリブ2」ないし「赤7フリブ43」についても同様である。

【0153】

また、「不問赤フリブ1」と呼ばれる「上半円 - 黄7 - 黄7」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、再遊技が作動する。「不問赤フリブ2」ないし「不問赤フリブ5」についても同様である。

10

【0154】

また、「Tベル1」と呼ばれる「上半円 - GOD1 - GOD1」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、15枚のメダルが払い出される。「Tベル2」、「CDベル」及び「Cベル」についても同様である。

【0155】

また、「2ndベル」と呼ばれる「黄7 - 黄7 - 下半円」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、3枚のメダルが払い出される。「3rdベル」についても同様である。

【0156】

20

また、「ベル1」と呼ばれる「GOD1 - 青7A - 青7A」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、1枚のメダルが払い出される。「ベル2」ないし「ベル32」についても同様である。

【0157】

また、「CUベル」と呼ばれる「GOD1 - 黄7 - GOD1」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、15枚のメダルが払い出される。また、「GOD1」と呼ばれる「GOD1 - GOD1 - GOD1」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された、いわゆるGOD揃いの場合には、15枚のメダルが払い出される。「GOD2」についても同様である。

【0158】

30

また、「特殊SP1」と呼ばれる「赤7 - 赤7 - GOD1」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示された場合には、1枚のメダルが払い出される。「特殊SP2」ないし「特殊SP8」についても同様である。

【0159】

<フラグ別コンビネーションテーブル>

図14～図16に示すフラグ別コンビネーションテーブルは、内部当籤役に対応して有効ライン上に表示させることが許可されるコンビネーションを示している。本実施の形態における内部当籤役としては、「通常リブ」、「右赤7フリブ」、「右赤7リブ1」、「右赤7リブ2」、「B黄リブ」、「Cリブ」、「赤7フリブ1」、「赤7フリブ2」、「赤7フリブ3」、「赤7リブ1」、「赤7リブ2」、「赤7リブ3」、「213Cベル1」、「213Cベル2」、「213Cベル3」、「213Cベル4」、「213Cベル5」、「213Cベル6」、「231CDベル1」、「231CDベル2」、「231CDベル3」、「231CDベル4」、「231CDベル5」、「231CDベル6」、「312Cベル」、「312Tベル1」、「312Tベル2」、「312Tベル3」、「312Tベル4」、「312CDベル」、「321Cベル」、「321Tベル1」、「321Tベル2」、「321Tベル3」、「321Tベル4」、「321CDベル」、「213Lベル1」、「213Lベル2」、「231Lベル1」、「231Lベル2」、「312Lベル1」、「312Lベル2」、「321Lベル1」、「321Lベル2」、「左CUベル」、「CUベル」、「Cベル」、「特殊役」、「特殊目押」、「特殊SP」、「GOD」、「RB役1」、「RB役2」、「RB役3」及び「BB」がある。

40

50

【0160】

例えば、内部当籤役が「BB」である場合には、メインCPU93は、「BB」のコンビネーションを有効ライン上に表示させることを許可する。すなわち、内部当籤役が「BB」である場合には、BBに内部当籤していることを表す。

【0161】

同様に、内部当籤役が「赤7リブ1」である場合には、メインCPU93は、「トリブ1」、「トリブ2」及び「赤リブ1」～「赤リブ44」のコンビネーションを有効ライン上に表示させることを許可する。

【0162】

また、内部当籤役が「GOD」である場合には、メインCPU93は、「GOD1」、「GOD2」及び「ベル1」～「ベル16」のコンビネーションを有効ライン上に表示させることを許可する。

10

【0163】

<内部抽籤テーブル>

図17～図19に示す複数の内部抽籤テーブルは、各遊技状態及び各投入枚数に対応してメインROM94に記憶され、設定1～6ごとに分母を65536とした各フラグの当籤確率を示している。特に、本実施の形態では、投入枚数が「3枚」であるときの内部抽籤テーブルについて説明する。

【0164】

ここで、図17は、主遊技状態がBB遊技状態でない一般遊技状態にある場合におけるRTO遊技状態における3枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。例えば、図17において、設定1～設定6のいずれの場合も、「はずれ」の確率は「0/65536」であり、「BB」が内部当籤する確率は「3969/65536」であり、「通常リブ」が内部当籤する確率は「3640/65536」であり、「特殊役」が内部当籤する確率は「640/65536」である。

20

【0165】

また、図18は、主遊技状態がBB遊技状態でない一般遊技状態にある場合におけるRT1遊技状態、すなわちBB持ち越し状態における3枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。例えば、図18において、設定1～設定6のいずれの場合も、「はずれ」の確率は「0/65536」であり、「BB+GOD」が内部当籤する確率は「8/65536」である。

30

【0166】

また、図19は、主遊技状態がBB遊技状態にある場合、すなわちBB遊技状態中の3枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。例えば、図19において、設定1～設定6のいずれの場合も、「はずれ」の確率は「12948/65536」であり、「RB役1」が内部当籤する確率は「5054/65536」である。

【0167】

<回胴停止初期設定テーブル>

図20に示す回胴停止初期設定テーブルは、リール3L, 3C, 3Rを停止させるための情報であり、内部当籤役に応じて予め定められている。メインCPU93は、回胴停止初期設定テーブルを参照して、内部当籤役に対応する回胴停止用番号を取得し、リール3L, 3C, 3Rを停止させるための各種データを取得するようになっている。

40

【0168】

具体的には、回胴停止初期設定テーブルでは、回胴停止用番号に対応付けて、押下順序別判定データに加えて、テーブル番号選択データと、第一回胴第一停止後変更データテーブル番号と、第一回胴停止データテーブル番号と、第一回胴第一停止後初期データとを遊技状態に応じて規定している。これらの各種のデータは、単位遊技の進行の状況に応じてリール3L, 3C, 3Rの停止制御において選択すべき各種のテーブル番号を示す。

【0169】

「押下順序別判定データ」は、引込優先順位テーブル番号と、引込優先順位選択テーブ

50

ル番号とを含む。「引込優先順位テーブル番号」は、図 2 1 に示す引込優先順位テーブルを選択するための番号である。また、「引込優先順位選択テーブル番号」は、図 2 2 に示す引込優先順位選択テーブルを選択するための番号である。

【 0 1 7 0 】

「テーブル番号選択データ」は、第一停止リールが左リール 3 L 以外である場合に、全てのリールを停止させるときに参照される値であり、ストップ用テーブル番号と、変更ステータスとを含む。

【 0 1 7 1 】

「ストップ用テーブル番号」は、第一停止リールが左リール 3 L 以外である場合に、全てのリールを停止させるときに参照されるストップ用テーブル（図示省略）を選択するための番号である。

10

【 0 1 7 2 】

テーブル番号選択データの「変更ステータス」は、ストップ用テーブル番号に基づいて選択されたストップ用テーブルにおいて参照されるラインを表す一遊技ごとのラインステータスを変更するためのデータである。

【 0 1 7 3 】

第一回胴第一停止後変更データテーブル番号と、第一回胴停止データテーブル番号と、第一回胴第一停止後初期データとは、第一停止リールが第一回胴すなわち左リール 3 L である場合に参照されるデータである。

【 0 1 7 4 】

「第一回胴停止データテーブル番号」は、第一回胴を停止させるときに参照される第一回胴停止データテーブルを図示しない第一回胴停止データテーブルから選択するための番号である。

20

【 0 1 7 5 】

「第一回胴第一停止後初期データ」は、第二及び第三回胴を停止させるときに参照されるデータであり、テーブル番号と、ラインステータスとを含む。「テーブル番号」は、第二及び第三停止リールを停止させるときに参照される第一回胴第一停止後停止データテーブルを（図示省略）選択するための番号である。

【 0 1 7 6 】

第一回胴第一停止後初期データの「変更ステータス」は、テーブル番号に基づいて選択された第一回胴第一停止後停止データテーブルにおいて参照されるラインを表す一遊技ごとのラインステータスを変更するためのデータである。

30

【 0 1 7 7 】

「第一回胴第一停止後変更データテーブル番号」は、第一回胴第一停止後初期データを変更するための第一回胴第一停止後変更データテーブルを（図示省略）選択するためのデータである。

【 0 1 7 8 】

< 引込優先順位テーブル >

図 2 1 に示す引込優先順位テーブルは、内部当籤役に対応して引込み範囲内に表示することができる複数のコンビネーションのなかで、どのコンビネーションを優先して引込むかを表している。なお、図 2 1 では、コンビネーションの組合せを表す入賞作動フラグのデータは省略されている。

40

【 0 1 7 9 】

引込優先順位テーブルでは、入賞作動フラグが表すコンビネーションの引込みの優先順位が表されている。「引込優先順位データ」は、引込みの優先順位をメイン CPU 9 3 が識別するために設けられた情報である。

【 0 1 8 0 】

例えば、引込優先順位テーブル番号「00」では、「Tリプ1、2」、「CDリプ1～4」、「Cリプ1～32」、「赤7リプ1～44」及び「赤7Fリプ」が入賞する可能性があると判定されている場合には、「BB」より「Tリプ1」の方が優先順位が高いため

50

、「トリブ1」を優先して引込むように回転中のリール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われる。

【0181】

<引込優先順位選択テーブル>

図22に示す引込優先順位選択テーブルでは、引込優先順位選択テーブルごとに、リールの停止操作の順序を示す停止操作種別に対する引込優先順位テーブル番号が対応付けられている。

【0182】

例えば、引込優先順位選択テーブル番号「01」では、第1停止操作が「左」である場合には、引込優先順位テーブル番号「03」が対応付けられ、第1停止操作が「右」である場合には、引込優先順位テーブル番号「00」が対応付けられている。

10

【0183】

また、引込優先順位選択テーブル番号「01」では、第2停止操作時に第1停止操作が「左」、第2停止操作が「中」である場合(図中「左 中」)には、引込優先順位テーブル番号「03」が対応付けられ、第2停止操作時に第1停止操作が「右」、第2停止操作が「左」である場合(図中「右 左」)には、引込優先順位テーブル番号「00」が対応付けられている。

【0184】

<優先順序テーブル>

図23に示す優先順序テーブルは、各リール3L, 3C, 3Rの滑り駒数を決定するために参照される。なお、本実施の形態においては、1つの優先順序テーブルを用いる。優先順序テーブルは、滑り駒数決定データに対して、滑り駒数が優先順序に応じて対応付けられている。

20

【0185】

例えば、優先順序テーブルにおいて、滑り駒数決定データが「3」である場合には、滑り駒数「3」が最も優先順序が高く、次いで、滑り駒数「1」、「0」、「4」、「2」の順序で優先順序が下がっていく。

【0186】

この場合、該当リールを3駒滑らせたときに、内部当籤役に対応するコンビネーションを有効ラインに表示させることができる場合には、滑り駒数「3」が選択され、内部当籤役に対応するコンビネーションを有効ラインに表示させることができない場合には、当該コンビネーションを有効ラインに表示させることができるまで、優先順序が下げられていく。

30

【0187】

なお、滑り駒数「2」まで優先順序を下げて内部当籤役に対応するコンビネーションを有効ラインに表示させることができない場合、又は、内部当籤役がない「はずれ」の場合には、最も優先順序が高い滑り駒数「3」が選択される。

【0188】

[メインRAMに割り当てられる格納領域の構成]

図24~図31は、メインRAM95に割り当てられる各種の格納領域を示している。

40

【0189】

<内部当籤役格納領域>

図24に示す内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域0~6の7個の格納領域によって構成される。内部当籤役格納領域0~6には、図14~図16に示すフラグ別コンビネーションテーブルにおいて、コンビネーションに対応付けられた内部当籤役に応じたデータ(ビット)が1にセットされ、他のデータが0にリセットされる。

【0190】

<表示役格納領域>

図25に示す表示役格納領域は、リール3L, 3C, 3Rの各リールが停止した後に、有効ラインに沿って表示することができるコンビネーションを表す。すなわち、表示役格

50

納領域は、リール3L, 3C, 3Rの全てが停止した後は、入賞した内部当籤役に応じたコンビネーションを表す。表示役格納領域は、リール3L, 3C, 3Rの全てが停止した後に、メインCPU93が有効ラインに沿って表示されたコンビネーションを識別するために用いられる。

【0191】

<図柄コード格納領域>

図26に示す図柄コード格納領域は、有効ラインの数だけ割り当てられ、各図柄コード格納領域は、各有効ラインに沿って表示することができるデータが1にセットされ、リール3L, 3C, 3Rの停止位置に応じて、有効ラインに沿って表示ができなくなったコンビネーションに応じたデータが0にリセットされる。

10

【0192】

<持越役格納領域>

図27に示す持越役格納領域は、持越役に係るデータが格納される。例えば、主遊技状態がBBの持越し状態(BBフラグ間)になったことを条件として、持越役格納領域のビット7が「1」にセットされ、BBが作動したことを条件として、該当ビットが「0」にリセットされる。

【0193】

<遊技状態フラグ格納領域>

図28に示す遊技状態フラグ格納領域は、主遊技状態及びRT遊技状態に係るデータが格納される。例えば、主遊技状態がBB遊技状態となったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット7が「1」にセットされ、ビット0~6が「0」にリセットされる。

20

【0194】

また、主遊技状態がRB遊技状態となったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット6が「1」にセットされ、ビット0~5、7が「0」にリセットされる。

【0195】

また、RT遊技状態がRT0遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット5が「1」にセットされ、ビット0~4、6~7が「0」にリセットされる。また、RT遊技状態がRT1遊技状態になったことを条件として、遊技状態フラグ格納領域のビット4が「1」にセットされ、ビット0~3、5~7が「0」にリセットされる。

30

【0196】

<作動ストップボタン格納領域>

図29に示す作動ストップボタン格納領域は、ストップボタン17L, 17C, 17Rの状態が格納される。ビット7は、ストップボタン17Lに対応し、ストップボタン17Lが操作されたときには、ビット7に「1」が格納される。

【0197】

同様に、ビット6は、ストップボタン17Cに対応し、ストップボタン17Cが操作されたときには、ビット6に「1」が格納される。また、ビット5は、ストップボタン17Rに対応し、ストップボタン17Rが操作されたときには、ビット5に「1」が格納される。

40

【0198】

ビット3は、ストップボタン17Lに対応し、ストップボタン17Lが有効であるときには、ビット3に「1」が格納される。ビット2は、ストップボタン17Cに対応し、ストップボタン17Cが有効であるときには、ビット2に「1」が格納される。また、ビット1は、ストップボタン17Rに対応し、ストップボタン17Rが有効であるときには、ビット1に「1」が格納される。

【0199】

本実施の形態において、有効なストップボタンとは、回転中のリール3L, 3C, 3Rに対応し、メインCPU93によって停止操作を検出することが可能なストップボタン1

50

7 L , 1 7 C , 1 7 R のことをいう。

【 0 2 0 0 】

< 押下順序格納領域 >

図 3 0 に示す押下順序格納領域は、3つのストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R の押下順序を示す情報を格納するための領域である。ビット 7 は押下順序が「左 中 右」に対応し、押下順序が「左 中 右」であるときにビット 7 に「1」が格納され、他のビットは、「0」にリセットされる。

【 0 2 0 1 】

同様に、ビット 6 は押下順序が「左 右 中」に対応し、ビット 5 は押下順序が「中 左 右」に対応し、ビット 4 は押下順序が「中 右 左」に対応し、ビット 3 は押下順序が「右 左 中」に対応し、ビット 2 は押下順序が「右 中 左」に対応する。

10

【 0 2 0 2 】

< 引込優先順位データ格納領域 >

図 3 1 に示す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んでいる。なお、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の内容については、左リール用引込優先順位データ格納領域と同様であるため、以下においては左リール用引込優先順位データ格納領域について説明する。

【 0 2 0 3 】

左リール用引込優先順位データ格納領域は、図柄位置データのそれぞれについて、引込優先順位データを格納する。例えば、図 2 1 に示す引込優先順位テーブルの引込優先順位データのうち、内部当籤役及び他のリール 3 C , 3 R の状態に基づいた、いずれかの引込優先順位データが図柄位置ごとに格納される。

20

【 0 2 0 4 】

[サブ CPU によって参照されるデータテーブル]

< サブフラグ変換テーブル >

図 3 2 に示すサブフラグ変換テーブルは、内部当籤役に対応するメインフラグ対応番号に対応付けられたサブフラグ変換番号を表している。なお、図 3 2 に示すサブフラグ変換テーブルは、発明を理解しやすくするために、サブフラグ変換番号に対応するサブフラグ変換役名に加えて、押し順別出現役が示されている。

30

【 0 2 0 5 】

ここで、押し順別出現役は、押し順に対してメダルの払出し枚数又は表示窓 4 L , 4 C , 4 R の枠内に表示される図柄の態様を表している。また、図 3 2 に示すサブフラグ変換テーブルにおいて、押し順は、数字で表され、ストップボタン 1 7 L が「1」、ストップボタン 1 7 C が「2」、ストップボタン 1 7 R が「3」で表されている。

【 0 2 0 6 】

例えば、押し順が「2 1 3」と表されている列は、ストップボタン 1 7 C 、 1 7 L 、 1 7 R の順に操作された場合のメダルの払出し枚数又は表示窓 4 L , 4 C , 4 R の枠内に表示される図柄の表示態様を表している。

【 0 2 0 7 】

サブフラグ変換番号は、「0」～「25」が割り当てられ、サブフラグ変換役名として「はずれ」、「2 1 3 ベル」、「2 3 1 ベル」、「3 1 2 ベル」、「3 2 1 ベル」、「2 1 3 L ベル」、「2 3 1 L ベル」、「3 1 2 L ベル」、「3 2 1 L ベル」、「通常リプ」、「右赤 7 F リプ」、「右赤 7 リプ 1」、「右赤 7 リプ 2」、「B 黄リプ」、「C リプ」、「左 C U ベル」、「C U ベル」、「C ベル」、「特殊役」、「特殊目押」、「特殊 S P」、「赤 7 F 1」、「赤 7 F 2」、「赤 7 N」、「赤 7 S P」及び「G O D」とそれぞれ表されている。

40

【 0 2 0 8 】

例えば、サブフラグ変換番号 1 は、メインフラグ対応番号 1 3 ~ 1 8 (すなわち、「2 1 3 C ベル 1」～「2 1 3 C ベル 6」) に対応付けられ、サブフラグ変換役名として「2

50

「13ベル」という。

【0209】

「213ベル」の払出し枚数は、押し順が「123」又は「132」の場合には、無作為なタイミングでストップボタン17C、17L、17Rが操作された場合に、1/8の確率で1となり、7/8の確率で0となる。また、「213ベル」の払出し枚数は、押し順が「213」の場合には、15となり、押し順が「231」、「312」又は「321」の場合には、1となる。

【0210】

また、サブフラグ変換番号9は、メインフラグ対応番号1（すなわち、「通常リブ」）に対応付けられ、サブフラグ変換役名として「通常リブ」という。「通常リブ」の表示態様は、押し順に関わらず「上段青7」となり、表示窓4L、4C、4Rの枠内の上段に「青7 - 青7 - 青7」が表示される。

10

【0211】

<サブフラグ状態別変換テーブル>

図33～図39に示すサブフラグ状態別変換テーブルは、通常、CZ1及びCZ2、GG、CZ3及びCZ4、EG、SEG及びPEGの各サブ遊技状態に対応する7つのテーブルを含んでいる。

【0212】

各サブフラグ状態別変換テーブルには、行方向に示された各変換前のサブフラグ変換番号（図中、サブフラグ変換役名で示す）が列方向に示された変換後のサブフラグ変換番号に変換される確率が表されている。

20

【0213】

なお、変換後のサブフラグ変換役名は、変換前のサブフラグ変換役名と異なり、サブフラグ変換番号「0」～「25」に対して、「はずれ」、「ベルこぼし」、「213ベル」、「231ベル」、「312ベル」、「321ベル」、「213Lベル」、「231Lベル」、「312Lベル」、「321Lベル」、「通常リブ」、「左通常リブ」、「中通常リブ」、「B黄リブ」、「Cリブ」、「左CUベル」、「CUベル」、「Cベル」、「特殊役SP」、「右赤7F」、「赤7F1」、「赤7F2」、「赤7N」、「赤7SP」及び「GOD」が対応付けられている。

【0214】

例えば、サブ遊技状態が通常である場合には、「213ベル」、「231ベル」、「312ベル」、「321ベル」、「213Lベル」、「231Lベル」、「312Lベル」及び「321Lベル」は、32768/32768の確率で「ベルこぼし」に変換される。

30

【0215】

また、サブ遊技状態がGGである場合には、「通常リブ」は、31744/32768の確率で「通常リブ」に変換され、1024/32768の確率で「左通常リブ」に変換される。

【0216】

<サブフラグ抽籤用変換テーブル>

図40に示すサブフラグ抽籤用変換テーブルは、サブフラグ変換番号に対応付けられた抽籤用のサブフラグ抽籤番号を表している。なお、図40に示すサブフラグ抽籤用変換テーブルは、発明を理解しやすくするために、サブフラグ抽籤番号に対応するサブフラグ抽籤役名が示されている。

40

【0217】

また、サブフラグ状態別変換テーブルと同様に、以下に説明する他のテーブルにおいても、必要に応じて、サブフラグ抽籤番号に代えてサブフラグ抽籤役名を用いて図示及び説明する。

【0218】

例えば、図40に示すサブフラグ抽籤用変換テーブルは、サブフラグ変換役「はずれ」

50

、「ベルこぼし」は、サブフラグ抽籤役「はずれ」に対応付けられている。同様に、「213ベル」、「231ベル」、「312ベル」、「321ベル」は、「15枚ベル」に対応付けられ、「213Lベル」、「231Lベル」、「312Lベル」、「321Lベル」は、「3枚ベル」に対応付けられている。

【0219】

<CZ数字グループ抽籤テーブル>

図41に示すCZ数字グループ抽籤テーブルは、CZ1～CZ4の各サブ遊技状態に対応する7つのテーブルを含んでいる。各CZ数字グループ抽籤テーブルは、各サブフラグ抽籤役に対して、数字グループA～数字グループHがそれぞれ決定される確率を表している。

10

【0220】

例えば、サブ遊技状態がCZ1である場合に、サブフラグ抽籤役が「Cリブ」の場合には、21504/32768の確率で数字グループCが決定され、3072/32768の確率で数字グループDが決定され、7168/32768の確率で数字グループGが決定され、1024/32768の確率で数字グループHが決定される。

【0221】

<CZ出目グループ抽籤テーブル>

図42に示すCZ出目グループ抽籤テーブルは、サブ遊技状態がCZ1～CZ4のいずれかである場合に、液晶表示装置11に表示される装飾図柄の種別が決定される確率を数字グループごとに表している。サブCPU102は、CZ出目グループ抽籤テーブルを参照することにより、液晶表示装置11に表示される装飾図柄のなかから装飾図柄の候補を数字グループに応じて決定する。

20

【0222】

CZ出目グループ抽籤テーブルは、第1停止用、第2停止用（鏡なし）、第2停止用（鏡あり）及び第3停止用の4つのテーブルを含んでいる。第1停止用のCZ出目グループ抽籤テーブルは、第1停止リールの停止時に液晶表示装置11に表示される装飾図柄のうち左の装飾図柄の種別が決定されるときに参照される。

【0223】

第2停止用（鏡なし）のCZ出目グループ抽籤テーブルは、第1停止リールの停止時に液晶表示装置11に表示される装飾図柄の種別として「鏡」が決定されなかった場合に、第2停止リールの停止時に中の装飾図柄の種別が決定されるときに参照される。

30

【0224】

第2停止用（鏡あり）のCZ出目グループ抽籤テーブルは、第1停止リールの停止時に液晶表示装置11に表示される装飾図柄の種別として「鏡」が決定された場合に、第2停止リールの停止時に中の装飾図柄の種別が決定されるときに参照される。第3停止用のCZ出目グループ抽籤テーブルは、第3停止リールの停止時に液晶表示装置11に表示される装飾図柄のうち右の装飾図柄の種別が決定されるときに参照される。

【0225】

各CZ出目グループ抽籤テーブルは、数字グループ及び装飾図柄の種別に対応する確率を表している。具体的には、図42に示す各CZ出目グループ抽籤テーブルには、各数字グループにおいて各装飾図柄の種別が決定される確率が表されている。

40

【0226】

例えば、第1停止用のCZ出目グループ抽籤テーブルにおいて、数字グループDが決定されている場合には、装飾図柄の種別として、6553/32768の確率で「V」が決定され、6556/32768の確率で「S」が決定され、19662/32768の確率で「鏡」が決定される。

【0227】

同様に、第2停止用（鏡なし）のCZ出目グループ抽籤テーブルにおいて、数字グループGが決定されている場合には、装飾図柄の種別として、10923/32768の確率で「3」が決定され、10922/32768の確率で「7」が決定され、10923/

50

3 2 7 6 8 の確率で「S」が決定される。

【0228】

<CZ出目グループ変換テーブル>

図43及び図44に示すCZ出目グループ変換テーブルは、サブ遊技状態がCZ1～CZ4のいずれかである場合に液晶表示装置11に表示された左、中及び右の装飾図柄の種別、すなわち、表示出目に対応する出目グループ番号を表している。なお、図43及び図44に示すCZ出目グループ変換テーブルには、発明を理解しやすくするために、表示出目を構成する装飾図柄の種別及び出目グループの内容が表されている。

【0229】

例えば、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「113」（表示出目番号1）を非当籤（出目グループ番号0）に対応付けている。すなわち、表示出目が「113」の場合には、非当籤となる。

10

【0230】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「177」（表示出目番号21）をHOLD当籤A7（出目グループ番号1）に対応付けている。すなわち、表示出目が「177」の場合には、ホールドの抽籤が行われる。

【0231】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「1VV」（表示出目番号28）をHOLD当籤AV（出目グループ番号2）に対応付けている。すなわち、表示出目が「1VV」の場合には、ホールドの抽籤が行われる。

20

【0232】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「1SS」（表示出目番号35）をHOLD当籤AS（出目グループ番号3）に対応付けている。すなわち、表示出目が「1SS」の場合には、ホールドの抽籤が行われる。

【0233】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「7S7」（表示出目番号141）をHOLD当籤B7（出目グループ番号4）に対応付けている。すなわち、表示出目が「7S7」の場合には、ホールドの抽籤が行われる。

【0234】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「VSV」（表示出目番号178）をHOLD当籤BV（出目グループ番号5）に対応付けている。すなわち、表示出目が「VSV」の場合には、ホールドの抽籤が行われる。

30

【0235】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「SVS」（表示出目番号209）をHOLD当籤BS（出目グループ番号6）に対応付けている。すなわち、表示出目が「SVS」の場合には、ホールドの抽籤が行われる。

【0236】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「135」（表示出目番号8）をGG当籤リーチ目（出目グループ番号7）に対応付けている。すなわち、表示出目が「135」の場合には、GGが当籤する。

40

【0237】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「111」（表示出目番号0）をGG当籤135（出目グループ番号8）に対応付けている。すなわち、表示出目が「111」の場合には、GGが当籤する。

【0238】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「777」（表示出目番号129）をGG当籤7（出目グループ番号9）に対応付けている。すなわち、表示出目が「777」の場合には、GGが当籤する。

【0239】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「VVV」（表示出目番号172）

50

をGG当籤7（出目グループ番号10）に対応付けている。すなわち、表示出目が「VVV」の場合には、GGが当籤する。

【0240】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「SSS」（表示出目番号215）をGG&EG当籤S（出目グループ番号11）に対応付けている。すなわち、表示出目が「SSS」の場合には、GG及びEGが当籤する。

【0241】

また、CZ出目グループ変換テーブルは、表示出目「V1V」（表示出目番号148）を天国移行目（出目グループ番号12）に対応付けている。すなわち、表示出目が「V1V」の場合には、残りのCZの遊技が有利な状態になる。

10

【0242】

例えば、液晶表示装置11に天国移行目が表示されて、残りのCZの遊技が有利な状態になると、サブフラグ抽籤役に関わらず、液晶表示装置11に表示される装飾図柄の候補として、相対的に少ない数の装飾図柄が選択される。

【0243】

具体的には、残りのCZの遊技が有利な状態になると、図41に示したCZ数字グループ抽籤テーブルにおいて、いずれのサブフラグ抽籤役に対しても、サブフラグ抽籤役が「Cベル」として、数字グループD又は数字グループHが選択される。

【0244】

<GG当籤時振り分けテーブル>

20

図45に示すGG当籤時振り分けテーブルは、当籤したGGの継続率を決定するための振り分け番号を表している。

【0245】

具体的には、GG当籤時振り分けテーブルでは、サブ遊技状態及びサブフラグ抽籤役に対して、GGの継続率（以下、単に「GG継続率」という）を振り分けるための振り分け番号が対応付けられている。

【0246】

例えば、サブフラグ抽籤役が「15枚ベル」の場合には、サブ遊技状態がGG本前兆中でない通常であれば、振り分け番号として「13」が決定され、サブ遊技状態がGG本前兆中である通常、CZ1ないしCZ4のいずれか、又はGGであれば、振り分け番号として「0」が決定され、サブ遊技状態がEG、SEG又はPEGであれば、振り分け番号として「8」が決定される。

30

【0247】

<GG当籤時振り分け抽籤テーブル>

図46に示すGG当籤時振り分け抽籤テーブルは、GGが当籤した場合に決定された各振り分け番号に対して、各GG継続率が決定される確率を表している。本実施の形態において、GG継続率は、「1%継続」、「12.5%継続」、「25%継続」、「50%継続」、「67%継続」、「75%継続」及び「80%継続」のなかから決定される。

【0248】

例えば、振り分け番号が「8」の場合には、32592/32768の確率で「1%継続」が決定され、128/32768の確率で「50%継続」が決定され、32/32768の確率で「67%継続」が決定され、16/32768の確率で「75%継続」が決定される。

40

【0249】

<CZHOLD抽籤テーブル>

図47に示すCZHOLD抽籤テーブルは、出目グループ番号1~6（すなわち、HOLD当籤A7、HOLD当籤AV、HOLD当籤AS、HOLD当籤B7、HOLD当籤BV及びHOLD当籤BS）のそれぞれに対して、「HOLD無し」及び「HOLD有り」がそれぞれ決定される確率を表している。

【0250】

50

なお、図47に示すCZ HOLD抽籤テーブルは、出目グループ番号が1～3の場合には、HOLD無しとなり、出目グループ番号が4～6の場合には、HOLD有りとなるように設定されているが、各出目グループ1～6に対して、所定の確率で「HOLD無し」及び「HOLD有り」が振り分けられるように設定されていてもよい。

【0251】

< CZ HOLD後GG当選率抽籤テーブル >

図48及び図49に示すCZ HOLD後GG当選率抽籤テーブルは、サブ遊技状態がCZ1～CZ4のいずれかにおいてホールドに当籤した場合（すなわち、HOLD有りの場合）の次の単位遊技におけるGGの当選率を表している。

【0252】

具体的には、CZ HOLD後GG当選率抽籤テーブルは、数字グループA～数字グループHに対応する8つのテーブルを含んでいる。各CZ HOLD後GG当選率抽籤テーブルは、各サブフラグ抽籤役に対して、GGの当選率が決定される確率を表している。本実施の形態において、GGの当選率は、「20%当籤」、「25%当籤」、「33%当籤」、「50%当籤」及び「100%当籤」のなかから決定される。

【0253】

例えば、数字グループAにおいてサブフラグ抽籤役が「CUBEL」の場合には、30080/32768の確率で「25%当籤」が決定され、2048/32768の確率で「33%当籤」が決定され、512/32768の確率で「50%当籤」が決定され、128/32768の確率で「100%当籤」が決定される。

【0254】

< CZ HOLD後GG抽籤テーブル >

図50に示すCZ HOLD後GG抽籤テーブルは、図48及び図49に示したCZ HOLD後GG当選率抽籤テーブルを参照して決定されたGGの当選率に対して、GGの非当籤及びGGの当籤が決定される確率を表している。例えば、GG継続率が「20%当籤」の場合には、26215/32768の確率でGGが非当籤となり、6553/32768の確率でGGが当籤となる。

【0255】

< 巻き戻し抽籤テーブル >

図51に示す巻き戻し抽籤テーブルは、サブ遊技状態がEG、SEG又はPEGである場合に、EG又はPEGの巻き戻しが行われる確率を表している。

【0256】

巻き戻し抽籤テーブルは、EG、SEG及びPEGに対応する3つのテーブルを含んでいる。各巻き戻し抽籤テーブルは、各サブフラグ抽籤役に対して、EG又はPEGの巻き戻しが決定される確率を表している。

【0257】

例えば、サブ遊技状態がSEGである場合に、サブフラグ抽籤役が「クリプ」の場合には、16384/32768の確率で巻き戻しが非当籤となり、8192/32768の確率でEGへの巻き戻しが当籤となり、8192/32768の確率でPEGへの巻き戻しが当籤となる。

【0258】

< 巻き戻し当籤時振り分けテーブル >

図52に示す巻き戻し当籤時振り分けテーブルは、巻き戻しが当籤したことにより当籤したGGの継続率を決定するための振り分け番号を表している。

【0259】

巻き戻し当籤時振り分けテーブルは、EG、SEG及びPEGに対応する3つのテーブルを含んでいる。各巻き戻し当籤時振り分けテーブルでは、各サブ遊技状態の残りゲーム数に対して、GG継続率を振り分けるための振り分け番号が対応付けられている。

【0260】

例えば、EGの残りゲーム数が11Gであれば、振り分け番号として「1」が決定され

10

20

30

40

50

、SEGの残りゲーム数が11Gであれば、振り分け番号として「2」が決定され、PEGの残りゲーム数が11Gであれば、振り分け番号として「3」が決定される。

【0261】

<巻き戻し当籤時振り分け抽籤テーブル>

図53に示す巻き戻し当籤時振り分け抽籤テーブルは、巻き戻しが当籤した場合に決定された各振り分け番号に対して、各GG継続率が決定される確率を表している。

【0262】

例えば、振り分け番号が「3」の場合には、32256 / 32768の確率で「1%継続」が決定され、500 / 32768の確率で「50%継続」が決定され、8 / 32768の確率で「67%継続」が決定され、4 / 32768の確率で「75%継続」が決定される。

10

【0263】

<PEG昇格抽籤テーブル>

図54に示すPEG昇格テーブルは、サブ遊技状態がEGである場合に、EGの最初の単位遊技又はEGへの巻き戻し後の最初の単位遊技において、サブ遊技状態をEGからPEGに昇格させる確率を表している。

【0264】

具体的には、PEG昇格抽籤テーブルは、サブ遊技状態がEGである場合に、EGからPEGに昇格させる抽籤を行った回数に対して、PEG昇格の非当籤及びPEG昇格が決定される確率を表している。

20

【0265】

例えば、EGの最初の単位遊技(初回)においては、32256 / 32768の確率でPEG昇格が非当籤となり、512 / 32768の確率でPEG昇格が当籤となる。また、EGへの巻き戻し後の最初の単位遊技(2回目以降)においては、32640 / 32768の確率でPEG昇格が非当籤となり、128 / 32768の確率でPEG昇格が当籤となる。

【0266】

<EG救済時GG継続率抽籤テーブル>

図55に示すEG救済時GG継続率抽籤テーブルは、EG救済時にGGに当籤した場合に、各GG継続率が決定される確率を表している。例えば、32764 / 32768の確率で「50%継続」が決定され、4 / 32768の確率で「75%継続」が決定され。

30

【0267】

<SEG上乘せゲーム数抽籤テーブル>

図56に示すSEG上乘せゲーム数抽籤テーブルは、SEGのストックがない場合のテーブルと、SEGのストックがある場合のテーブルとの2つのテーブルを含んでいる。

【0268】

各SEG上乘せゲーム数抽籤テーブルは、各サブフラグ抽籤役に対して、SEGのゲーム数の上乘せの非当籤、単位遊技内で告知される(以下、「即告知」ともいう)上乘せゲーム数、及び、ストックされる上乘せゲーム数がそれぞれ決定される確率を表している。本実施の形態において、SEGの上乘せゲーム数は、「10ゲーム」、「20ゲーム」、「30ゲーム」及び「1000ゲーム」のなかから決定される。

40

【0269】

例えば、SEGのストックがない状態において、サブフラグ抽籤役が「クリプ」の場合には、24576 / 32768の確率で上乘せに非当籤となり、6848 / 32768の確率で即告知される10ゲームが決定され、1024 / 32768の確率で即告知される20ゲームが決定され、256 / 32768の確率で即告知される30ゲームが決定され、64 / 32768の確率で即告知される1000ゲームが決定される。なお、この場合には、ストックされる上乘せゲーム数は、決定されない。

【0270】

<履歴抽籤テーブル>

50

図57及び図58に示す履歴抽籤テーブルは、通常と、CZ1及びCZ2と、CZ3及びCZ4と、GGと、EG、SEG及びPEGとの各サブ遊技状態に対応する5つのテーブルを含んでいる。

【0271】

各履歴抽籤テーブルは、各履歴結果に対して、GG及びCZ1ないしCZ4に当籤する確率を表している。ここで、履歴結果は、「なし」、「履歴青3連」、「履歴青4連」、「履歴青5連」、「履歴黄3連」、「履歴黄4連」、「履歴黄5連」、「履歴白5連」、「5G以内に特殊役2回」、「5G以内に特殊役3回」、「5G以内に特殊役4回」、「5G以内に特殊役5回」、「5G以内に赤7が2回」、「5G以内に赤7が3回以上」、「赤7が2連以上」及び「5G以内にGOD2回以上」の16の結果を含む。

10

【0272】

具体的には、各履歴抽籤テーブルは、各履歴結果に対して、「非当籤」、「GG当籤」、「CZ1当籤」、「CZ2当籤」、「CZ3当籤」、「CZ4当籤」、「GG+CZ1当籤」に決定される確率を表している。

【0273】

例えば、サブ遊技状態が通常であるときに、履歴結果が「履歴青3連」の場合には、31130/32768の確率で「非当籤」が決定し、1638/32768の確率で「CZ1当籤」が決定する。同様に、サブ遊技状態が通常であるときに、履歴結果が「履歴青4連」の場合には、32768/32768の確率で「CZ1当籤」が決定する。

【0274】

なお、図58に示すEG、SEG及びPEGに対する履歴抽籤テーブルは、共通なテーブルで示されているが、PEGに対する履歴抽籤テーブルは、他の履歴抽籤テーブルに対して、遊技者に対して有利にGGの上乗せが行われるように設定されていてもよい。

20

【0275】

すなわち、PEG以外のサブ遊技状態に対する履歴抽籤テーブルよりも、サブ遊技状態がPEGに対する履歴抽籤テーブルの方が遊技者に対して有利にGGの上乗せが行われるように設定されていてもよい。

【0276】

具体的には、履歴抽籤テーブルは、サブ遊技状態がPEG以外であるときよりも、サブ遊技状態がPEGであるときの方がGG及びCZの当籤確率が高くなるように設定されていてもよい。

30

【0277】

[主制御処理]

主制御基板41のメインCPU93は、図59～図72に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。

【0278】

<メイン制御処理>

図59は、メイン制御処理を示すフローチャートである。なお、以下に説明するメイン制御処理は、パチスロ機1に電源が投入されたときにスタートする。

【0279】

最初に、パチスロ機1に電源が投入されると、メインCPU93は、図60に示す電源投入時処理を実行する(S10)。この電源投入時処理では、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたかなどが判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

40

【0280】

次に、メインCPU93は、一遊技(1単位遊技)終了時の初期化処理を実行する(S11)。この初期化処理では、例えば、一遊技終了時に初期化するように予め指定された格納領域が初期化される。この初期化処理によって、メインRAM95の内部当籤役格納領域及び表示役格納領域などに格納されたデータがクリアされる。

【0281】

50

次に、メインCPU93は、図61に示すメダル受付・スタートチェック処理を実行する(S12)。このメダル受付・スタートチェック処理では、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、及び開始操作を検出する処理が実行される。

【0282】

次に、メインCPU93は、3つの乱数値(乱数値1~3)を抽出し、メインRAM95に割り当てられた乱数値格納領域に格納する(S13)。ここで、乱数値1は、内部抽籤処理のために使用される値で、本実施の形態においては、0~65535の中から抽出される。

【0283】

また、乱数値2、3は、その他の抽籤処理のために使用される値で、本実施の形態においては、それぞれ0~65535及び0~255の中から抽出される。なお、メインCPU93は、ステップS13で乱数値2、3を常に抽出する必要はなく、各乱数値2、3を使用が生じた場合にのみ抽出するようにしてもよい。

【0284】

次に、メインCPU93は、図62に示す内部抽籤処理を実行する(S14)。この内部抽籤処理を実行するメインCPU93は、内部当籤役決定手段を構成する。

【0285】

次に、メインCPU93は、図64に示すリール停止初期設定処理を実行する(S16)。このリール停止初期設定処理により、内部抽籤処理の結果(内部当籤役)に基づいて、リールの停止制御に関する各情報(例えば、停止テーブル番号等)がメインRAM95の該当領域に格納される。

【0286】

次に、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するスタートコマンドデータを生成し、生成したスタートコマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S17)。

【0287】

スタートコマンドデータは、例えば、遊技状態フラグの種別、ボーナス終了枚数カウンタの値、内部当籤役の種別及び演出用のタイマの値等を表す。

【0288】

次に、メインCPU93は、ウェイト処理を実行する(S18)。このウェイト処理では、前回の遊技開始(前回の単位遊技の開始)から所定時間を経過しているか否かが判断され、所定時間を経過していないと判断された場合には、所定時間を経過するまで待機して待ち時間が消化される。このウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、例えば、前回の単位遊技の開始から4.1秒に設定される。

【0289】

次に、メインCPU93は、投入されたメダルの枚数に応じて、全てのリール3L、3C、3Rを回転させるリール回転開始処理を実行する(S19)。このリール回転開始処理に伴って、作動ストップボタン格納領域(図29参照)に「0000111」が格納される。

【0290】

また、リール回転開始処理は、図71に示す割込処理によって実行される。この割込処理は、一定の周期(1.1172ms)で実行される処理である。この割込処理によって、ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rの回転が開始する。

【0291】

その後、この割込処理によって、ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rの回転が定速に達するまで加速される。さらに、リール3L、3C、3Rの回転が定速に達すると、この割込処理によって、ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rが定速で回転するように維持される。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 2 】

次に、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するリール回転開始コマンドデータを生成し、生成したリール回転開始コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S20)。

【 0 2 9 3 】

このリール回転開始コマンドデータを受信することにより、副制御基板42は、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【 0 2 9 4 】

次に、メインCPU93は、図65に示す引込優先順位格納処理を実行する(S21)。この引込優先順位格納処理では、図66に示す引込優先順位テーブル選択処理が実行され、回転しているリール3L、3C、3Rの全ての図柄の引込優先順位が決定される。すなわち、引込優先順位格納処理では、内部当籤役に基づいて、回転中の各リールの図柄位置ごとに、停止情報が図31に示す引込優先順位データ格納領域に格納される。

10

【 0 2 9 5 】

例えば、各リール3L、3C、3Rの各図柄に対して、該当図柄が停止許可の場合には、優先順位テーブルに基づいてその引込優先順位データが引込優先順位データ格納領域に格納され、停止不許可の場合(例えば、内部当籤していない役が入賞してしまう場合等)には、引込優先順位データ格納領域に停止禁止を表すデータが格納される。

【 0 2 9 6 】

次に、メインCPU93は、図68に示すリール停止制御処理を実行する(S22)。この処理によって、リール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。次に、メインCPU93は、入賞検索処理を実行する(S23)。

20

【 0 2 9 7 】

この入賞検索処理では、全てのリール3L、3C、3Rが停止した後に、有効化された入賞ラインに表示された図柄組合せと図柄組合せテーブルとが照合されて、入賞ラインに表示された図柄組合せが判断される。

【 0 2 9 8 】

具体的には、図柄コード格納領域(図26参照)に格納されたデータと、図柄組合せテーブル(図11~図13参照)のデータとが照合され、その照合結果が表示役格納領域に格納される。

30

【 0 2 9 9 】

より具体的には、図柄コード格納領域のデータが表示役格納領域にそのまま複写される。その際に、図柄組合せテーブルが参照されて、払出枚数が求められる。この入賞検索処理によって、全てのリール3L、3C、3Rが停止したことで表示窓4L、4C、4Rに表示される図柄の組合せが特定される。

【 0 3 0 0 】

次に、メインCPU93は、入賞検索処理の結果に基づいて、表示された図柄組合せに応じたメダル枚数の払出を実行する(S25)。このメダル払出処理に伴って、払出枚数カウンタに基づいて、ホッパー装置43の制御やクレジット枚数の更新が行われる。

40

【 0 3 0 1 】

次に、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信する入賞作動コマンドデータを生成し、生成した入賞作動コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S26)。入賞作動コマンドデータは、例えば、表示役の種別、及びメダルの払出枚数等を表す。

【 0 3 0 2 】

次に、メインCPU93は、図69に示すボーナス終了チェック処理を実行する(S27)。このボーナス終了チェック処理によって、BB又はRBの終了条件を満たした場合にBB又はRBの作動をそれぞれ終了する処理が実行される。

【 0 3 0 3 】

50

次に、メインCPU93は、図70に示すボーナス作動チェック処理を実行する(S28)。このボーナス作動チェック処理によって、リール3L、3C、3Rにより表示された図柄の組合せに基づいてBB又はRBの作動を行う処理が実行される。メインCPU93は、ステップS28の処理を実行した後、ステップS11の処理を実行する。

【0304】

<電源投入時処理>

図60は、図59に示したメイン制御処理のステップS10において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【0305】

まず、メインCPU93は、バックアップが正常であるか否かを判断する(S30)。この判断処理では、チェックサム値を用いた誤り検出により、バックアップが正常であるか否かが判断される。

10

【0306】

例えば、メインCPU93は、電源オフ時にパチスロ機1の設定値等及びその設定値等から算出されたチェックサム値をバックアップデータとしてメインRAM95に格納しておき、電源投入時の当該判断処理(S30)において、メインRAM95に格納されている設定値等及びチェックサム値を読み出す。

【0307】

ここで、メインCPU93は、読み出された設定値等から算出したチェックサムと、バックアップされていたチェックサムとを比較し、比較結果が一致していれば、バックアップが正常であると判断する。

20

【0308】

メインCPU93は、バックアップが正常であると判断した場合には(YES)、バックアップされた設定値等をセットする(S31)。これにより、バックアップが正常であった場合には、電源オフ前の設定値がセットされることになる。

【0309】

ステップS31の処理を実行した後、又はステップS30においてバックアップが正常でないと判断した場合には(NO)、メインCPU93は、パチスロ機1のキャビネット2a内に設けられている設定変更スイッチがオンであるか否かを判断する(S32)。ここで、設定変更スイッチがオンであると判断すると(YES)、メインCPU93は、設定変更時の初期化処理を実行する(S33)。

30

【0310】

この設定変更時の初期化処理では、例えば、メインRAM95の内部当籤役格納領域及び表示役格納領域に格納されているデータがクリアされるとともに、設定値がクリアされる。

【0311】

次に、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S34)。初期化コマンドデータは、例えば、設定値変更の有無、及び設定値等を表す。

40

【0312】

次に、メインCPU93は、設定値変更処理を実行する(S35)。この設定値変更処理では、例えば、リセットスイッチの操作結果に応じて、設定値が1~6のうちから選択され、スタートレバー16が操作されたときに選択されていた設定値が確定される。

【0313】

次に、メインCPU93は、設定変更スイッチがオン状態であるか否かを判断し(S36)、オン状態でない判断結果が得られるまでステップS36の処理を繰り返し実行する。

【0314】

ここで、設定変更スイッチがオン状態ではない判断結果が得られた場合には(NO)、

50

メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納し(S37)、電源投入時処理を終了する。

【0315】

ステップS32において、メインCPU93は、設定変更スイッチがオンでないと判断した場合には(N)、バックアップが正常であるか否かを判断する(S38)。ここで、バックアップが正常でないと判断した場合には(N)、メインCPU93は、電源投入時エラー処理を実行する(S39)。

【0316】

電源投入時エラー処理において、メインCPU93は、バックアップが正常ではないことをエラー表示等によって表示する。なお、メインCPU93は、バックアップが正常でないエラー(バックアップエラー)の状態では、打止解除スイッチ又はリセットスイッチの操作によっては、エラー状態を解除しないようになっており、新たに設定変更が行われた場合にのみ、エラー状態を解除するようになっている。

10

【0317】

ステップS38において、バックアップが正常であると判断した場合には(Y)、メインCPU93は、メインRAM95に格納されているバックアップデータに基づいて、パチスロ機1の状態を電源断前の状態に復帰させ(S40)、電源投入時処理を終了する。

【0318】

20

<メダル受付・スタートチェック処理>

図61は、図59に示したメイン制御処理のステップS12において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【0319】

まず、メインCPU93は、自動投入要求があるか否かを判断する(S50)。前回の単位遊技でリプレイ役に入賞した場合には、今回の単位遊技では、自動的にメダルが投入される。すなわち、ステップS50の判断処理では、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか否かを判断すればよい。

【0320】

ステップS50において、メインCPU93は、自動投入要求があると判断した場合には(Y)、自動投入処理を実行する(S51)。自動投入処理では、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルが自動投入される。

30

【0321】

続いて、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する(S52)。ここで、メダル投入コマンドデータは、例えば、メダル投入の有無、投入枚数カウンタの値、及びクレジットカウンタの値等を表す。

【0322】

ステップS50において、メインCPU93は、自動投入要求がないと判断した場合には(N)、メダルの受け付けを許可する(S53)。例えば、メインCPU93は、図示しないセレクトタのソレノイドを駆動し、メダル投入口13に投入されたメダルがセレクトタ内を通過するように径路を形成させる。

40

【0323】

なお、ステップS50において、メインCPU93は、自動投入要求があると判断した場合には(Y)、前回の単位遊技からメダルの受け付けが禁止されている状態になっているため、メダルの受け付けに関する処理は実行しない。

【0324】

ステップS52又はS53の処理が実行された後、メインCPU93は、遊技状態に応じてメダルの投入枚数の最大値をセットする(S54)。本実施の形態において、メダル

50

の投入枚数の最大値は、3とする。

【0325】

次に、メインCPU93は、メダルの受け付けが許可されているか否かを判断する(S55)。ここで、メダルの受け付けが許可されていると判断した場合には(YES)、メインCPU93は、投入されたメダルの枚数をチェックするメダル投入チェック処理を実行する(S56)。このメダル投入チェック処理では、チェックされたメダルの枚数に応じて、投入枚数カウンタの値が更新される。

【0326】

続いて、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する(S57)。

10

【0327】

次に、メインCPU93は、メダルの投入又はクレジットが可能か否かを判断する(S58)。本実施の形態において、メインCPU93は、投入枚数が3枚であり、かつ、クレジットが50となっていること、又は、ステップS51の自動投入処理を実行したことを条件として、当該条件が成立したときにメダルの投入又はクレジットが可能でないと判断し、当該条件が成立しないときにメダルの投入又はクレジットが可能であると判断する。

【0328】

20

ステップS58において、メダルの投入又はクレジットが可能でないと判断した場合には(NO)、メインCPU93は、メダルの受け付けを禁止する(S59)。例えば、メインCPU93は、セレクタのソレノイドの駆動を行わずに、メダル投入口13に投入されたメダルがメダル払出口21から排出する径路を形成させる。

【0329】

ステップS55において、メダルの受け付けが許可されていないと判断した場合(NO)、ステップS58において、メダルの投入又はクレジットが可能であると判断した場合(YES)、又はステップS59の処理を実行した後、メインCPU93は、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であるか否かを判断する(S60)。

【0330】

30

すなわち、メインCPU93は、メダルの投入枚数が、単位遊技を開始できる枚数であるか否かを遊技状態に応じて判断する。本実施の形態において、メインCPU93は、投入されたメダルが3枚であるか否かを判断する。

【0331】

ここで、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数でないと判断した場合には(NO)、メインCPU93は、ステップS55の処理を実行する。一方、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であると判断した場合には(YES)、メインCPU93は、スタートスイッチ64がオンであるか否かを判断する(S61)。

【0332】

ここで、スタートスイッチ64がオンでないと判断した場合には(NO)、メインCPU93は、ステップS55の処理を実行する。一方、スタートスイッチ64がオンであると判断した場合には(YES)、メインCPU93は、メダルの受け付けを禁止し(S62)、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

40

【0333】

<内部抽籤処理>

図62は、図59に示したメイン制御処理のステップS14において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【0334】

まず、メインCPU93は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをメインRAM95にセットする(S80)。具体的には、メインCPU93は、遊技状態に応じて、図17～

50

図19のいずれかに示す内部抽籤テーブルをメインRAM95にセットする。

【0335】

次に、メインCPU93は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する(S81)。次に、メインCPU93は、取得した乱数値とセットした内部抽籤テーブルとに基づき、内部当籤役を決定して内部当籤役格納領域に格納する(S82)。

【0336】

次に、メインCPU93は、持越役格納領域(図27参照)の値が「0」であるか否かを判断する(S83)。この判断処理では、持越格納領域の「BB」に対応するビット7が「1」にセットされたか否かが判断される。

【0337】

ステップS83において、持越役格納領域の値が「0」でないと判断した場合には(N)、メインCPU93は、内部抽籤処理を終了する。一方、持越役格納領域の値が「0」であると判断した場合には(Y)、メインCPU93は、内部当籤役格納領域に格納した内部当籤役のなかで持越役として規定された内部当籤役(例えば、BB)を持越役格納領域(図27参照)に格納する(S84)。このステップS83の処理では、例えば内部当籤役として「BB」が取得されたときに、持越役格納領域の「BB」に対応するビット7が「1」にセットされる。

【0338】

続いて、メインCPU93は、持越役格納領域(図27参照)の値が「0」であるか否かを判断する(S85)。この判断処理では、持越格納領域の「BB」に対応するビット7が「1」にセットされたか否かが判断される。

【0339】

ステップS85において、持越役格納領域の値が「0」であると判断した場合には(Y)、メインCPU93は、内部抽籤処理を終了する。一方、持越役格納領域の値が「0」でないと判断した場合には(N)、メインCPU93は、図63に示す遊技状態フラグ移行処理を実行し(S76)、内部抽籤処理を終了する。

【0340】

<遊技状態フラグ移行処理>

図63は、図62に示した内部抽籤処理のステップS86において実行される遊技状態フラグ移行処理を示すフローチャートである。

【0341】

まず、メインCPU93は、持越役格納領域(図27参照)にBBが格納されているか否かを判断する(S90)。この処理では、持越格納領域の「BB」に対応するビット7が「1」にセットされているか否かが判断される。

【0342】

ステップS90において、持越役格納領域にBBが格納されていると判断した場合には(Y)、メインCPU93は、RT遊技状態としてRT1遊技状態をセットする(S91)。この処理では、メインCPU93は、遊技状態フラグ格納領域(図28参照)の「RT1遊技状態」に対応するビット4を「1」にセットする。ステップS91の処理を実行した後、メインCPU93は、遊技状態フラグ移行処理を終了する。

【0343】

一方、ステップS90において、持越役格納領域にBBが格納されていないと判断した場合には(N)、メインCPU93は、遊技状態フラグ移行処理を終了する。

【0344】

<リール停止初期設定処理>

図64は、図59に示したメイン制御処理のステップS16において実行されるリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。

【0345】

まず、メインCPU93は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、内部当籤役等に基づいて回胴停止用番号を取得する(S100)。回胴停止初期設定テーブルとは、投入枚数

10

20

30

40

50

及び内部当籤役に対応する回胴停止用番号に対応付けて、停止制御に用いる各種情報が規定されているテーブルである。

【0346】

次に、メインCPU93は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、回胴停止用番号に基づいて各情報を取得する(S101)。この処理では、メインCPU93は、例えば、第1～第3停止時に使用する停止テーブルの番号や制御変更処理において制御変更を行うために必要な情報(すなわち、リール3L、3C、3Rが特定の順番で停止される際に、特定の位置で停止(又は押下)された場合に再度停止テーブルを選択しなおすために用いられる情報)等を取得する。

【0347】

停止テーブルには、押下位置に対する滑り駒数の情報が直接的又は間接的に格納されており、これらの情報を使用して、遊技者に不利益を与えず、かつ、誤入賞を発生させない限度において、開発者の意図する停止位置で停止させるように構成されている。

【0348】

続いて、メインCPU93は、図柄コード格納領域(図26参照)に回転中の識別子を格納する(S102)。すなわち、メインCPU93は、全図柄コード格納領域(未使用領域を除く)のビットを「1」にセットする。

【0349】

次に、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタに3を格納し(S103)、リール停止初期設定処理を終了する。なお、ストップボタン未作動カウンタは、遊技者により停止操作が行われていないストップボタン17L、17C、17Rの数を判別するためのものであり、メインRAM95の所定の領域に格納されている。

【0350】

<引込優先順位格納処理>

図65は、図59に示したメイン制御処理のステップS21及び図68に示すリール停止制御処理のステップS165において実行される引込優先順位格納処理を示すフローチャートである。

【0351】

まず、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数としてメインRAM95に格納する(S110)。次に、メインCPU93は、検索対象のリールを決定する検索対象リール決定処理を実行する(S111)。この処理では、回転中のリールのうち、例えば、より左側の1つのリールが検索対象のリールとして決定される。

【0352】

次に、メインCPU93は、図66に示す引込優先順位テーブル選択処理を実行する(S112)。この引込優先順位テーブル選択処理は、引込優先順位テーブル(図21参照)の中から1つの引込優先順位テーブル番号を選択する。

【0353】

次に、メインCPU93は、メインRAM95にそれぞれ格納されている図柄チェック回数に20(各リールの図柄の数)をセットし、検索図柄位置に0をセットする(S113)。

【0354】

次に、メインCPU93は、図67に示す図柄コード格納処理を実行する(S114)。この図柄コード格納処理は、回転中のリールの図柄位置をチェックするためのチェック用図柄位置データの図柄コードを取得する。

【0355】

次に、メインCPU93は、取得した図柄コードと、図柄コード格納領域(図26参照)とに基づいて、表示役格納領域(図25参照)を更新する(S115)。次に、メインCPU93は、引込優先順位データ取得処理を実行する(S116)。

【0356】

この引込優先順位データ取得処理は、表示役格納領域で該当するビットが1となってい

10

20

30

40

50

て、内部当籤役格納領域（図 2 4 参照）で該当するビットが 1 となっている役について、ステップ S 1 1 2 で選択された引込優先順位テーブルを参照して、引込優先順位データを取得する。

【 0 3 5 7 】

なお、引込優先順位データ取得処理は、停止させた場合に誤入賞となる図柄位置については、「停止禁止」（0 0 0 H）をセットし、内部当籤していないが、停止させても誤入賞とならない図柄位置については、「停止可能」（0 0 1 H）をセットする。

【 0 3 5 8 】

次に、メイン CPU 9 3 は、取得した引込優先順位データを検索対象ルールに応じた引込優先順位データ格納領域に格納する（S 1 1 7）。次に、メイン CPU 9 3 は、図柄チェック回数から 1 を減算し、検索図柄位置に 1 を加算する（S 1 1 8）。 10

【 0 3 5 9 】

次に、メイン CPU 9 3 は、図柄チェック回数が 0 であるか否かを判断する（S 1 1 9）。ここで、図柄チェック回数が 0 でないと判断した場合には（NO）、メイン CPU 9 3 は、ステップ S 1 1 4 の処理を実行する。

【 0 3 6 0 】

一方、図柄チェック回数が 0 であると判断した場合には（YES）、メイン CPU 9 3 は、検索回数分の検索を実行したか否かを判断する（S 1 2 0）。ここで、検索回数分の検索を実行したと判断した場合には（YES）、メイン CPU 9 3 は、引込優先順位格納処理を終了する。一方、検索回数分の検索を実行していないと判断した場合には（NO） 20

【 0 3 6 1 】

< 引込優先順位テーブル選択処理 >

図 6 6 は、図 6 5 に示した引込優先順位格納処理のステップ S 1 1 2 において実行される引込優先順位テーブル選択処理を示すフローチャートである。

【 0 3 6 2 】

まず、メイン CPU 9 3 は、引込優先順位テーブル選択データがセットされているか否かを判断する（S 1 3 0）。ここで、引込優先順位テーブル選択データがセットされていると判断した場合には（YES）、メイン CPU 9 3 は、押下順序格納領域（図 3 0 参照）、作動ストップボタン格納領域（図 2 9 参照）を参照し、引込優先順位テーブル選択データ（図示省略）から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番号をセットし（S 1 3 1）、引込優先順位テーブル番号に応じた引込優先順位テーブルをセットし（S 1 3 2）、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。 30

【 0 3 6 3 】

一方、引込優先順位テーブル選択データがセットされていないと判断した場合には（NO）、メイン CPU 9 3 は、引込優先順位テーブル番号に応じた引込優先順位テーブルをセットし（S 1 3 2）、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。

【 0 3 6 4 】

< 図柄コード格納処理 >

図 6 7 は、図 6 5 に示した引込優先順位格納処理のステップ S 1 1 4 及び図 6 8 に示すルール停止制御処理のステップ S 1 5 9 において実行される図柄コード格納処理を示すフローチャートである。 40

【 0 3 6 5 】

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 4 0）。本実施の形態において、メイン CPU 9 3 は、有効ラインとしてセンターラインをセットする。次に、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、検索対象ルールのチェック用図柄位置データをセットする（S 1 4 1）。本実施の形態において、メイン CPU 9 3 は、左ルール 3 L の中段の図柄位置をチェック用図柄位置データとしてセットする。

【 0 3 6 6 】

次に、メインCPU93は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得し(S142)、図柄コード格納処理を終了する。

【0367】

<リール停止制御処理>

図68は、図59に示したメイン制御処理のステップS22において実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。

【0368】

まず、メインCPU93は、有効なストップボタンが押されたか否かを判断する(S150)。この処理は、ストップスイッチ7Sから信号が出力されたか否かを判断する処理である。メインCPU93は、有効なストップボタンが押されていないと判断した場合には(N)、ステップS150の処理を繰り返し実行する。

10

【0369】

一方、メインCPU93は、有効なストップボタンが押されたと判断した場合には(Y)、押されたストップボタンに応じて、押下順序格納領域(図30参照)と、作動ストップボタン格納領域(図29参照)とを更新する(S151)。

【0370】

ここで、メインCPU93は、第1停止操作、第2停止操作及び第3停止操作のそれぞれに対応する作動ストップボタンの種別を、押下順序納領域(図30参照)に格納し、押下順序納領域を参照することで、ストップボタン17L、17C、17Rの押し順を判断することができる。

20

【0371】

続いて、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタから1を減算し(S152)、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し(S153)、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(S154)。停止開始位置は、ストップスイッチ7Sによって停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置である。

【0372】

次に、メインCPU93は、滑り駒数決定処理を実行する(S155)。この滑り駒数決定処理は、回胴停止初期設定テーブル(図20参照)から内部当籤役に基づいて選択される停止テーブル選択データ群に基づいて、停止開始位置に規定された滑り駒数を決定する処理である。

30

【0373】

次に、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納するリール停止コマンド送信処理を実行する(S156)。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置及び滑り駒数(又は停止予定位置)等を表す。

【0374】

次に、メインCPU93は、停止開始位置と滑り駒数決定データとに基づいて停止予定位置を決定し、メインRAM95に格納する(S157)。停止予定位置は、滑り駒数として規定されている予め定められた数値「0」～「4」のうちの何れかを停止開始位置に加算した図柄位置であり、リールの回転が停止する図柄位置である。

40

【0375】

次に、メインCPU93は、停止予定位置を検索図柄位置としてセットする(S158)。次に、メインCPU93は、図67に示した図柄コード格納処理を実行する(S159)。

【0376】

次に、メインCPU93は、図柄コード格納処理で取得した図柄コードから図柄コード格納領域を更新する(S160)。次に、メインCPU93は、制御変更処理を行う(S161)。この制御変更処理では、特定の停止位置にあった場合に、リール停止情報群が

50

更新される。

【0377】

次に、メインCPU93は、押されたストップボタンが放されたか否かを判断する(S162)。この処理は、ストップスイッチ75から信号が出力されなくなったか否かを判断する処理である。

【0378】

メインCPU93は、押されたストップボタンが放されていないと判断した場合には(N)、ステップS162の処理を繰り返し実行する。一方、メインCPU93は、押されたストップボタンが放されたと判断した場合には(Y)、リール停止コマンド送信処理を実行する(S163)。

10

【0379】

このリール停止コマンド送信処理で生成されるリール停止コマンドには、ストップスイッチ75のONエッジ/OFFエッジの情報が含まれる。なお、当該ONエッジ/OFFエッジの情報は、割込処理にて監視して副制御基板42に送信するようにしてもよい。

【0380】

次に、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタが0であるか否かを判断する(S164)。ここで、ストップボタン未作動カウンタが0でないと判断した場合には(N)、メインCPU93は、図65に示した引込優先順位格納処理を実行し(S165)、ステップS150の処理を実行する。一方、ストップボタン未作動カウンタが0であると判断した場合には(Y)、メインCPU93は、リール停止制御処理を終了する。

20

【0381】

<ボーナス終了チェック処理>

図69は、図58に示したメイン制御処理のステップS27において実行されるボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。

【0382】

まず、メインCPU93は、主遊技状態がBB作動状態であるか、すなわち図28に示す遊技状態フラグ格納領域に格納されたBB作動状態フラグがオンであるか否かを判断する(S280)。

【0383】

ここで、主遊技状態がBB作動状態でないと判断した場合には(N)、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を終了する。一方、主遊技状態がBB作動状態であると判断した場合には(Y)、メインCPU93は、ボーナス終了枚数カウンタを更新する(S281)。次に、メインCPU93は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」より小さいか否かを判断する(S282)。

30

【0384】

ここで、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」より小さい場合には(Y)、メインCPU93は、BB作動状態フラグをオフにするBB終了処理を実行する(S283)。

【0385】

次いで、メインCPU93は、RT遊技状態としてRT0遊技状態をセットする(S284)。この処理では、メインCPU93は、遊技状態フラグ格納領域(図28参照)の「RT0遊技状態」に対応するビット5を「1」にセットする。

40

【0386】

その後、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するボーナス終了コマンドデータを生成し、生成したボーナス終了コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納するボーナス終了コマンド送信処理を実行し(S285)、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【0387】

一方、ステップS282において、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」より小さく

50

ない、すなわち、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」以上である場合には（NO）、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値を「1」減算する（ステップS286）。

【0388】

次いで、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値が「0」か否かを判断する（ステップS287）。入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタの値が「0」でない場合には、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【0389】

一方、入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタの値が「0」である場合には、メインCPU93は、RB作動状態フラグをオフにするRB終了処理を実行して（ステップS289）、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【0390】

<ボーナス作動チェック処理>

図70は、図59に示したメイン制御処理のステップS28において実行されるボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。

【0391】

まず、メインCPU93は、主遊技状態がBB遊技状態であるか否かを判断する（S290）。ここで、主遊技状態がBB遊技状態であると判断した場合には（YES）、メインCPU93は、RBが作動中であるか否かを判断する（ステップS291）。

【0392】

RBが作動中であると判断した場合には（YES）、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を終了する。一方、RBが作動中でないと判断した場合には（NO）、RBを作動させるRB作動処理を実行して（ステップS292）、ボーナス作動チェック処理を終了する。RB作動処理では、メインCPU93は、RB遊技状態フラグをオンするとともに、例えば入賞回数カウンタに「1」をセットし、かつ遊技可能回数カウンタに「1」をセットする。

【0393】

他方、ステップS290において、主遊技状態がBB遊技状態でないと判断した場合には（NO）、メインCPU93は、「BB」に対応する「下半円 - 上半円 - 青7A」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示されたか否かを判断する（ステップS293）。

【0394】

「BB」に対応する「下半円 - 上半円 - 青7A」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示されたと判断した場合には（YES）、メインCPU93は、BBを作動させるBB作動処理を実行する（ステップS292）。BB作動処理では、メインCPU93は、BB遊技状態フラグをオンするとともに、ボーナス終了枚数カウンタに所定枚数（例えば、86枚）をセットする。このとき、メインCPU93は、上述したRB作動処理も行う。

【0395】

次いで、メインCPU93は、持越役格納領域の値をクリアする（S295）。その後、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するボーナス開始コマンドデータを生成し、生成したボーナス開始コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納するボーナス開始コマンド送信処理を実行して（S296）、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【0396】

一方、ステップS293において、「BB」に対応する「下半円 - 上半円 - 青7A」のコンビネーションが有効ラインに沿って表示されていないと判断した場合には（NO）、いずれかのリプレイが表示されたか否かを判断する（ステップS297）。

【0397】

10

20

30

40

50

いずれかのリプレイが表示されなかったと判断した場合には (N O)、メイン CPU 93 は、ボーナス作動チェック処理を終了する。一方、いずれかのリプレイが表示されたと判断した場合には (Y E S)、メイン CPU 93 は、図 6 1 に示したメダル受付・スタートチェック処理の S 5 1 において自動投入処理が実行されるよう自動投入要求を行って (S 2 9 8)、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【 0 3 9 8 】

<メイン CPU の制御による割込処理>

図 7 1 は、メイン CPU 93 の制御による割込処理を示すフローチャートである。この処理は、1.1172 ミリ秒ごとに実行される。

【 0 3 9 9 】

まず、メイン CPU 93 は、レジスタの退避を行う (S 3 2 0)。次に、メイン CPU 93 は、図 7 2 に示す入力ポートチェック処理を実行する (S 3 2 1)。この処理では、メイン CPU 93 は、副制御基板 4 2 に送信される信号の有無を確認する。

【 0 4 0 0 】

例えば、メイン CPU 93 は、スタートスイッチ 6 4、ストップスイッチ 7 S 等のオンエッジ、オフエッジを含む各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報等を表す入力状態コマンドデータをメイン RAM 95 の通信データ格納領域に格納する。

【 0 4 0 1 】

次に、メイン CPU 93 は、タイマ更新処理を実行する (S 3 2 2)。続いて、メイン CPU 93 は、演出用タイマ更新処理を実行する (S 3 2 3)。次に、メイン CPU 93 は、リール 3 L、3 C、3 R の回転を制御するリール制御処理を実行する (S 3 2 4)。

【 0 4 0 2 】

より詳細には、メイン CPU 93 は、リール 3 L、3 C、3 R の回転を開始する旨の要求、すなわち、開始操作に応じて、リール 3 L、3 C、3 R の回転を開始するとともに、一定の速度でリール 3 L、3 C、3 R が回転するように制御を行う。また、メイン CPU 93 は、停止操作に応じて、停止操作に対応するリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止するように制御を行う。

【 0 4 0 3 】

次に、メイン CPU 93 は、ランプ・7 S E G 駆動処理を実行する (S 3 2 5)。例えば、メイン CPU 93 は、クレジットされているメダルの数、払出枚数等を各種表示部に表示する。次に、メイン CPU 93 は、レジスタの復帰を行い (S 3 2 6)、定期的発生する割込処理を終了する。

【 0 4 0 4 】

<入力ポートチェック処理>

図 7 2 は、メイン CPU 93 の制御による割込処理のステップ S 3 2 1 において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【 0 4 0 5 】

まず、メイン CPU 93 は、各入力ポートの状態をチェックする (S 3 3 0)。次に、メイン CPU 93 は、前回の割り込み、すなわち、1 割り込み前の入力ポートの状態をメイン RAM 95 に格納し (S 3 3 1)、現在の入力ポートの状態をメイン RAM 95 に格納する (S 3 3 2)。

【 0 4 0 6 】

このように、1 割り込み前の入力ポートの状態と、現在の入力ポートの状態とを比較することができるようにすることにより、メイン CPU 93 は、双方の入力ポートの状態を確認することができるようになり、入力ポートの状態に変化があったか、例えば、MAX ベットボタン 1 4 や 1 ベットボタン 1 5 が押されたか否か等をチェックしている。

【 0 4 0 7 】

次に、メイン CPU 93 は、オンエッジの状態をメイン RAM 95 に格納する (S 3 3 3)。本実施の形態において、オンエッジは、ボタンが押されたままの状態のことをいい、オフエッジは、ボタンが放された状態のことをいう。

10

20

30

40

50

【0408】

次に、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信する入力状態コマンドデータを生成し、生成した入力状態コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納する入力状態コマンド送信処理を実行して(S334)、入力ポートチェック処理を終了する。

【0409】

[副制御処理]

副制御基板42のサブCPU102は、図73～図110に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。

【0410】

<電源投入処理>

図73は、電源投入時におけるサブCPU102の電源投入処理を示すフローチャートである。

【0411】

まず、サブCPU102は、初期化処理を実行する(S350)。この処理では、サブCPU102は、サブRAM103等のエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、タイマ割込同期のタスクグループであるランプ制御タスク、サウンド制御タスク、及びVSYNC(Vertical Synchronization)割込同期のタスクグループであるマザータスクを含む。

【0412】

次に、サブCPU102は、図74に示すランプ制御タスクを起動する(S351)。ランプ制御タスクは、サブCPU102が、サブCPU102に対して2ミリ秒ごとに送信されるタイマ割込イベントメッセージを受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージを受け取ったことに応じて、各種ランプの点灯状態を制御する処理を実行する処理である。

【0413】

次に、サブCPU102は、図75に示すサウンド制御タスクを起動する(S352)。サウンド制御タスクでは、スピーカ23L、23Rからの出音状態がサブCPU102によって制御される。

【0414】

次に、サブCPU102は、マザータスクを起動し(S353)、電源投入処理を終了する。マザータスクは、VSYNC(垂直同期信号)割込同期のタスクグループであり、液晶表示装置11で1フレームの映像が表示されたときに液晶表示装置11から送られる垂直同期信号(VSYNC割込信号)を用いる。

【0415】

<ランプ制御タスク>

図74は、図73に示した電源投入処理のステップS351において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【0416】

まず、サブCPU102は、タイマ割込初期化処理を実行する(S360)。次に、サブCPU102は、ランプ関連データの初期化処理を実行する(S361)。

【0417】

次に、サブCPU102は、タイマ割込待ちを実行する(S362)。この処理では、サブCPU102が2ミリ秒ごとにタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、サブCPU102は、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。

【0418】

タイマ割込同期とは異なるタスクグループとして、例えば、コマンド受信割込同期のタスクグループである主基板通信タスクが挙げられる。また、電源割込同期のタスクグループ(図示せず)や、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループ(図示せず)等が挙げられる。

10

20

30

40

50

【 0 4 1 9 】

次に、サブCPU102は、図75に示すサウンド制御タスクを実行する(S363)。この処理では、ランプ制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクを実行する。

【 0 4 2 0 】

本実施の形態において、タイマ割込同期のタスクグループの優先順位は、基本的に、ランプ制御タスク、サウンド制御タスクの順としている。したがって、ステップS363では、ランプ制御タスクの次の優先順位にあるサウンド制御タスクを実行する。なお、ステップS363では、図75に示したサウンド制御タスクのうち、ステップS372及びS373の処理が実行される。

10

【 0 4 2 1 】

次に、サブCPU102は、ランプデータ解析処理を実行し(S364)、ランプ演出実行処理を実行し(S365)、ステップS362の処理を実行する。

【 0 4 2 2 】

< サウンド制御タスク >

図75は、図73に示した電源投入処理のステップS352において起動されるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【 0 4 2 3 】

まず、サブCPU102は、スピーカ23L、23Rからの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する(S370)。次に、サブCPU102は、サウンド制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわち、ランプ制御タスクを実行する(S371)。

20

【 0 4 2 4 】

次に、サブCPU102は、サウンドデータの解析処理を実行し(S372)、サウンド演出実行処理を行い(S373)、ステップS371の処理を実行する。

【 0 4 2 5 】

< マザータスク >

図76は、図73に示した電源投入処理のステップS353において起動されるマザータスクを示すフローチャートである。

【 0 4 2 6 】

マザータスクでは、サブCPU102は、メインタスクを起動し(S380)、主基板通信タスクを起動し(S381)、アニメタスクを起動する(S382)。

30

【 0 4 2 7 】

< メインタスク >

図77は、図76に示したマザータスクのステップS380において起動されるメインタスクを示すフローチャートである。

【 0 4 2 8 】

メインタスクにおいて、サブCPU102は、VSYNC割込初期化処理を実行し(S390)、VSYNC割込待ちを実行する(S391)。次に、サブCPU102は、描画処理を実行し(S392)、ステップS391の処理を実行する。

40

【 0 4 2 9 】

< 主基板通信タスク >

図78は、図76に示したマザータスクのステップS381において起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【 0 4 3 0 】

まず、サブCPU102は、通信メッセージキューの初期化を実行し(S400)、受信コマンドのチェックを実行する(S401)。

【 0 4 3 1 】

次に、サブCPU102は、有効なコマンドを受信したか否かを判断する(S402)。ここで、有効なコマンドを受信しなかったと判断した場合には(NO)、サブCPU1

50

02は、ステップS401の処理を実行する。

【0432】

一方、有効なコマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、受信したコマンドから遊技情報を作成し、作成した遊技情報をサブRAM103に格納する(S403)。次に、サブCPU102は、図79に示すコマンド解析処理を実行し(S404)、ステップS401の処理を実行する。

【0433】

<コマンド解析処理>

図79は、図78に示した主基板通信タスクのステップS404において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

10

【0434】

まず、サブCPU102は、図81に示す演出内容決定処理を実行し(S410)、ランプデータ決定処理を実行し(S411)、サウンドデータ決定処理を実行し(S412)、決定された各データを登録し(S413)、コマンド解析処理を終了する。

【0435】

<アニメタスク>

図80は、図76に示したマザータスクのステップS382において起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。

【0436】

まず、サブCPU102は、前回の遊技情報との変化をチェックする(S420)。具体的には、サブCPU102は、図71に示したメインCPU93の制御による割込処理によって更新された現在の遊技情報が、前回までの割込処理においてサブRAM103に登録されている遊技情報とは異なる遊技情報となっているか否かをチェックする。

20

【0437】

次に、サブCPU102は、オブジェクト制御処理を実行する(S421)。具体的には、ステップS420で遊技情報が変化しているチェック結果が得られた場合に、サブCPU102は、当該遊技情報の変化に応じた画像の制御を行う。

【0438】

続いて、サブCPU102は、アニメタスク管理処理を実行する(S422)。具体的には、サブCPU102は、各種演出において表示される画像の順序等を管理する。サブCPU102は、アニメタスク管理処理を実行すると、ステップS420の処理を実行する。

30

【0439】

<演出内容決定処理>

図81は、図79に示したコマンド解析処理のステップS410において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【0440】

まず、サブCPU102は、初期化コマンドを受信したか否かを判断する(S430)。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、初期化コマンド受信時処理を実行し(S431)、演出内容決定処理を終了する。初期化コマンド受信時処理では、例えば、設定値の変更の有無及び設定値の情報などを含んで初期化コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがサブRAM103にセットされる。

40

【0441】

一方、初期化コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判断する(S432)。ここで、メダル投入コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、メダル投入コマンド受信時処理を実行し(S433)、演出内容決定処理を終了する。

【0442】

メダル投入コマンド受信時処理では、例えば、メダル投入の有無並びに投入枚数カウン

50

タ及びクレジットカウンタの値などを含んでメダル投入コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0443】

一方、メダル投入コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（S434）。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図82に示すスタートコマンド受信時処理を実行し（S435）、演出内容決定処理を終了する。

【0444】

スタートコマンド受信時処理では、例えば、遊技状態フラグの種別、ボーナス終了枚数カウンタの値、内部当籤役の種別、ロック等に係るフラグの種別及び演出用タイマの値などを含んでスタートコマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

10

【0445】

一方、スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する（S436）。ここで、リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し（S437）、演出内容決定処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、例えば、リールの回転が開始された旨を表すリール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0446】

一方、リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（S438）。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図88に示すリール停止コマンド受信時処理を実行し（S439）、演出内容決定処理を終了する。

20

【0447】

リール停止コマンド受信時処理では、例えば、停止リールの種別、停止開始位置及び滑り駒数（又は停止予定位置）などを含んでリール停止コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0448】

一方、リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（S440）。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、入賞作動コマンド受信時処理を実行し（S441）、演出内容決定処理を終了する。

30

【0449】

入賞作動コマンド受信時処理では、例えば、表示役の種別、ロック等に係るフラグ及びメダルの払出枚数などを含んで入賞作動コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0450】

一方、入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判断する（S442）。ここで、ボーナス開始コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、ボーナス開始コマンド受信時処理を実行し（S443）、演出内容決定処理を終了する。ボーナス開始コマンド受信時処理では、例えば、ボーナスが開始された旨を表すボーナス開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

40

【0451】

一方、ボーナス開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判断する（S444）。ここで、ボーナス終了コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、ボーナス終了コマンド受信時処理を実行し（S445）、演出内容決定処理を終了する。

50

ボーナス終了コマンド受信時処理では、例えば、ボーナスが終了した旨を表すボーナス終了コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0452】

一方、ボーナス終了コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、入力状態コマンドを受信したか否かを判断する（S446）。ここで、入力状態コマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、入力状態コマンド受信時処理を実行し（S447）、演出内容決定処理を終了する。

【0453】

入力状態コマンド受信時処理では、例えば、各操作部がオンエッジ状態であるか、オフエッジ状態であるかを表す入力状態コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。一方、S446において、入力状態コマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、演出内容決定処理を終了する。

10

【0454】

<スタートコマンド受信時処理>

図82は、図81に示した演出内容決定処理のステップS435において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0455】

まず、サブCPU102は、メインCPU93によって制御される遊技状態がBB持ち越し状態であるか否かを判断する（S450）。ここで、メインCPU93によって制御される遊技状態がBB持ち越し状態でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、スタートコマンド受信時処理を終了する。

20

【0456】

一方、メインCPU93によって制御される遊技状態がBB持ち越し状態であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図83に示す抽籤前処理を実行する（S451）。

【0457】

次に、サブCPU102は、サブ遊技状態がCZ1ないしCZ4のいずれかであるか否かを判断する（S452）。ここで、サブ遊技状態がCZ1ないしCZ4のいずれかであると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図86及び図87に示すCZ中処理を実行する（S453）。

30

【0458】

一方、サブ遊技状態がCZ1ないしCZ4のいずれでもないとして判断した場合には（NO）、サブCPU102は、サブ遊技状態がEGであるか否かを判断する（S454）。ここで、サブ遊技状態がEGであると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図93～図95に示すEG中処理を実行する（S455）。

【0459】

一方、サブ遊技状態がEGでないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、サブ遊技状態がSEGであるか否かを判断する（S456）。ここで、サブ遊技状態がSEGであると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図96及び図97に示すSEG中処理を実行する（S457）。

40

【0460】

一方、サブ遊技状態がSEGでないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、サブ遊技状態がPEGであるか否かを判断する（S458）。ここで、サブ遊技状態がPEGであると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図98及び図99に示すPEG中処理を実行する（S459）。

【0461】

一方、サブ遊技状態がPEGでないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、サブ遊技状態がGGであるか否かを判断する（S460）。ここで、サブ遊技状態がGGであると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図100に示すGG中処理を実行する（S461）。一方、サブ遊技状態がGGでないと判断した場合には（NO

50

)、サブCPU102は、図101及び図102に示す共通処理を実行する(S462)。

【0462】

ステップS453、S455、S457、S459、S461又はS462bの処理を実行した後、サブCPU102は、図107に示す共通抽籤処理を実行し(S463)、図108に示す抽籤後処理を実行し(S464)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0463】

<抽籤前処理>

図83は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS451において実行される抽籤前処理を示すフローチャートである。

10

【0464】

まず、サブCPU102は、前回の遊技において定められたサブ遊技状態を表す次遊技状態をサブ遊技状態としてセットする(S470)。次に、サブCPU102は、CZホールドGG当籤フラグをクリアする(S472)。

【0465】

次に、サブCPU102は、サブ遊技状態がEGであるか否かを判断する(S473)。ここで、サブ遊技状態がEGでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、EG救済フラグをセットする(S474)。

20

【0466】

一方、サブ遊技状態がEGであると判断した場合(YES)、又は、ステップS474の処理を実行した後、サブCPU102は、内部当籤役に対応するメインフラグ対応番号をサブ遊技状態に応じたサブフラグ変換番号に変換するとともに、サブフラグ変換番号を抽籤用のサブフラグ抽籤番号に変換するサブフラグ変換処理を行う(S475)。

【0467】

フラグ変換処理において、サブCPU102は、図32に示したサブフラグ変換テーブルを参照し、メインフラグ対応番号に対応付けられたサブフラグ変換番号を特定し、図33~図39に示したサブフラグ状態別変換テーブルを参照し、サブフラグ変換番号をサブ遊技状態に応じた確率で抽籤により変換する。

30

【0468】

また、フラグ変換処理において、サブCPU102は、図40に示したサブフラグ抽籤用変換テーブルを参照し、サブフラグ変換番号に対応付けられたサブフラグ抽籤番号を特定する。

【0469】

S475の処理を実行した後、サブCPU102は、図84及び図85に示すCZカウンタ処理を実行する(S476)。次に、サブCPU102は、GGに当籤してからGGを発動するまでの単位遊技数を表すGG本前兆ゲーム数が0以上であるか否かを判断する(S477)。

【0470】

ここで、GG本前兆ゲーム数が0以上であると判断した場合には、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数から1を減算する(S478)。ステップS477において、GG本前兆ゲーム数が0以上でないと判断した場合、又は、ステップS478の処理を実行した後、サブCPU102は、抽籤前処理を終了する。

40

【0471】

<CZカウンタ処理>

図84及び図85は、図83に示した抽籤前処理のステップS476において実行されるCZカウンタ処理を示すフローチャートである。

【0472】

まず、サブCPU102は、サブ遊技状態がCZ1ないしCZ4、GG、EG、SEG又はPEGの1ゲーム目であるか否かを判断する(S480)。ここで、サブ遊技状態が

50

CZ1ないしCZ4、GG、EG、SEG又はPEGの1ゲーム目であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、通常中CZ本前兆カウンタを初期化(例えば、値を「-1」をセット)するとともに(S481)、GG中CZ本前兆ゲーム数を初期化(例えば、「-1」をセット)する(S482)。

【0473】

ステップS480において、サブ遊技状態がCZ1ないしCZ4、GG、EG、SEG又はPEGの1ゲーム目でないと判断した場合(NO)、又は、ステップS482の処理を実行した後、サブCPU102は、通常中CZ本前兆カウンタの値が0であるか否かを判断する(S483)。

【0474】

ここで、通常中CZ本前兆カウンタの値が0でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、通常中CZ本前兆カウンタの値が1以上であるか否かを判断する(S484)。通常中CZ本前兆カウンタの値が1以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が0又は1(すなわち、サブフラグ変換役名がハズレ又は「ベルこぼし」)であるか否かを判断する(S485)。

【0475】

ステップS483において、通常中CZ本前兆カウンタの値が0であると判断した場合(YES)、又は、ステップS485において、サブフラグ変換番号が0又は1であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、通常中CZ本前兆カウンタに値を1つ減算させる(S486)。

【0476】

ステップS484において、通常中CZ本前兆カウンタの値が1以上でないと判断した場合(NO)、ステップS485において、サブフラグ変換番号が0又は1のいずれでもないと判断した場合(NO)、又は、ステップS486の処理を実行した後、サブCPU102は、GG中CZ本前兆ゲーム数が0以上であるか否かを判断する(S487)。

【0477】

ここで、GG中CZ本前兆ゲーム数が0以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が25(すなわち、サブフラグ変換役名が「GOD」)であるか否かを判断する(S488)。ここで、サブフラグ変換番号が25でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、通常中CZ本前兆ゲーム数から1を減じる(S489)。

【0478】

ステップS487において、GG中CZ本前兆ゲーム数が0以上でないと判断した場合(NO)、ステップS488において、サブフラグ変換番号が25であると判断した場合(YES)、又は、ステップS489の処理を実行した後、サブCPU102は、サブ遊技状態が通常であるか否かを判断する(S490)。

【0479】

ここで、サブ遊技状態が通常であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZ情報ストックにCZ1又はCZ2があるか否かを判断する(S491)。CZ情報ストックにCZ1又はCZ2があると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数が0以上であるか否かを判断する(S492)。

【0480】

ステップS492において、GG本前兆ゲーム数が0以上でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、CZ1又はCZ2の前兆中であるか否かを判断する(S493)。

【0481】

ここで、CZ1又はCZ2の前兆中でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、通常中CZ本前兆カウンタの値を抽籤により決定する通常中CZ前兆カウンタ抽籤を行う(S494)。

【0482】

10

20

30

40

50

通常中C Z前兆カウンタ抽籤では、例えば、サブCPU102は、1から16の範囲から1つの値を無作為に決定する。次に、サブCPU102は、通常中C Z前兆カウンタ抽籤の結果を通常中C Z本前兆カウンタにセットする(S495)。

【0483】

ステップS490において、サブ遊技状態が通常でないと判断した場合(NO)、ステップS491において、C Z情報ストックにC Z1又はC Z2のいずれもないと判断した場合(NO)、ステップS492において、GG本前兆ゲーム数が0以上であると判断した場合(YES)、ステップS493において、C Z1又はC Z2の前兆中であると判断した場合(YES)、又は、ステップS495の処理を実行した後、サブCPU102は、サブ遊技状態がGGであるか否かを判断する(S496)。

10

【0484】

ここで、サブ遊技状態がGGでないとは判断した場合には(NO)、サブCPU102は、C Zカウンタ処理を終了する。一方、サブ遊技状態がGGであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、C Z情報ストックにC Z3又はC Z4があるか否かを判断する(S497)。

【0485】

C Z情報ストックにC Z3又はC Z4がないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が25(すなわち、サブフラグ変換役名が「GOD」)であるか否かを判断する(S498)。ここで、サブフラグ変換番号が25でないとは判断した場合には(NO)、サブCPU102は、C Z3又はC Z4の前兆中であるか否かを判断する(S499)。

20

【0486】

C Z3又はC Z4の前兆中でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、GG中C Z本前兆ゲーム数を抽籤するGG中C Z前兆ゲーム数抽籤を行う(S500)。GG中C Z前兆ゲーム数抽籤では、例えば、サブCPU102は、1から32の範囲から1つの値を無作為に決定する。次に、サブCPU102は、GG中C Z前兆ゲーム数抽籤の結果をGG中C Z本前兆ゲーム数にセットする(S501)。

【0487】

ステップS496において、サブ遊技状態がGGでないとは判断した場合は(NO)、ステップS497において、C Z情報ストックにC Z3又はC Z4のいずれもないとは判断した場合(NO)、ステップS498において、サブフラグ変換番号が25であると判断した場合(YES)、ステップS499において、C Z3又はC Z4の前兆中であると判断した場合(YES)、又は、ステップS501の処理を実行した後、サブCPU102は、C Zカウンタ処理を終了する。

30

【0488】

< C Z中処理 >

図86及び図87は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS453において実行されるC Z中処理を示すフローチャートである。

【0489】

まず、サブCPU102は、図101及び図102に示す共通処理を実行する(S510)。次に、サブCPU102は、C Z抽籤ゲーム数が初期値(例えば、「-1」)であるか否かを判断する(S511)。

40

【0490】

C Z抽籤ゲーム数が初期値であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、C Z抽籤ゲーム数に5をセットする(S512)。次に、サブCPU102は、C Zホールドフラグをクリア(無効化)する(S513)。

【0491】

次に、サブCPU102は、サブ遊技状態がC Z3又はC Z4であるか否かを判断する(S514)。ここで、サブ遊技状態がC Z3又はC Z4であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GGの残りゲーム数(以下、単に「残りGGゲーム数」と

50

いう)が0以上であるか否かを判断する(S515)。

【0492】

ここで、残りGGゲーム数が0以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、残りGGゲーム数に1を加算する(S516)。一方、残りGGゲーム数が0以上でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、残りGGゲーム数に1をセットする(S517)。

【0493】

ステップS511において、CZ抽籤ゲーム数が初期値でないとして判断した場合(NO)、ステップS514において、サブ遊技状態がCZ3又はCZ4のいずれでもないとして判断した場合(NO)、又は、ステップS516若しくはS517の処理が終了した後、サブCPU102は、CZホールドフラグが有効であるか否かを判断する(S518)。

10

【0494】

ここで、CZホールドフラグが有効でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、CZ抽籤ゲーム数が0であるか否かを判断する(S519)。ここで、CZ抽籤ゲーム数が0であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZ中処理を終了する。一方、CZ抽籤ゲーム数が0でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、CZ抽籤ゲーム数から1を減算する(S520)。

【0495】

次に、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が25(すなわち、サブフラグ変換役名が「GOD」)であるか否かを判断する(S521)。ここで、サブフラグ変換番号が25でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が22~24のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」、以下、総称して「赤7」ともいう)であるか否かを判断する(S522)。

20

【0496】

ここで、サブフラグ変換番号が22~24のいずれでもないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、図41に示したCZ数字グループ抽籤テーブルを参照し、サブ遊技状態(CZ1~CZ4のいずれか)とサブフラグ抽籤番号とに応じた確率で、数字グループを抽籤により決定するCZ数字グループ抽籤を行い(S523)、CZ数字グループ抽籤の結果である数字グループをサブRAM103に保存し(S524)、CZ中処理を終了する。

30

【0497】

ステップS521において、サブフラグ変換番号が25であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、次遊技状態にGGをセットする(S525)。ステップS522において、サブフラグ変換番号が22~24のいずれかであると判断した場合(YES)、又は、ステップS525の処理を実行した後、サブCPU102は、CZ抽籤ゲーム数を初期値にクリアし(S526)、CZホールドフラグをクリアし(S527)、CZ中処理を終了する。

【0498】

ステップS518において、CZホールドフラグが有効であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が25(すなわち、サブフラグ変換役名が「GOD」)であるか否かを判断する(S528)。

40

【0499】

ここで、サブフラグ変換番号が25でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が22~24のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」)であるか否かを判断する(S529)。

【0500】

ここで、サブフラグ変換番号が22~24のいずれでもないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、図48及び図49に示したCZHOLD後GG当籤率抽籤テーブルのなかでサブRAM103に保存した数字グループに対応するCZHOLD後GG当籤率抽籤テーブルを参照し、サブフラグ抽籤番号に対応付けられた確率でGGの当籤率を

50

抽籤により決定するC Z H O L D後G G当籤率抽籤を行い(S 5 3 0)、C Z H O L D後G G当籤率抽籤の結果を表すC Z G Gホールド当籤率をサブR A M 1 0 3にセットする(S 5 3 1)。

【0501】

次に、サブC P U 1 0 2は、図50に示したC Z H O L D後G G抽籤テーブルを参照し、C Z H O L D後G G当籤率に対応付けられた確率でG Gの当籤を抽籤により決定するC Z H O L D後G G抽籤を行う(S 5 3 2)。次に、サブC P U 1 0 2は、C Z H O L D後G G抽籤によりG G又はE Gに当籤したか否かを判断する(S 5 3 3)。

【0502】

ここで、G G又はE Gのいずれにも当籤していないと判断した場合には(N O)、サブC P U 1 0 2は、C Z中処理を終了する、一方、G G又はE Gに当籤したと判断した場合には(Y E S)、サブC P U 1 0 2は、全停止出目、すなわち、全ての装飾図柄の種別を確定する(S 5 3 4)。

10

【0503】

次に、サブC P U 1 0 2は、図43及び図44に示したC Z出目グループ変換テーブルを参照し、全停止出目に対応付けられた出目グループ番号を特定するC Z出目グループ変換処理を実行する(S 5 3 5)。

【0504】

次に、サブC P U 1 0 2は、出目グループ番号に応じてG Gカウンタの値に加算する加算G Gカウンタ数を決定する(S 5 3 6)。本実施の形態において、サブC P U 1 0 2は、出目グループ番号が9又は10の場合には、加算G Gカウンタ数を5に決定し、出目グループ番号が9又は10以外でG Gに当籤した場合には、加算G Gカウンタ数を1に決定する。

20

【0505】

次に、サブC P U 1 0 2は、G Gカウンタの値に加算G Gカウンタ数を加算する(S 5 3 7)。次に、サブC P U 1 0 2は、G G継続率を振り分けるG G当籤時振り分け抽籤を行う(S 5 3 8)。

【0506】

G G当籤時振り分け抽籤において、サブC P U 1 0 2は、図45に示したG G当籤時振り分けテーブルを参照し、遊技状態及びサブフラグ抽籤番号に対応付けられた振り分け番号を特定し、図46に示したG G当籤時振り分け抽籤テーブルを参照し、振り分け番号に対応付けられた確率で、抽籤によりG G継続率を決定する。

30

【0507】

次に、サブC P U 1 0 2は、G G当籤時振り分け抽籤で決定したG G継続率をサブR A M 1 0 3にストックする(S 5 3 9)。次に、サブC P U 1 0 2は、E Gに当籤したか否かを判断する(S 5 4 0)。具体的には、サブC P U 1 0 2は、出目グループ番号が11であればE Gに当籤したと判断し、出目グループ番号が11以外であればE Gに当籤していないと判断する。

【0508】

サブC P U 1 0 2は、E Gに当籤したと判断した場合には(Y E S)、C ZホールドG G当籤フラグにE Gをセットし(S 5 4 1)、C Z中処理を終了する。一方、E Gに当籤していないと判断した場合には(N O)、サブC P U 1 0 2は、C ZホールドG G当籤フラグにG Gをセットし(S 5 4 2)、C Z中処理を終了する。

40

【0509】

ステップS 5 2 8において、サブフラグ変換番号が25であると判断した場合には(Y E S)、サブC P U 1 0 2は、次遊技状態にG Gをセットする(S 5 4 3)。ステップS 5 2 8において、サブフラグ変換番号が22~24のいずれかであると判断した場合(Y E S)、又は、ステップS 5 4 3の処理を実行した後、サブC P U 1 0 2は、C Z抽籤ゲーム数をクリアするとともに(S 5 4 4)、C Zホールドフラグをクリアし(S 5 4 5)、C Z中処理を終了する。

50

【 0 5 1 0 】

< リール停止コマンド受信時処理 >

図 8 8 は、図 8 1 に示した演出内容決定処理のステップ S 4 3 9 において実行されるリール停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【 0 5 1 1 】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、サブ遊技状態が C Z 1 ~ C Z 4 のいずれかであるか否かを判断する (S 5 6 0)。ここで、サブ遊技状態が C Z 1 ~ C Z 4 のいずれでもない判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、リール停止コマンド受信時処理を終了する。

【 0 5 1 2 】

一方、サブ遊技状態が C Z 1 ~ C Z 4 のいずれかであると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、リール停止コマンドが第 1 停止リール又は第 2 停止リールの停止を表しているか否かを判断する (S 5 6 1)。

【 0 5 1 3 】

ここで、リール停止コマンドが第 1 停止リール又は第 2 停止リールの停止を表している判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、図 8 9 に示す 1 停、2 停時処理を実行し (S 5 6 2)、リール停止コマンド受信時処理を終了する。

【 0 5 1 4 】

一方、リール停止コマンドが第 1 停止リール又は第 2 停止リールの停止を表していないと判断した場合 (N O)、すなわち、リール停止コマンドが第 3 停止リールの停止を表していると判断した場合には、サブ CPU 1 0 2 は、図 9 0 ~ 図 9 2 に示す 3 停時処理を実行し (S 5 6 3)、リール停止コマンド受信時処理を終了する。

【 0 5 1 5 】

< 1 停、2 停時処理 >

図 8 9 は、図 8 8 に示したリール停止コマンド受信時処理のステップ S 5 6 1 において実行される 1 停、2 停時処理を示すフローチャートである。

【 0 5 1 6 】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、メイン CPU 9 3 によって制御される遊技状態が B B 持ち越し状態であるか否かを判断する (S 5 7 0)。ここで、メイン CPU 9 3 によって制御される遊技状態が B B 持ち越し状態でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、1 停、2 停時処理を終了する。

【 0 5 1 7 】

一方、メイン CPU 9 3 によって制御される遊技状態が B B 持ち越し状態であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、サブフラグ変換番号が 2 5 (すなわち、サブフラグ変換役名が「 G O D 」) であるか否かを判断する (S 5 7 1)。

【 0 5 1 8 】

ここで、サブフラグ変換番号が 2 5 であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、1 停、2 停時処理を終了する。一方、サブフラグ変換番号が 2 5 でないと判断した場合には (N O)、サブフラグ変換番号が 2 2 ~ 2 4 のいずれか (すなわち、サブフラグ変換役名が「 右赤 7 」、「 赤 7 N 」又は「 赤 7 S P 」) であるか否かを判断する (S 5 7 2)。

【 0 5 1 9 】

ここで、サブフラグ変換番号が 2 2 ~ 2 4 のいずれかであると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、1 停、2 停時処理を終了する。一方、サブフラグ変換番号が 2 2 ~ 2 4 のいずれでもない判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、C Z ホールドフラグが有効であるか否かを判断する (S 5 7 3)。

【 0 5 2 0 】

ここで、C Z ホールドフラグが有効であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、1 停、2 停時処理を終了する。一方、C Z ホールドフラグが有効でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、図 4 2 に示した C Z 出目グループ抽籤テ

10

20

30

40

50

ブルに含まれる第1停止用、第2停止用鏡なし及び第2停止用鏡ありのテーブルのうち該当するテーブルを参照し、CZ中処理においてサブRAM103に保存した数字グループに対応付けられた確率で装飾図柄の種別を抽籤により決定するCZ出目グループ抽籤を行う(S574)。

【0521】

次に、サブCPU102は、リール停止コマンドが第1停止リールの停止を表す場合には、左の装飾図柄である左停止出目をCZ出目グループ抽籤の結果に確定し、リール停止コマンドが第2停止リールの停止を表す場合には、中の装飾図柄である中停止出目をCZ出目グループ抽籤の結果に確定し(S575)、1停、2停時処理を終了する。

【0522】

なお、ステップS575において、図112に示すように、中停止出目として「鏡」以外の装飾図柄を確定したときに、左停止出目として「鏡」が確定されている場合には、サブCPU102は、左停止出目を中停止出目と同じ種別の装飾図柄に変更する。

【0523】

<3停時処理>

図90～図92は、図88に示したリール停止コマンド受信時処理のステップS562において実行される3停時処理を示すフローチャートである。

【0524】

まず、サブCPU102は、メインCPU93によって制御される遊技状態がBB持ち越し状態であるか否かを判断する(S580)。ここで、メインCPU93によって制御される遊技状態がBB持ち越し状態でないとは判断した場合には(NO)、サブCPU102は、3停時処理を終了する。

【0525】

一方、メインCPU93によって制御される遊技状態がBB持ち越し状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が25(すなわち、サブフラグ変換役名が「GOD」)であるか否かを判断する(S581)。

【0526】

ここで、サブフラグ変換番号が25であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、3停時処理を終了する。一方、サブフラグ変換番号が25でないと判断した場合には(NO)、サブフラグ変換番号が22～24のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」)であるか否かを判断する(S582)。

【0527】

ここで、サブフラグ変換番号が22～24のいずれかであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、3停時処理を終了する。一方、サブフラグ変換番号が22～24のいずれでもないとは判断した場合には(NO)、サブCPU102は、CZホールドフラグが有効であるか否かを判断する(S583)。

【0528】

ここで、CZホールドフラグが有効でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、図42に示したCZ出目グループ抽籤テーブルに含まれる第3停止用のテーブルを参照し、CZ中処理においてサブRAM103に保存した数字グループに対応付けられた確率で装飾図柄の種別を抽籤により決定するCZ出目グループ抽籤を行う(S584)。

【0529】

次に、サブCPU102は、CZ出目グループ抽籤の結果に基づいて、右の装飾図柄である右停止出目を確定する(S585)。なお、ステップS585において、図113に示すように、右停止出目を確定したときに、左停止出目及び中停止出目として「鏡」が確定されている場合には、サブCPU102は、左停止出目及び中停止出目を右停止出目と同じ種別の装飾図柄に変更する。

【0530】

10

20

30

40

50

次に、サブCPU102は、図43及び図44に示したCZ出目グループ変換テーブルを参照し、左、中及び右の装飾図柄の種別、すなわち、表示出目に対応する出目グループ番号を特定するCZ出目グループ変換処理を実行する(S586)。

【0531】

次に、サブCPU102は、出目グループ番号が1～6のいずれか、すなわち、出目グループがホールドに当籤したか否かを判断する(S587)。ここで、ホールドに当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、図47に示したCZHOLD抽籤テーブルを参照し、出目グループ番号に対応付けられた確率で、ホールドありかホールドなしかを抽籤するCZHOLD抽籤を行う(S588)。

【0532】

次に、サブCPU102は、CZHOLD抽籤の結果がホールド有りであるか否かを判断する(S589)。ここで、CZHOLD抽籤の結果がホールド有りであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZホールドフラグをセットし(S590)、3停時処理を終了する。

【0533】

ステップS587において、ホールドに当籤しなかったと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、出目グループ番号が7～11のいずれか、すなわち、GGに当籤したか否かを判断する(S591)。

【0534】

ここで、GGに当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、出目グループ番号に応じてGGカウンタの値に加算させる加算GGカウンタ数を決定する(S592)。本実施の形態において、サブCPU102は、出目グループ番号が9又は10の場合には、加算GGカウンタ数を5に決定し、出目グループ番号が7、8又は11の場合には、加算GGカウンタ数を1に決定する。

【0535】

次に、サブCPU102は、GGカウンタの値に加算GGカウンタ数を加算する(S593)。次に、サブCPU102は、GG継続率を振り分けるGG当籤時振り分け抽籤を行う(S594)。

【0536】

次に、サブCPU102は、GG当籤時振り分け抽籤で決定したGG継続率をサブRAM103にストックする(S595)。次に、サブCPU102は、出目グループ番号が7、すなわち、出目グループがGG当籤リーチ目であるか否かを判断する(S596)。

【0537】

ここで、GG当籤リーチ目であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZリーチ目フラグをセットする(S597)。一方、GG当籤リーチ目でないと判断した場合には(NO)、CZ抽籤ゲーム数に0をセットする(S598)。

【0538】

ステップS583において、CZホールドフラグが有効であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZホールドフラグをクリアし(S599)、CZホールドGG当籤フラグがEGであるか否かを判断する(S600)。

【0539】

ここで、CZホールドGG当籤フラグがEGでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、CZホールドGG当籤フラグがGGであるか否かを判断する(S601)。

【0540】

ステップS600において、CZホールドGG当籤フラグがEGであると判断した場合(YES)、又は、ステップS601において、CZホールドGG当籤フラグがGGであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZ抽籤ゲーム数に0をセットする(S602)。

【0541】

10

20

30

40

50

ステップS589において、CZホールド抽籤の結果がホールド有りでないとして判断した場合(NO)、ステップS591において、GGに当籤していないとして判断した場合(NO)、ステップS601において、CZホールドGG当籤フラグがGGでないとして判断した場合(NO)、並びに、ステップS597、S598又はS602の処理を実行した後、サブCPU102は、CZ抽籤ゲーム数が0であるか否かを判断する(S603)。

【0542】

ここで、CZ抽籤ゲーム数が0でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、3 停時処理を終了する。一方、CZ抽籤ゲーム数が0であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZホールドGG当籤フラグがEGであるか否かを判断する(S604)。

10

【0543】

ここで、CZホールドGG当籤フラグがEGでないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、出目グループ番号が11であるか否か、すなわち、EGに当籤したか否かを判断する(S605)。

【0544】

ステップS604において、CZホールドGG当籤フラグがEGであると判断した場合は(YES)、又は、ステップS605において、EGに当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、次遊技状態をEGにセットし(S606)、3 停時処理を終了する。

【0545】

20

ステップS605において、EGに当籤しなかったと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブ遊技状態がCZ3又はCZ4であるか否かを判断する(S607)。ここで、サブ遊技状態がCZ3又はCZ4であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、次遊技状態をGGにセットし(S608)、3 停時処理を終了する。

【0546】

一方、サブ遊技状態がCZ3又はCZ4のいずれでもないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、GGカウンタの値が1以上であるか否かを判断する(S609)。

【0547】

ここで、GGカウンタの値が1以上でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、CZ情報ストックの数が1以上であるか否かを判断する(S610)。ここで、CZ情報ストックの数が1以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、通常中CZ前兆カウンタ抽籤を行い(S611)、通常中CZ前兆カウンタ抽籤の結果を通常中CZ本前兆カウンタにセットする(S612)。

30

【0548】

ステップS610において、CZ情報ストックの数が1以上でないとして判断した場合(NO)、又は、ステップS612の処理を実行した後、サブCPU102は、次遊技状態を通常にセットし(S613)、3 停時処理を終了する。

【0549】

ステップS609において、GGカウンタの値が1以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、CZリーチ目フラグが有効であるか否かを判断する(S614)。

40

【0550】

ここで、CZリーチ目フラグが有効でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、出目グループ番号が8~11のいずれかであるか否か、すなわち、出目グループがGG当籤リーチ目を除くGG当籤であるか否かを判断する(S615)。

【0551】

ここで、出目グループがGG当籤リーチ目を除くGG当籤でないとして判断した場合には(NO)、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数を抽籤により決定するGG本前兆ゲーム数抽籤を行う(S616)。GG本前兆ゲーム数抽籤では、例えば、サブCPU102

50

は、1から32の範囲から1つの値を無作為に決定する。

【0552】

次に、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数抽籤の結果をGG本前兆ゲーム数にセットする(S617)。次に、サブCPU102は、次遊技状態を通常にセットし(S618)、3停時処理を終了する。

【0553】

ステップS614において、CZリーチ目フラグが有効であると判断した場合(YES)、又は、ステップS615において、出目グループがGG当籤リーチ目を除くGG当籤であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数を0にセットする(S619)。次に、サブCPU102は、次遊技状態をGGにセットし(S620)、3停時処理を終了する。

10

【0554】

<EG中処理>

図93～図95は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS455において実行されるEG中処理を示すフローチャートである。

【0555】

まず、サブCPU102は、EGゲーム数が初期値であるか否かを判断する(S640)。ここで、EGゲーム数が初期値であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GGゲーム数が初期値か否かを判断する(S641)。

【0556】

GGゲーム数が初期値であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GGゲーム数を100にセットし(S642)、GGカウンタの値から1を減算する(S643)。

20

【0557】

一方、GGゲーム数が初期値でないと判断した場合(NO)、又は、ステップS643の処理を実行した後、サブCPU102は、図54に示したPEG昇格抽籤テーブルを参照し、EG中の抽籤回数に対応付けられた確率でサブ遊技状態をEGからPEGに昇格させるか否かを抽籤により決定するPEG昇格抽籤を行う(S644)。

【0558】

次に、サブCPU102は、PEG昇格抽籤の結果により、サブ遊技状態をEGからPEGに昇格させることが決定したか否か、すなわち、PEGに当籤したか否かを判断する(S645)。

30

【0559】

ここで、PEGに当籤したと判断した場合には(YES)、サブ遊技状態をPEGにセットし(S646)、次遊技状態もPEGにセットする(S647)。次に、サブCPU102は、PEGゲーム数を初期化し(S648)、図98及び図99に示すPEG中処理を実行し(S649)、EG中処理を終了する。

【0560】

ステップS645において、PEGに当籤していないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、EGゲーム数を16にセットする(S650)。ステップS640において、EGゲーム数が初期値でないと判断した場合(NO)、又は、ステップS650の処理が終了した後、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が19～25のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7F」、「赤7F1」、「赤7F2」、「右赤7」、「赤7N」、「赤7SP」又は「GOD」)であるか否かを判断する(S651)。

40

【0561】

ここで、サブフラグ変換番号が19～25のいずれかであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、EG救済フラグをクリアする(S652)。ステップS651において、サブフラグ変換番号が19～25のいずれかでもない判断した場合(NO)、又は、ステップS652の処理を実行した後、サブCPU102は、EGゲーム数が

50

ら 1 を減算する (S 6 5 3)。

【 0 5 6 2 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、図 1 0 1 及び図 1 0 2 に示す共通処理を実行する (S 6 5 4)。次に、サブ CPU 1 0 2 は、図 5 1 に示した巻き戻し抽籤テーブルのなかで E G 中の巻き戻し抽籤テーブルを参照し、サブフラグ抽籤番号に対応付けられた確率で、E G 又は P E G への巻き戻しを行うか否かを抽籤により決定する巻き戻し抽籤を行う (S 6 5 5)。

【 0 5 6 3 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、巻き戻し抽籤に当籤したか否かを判断する (S 6 5 6)。ここで、巻き戻し抽籤に当籤しなかったと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、図 5 6 に示した S E G 上乗せゲーム数抽籤テーブルを参照し、サブフラグ変換番号に対応付けられた確率で、S E G に上乗せするゲーム数を抽籤により決定する S E G 上乗せゲーム数抽籤を行う (S 6 5 7)。

10

【 0 5 6 4 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、S E G 上乗せゲーム数抽籤の結果により上乗せゲーム数の即告知に当籤したか否かを判断する (S 6 5 8)。ここで、上乗せゲーム数の即告知に当籤しなかったと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、S E G 上乗せゲーム数抽籤の結果により S E G 上乗せゲーム数のストックに当籤したか否かを判断する (S 6 5 9)。

【 0 5 6 5 】

ここで、S E G 上乗せゲーム数のストックに当籤したと判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、当籤したストックゲーム数を S E G ストックゲーム数に加算する (S 6 6 0)。

20

【 0 5 6 6 】

ステップ S 6 5 9 において、S E G 上乗せゲーム数のストックに当籤しなかったと判断した場合 (N O)、又は、ステップ S 6 6 0 の処理を実行した後、サブ CPU 1 0 2 は、E G ゲーム数が 0 であるか否かを判断する (S 6 6 1)。

【 0 5 6 7 】

ここで、E G ゲーム数が 0 でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、E G 中処理を終了する。一方、E G ゲーム数が 0 であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、S E G ストックゲーム数が 1 以上であるか否かを判断する (S 6 6 2)。

30

【 0 5 6 8 】

ここで、S E G ストックゲーム数が 1 以上でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、E G ゲーム数を初期化し (S 6 6 3)、次遊技状態を G G にセットする (S 6 6 4)。

【 0 5 6 9 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、E G 救済フラグが有効であるか否かを判断する (S 6 6 5)。ここで、E G 救済フラグが有効であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、図 5 5 に示した E G 救済時 G G 継続率振り分け抽籤テーブルに示された確率で、G G 継続率を抽籤により決定する E G 中救済時 G G 継続率振り分け抽籤を行い (S 6 6 6)、E G 中救済時 G G 継続率振り分け抽籤で決定した G G 継続率をサブ R A M 1 0 3 にストックする (S 6 6 7)。

40

【 0 5 7 0 】

ステップ S 6 6 5 において、E G 救済フラグが有効でないと判断した場合 (N O)、又は、ステップ S 6 6 7 の処理を実行した後、サブ CPU 1 0 2 は、G G ゲーム数が 1 以上であるか否かを判断する (S 6 6 8)。

【 0 5 7 1 】

ここで、G G ゲーム数が 1 以上であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、E G 中処理を終了する。一方、G G ゲーム数が 1 以上でないと判断した場合には (

50

NO)、サブCPU102は、GGカウンタの値から1を減算し(S669)、EG中処理を終了する。

【0572】

ステップS658において、SEG上乗せゲーム数の即告知に当籤したと判断した場合(YES)、又は、ステップS662において、SEGストックゲーム数が1以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、即告知に当籤したゲーム数とSEGストックゲーム数とを加算したSEG初期ゲーム数をサブRAM103に保存する(S670)。

【0573】

次に、サブCPU102は、SEGストックゲーム数を初期化し(S671)、SEGゲーム数を初期化し(S672)、次遊技状態をSEGにセットし(S673)、EG中処理を終了する。

10

【0574】

ステップS656において、巻き戻し抽籤に当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、SEGストックゲーム数を初期化する(S674)。次に、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が23~25のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「赤7N」、「赤7SP」又は「GOD」)であるか否かを判断する(S675)。

【0575】

ここで、サブフラグ変換番号が23~25のいずれでもないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、GGカウンタの値に1を加算する(S676)。次に、サブCPU102は、巻き戻し抽籤に当籤したことによって加算されたGG継続率を振り分ける巻き戻し当籤時振り分け抽籤を行う(S677)。

20

【0576】

巻き戻し当籤時振り分け抽籤において、サブCPU102は、図52に示した巻き戻し当籤時振り分けテーブルを参照し、サブ遊技状態及び当該サブ遊技状態の残りゲーム数に対応付けられた振り分け番号を特定し、図53に示した巻き戻し当籤時振り分け抽籤テーブルを参照し、振り分け番号に対応付けられた確率で、抽籤によりGG継続率を決定する。

【0577】

次に、サブCPU102は、巻き戻し時振り分け抽籤で決定したGG継続率をサブRAM103にストックする(S678)。ステップS675において、サブフラグ変換番号が23~25のいずれかであると判断した場合(YES)、又は、ステップS678の処理を実行した後、サブCPU102は、EGゲーム数を初期化する(S679)。

30

【0578】

次に、サブCPU102は、ステップS655における巻き戻し抽籤でPEGに当籤したか否かを判断する(S680)。ここで、PEGに当籤していないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、EG中処理を終了する。

【0579】

一方、PEGに当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、PEGゲーム数を初期化し(S681)、次遊技状態をPEGにセットし(S682)、EG中処理を終了する。

40

【0580】

<SEG中処理>

図96及び図97は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS457において実行されるSEG中処理を示すフローチャートである。

【0581】

まず、サブCPU102は、SEGゲーム数が初期値であるか否かを判断する(S700)。ここで、SEGゲーム数が初期値であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブRAM103に保存されたSEG初期ゲーム数をSEGゲーム数にセッ

50

トする (S701)。

【0582】

ステップS700において、SEGゲーム数が初期値でないと判断した場合 (NO)、又は、ステップS701の処理を実行した後、サブCPU102は、EG救済フラグをクリアする (S702)。

【0583】

次に、サブCPU102は、SEGゲーム数から1を減算し (S703)、図101及び図102に示す共通処理を実行する (S704)。次に、サブCPU102は、図51に示した巻き戻し抽籤テーブルのなかでSEG中の巻き戻し抽籤テーブルを参照し、サブフラグ抽籤番号に対応付けられた確率で、EG又はPEGへの巻き戻しを行うか否かを抽籤により決定する巻き戻し抽籤を行う (S705)。

10

【0584】

次に、サブCPU102は、巻き戻し抽籤に当籤したか否かを判断する (S706)。ここで、巻き戻し抽籤に当籤しなかったと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、SEGゲーム数が0であるか否かを判断する (S707)。

【0585】

ここで、SEGゲーム数が0でないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、SEG中処理を終了する。一方、SEGゲーム数が0であると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、SEGゲーム数を初期化する (S708)。

【0586】

20

次に、サブCPU102は、EGゲーム数が0であるか否かを判断する (S709)。ここで、EGゲーム数が0でないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、次遊技状態をEGにセットし (S710)、SEG中処理を終了する。

【0587】

一方、EGゲーム数が0であると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、EGゲーム数を初期化し (S711)、次遊技状態をGGにセットする (S712)。次に、サブCPU102は、GGゲーム数が1以上であるか否かを判断する (S713)。

【0588】

ここで、GGゲーム数が1以上でないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、GGカウンタの値から1を減算し (S714)、SEG中処理を終了する。一方、GGゲーム数が1以上であると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、SEG中処理を終了する。

30

【0589】

ステップS706において、巻き戻し抽籤に当籤したと判断した場合には (YES)、サブCPU102は、SEGストックゲーム数を初期化する (S715)。次に、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が23~25のいずれか (すなわち、サブフラグ変換役名が「赤7N」、「赤7SP」又は「GOD」) であるか否かを判断する (S716)。

【0590】

ここで、サブフラグ変換番号が23~25のいずれでもないとは判断した場合には (NO)、サブCPU102は、GGカウンタの値に1を加算する (S717)。次に、サブCPU102は、巻き戻し抽籤に当籤したことによって加算されたGG継続率を振り分ける巻き戻し当籤時振り分け抽籤を行う (S718)。

40

【0591】

次に、サブCPU102は、巻き戻し当籤時振り分け抽籤で決定したGG継続率をサブRAM103にストックする (S719)。

【0592】

ステップS716において、サブフラグ変換番号が23~25のいずれかであると判断した場合は (YES)、又は、ステップS719の処理を実行した後、サブCPU102は、EGゲーム数を初期化し (S720)、SEGゲーム数を初期化する (S721)。

50

【0593】

次に、サブCPU102は、ステップS706における巻き戻し抽籤でPEGに当籤したか否かを判断する(S722)。ここで、PEGに当籤していないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、次遊技状態をEGにセットし(S723)、SEG中処理を終了する。

【0594】

一方、PEGに当籤したと判断した場合には(Y)、サブCPU102は、PEGゲーム数を初期化し(S724)、次遊技状態をPEGにセットし(S725)、SEG中処理を終了する。

【0595】

<PEG中処理>

図98及び図99は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS459及び図93～図95に示したEG中処理のステップS649において実行されるPEG中処理を示すフローチャートである。

【0596】

まず、サブCPU102は、PEGゲーム数が初期値であるか否かを判断する(S740)。ここで、PEGゲーム数が初期値であると判断した場合には(Y)、サブCPU102は、GGゲーム数が初期値か否かを判断する(S741)。

【0597】

GGゲーム数が初期値であると判断した場合には(Y)、サブCPU102は、GGゲーム数に100をセットし(S742)、GGカウンタの値から1を減算する(S743)。

【0598】

ステップS741において、GGゲーム数が初期値でないと判断した場合(N)、又は、ステップS743の処理を実行した後、サブCPU102は、PEGゲーム数に16をセットする(S744)。

【0599】

ステップS740において、PEGゲーム数が初期値でないと判断した場合(N)、又は、ステップS744の処理を実行した後、サブCPU102は、EG救済フラグをクリアする(S745)。

【0600】

次に、サブCPU102は、PEGゲーム数から1を減算し(S746)、図101及び図102に示す共通処理を実行する(S747)。次に、サブCPU102は、図51に示した巻き戻し抽籤テーブルのなかでPEG中の巻き戻し抽籤テーブルを参照し、サブフラグ抽籤番号に対応付けられた確率で、EG又はPEGへの巻き戻しを行うか否かを抽籤により決定する巻き戻し抽籤を行う(S748)。

【0601】

次に、サブCPU102は、巻き戻し抽籤に当籤したか否かを判断する(S749)。ここで、巻き戻し抽籤に当籤しなかったと判断した場合には(N)、サブCPU102は、PEGゲーム数が0であるか否かを判断する(S750)。

【0602】

ここで、PEGゲーム数が0でないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、PEG中処理を終了する。一方、PEGゲーム数が0であると判断した場合には(Y)、サブCPU102は、PEGゲーム数を初期化する(S751)。

【0603】

次に、サブCPU102は、次遊技状態をGGにセットし(S752)、GGゲーム数が1以上であるか否かを判断する(S753)。ここで、GGゲーム数が1以上でないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、GGカウンタの値から1を減算し(S754)、PEG中処理を終了する。一方、GGゲーム数が1以上であると判断した場合には(Y)、サブCPU102は、PEG中処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0604】

ステップS749において、巻き戻し抽籤に当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、SEGストックゲーム数を初期化する(S755)。次に、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が23~25のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「赤7N」、「赤7SP」又は「GOD」)であるか否かを判断する(S756)。

【0605】

ここで、サブフラグ変換番号が23~25のいずれでもない判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブCPU102は、GGカウンタの値に1を加算する(S757)。次に、サブCPU102は、巻き戻し抽籤に当籤したことによって加算されたGG継続率を振り分ける巻き戻し当籤時振り分け抽籤を行う(S758)。

10

【0606】

次に、サブCPU102は、巻き戻し当籤時振り分け抽籤で決定したGG継続率をサブRAM103にストックする(S759)。

【0607】

ステップS756において、サブフラグ変換番号が23~25のいずれかであると判断した場合(YES)、又は、ステップS759の処理を実行した後、サブCPU102は、PEGゲーム数を初期化する(S760)。

【0608】

次に、サブCPU102は、ステップS756における巻き戻し抽籤でEGに当籤したか否かを判断する(S761)。ここで、EGに当籤していないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、PEG中処理を終了する。

20

【0609】

一方、EGに当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、EGゲーム数を初期化し(S762)、次遊技状態をEGにセットし(S763)、PEG中処理を終了する。

【0610】

<GG中処理>

図100は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS461において実行されるGG中処理を示すフローチャートである。

30

【0611】

まず、サブCPU102は、GGゲーム数が初期値であるか否かを判断する(S780)。ここで、GGゲーム数が初期値であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GGゲーム数を100にセットする(S781)。

【0612】

ステップS780において、GGゲーム数が初期値でないと判断した場合(NO)、又は、ステップS781の処理を実行した後、サブCPU102は、図101及び図102に示す共通処理を実行し(S782)、GGゲーム数から1を減算する(S783)。

【0613】

次に、サブCPU102は、GGゲーム数が0であるか否かを判断する(S784)。ここで、GGゲーム数が0でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、GG中処理を終了する。一方、GGゲーム数が0であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GG中CZ本前兆ゲーム数が0以上であるか否かを判断する(S785)。

40

【0614】

ここで、GG中CZ本前兆ゲーム数が0以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GG中処理を終了する。一方、GG中CZ本前兆ゲーム数が0以上でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が22~24のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」)であるか否かを判断する(S786)。

50

【 0 6 1 5 】

ここで、サブフラグ変換番号が 2 2 ~ 2 4 のいずれかであると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、G G ゲーム数に 1 を加算し (S 7 8 7)、G G 中処理を終了する。

【 0 6 1 6 】

一方、サブフラグ変換番号が 2 2 ~ 2 4 のいずれでもない判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、G G ゲーム数を初期化し (S 7 8 8)、G G カウンタの値から 1 を減算する (S 7 8 9)。

【 0 6 1 7 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、G G カウンタの値が 0 以上であるか否かを判断する (S 7 9 0)。ここで、G G カウンタの値が 0 以上でない判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、G G 本前兆ゲーム数を抽籤により決定する G G 本前兆ゲーム数抽籤を行い (S 7 9 1)、G G 本前兆ゲーム数抽籤の結果を G G 本前兆ゲーム数にセットする (S 7 9 2)。

10

【 0 6 1 8 】

ステップ S 7 9 0 において、G G カウンタの値が 0 以上であると判断した場合には (Y E S)、又は、ステップ S 7 9 2 の処理を実行した後、サブ CPU 1 0 2 は、次遊技状態を通常にセットし (S 7 9 3)、G G 中処理を終了する。

【 0 6 1 9 】

< 共通処理 >

20

図 1 0 1 及び図 1 0 2 は、図 8 2 に示したスタートコマンド受信時処理のステップ S 4 6 2、図 8 6 及び図 8 7 に示した C Z 中処理のステップ S 5 1 0、図 9 3 ~ 図 9 5 に示した E G 中処理のステップ S 6 5 4、図 9 6 及び図 9 7 に示した S E G 中処理のステップ S 7 0 4、図 9 8 及び図 9 9 に示した P E G 中処理のステップ S 7 4 7、並びに、図 1 0 0 に示した G G 中処理のステップ S 7 8 2 において実行される共通処理を示すフローチャートである。

【 0 6 2 0 】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、図 1 0 3 ~ 図 1 0 6 に示す履歴情報生成処理を実行する (S 8 0 0)。次に、サブ CPU 1 0 2 は、図 5 7 及び図 5 8 に示した履歴抽籤テーブルを参照し、サブ遊技状態及び履歴情報生成処理の結果に応じた確率で、G G、C Z 1 ~ C Z 4 及び G G + C Z 1 を抽籤する履歴抽籤を行う (S 8 0 1)。

30

【 0 6 2 1 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、履歴抽籤で G G に当籤したか否かを判断する (S 8 0 2)。ここで、履歴抽籤で G G に当籤したと判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、G G カウンタの値に 1 を加算する (S 8 0 3)。

【 0 6 2 2 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、履歴抽籤に当籤したことによって加算された G G 継続率を振り分ける G G 当籤時振り分け抽籤を行う (S 8 0 4)。次に、サブ CPU 1 0 2 は、G G 当籤時振り分け抽籤で決定した G G 継続率をサブ RAM 1 0 3 にストックする (S 8 0 5)。

40

【 0 6 2 3 】

次に、サブ CPU 1 0 2 は、G G 本前兆中であるか否かを判断する (S 8 0 7)。ここで、G G 本前兆中でない判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、サブ遊技状態が通常であるか否かを判断する (S 8 0 8)。

【 0 6 2 4 】

ここで、サブ遊技状態が通常であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、G G 本前兆ゲーム数を抽籤により決定する G G 本前兆ゲーム数抽籤を行う (S 8 0 9)。次に、サブ CPU 1 0 2 は、G G 本前兆ゲーム数抽籤の結果を G G 本前兆ゲーム数にセットし (S 8 1 0)、通常中 C Z 本前兆カウンタを初期化する (S 8 1 1)。

【 0 6 2 5 】

50

ステップS802において、履歴抽籤でGGに当籤しなかったと判断した場合（NO）、ステップS807において、GG本前兆中であると判断した場合（YES）、ステップS808において、サブ遊技状態が通常でないとして判断した場合（NO）、又は、ステップS811の処理を実行した後、サブCPU102は、履歴抽籤でCZ1に当籤したか否かを判断する（S812）。

【0626】

ここで、履歴抽籤でCZ1に当籤したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、CZ情報ストックにCZ1をセットする（S813）。一方、履歴抽籤でCZ1に当籤していないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴抽籤でCZ2に当籤したか否かを判断する（S814）。ここで、履歴抽籤でCZ2に当籤したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、CZ情報ストックにCZ2をセットする（S815）。

10

【0627】

ステップS813又はS815の処理を終了した後、サブCPU102は、GG本前兆中であるか否かを判断する（S816）。ここで、GG本前兆中であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、共通処理を終了する。

【0628】

一方、GG本前兆中でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、CZ前兆中であるか否かを判断する（S817）。ここで、CZ本前兆中であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、共通処理を終了する。

20

【0629】

一方、GG本前兆中でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、CZ前兆中であるか否かを判断する（S817）。ここで、CZ本前兆中であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、共通処理を終了する。

【0630】

一方、CZ本前兆中でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、サブ遊技状態が通常であるか否かを判断する（S818）。ここで、サブ遊技状態が通常でないとして判断した場合には（NO）、サブCPU102は、共通処理を終了する。

【0631】

一方、サブ遊技状態が通常であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、通常中CZ前兆カウンタ抽籤を行い（S819）、通常中CZ前兆カウンタ抽籤の結果を通常中CZ本前兆カウンタにセットし（S820）、共通処理を終了する。

30

【0632】

ステップS814において、履歴抽籤でCZ2に当籤していないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴抽籤でCZ3に当籤したか否かを判断する（S821）。

【0633】

履歴抽籤でCZ3に当籤したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、CZ情報ストックにCZ3をセットする（S822）。一方、履歴抽籤でCZ3に当籤していないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴抽籤でCZ4に当籤したか否かを判断する（S823）。

40

【0634】

ここで、履歴抽籤でCZ4に当籤したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、CZ情報ストックにCZ4をセットする（S824）。一方、履歴抽籤でCZ4に当籤していないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、共通処理を終了する。

【0635】

ステップS822又はS824の処理を実行した後、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が25（すなわち、サブフラグ変換役名が「GOD」）であるか否かを判断する（S825）。ここで、サブフラグ変換番号が25であると判断した場合には、サブCP

50

U 1 0 2 は、共通処理を終了する。

【 0 6 3 6 】

一方、サブフラグ変換番号が 2 5 でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、C Z 前兆中であるか否かを判断する (S 8 2 6)。ここで、C Z 本前兆中であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、共通処理を終了する。

【 0 6 3 7 】

一方、C Z 本前兆中でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、サブ遊技状態が G G であるか否かを判断する (S 8 2 7)。ここで、サブ遊技状態が G G でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、共通処理を終了する。

【 0 6 3 8 】

一方、サブ遊技状態が G G であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、G G 中 C Z 前兆ゲーム数抽籤を行い (S 8 2 8)、G G 中 C Z 前兆ゲーム数抽籤の結果を G G 中 C Z 本前兆ゲーム数にセットし (S 8 2 9)、共通処理を終了する。

【 0 6 3 9 】

< 履歴情報生成処理 >

図 1 0 3 ~ 図 1 0 6 は、図 1 0 1 及び図 1 0 2 に示した共通処理のステップ S 8 0 0 において実行される履歴情報生成処理を示すフローチャートである。

【 0 6 4 0 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、履歴情報にハズレをセットする (S 8 4 0)。なお、本実施の形態において、履歴情報には、5 単位遊技分の結果が履歴として記憶される。すなわち、履歴情報に履歴がセットされた場合には、5 単位遊技前の履歴が削除され、セットされた履歴が履歴情報に新たに記憶される。

【 0 6 4 1 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、サブフラグ変換番号が 1 0 ~ 1 2 又は 1 4 のいずれか (すなわち、サブフラグ変換役名が「通常リブ」、「左通常リブ」、「中通常リブ」又は「C リブ」) であるか否かを判断する (S 8 4 1)。

【 0 6 4 2 】

ここで、サブフラグ変換番号が 1 0 ~ 1 2 又は 1 4 のいずれでもないとは判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、履歴青連荘カウンタの値を 0 にセットする (S 8 4 2)。一方、サブフラグ変換番号が 1 0 ~ 1 2 又は 1 4 のいずれかであると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、履歴情報に「履歴青」をセットする (S 8 4 3)。

【 0 6 4 3 】

S 8 4 3 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、履歴青連荘カウンタの値が 5 以上であるか否かを判断する (S 8 4 4)。ここで、履歴青連荘カウンタの値が 5 以上でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、履歴青連荘カウンタの値に 1 を加算する (S 8 4 5)。

【 0 6 4 4 】

ステップ S 8 4 4 において、履歴青連荘カウンタの値が 5 以上であると判断した場合 (Y E S)、又は、ステップ S 8 4 2 若しくは S 8 4 5 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、サブフラグ変換番号が 6 ~ 9 のいずれか (すなわち、サブフラグ変換役名が「2 1 3 L ベル」、「2 3 1 L ベル」、「3 1 2 L ベル」又は「3 2 1 L ベル」) であるか否かを判断する (S 8 4 6)。

【 0 6 4 5 】

ここで、サブフラグ変換番号が 6 ~ 9 のいずれでもないとは判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、履歴白連荘カウンタの値を 0 にセットする (S 8 4 7)。一方、サブフラグ変換番号が 6 ~ 9 のいずれかであると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、履歴情報に「履歴白」をセットする (S 8 4 8)。

【 0 6 4 6 】

S 8 4 8 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、履歴白連荘カウンタの値が 5 以上であるか否かを判断する (S 8 4 9)。ここで、履歴白連荘カウンタの値が 5 以上でない

10

20

30

40

50

と判断した場合には (NO)、サブCPU102は、履歴白連荘カウンタの値に1を加算する (S850)。

【0647】

ステップS849において、履歴白連荘カウンタの値が5以上であると判断した場合 (YES)、又は、ステップS847若しくはS850の処理を実行した後、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が2~5、13又は15~17のいずれか (すなわち、サブフラグ変換役名が「213ベル」、「231ベル」、「312ベル」、「321ベル」、「B黄リブ」、「左CUベル」、「CUベル」又は「Cベル」) であるか否かを判断する (S851)。

【0648】

ここで、サブフラグ変換番号が2~5、13又は15~17のいずれでもないとは判断した場合には (NO)、サブCPU102は、履歴黄連荘カウンタの値を0にセットする (S852)。一方、サブフラグ変換番号が2~5、13又は15~17のいずれかであると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、履歴情報に「履歴黄」をセットする (S853)。

【0649】

S853の処理を実行した後、サブCPU102は、履歴黄連荘カウンタの値が5以上であるか否かを判断する (S854)。ここで、履歴黄連荘カウンタの値が5以上でないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、履歴黄連荘カウンタの値に1を加算する (S855)。

【0650】

ステップS854において、履歴黄連荘カウンタの値が5以上であると判断した場合 (YES)、又は、ステップS852若しくはS855の処理を実行した後、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が18~21のいずれか (すなわち、サブフラグ変換役名が「特殊役SP」、「右赤7F」、「赤7F1」又は「赤7F2」) であるか否かを判断する (S856)。ここで、サブフラグ変換番号が18~21のいずれかであると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、履歴情報に「特殊役」をセットする (S857)。

【0651】

ステップS856において、サブフラグ変換番号が18~21のいずれでもないとは判断した場合 (NO)、又は、ステップS857の処理を実行した後、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が22~24のいずれか (すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」) であるか否かを判断する (S858)。

【0652】

ここで、サブフラグ変換番号が22~24のいずれでもないとは判断した場合には (NO)、サブCPU102は、赤7連荘カウンタを初期化する (S859)。一方、サブフラグ変換番号が22~24のいずれかであると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、履歴情報に「赤7」をセットする (S860)。

【0653】

S860の処理を実行した後、サブCPU102は、赤7連荘カウンタの値が5以上であるか否かを判断する (S861)。ここで、赤7連荘カウンタの値が5以上でないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、赤7連荘カウンタの値に1を加算する (S862)。

【0654】

ステップS861において、赤7連荘カウンタの値が5以上であると判断した場合 (YES)、又は、ステップS859若しくはS862の処理を実行した後、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が25 (すなわち、サブフラグ変換役名が「GOD」) であるか否かを判断する (S863)。

【0655】

ここで、サブフラグ変換番号が25であると判断した場合には (YES)、サブCPU

10

20

30

40

50

102は、履歴情報に「GOD」をセットする(S864)。ステップS864の処理を実行した後、サブCPU102は、履歴情報内に「GOD」が2回以上セットされているか否かを判断する(S865)。

【0656】

ここで、履歴内に「GOD」が2回以上セットされていると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、履歴結果を15(5G以内に「GOD」が2回以上)にセットし(S866)、履歴情報生成処理を終了する。

【0657】

ステップS863において、サブフラグ変換番号が25でないと判断した場合(NO)、又は、ステップS865において、履歴内に「GOD」が2回以上セットされていないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、赤7連荘カウンタの値が2以上であるか否かを判断する(S867)。

10

【0658】

ここで、赤7連荘カウンタの値が2以上であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、履歴結果を14(「赤7」が2連以上)にセットし(S868)、履歴情報生成処理を終了する。一方、赤7連荘カウンタの値が2以上でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が22~24のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」)であるか否かを判断する(S869)。

【0659】

20

ここで、サブフラグ変換番号が22~24のいずれかであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、履歴内に「赤7」が3回以上セットされているか否かを判断する(S870)。

【0660】

ここで、履歴内に「赤7」が3回以上セットされていると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、履歴結果を13(5G以内に「赤7」が3回以上)にセットし(S871)、履歴情報生成処理を終了する。

【0661】

一方、履歴内に「赤7」が3回以上セットされていないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、履歴内に「赤7」が2回以上セットされているか否かを判断する(S872)。

30

【0662】

ここで、履歴内に「赤7」が2回以上セットされていると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、履歴結果を12(5G以内に「赤7」が2回)にセットし(S873)、履歴情報生成処理を終了する。

【0663】

ステップS869において、サブフラグ変換番号が22~24のいずれでもない判断した場合(NO)、又は、ステップS872において、履歴内に「赤7」が2回以上セットされていないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が18~21のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「特殊役SP」、「右赤7F」、「赤7F1」又は「赤7F2」、以下、単に「特殊役」という)であるか否かを判断する(S874)。

40

【0664】

ここで、サブフラグ変換番号が18~21のいずれかであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、履歴内に「特殊役」が5回以上セットされているか否かを判断する(S875)。

【0665】

ここで、履歴内に「特殊役」が5回以上セットされていると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、履歴結果を11(5G以内に「特殊役」が5回)にセットし(S876)、履歴情報生成処理を終了する。

50

【0666】

一方、履歴内に「特殊役」が5回以上セットされていないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴内に「特殊役」が4回以上セットされているか否かを判断する（S877）。

【0667】

ここで、履歴内に「特殊役」が4回以上セットされていると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、履歴結果を10（5G以内に「特殊役」が4回）にセットし（S878）、履歴情報生成処理を終了する。

【0668】

一方、履歴内に「特殊役」が4回以上セットされていないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴内に「特殊役」が3回以上セットされているか否かを判断する（S879）。 10

【0669】

ここで、履歴内に「特殊役」が3回以上セットされていると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、履歴結果を9（5G以内に「特殊役」が3回）にセットし（S880）、履歴情報生成処理を終了する。

【0670】

一方、履歴内に「特殊役」が3回以上セットされていないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴内に「特殊役」が2回以上セットされているか否かを判断する（S881）。 20

【0671】

ここで、履歴内に「特殊役」が2回以上セットされていると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、履歴結果を8（5G以内に「特殊役」が2回以上）にセットし（S882）、履歴情報生成処理を終了する。

【0672】

ステップS874において、サブフラグ変換番号が18～21のいずれでもない判断した場合（NO）、又は、ステップS881において、履歴内に「特殊役」が2回以上セットされていないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴白連荘カウンタの値が5以上であるか否かを判断する（S883）。 30

【0673】

ここで、履歴白連荘カウンタの値が5以上であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、履歴結果を7（履歴白5連）にセットし（S884）、履歴情報生成処理を終了する。一方、履歴白連荘カウンタの値が5以上でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴黄連荘カウンタの値が5以上であるか否かを判断する（S885）。 40

【0674】

ここで、履歴黄連荘カウンタの値が5以上であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、履歴結果を6（履歴黄5連）にセットし（S886）、履歴情報生成処理を終了する。一方、履歴黄連荘カウンタの値が5以上でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴黄連荘カウンタの値が4以上であるか否かを判断する（S887）。 40

【0675】

ここで、履歴黄連荘カウンタの値が4以上であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、履歴結果を5（履歴黄4連）にセットし（S888）、履歴情報生成処理を終了する。一方、履歴黄連荘カウンタの値が4以上でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、履歴黄連荘カウンタの値が3以上であるか否かを判断する（S889）。 40

【0676】

ここで、履歴黄連荘カウンタの値が3以上であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、履歴結果を4（履歴黄3連）にセットし（S890）、履歴情報生成処 50

理を終了する。一方、履歴黄連荘カウンタの値が3以上でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、履歴青連荘カウンタの値が5以上であるか否かを判断する(S 891)。

【0677】

ここで、履歴青連荘カウンタの値が5以上であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、履歴結果を3(履歴青5連)にセットし(S 892)、履歴情報生成処理を終了する。一方、履歴青連荘カウンタの値が5以上でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、履歴青連荘カウンタの値が4以上であるか否かを判断する(S 893)。

【0678】

ここで、履歴青連荘カウンタの値が4以上であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、履歴結果を2(履歴青4連)にセットし(S 894)、履歴情報生成処理を終了する。一方、履歴青連荘カウンタの値が4以上でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、履歴青連荘カウンタの値が3以上であるか否かを判断する(S 895)。

【0679】

ここで、履歴青連荘カウンタの値が3以上であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、履歴結果を1(履歴青3連)にセットし(S 896)、履歴情報生成処理を終了する。一方、履歴青連荘カウンタの値が3以上でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、履歴結果を0(なし)にセットし(S 897)、履歴情報生成

【0680】

<共通抽籤処理>

図107は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS463において実行される共通抽籤処理を示すフローチャートである。

【0681】

まず、サブCPU102は、サブ遊技状態ごとに用意された図示しない加算GG数抽籤テーブルのうち、サブ遊技状態に応じた加算GG数抽籤テーブルを参照し、加算GG数を抽籤により決定する(S900)。ここで、加算GG数抽籤テーブルは、サブフラグ抽籤番号に対して、各加算GG数の当籤確率が対応付けられている。

【0682】

次に、サブCPU102は、加算GG数が0であるか否かを判断する(S901)。ここで、加算GG数が0であると判断した場合には、サブCPU102は、共通抽籤処理を終了する。

【0683】

一方、加算GG数が0でないと判断した場合には、サブCPU102は、GGカウンタの値に加算GG数をセット又は加算する(S902)。すなわち、サブCPU102は、GGカウンタの値が初期値である場合には、GGカウンタの値に加算GG数をセットし、GGカウンタの値が初期値でない場合には、GGカウンタの値に加算GG数を加算する。

【0684】

次に、サブCPU102は、サブ遊技状態がGG、EG、SEG又はPEGのいずれかであるか否かを判断する(S903)。ここで、サブ遊技状態がGG、EG、SEG又はPEGのいずれかであると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、共通抽籤処理を終了する。

【0685】

一方、サブ遊技状態がGG、EG、SEG又はPEGのいずれでもない判断した場合には(N O)、サブCPU102は、GG継続率を振り分けるGG当籤時振り分け抽籤を行う(S904)。次に、サブCPU102は、GG当籤時振り分け抽籤で決定したGG継続率をサブRAM103にストックする(S905)。

【0686】

10

20

30

40

50

次に、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が23～25のいずれか（すなわち、サブフラグ変換役名が「赤7N」、「赤7SP」又は「GOD」）であるか否かを判断する（S906）。

【0687】

ここで、サブフラグ変換番号が23～25のいずれかであると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、通常中CZ本前兆カウンタを初期化し（S907）、GG本前兆ゲーム数に0をセットし（S908）、次遊技状態をGGにセットし（S909）、共通抽籤処理を終了する。

【0688】

一方、サブフラグ変換番号が23～25のいずれでもないとして判断した場合には（NO）、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数が0であるか否かを判断する（S910）。ここで、GG本前兆ゲーム数が0であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、共通抽籤処理を終了する。

10

【0689】

一方、GG本前兆ゲーム数が0でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数を抽籤により決定するGG本前兆ゲーム数抽籤を行い（S911）、GG本前兆ゲーム数抽籤の結果をGG本前兆ゲーム数にセットし（S912）、共通抽籤処理を終了する。

【0690】

<抽籤後処理>

20

図108は、図82に示したスタートコマンド受信時処理のステップS464において実行される抽籤後処理を示すフローチャートである。

【0691】

まず、サブCPU102は、サブRAM103にストックされたGG継続率があるか否かを判断する（S920）。ここで、サブRAM103にストックされたGG継続率があると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、サブRAM103にストックされたGG継続率のうち1つのGG継続率で抽籤を行う継続率抽籤を行う（S921）。

【0692】

次に、サブCPU102は、継続率抽籤に当籤したか否かを判断する（S922）。ここで、継続率抽籤に当籤したと判断した場合には（YES）、サブCPU102は、GGカウンタの値に1を加算する（S923）。一方、継続率抽籤に当籤しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、抽籤に用いたGG継続率をサブRAM103から削除する（S924）。

30

【0693】

ステップS920において、サブRAM103にストックされたGG継続率がないと判断した場合（NO）、又は、ステップS924の処理を実行した後、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が22～24のいずれか（すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」）であるか否かを判断する（S925）。

【0694】

ここで、サブフラグ変換番号が22～24のいずれかでもないとして判断した場合には（NO）、サブCPU102は、図109に示すCZ発動処理を実行し（S926）、図110に示すGG発動処理を実行し（S927）、抽籤後処理を終了する。

40

【0695】

一方、サブフラグ変換番号が22～24のいずれかであると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、CZ本前兆ゲーム数を初期化し（S928）、通常中CZ本前兆カウンタを初期化し（S929）、GG中CZ本前兆ゲーム数を初期化する（S930）。

【0696】

次に、サブCPU102は、サブ遊技状態がEG、SEG又はPEGのいずれかであるか否かを判断する（S931）。ここで、サブ遊技状態がEG、SEG又はPEGのい

50

れかであると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、抽籤後処理を終了する。

【0697】

一方、サブ遊技状態がEG、SEG又はPEGのいずれでもないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、EGゲーム数を初期化し (S932)、次遊技状態をEGにセットし (S933)、抽籤後処理を終了する。

【0698】

< CZ発動処理 >

図109は、図108に示した抽籤後処理のステップS926において実行されるCZ発動処理を示すフローチャートである。

10

【0699】

まず、サブCPU102は、通常中CZ本前兆カウンタの値が0であるか否かを判断する (S940)。ここで、通常中CZ本前兆カウンタの値が0であると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、CZ抽籤ゲーム数を初期化する (S941)。

【0700】

次いで、サブCPU102は、CZ情報ストックにCZ1があるか否かを判断する (S942)。ここで、CZ情報ストックにCZ1があると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、次遊技状態をCZ1にセットし (S943)、CZ発動処理を終了する。一方、CZ情報ストックにCZ1がないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、次遊技状態をCZ2にセットし (S944)、CZ発動処理を終了する。

20

【0701】

ステップS940において、通常中CZ本前兆カウンタの値が0でないとして判断した場合 (NO)、又は、ステップS943若しくはS944の処理を実行した後、サブCPU102は、GG中CZ本前兆カウンタの値が0であるか否かを判断する (S945)。

【0702】

ここで、GG中CZ本前兆カウンタの値が0でないとして判断した場合には (NO)、サブCPU102は、CZ発動処理を終了する。一方、GG中CZ本前兆カウンタの値が0であると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、CZ抽籤ゲーム数を初期化する (S946)。

【0703】

次いで、サブCPU102は、CZ情報ストックにCZ3があるか否かを判断する (S947)。ここで、CZ情報ストックにCZ3があると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、次遊技状態をCZ3にセットし (S948)、CZ発動処理を終了する。一方、CZ情報ストックにCZ3がないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、次遊技状態をCZ4にセットし (S949)、CZ発動処理を終了する。

30

【0704】

< GG発動処理 >

図110は、図108に示した抽籤後処理のステップS927において実行されるGG発動処理を示すフローチャートである。

【0705】

まず、サブCPU102は、GG本前兆ゲーム数が0であるか否かを判断する (S950)。ここで、GG本前兆ゲーム数が0でないとして判断した場合には (NO)、サブCPU102は、GG発動処理を終了する。

40

【0706】

一方、GG本前兆ゲーム数が0であると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、GGゲーム数を初期化し (S951)、次遊技状態をGGにセットし (S952)、GG発動処理を終了する。

【0707】

< 外部信号2の出力タイミング >

次に、上述した外部信号2の出力タイミングについて、図114(a)、(b)を参照

50

して説明する。図114(a)は、GOD揃いによるGG中でないときにGOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときの外部信号2を含む各種信号のタイミングチャートである。一方、図114(b)は、GOD揃いによるGG中に再度、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときの外部信号2を含む各種信号のタイミングチャートである。

【0708】

まず、本実施の形態において、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときは、GGのゲーム数として図示しないGODカウンタに「100」がセット又は加算される。GODカウンタは、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときに作動するカウンタである。

10

【0709】

また、GODカウンタの値は、単位遊技が行われるたびに「1」減算され、最終的に「0」となるまで減算される。なお、GODカウンタの値には、上限値が設けられており、この上限値は例えば「998」である。

【0710】

したがって、GODカウンタの値が「0」のときは、サブ遊技状態がGOD揃いによるGG中でないことを示す。一方、GODカウンタの値が「1」以上のときは、サブ遊技状態がGOD揃いによるGG中であることを示す。なお、GODカウンタの値は、パチスロ機1において設定変更が行われた場合にはクリアされる。

20

【0711】

図114(a)に示すように、GOD揃いによるGG中でないとき、すなわちGODカウンタの値が「0」のときにGOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときは、払出信号のONタイミング(t2)よりもt1からt2の間の時間分だけ早い第1のタイミング(t1)で外部信号2がON、すなわち出力される。

【0712】

ここで、外部信号2は、特別役表示信号に相当する。また、払出信号は、単位遊技の終了後に外部装置200に送信される各種信号に含まれ、具体的にはGOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたことによるメダルの払出しの開始を表す信号である。なお、払出信号は、基準信号に相当する。

30

【0713】

このように、メインCPU93は、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときのサブ遊技状態がGOD揃いによるGG中でない場合には、払出信号に対して第1のタイミング(t1)で外部信号2を外部装置200に送信する。

【0714】

なお、第1のタイミング(t1)でONされた外部信号2は、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときのメダルの払出終了後、所定の遊技ロックが終了した後にOFFされる。

【0715】

一方、図114(b)に示すように、GOD揃いによるGG中であるとき、すなわちGODカウンタの値が「1」のときにGOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときは、払出信号のONタイミング(t2)よりも時間t3から時間t2の間の時間分だけ早い第2のタイミング(t3)で外部信号2がON、すなわち出力される。

40

【0716】

ここで、第2のタイミング(t3)は、第1のタイミング(t1)と異なるタイミングであり、具体的には払出信号のONタイミング(t2)に対して第1のタイミング(t1)よりも早いタイミングである。

【0717】

このように、メインCPU93は、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときのサブ遊技状態がGOD揃いによるGG中である場合には、払

50

出信号に対して第1のタイミング(t1)と異なる第2のタイミング(t3)で外部信号2を外部装置200に送信する。

【0718】

この場合、第2のタイミング(t3)でONされた外部信号2は、GOD1及びGOD2に係るコンビネーションが有効ラインに表示されたときのメダルの払出開始前又は払出開始時の時間t4のタイミングでOFFされる。なお、時間t3から時間t4までの時間は、任意に設定される時間であり、例えば550msである。また、外部信号2は、パチスロ機1の設定変更時にもOFFされる。

【0719】

<ランプの点灯態様>

次に、ランプ19L、19Rの点灯態様について、図115を参照して説明する。図115は、ランプ19Lの模式図である。なお、以下においては、ランプ19Lを例にその点灯態様について説明するが、ランプ19Rについても同様に構成される。

【0720】

図115に示すように、ランプ19Lは、3つの領域19a、19b、19cごとに独立して、その点灯が制御されるようになっている。すなわち、ランプ19Lを構成するLED群25(図3参照)が、3つの領域19a、19b、19cごとに独立して点灯制御される。

【0721】

ここで、3つの領域19a、19b、19cは、表示窓4(図2参照)の枠内に設けられた各リール3L、3C、3Rの上段、中段及び下段の各領域に対応して設けられたものである。特に、本実施の形態では、3つの領域19a、19b、19cは、表示窓4Lの枠内に表示される左リール3Lの上段、中段及び下段の各領域に対応する。

【0722】

具体的には、3つの領域19a、19b、19cのうち、領域19aは、表示窓4Lの枠内に表示される左リール3Lの上段に対応し、領域19bは、中段に対応し、領域19cは、下段にそれぞれ対応している。

【0723】

本実施の形態では、ランプ19Lは、所定の条件成立時(例えば、GODボタン29が押下される演出発生時)に、3つの領域19a、19b、19cのうち、いずれかの領域を点灯させるよう制御される。

【0724】

このとき、3つの領域19a、19b、19cのうち、いずれかの領域が点灯することで、その点灯した領域に対応する左リール3Lの図柄(上段、中段及び下段のいずれかに停止した図柄)を含むコンビネーションの内部当籤役が成立していることを報知することができる。

【0725】

例えば、領域19aが点灯した場合に左リール3Lの上段に停止した図柄が「GOD1」であった場合には、「GOD1」を含むコンビネーションの内部当籤役が成立していることが報知される。これにより、遊技者は、ランプ19Lの点灯領域を視認することで、成立している内部当籤役を事前に予測することができる。

【0726】

なお、上述の所定の条件成立のタイミングは、左リール3Lの停止後であってもよいし、左リール3Lの停止前であってもよい。特に、左リール3Lの停止前の場合には、無作為に左リール3Lを停止させる場合と比較して、ランプ19Lの点灯領域に対応した領域に所望の図柄を目押しする等、遊技者の停止操作に対する興趣を向上させることができる。

【0727】

以上のように、本実施の形態に係るパチスロ機1は、サブ遊技状態をGGに移行させる特定条件が成立していない場合でも、サブ遊技状態がCZであるときには、抽籤によりそ

10

20

30

40

50

れぞれ決定された複数の装飾図柄の種別が同一となる特殊移行条件が成立すれば、サブ遊技状態をGGに移行させるため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興味が低下してしまうことを防止することができる。

【0728】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特定条件が成立するよりも、サブ遊技状態がCZであるときにおいて特殊移行条件が成立する確率を高くすることにより、遊技に対する遊技者の興味が向上させることができ、稼動を向上させることができる。

【0729】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、装飾図柄を抽籤により決定する前に、抽籤の対象とする装飾図柄を数字グループとして決定し、抽籤の対象とする装飾図柄の数を
10 変えることにより、サブ遊技状態がCZであるときに特殊移行条件が成立する確率を変えることができるため、CZにおける遊技者の期待度に幅を持たせることができる。

【0730】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、サブ遊技状態がCZであるときには、液晶表示装置11に特殊装飾図柄として「鏡」が表示されると、特殊移行条件が成立する確率が高くなるため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興味が向上させることができる。

【0731】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、サブ遊技状態がCZであるときには、液晶表示装置11に種別が同一な種別の装飾図柄の組合せが表示されなくても、液晶表示装置
20 11に表示させた装飾図柄の組合せが予め定められたGG当籤リーチ目であればGGを上乗せする。

【0732】

したがって、本実施の形態に係るパチスロ機1は、CZにおける単位遊技において、最後の装飾図柄が表示される前に同一な種別の装飾図柄の組合せの組合せが表示される可能性がなくなった場合であっても、最後の装飾図柄が表示されるまで、遊技者の期待感を維持させることができる。

【0733】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、液晶表示装置11に表示された装飾図柄の組合せに同一な種別の装飾図柄の組合せが一部に含まれる場合、すなわち、液晶表示装置
30 11に表示された装飾図柄の組合せがいわゆるテンパイといわれる状態となった場合には、この同一な種別の装飾図柄の組合せを次の単位遊技まで維持させることにより、CZにおいて特殊移行条件が成立する確率を高くするため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興味が向上させることができる。

【0734】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、液晶表示装置11に表示された装飾図柄の組合せが同一な種別の装飾図柄の組合せを一部に含む場合でも、液晶表示装置11に表示された装飾図柄の組合せによっては、同一な種別の装飾図柄の組合せが次の単位遊技まで必ずしも維持されるとは限らないため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興味が更に向上させることができる。

【0735】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、EGにおける各単位遊技の結果に応じてGGの上乗せを行うだけでなく、EGの残り遊技数に応じて遊技者に対して有利にGGの上乗せを行うとともに、EGの残り遊技数を規定単位遊技数に戻すため、EGにおける遊技に対して、遊技者に多様な期待感を抱かせることができる。

【0736】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、サブ遊技状態がEGであるか否かによらずに、過去の単位遊技の結果の履歴が所定の条件を満たすと、GGの上乗せを行うことにより、EGにおける遊技に対して、遊技者に更に多様な期待感を抱かせることができる。

【0737】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、過去の単位遊技の結果の履歴を表示するこ
50

とにより、遊技者が過去の単位遊技の結果を記憶していなくても、GGの上乗せに対する期待度を遊技者に認識させることができる。

【0738】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、サブ遊技状態がEGであるときに、内部当籤役に応じた抽籤に当籤するなどの特別条件が成立すると、GGの上乗せが行われるまで、抽籤により決定される単位遊技数にわたって、EGの残り遊技数を維持することにより、EGの単位遊技数が増加するとともに、GGの上乗せが行われる確率が実質的に高くなるため、EGにおける遊技に対して、遊技者に更に多様な期待感を抱かせることができる。

【0739】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、PEG以外のサブ遊技状態において過去の単位遊技の結果の履歴が所定の条件を満たした場合よりも、PEGにおいて過去の単位遊技の結果の履歴が所定の条件を満たした場合の方が遊技者に対して有利にGGの上乗せを行うため、EGにおける遊技に対して、遊技者に更に多様な期待感を抱かせることができる。

【0740】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、GOD揃いが表示されたときのサブ遊技状態がGOD揃いによるGGであるか否かに応じて互いに異なる第1及び第2のタイミングで、特別役表示信号を外部装置200に送信するため、GGに移行するGOD揃いが表示されたときのサブ遊技状態がGOD揃いによるGGであったか否かを外部装置200に伝達することができる。これにより、外部装置200側では、GOD揃いがGOD揃いによるGG中に再度表示されたか否かを判別することが可能となる。

【0741】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、基準信号、例えば、払出信号に対する特別役表示信号の受信タイミングにより、GOD揃いが表示されたときのサブ遊技状態がGOD揃いによるGGであったか否かを外部装置200に伝達することができる。

【0742】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、サブ遊技状態がCZであるときに、液晶表示装置11に表示された装飾図柄の組合せが天国移行目であることを条件に、CZにおける次の単位遊技以降では、相対的にGGに移行させやすい状態となるため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【0743】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、サブ遊技状態がCZであるときに、同一な種別の装飾図柄の組合せを次の単位遊技まで維持した場合には、次の単位遊技において停止操作が行われるたびに、維持していない装飾図柄の抽籤を行うようにすることにより、CZにおいて特殊移行条件が成立する確率を更に高くするため、CZにおける遊技に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【0744】

[変形例]

図86及び図87に示したCZ中処理は、以下に図119及び図120を参照して説明する変形例のようにしてもよい。なお、CZ中処理の変形例を実行するに当たって、以下に説明するテーブルがサブCPU102によって参照される。

【0745】

<CZ1ボタンストック抽籤テーブル>

図116に示すCZ1ボタンストック抽籤テーブルは、各サブフラグ抽籤役に対して、ボタンカウンタに加算される当籤カウンタ数が決定される確率を表している。本実施の形態において、当籤カウンタ数は、非当籤である0個から5個までの範囲で決定される。

【0746】

例えば、サブフラグ抽籤役が「CUBEL」の場合には、24576/32768の確率で「1個」が決定され、6144/32768の確率で「2個」が決定され、2048/

10

20

30

40

50

3 2 7 6 8の確率で「5個」が決定される。

【0747】

< C Z 1 G G 抽籤テーブル >

図117に示すC Z 1 G G 抽籤テーブルは、各サブフラグ抽籤役に対するG Gの当籤確率を表している。例えば、サブフラグ抽籤役が「C Uベル」の場合には、8 1 9 2 / 3 2 7 6 8の確率でG Gの非当籤が決定され、2 4 5 7 6 / 3 2 7 6 8の確率でG Gの当籤が決定される。

【0748】

< C Z 1 ボタンカウンタ G G 変換抽籤テーブル >

図118に示すC Z 1 G G 抽籤テーブルは、ボタンカウンタの1つの値に対するG Gの非当籤及び当籤の確率を表している。本実施の形態においては、3 2 7 6 8 / 3 2 7 6 8の確率でG Gの当籤が決定される。

10

【0749】

なお、図117に示すC Z 1 G G 抽籤テーブルは、ボタンカウンタの値だけG Gが当籤するように設定されているが、ボタンカウンタの1つの値に対して、所定の確率で非当籤及び当籤が振り分けられるように設定されていてもよい。

【0750】

< C Z 中処理 (変形例) >

図119及び図120は、図86及び図87に示したC Z 中処理の変形例を示すフローチャートである。

20

【0751】

まず、サブCPU102は、図101及び図102に示した共通処理を実行する(S960)。次に、サブCPU102は、C Z 1の経過ゲーム数が0であるか否かを判断する(S961)。ここで、C Z 1の経過ゲーム数が0であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、ボタンストック抽籤ゲーム数に5をセットし(S962)、ボタンカウンタに1をセットする(S963)。

【0752】

ステップS961において、C Z 1経過ゲーム数が0でないと判断した場合(N O)又は、ステップS963の処理が終了した後、サブCPU102は、C Z 1経過ゲーム数に1を加算する(S964)。

30

【0753】

次に、サブCPU102は、サブフラグ変換番号が22~24のいずれか(すなわち、サブフラグ変換役名が「右赤7」、「赤7N」又は「赤7SP」)であるか否かを判断する(S965)。

【0754】

ここで、サブフラグ変換番号が22~24のいずれでもない判断した場合には(N O)、サブCPU102は、ボタンストック抽籤ゲーム数が0であるか否かを判断する(S966)。

【0755】

ここで、ボタンストック抽籤ゲーム数が0でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、ボタンストック抽籤ゲーム数から1を減算する(S967)。次に、サブCPU102は、図116に示したC Z 1ボタンストック抽籤テーブルを参照し、サブフラグ抽籤番号に応じた確率でボタンストック数を抽籤により決定するC Z 1ボタンストック抽籤を行う(S968)。次に、サブCPU102は、C Z 1ボタンストック抽籤の結果で当籤カウンタ数をボタンカウンタの値に加算し(S969)、C Z 中処理を終了する。

40

【0756】

ステップS966において、ボタンストック抽籤ゲーム数が0であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、図117に示したC Z 1 G G 抽籤テーブルを参照し、サブフラグ抽籤番号に対応付けられた確率でG Gに当籤したか否かを抽籤により決定す

50

るC Z 1 G G抽籤を行う(S 9 7 0)。

【0 7 5 7】

次に、サブCPU 1 0 2は、加算G G数が0であるか否かを判断する(S 9 7 1)。なお、本実施の形態においては、ステップS 9 7 0でC Z 1 G G抽籤に当籤した場合には、加算G G数を1とし、当籤しなかった場合には、加算G G数を0とする。

【0 7 5 8】

ステップS 9 7 1において、加算G G数が0でないと判断した場合には(N O)、サブCPU 1 0 2は、G Gカウンタの値に加算G G数を加算する(S 9 7 2)。次に、サブCPU 1 0 2は、G G継続率を振り分けるG G当籤時振り分け抽籤を行う(S 9 7 3)。

【0 7 5 9】

次に、サブCPU 1 0 2は、G G当籤時振り分け抽籤で決定したG G継続率をサブRAM 1 0 3にストックする(S 9 7 4)。ステップS 9 7 1において、加算G G数が0であると判断した場合(Y E S)、又は、ステップS 9 7 4の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、ボタンカウンタの値から1を減算する(S 9 7 5)。

【0 7 6 0】

次に、サブCPU 1 0 2は、ボタンカウンタの値が0であるか否かを判断する(S 9 7 6)。ここで、ボタンカウンタの値が0でないと判断した場合には(N O)、サブCPU 1 0 2は、C Z中処理を終了する。

【0 7 6 1】

一方、ボタンカウンタの値が0であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU 1 0 2は、G Gカウンタの値が1以上であるか否かを判断する(S 9 7 7)。ここで、G Gカウンタの値が1以上でないと判断した場合には(N O)、サブCPU 1 0 2は、C Z情報ストックの数が1以上であるか否かを判断する(S 9 7 8)。

【0 7 6 2】

ここで、C Z情報ストックの数が1以上であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU 1 0 2は、通常中C Z前兆カウンタ抽籤を行い(S 9 7 9)、通常中C Z前兆カウンタ抽籤の結果を通常中C Z本前兆カウンタにセットする(S 9 8 0)。

【0 7 6 3】

ステップS 9 7 8において、C Z情報ストックの数が1以上でないと判断した場合(N O)、又は、ステップS 9 8 0の処理を実行した後、サブCPU 1 0 2は、次遊技状態を通常にセットし(S 9 8 1)、C Z中処理を終了する。

【0 7 6 4】

ステップS 9 7 7において、G Gカウンタの値が1以上であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU 1 0 2は、G Gゲーム数を初期化し(S 9 8 2)、G G本前兆ゲーム数に0をセットし(S 9 8 3)、次遊技状態をG Gにセットし(S 9 8 4)、C Z中処理を終了する。

【0 7 6 5】

ステップS 9 6 5において、サブフラグ変換番号が2 2 ~ 2 4のいずれかであると判断した場合には(Y E S)、サブCPU 1 0 2は、ボタンストック抽選ゲーム数を0にクリアする(S 9 8 5)。

【0 7 6 6】

次に、サブCPU 1 0 2は、ボタンカウンタの値が0であるか否かを判断する(S 9 8 6)。ここで、ボタンカウンタの値が0であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU 1 0 2は、C Z中処理を終了する。

【0 7 6 7】

一方、ボタンカウンタの値が0でないと判断した場合には(N O)、サブCPU 1 0 2は、ボタンカウンタの値から1を減算する(S 9 8 7)。次に、サブCPU 1 0 2は、図1 1 8に示したC ZボタンカウンタG G変換抽籤テーブルに示された確率で、G Gの抽籤を行うC ZボタンカウンタG G変換抽籤を行う(S 9 8 8)。

【0 7 6 8】

10

20

30

40

50

次に、サブCPU102は、CZボタンカウンタGG変換抽籤でGGに当籤したか否かを判断する(S989)。ここで、GGに当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、GGカウンタの値に1を加算する(S990)。

【0769】

ステップS989において、GGに当籤しなかったと判断した場合(NO)、又は、ステップS990の処理を実行した後、サブCPU102は、ステップS986の処理を実行する。

【0770】

なお、図119及び図120に示したCZ中処理は、図86及び図87に示したCZ中処理に代えて実行されるものとして説明したが、サブ遊技状態がCZ1又はCZ3であるときに、図86及び図87に示したCZ中処理が実行され、サブ遊技状態がCZ2又はCZ4であるときに、図119及び図120に示したCZ中処理が実行されるようにするなど、CZ1～CZ4に対して、いずれかのCZ中処理が実行されるようにしてもよい。

【0771】

また、サブ遊技状態がCZに移行することが決定された場合に、サブCPU102は、抽籤及びサブフラグ抽籤番号などにより、図86及び図87に示したCZ中処理を実行するのか、図119及び図120に示したCZ中処理を実行するのかを選択するようにしてもよい。

【0772】

なお、本実施の形態において、パチスロ機1は、遊技者に対して有利なGGの期間を表す数及びGGに上乘せさせる加算数としてセット数を適用した例について説明したが、セット数に代えて、ゲーム数を適用してもよく、押し順に応じて入賞態様が異なるいわゆる増加役を有利に入賞させるための報知回数(ナビ回数)を適用してもよく、メダルの払出し枚数を適用してもよく、メダルの払出し枚数から投入枚数を減じた純増枚数を適用してもよい。

【0773】

また、本実施の形態においては、本発明に係る遊技機をパチスロ機1に適用した例について説明したが、これに限定されず、本発明に係る遊技機は、遊技媒体として遊技球を用いるパチンコ遊技機等、他の遊技機にも適用することができる。

【0774】

(付記)

上述した従来の遊技機は、液晶表示装置の演出表示領域に表示させる装飾図柄は、有利遊技状態に遊技状態が移行することを報知することを目的としているため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興味を低下させてしまうことがあるといった課題があった。

【0775】

本発明は、このような課題を解決するためになされたもので、装飾図柄の表示に対する遊技者の興味が低下してしまうことを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【0776】

本発明に係る遊技機は、上記目的達成のため、複数の図柄が表示された複数のリール(3L, 3C, 3R)と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段(表示窓4L, 4C, 4R)と、所定の開始条件の成立に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段(ステッピングモータ51L, 51C, 51R)と、前記所定の開始条件の成立に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段(メインCPU93)と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段(ストップスイッチ17S)と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段(メインCPU93、ステッピングモータ51L, 51C, 51R)

10

20

30

40

50

と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたことに基づいて、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（メインCPU93）と、複数の装飾図柄を含む演出画像を表示するための画像表示手段（液晶表示装置11）と、特定条件が成立すると、遊技者に対して有利な有利遊技状態（GG）に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（サブCPU102）と、特殊条件が成立すると、前記画像表示手段に表示させる各装飾図柄が抽籤により決定される特殊モード（CZ）に遊技状態を移行させる特殊モード移行手段（サブCPU102）と、前記特殊モードにおいて、前記停止操作検出手段によって停止操作が検出されるたびに前記画像表示手段に表示させる少なくとも1つの装飾図柄を抽籤により決定する装飾図柄決定手段（サブCPU102）と、前記装飾図柄決定手段によって装飾図柄が決定されるたびに、決定された装飾図柄を前記画像表示手段に表示させる装飾図柄表示手段（サブCPU102）と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記画像表示手段に表示される複数の装飾図柄の種別が同一となる特殊移行条件が成立した場合には、前記特定条件が成立していない場合でも、前記有利遊技状態に遊技状態を移行させ、前記装飾図柄決定手段は、前記画像表示手段に表示される全ての装飾図柄に対応する特殊装飾図柄（「鏡」）を含めて前記装飾図柄を決定し、前記特殊装飾図柄の次に前記特殊装飾図柄以外の装飾図柄を決定したことを条件に、前記特殊装飾図柄以外の装飾図柄と種別が同一な装飾図柄に前記特殊装飾図柄を変更し、前記装飾図柄表示手段は、前記装飾図柄決定手段によって前記特殊装飾図柄が変更されたことを条件に、前記画像表示手段に表示させた前記特殊装飾図柄を前記装飾図柄決定手段によって変更された装飾図柄に変更する構成を有している。

【0777】

この構成により、本発明に係る遊技機は、特定条件が成立していない場合でも、特殊モードにおいては、抽籤によりそれぞれ決定された複数の装飾図柄の種別が同一となることを条件に、遊技状態を有利遊技状態に移行させるため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【0778】

また、本発明に係る遊技機は、特定条件が成立するよりも、特殊モードにおいて特殊移行条件が成立する確率を高くすることにより、遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができ、稼動を向上させることができる。

【0779】

また、本発明に係る遊技機は、特殊モードにおいて画像表示手段に特殊装飾図柄が表示されると、特殊移行条件が成立する確率が高くなるため、装飾図柄の表示に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【0780】

なお、前記装飾図柄決定手段は、前記特殊モードにおいて、前記画像表示手段に表示される装飾図柄のなかから装飾図柄の候補を決定し、決定した装飾図柄の候補のなかから前記各装飾図柄を決定するようにしてもよい。

【0781】

この構成により、本発明に係る遊技機は、装飾図柄を抽籤により決定する前に、抽籤の対象とする装飾図柄を決定し、抽籤の対象とする装飾図柄の数を変えることにより、特殊モードにおいて特殊移行条件が成立する確率を変えることができるため、特殊モードにおける遊技者の期待度に幅を持たせることができる。

【0782】

本発明によれば、装飾図柄の表示に対する遊技者の興趣が低下してしまうことを防止することができる遊技機を提供することができる。

【符号の説明】

【0783】

- 1 パチスロ機（遊技機）
- 3L, 3C, 3R リール

10

20

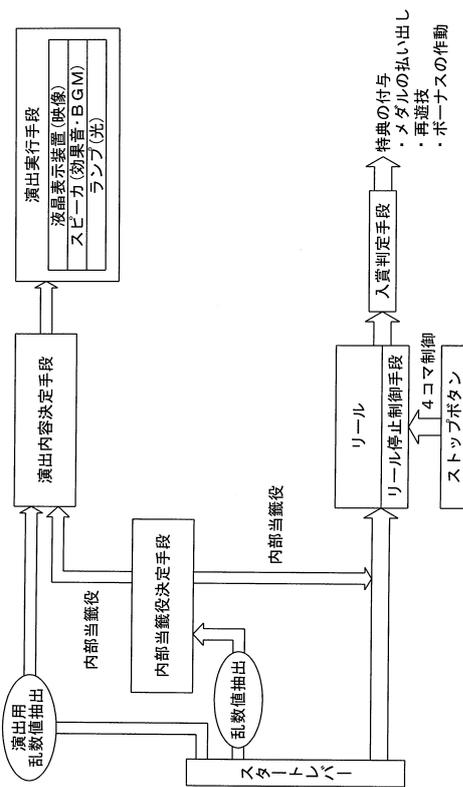
30

40

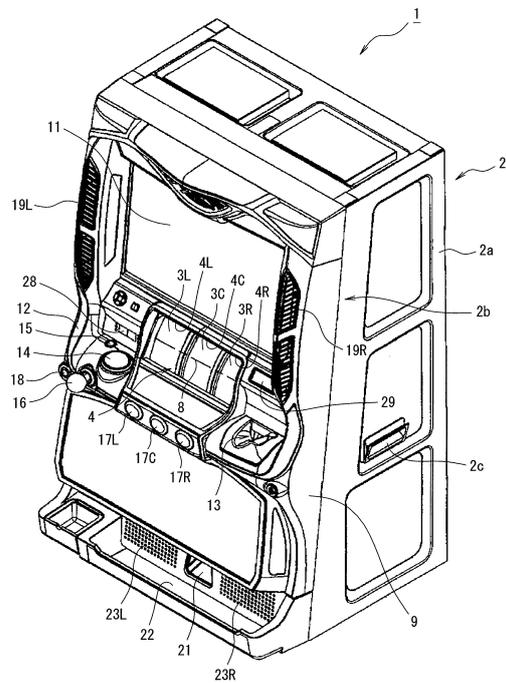
50

- 4、4L、4C、4R 表示窓（図柄表示手段）
- 11 液晶表示装置（画像表示手段、遊技状態移行報知手段、履歴表示手段）
- 17S ストップスイッチ（停止操作検出手段）
- 51L、51C、51R ステッピングモータ（図柄変動手段、リール停止制御手段）
- 56 外部集中端子板
- 93 メインCPU（内部当籤役決定手段、リール停止制御手段、入賞判定手段、状態送信手段）
- 102 サブCPU（遊技状態移行手段、遊技状態移行報知手段、特殊モード移行手段、装飾図柄決定手段、装飾図柄表示手段、有利遊技状態上乗せ手段、上乗せ遊技数設定手段）
- 200 外部装置

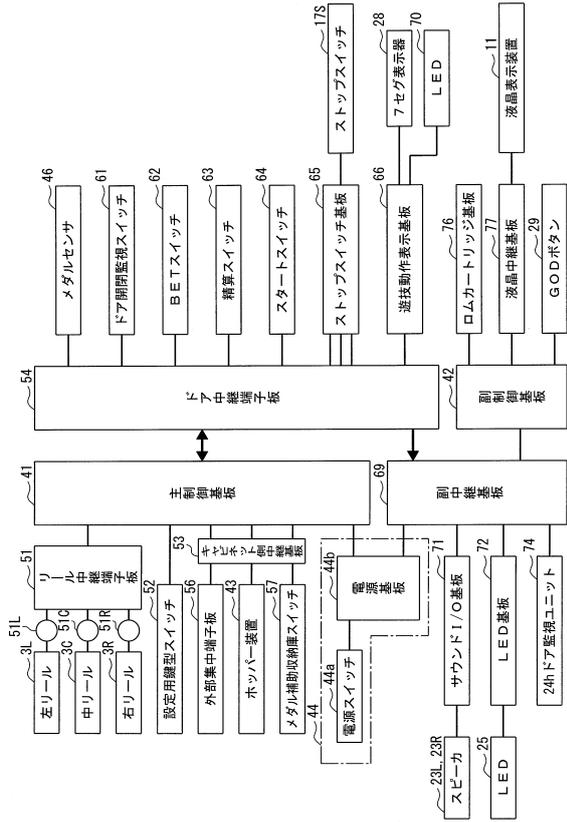
【図1】



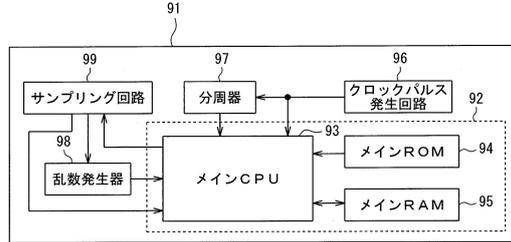
【図2】



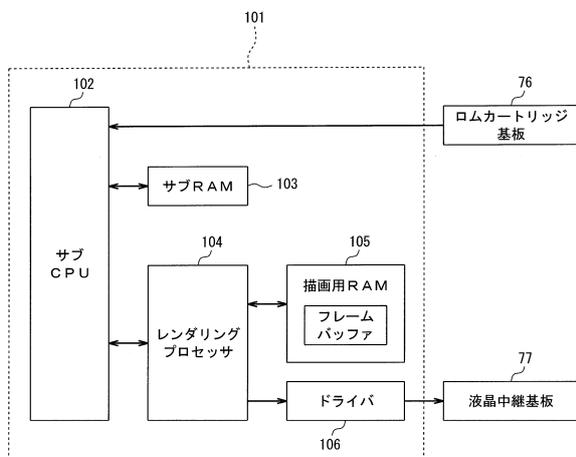
【図3】



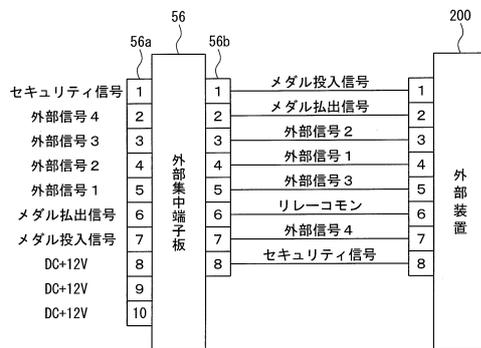
【図4】



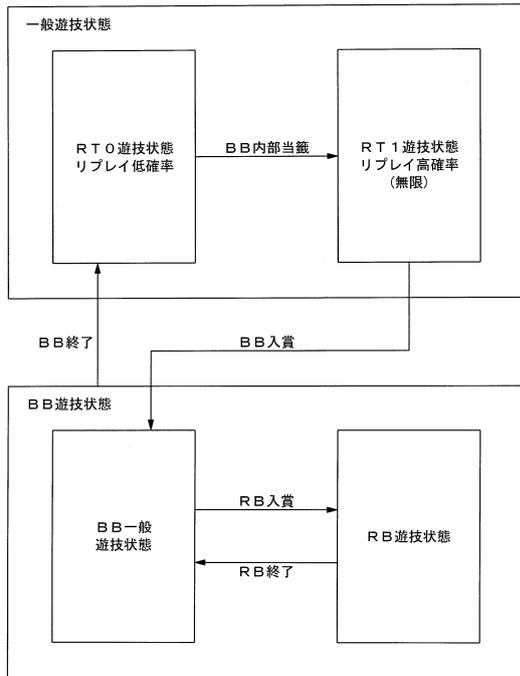
【図5】



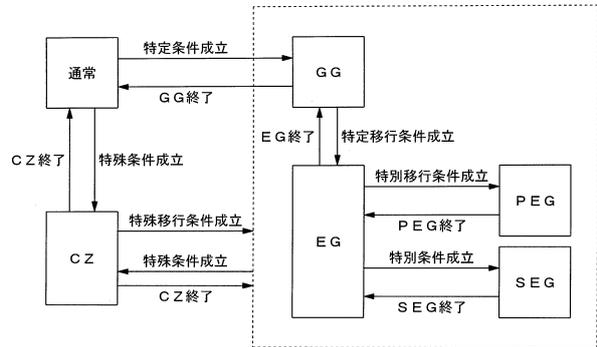
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	下半円	19	青7C	19	下半円
18	青7A	18	黄7	18	黄7
17	GOD1	17	GOD2	17	GOD1
16	黄7	16	赤7	16	青7D
15	上半円	15	下半円	15	赤7
14	赤7	14	青7D	14	下半円
13	青7B	13	黄7	13	黄7
12	GOD1	12	GOD1	12	GOD1
11	黄7	11	上半円	11	青7A
10	上半円	10	下半円	10	上半円
9	赤7	9	青7A	9	下半円
8	青7B	8	黄7	8	黄7
7	GOD1	7	GOD1	7	GOD1
6	黄7	6	赤7	6	青7B
5	上半円	5	下半円	5	赤7
4	赤7	4	青7B	4	下半円
3	青7B	3	黄7	3	黄7
2	GOD1	2	GOD1	2	GOD1
1	黄7	1	赤7	1	青7C
0	上半円	0	下半円	0	赤7

【図10】

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	GOD1	0000001
2	GOD2	0000010
3	赤7	0000011
4	上半円	0000100
5	下半円	0000101
6	黄7	0000110
7	青7A	0000111
8	青7B	0001000
9	青7C	0001001
10	青7D	0001010

【図11】

図柄組合せテーブル

格納領域 識別データ	コンビネーション			名称	払出し	備考	
0	7	下半円	青7A	B8	0	通常リブ(上段揃い) クロスダウンリブ (通常リブの逆押しのみ出現)	
	6	GOD1	黄7	赤7	T9J1		0
	5	GOD1	黄7	上半円	T9J2		0
	4	GOD1	青7A	GOD1	ODJ1		0
	3	GOD1	青7B	GOD1	ODJ2		0
	2	GOD1	青7C	GOD1	ODJ3		0
	1	GOD1	青7D	GOD1	ODJ4		0
	0	GOD1	青7A	下半円	B黄J1		0
	7	GOD1	青7B	下半円	B黄J2		0
	6	GOD1	青7C	下半円	B黄J3		0
1	5	GOD1	青7D	下半円	B黄J4	0	チャンス役極小(下段揃い)
	4	青7A	青7A	青7A	OJ11	0	
	3	青7A	青7A	青7B	OJ22	0	
	2	青7A	青7A	青7C	OJ33	0	
	1	青7A	青7A	青7D	OJ44	0	
	0	青7A	青7B	青7A	OJ55	0	
	7	青7A	青7B	青7B	OJ66	0	
	6	青7A	青7B	青7C	OJ77	0	
	5	青7A	青7B	青7D	OJ88	0	
	4	青7A	青7C	青7A	OJ99	0	
2	3	青7A	青7C	青7B	OJ10	0	チャンス役小(中段揃い)
	2	青7A	青7C	青7C	OJ11	0	
	1	青7A	青7C	青7D	OJ12	0	
	0	青7A	青7D	青7A	OJ13	0	
	7	青7A	青7D	青7B	OJ14	0	
	6	青7A	青7D	青7C	OJ15	0	
	5	青7A	青7D	青7D	OJ16	0	
	4	青7B	青7A	青7A	OJ17	0	
	3	青7B	青7A	青7B	OJ18	0	
	2	青7B	青7A	青7C	OJ19	0	
3	1	青7B	青7A	青7D	OJ20	0	チャンス役小(中段揃い)
	0	青7B	青7B	青7A	OJ21	0	
	7	青7B	青7B	青7B	OJ22	0	
	6	青7B	青7B	青7C	OJ23	0	
	5	青7B	青7B	青7D	OJ24	0	
	4	青7B	青7C	青7A	OJ25	0	
	3	青7B	青7C	青7B	OJ26	0	
	2	青7B	青7C	青7C	OJ27	0	
	1	青7B	青7C	青7D	OJ28	0	
	0	青7B	青7D	青7A	OJ29	0	
4	7	青7B	青7D	青7B	OJ30	0	チャンス役小(中段揃い)
	6	青7B	青7D	青7C	OJ31	0	
	5	青7B	青7D	青7D	OJ32	0	
	4	赤7	赤7	赤7	OJ33	0	
	3	赤7	赤7	上半円	赤J12	0	
	2	赤7	上半円	赤7	赤J13	0	
	1	赤7	上半円	上半円	赤J14	0	
	0	青7A	下半円	下半円	赤J15	0	
	7	青7B	下半円	下半円	赤J16	0	
	6	上半円	GOD1	青7A	赤J17	0	
5	5	上半円	GOD1	青7B	赤J18	0	赤7揃いリブ
	4	上半円	GOD1	青7C	赤J19	0	
	3	上半円	GOD1	青7D	赤J20	0	
	2	上半円	GOD2	青7A	赤J21	0	
	1	上半円	GOD2	青7B	赤J22	0	
	0	上半円	GOD2	青7C	赤J23	0	
	7	上半円	GOD2	青7D	赤J24	0	
	6	上半円	赤7	下半円	赤J25	0	
	5	上半円	赤7	下半円	赤J26	0	
	4	青7A	赤7	上半円	赤J27	0	
6	3	青7A	赤7	上半円	赤J28	0	赤7揃いリブ
	2	青7A	赤7	上半円	赤J29	0	
	1	青7A	赤7	上半円	赤J30	0	
	0	上半円	GOD1	青7B	赤J31	0	
	7	上半円	GOD1	青7C	赤J32	0	
	6	上半円	GOD1	青7D	赤J33	0	
	5	上半円	GOD2	青7A	赤J34	0	
	4	上半円	GOD2	青7B	赤J35	0	
	3	上半円	GOD2	青7C	赤J36	0	
	2	上半円	GOD2	青7D	赤J37	0	
7	1	上半円	赤7	下半円	赤J38	0	赤7揃いリブ
	0	上半円	赤7	下半円	赤J39	0	
	7	青7A	赤7	上半円	赤J40	0	
	6	青7A	赤7	上半円	赤J41	0	
	5	青7A	赤7	上半円	赤J42	0	
	4	青7A	赤7	上半円	赤J43	0	
	3	青7A	赤7	上半円	赤J44	0	
	2	青7A	赤7	上半円	赤J45	0	
	1	青7B	赤7	上半円	赤J46	0	
	0	青7B	赤7	上半円	赤J47	0	

【図12】

図柄組合せテーブル

格納領域 識別データ	コンビネーション			名称	払出し	備考	
8	7	青7B	赤7	青7C	赤J48	0	赤7揃いリブ
	6	青7B	赤7	青7D	赤J49	0	
	5	青7A	上半円	青7B	赤J50	0	
	4	青7A	上半円	青7C	赤J51	0	
	3	青7A	上半円	青7D	赤J52	0	
	2	青7B	上半円	青7A	赤J53	0	
	1	青7B	上半円	青7B	赤J54	0	
	0	青7B	上半円	青7C	赤J55	0	
	7	青7B	上半円	青7D	赤J56	0	
	6	下半円	上半円	上半円	赤J57	0	
9	5	下半円	赤7	赤7	赤J58	0	赤7揃いリブ
	4	下半円	上半円	赤7	赤J59	0	
	3	下半円	赤7	上半円	赤J60	0	
	2	下半円	下半円	下半円	赤J61	0	
	1	上半円	上半円	上半円	赤J62	0	
	0	上半円	下半円	上半円	赤J63	0	
	7	上半円	下半円	赤7	赤J64	0	
	6	上半円	下半円	赤7	赤J65	0	
	5	青7A	青7A	赤7	赤J66	0	
	4	青7A	青7B	赤7	赤J67	0	
10	3	青7A	青7C	赤7	赤J68	0	赤7揃いリブ
	2	青7A	青7D	赤7	赤J69	0	
	1	青7B	青7A	赤7	赤J70	0	
	0	青7B	下半円	赤7	赤J71	0	
	7	青7B	下半円	赤7	赤J72	0	
	6	青7B	赤7	下半円	赤J73	0	
	5	青7B	赤7	下半円	赤J74	0	
	4	青7B	赤7	下半円	赤J75	0	
	3	青7B	赤7	上半円	赤J76	0	
	2	青7B	赤7	上半円	赤J77	0	
11	1	青7B	赤7	上半円	赤J78	0	赤7揃いリブ
	0	青7B	赤7	上半円	赤J79	0	
	7	青7B	赤7	上半円	赤J80	0	
	6	上半円	GOD1	黄7	赤J81	0	
	5	上半円	GOD2	黄7	赤J82	0	
	4	上半円	赤7	赤7	赤J83	0	
	3	青7B	赤7	黄7	赤J84	0	
	2	青7B	上半円	赤7	赤J85	0	
	1	青7B	上半円	黄7	赤J86	0	
	0	青7B	上半円	赤7	赤J87	0	
12	7	青7B	黄7	青7D	赤J88	0	赤7揃いリブ
	6	上半円	GOD1	黄7	赤J89	0	
	5	上半円	GOD2	黄7	赤J90	0	
	4	上半円	赤7	青7B	赤J91	0	
	3	上半円	赤7	青7C	赤J92	0	
	2	上半円	赤7	青7D	赤J93	0	
	1	上半円	GOD1	下半円	赤J94	0	
	0	上半円	GOD2	下半円	赤J95	0	
	7	上半円	赤7	赤7	赤J96	0	
	6	上半円	赤7	黄7	赤J97	0	
13	5	上半円	上半円	赤7	赤J98	0	赤7揃いリブ
	4	上半円	上半円	黄7	赤J99	0	
	3	上半円	上半円	青7A	赤J100	0	
	2	上半円	上半円	青7B	赤J101	0	
	1	上半円	上半円	青7C	赤J102	0	
	0	上半円	上半円	青7D	赤J103	0	
	7	上半円	GOD1	赤7	赤J104	0	
	6	上半円	GOD2	赤7	赤J105	0	
	5	上半円	GOD1	上半円	赤J106	0	
	4	上半円	GOD2	上半円	赤J107	0	
14	3	黄7	下半円	下半円	赤J108	0	赤7揃いリブ
	2	黄7	下半円	下半円	赤J109	0	
	1	黄7	赤7	下半円	赤J110	0	
	0	GOD1	赤7	下半円	赤J111	0	
	7	GOD1	赤7	青7C	赤J112	0	
	6	GOD1	赤7	青7D	赤J113	0	
	5	GOD1	上半円	青7B	赤J114	0	
	4	GOD1	上半円	青7C	赤J115	0	
	3	GOD1	上半円	青7D	赤J116	0	
	2	GOD1	上半円	赤7	赤J117	0	
15	1	GOD1	赤7	青7B	赤J118	0	赤7揃いリブ
	0	GOD1	赤7	青7C	赤J119	0	
	7	GOD1	赤7	青7D	赤J120	0	
	6	GOD1	赤7	青7D	赤J121	0	
	5	GOD1	上半円	青7B	赤J122	0	
	4	GOD1	上半円	青7C	赤J123	0	
	3	GOD1	上半円	青7D	赤J124	0	
	2	下半円	下半円	青7A	赤J125	0	
	1	下半円	下半円	青7B	赤J126	0	
	0	下半円	下半円	青7C	赤J127	0	

【図13】

図柄組合せテーブル

格納領域 識別データ	コンビネーション			名称	払出し	備考	
16	7	下半円	下半円	青7D	赤J128	0	赤7揃いリブ
	6	青7A	下半円	GOD1	赤J129	0	
	5	上半円	黄7	黄7	不問赤J1	0	
	4	黄7	赤7	黄7	不問赤J2	0	
	3	黄7	下半円	黄7	不問赤J3	0	
	2	黄7	GOD1	下半円	不問赤J4	0	
	1	黄7	GOD2	下半円	不問赤J5	0	
	0	上半円	GOD1	GOD1	T^A1	15	
	7	上半円	GOD2	GOD1	T^A2	15	
	6	上半円	黄7	下半円	OD^B	15	
17	5	黄7	黄7	黄7	OD^B	15	押し順4択15枚ベル 押し順4択15枚ベル・チャンス役大押し順4択15枚ベル 押し順4択3枚ベル
	4	黄7	赤7	黄7	OD^B	3	
	3	黄7	赤7	GOD1	3rd^B	3	
	2	GOD1	青7A	青7A	^A1	1	
	1	GOD1	青7A	青7B	^A2	1	
	0	GOD1	青7A	青7C	^A3	1	
	7	GOD1	青7A	青7D	^A4	1	
	6	GOD1	青7B	青7A	^A5	1	
	5	GOD1	青7B	青7B	^A6	1	
	4	GOD1	青7B	青7C	^A7	1	
18	3	GOD1	青7B	青7D	^A8	1	順押し用1枚役、兼目押し役
	2	GOD1	青7C	青7A	^A9	1	
	1	GOD1	青7C	青7B	^A10	1	
	0	GOD1	青7C	青7C	^A11	1	
	7	GOD1	青7C	青7D	^A12	1	
	6	GOD1	青7D	青7A	^A13	1	
	5	GOD1	青7D	青7B	^A14	1	
	4	GOD1	青7D	青7C	^A15	1	
	3	GOD1	青7D	青7D	^A16	1	
	2	青7A	黄7	上半円	^A17	1	
19	1	青7A	黄7	赤7	^A18	1	変則用1枚役
	0	青7B	黄7	上半円	^A19	1	
	7	青7B	黄7	赤7	^A20	1	
	6	青7A	上半円	GOD1	^A21	1	
	5	青7A	赤7	GOD1	^A22	1	
	4	青7B	上半円	GOD1	^A23	1	
	3	青7B	赤7	GOD1	^A24	1	
	2	青7A	GOD1	下半円	^A25	1	
	1	青7A	GOD2				

【図15】

【図16】

【図17】

内部抽籤テーブル RTO遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	通常リブ	3640	3640	3640	3640	3640	3640
2	B黄リブ	3150	3150	3150	3150	3150	3150
3	赤7リブ 1	2190	2190	2190	2190	2190	2190
4	213C^ #1	623	623	623	623	623	623
5	213C^ #2	623	623	623	623	623	623
6	213C^ #3	623	623	623	623	623	623
7	213C^ #4	623	623	623	623	623	623
8	213C^ #5	623	623	623	623	623	623
9	213C^ #6	623	623	623	623	623	623
10	231CD^ #1	623	623	623	623	623	623
11	231CD^ #2	623	623	623	623	623	623
12	231CD^ #3	623	623	623	623	623	623
13	231CD^ #4	623	623	623	623	623	623
14	231CD^ #5	623	623	623	623	623	623
15	231CD^ #6	623	623	623	623	623	623
16	312C^ #1	623	623	623	623	623	623
17	312T^ #1	623	623	623	623	623	623
18	312T^ #2	623	623	623	623	623	623
19	312T^ #3	623	623	623	623	623	623
20	312T^ #4	623	623	623	623	623	623
21	312CD^ #1	623	623	623	623	623	623
22	321C^ #1	623	623	623	623	623	623
23	321T^ #1	623	623	623	623	623	623
24	321T^ #2	623	623	623	623	623	623
25	321T^ #3	623	623	623	623	623	623
26	321T^ #4	623	623	623	623	623	623
27	321CD^ #1	623	623	623	623	623	623
28	213L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
29	213L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
30	231L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
31	231L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
32	312L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
33	312L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
34	321L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
35	321L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
36	左CU^ #1	1136	1136	1136	1136	1136	1136
37	CU^ #1	100	100	100	100	100	100
38	C^ #1	70	70	70	70	70	70
39	特殊役	640	640	640	640	640	640
40	特殊自押	160	160	160	160	160	160
41	特殊SP	1	1	1	1	1	1
42	GUD	8	8	8	8	8	8
43	BB	3969	3969	3969	3969	3969	3969

【図18】

内部抽籤テーブル RT1遊技状態

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	はずれ	0	0	0	0	0	0
1	BB+通常リブ	2724	2724	2724	2724	2724	2724
2	BB+右赤7リブ	2800	2800	2800	2800	2800	2800
3	BB+右赤7リブ 1	2450	2450	2450	2450	2450	2450
4	BB+右赤7リブ 2	350	350	350	350	350	350
5	BB+B黄リブ	3757	3757	3757	3757	3757	3757
6	BB+Cリブ	656	656	656	656	656	656
7	BB+赤7リブ 1	100	100	100	100	100	100
8	BB+赤7リブ 2	82	82	82	82	82	82
9	BB+赤7リブ 3	18	18	18	18	18	18
10	BB+赤7リブ 1	5	5	5	5	5	5
11	BB+赤7リブ 2	5	5	5	5	5	5
12	BB+赤7リブ 3	2	2	2	2	2	2
13	BB+213C^ #1	623	623	623	623	623	623
14	BB+213C^ #2	623	623	623	623	623	623
15	BB+213C^ #3	623	623	623	623	623	623
16	BB+213C^ #4	623	623	623	623	623	623
17	BB+213C^ #5	623	623	623	623	623	623
18	BB+213C^ #6	623	623	623	623	623	623
19	BB+231CD^ #1	623	623	623	623	623	623
20	BB+231CD^ #2	623	623	623	623	623	623
21	BB+231CD^ #3	623	623	623	623	623	623
22	BB+231CD^ #4	623	623	623	623	623	623
23	BB+231CD^ #5	623	623	623	623	623	623
24	BB+231CD^ #6	623	623	623	623	623	623
25	BB+312C^ #1	623	623	623	623	623	623
26	BB+312T^ #1	623	623	623	623	623	623
27	BB+312T^ #2	623	623	623	623	623	623
28	BB+312T^ #3	623	623	623	623	623	623
29	BB+312T^ #4	623	623	623	623	623	623
30	BB+312CD^ #1	623	623	623	623	623	623
31	BB+321C^ #1	623	623	623	623	623	623
32	BB+321T^ #1	623	623	623	623	623	623
33	BB+321T^ #2	623	623	623	623	623	623
34	BB+321T^ #3	623	623	623	623	623	623
35	BB+321T^ #4	623	623	623	623	623	623
36	BB+321CD^ #1	623	623	623	623	623	623
37	BB+213L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
38	BB+213L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
39	BB+231L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
40	BB+231L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
41	BB+312L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
42	BB+312L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
43	BB+321L^ #1	4440	4440	4440	4440	4440	4440
44	BB+321L^ #2	4440	4440	4440	4440	4440	4440
45	BB+左CU^ #1	1136	1136	1136	1136	1136	1136
46	BB+CU^ #1	100	100	100	100	100	100
47	BB+C^ #1	70	70	70	70	70	70
48	BB+特殊役	640	640	640	640	640	640
49	BB+特殊自押	160	160	160	160	160	160
50	BB+特殊SP	1	1	1	1	1	1
51	BB+GUD	8	8	8	8	8	8

【図 2 3】

優先順序テーブル

滑り駒数 決定データ	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	2	4	1	3
1	1	3	0	2	4
2	2	4	0	1	3
3	3	1	0	4	2
4	4	2	0	3	1

【図 2 4】

内部当籤役格納領域

格納領域種別	データ		内容
内部当籤役 格納領域 0	ビット7	0 or 1	通常リブ
	ビット6	0 or 1	右赤7リブ
	ビット5	0 or 1	右赤7リブ 1
	ビット4	0 or 1	右赤7リブ 2
	ビット3	0 or 1	B黄リブ
	ビット2	0 or 1	CDリブ
	ビット1	0 or 1	赤7リブ 1
	ビット0	0 or 1	赤7リブ 2
⋮	⋮	⋮	⋮
内部当籤役 格納領域 6	ビット7	0 or 1	特殊目押
	ビット6	0 or 1	特殊SP
	ビット5	0 or 1	GOD
	ビット4	0 or 1	RB役1
	ビット3	0 or 1	RB役2
	ビット2	0 or 1	RB役3
	ビット1	0 or 1	BB
	ビット0	0	未使用

【図 2 5】

表示役格納領域

格納領域種別	データ		内容
表示役 格納領域 0	ビット7	0 or 1	BB
	ビット6	0 or 1	TRリブ 1
	ビット5	0 or 1	TRリブ 2
	ビット4	0 or 1	CDリブ 1
	ビット3	0 or 1	CDリブ 2
	ビット2	0 or 1	CDリブ 3
	ビット1	0 or 1	CDリブ 4
	ビット0	0 or 1	B黄リブ 1
⋮	⋮	⋮	⋮
表示役 格納領域 2 2	ビット7	0 or 1	特殊SP1
	ビット6	0 or 1	特殊SP2
	ビット5	0 or 1	特殊SP3
	ビット4	0 or 1	特殊SP4
	ビット3	0 or 1	特殊SP5
	ビット2	0 or 1	特殊SP6
	ビット1	0 or 1	特殊SP7
	ビット0	0 or 1	特殊SP8

【図 2 6】

図柄コード格納領域

格納領域種別	データ		内容
図柄コード 格納領域 0	ビット7	0 or 1	BB
	ビット6	0 or 1	TRリブ 1
	ビット5	0 or 1	TRリブ 2
	ビット4	0 or 1	CDリブ 1
	ビット3	0 or 1	CDリブ 2
	ビット2	0 or 1	CDリブ 3
	ビット1	0 or 1	CDリブ 4
	ビット0	0 or 1	B黄リブ 1
⋮	⋮	⋮	⋮
図柄コード 格納領域 2 2	ビット7	0 or 1	特殊SP1
	ビット6	0 or 1	特殊SP2
	ビット5	0 or 1	特殊SP3
	ビット4	0 or 1	特殊SP4
	ビット3	0 or 1	特殊SP5
	ビット2	0 or 1	特殊SP6
	ビット1	0 or 1	特殊SP7
	ビット0	0 or 1	特殊SP8

【図27】

持越役格納領域

格納領域種別	データ		内容
	ビット7	0 or 1	
持越役 格納領域	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0	未使用
	ビット0	0	未使用

【図28】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域種別	データ		内容
	ビット7	0 or 1	
遊技状態フラグ 格納領域	ビット6	0 or 1	BB遊技状態
	ビット5	0 or 1	RB遊技状態
	ビット4	0 or 1	RT0遊技状態
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0	未使用
	ビット0	0	未使用

【図29】

作動ストップボタン格納領域

データ	内容	
	ビット7	0 or 1
ビット6	0 or 1	左ストップボタン操作
ビット5	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット4	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	左ストップボタン操作有効
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作有効
ビット0	0 or 1	右ストップボタン操作有効

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり
 ※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

【図30】

押下順序格納領域

データ	内容	
	ビット7	0 or 1
ビット6	0 or 1	左→中→右
ビット5	0 or 1	左→右→中
ビット4	0 or 1	中→左→右
ビット3	0 or 1	中→右→左
ビット2	0 or 1	右→左→中
ビット1	0 or 1	右→中→左
ビット0	0	未使用

※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

【 4 3 】

CG 自社グループ販売テーブル

販売品目番号	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
販売品目	111	112	115	117	119	123	125	127	129	131	133	135	137	139	141
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	157	159	155	157	159	161	163	165	167	169	171	173	175	177	179
販売品目	157	159	155	157	159	161	163	165	167	169	171	173	175	177	179
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	201	203	205	207	209	211	213	215	217	219	221	223	225	227	229
販売品目	201	203	205	207	209	211	213	215	217	219	221	223	225	227	229
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	251	253	255	257	259	261	263	265	267	269	271	273	275	277	279
販売品目	251	253	255	257	259	261	263	265	267	269	271	273	275	277	279
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	301	303	305	307	309	311	313	315	317	319	321	323	325	327	329
販売品目	301	303	305	307	309	311	313	315	317	319	321	323	325	327	329
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	351	353	355	357	359	361	363	365	367	369	371	373	375	377	379
販売品目	351	353	355	357	359	361	363	365	367	369	371	373	375	377	379
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	401	403	405	407	409	411	413	415	417	419	421	423	425	427	429
販売品目	401	403	405	407	409	411	413	415	417	419	421	423	425	427	429
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	451	453	455	457	459	461	463	465	467	469	471	473	475	477	479
販売品目	451	453	455	457	459	461	463	465	467	469	471	473	475	477	479
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	501	503	505	507	509	511	513	515	517	519	521	523	525	527	529
販売品目	501	503	505	507	509	511	513	515	517	519	521	523	525	527	529
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	551	553	555	557	559	561	563	565	567	569	571	573	575	577	579
販売品目	551	553	555	557	559	561	563	565	567	569	571	573	575	577	579
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	601	603	605	607	609	611	613	615	617	619	621	623	625	627	629
販売品目	601	603	605	607	609	611	613	615	617	619	621	623	625	627	629
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	651	653	655	657	659	661	663	665	667	669	671	673	675	677	679
販売品目	651	653	655	657	659	661	663	665	667	669	671	673	675	677	679
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	701	703	705	707	709	711	713	715	717	719	721	723	725	727	729
販売品目	701	703	705	707	709	711	713	715	717	719	721	723	725	727	729
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	751	753	755	757	759	761	763	765	767	769	771	773	775	777	779
販売品目	751	753	755	757	759	761	763	765	767	769	771	773	775	777	779
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	801	803	805	807	809	811	813	815	817	819	821	823	825	827	829
販売品目	801	803	805	807	809	811	813	815	817	819	821	823	825	827	829
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 4 4 】

CG 自社グループ販売テーブル

販売品目番号	1201	1203	1205	1207	1209	1211	1213	1215	1217	1219	1221	1223	1225	1227	1229
販売品目	1201	1203	1205	1207	1209	1211	1213	1215	1217	1219	1221	1223	1225	1227	1229
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1251	1253	1255	1257	1259	1261	1263	1265	1267	1269	1271	1273	1275	1277	1279
販売品目	1251	1253	1255	1257	1259	1261	1263	1265	1267	1269	1271	1273	1275	1277	1279
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1301	1303	1305	1307	1309	1311	1313	1315	1317	1319	1321	1323	1325	1327	1329
販売品目	1301	1303	1305	1307	1309	1311	1313	1315	1317	1319	1321	1323	1325	1327	1329
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1351	1353	1355	1357	1359	1361	1363	1365	1367	1369	1371	1373	1375	1377	1379
販売品目	1351	1353	1355	1357	1359	1361	1363	1365	1367	1369	1371	1373	1375	1377	1379
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1401	1403	1405	1407	1409	1411	1413	1415	1417	1419	1421	1423	1425	1427	1429
販売品目	1401	1403	1405	1407	1409	1411	1413	1415	1417	1419	1421	1423	1425	1427	1429
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1451	1453	1455	1457	1459	1461	1463	1465	1467	1469	1471	1473	1475	1477	1479
販売品目	1451	1453	1455	1457	1459	1461	1463	1465	1467	1469	1471	1473	1475	1477	1479
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1501	1503	1505	1507	1509	1511	1513	1515	1517	1519	1521	1523	1525	1527	1529
販売品目	1501	1503	1505	1507	1509	1511	1513	1515	1517	1519	1521	1523	1525	1527	1529
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1551	1553	1555	1557	1559	1561	1563	1565	1567	1569	1571	1573	1575	1577	1579
販売品目	1551	1553	1555	1557	1559	1561	1563	1565	1567	1569	1571	1573	1575	1577	1579
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1601	1603	1605	1607	1609	1611	1613	1615	1617	1619	1621	1623	1625	1627	1629
販売品目	1601	1603	1605	1607	1609	1611	1613	1615	1617	1619	1621	1623	1625	1627	1629
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1651	1653	1655	1657	1659	1661	1663	1665	1667	1669	1671	1673	1675	1677	1679
販売品目	1651	1653	1655	1657	1659	1661	1663	1665	1667	1669	1671	1673	1675	1677	1679
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
内装	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
販売品目番号	1701	1703	1705	1707	1709	1711									

【 図 4 7 】

CZHOLD抽籤テーブル

HOLD無し/有り	HOLD抽籤A7	HOLD抽籤AV	HOLD抽籤B7	HOLD抽籤BY	HOLD抽籤BS
HOLD無し	32768	32768	0	0	0
HOLD有り	0	0	32768	32768	32768

【 図 4 8 】

CZHOLD後GG当籤率抽籤テーブル

数字グループA

当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	32620	32620	32620	32620	32620	31424	32096	30080	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	128	128	128	128	128	2048	512	2048	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	1024	512	512	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	256	128	512	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

数字グループB

当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	32748	32748	32748	32748	32748	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	32192	32480	31616	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	512	256	1024	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

数字グループC

当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	32640	32704	32512	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	256	128	512	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

数字グループD

当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	32640	32704	32512	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	256	128	512	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

【 図 4 9 】

CZHOLD後GG当籤率抽籤テーブル

数字グループE

当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	32620	32620	32620	32620	32620	31424	32096	30080	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	128	128	128	128	128	2048	512	2048	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	1024	512	512	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	256	128	512	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

数字グループF

当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	32748	32748	32748	32748	32748	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	32192	32480	31616	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	512	256	1024	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

数字グループG

当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	32640	32704	32512	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	256	128	512	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

数字グループH

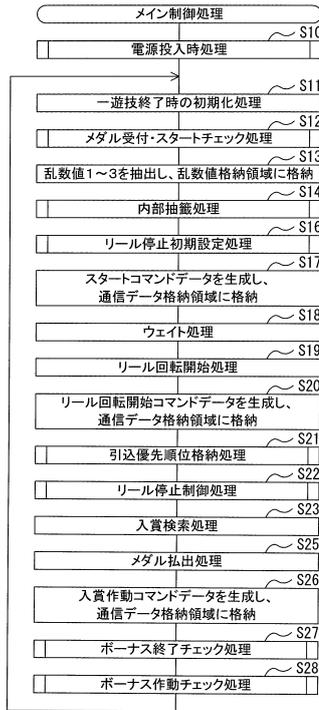
当籤率	はずれ	15枚×	3枚×	通常	B賞	C1	左CU×	CU×	C×	特殊SP	右赤F	右赤7	赤SP	赤7SP	GG
20%当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25%当籤	32768	32768	32768	32768	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35%当籤	16	16	16	16	16	32640	32704	32512	0	0	0	0	0	0	0
50%当籤	4	4	4	4	4	256	128	512	0	0	0	0	0	0	0
100%当籤	0	0	0	0	0	64	32	128	32768	32768	0	256	0	0	0

【 図 5 0 】

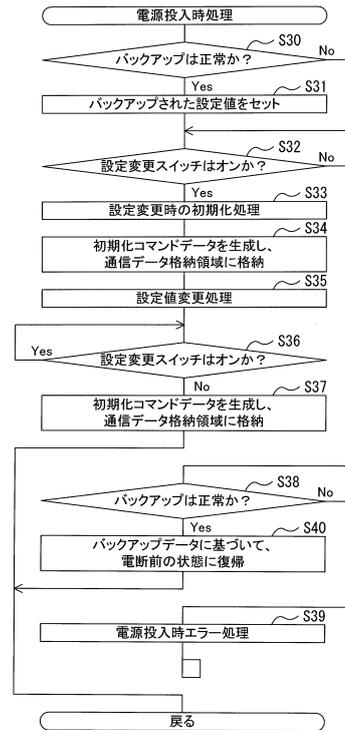
CZHOLD後GG抽籤テーブル

	20%当籤	25%当籤	35%当籤	50%当籤	100%当籤
非当籤	26215	24576	21846	16384	0
当籤	6553	8192	10922	16384	32768

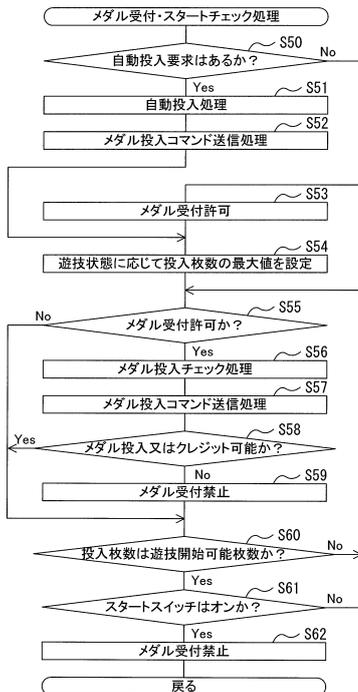
【図59】



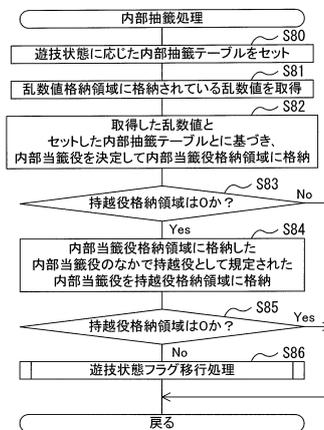
【図60】



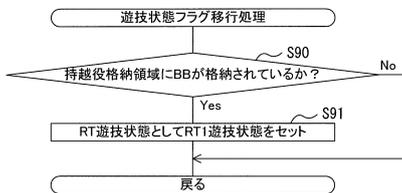
【図61】



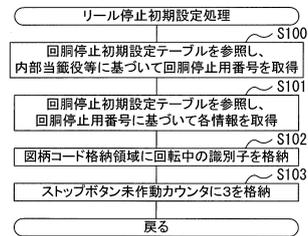
【図62】



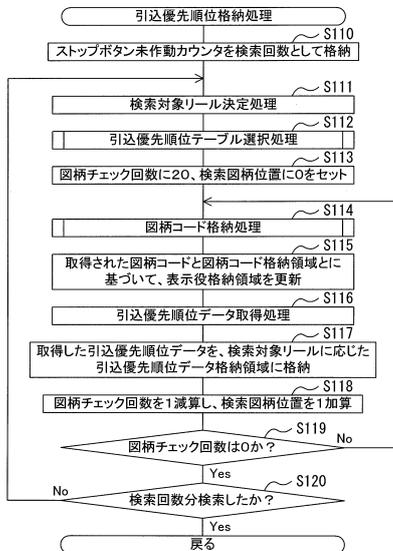
【図 6 3】



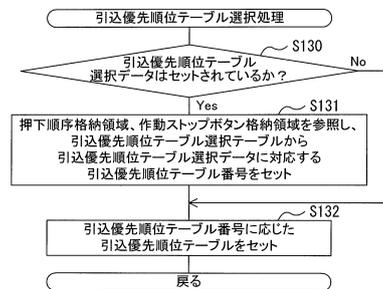
【図 6 4】



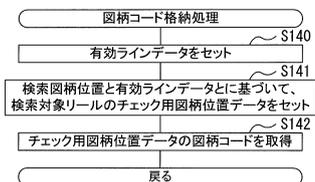
【図 6 5】



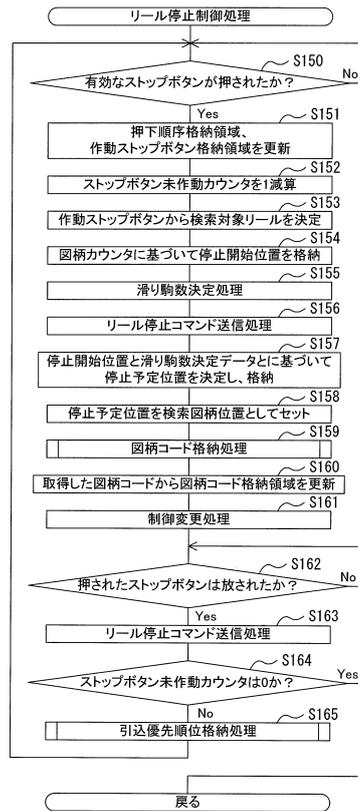
【図 6 6】



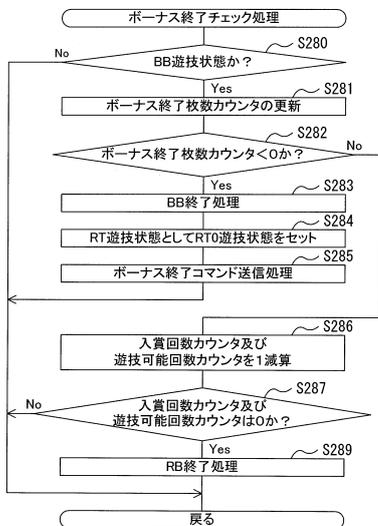
【図67】



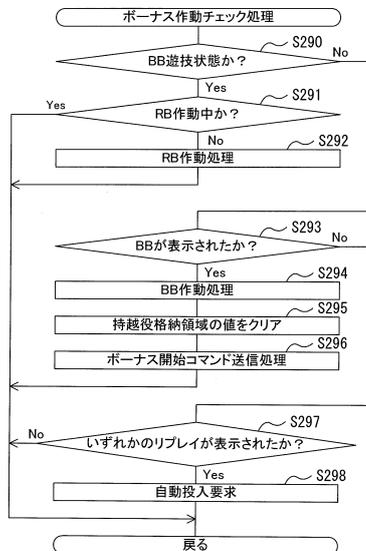
【図68】



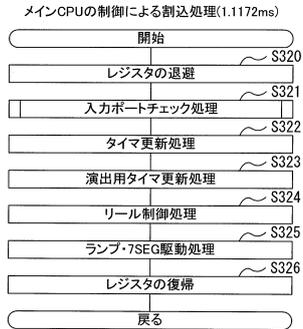
【図69】



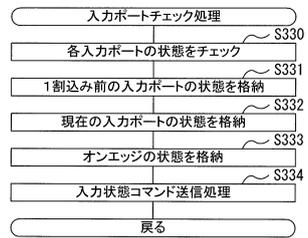
【図70】



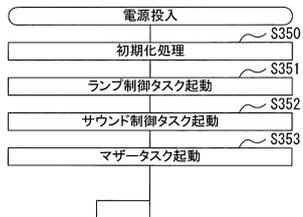
【図71】



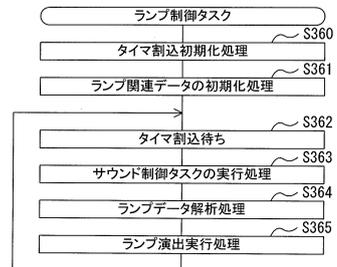
【図72】



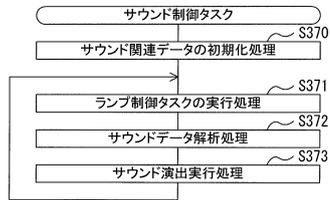
【図73】



【図74】



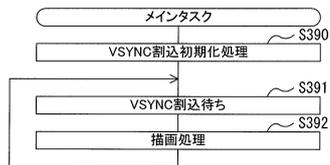
【図75】



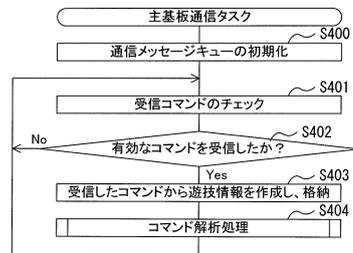
【図76】



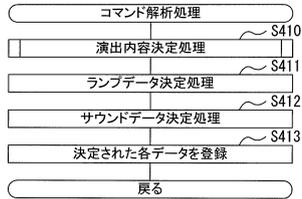
【図77】



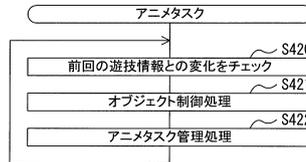
【図78】



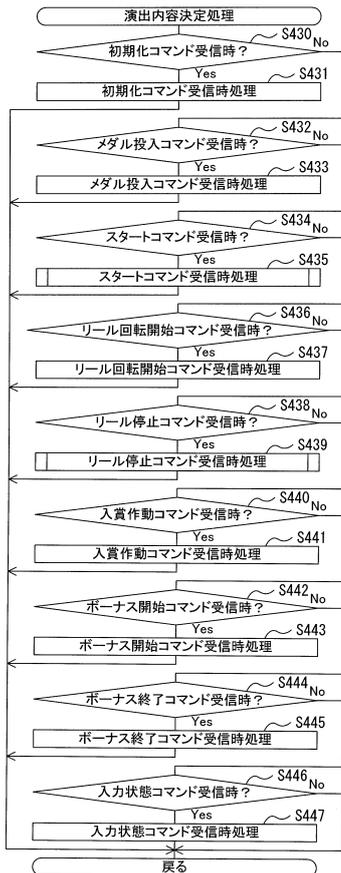
【図79】



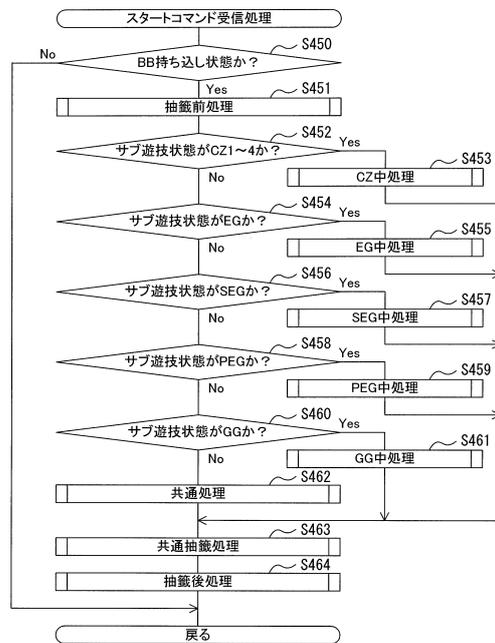
【図80】



【図81】



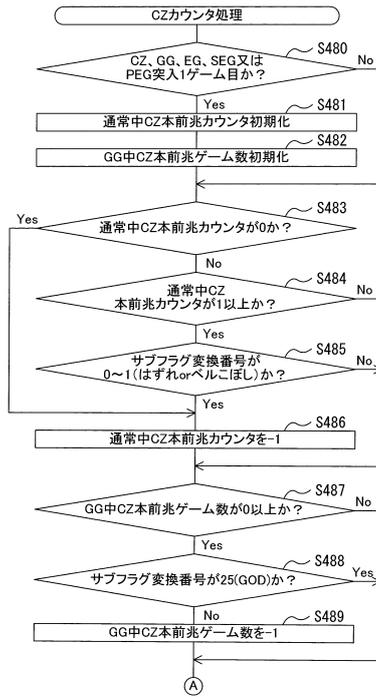
【図82】



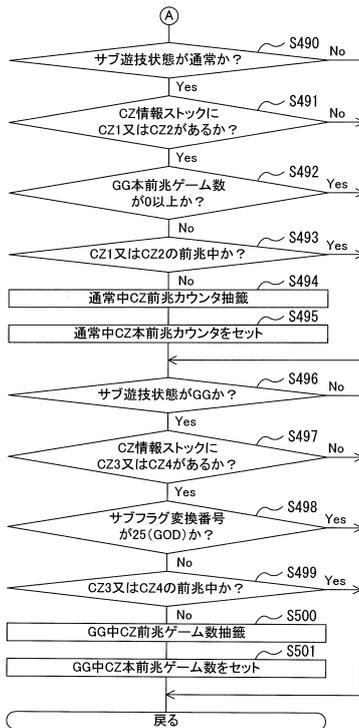
【図83】



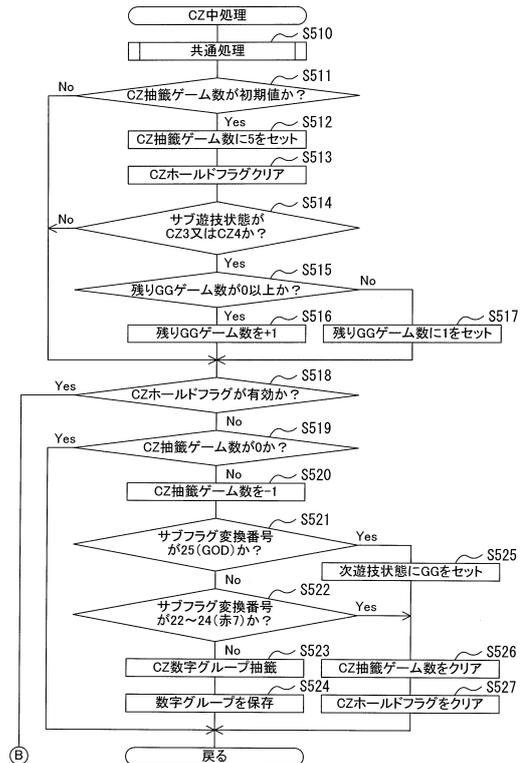
【図84】



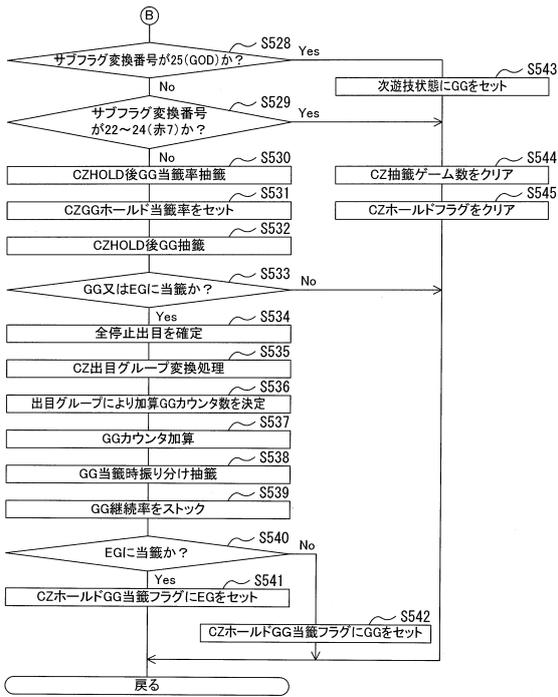
【図85】



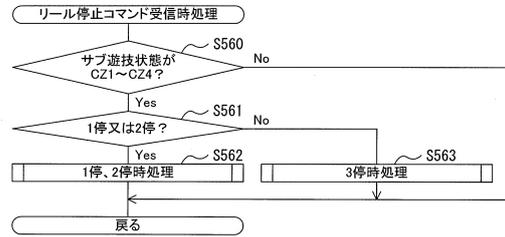
【図86】



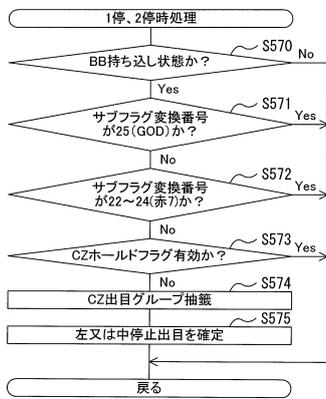
【図87】



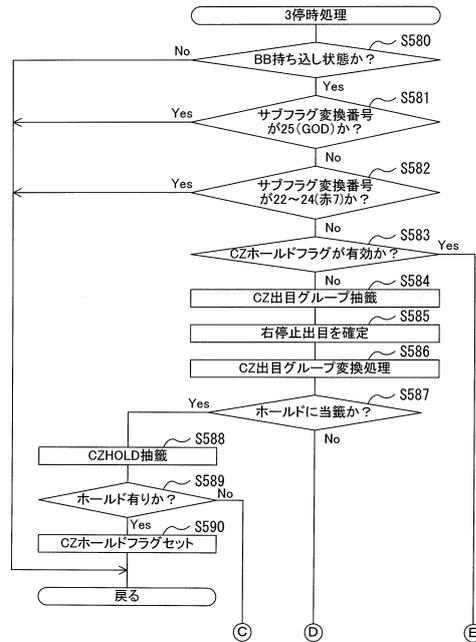
【図88】



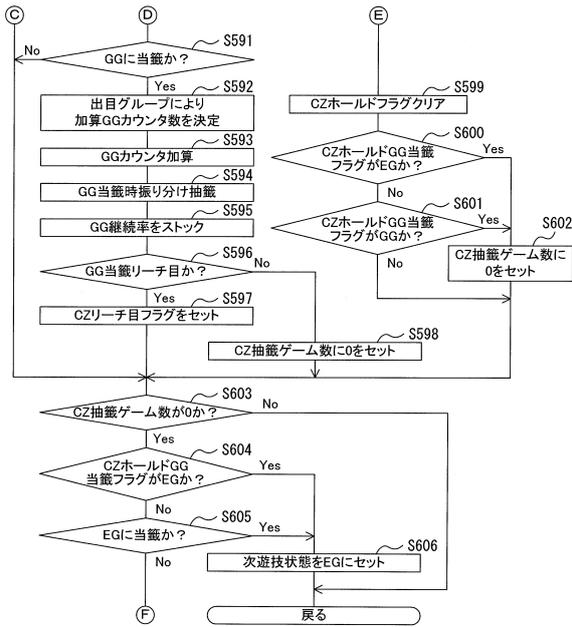
【図89】



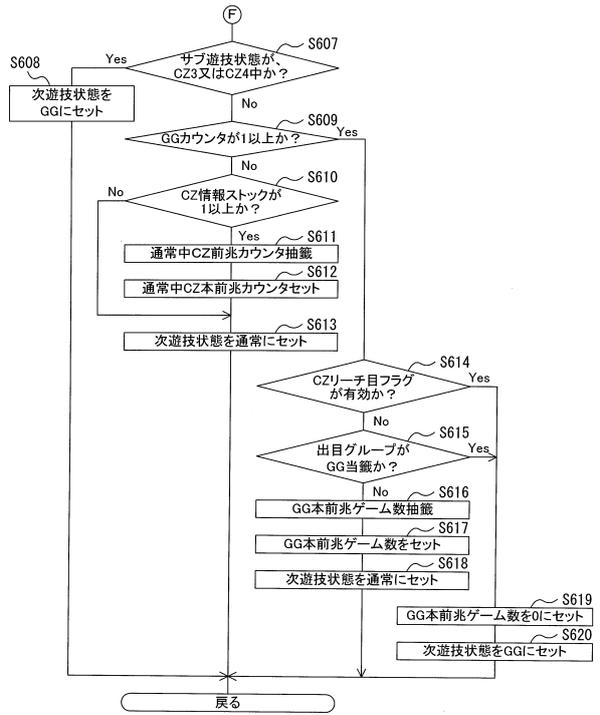
【図90】



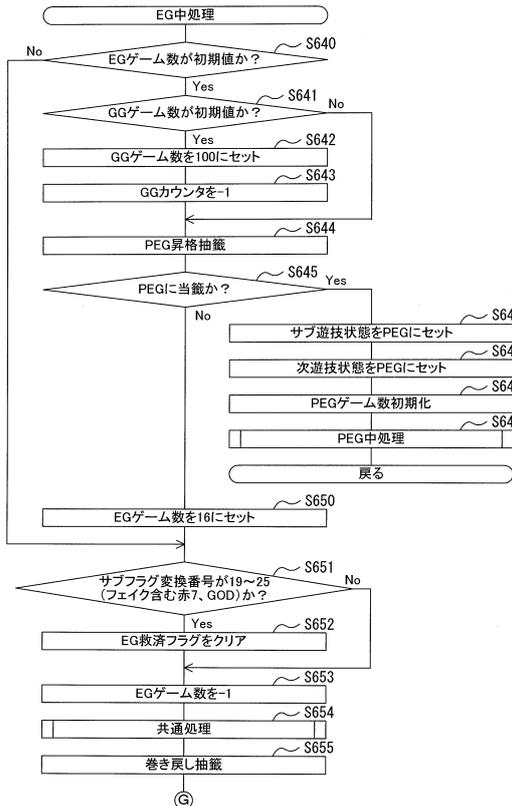
【図91】



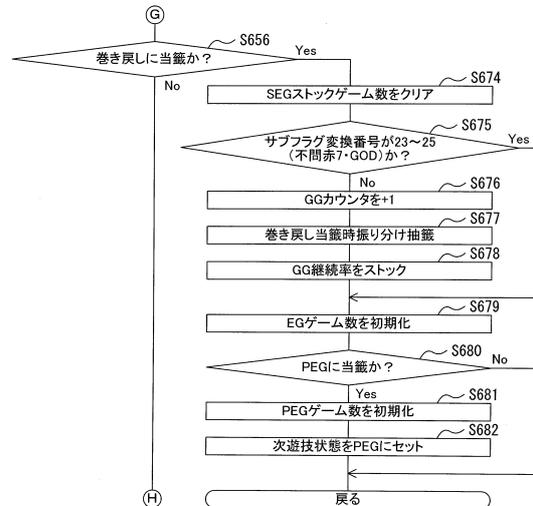
【図92】



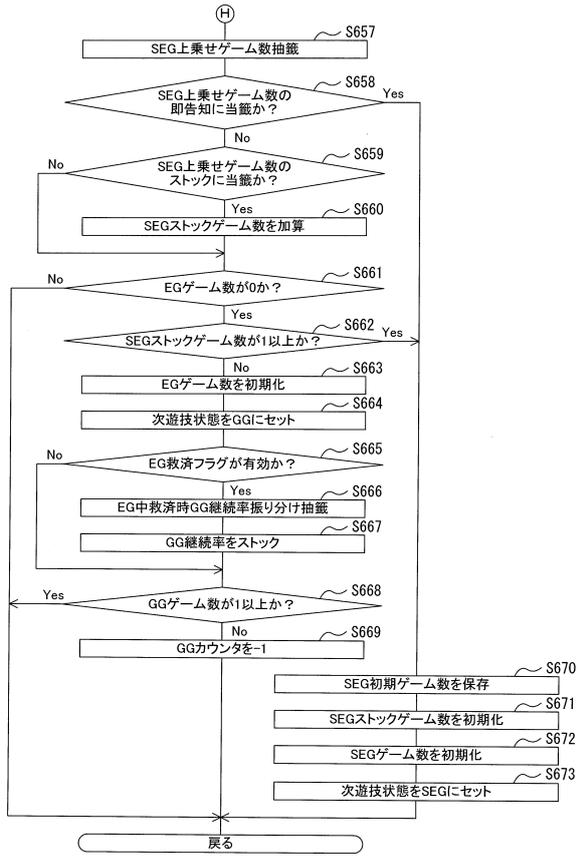
【図93】



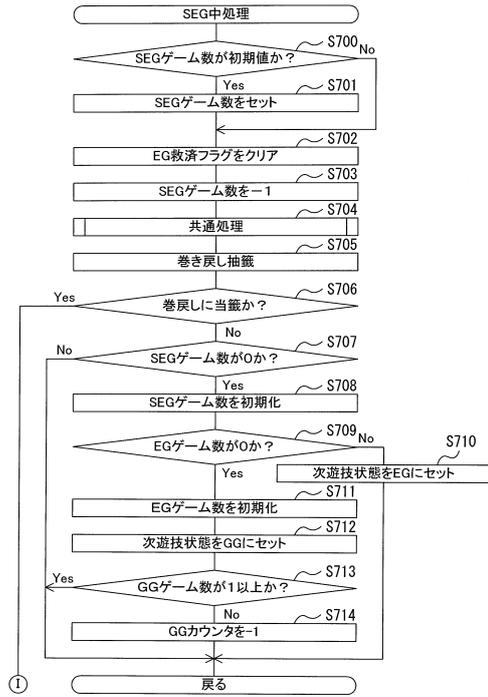
【図94】



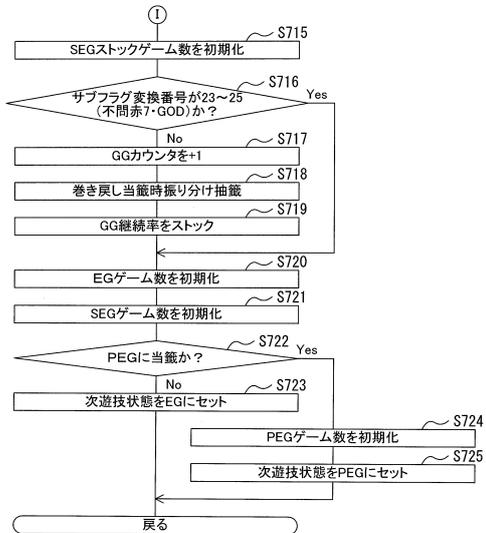
【図95】



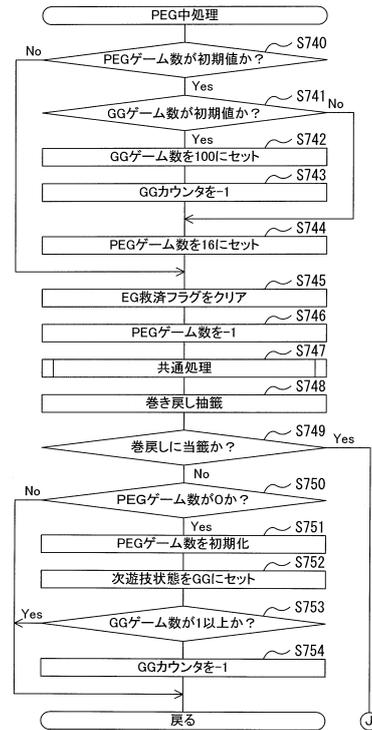
【図96】



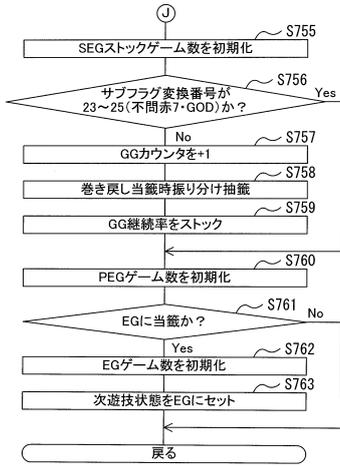
【図97】



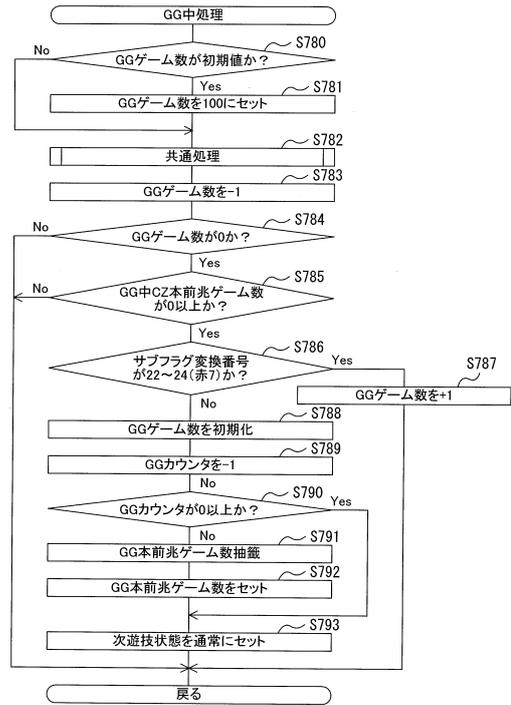
【図98】



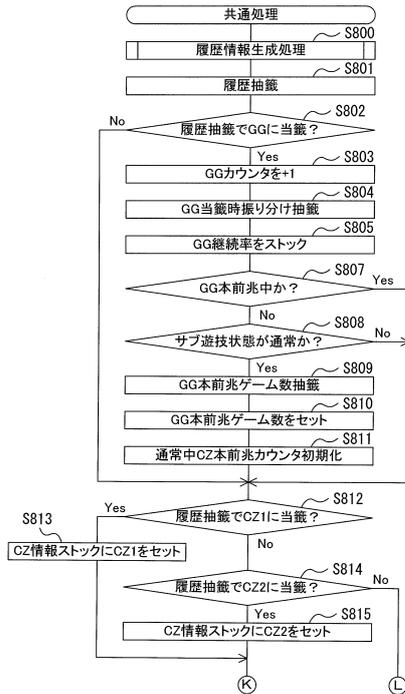
【図99】



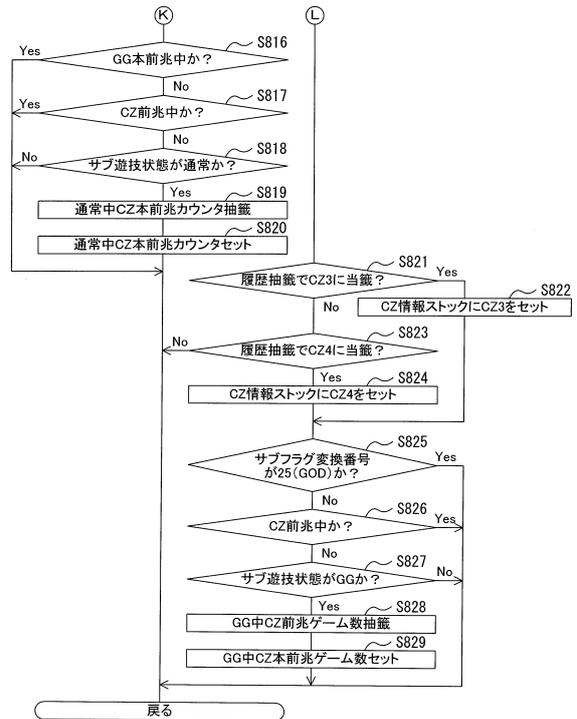
【図100】



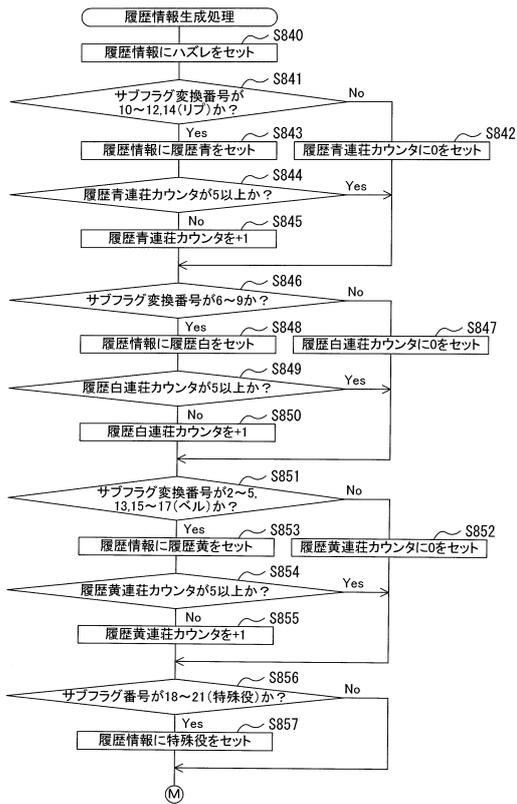
【図101】



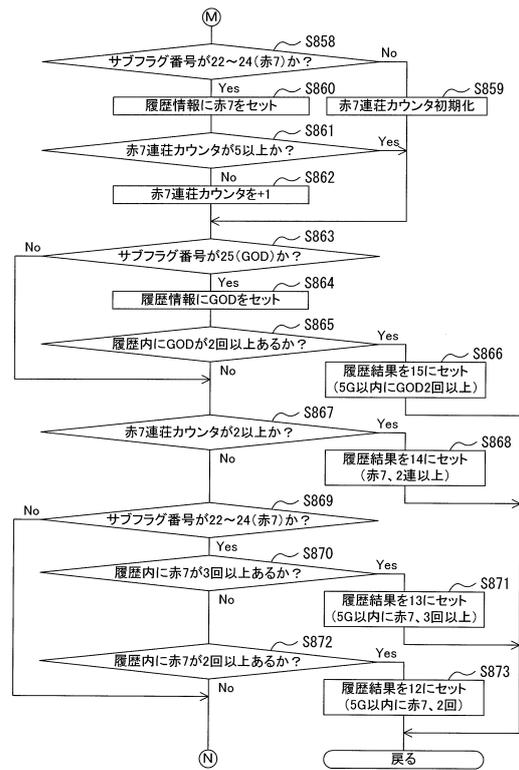
【図102】



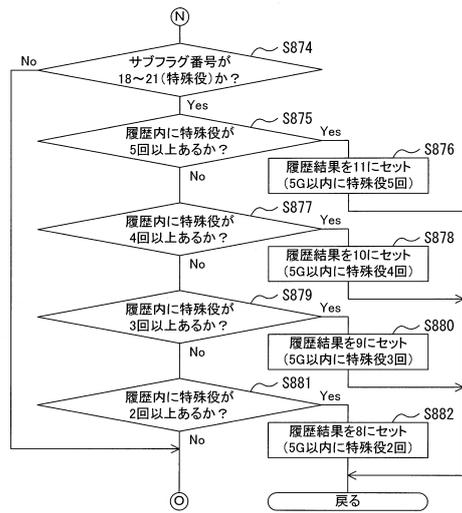
【図103】



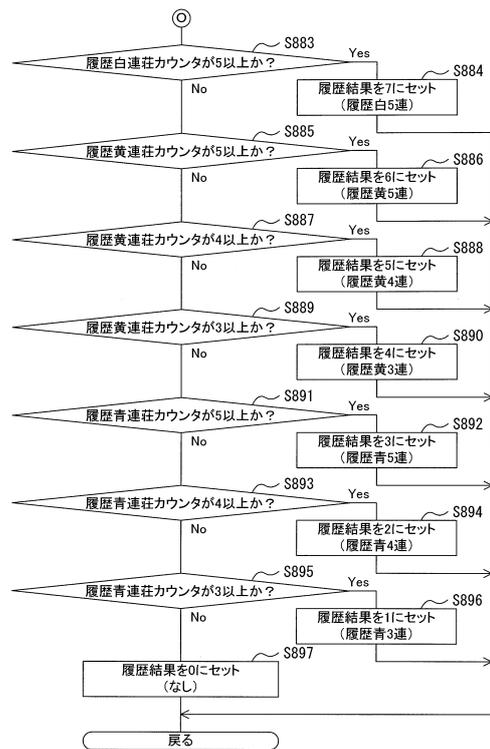
【図104】



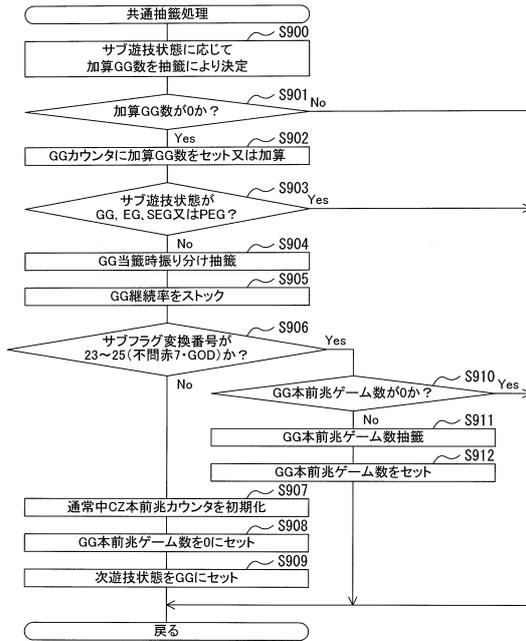
【図105】



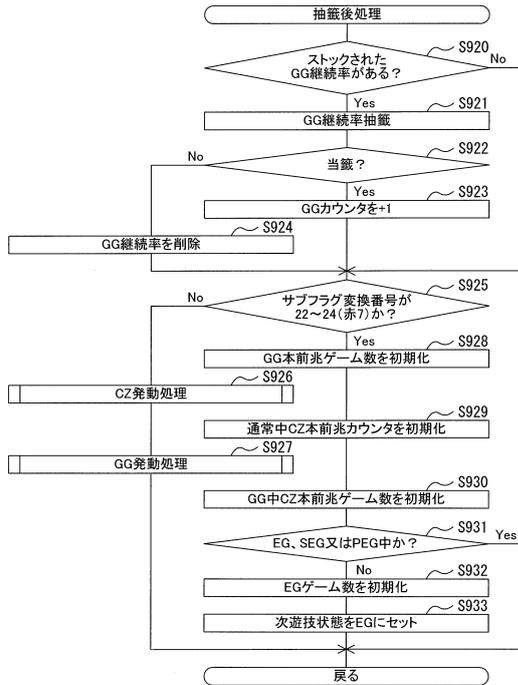
【図106】



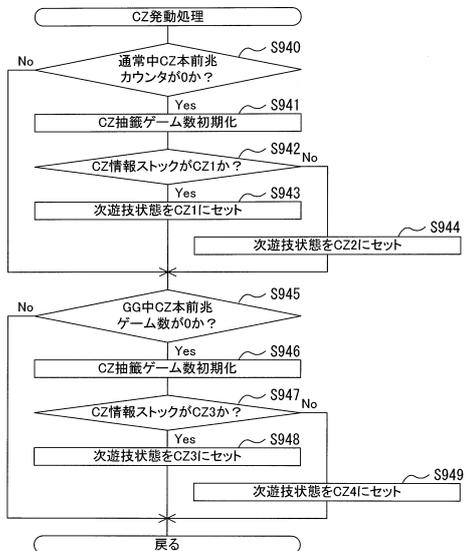
【図107】



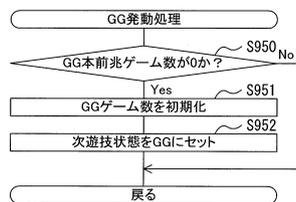
【図108】



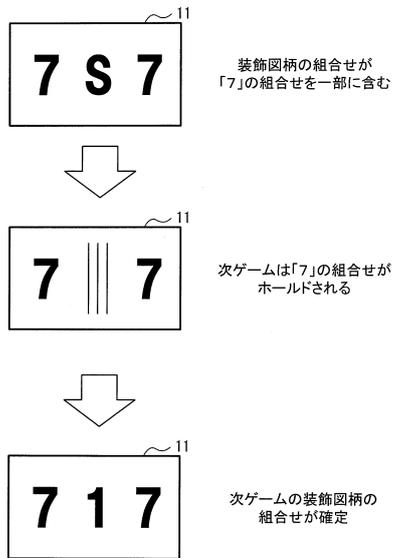
【図109】



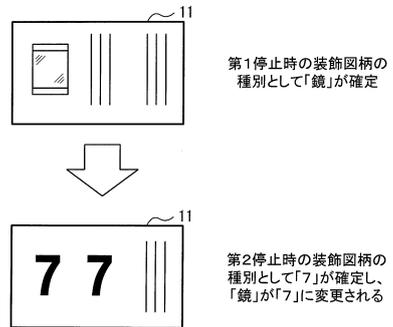
【図110】



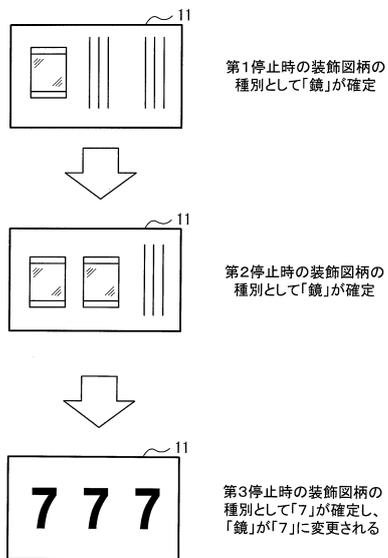
【図 1 1 1】



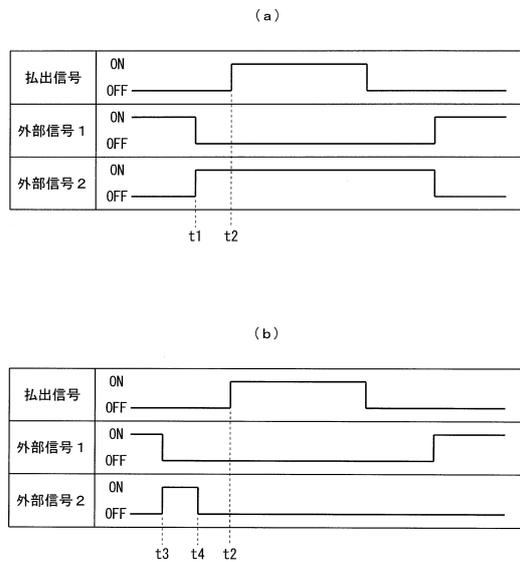
【図 1 1 2】



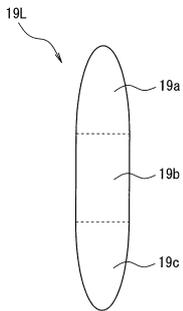
【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



【図115】



【図116】

C21ボタンストック抽籤テーブル

当選カウンタ数	15枚へ	3枚へ	通常	B賞	ひび	左ひ	ひ	特殊SP	右ひ	赤ひ	赤7N	赤7SP	60D
非当籤	24576	24576	16384	16384	8192	0	0	0	0	0	32768	32768	32768
1画	7936	7936	10922	10922	16384	24576	24576	0	24576	0	24576	0	0
2画	0	0	4096	4096	6144	6144	6144	24576	6144	24576	0	0	0
3画	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4画	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5画	256	256	1366	1366	2048	2048	2048	8192	2048	8192	32768	2048	0

【図117】

C2169抽籤テーブル

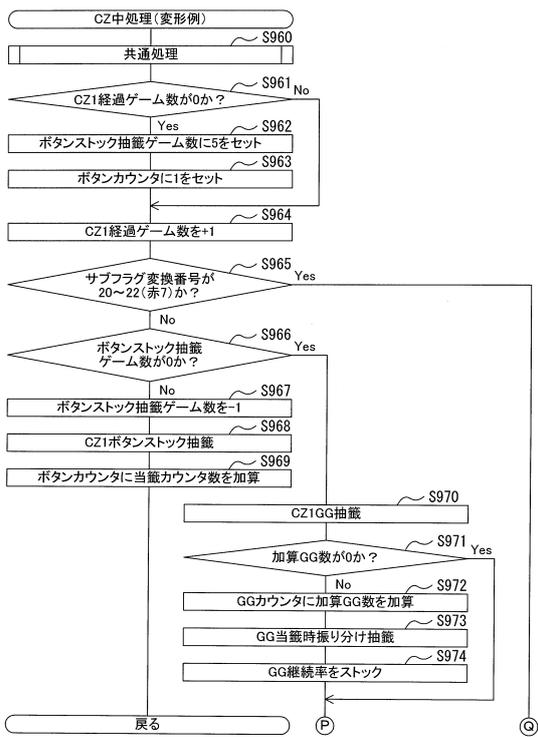
GGカウンタ	15枚へ	3枚へ	通常	B賞	ひび	左ひ	ひ	特殊SP	右ひ	赤ひ	赤7N	赤7SP	60D
非当籤	24672	24672	21845	21845	10923	8192	0	0	10923	0	32768	32768	32768
当籤	4096	4096	10923	10923	21845	21845	32768	32768	21845	21845	0	0	0

【図118】

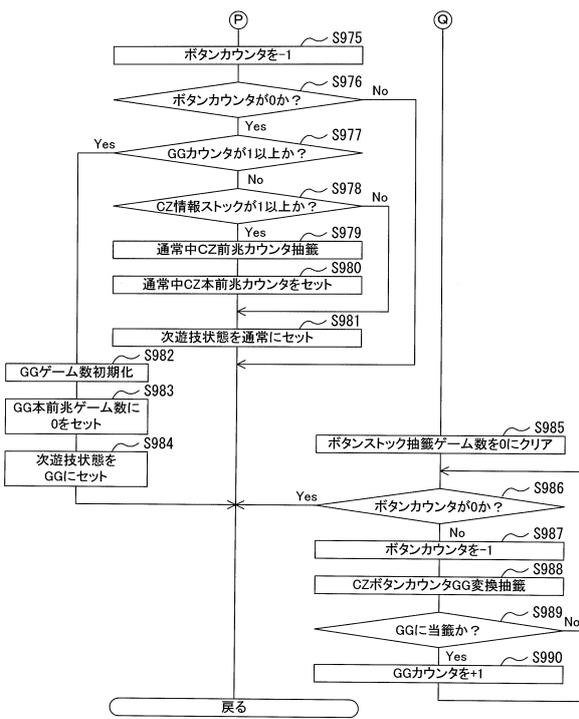
C21ボタンカウンタ
GG変換抽籤テーブル

非当籤	0
当籤	32768

【図119】



【図120】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-136085(JP,A)
特開2014-108219(JP,A)
特開2012-183299(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04
A63F 7/02