

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-38712

(P2017-38712A)

(43) 公開日 平成29年2月23日(2017.2.23)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 115 頁)

(21) 出願番号	特願2015-161399 (P2015-161399)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成27年8月18日 (2015.8.18)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			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
		(74) 代理人	110001520
			特許業務法人日誠国際特許事務所
		(72) 発明者	南谷 雄一
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	足立 宜靖
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	前川 純磨
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	西田 篤
			東京都江東区有明3丁目7番26号

最終頁に続く

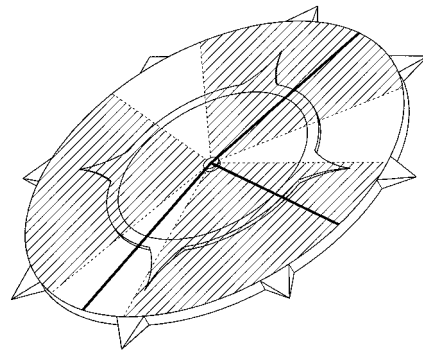
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】画像表示手段の表示制御にかかる処理負荷を低減することができる遊技機を提供する。

【解決手段】サブCPUは、停止操作が検出されたタイミングに応じて成功か否かが決定される停止操作ゲームを実行する。サブCPUは、停止操作ゲームにおいて、有効期間を表す領域画像と、時間経過とともに一体に移動する複数の針とを液晶表示装置に表示させ、停止操作が検出されるたびに、複数の針のうち1つの移動中の針を停止させる。

【選択図】図124



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の図柄が表示された複数のリールと、
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より前記図柄表示手段の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と、
遊技者に対して有利な有利遊技を付与するか否かを決定する有利遊技付与決定手段と、
画像を表示するための画像表示手段と、
前記画像表示手段に遊技の演出に関する画像を表示させる表示制御手段と、
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に応じて成功か否かが決定される停止操作遊技を実行する停止操作遊技手段と、
互いに異なる有効期間が規定された複数の停止操作遊技のうち 1 つの停止操作遊技を決定する停止操作遊技決定手段と、
前記停止操作遊技決定手段によって決定された停止操作遊技の有効期間内に前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたか否かに基づいて、前記停止操作遊技が成功したか否かを判定する停止操作遊技判定手段と、を備え、
前記有利遊技付与決定手段は、前記停止操作遊技判定手段の判定結果に基づいて、前記有利遊技を付与し、
前記停止操作遊技手段は、前記有効期間を表す領域画像と、時間経過とともに一体に移動する複数の時間経過画像とを前記画像表示手段に表示させ、前記停止操作検出手段により停止操作が検出されるたびに、前記複数の時間経過画像のうち 1 つの時間経過画像を停止させるように前記表示制御手段を制御する遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールと、遊技メダルやコイン等（以下、「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。

【 0 0 0 3 】

この種の遊技機として、液晶表示装置などの画像表示手段に表示される画像によってリールの停止操作を行うタイミングを指示し、停止操作が行われたタイミングに応じて遊技者に対して利益を付与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 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 7 - 1 4 3 7 4 2 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

10

【 0 0 0 5 】

上述したような従来の遊技機においては、操作タイミングを指示するための基準ラインに停止ボタンを表すオブジェクトが接近したときに、オブジェクトの拡大処理などの画像処理を行うため、画像表示手段の表示制御に処理負荷がかかるといった課題があった。

【 0 0 0 6 】

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、画像表示手段の表示制御にかかる処理負荷を低減す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 】

【 0 0 0 7 】

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（ 3 L , 3 C , 3 R ）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 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、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より前記図柄表示手段の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 CPU 9 3 ）と、遊技者に対して有利な有利遊技（ A R T ）を付与するか否かを決定する有利遊技付与決定手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、画像を表示するための画像表示手段（液晶表示装置 1 1 ）と、前記画像表示手段に遊技の演出に関する画像を表示させる表示制御手段（サブ CPU 1 0 2 及びレンダリングプロセッサ 1 0 5 ）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に応じて成功か否かが決定される停止操作遊技を実行する停止操作遊技手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、互いに異なる有効期間が規定された複数の停止操作遊技のうち 1 つの停止操作遊技を決定する停止操作遊技決定手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、前記停止操作遊技決定手段によって決定された停止操作遊技の有効期間内に前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたか否かに基づいて、前記停止操作遊技が成功したか否かを判定する停止操作遊技判定手段（サブ CPU 1 0 2 ）と、を備え、前記有利遊技付与決定手段は、前記停止操作遊技判定手段の判定結果に基づいて、前記有利遊技を付与し、前記停止操作遊技手段は、前記有効期間を表す領域画像と、時間経過とともに一体に移動する複数の時間経過画像とを前記画像表示手段に表示させ、前記停止操作検出手段により停止操作が検出されるたびに、前記複数の時間経過画像のうち 1 つの時間経過画像を停止させるように前記表示制御手段を制御する構成を有している。

20

30

40

【 0 0 0 8 】

この構成により、本発明に係る遊技機は、複数の時間経過画像を時間経過とともに一体に移動させ、停止操作が検出されるたびに 1 つの時間経過画像を停止させることで、停止

50

操作が検出されるたびに新たな画像の描画を行わないため、表示制御にかかる処理負荷を低減することができる。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、画像表示手段の表示制御にかかる処理負荷を低減す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】

【0010】

【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。

10

【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における遊技状態の状態遷移図である。

【図7】本発明の実施の形態に係るパチスロ機におけるRT遊技状態の種類を示す図である。

【図8】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9】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。

20

【図10】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11】図10に続く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】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。

【図14】図13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(RT0遊技状態)を示す図である。

30

【図18】図17に続く内部抽籤テーブル(RT0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(RT1遊技状態)を示す図である。

【図20】図19に続く内部抽籤テーブル(RT1遊技状態)を示す図である。

【図21】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル(RT2遊技状態)を示す図である。

【図22】図21に続く内部抽籤テーブル(RT2遊技状態)を示す図である。

【図23】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル(RT3遊技状態)を示す図である。

【図24】図23に続く内部抽籤テーブル(RT3遊技状態)を示す図である。

40

【図25】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル(BB1持越し状態)を示す図である。

【図26】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル(BB2持越し状態)を示す図である。

【図27】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル(BB3持越し状態)を示す図である。

【図28】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル(BB4持越し状態)を示す図である。

【図29】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル(BB5持越し状態)を示す図である。

50

【図 3 0】メイン R O M に記憶された内部抽籤テーブル（ B B 6 持越し状態 ）を示す図である。

【図 3 1】メイン R O M に記憶された内部抽籤テーブル（ B B 7 持越し状態 ）を示す図である。

【図 3 2】メイン R O M に記憶された内部抽籤テーブル（ B B 8 持越し状態 ）を示す図である。

【図 3 3】メイン R O M に記憶された内部抽籤テーブル（ B B 9 持越し状態 ）を示す図である。

【図 3 4】メイン R O M に記憶された内部抽籤テーブル（ B B 中 R B ）を示す図である。

【図 3 5】メイン R O M に記憶された演出遊技ロック抽籤テーブルを示す図である。

【図 3 6】メイン R O M に記憶された第 1 周期チャンス目モード抽籤テーブルを示す図である。

【図 3 7】メイン R O M に記憶された第 2 周期チャンス目モード抽籤テーブルを示す図である。

【図 3 8】メイン R O M に記憶された第 3 周期チャンス目モード抽籤テーブルを示す図である。

【図 3 9】メイン R O M に記憶された周期チャンス目天井回数抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 0】図 3 9 に続く周期チャンス目天井回数抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 1】サブ R O M に記憶された通常中 A R T 抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 2】サブ R O M に記憶された B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 3】サブ R O M に記憶された入賞時用ループモード抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 4】図 4 3 に続く入賞時用ループモード抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 5】サブ R O M に記憶された再突入抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 6】サブ R O M に記憶されたループモード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 7】図 4 6 に続くループモード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 8】サブ R O M に記憶されたストック抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 9】サブ R O M に記憶された A R T 中 B B 上乗せ抽籤テーブルを示す図である。

【図 5 0】サブ R O M に記憶された通常時液晶リール図柄配置テーブルを示す図である。

【図 5 1】サブ R O M に記憶されたロック 2 実行時液晶リール図柄配置テーブルを示す図である。

【図 5 2】サブ R O M に記憶されたロック 3 実行時液晶リール図柄配置テーブルを示す図である。

【図 5 3】サブ R O M に記憶された液晶リール停止テーブル（弱スイカ、通常制御）を示す図である。

【図 5 4】サブ R O M に記憶された液晶リール停止テーブル（弱スイカ、スベリ制御）を示す図である。

【図 5 5】サブ R O M に記憶された液晶リール停止テーブル（弱スイカ、中段揃い、通常制御）を示す図である。

【図 5 6】サブ R O M に記憶された液晶リール停止テーブル（弱スイカ、右下がり揃い、通常制御）を示す図である。

【図 5 7】サブ R O M に記憶された液晶リール停止テーブル（弱スイカ、右下がり揃い、スベリ制御）を示す図である。

【図 5 8】液晶図柄コード表を示す図である。

【図 5 9】サブ R O M に記憶された停止操作ゲーム成功領域テーブルを示す図である。

【図 6 0】サブ R O M に記憶された設定示唆音抽籤テーブルを示す図である。

【図 6 1】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 6 2】図 6 1 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。

10

20

30

40

50

【図 6 3】図 6 1 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 6 4】図 6 1 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 6 5】図 6 4 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 6 6】図 6 1 に示したメイン制御処理において実行される周期チャンスリプレイ抽籤処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】図 6 1 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。

10

【図 6 8】図 6 1 に示したメイン制御処理及び図 7 1 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 6 9】図 6 8 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ーブル選択処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】図 6 8 に示した引込優先順位格納処理及び図 7 1 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 7 1】図 6 1 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 7 2】図 6 1 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。

20

【図 7 3】図 6 1 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 7 4】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。

【図 7 5】図 7 4 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 7 6】図 7 4 に示した割込処理において実行されるデータ送信処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】図 7 6 に示したデータ送信処理において実行される無操作コマンド通信データ格納処理を示すフローチャートである。

30

【図 7 8】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 7 9】図 7 8 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 8 0】図 7 8 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 8 1】図 8 0 に示したサウンド制御タスクにおいて起動されるリプレイ入賞音変更処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】図 8 0 に示したサウンド制御タスクにおいて起動される設定示唆音出力処理を示すフローチャートである。

40

【図 8 3】図 7 8 に示した電源投入処理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。

【図 8 4】図 7 8 に示した電源投入処理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。

【図 8 5】図 8 4 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 8 6】図 7 8 に示した電源投入処理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 8 7】図 8 5 に示したコマンド解析処理において実行されるコマンド整合性判定処理を示すフローチャートである。

50

【図 8 8】図 8 5 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。

【図 8 9】図 8 8 に続くフローチャートである。

【図 9 0】図 8 8 及び図 8 9 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 9 1】図 9 0 に示したスタートコマンド受信時処理において実行される通常中 B B 抽籤処理を示すフローチャートである。

【図 9 2】図 9 0 に示したスタートコマンド受信時処理において実行される A R T 中 B B 抽籤処理を示すフローチャートである。

【図 9 3】図 8 8 及び図 8 9 に示した演出内容決定処理において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】図 8 8 及び図 8 9 に示した演出内容決定処理において実行される無操作コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 9 5】図 9 4 に示した無操作コマンド受信時処理において実行される通常中 B B 遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 6】図 9 4 に示した無操作コマンド受信時処理において実行される通常中 B B 遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】図 9 6 に示した通常中 B B 遊技状態判定処理において実行される再突入判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 8】図 9 6 に示した通常中 B B 遊技状態判定処理において実行されるループモード移行判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 9】図 9 6 に示した通常中 B B 遊技状態判定処理において実行されるストック判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】図 9 4 に示した無操作コマンド受信時処理において実行される A R T 中 B B 遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】図 9 0 に示したスタートコマンド受信時処理において実行される通常中処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】図 8 3 に示したメインタスクにおいて実行される描画処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】図 1 0 2 に示した描画処理において実行されるロック時液晶リール変化処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】図 1 0 3 に続くフローチャートである。

【図 1 0 5】図 1 0 2 に示した描画処理において実行される特殊ステージ液晶リール変化処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】図 1 0 2 に示した描画処理において実行される液晶リール回転開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】図 1 0 2 に示した描画処理において実行される液晶リール回転停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】図 1 0 2 に示した描画処理において実行される停止操作ゲーム表示処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】図 1 0 8 に続くフローチャートである。

【図 1 1 0】図 1 0 2 に示した描画処理において実行される停止操作ゲーム判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】図 9 0 に示したスタートコマンド受信時処理において実行されるスタートコマンド受信時演出補正処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】図 8 8 及び図 8 9 に示した演出内容決定処理において実行される演出履歴保存処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理において実行される同系統演出補正処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理において実行される

10

20

30

40

50

ショートロック配列変化補正処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理において実行される花火柄演出補正処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理において実行される確定演出補正処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】図 1 1 7 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理において実行されるバトル負け演出補正処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理において実行される特殊ステージ移行演出補正処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】図 8 8 及び図 8 9 に示した演出内容決定処理において実行される黄色報知補正処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 2 0】サブ CPU によって液晶表示装置に表示された停止操作ゲームの画面の第 1 の例を示す図である。

【図 1 2 1】サブ CPU によって液晶表示装置に表示された停止操作ゲームの画面の第 2 の例を示す図である。

【図 1 2 2】サブ CPU によって液晶表示装置に表示された停止操作ゲームの画面の第 3 の例を示す図である。

【図 1 2 3】サブ CPU によって液晶表示装置に表示された停止操作ゲームの画面の第 4 の例を示す図である。

【図 1 2 4】サブ CPU によって液晶表示装置に表示された停止操作ゲームの画面の第 5 の例を示す図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0011】

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、図面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。

【0012】

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。

30

【0013】

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 ～ 6 5 5 3 5）の乱数から 1 つの値（以下、乱数値）が抽出される。

【0014】

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である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。

40

【0015】

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。

【0016】

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（190ms

50

sec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。

【0017】

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。

10

【0018】

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。

【0019】

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。

20

【0020】

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。

【0021】

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。

30

【0022】

<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。

【0023】

[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。

40

【0024】

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

【0025】

フロントドア2b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

50

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３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが設けられている。

【００２６】

各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。

【００２７】

これらのバックライトは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。

【００２８】

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。

【００２９】

以下、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒという。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。

【００３０】

フロントドア２ｂ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１１とを備えている。ドア本体９は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット２ａ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。

【００３１】

液晶表示装置１１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１１は、履歴表示手段を構成する。また、液晶表示装置１１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。

【００３２】

また、フロントドア２ｂは、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応する３つの左表示窓４Ｌ，中表示窓４Ｃ，右表示窓４Ｒによって構成されている。

【００３３】

これら表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒは、正面（遊技者側）から見て、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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４Ｌ，４Ｃ，４Ｒは、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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４Ｌ，４Ｃ，４Ｒを介して、表示窓４の背後に設けられた３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを視認することができる。表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒは、図柄表示手段を構成する。

【００３４】

本実施の形態では、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ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４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの

10

20

30

40

50

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。

【0035】

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

【0036】

メダル投入口13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13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13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）。

【0037】

MAXベットボタン14及び1ベットボタン15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。本実施の形態におけるMAXベットボタン14は、単位遊技ごとに使用するメダルの数を最大（例えば、3）に設定するためのものであり、パチスロ機1の外部から光が視認できるように発光するようになっている。

【0038】

また、台座部12には、精算ボタン18が設けられる。この精算ボタン18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。スタートレバー16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。

【0039】

ストップボタン17 L , 17 C , 17 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17 L , 17 C , 17 R は、停止操作手段を構成する。以下、ストップボタン17 L , 17 C , 17 R を、それぞれ左ストップボタン17 L 、中ストップボタン17 C 、右ストップボタン17 R という。

【0040】

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28が設けられている。この7セグ表示器28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。

【0041】

また、表示窓4の右側には、チャンスボタン29が設けられている。このチャンスボタン29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19 L , 19 R と連動した演出時に使用される。なお、チャンスボタン29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、チャンスボタン29は、ランプ19 L , 19 R 以外にも例えば音声出力装置としてのスピーカ23 L , 23 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。

【0042】

ドア本体9の下部には、メダル払出口21、メダル受皿22、スピーカ23 L , 23 R 等が設けられている。メダル払出口21は、後述のホッパー装置43の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿22は、メダル払出口21から排出されたメダルを貯める。また、スピーカ23 L , 23 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

20

30

40

50

【 0 0 4 3 】

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 4 】

< パチスロ機の電氣的構成 >

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。

10

【 0 0 4 5 】

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 6 】

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。

20

【 0 0 4 7 】

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 4 8 】

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。

30

【 0 0 4 9 】

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 0 】

メダル補助収納庫スイッチ 5 7 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 5 7 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。

40

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

ドア中継端子板 5 4 には、メダルセンサ 4 6 、ドア開閉監視スイッチ 6 1 、B E T スイッチ 6 2 、精算スイッチ 6 3 、スタートスイッチ 6 4 、ストップスイッチ基板 6 5 、遊技動作表示基板 6 6 及び副中継基板 6 9 が接続されている。つまり、メダルセンサ 4 6 、ドア開閉監視スイッチ 6 1 、B E T スイッチ 6 2 、精算スイッチ 6 3 、スタートスイッチ 6 4 、ストップスイッチ基板 6 5 、遊技動作表示基板 6 6 及び副中継基板 6 9 は、ドア中継

50

端子板 5 4 を介して主制御基板 4 1 に接続されている。

【 0 0 5 3 】

メダルセンサ 4 6 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 4 1 に出力する。ドア開閉監視スイッチ 6 1 は、フロントドア 2 b 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。B E T スイッチ 6 2 は、M A X ベットボタン 1 4 及び 1 ベットボタン 1 5 (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 4 1 に出力する。

【 0 0 5 4 】

精算スイッチ 6 3 は、精算ボタン 1 8 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 4 1 に出力する。スタートスイッチ 6 4 は、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) を検出して、その検出結果を主制御基板 4 1 に出力する。

【 0 0 5 5 】

ストップスイッチ基板 6 5 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 L E D 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 6 5 には、3つのリール 3 L , 3 C , 3 R に対応するストップスイッチ 1 7 S が設けられている。ストップスイッチ 1 7 S は、リール 3 L , 3 C , 3 R 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 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R が遊技者により押されたことを検出する停止操作検出手段を構成する。

【 0 0 5 6 】

遊技動作表示基板 6 6 は、メダルの投入を受け付けるとき、3つのリール 3 L , 3 C , 3 R が回転可能な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 2 8 に表示させるための基板である。この遊技動作表示基板 6 6 には、7 セグ表示器 2 8 と L E D 7 0 が接続されている。L E D 7 0 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。

【 0 0 5 7 】

副中継基板 6 9 は、副制御基板 4 2 と主制御基板 4 1 とを接続する配線の中継する。また、副中継基板 6 9 は、副制御基板 4 2 と副制御基板 4 2 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 6 9 には、副制御基板 4 2 と、サウンド I / O 基板 7 1 と、L E D 基板 7 2 と、2 4 h ドア開閉監視ユニット 7 4 と、チャンスボタン 2 9 と、M A X ベットボタン 1 4 とが電氣的に接続されている。

【 0 0 5 8 】

副制御基板 4 2 は、ドア中継端子板 5 4 と副中継基板 6 9 を介して主制御基板 4 1 に接続されている。また、副制御基板 4 2 は、副中継基板 6 9 を介して、サウンド I / O 基板 7 1 と、L E D 基板 7 2 と、2 4 h ドア開閉監視ユニット 7 4 とに電氣的に接続されている。

【 0 0 5 9 】

サウンド I / O 基板 7 1 は、スピーカ 2 3 L , 2 3 R への音声の出力を行う。L E D 基板 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 0 】

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 1 】

副制御基板 4 2 には、液晶中継基板 7 7 が接続されている。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 2 】

< 主制御回路 >

10

20

30

40

50

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 3 】

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 CPU 9 3、メイン ROM 9 4 及びメイン RAM 9 5 により構成される。

【 0 0 6 4 】

メイン ROM 9 4 には、メイン CPU 9 3 により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路 1 0 1 に対して各種制御指令（コマンド信号）を送信するためのデータ等が記憶されている。メイン RAM 9 5 には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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 6 8 】

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 RAM 9 5 に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄 1 つ分の回転に必要な所定回数（例えば 1 6 回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メイン RAM 9 5 に設けられた図柄カウンタが 1 ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール 3 L, 3 C, 3 R に応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【 0 0 6 9 】

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 0 】

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。

【 0 0 7 1 】

< 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

10

20

30

40

50

明する。図 5 は、パチスロ機 1 の副制御回路 101 の構成例を示すブロック図である。

【0072】

図 5 に示すように、副制御部としての副制御回路 101 は、主制御回路 91 と電氣的に接続されており、主制御回路 91 から送信されるコマンド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 11、LED 群 25、スピーカ 23L、23R 等の周辺装置の制御を行うものである。副制御回路 101 は、基本的に、サブ CPU (プロセッサ) 102、サブ ROM 103、サブ RAM 104、レンダリングプロセッサ 105、描画用 RAM 106、ドライバ 107 を含んで構成されている。

【0073】

サブ CPU 102 は、主制御回路 91 から送信されたコマンド信号に応じて、サブ ROM 103 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。サブ ROM 103 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。

【0074】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 102 が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路 91 との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容 (演出データ) の決定及び登録を行うための演出登録タスクが含まれる。また、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 11 (図 2 参照) による映像の表示を制御する描画制御タスク、LED 群 25 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 23L、23R 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。

【0075】

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。

【0076】

サブ RAM 104 は、DRAM (Dynamic Random Access Memory) 及び SRAM (Static Random Access Memory) を含んで構成される。サブ RAM 104 は、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路 91 から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられている。

【0077】

サブ CPU 102、レンダリングプロセッサ 105、描画用 RAM (フレームバッファを含む) 105 及びドライバ 107 は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を液晶表示装置 11 に表示させる。

【0078】

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

【0079】

[遊技状態の変移]

次に、図 6 及び図 7 を参照して、パチスロ機 1 の主遊技状態、RT 遊技状態の遷移及び RT 遊技状態の種類について説明する。メイン CPU 93 は、パチスロ機 1 の遊技状態として、主遊技状態を遷移させるようになっている。

【0080】

<主遊技状態の遷移>

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、特別遊技と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 を作動させ、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

10

20

30

40

50

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。

【００８１】

ＢＢ遊技状態において、主遊技状態は、所定の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、ＢＢの種別に応じて１０２枚又は２０４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、特別遊技制御手段を構成する。

【００８２】

本実施の形態においては、互いに異なる作動役の入賞を契機に作動する９種類のＢＢが設けられている。以下、各ＢＢを「ＢＢ１」～「ＢＢ９」と記載する。ＢＢ１は、２０４枚を超えるメダルの払出があった場合にＢＢ終了条件が成立する。ＢＢ２～ＢＢ９は、１０２枚を超えるメダルの払出があった場合にＢＢ終了条件が成立する。

【００８３】

また、以下の説明において、「ＢＢ１」を「特殊ＢＢ」ともいい、「ＢＢ２」及び「ＢＢ３」を総称して「同色ＢＢ」ともいい、「ＢＢ４」ないし「ＢＢ９」を総称して「異色ＢＢ」ともいう。

【００８４】

< ＲＴ遊技状態の遷移 >

一般遊技状態において、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態のいずれかのＲＴ遊技状態をとる。すなわち、メインＣＰＵ９３は、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の間で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。

【００８５】

ＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態及びＲＴ５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他のＲＴ遊技状態より相対的に低いリプレイ低確率状態（低ＲＴ）である。ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態は、リプレイ役の当籤確率が他のＲＴ遊技状態より相対的に高いリプレイ高確率状態（高ＲＴ）である。ＲＴ４遊技状態は、リプレイ役の当籤確率がリプレイ低確率状態とリプレイ高確率状態との間のリプレイ中確率状態（中ＲＴ）である。

【００８６】

ＲＴ遊技状態は、初期化処理が実行されたとき、及び、ＢＢ遊技状態においてＢＢ終了条件が成立したときにＲＴ０遊技状態をとる。ＲＴ０遊技状態において、「ＲＴ１移行目」（本実施の形態においては、「ベル」のこぼし目）が表示された場合に、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ１遊技状態に移行する。

【００８７】

ＲＴ１遊技状態において、「ＲＴ２移行リブ」が入賞すると、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ２遊技状態に移行する。ＲＴ２遊技状態において、「ＲＴ３移行リブ」が入賞すると、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ３遊技状態に移行し、ＲＴ１移行目が表示又は「ＲＴ１移行リブ」が入賞するとＲＴ１遊技状態に移行する。

【００８８】

ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態のいずれかの状態において、ＢＢに内部当籤すると、ＲＴ遊技状態は、ＲＴ４遊技状態又はＲＴ５遊技状態に移行する。詳細には、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態のいずれかの状態において、ＲＴ遊技状態は、ＢＢ２、ＢＢ５、ＢＢ７又はＢＢ９に内部当籤すると、ＲＴ４遊技状態に移行し、ＢＢ１、ＢＢ３、ＢＢ４、ＢＢ６又はＢＢ８に内部当籤すると、ＲＴ５遊技状態に移行する。ＲＴ４遊技状態又はＲＴ５遊技状態において、ＢＢの作動役が入賞すると、ＢＢが作動し、作動したＢＢの終了条件が成立した場合に、ＲＴ０遊技状態に移行する。

【００８９】

このように、ＲＴ遊技状態の移行条件としては、ＢＢの作動役の内部当籤、ＢＢの作動役の入賞、ＢＢの終了、ＲＴ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

10

20

30

40

50

せが表示されたことなどがある。

【0090】

なお、メインCPU93は、レギュラーボーナス(RB)などの他のボーナスの作動役の内部当籤、作動役の入賞、及び、終了、並びに、予め定められた回数の単位遊技が実行されたことなどをRT遊技状態の移行条件としてもよい。

【0091】

[遊技機のサブ遊技状態]

上述したように、メインCPU93は、RT遊技状態などを移行させる一方で、サブCPU102は、遊技者に対して有利な有利遊技としての「ART」を付与するか否かを決定する有利遊技付与決定手段を構成する。

10

【0092】

例えば、サブCPU102は、相対的に当籤確率が低い所定の役が内部当籤したこと、相対的に低い確率で停止する所定の図柄の組合せが有効ライン上に表示されたこと、及び、BBの作動役が入賞したことなどを条件として、ARTを付与するか否かを抽籤により決定するようになっている。

【0093】

本実施の形態において、サブCPU102は、ARTを付与すると決定した場合には、リール3L, 3C, 3Rの停止操作を報知する「AT」を実行する。サブCPU102は、ATを実行することにより、RT遊技状態がRT3遊技状態になるようにリール3L, 3C, 3Rの停止操作を報知する。

20

【0094】

本実施の形態においては、サブCPU102がATを実行し、RT遊技状態がRT3遊技状態になったときにARTが開始される。サブCPU102は、ARTの終了条件が成立するまでは、主として、RT遊技状態がRT1遊技状態に移行せずに、内部当籤役が遊技者にとって有利に入賞するようにリール3L, 3C, 3Rの停止操作を報知する。ARTの終了条件が成立すると、サブCPU102はATを終了する。

【0095】

サブCPU102は、大きく分けて、ART中でない通常遊技状態と、ART中であるART遊技状態とのいずれかのサブ遊技状態をとる。また、通常遊技状態において、主遊技状態がBB遊技状態となってから一般遊技状態となるまでの遊技期間を通常中BB遊技状態といい通常遊技状態と区別する。また、ART遊技状態において、主遊技状態がBB遊技状態となってから一般遊技状態となるまでの遊技期間をART中BB遊技状態といい、ART遊技状態と区別する。

30

【0096】

本実施の形態において、サブCPU102は、ARTを付与すると決定した場合には、付与するARTの付与数を抽籤により決定する。

【0097】

また、サブCPU102は、遊技者による操作タイミングに応じて成功か否かが決定される停止操作遊技として停止操作ゲームを実行する停止操作遊技手段(後述の図108及び図109)を構成する。

40

【0098】

停止操作ゲームにおいて、サブCPU102は、図120ないし図122に示すように、円周方向に3つの有効領域を有するリング(円盤)と、リングの中心を軸としてリングの表面上を時間経過とともに回転する針とを液晶表示装置11に表示させる。

【0099】

サブCPU102は、停止操作ゲームを実行する場合には、例えば、有効領域の幅がそれぞれ異なる13個のリング1ないし13のうち1つのリングを抽籤により選択し、選択したリングを液晶表示装置11に表示させる。このように、サブCPU102は、停止操作遊技決定手段(後述の図108のS909)を構成する。また、針は、時間経過を表す時間経過画像として液晶表示装置11に表示される。

50

【0100】

サブCPU102は、停止操作ゲームが実行されている単位遊技において、リングの各有効領域を針が通過している間にストップボタン17L, 17C, 17Rのいずれかが押された場合には、停止操作ゲームの結果が成功であると判断する。このように、サブCPU102は、停止操作遊技判定手段（後述の図110）を構成する。

【0101】

本実施の形態においては、リングの各有効領域とストップボタン17L, 17C, 17Rとは対応付けられておらず、各有効領域を針が通過している間に、いずれかの有効なストップボタン17L, 17C, 17Rが押されたことを条件として、サブCPU102は、停止操作ゲームの結果が成功であると判断する。

10

【0102】

なお、停止操作ゲームにおいて、リングの各有効領域とストップボタン17L, 17C, 17Rとをそれぞれ対応させてもよく、リングの各有効領域と第1ないし第3停止ボタンとをそれぞれ対応させてもよい。

【0103】

また、停止操作ゲームにおける複数のリング1ないし13は、有効領域の幅が異なるのに変えて、針の回転速度が異なってもよく、有効領域の幅と針の回転速度との組合せが異なってもよい。

【0104】

要するに、複数のリング1ないし13は、停止操作ゲームの難易度が互いに異なっていればよい。このように、サブCPU102は、複数のリング1ないし13から1つのリングを選択することにより、停止操作ゲームのモードを決定する。

20

【0105】

また、本実施の形態において、サブCPU102は、3つの有効領域（すなわち、全ての有効領域）上を針が通過している間に有効なストップボタン17L, 17C, 17Rが操作されると、停止操作ゲームの結果が成功であると判断するものとして説明した。

【0106】

これに対し、サブCPU102は、2つ以下の有効領域上を針が通過している間に有効なストップボタン17L, 17C, 17Rが操作されると、停止操作ゲームの結果が成功であると判断するようにしてもよい。

30

【0107】

また、サブCPU102は、3つの有効領域上を針が通過している間に有効なストップボタン17L, 17C, 17Rが操作された回数に応じて、遊技者にとって有利な状態になる確率を高くする（例えば、ARTの当籤確率を高くする）ようにしてもよい。

【0108】

なお、図124に示すように、停止操作ゲームにおいて、サブCPU102は、液晶表示装置11に表示させる針をリングの表面上を時間経過とともに一体に回転する第1ないし第3の複数の針によって構成し、いずれかの有効なストップボタン17L, 17C, 17Rが押されるたびに、第1の針から順に停止するように液晶表示装置11に表示させるようにしてもよい。本実施の形態においては、液晶表示装置11に表示させる針を第1ないし第3の複数の針によって構成した例について説明する。

40

【0109】

サブCPU102は、ARTの単位遊技数、ARTが終了したときにARTを再度付与する確率を表す継続率、及び、ARTを付与する回数であるストック数などのARTに関する値を管理するとともに、遊技の結果に応じてARTに関する値を更新するようになっている。

【0110】

例えば、サブCPU102は、通常中BB遊技状態でARTが付与することが決定されていない状態で、ARTを付与するか否かを抽籤し、少なくともARTを付与することに当籤した場合には、停止操作ゲームを実行し、ARTを付与することに当籤し、かつ、停

50

止操作ゲームの結果が成功であったことを有利遊技付与条件として、ARTを付与することを決定するようになっている。

【0111】

また、サブCPU102は、通常中BB遊技状態でARTが付与されることが決定されている状態で、ARTの継続率を所定の上限継続率（例えば、80%）以下の範囲で上昇させるか否かを抽籤し、少なくともARTの継続率を上昇させることに当籤した場合には、停止操作ゲームを実行し、ARTの継続率を上昇させることに当籤し、かつ、停止操作ゲームの結果が成功であったことを継続率上昇条件として、ARTの継続率を上昇させるようになっている。

【0112】

ARTの開始時から終了時までの所定のタイミングで、サブCPU102は、ARTの継続率を当籤確率としたARTの継続抽籤を行うようになっている。ARTの継続抽籤に当籤した場合には、サブCPU102は、ARTの終了後にARTを再度実行するようになっている。なお、ARTの継続抽籤に当籤した場合には、サブCPU102は、ARTの終了後に後述する有利遊技付与数決定期間となるようにしてもよい。このように、ARTの継続率が上昇することにより、ARTの実行回数が実質的に増加する。

【0113】

また、サブCPU102は、通常中BB遊技状態でARTの継続率が上限継続率である状態で、ARTのストック数を加算するか否かを抽籤し、ARTのストック数を加算することに当籤した場合には、停止操作ゲームを実行し、ARTのストック数を加算することに当籤し、かつ、停止操作ゲームの結果が成功であったことを有利遊技付与回数加算条件として、ARTのストック数を加算するようになっている。

【0114】

このように、サブCPU102は、通常中BB遊技状態で所定の第1条件が成立した場合には、ARTに関する第1特典を付与する第1特典付与手段を構成するとともに、通常中BB遊技状態に第1特典が付与され、第1特典の付与値が上限付与値となった状態で所定の第2条件が成立した場合には、ARTに関する第2特典を付与する第2特典付与手段を構成する。本実施の形態において、第2特典は、第1特典及び後述する第3特典と比較して、遊技者が獲得できる遊技媒体に対する期待値が高い特典である。

【0115】

ここで、ARTを付与することを決定することを第1特典とすると、ARTの継続率を上昇させることが第2特典となる。この場合には、有利遊技付与条件が第1条件に該当し、継続率上昇条件が第2条件に該当する。

【0116】

また、ARTの継続率を上昇させることを第1特典とすると、ARTのストック数を加算することが第2特典となる。この場合には、継続率上昇条件が第1条件に該当し、有利遊技付与回数加算条件が第2条件に該当する。

【0117】

なお、ARTを付与することを決定することを第1特典とし、ARTのストック数を加算することを第2特典としてもよい。また、ARTのストック数を加算することを第1特典とし、ARTの継続率を上昇させることを第2特典としてもよい。

【0118】

本実施の形態において、サブCPU102は、ARTの継続率をループモードで管理する。具体的には、ARTの継続率が0%の状態をループモード0とし、ARTの継続率が1%の状態をループモード1とし、ARTの継続率が33%の状態をループモード2とし、ARTの継続率が50%の状態をループモード3とし、ARTの継続率が60%の状態をループモード4とし、ARTの継続率が70%の状態をループモード5とし、ARTの継続率が上限継続率である80%の状態をループモード6とする。

【0119】

サブCPU102は、BBモードは、BBの作動役が入賞したときに、遊技者がチャン

10

20

30

40

50

ボタン 2 9 又は M A X ベットボタン 1 4 を操作することにより「幻想」、「運命」、「審判」及び「裏審判」の中から B B モードを選択させる。「幻想」、「運命」、「審判」及び「裏審判」は、後者が選択されるにつれて、A R T の当籤確率が低くなるが、当籤した A R T のループモードが高くなる。

【 0 1 2 0 】

以下の説明において、入賞した B B が「同色 B B 」であれば、液晶表示装置 1 1 に「青 7 」が並んで表示されることから「同色 B B 」を「青 7 」ともいう。また、入賞した B B が「異色 B B 」であれば、液晶表示装置 1 1 に「赤 7 」が並んで表示されることから「異色 B B 」を「赤 7 」ともいう。本実施の形態においては、「青 7 」の方が「赤 7 」より A R T の当籤確率が高くなる。

10

【 0 1 2 1 】

したがって、B B モードは、遊技者による選択結果と、B B の種別との組合せである「赤 7 __ 幻想」、「赤 7 __ 運命」、「赤 7 __ 審判」、「赤 7 __ 裏審判」、「青 7 __ 幻想」、「青 7 __ 運命」、「青 7 __ 審判」及び「青 7 __ 裏審判」のなかから選択される。

【 0 1 2 2 】

また、サブ C P U 1 0 2 は、A R T 中 B B 遊技状態で A R T の単位遊技数を加算する可否かを抽籤し、少なくとも A R T の単位遊技数を加算することに当籤した場合には、停止操作ゲームを実行し、A R T の単位遊技数を加算することに当籤し、かつ、停止操作ゲームの結果が成功であったことを条件として、A R T の単位遊技数を加算するようになっている。

20

【 0 1 2 3 】

このように、サブ C P U 1 0 2 は、A R T 中 B B 遊技状態で所定の第 3 条件が成立した場合には、A R T に関する第 3 特典を付与する第 3 特典付与手段を構成する。ここで、A R T の単位遊技数を加算することを第 3 特典とすると、A R T の単位遊技数を加算することに当籤し、かつ、停止操作ゲームの結果が成功であったことが第 3 条件に該当する。なお、A R T の継続率を上昇させることを第 3 特典としてもよく、A R T のストック数を加算することを第 3 特典としてもよい。

【 0 1 2 4 】

また、サブ C P U 1 0 2 は、停止操作ゲームの実行が開始されてから、リングの表面を針が 1 周するまでの例えば 2 秒以内に、停止操作ゲームの結果が成功となったことを所定の条件として、設定を示唆する演出（後述の図 6 0 ）を行う設定示唆演出実行手段（後述の図 8 2 ）を構成する。

30

【 0 1 2 5 】

例えば、サブ C P U 1 0 2 は、特定のサウンドデータに基づいた音声がスピーカ 2 3 L 、2 3 R から出力される確率を設定に応じて変更することにより、設定を示唆する演出を行うようになっている。

【 0 1 2 6 】

サブ C P U 1 0 2 は、通常遊技状態から A R T 遊技状態となってから所定の単位遊技数（例えば、5 ゲーム）にわたって、A R T の付与数又は A R T の付与数に応じた演出画像を段階的に液晶表示装置 1 1 に表示させるなどして A R T の付与数を報知する。

40

【 0 1 2 7 】

なお、サブ C P U 1 0 2 は、通常遊技状態から A R T 遊技状態となってから所定の単位遊技数にわたって、A R T の付与数又は A R T の付与数に応じた演出画像を段階的に液晶表示装置 1 1 に表示させることに代えて、所定の条件として、A R T の 1 ゲーム目から所定の単位遊技数（例えば、5 ゲーム）にわたる有利遊技付与数決定期間の各単位遊技で A R T の付与数を抽籤により決定するようにしてもよい。

【 0 1 2 8 】

この場合、A R T の 1 ゲーム目に代えて、A R T 中の特殊役の内部当籤を有利遊技付与数決定期間の開始するための条件とするなど、他の条件を有利遊技付与数決定期間の開始するための条件としてもよい。

50

【 0 1 2 9 】

また、サブCPU 102は、有利遊技付与数決定期間内に所定の条件が成立したこと（例えば、後述する「周期チャンスリブ」に当籤したこと）を契機として、有利遊技付与数決定期間の単位遊技数を増加させるようにしてもよい。

【 0 1 3 0 】

ここで、サブCPU 102は、有利遊技付与数決定期間となることを条件に、ARTの付与数を抽籤により決定し、有利遊技付与数決定期間の各単位遊技において、決定した付与数を分割して液晶表示装置11に報知させるようにしてもよく、累積的に液晶表示装置11に報知させるようにしてもよい。

【 0 1 3 1 】

また、サブCPU 102は、ARTを付与すると決定したこと、及び、ARTが付与されることが期待できる状態となったこと（例えば、当籤確率が相対的に低い所定の役が内部当籤したこと）を契機に、ARTを付与するか否かを演出により示唆する前兆遊技状態にサブ遊技状態を移行させてもよい。

【 0 1 3 2 】

この前兆遊技状態において、サブCPU 102は、複数の種類の項目（例えば、複数の種類のキャラクタのうちいずれかのキャラクタが描画されたカード）の組合せの中から、ATを実行するか否かに応じて配分された確率で1つの組合せを選択し、選択した組合せを構成する各項目を所定単位遊技数（例えば、5ゲーム）にわたって液晶表示装置11に表示させていくことにより、ARTが付与される期待度を液晶表示装置11に表示させた項目の組合せによって示唆するようにしてもよい。

【 0 1 3 3 】

また、サブCPU 102は、ARTを付与すると決定したことを契機に、ARTが付与されることが確定したことを演出により報知する確定前兆遊技状態にサブ遊技状態を移行させてもよい。

【 0 1 3 4 】

この確定前兆遊技状態において、サブCPU 102は、所定単位遊技数（例えば、20ゲーム）以内に通常中BB遊技状態となったことを条件として、通常中BB遊技状態で付与されたARTの継続率を相対的に高くする（例えば、80%の継続率を選択する）など、通常中BB遊技状態で付与されたARTに相対的に高い特典を付与するようにしてもよい。

【 0 1 3 5 】

また、サブCPU 102は、通常中BB遊技状態が終了する前の所定の単位遊技数（例えば、7ゲーム）にわたって、ARTが付与されたか否かを示唆する演出を行い、最終ゲーム又は最終ゲームの次のゲームでARTが付与されたか否かを報知する有利遊技付与報知期間を設けている。

【 0 1 3 6 】

本実施の形態において、サブCPU 102は、ARTを付与するか否かの抽籤を有利遊技付与報知期間には行わないものとするが、ARTを付与するか否かの抽籤を有利遊技付与報知期間に行うようにしてもよい。

【 0 1 3 7 】

また、本実施の形態において、サブCPU 102は、特定の演出として、例えば、有利遊技付与報知期間、又は、特別な遊技状態として、例えば、特殊BBの作動中であることを条件に、停止操作ゲームを実行することを禁止する停止操作遊技禁止手段を構成するものとして説明するが、有利遊技付与報知期間又は特殊BBの作動中であっても停止操作ゲームを実行するようにしてもよい。

【 0 1 3 8 】

また、サブCPU 102は、演出用の演出画像として、例えば、表示窓4に表示される図柄と関連する演出図柄としての液晶図柄を含む演出画像を液晶表示装置11に表示させるようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 9 】

本実施の形態において、演出画像として縦に並んだ3つの液晶図柄を包含する領域を便宜上、演出リール、より具体的には、液晶リールといい、サブCPU102は、横に並べた3つの液晶リールを液晶表示装置11に表示させるようになっている。

【 0 1 4 0 】

液晶リールは、3つの液晶図柄を包含する領域を表す帯と、この帯上に縦に並んで表示される3つの液晶図柄とを含む。すなわち、液晶図柄は、表示窓4に表示される図柄と同様に、各役が入賞したか否かを遊技者に認識させる。

【 0 1 4 1 】

本実施の形態においては、液晶リールに規定された上段ライン、中段ライン、下段ライン、右下がりライン及び右上がりラインの5つのラインを液晶リールにおける有効ラインとする。

【 0 1 4 2 】

以上に説明したように、サブCPU102は、遊技の演出に関する画像として、「AT」におけるリール3L, 3C, 3Rの停止操作を報知する画像、停止操作ゲームに関する画像、及び、液晶リールなどの演出用の画像（以下、総称して「演出画像」ともいう）を液晶表示装置11に表示させる演出画像表示制御手段を構成する。

【 0 1 4 3 】

特に、サブCPU102は、レンダリングプロセッサ105などと協働して演出画像を液晶表示装置11に表示させる表示制御手段（後述の図83）を構成する。表示制御手段は、演出画像を液晶表示装置11に表示させるときのフレームレート及び描画スレッド処理の間隔を制御する。具体的には、表示制御手段は、図83に示すように、フレームレート及び描画スレッド処理の間隔を設定する。

【 0 1 4 4 】

[メインROMに記憶されているデータテーブル]

以下、メインROM94に記憶されている各種のデータテーブルについて説明する。

【 0 1 4 5 】

< 図柄配置テーブル >

図8に示す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。

【 0 1 4 6 】

図柄位置「0」～「19」は、左リール3L、中リール3C及び右リール3R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 4 7 】

図柄の種類としては、「BAR1」、「BAR2」、「BAR3」、「CLR1」、「CLR2」、「CLR3」、「CLR4」、「CLR5」、「CLR6」及び「CLR7」を含んでいる。

【 0 1 4 8 】

ここで、「BAR1」、「BAR2」及び「BAR3」は、メインCPU93が内部的に異なる図柄であると識別可能であれば、同一の図柄のように遊技者が認識できる図柄としてもよい。同様に、「CLR1」、「CLR2」、「CLR3」、「CLR4」、「CLR5」、「CLR6」及び「CLR7」も、メインCPU93が内部的に異なる図柄であると識別可能であれば、同一の図柄のように遊技者が認識できる図柄としてもよい。

【 0 1 4 9 】

< 図柄コード表 >

図9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

10

20

30

40

50

れる。図 9 に示す図柄コード表は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R 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。

【 0 1 5 0 】

例えば、図 8 に示した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すものとして説明したが、実際にメイン ROM 9 4 に記憶されている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を特定する図柄コードの配列を表している。

【 0 1 5 1 】

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「BAR 1」、「BAR 2」、「BAR 3」、「CLR 1」、「CLR 2」、「CLR 3」、「CLR 4」、「CLR 5」、「CLR 6」及び「CLR 7」の 10 種類である。

10

【 0 1 5 2 】

図柄コード表では、「BAR 1」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、「BAR 2」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、「BAR 3」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。

【 0 1 5 3 】

同様に、「CLR 1」、「CLR 2」、「CLR 3」、「CLR 4」、「CLR 5」、「CLR 6」及び「CLR 7」の各図柄に対する図柄コードとして「4」から「0」が割り当てられている。

【 0 1 5 4 】

20

< 図柄組合せテーブル >

図 10 ~ 図 12 に示す図柄組合せテーブルは、図示しない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 10 ~ 図 12 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。

【 0 1 5 5 】

例えば、「C__BB__01」と呼ばれる「BAR 1 - BAR 1 - BAR 1」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、特殊 BB が作動する。すなわち、「C__BB__01」が有効ラインに沿って表示された場合には、主遊技状態が特殊 BB 作動状態に移行する。

30

【 0 1 5 6 】

また、「C__BB__02」と呼ばれる「BAR 2 - BAR 2 - BAR 2」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、同色 BB が作動する。すなわち、「C__BB__02」が有効ラインに沿って表示された場合には、主遊技状態が同色 BB 作動状態に移行する。「C__BB__03」についても同様である。

【 0 1 5 7 】

また、「C__BB__04」と呼ばれる「BAR 2 - BAR 2 - BAR 3」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、異色 BB が作動する。すなわち、「C__BB__04」が有効ラインに沿って表示された場合には、主遊技状態が異色 BB 作動状態に移行する。「C__BB__05」~「C__BB__09」についても同様である。

40

【 0 1 5 8 】

また、「C__REP__R__01」と呼ばれる「CLR 5 - CLR 6 - CLR 6」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（リプレイ）が作動する。「C__REP__R__02」~「C__REP__R__17」についても同様である。

【 0 1 5 9 】

また、「C__REP__RT 1」と呼ばれる「CLR 5 - CLR 5 - CLR 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（リプレイ）が作動する。

【 0 1 6 0 】

50

また、「C__REP__RT2__01」と呼ばれる「CLR7 - CLR6 - CLR7」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（リプレイ）が作動する。「C__REP__RT2__02」～「C__REP__RT2__09」についても同様である。

【0161】

また、「C__REP__RT3__01」と呼ばれる「CLR5 - CLR7 - CLR7」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（リプレイ）が作動する。「C__REP__RT3__02」～「C__REP__RT2__05」についても同様である。

【0162】

また、「C__BEL__M9」と呼ばれる「CLR6 - CLR5 - CLR7」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、9枚のメダルが払い出される。

【0163】

また、「C__WML__M4__01」と呼ばれる「CLR7 - CLR1 - CLR7」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、4枚のメダルが払い出される。「C__WML__M4__02」～「C__WML__M4__16」についても同様である。

【0164】

また、「C__CHR__M3__01」と呼ばれる「BAR1 - CLR6 - BAR1」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。「C__CHR__M3__02」～「C__CHR__M3__08」についても同様である。

【0165】

また、「C__CHR__M2__01」と呼ばれる「BAR1 - CLR7 - BAR1」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、2枚のメダルが払い出される。「C__CHR__M2__02」～「C__CHR__M2__16」についても同様である。

【0166】

また、「C__CHR__M1__01」と呼ばれる「BAR1 - CLR7 - CLR7」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。「C__CHR__M1__02」～「C__CHR__M1__04」についても同様である。

【0167】

また、「C__BEL__J__01」と呼ばれる「CLR5 - CLR1 - CLR1」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。「C__BEL__J__02」～「C__BEL__J__16」についても同様である。

【0168】

また、「C__BEL__H__01」と呼ばれる「CLR1 - CLR6 - CLR1」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。「C__BEL__H__02」～「C__BEL__H__32」についても同様である。

【0169】

<フラグ別コンビネーションテーブル>

図13～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、「F__通常リブ1」、「F__通常リブ2」、「F__通常リブ3」、「F__通常リブ4」、「F__RT2移行リブ123」、「F__RT2移行リブ132」、「F__RT2移行リブ213」、「F__RT2移行リブ231」、「F__RT2移行リブ312」、「F__RT2移行リブ321」、「F__RT維持リブ123」、「F__RT維持リブ132」、「F__RT維持リブ213」、「F__RT維持リブ231」、「F__RT維持リブ312」、「F__RT維持リブ321」、「F__RT3移行リブ123」、「F__RT3移行リブ132」、「F__RT3移行リブ213」、「F__RT3移行リブ231」、「F__RT3移行リブ312」、「F__RT3移行リブ321」、「F__チャンスリブ」、「F__共通ベル」、「F__左ベル1」、「F__左ベル2」、「F__左ベル3」、「F__左ベル4」、「F__左ベル5」、「F__左ベル6」、「F__左ベル7」

10

20

30

40

50

、「F__左ベル 8」、「F__中ベル 1」、「F__中ベル 2」、「F__中ベル 3」、「F__中ベル 4」、「F__中ベル 5」、「F__中ベル 6」、「F__中ベル 7」、「F__中ベル 8」、「F__右ベル 1」、「F__右ベル 2」、「F__右ベル 3」、「F__右ベル 4」、「F__右ベル 5」、「F__右ベル 6」、「F__右ベル 7」、「F__右ベル 8」、「F__弱スイカ」、「F__強スイカ」、「F__弱チェ」、「F__強チェ」、「F__中チェ」、「F__R B 役 1」、「F__B B 1」、「F__B B 2」、「F__B B 3」、「F__B B 4」、「F__B B 5」、「F__B B 6」、「F__B B 7」、「F__B B 8」及び「F__B B 9」がある。

【0170】

例えば、内部当籤役が「F__B B 1」である場合には、メインCPU93は、「C__B B__01」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「F__B B 1」である場合には、特殊B Bに内部当籤していることを表す。

【0171】

同様に、内部当籤役が「F__通常リブ 1」である場合には、メインCPU93は、「C__REP__R__01」、「C__REP__R__03」～「C__REP__R__17」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。

【0172】

また、内部当籤役が「F__左ベル 1」である場合には、メインCPU93は、「C__BEL__M9」、「C__BEL__H__01」、「C__BEL__H__06」、「C__BEL__H__25」、「C__BEL__H__30」、「R__HAZ__01」～「R__HAZ__12」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。

【0173】

< 内部抽籤テーブル >

図17～図34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。

【0174】

ここで、図17及び図18は、主遊技状態がB B（特殊B B、同色B B、異色B B）遊技状態でない一般遊技状態にある場合におけるRT0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及び図18において、設定1～設定6のいずれの場合も、「F__B B 1」の確率は「1 / 65536」であり、「F__通常リブ 1」が内部当籤する確率は「8514 / 65536」である。

【0175】

また、図19及び図20は、主遊技状態がB B遊技状態でない一般遊技状態にある場合におけるRT1遊技状態における3枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。同様に、図21及び図22は、主遊技状態が一般遊技状態にある場合におけるRT2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、図23及び図24は、主遊技状態が一般遊技状態にあり、RT遊技状態がRT3遊技状態にある場合における3枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。

【0176】

また、図25は、「F__B B 1」に内部当籤し、かつ「C__B B__01」のコンビネーションが未だ表示されていない状態であるB B 1持越し状態における3枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。同様に、図26～図33は、それぞれB B 2持越し状態～B B 9持越し状態における3枚掛け時の内部抽籤テーブルを示している。

【0177】

ここで、B B 1持越し状態、B B 3持越し状態、B B 4持越し状態、B B 6持越し状態及びB B 8持越し状態は、RT5遊技状態である。したがって、これら持越し状態における各内部抽籤テーブルは、持越ししているB Bフラグの種別は異なるが、各フラグの当籤確率は同一である。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 8 】

同様に、B B 2 持越し状態、B B 5 持越し状態、B B 7 持越し状態及びB B 9 持越し状態は、R T 4 遊技状態である。したがって、これら持越し状態における各内部抽籤テーブルは、持越ししているB B フラグの種別は異なるが、各フラグの当籤確率は同一である。

【 0 1 7 9 】

また、図 3 4 は、「C __ B B __ 0 1」～「C __ B B __ 0 9」のいずれかのコンビネーションが表示され、「特殊 B B」、「同色 B B」及び「異色 B B」のいずれかのB B 遊技状態に移行した場合における内部抽籤テーブルを示している。

【 0 1 8 0 】

< 演出遊技ロック抽籤テーブル >

10

図 3 5 に示す演出遊技ロック抽籤テーブルは、内部当籤役（表示目も含む）に対して、各演出用のロック番号が選択される確率を示している。

【 0 1 8 1 】

本実施の形態において、ロック番号が 0 の場合には、ロックが非当籤であることを示し、メイン C P U 9 3 は、ロックは行わない。ロック番号が 1 の場合には、メイン C P U 9 3 は、スタートレバー 1 6 が操作されたことを契機に、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止状態を一定時間（例えば、3 0 5 6 6 m s e c）維持した後に、リール 3 L , 3 C , 3 R を正常に回転させる。

【 0 1 8 2 】

ロック番号が 2 の場合には、メイン C P U 9 3 は、スタートレバー 1 6 が操作されたことを契機に、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止状態を一定時間（例えば、1 0 0 0 m s e c）維持した後に、リール 3 L , 3 C , 3 R を正常とは逆方向に低速で回転させ、再度、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止状態を一定時間（例えば、1 4 0 0 m s e c）維持した後に、リール 3 L , 3 C , 3 R を正常に回転させる。

20

【 0 1 8 3 】

ロック番号が 3 の場合には、メイン C P U 9 3 は、スタートレバー 1 6 が操作されたことを契機に、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止状態を一定時間維持した後に、リール 3 L , 3 C , 3 R を正常とは逆方向に低速で回転させて、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止状態を一定時間維持する一連の動作を複数回にわたって実行した後に、リール 3 L , 3 C , 3 R を正常に回転させる。

30

【 0 1 8 4 】

ロック番号が 4 ～ 7 の場合のメイン C P U 9 3 のロックに係る動作についての説明は省略するが、メイン C P U 9 3 は、ロック番号 1 ～ 7 の場合には、所定の解除条件が成立（例えば、所定時間が経過）するまで遊技操作を無効化し、リール 3 L , 3 C , 3 R によるロック番号に応じた演出を実行するようになっている。

【 0 1 8 5 】

また、メイン C P U 9 3 は、特定役として「F __ 通常リブ 1」～「F __ 通常リブ 4」を内部当籤役として決定した回数をカウントする特定役当籤回数カウント手段を構成するとともに、カウントした回数が特定数となったことを契機として、所定のロックを行うロック手段を構成する。

40

【 0 1 8 6 】

特定役当籤回数カウント手段は、特定役の当籤回数をカウントする。具体的には、特定役当籤回数カウント手段は、図 6 6 に示すように、通常リブレイ（「F __ 通常リブ 1」～「F __ 通常リブ 4」）が内部当籤した回数をカウントする。

【 0 1 8 7 】

ロック手段は、所定の条件を契機として、所定の時間、停止操作を不能とするロック演出を行う。具体的には、ロック手段は、図 6 6 のステップ S 1 1 2 で設定される周期チャンス目の演出用のロック、及び、図 3 5 に示す演出遊技ロック抽籤テーブルが表す内部当籤役当籤時ロックを実行する。

【 0 1 8 8 】

50

例えば、メインCPU93は、特定数を初期値とする減算カウンタとしての機能を有し、特定役として「F__通常リブ1」～「F__通常リブ4」を内部当籤役として決定すると共に減算カウンタのカウント値から1を減算し、このカウント値が0となったことを契機として所定のロックを行う。

【0189】

また、メインCPU93は、特定数を決定する特定数決定手段を構成し、カウントした回数が特定数となったこと、及び、特殊役が内部当籤役として決定したことのいずれかが成立したことを条件として、特定数を決定するようになっている。

【0190】

ここで、特殊役とは、「F__弱スイカ」、「F__強スイカ」、「F__チャンスリブ」、「F__弱チェ」、「F__強チェ」及び「F__中チェ」といったARTを付与するか否かが抽籤により決定される契機となる役のことをいう。

【0191】

以下、メインCPU93がカウントした回数が特定数となった単位遊技で、「F__通常リブ1」～「F__通常リブ4」に対応する図柄のコンビネーションが有効ライン上に表示された場合には、その表示目を「周期チャンス目」という。

【0192】

図35に示す演出遊技ロック抽籤テーブルにおいて、内部当籤役が「F__チャンスリブ」である場合には、「226/256」の確率で、ロック番号「0」が当籤し、「25/256」の確率で、ロック番号「2」が当籤し、「5/256」の確率で、ロック番号「3」が当籤する。

【0193】

表示目が「周期チャンス目」である場合には、「256/256」の確率で、ロック番号「2」が当籤する。すなわち、メインCPU93は、表示目が「周期チャンス目」である場合には、所定のロックとして、ロック番号「2」のロックを実行するようになっている。

【0194】

内部当籤役が「F__弱スイカ」である場合には、「241/256」の確率で、ロック番号「0」が当籤し、「15/256」の確率で、ロック番号「2」が当籤する。また、内部当籤役が「F__強スイカ」である場合には、「176/256」の確率で、ロック番号「0」が当籤し、「40/256」の確率で、ロック番号「2」が当籤し、「40/256」の確率で、ロック番号「3」が当籤する。

【0195】

以下の内部当籤役についてのロック番号の当籤確率についての説明は省略する。なお、「同色BB+F__チャンスリブ」は、「同色BB」と「F__チャンスリブ」とに重複して内部当籤したことを示し、他も同様である。また、「(RT4)F__チャンスリブ」は、主遊技状態がRT4遊技状態であるときに「F__チャンスリブ」に内部当籤したことを示し、他も同様である。

【0196】

<第1周期チャンス目モード抽籤テーブル>

図36に示す第1周期チャンス目モード抽籤テーブルは、設定が変更されたことにより特定条件が成立したと判断したメインCPU93により参照され、管理状態としてモード0～モード3のなかから1つの周期チャンス目モードが決定される確率を示している。

【0197】

例えば、図36に示す第1周期チャンス目モード抽籤テーブルにおいて、モード0が決定される確率は「190/256」であり、モード1が決定される確率は「1/256」であり、モード2が決定される確率は「64/256」であり、モード3が決定される確率は「1/256」である。

【0198】

<第2周期チャンス目モード抽籤テーブル>

図 3 7 に示す第 2 周期チャンス目モード抽籤テーブルは、主遊技状態が R T 3 遊技状態であるときに、特殊役が内部当籤したことにより特定条件が成立したと判断したメイン CPU 9 3 により参照される。第 2 周期チャンス目モード抽籤テーブルは、移行先の周期チャンス目モードと、移行先の周期チャンス目モードとに対する各移行確率を示している。

【 0 1 9 9 】

例えば、図 3 7 に示す第 2 周期チャンス目モード抽籤テーブルにおいて、周期チャンス目モードがモード 0 の場合には、移行先の周期チャンス目モードとして、モード 0 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 1 が決定される確率は「 1 2 8 / 2 5 6 」であり、モード 2 が決定される確率は「 6 4 / 2 5 6 」であり、モード 3 が決定される確率は「 6 4 / 2 5 6 」である。

10

【 0 2 0 0 】

同様に、周期チャンス目モードがモード 1 の場合には、移行先の周期チャンス目モードとして、モード 0 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 1 が決定される確率は「 2 3 9 / 2 5 6 」であり、モード 2 が決定される確率は「 1 / 2 5 6 」であり、モード 3 が決定される確率は「 1 6 / 2 5 6 」である。

【 0 2 0 1 】

また、周期チャンス目モードがモード 2 の場合には、移行先の周期チャンス目モードとして、モード 0 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 1 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 2 が決定される確率は「 1 2 8 / 2 5 6 」であり、モード 3 が決定される確率は「 1 2 8 / 2 5 6 」である。

20

【 0 2 0 2 】

また、周期チャンス目モードがモード 3 の場合には、移行先の周期チャンス目モードとして、モード 0 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 1 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 2 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 3 が決定される確率は「 2 5 6 / 2 5 6 」である。

【 0 2 0 3 】

< 第 3 周期チャンス目モード抽籤テーブル >

図 3 8 に示す第 3 周期チャンス目モード抽籤テーブルは、主遊技状態が R T 3 遊技状態であるときに、表示目が「周期チャンス目」となったことにより特定条件が成立したと判断したメイン CPU 9 3 により参照される。第 3 周期チャンス目モード抽籤テーブルは、移行先の周期チャンス目モードと、移行先の周期チャンス目モードとに対する各移行確率を示している。

30

【 0 2 0 4 】

例えば、図 3 8 に示す第 3 周期チャンス目モード抽籤テーブルにおいて、周期チャンス目モードがモード 0 の場合には、移行先の周期チャンス目モードとして、モード 0 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 1 が決定される確率は「 2 2 4 / 2 5 6 」であり、モード 2 が決定される確率は「 1 6 / 2 5 6 」であり、モード 3 が決定される確率は「 1 6 / 2 5 6 」である。

【 0 2 0 5 】

同様に、周期チャンス目モードがモード 1 の場合には、移行先の周期チャンス目モードとして、モード 0 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 1 が決定される確率は「 2 4 7 / 2 5 6 」であり、モード 2 が決定される確率は「 1 / 2 5 6 」であり、モード 3 が決定される確率は「 8 / 2 5 6 」である。

40

【 0 2 0 6 】

また、周期チャンス目モードがモード 2 の場合には、移行先の周期チャンス目モードとして、モード 0 が決定される確率は「 0 / 2 5 6 」であり、モード 1 が決定される確率は「 2 4 7 / 2 5 6 」であり、モード 2 が決定される確率は「 1 / 2 5 6 」であり、モード 3 が決定される確率は「 8 / 2 5 6 」である。

【 0 2 0 7 】

また、周期チャンス目モードがモード 3 の場合には、移行先の周期チャンス目モードと

50

して、モード 0 が決定される確率は「0 / 2 5 6」であり、モード 1 が決定される確率は「3 8 / 2 5 6」であり、モード 2 が決定される確率は「1 / 2 5 6」であり、モード 3 が決定される確率は「2 1 7 / 2 5 6」である。

【0 2 0 8】

< 周期チャンス目天井回数抽籤テーブル >

図 3 9 及び図 4 0 に示す周期チャンス目天井回数抽籤テーブルは、周期チャンス目モードに対して、メイン CPU 9 3 がカウントする特定数として天井回数が決定される確率を示している。

【0 2 0 9】

例えば、天井回数「1」は、周期チャンス目モードがモード 0 の場合には、「5 1 2 / 6 5 5 3 6」の確率で決定され、周期チャンス目モードがモード 1 の場合には、「4 / 6 5 5 3 6」の確率で決定され、周期チャンス目モードがモード 2 の場合には、「6 4 / 6 5 5 3 6」の確率で決定され、周期チャンス目モードがモード 3 の場合には、「2 4 5 7 6 / 6 5 5 3 6」の確率で決定される。

10

【0 2 1 0】

同様に、天井回数「1 0」は、周期チャンス目モードがモード 0 の場合には、「5 1 2 / 6 5 5 3 6」の確率で決定され、周期チャンス目モードがモード 1 の場合には、「4 / 6 5 5 3 6」の確率で決定され、周期チャンス目モードがモード 2 の場合には、「6 4 9 6 0 / 6 5 5 3 6」の確率で決定され、周期チャンス目モードがモード 3 の場合には、「0 / 6 5 5 3 6」の確率で決定される。

20

【0 2 1 1】

このように、周期チャンス目天井回数抽籤テーブルにおいて、周期チャンス目モードがモード 0、モード 1、モード 2 及びモード 3 となるにつれ、相対的に小さな天井回数が決定されやすくなっている。

【0 2 1 2】

[メイン RAM に割り当てられる格納領域の構成]

以下、メイン RAM 9 5 に割り当てられる各種の格納領域について説明する。

【0 2 1 3】

< 内部当籤役格納領域 >

内部当籤役格納領域には、図 1 3 ~ 図 1 6 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。

30

【0 2 1 4】

< 表示役格納領域 >

表示役格納領域は、リール 3 L , 3 C , 3 R 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、表示役格納領域は、リール 3 L , 3 C , 3 R 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 3 L , 3 C , 3 R の全てが停止した後に、メイン CPU 9 3 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。

40

【0 2 1 5】

< 図柄コード格納領域 >

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 3 L , 3 C , 3 R の停止位置に応じて、有効ラインに沿って表示すること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。

【0 2 1 6】

< 持越役格納領域 >

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、主遊技状態が各 BB の持越し状態（BB フラグ間）になったことを条件として、持越し状態の BB に対応する持

50

越役格納領域のビットが「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。

【０２１７】

<遊技状態フラグ格納領域>

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対応するビットが「１」にセットされ、他のビットが「０」にリセットされる。

【０２１８】

同様に、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対応するビットが「１」にセットされ、他のビットが「０」にリセットされる。

10

【０２１９】

<作動ストップボタン格納領域>

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。例えば、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが操作されたときには、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒに対応するビットに「１」が格納される。また、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒが有効であるときには、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒに対応するビットに「１」が格納される。

【０２２０】

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１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのことをいう。

20

【０２２１】

<押下順序格納領域>

押下順序格納領域は、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの押下順序を示す情報を格納するための領域である。例えば、押下順序が「左 中 右」であるときに、この押下順序に対応するビットに「１」が格納され、他のビットは、「０」にリセットされる。

【０２２２】

<引込優先順位データ格納領域>

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。

30

【０２２３】

例えば、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。左リール用引込優先順位データ格納領域には、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３Ｃ，３Ｒ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。

【０２２４】

[サブＲＯＭに記憶されているデータテーブル]

40

<通常中ＡＲＴ抽籤テーブル>

図４１に示す通常中ＡＲＴ抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常遊技状態であるときの内部当籤役に対するＡＲＴの当籤確率が設定ごとに示されている。

【０２２５】

例えば、設定１において、いずれの内部当籤役にも当籤していない「ハズレ」、並びに、内部当籤役が「特殊ＢＢ」、「ＢＢ」（「特殊ＢＢ」を除く）、「押し順リプ」、「共通リプ」、「チャンスリプ＋ＢＢ」、「押し順ベル」、「共通ベル」、「弱スイカ＋ＢＢ」、「強スイカ＋ＢＢ」、「弱チェ＋ＢＢ」、「強チェ＋ＢＢ」、「中チェ＋特殊ＢＢ」及び「中チェ＋ＢＢ」の場合には、ＡＲＴに非当籤となる。

【０２２６】

50

設定 1 において、内部当籤役が「チャンスリブ」の場合には、「1 2 8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T 当籤し、内部当籤役が「周期チャンスリブ」の場合には、「4 0 9 6 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T 当籤し、内部当籤役が「弱スイカ」の場合には、「8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T 当籤し、内部当籤役が「強スイカ」の場合には、「2 5 6 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T 当籤し、内部当籤役が「弱チェ」の場合には、「8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T 当籤し、内部当籤役が「強チェ」の場合には、「1 6 3 8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T 当籤し、内部当籤役が「中チェ」の場合には、「3 2 7 6 8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T 当籤する。

【0 2 2 7】

< B B 当籤時 A R T 抽籤テーブル >

10

図 4 2 に示す B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常遊技状態であるときに B B の作動役が入賞したときに付与される A R T の当籤確率が B B モードに対して設定ごとに示されている。

【0 2 2 8】

例えば、B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルにおいて、設定 1 では、B B モードが「赤 7 __ 幻想」である場合には、「8 0 5 0 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤し、B B モードが「赤 7 __ 運命」である場合には、「1 5 4 9 2 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤し、B B モードが「赤 7 __ 審判」である場合には、「2 8 0 0 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤し、B B モードが「赤 7 __ 裏審判」である場合には、「1 7 8 0 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤する。

20

【0 2 2 9】

また、B B モードが「青 7 __ 幻想」である場合には、「1 7 9 8 0 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤し、B B モードが「青 7 __ 運命」である場合には、「3 2 7 6 8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤し、B B モードが「青 7 __ 審判」である場合には、「7 0 7 4 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤し、B B モードが「青 7 __ 裏審判」である場合には、「5 1 4 8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤する。

【0 2 3 0】

< 入賞時用ループモード抽籤テーブル >

図 4 3 及び図 4 4 に示す入賞時用ループモード抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常遊技状態にあるとき B B の作動役が入賞したときに A R T が付与されたときの A R T のループモードの選択確率が B B モードに対して設定ごとに示されている。

30

【0 2 3 1】

例えば、入賞時用ループモード抽籤テーブルにおいて、設定 1 では、B B モードが「赤 7 __ 幻想」である場合には、「2 7 5 2 7 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 3 が選択され、「3 2 7 6 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 4 が選択され、「1 3 1 0 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 5 が選択され、「6 5 5 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 6 が選択される。

【0 2 3 2】

また、B B モードが「赤 7 __ 運命」である場合には、「3 2 7 3 6 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 1 が選択され、「3 2 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 6 が選択される。

40

【0 2 3 3】

また、B B モードが「青 7 __ 幻想」である場合には、「2 7 5 2 7 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 3 が選択され、「3 2 7 6 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 4 が選択され、「1 3 1 0 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 5 が選択され、「6 5 5 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 6 が選択される。

【0 2 3 4】

また、B B モードが「青 7 __ 運命」である場合には、「3 2 7 3 6 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 1 が選択され、「3 2 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 6 が選択される。

50

【 0 2 3 5 】

< 再突入抽籤テーブル >

図 4 5 に示す再突入抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常中 B B 遊技状態で、A R T に当籤していない場合における A R T の当籤確率と、停止操作ゲームの実行の有無と、停止操作ゲームにおけるリングの番号との組合せが選択される確率が B B モードに対して示されている。

【 0 2 3 6 】

例えば、B B モードが「赤 7 __ 幻想」である場合には、「2 7 6 7 8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に非当籤となり、停止操作ゲームも実行されない。また、B B モードが「赤 7 __ 幻想」である場合には、「4 0 0 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に非当籤となり、リ
10

【 0 2 3 7 】

また、B B モードが「赤 7 __ 幻想」である場合には、「5 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T に当籤となり、リング 1 を用いた停止操作ゲームが実行される。A R T に当籤となった場合には、停止操作ゲームの結果が成功であれば、A R T の付与が決定されるが、停止操作ゲームの結果が成功でなければ、A R T の付与が決定されない。

【 0 2 3 8 】

< ループモード移行抽籤テーブル >

図 4 6 及び図 4 7 に示すループモード移行抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常中 B B 遊技状態で、A R T に当籤している場合における移行先のループモードと、停止操作ゲームの実行の有無と、停止操作ゲームにおけるリングの番号との組合せが選択される確率が移行元のループモードに対して示されている。
20

【 0 2 3 9 】

例えば、ループモード 0 である場合には、「2 6 2 0 8 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 0 に滞在となり、停止操作ゲームも実行されない。また、ループモード 0 である場合には、「6 0 0 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 0 に滞在となり、リング 1 を用いた停止操作ゲームが実行される。この場合には、停止操作ゲームの結果によらずに、ループモードは、ループモード 0 に滞在となる。

【 0 2 4 0 】

また、ループモード 0 である場合には、「1 5 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 1 に移行となり、リング 1 を用いた停止操作ゲームが実行される。この場合には、停止操作ゲームの結果が成功であれば、ループモードは、ループモード 1 に移行するが、停止操作ゲームの結果が成功でなければ、ループモードは、ループモード 0 に滞在となる。
30

【 0 2 4 1 】

ループモード移行抽籤テーブルは、移行元のループモードより移行先のループモードの方が低くなる確率が 0 に設定されているため、ループモード移行抽籤テーブルを参照してループモードを移行させる場合には、移行元のループモードに滞在することになるか、移行元のループモードより高いループモードに移行することになる。
40

【 0 2 4 2 】

< スtock抽籤テーブル >

図 4 8 に示すstock抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常中 B B 遊技状態で、A R T に当籤している場合における A R T のstock数と、停止操作ゲームの実行の有無と、停止操作ゲームにおけるリングの番号との組合せが選択される確率が示されている。

【 0 2 4 3 】

例えば、「2 6 2 0 8 / 3 2 7 6 8」の確率で A R T のstock数が 0 となり、停止操作ゲームも実行されない。また、「6 0 0 / 3 2 7 6 8」の確率でループモード 0 に滞在となり、リング 1 を用いた停止操作ゲームが実行される。この場合には、停止操作ゲームの結果によらずに、A R T のstock数は、0 となる。

【 0 2 4 4 】

10

20

30

40

50

また、「15 / 32768」の確率でARTのストック数が1となり（図中、「ストック1」）、リング1を用いた停止操作ゲームが実行される。この場合には、停止操作ゲームの結果が成功であれば、ARTのストック数は、1が加算されるが、停止操作ゲームの結果が成功でなければ、ARTのストック数は、更新されない。

【0245】

<ART中BB上乗せ抽籤テーブル>

図49に示すART中BB上乗せ抽籤テーブルは、サブ遊技状態がART中BB遊技状態であるときにおいて、ARTのゲーム数（単位遊技数）に加算されるゲーム数（「上乗せゲーム数」ともいう）と、停止操作ゲームの実行の有無と、停止操作ゲームにおけるリングの番号との組合せが選択される確率がBBの種別に応じて示されている。

10

【0246】

例えば、BBが「異色BB」であれば、「29240 / 32768」の確率で上乗せゲーム数が0となり、停止操作ゲームも実行されない。また、BBが「異色BB」であれば、「250 / 32768」の確率で上乗せゲーム数が5となり、リング1を用いた停止操作ゲームが実行される。この場合には、停止操作ゲームの結果が成功であれば、ARTのゲーム数には、5が加算されるが、停止操作ゲームの結果が成功でなければ、ARTのゲーム数は、更新されない。

【0247】

また、本実施の形態におけるART中BB上乗せ抽籤テーブルは、上乗せゲーム数に加えて、ARTのストック数が選択される確率がBBの種別に応じて示されている。例えば、BBが「異色BB」であれば、「16 / 32768」の確率でARTのストック数が2となり（図中、「ストック2」）、停止操作ゲームが実行されない。この場合には、ARTのストック数は、2が加算される。

20

【0248】

<通常時液晶リール図柄配置テーブル>

図50に示す通常時液晶リール図柄配置テーブルは、液晶表示装置11に表示される通常時の液晶リール（以下、「通常リール」ともいう）の左リール、中リール及び右リールの各々の表面に配される図柄の配列を表している。通常時液晶リール図柄配置テーブルは、21個の図柄位置「0」～「20」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

【0249】

通常時液晶リール図柄配置テーブルで規定される図柄の種類としては、「blank」、「青7」、「赤7」、「白7」、「BAR」、「扉」、「プラムリブ」、「スイカ」、「ベル」及び「チェリー」を含んでいる。「扉」図柄は、所定のタイミングで「扉」図柄以外の他の図柄に変換される特殊図柄である。

【0250】

<ロック2実行時液晶リール図柄配置テーブル>

図51に示すロック2実行時液晶リール図柄配置テーブルは、ロック番号が2であるときに液晶表示装置11に表示される液晶リール（以下、「特殊リール」ともいう）の左リール、中リール及び右リールの各々の表面に配される図柄の配列を表している。ロック2実行時液晶リール図柄配置テーブルは、21個の図柄位置「0」～「20」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。

40

【0251】

ロック2実行時液晶リール図柄配置テーブルで規定される図柄の種類としては、「blank」、「扉」、「プラムリブ」、「スイカ」、「ベル」及び「チェリー」に加えて「チャンスリブ」を含んでいる。

【0252】

<ロック3実行時液晶リール図柄配置テーブル>

図52に示すロック3実行時液晶リール図柄配置テーブルは、ロック番号が3であるときに液晶表示装置11に表示される液晶リール（以下、「特殊リール」ともいう）の左リ

50

ール、中リール及び右リールの各々の表面に配される図柄の配列を表している。ロック 3 実行時液晶リール図柄配置テーブルは、21 個の図柄位置「0」～「20」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。

【0253】

ロック 3 実行時液晶リール図柄配置テーブルで規定される図柄の種類としては、「blank」、「扉」、「blumrip」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」及び「チャンスリップ」に加えて「リングの魂」を含んでいる。

【0254】

< 液晶リール停止テーブル >

図 5 3 ~ 図 5 7 に一例を示す液晶リール停止テーブルは、液晶リールの各リールが停止されるときに参照され、液晶リールの種別（通常リール又は特殊リール）、内部当籤役と、停止リールの種別（左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R）、停止操作順序（第 1 停止操作、第 2 停止操作及び第 3 停止操作）及び停止制御の組合せに対してそれぞれ設けられている。

【0255】

例えば、図 5 3 及び図 5 4 に示す液晶リール停止テーブルは、内部当籤役が弱スイカであり、第 1 停止操作として左リール 3 L が押下されたときの液晶リールにおける中段の停止操作位置を表す図柄位置と、停止操作が検出されてからの液晶図柄の変動量を表すスベリ駒数と、液晶図柄の変換規則と、その変換タイミングとの対応関係を表している。

【0256】

図 5 3 に示す液晶リール停止テーブルは、液晶リールの停止制御として通常制御が実行されるときにサブ CPU 102 によって参照され、図 5 4 に示す液晶リール停止テーブルは、液晶リールの停止制御としてスベリ制御が実行されるときにサブ CPU 102 によって参照される。

【0257】

通常制御では、サブ CPU 102 は、ストップスイッチ 17 S によってリール 3 L、3 C、3 R の停止操作が検出されてから、メイン CPU 93 の制御によりリール 3 L、3 C、3 R が停止するまでの制約のもとで各液晶リールを停止させる。したがって、図 5 3 に示す液晶リール停止テーブルにおけるスベリ駒数は、0 ~ 4 の範囲に設定されている。

【0258】

スベリ制御は、通常制御では表示窓 4 に表示される図柄の組合せに応じた液晶リールの図柄の組合せを引き込むことができない場合、又は、液晶リールを用いた演出を行う場合にサブ CPU 102 によって実行される。したがって、図 5 4 に示す液晶リール停止テーブルにおけるスベリ駒数は、5 以上に設定されている。

【0259】

変換規則には、通常制御では表示窓 4 に表示される図柄の組合せに液晶リールの図柄の組合せを整合させることができない場合、又は、液晶リールを用いた演出を行う場合に、サブ CPU 102 によって液晶図柄を変換する規則が図 5 8 に示す液晶図柄コードで示されている。

【0260】

例えば、図 5 3 において、図柄位置が 3 の場合には、液晶図柄の変換は行われず、図柄位置が 4 の場合には、液晶リールに表示された液晶図柄コードが 5 である「扉」図柄は、液晶図柄コードが 7 である「スイカ」図柄に変換される。

【0261】

この変換は、変換タイミングが「即変換」の場合には、該当する液晶図柄の液晶リールが停止されたことを契機に行われ、変換タイミングが「後変換」の場合には、全ての液晶リールが停止されたことを契機に行われる。

【0262】

図 5 5 ~ 図 5 7 に示す液晶リール停止テーブルは、第 1 停止操作で左リール 3 L が停止された後に、中リール 3 C 又は右リール 3 R の停止操作行われたときにサブ CPU 102

10

20

30

40

50

によって参照される。

【0263】

例えば、「スイカ」図柄を揃えるラインに応じて設けられている液晶リール停止テーブルなかで、図55は、「スイカ」図柄を中段で揃える液晶リール停止テーブルであり、図56及び図57は、「スイカ」図柄を右下がり揃える液晶リール停止テーブルである。

【0264】

詳細には、左リール3Lの停止操作が行われたときに、左の液晶リールの中段のみに「スイカ」図柄が停止した場合には、「スイカ」図柄は、中段でしか揃えることができないため、中リール3C又は右リール3Rの停止操作行われるときには、図55に示す液晶リール停止テーブルを含む「スイカ」図柄を中段で揃える複数の液晶リール停止テーブルから抽籤などにより選択された液晶リール停止テーブルがサブCPU102によって参照される。

10

【0265】

また、左リール3Lの停止操作が行われたときに、左の液晶リールの上段のみに「スイカ」図柄が停止した場合には、「スイカ」図柄は、右下がり又は上段で揃えることができるため、中リール3C又は右リール3Rの停止操作行われたときには、図56及び図57に示す液晶リール停止テーブルを含む「スイカ」図柄を右下がり又は上段で揃える複数の液晶リール停止テーブルから抽籤などにより選択された液晶リール停止テーブルがサブCPU102によって参照される。

20

【0266】

図55～図57に示す液晶リール停止テーブルの内容については、図53及び図54に示した液晶リール停止テーブルの内容と同様であり、図53及び図54に示した液晶リール停止テーブルの説明に基づいて容易に理解できるため、その説明を省略する。

【0267】

<液晶図柄コード表>

図58に示す液晶図柄コード表は、3つの液晶リールの表面に配された液晶図柄を特定するためのデータとしての液晶図柄コードを表している。

【0268】

例えば、図50に示した通常時液晶リール図柄配置テーブルは、各液晶リールの液晶図柄の配列を表すものとして説明したが、実際にサブROM103に記憶されている通常時液晶リール図柄配置テーブルは、各液晶リールの演出図柄を特定する液晶図柄コードの配列を表している。

30

【0269】

本実施の形態において、パチスロ機1で用いる液晶図柄は、上述のように、「blank」、「青7」、「赤7」、「白7」、「BAR」、「扉」、「プラムリブ」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」、「リングの魂」及び「チャンスリブ」の11種類である。

【0270】

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

40

【0271】

同様に、「赤7」、「白7」、「BAR」、「扉」、「プラムリブ」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」及び「リングの魂」の各液晶図柄に対する液晶図柄コードとして「4」から「10」がそれぞれ割り当てられている。また、「チャンスリブ」図柄に対する液晶図柄コードとして「12」が割り当てられている。

【0272】

<停止操作ゲーム成功領域テーブル>

図59に示す停止操作ゲーム成功領域テーブルは、図110に示す停止操作ゲーム判定処理においてサブCPU102によって参照される判定用のテーブルである。停止操作ゲ

50

ーム成功領域テーブルは、停止操作ゲームにおける各リング１～リング１３に対して３つの有効期間を表す有効領域が描画時のフレームで規定されている。

【０２７３】

例えば、リング１において、第１の有効領域は、１０フレーム目～１９フレーム目に対応し、第２有効領域は、５０フレーム目～５９フレーム目に対応し、第３有効領域は、９０フレーム目～９９フレーム目に対応する。

【０２７４】

すなわち、リング１において、１０フレーム目～１９フレーム目、５０フレーム目～５９フレーム目、及び、９０フレーム目～９９フレーム目の間に有効なストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒがそれぞれ押されれば、停止操作ゲームの結果は、成功となる。

【０２７５】

本実施の形態では、停止操作ゲームにおいて針がリング上を１周するのに１２０フレームを要するため、停止操作ゲーム成功領域テーブルに示された値は、０～１１９で正規化されている。

【０２７６】

また、図８３に示すメインタスクの後述する説明のとおり、停止操作ゲーム中に液晶表示装置１１に表示させる画像のフレームレートは、６０fpsである（すなわち、１秒間に６０フレームの画像が描画される）ため、停止操作ゲーム中に１２０フレームの画像が描画される時間は、２秒である。

【０２７７】

例えば、１３８フレーム分の画像が描画された時点で有効なストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒのいずれかが押された場合には、リング状を針が１周するフレーム数である１２０で１３８を除した余りが１８であるため、１８フレーム目が第１ないし第３の有効領域内にあるか否かが判別される。

【０２７８】

また、リング１３は、特別停止操作遊技であり、図１２３に示すように、第１ないし第３の有効領域の全てが０フレーム目～１１９フレーム目となっているため、有効なストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒがいかなるタイミングで押されても、停止操作ゲームの結果は成功となる。サブＣＰＵ１０２は、特別停止操作遊技が開始される前に停止操作が検出された場合であっても、特別停止操作遊技が成功したと判定する。

【０２７９】

<設定示唆音抽籤テーブル>

図６０に示す設定示唆音抽籤テーブルは、停止操作ゲームにおいて針がリング上を１周するまでの間に停止操作ゲームの結果が成功となった場合に参照される。設定示唆音抽籤テーブルにおいては、設定と音声の種別とに対して、選択確率が対応付けられている。

【０２８０】

本実施の形態における音声の種別は、「男１ボイス」、「女１ボイス」、「女２ボイス」及び「女３ボイス」が規定されている。例えば、設定１の場合には、「１９２６８／３２７６７」の確率で「男１ボイス」が選択され、「１２０００／３２７６７」の確率で「女１ボイス」が選択され、「１５００／３２７６７」の確率で「女２ボイス」が選択され、「女３ボイス」は選択されない。

【０２８１】

また、「女２ボイス」は、設定１で「１５００／３２７６８」の確率で選択され、設定２で「２０００／３２７６８」の確率で選択され、設定３で「１０００／３２７６８」の確率で選択され、設定４で「２０００／３２７６８」の確率で選択され、設定５で「１０００／３２７６８」の確率で選択され、設定６で「１５００／３２７６８」の確率で選択される。このため、「女２ボイス」が選択される頻度が高くなるほど、偶数設定である可能性が高くなる。

【０２８２】

また、「女３ボイス」は、設定５で「１３／３２７６８」の確率で選択され、設定６で

10

20

30

40

50

「103/32768」の確率で選択され、他の設定では選択されることがないため、「女3ボイス」が選択された場合には、設定5又は設定6であることが確定する。

【0283】

このように、停止操作ゲームにおいて針がリング上を1周するまでの間に停止操作ゲームの結果が成功となった場合に選択される音声の種別によって、遊技者に設定値を推定させることができる。

【0284】

[主制御処理]

主制御基板41のメインCPU93は、図61～図77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。

【0285】

<メイン制御処理>

図61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。

【0286】

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62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。

【0287】

次に、メインCPU93は、一遊技(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に割り当てられた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。

【0288】

次に、メインCPU93は、図63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。

【0289】

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。

【0290】

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。

【0291】

次に、メインCPU93は、図64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。

【0292】

次に、メインCPU93は、図66に示す周期チャンスリプレイ抽籤処理を実行する(S15)。この周期チャンスリプレイ抽籤処理において、メインCPU93は、特定役が内部当籤した回数をカウントし、カウントした回数が天井回数となったことを契機として、ロック番号「2」のロックを行う。

【0293】

次に、メインCPU93は、図67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

10

20

30

40

50

の該当領域に格納される。

【0294】

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)。

【0295】

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、ロック番号、天井回数(特定役が内部当籤した回数)及び演出用のタイマの値等を表す。

【0296】

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。

【0297】

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に「0000111」が格納される。

【0298】

また、リール回転開始処理は、図74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(1.1172msec)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。

【0299】

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。

【0300】

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)。

【0301】

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。

【0302】

次に、メインCPU93は、図68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69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、停止情報が引込優先順位データ格納領域に格納される。

【0303】

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。

【0304】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU93は、図71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)。

【0305】

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。

【0306】

具体的には、図柄コード格納領域に格納されたデータと、図柄組合せテーブル(図10~図12参照)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。

10

【0307】

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。

【0308】

次に、メインCPU93は、図6に示した状態遷移図に示された移行条件にしたがって、入賞ラインに表示された図柄組合せなどに応じたRT遊技状態の移行を行うRT移行処理を実行する(S24)。

【0309】

20

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。

【0310】

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、表示役の種別等に係るフラグ及びメダルの払出枚数等を表す。

【0311】

次に、メインCPU93は、図72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。

30

【0312】

次に、メインCPU93は、図73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。

【0313】

< 電源投入時処理 >

図62は、図61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。

40

【0314】

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。

【0315】

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。

50

【 0 3 1 6 】

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。

【 0 3 1 7 】

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及び各種データなどをメインRAM95にセットする（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及び各種データがメインRAM95にセットされることになる。

【 0 3 1 8 】

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）。

【 0 3 1 9 】

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。

【 0 3 2 0 】

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。

【 0 3 2 1 】

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。

【 0 3 2 2 】

次に、メインCPU93は、図36に示した第1周期チャンス目モード抽籤テーブルを参照して周期チャンス目モードを決定する（ステップS36）。次に、メインCPU93は、図39に示した周期チャンス目天井回数抽籤テーブルを参照し、周期チャンス目モードに応じた確率による抽籤により天井回数を決定する（ステップS37）。

【 0 3 2 3 】

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（S38）、オン状態でない判断結果が得られるまでステップS38の処理を繰り返し実行する。

【 0 3 2 4 】

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）、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（S39）、電源投入時処理を終了する。

【 0 3 2 5 】

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（NO）、バックアップが正常であるか否かを判断する（S40）。ここで、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、電源投入時エラー処理を実行する（S41）。

【 0 3 2 6 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0327】

ステップS40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（YES）、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（S42）、電源投入時処理を終了する。

【0328】

<メダル受付・スタートチェック処理>

図63は、図61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。

【0329】

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。

【0330】

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（YES）、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。

【0331】

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。

【0332】

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（NO）、メダルの受け付けを許可する（S53）。例えば、メインCPU93は、図示しないセク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クタ内を通過するように径路を形成させる。

【0333】

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（YES）、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。

【0334】

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、メダルの投入枚数の最大値は、3とする。

【0335】

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。

【0336】

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（S

10

20

30

40

50

57)。

【0337】

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。

【0338】

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、セレクト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。

【0339】

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)。

【0340】

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。

【0341】

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)。

【0342】

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。

【0343】

< 内部抽籤処理 >

図64は、図61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。

【0344】

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～図34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。

【0345】

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)。

【0346】

次に、メインCPU93は、持越役格納領域の値が「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BB1ないしBB9にそれぞれ対応するビットが「1」にセットされたか否かが判断される。

【0347】

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

10

20

30

40

50

O)、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(YES)、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、BB1ないしBB9のいずれか)を持越役格納領域に格納する(S84)。このステップS83の処理では、例えば内部当籤役として「BB1」が取得されたときに、持越役格納領域の「BB1」に対応するビットが「1」にセットされる。

【0348】

続いて、メインCPU93は、持越役格納領域の値が「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「BB1」ないし「BB9」にそれぞれ対応するビットが「1」にセットされたか否かが判断される。

10

【0349】

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(YES)、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(NO)、メインCPU93は、図65に示す遊技状態フラグ移行処理を実行し(S86)、内部抽籤処理を終了する。

【0350】

<遊技状態フラグ移行処理>

図65は、図64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。

【0351】

20

まず、メインCPU93は、持越役格納領域にBB2、BB5、BB7又はBB9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「BB2」、「BB5」、「BB7」又は「BB9」に対応するビットが「1」にセットされているか否かが判断される。

【0352】

ステップS90において、持越役格納領域にBB2、BB5、BB7又はBB9が格納されていると判断した場合には(YES)、メインCPU93は、RT遊技状態としてRT4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の「RT4遊技状態」に対応するビットを「1」にセットする。

【0353】

30

ステップS90において、持越役格納領域にBB2、BB5、BB7又はBB9のいずれもが格納されていないと判断した場合には(NO)、メインCPU93は、持越役格納領域にBB1、BB3、BB4、BB6又はBB8が格納されているか否かを判断する(S92)。この処理では、持越役格納領域の「BB1」、「BB3」、「BB4」、「BB6」又は「BB8」に対応するビットが「1」にセットされているか否かが判断される。

【0354】

ステップS92において、持越役格納領域にBB1、BB3、BB4、BB6又はBB8が格納されていると判断した場合には(YES)、メインCPU93は、RT遊技状態としてRT5遊技状態をセットする(S93)。この処理では、メインCPU93は、遊技状態フラグ格納領域の「RT5遊技状態」に対応するビットを「1」にセットする。

40

【0355】

ステップS92において、持越役格納領域にBB1、BB3、BB4、BB6又はBB8のいずれもが格納されていないと判断した場合(NO)、又は、ステップS91若しくはステップS93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。

【0356】

<周期チャンスリプレイ抽籤処理>

図66は、図61に示したメイン制御処理のステップS15において実行される周期チャンスリプレイ抽籤処理を示すフローチャートである。

50

【0357】

まず、メインCPU93は、特定役として「F__通常リブ1」～「F__通常リブ4」のいずれかが内部当籤しているか否かを判断する(S101)。ここで、「F__通常リブ1」～「F__通常リブ4」のいずれも内部当籤していないと判断した場合には(N O)、メインCPU93は、図35に示した演出遊技ロック抽籤テーブルを参照し、内部当籤役に応じた確率による抽籤によりロック番号を決定する演出用遊技ロック抽籤を実行する(S102)。

【0358】

次いで、メインCPU93は、演出用遊技ロック抽籤に当籤したか否かを判断する(S103)。詳細には、メインCPU93は、演出用遊技ロック抽籤により決定されたロック番号が「0」である場合には、演出用遊技ロック抽籤に当籤していないと判断し、演出用遊技ロック抽籤により決定されたロック番号が「0」でない場合には、演出用遊技ロック抽籤に当籤したと判断する。

【0359】

ステップS103において、演出用遊技ロック抽籤に当籤していないと判断した場合には(N O)、メインCPU93は、周期チャンスリプレイ抽籤処理を終了する。一方、演出用遊技ロック抽籤に当籤したと判断した場合には(Y E S)、メインCPU93は、R T遊技状態がR T3遊技状態であるか否かを判断する(S104)。

【0360】

ここで、R T遊技状態がR T3遊技状態でないと判断した場合には(N O)、メインCPU93は、周期チャンスリプレイ抽籤処理を終了する。一方、R T遊技状態がR T3遊技状態であると判断した場合には(Y E S)、メインCPU93は、図37に示した第2周期チャンス目モード抽籤テーブルを参照して、現在の周期チャンス目モードに応じた確率による抽籤により新たな周期チャンス目モードを決定する(S105)。

【0361】

次いで、メインCPU93は、図39に示した周期チャンス目天井回数抽籤テーブルを参照し、周期チャンス目モードに応じた確率による抽籤により天井回数を決定し(S106)、周期チャンスリプレイ抽籤処理を終了する。

【0362】

ステップS101において、「F__通常リブ1」～「F__通常リブ4」のいずれかが内部当籤していると判断した場合には(Y E S)、メインCPU93は、R T遊技状態がR T3遊技状態であるか否かを判断する(S107)。

【0363】

ここで、R T遊技状態がR T3遊技状態でないと判断した場合には(N O)、メインCPU93は、周期チャンスリプレイ抽籤処理を終了する。一方、R T遊技状態がR T3遊技状態であると判断した場合には(Y E S)、メインCPU93は、天井回数から1を減算する(S108)。

【0364】

次に、メインCPU93は、天井回数が0であるか否かを判断する(S109)。ここで、天井回数が0でないと判断した場合には(N O)、メインCPU93は、周期チャンスリプレイ抽籤処理を終了する。一方、天井回数が0であると判断した場合には(Y E S)、メインCPU93は、図38に示した第3周期チャンス目モード抽籤テーブルを参照して、現在の周期チャンス目モードに応じた確率による抽籤により新たな周期チャンス目モードを決定する(S110)。

【0365】

次いで、メインCPU93は、図39に示した周期チャンス目天井回数抽籤テーブルを参照し、周期チャンス目モードに応じた確率による抽籤により天井回数を決定する(S111)。次に、メインCPU93は、周期チャンス目の演出用のロックに対応付けられたロック番号をメインRAM95にセットし(S112)、周期チャンスリプレイ抽籤処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 6 】

< リール停止初期設定処理 >

図 6 7 は、図 6 1 に示したメイン制御処理のステップ S 1 6 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。

【 0 3 6 7 】

まず、メイン CPU 9 3 は、メイン ROM 9 4 に格納された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 (S 2 0 0)。回胴停止初期設定テーブルは、投入枚数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。

【 0 3 6 8 】

次に、メイン CPU 9 3 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 (S 2 0 1)。この処理では、メイン CPU 9 3 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 3 L、3 C、3 R 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。

【 0 3 6 9 】

停止テーブルは、メイン ROM 9 4 に格納されている。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。

【 0 3 7 0 】

続いて、メイン CPU 9 3 は、図柄コード格納領域に回転中の識別子を格納する (S 2 0 2)。すなわち、メイン CPU 9 3 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。

【 0 3 7 1 】

次に、メイン CPU 9 3 は、ストップボタン未作動カウンタに 3 を格納し (S 2 0 3)、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 1 7 L、1 7 C、1 7 R の数を判別するためのものであり、メイン RAM 9 5 の所定の領域に格納されている。

【 0 3 7 2 】

< 引込優先順位格納処理 >

図 6 8 は、図 6 1 に示したメイン制御処理のステップ S 2 1 及び図 7 1 に示すリール停止制御処理のステップ S 2 6 5 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。

【 0 3 7 3 】

まず、メイン CPU 9 3 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 RAM 9 5 に格納する (S 2 1 0)。次に、メイン CPU 9 3 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 (S 2 1 1)。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。

【 0 3 7 4 】

次に、メイン CPU 9 3 は、図 6 9 に示す引込優先順位テーブル選択処理を実行する (S 2 1 2)。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の中から 1 つの引込優先順位テーブル番号を選択する。

【 0 3 7 5 】

次に、メイン CPU 9 3 は、メイン RAM 9 5 にそれぞれ格納されている図柄チェック回数に 2 0 (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 (S 2 1 3)。

【 0 3 7 6 】

次に、メイン CPU 9 3 は、図 7 0 に示す図柄コード格納処理を実行する (S 2 1 4)

10

20

30

40

50

。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。

【0377】

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とに基づいて、表示役格納領域を更新する(S215)。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(S216)。

【0378】

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となっていて、内部当籤役格納領域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S212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。

10

【0379】

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」(000H)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」(001H)をセットする。

【0380】

次に、メインCPU93は、取得した引込優先順位データを検索対象リールに応じた引込優先順位データ格納領域に格納する(S217)。次に、メインCPU93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(S218)。

【0381】

次に、メインCPU93は、図柄チェック回数が0であるか否かを判断する(S219)。

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(N)、メインCPU93は、ステップS214の処理を実行する。

20

【0382】

一方、図柄チェック回数が0であると判断した場合には(Y)、メインCPU93は、検索回数分の検索を実行したか否かを判断する(S220)。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(Y)、メインCPU93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(N)、メインCPU93は、ステップS211の処理を実行する。

【0383】

< 引込優先順位テーブル選択処理 >

30

図69は、図68に示した引込優先順位格納処理のステップS212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。

【0384】

まず、メインCPU93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(S230)。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(Y)、メインCPU93は、押下順序格納領域、作動ストップボタン格納領域を参照し、複数の引込優先順位テーブル番号が規定された引込優先順位テーブル選択テーブル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(S231)、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(S232)、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。

40

【0385】

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(N)、メインCPU93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(S232)、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。

【0386】

< 図柄コード格納処理 >

図70は、図68に示した引込優先順位格納処理のステップS214及び図71に示すリール停止制御処理のステップS259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。

【0387】

50

まず、メインCPU93は、有効ラインデータをセットする(S240)。本実施の形態において、メインCPU93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CPU93は、検索図柄位置と有効ラインデータとに基づいて、検索対象リールのチェック用図柄位置データをセットする(S241)。本実施の形態において、メインCPU93は、左リール3L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。

【0388】

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(S242)、図柄コード格納処理を終了する。

【0389】

<リール停止制御処理>

図71は、図61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。

【0390】

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(S250)。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(NO)、ステップS250の処理を繰り返し実行する。

【0391】

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(YES)、押されたストップボタンに応じて、押下順序格納領域と、作動ストップボタン格納領域とを更新する(S251)。

【0392】

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、押下順序格納領域に格納し、押下順序格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。

【0393】

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(S252)、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し(S253)、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(S254)。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。

【0394】

次に、メインCPU93は、滑り駒数決定処理を実行する(S255)。この滑り駒数決定処理は、停止制御に用いる各種情報が規定されている回胴停止初期設定テーブル(図示省略)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。

【0395】

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(S256)。

【0396】

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(識別情報)、停止開始位置及び滑り駒数(又は停止予定位置)等を表す。また、本実施の形態におけるリール停止コマンドデータは、リール3L、3C、3Rの単位遊技における停止順位を更に表す。

【0397】

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(S257)。停止予定位置は、滑り駒数と

10

20

30

40

50

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。

【0398】

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（S258）。次に、メインCPU93は、図70に示した図柄コード格納処理を実行する（S259）。

【0399】

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（S260）。次に、メインCPU93は、制御変更処理を行う（S261）。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更新される。

【0400】

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（S264）。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（NO）、メインCPU93は、図69に示した引込優先順位格納処理を実行し（S265）、ステップS250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（YES）、メインCPU93は、リール停止制御処理を終了する。

【0401】

< ボーナス終了チェック処理 >

図72は、図61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。

【0402】

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）。

【0403】

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（NO）、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（YES）、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）。

【0404】

ここで、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」より小さいと判断した場合には（YES）、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）。

【0405】

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の「RT0遊技状態」に対応するビットを「1」にセットする。

【0406】

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。このボーナス終了コマンドデータは、終了したボーナスの種別（BB1～BB9）などを表す。

【0407】

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」以上であると判断した場合には（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

10

20

30

40

50

」減算する（ステップS 2 8 6）。

【0 4 0 8】

次いで、メインCPU 9 3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S 2 8 7）。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CPU 9 3は、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【0 4 0 9】

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CPU 9 3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S 2 8 9）、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【0 4 1 0】

< ボーナス作動チェック処理 >

図7 3は、図6 1に示したメイン制御処理のステップS 2 8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。

【0 4 1 1】

まず、メインCPU 9 3は、主遊技状態がBB遊技状態であるか否かを判断する（S 2 9 0）。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CPU 9 3は、RBが作動中であるか否かを判断する（ステップS 2 9 1）。

【0 4 1 2】

RBが作動中であると判断した場合には（YES）、メインCPU 9 3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S 2 9 2）、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CPU 9 3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。

【0 4 1 3】

他方、ステップS 2 9 0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CPU 9 3は、「BB」に対応する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S 2 9 3）。

【0 4 1 4】

「BB」に対応する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CPU 9 3は、BBを作動させるBB作動処理を実行する（ステップS 2 9 2）。BB作動処理では、メインCPU 9 3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、1 0 2 枚又は2 0 4 枚）をセットする。このとき、メインCPU 9 3は、上述したRB作動処理も行う。

【0 4 1 5】

次いで、メインCPU 9 3は、持越役格納領域の値をクリアする（S 2 9 5）。その後、メインCPU 9 3は、主制御基板4 1から副制御基板4 2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RAM 9 5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（S 2 9 6）、ボーナス作動チェック処理を終了する。このボーナス開始コマンドデータは、作動されたボーナスの種別（BB 1 ~ BB 9）などを表す。

【0 4 1 6】

一方、ステップS 2 9 3において、「BB」に対応する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S 2 9 7）。

【0 4 1 7】

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（NO）、メインCPU 9 3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（YES）、メインCPU 9 3は、図6 3に示したメダル受付・スター

10

20

30

40

50

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 4 1 8 】

< メイン C P U の制御による割込処理 >

図 7 4 は、メイン C P U 9 3 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 . 1 1 7 2 m s e c ごとに実行される。

【 0 4 1 9 】

まず、メイン C P U 9 3 は、レジスタの退避を行う (S 3 2 0)。次に、メイン C P U 9 3 は、図 7 5 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 C P U 9 3 は、ドア中継端子板 5 4 に接続されている各種スイッチ及びセンサの入力ポートの状態を読み込みメイン R A M 9 5 の入力ポート状態格納領域に保存する。

10

【 0 4 2 0 】

次に、メイン C P U 9 3 は、タイマ更新処理を実行する (S 3 2 2)。続いて、メイン C P U 9 3 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 C P U 9 3 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 2 1 】

より詳細には、メイン C P U 9 3 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 C P U 9 3 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。

20

【 0 4 2 2 】

次に、メイン C P U 9 3 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 C P U 9 3 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。

【 0 4 2 3 】

次に、メイン C P U 9 3 は、サブ C P U 1 0 2 へコマンドデータを送信するためのデータ送信処理を実行する (S 3 2 6)。データ送信処理については、図 7 6 を参照しながら後で説明する。

【 0 4 2 4 】

なお、定期的に発生する割込は 1 . 1 1 7 2 m s e c 毎に発生されるが、コマンドデータの送信中に新たなコマンドデータを送信されることはないので、実際には、約 1 7 m s e c (1 5 割込み) の間隔で、サブ C P U 1 0 2 にコマンドデータが送信される。

30

【 0 4 2 5 】

具体的には、コマンドデータの送信速度が 4 8 0 0 b p s とすると、8 バイトのコマンドデータに対して、8 ビット毎にスタートビット及びストップビットを付加した 8 0 ビットのデータを送信するためには、8 0 ビット / 4 8 0 0 b p s = 1 6 . 6 6 6 . . . 、すなわち、約 1 7 m s e c の時間を要するため、実際には、約 1 7 m s e c (1 5 割込み) の間隔で、サブ C P U 1 0 2 にコマンドデータが送信される。

【 0 4 2 6 】

次に、メイン C P U 9 3 は、レジスタの復帰を行い (S 3 2 7)、定期的に発生する割込処理を終了する。

40

【 0 4 2 7 】

< 入力ポートチェック処理 >

図 7 5 は、メイン C P U 9 3 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 2 8 】

まず、メイン C P U 9 3 は、前回の割込み、すなわち、メイン R A M 9 5 の現在の入力ポート状態格納領域の入力ポートの状態を、メイン R A M 9 5 の 1 割込み前の入力ポート状態格納領域に格納し (S 3 3 1)、次に、現在の入力ポートの状態をメイン R A M 9 5

50

の現在の入力ポート状態格納領域に格納する（S 3 3 2）。

【0 4 2 9】

このように、1 割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 9 3 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 3 0】

次に、メインCPU 9 3 は、1 割込み前の入力ポート状態格納領域と現在の入力ポート状態格納領域を比較して入力ポート状態のオンエッジ及びオフエッジの状態を生成し、オンエッジ及びオフエッジの状態をメインRAM 9 5 のオンエッジ格納領域及びオフエッジ格納領域に格納し（S 3 3 3）、入力ポートチェック処理を終了する。

10

【0 4 3 1】

本実施の形態において、オンエッジは、ボタンが押された時点の状態ことをいい、オフエッジは、ボタンが放された時点の状態のことをいい、オンエッジの状態からボタンが押されたままの状態では、次の割込み周期でオンエッジの状態は開放される、又、オフエッジの状態も同様に、ボタンが放された時点のみオフエッジの状態となる。

【0 4 3 2】

なお、本実施の形態では特に定義していないが、入力ポートは 1 つ（8 ビット分）の入力ポートに限定されることは無く、通常、複数の入力ポートが存在し、複数の入力ポートのそれぞれに割り当てられたビット数分の信号が入力され、スタートスイッチ 6 4、ストップスイッチ 1 7 S、MAX ベットボタン 1 4、1 ベットボタン 1 5、前述したメダル受付・スタートチェック処理のメダルの投入検出、及び、リール 3 L、3 C、3 R に設置されているリールインデックスセンサ（不図示）等に割り当てられる。

20

【0 4 3 3】

< データ送信処理 >

図 7 6 は、メインCPU 9 3 の制御による割込処理のステップ S 3 2 6 において実行されるデータ送信処理を示すフローチャートである。

【0 4 3 4】

まず、メインCPU 9 3 は、送信ポートに空きがあるか否かを判断する（S 3 4 0）。ここで、送信ポートに空きがないと判断した場合には（NO）、メインCPU 9 3 は、データ送信処理を終了する。なお、送信ポートに空きがない状態とは、メインCPU 9 3 が現在、サブCPU 1 0 2 にコマンドデータを送信している最中であることを表している。

30

【0 4 3 5】

一方、送信ポートに空きがあると判断した場合には（YES）、メインCPU 9 3 は、サブCPU 1 0 2 に送信するコマンドデータとして送信データがあるか否かを判断する（S 3 4 1）。

【0 4 3 6】

具体的には、メインCPU 9 3 は、メインRAM 9 5 に割り当てられた送信データ格納領域にコマンドデータ（例えば、スタートコマンドデータ等）が格納されている場合に、送信データありと判断する。

40

【0 4 3 7】

ここで、送信データがないと判断した場合には（NO）、メインCPU 9 3 は、図 7 7 に示す無操作コマンド通信データ格納処理を実行する（S 3 4 2）。ステップ S 3 4 1 において、送信データがあると判断した場合（YES）、又は、ステップ S 3 4 2 の処理を実行した後、メインCPU 9 3 は、1 パケット分のデータ数としてデータ数カウンタに 8 をセットする（S 3 4 3）。

【0 4 3 8】

次に、メインCPU 9 3 は、通信データ格納領域に格納されているデータを送信ポートにセットし（S 3 4 4）、通信データ格納領域において送信ポートに次にセットするデータのアドレスを更新、すなわち、1 バイト分加算する通信データ格納領域アドレス更新を

50

行う (S 3 4 5)。

【 0 4 3 9 】

次に、メイン C P U 9 3 は、データ数カウンタに 1 を減算させる (S 3 4 6)。次に、メイン C P U 9 3 は、データ数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (S 3 4 7)。ここで、データ数カウンタの値が 0 でないと判断した場合には (N O)、メイン C P U 9 3 は、データ送信処理をステップ S 3 4 4 に戻す。

【 0 4 4 0 】

一方、データ数カウンタの値が 0 であると判断した場合には (Y E S)、メイン C P U 9 3 は、送信ポートにセットした送信データをサブ C P U 1 0 2 に送信するための送信起動要求を通信レジスタポートにセットする (S 3 4 8)。次いで、メイン C P U 9 3 は、通信データ格納領域をクリアし (S 3 4 9)、データ送信処理を終了する。

10

【 0 4 4 1 】

具体的には、メイン C P U 9 3 は、メイン C P U 9 3 に内蔵された図示しないシリアル通信機能に、サブ C P U 1 0 2 に送信するコマンドデータを 1 パケット分 (8 B y t e) のデータをセットした後、シリアル通信機能の通信レジスタポートに送信要求をセットすることで、サブ C P U 1 0 2 へのデータ送信を開始している。

【 0 4 4 2 】

なお、本実施の形態では、メイン C P U 9 3 は、メイン C P U 9 3 に内蔵されたシリアル通信機能を使用してサブ C P U 1 0 2 にコマンドデータを送信しているが、これに限らず、主制御基板 4 1 にシリアル通信回路を設け、当該シリアル通信回路によってサブ C P U 1 0 2 にコマンドデータを送信してもよい。

20

【 0 4 4 3 】

< 無操作コマンド通信データ格納処理 >

図 7 7 は、図 7 6 に示したデータ送信処理のステップ S 3 4 2 において実行される無操作コマンド通信データ格納処理を示すフローチャートである。

【 0 4 4 4 】

まず、メイン C P U 9 3 は、通信データ格納領域に空きがある否かを判断する (S 3 6 0)。ここで、通信データ格納領域に空きがないと判断した場合には (N O)、メイン C P U 9 3 は、無操作コマンド通信データ格納処理を終了する。

【 0 4 4 5 】

一方、通信データ格納領域に空きがあると判断した場合には (Y E S)、メイン C P U 9 3 は、通信データ格納領域の空き領域の先頭 (+ 0) に無操作コマンド (1 B y t e のデータ) を格納する (S 3 6 1)。

30

【 0 4 4 6 】

次いで、メイン C P U 9 3 は、通信データ格納領域の無操作コマンドを格納した領域に続く領域 (+ 1 ~ + 6) に現在の入力ポート状態格納領域のポート状態を格納する (S 3 6 2)。

【 0 4 4 7 】

次に、メイン C P U 9 3 は、ステップ S 3 6 1 及び S 3 6 2 で格納したデータ (+ 0 ~ + 6) の S U M データ (サム値) を作成し、通信データ格納領域のポート状態を格納した領域に続く領域 (+ 7) に、作成した S U M データを格納し (S 3 6 3)、無操作コマンド通信データ格納処理を終了する。

40

【 0 4 4 8 】

なお、本実施の形態では、具体的な S U M の計算方法は明記していないが、例えば加算により S U M データ (サム値) を計算することができる。また、S U M データ (サム値) の計算方法としては、加算に限らず、減算や排他的論理和による計算を用いてもよい。

【 0 4 4 9 】

[副制御処理]

副制御基板 4 2 のサブ C P U 1 0 2 は、図 7 8 ~ 図 1 1 9 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。

50

【 0 4 5 0 】

< 電源投入処理 >

図 7 8 は、電源投入時におけるサブ C P U 1 0 2 の電源投入処理を示すフローチャートである。

【 0 4 5 1 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、初期化処理を実行する (S 3 7 0)。この処理では、サブ C P U 1 0 2 は、サブ R A M 1 0 4 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、ランプ制御タスク (4 m s e c) 及びサウンド制御タスク (3 3 m s e c) の各タスクの処理周期待ち時間の設定を行う。

【 0 4 5 2 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、図 7 9 に示すランプ制御タスクを起動する (S 3 7 1)。ランプ制御タスクでは、L E D 基板 7 2 を介して L E D 群 2 5 の各種ランプの点灯状態を制御する。

【 0 4 5 3 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、図 8 0 に示すサウンド制御タスクを起動する (S 3 7 3)。サウンド制御タスクでは、サウンド I / O 基板 7 1 を介してスピーカ 2 3 L、2 3 R からの出音状態がサブ C P U 1 0 2 によって制御される。

【 0 4 5 4 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、図 8 3 に示すメインタスクを起動する (S 3 7 5)。メインタスクでは、液晶表示装置 1 1 の描画処理、並びに、エラー発生時及びエラー解除時の処理等がサブ C P U 1 0 2 によって実行される。

【 0 4 5 5 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、図 8 4 に示す主基板通信タスクを起動する (S 3 7 6)。主基板通信タスクでは、主制御基板 4 1 から送信されるコマンドに対する受信及び解析に伴うパチスロ機 1 で行われる演出の決定がサブ C P U 1 0 2 によって行われる。

【 0 4 5 6 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、アニメタスクを起動する (S 3 7 7)。アニメタスクでは、液晶表示装置 1 1 等に表示させるアニメーションの選択がサブ C P U 1 0 2 によって行われる。

【 0 4 5 7 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、電断復帰処理を実行する (S 3 7 8)。電断復帰処理では、副制御基板 4 2 に電源が供給されていない状態から電源が供給される状態に復帰したときの処理がサブ C P U 1 0 2 によって実行される。

【 0 4 5 8 】

例えば、電断復帰処理では、サブ R A M 1 0 4 の作業領域、特に、サブ R A M 1 0 4 を構成する D R A M の初期化、チェックサムなどによるバックアップ領域の整合性のチェック処理、及び、バックアップ領域から作業領域に対するデータのコピーなどが行われる。

【 0 4 5 9 】

< ランプ制御タスク >

図 7 9 は、図 7 8 に示した電源投入処理のステップ S 3 7 1 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。

【 0 4 6 0 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、ランプ関連データの初期化処理を実行する (S 3 8 0)。次に、サブ C P U 1 0 2 は、ランプデータ解析処理を実行する (S 3 8 1)。ランプデータ解析処理は、パチスロ機 1 の各所に設けられた複数の演出用 L E D (例えば、装飾部材に配された演出用の L E D 群 2 5、リール 3 L、3 C、3 R に配された図示しないバックライト等)の登録データに応じたランプ演出や各 L E D の点灯・消灯を行うための制御データを生成する。

【 0 4 6 1 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、ランプデータ解析処理 (S 3 8 1) で生成した制御データ

10

20

30

40

50

に基づいたランプ演出実行処理を実行し（S 3 8 2）、ランプ演出実行処理を実行した後、ランプ制御タスクの処理をステップ S 3 8 1 に戻す。

【0 4 6 2】

なお、図 7 9 では省略されているが、ランプ演出実行処理が実行された後、処理周期待ちとなるため、ランプ制御タスクの処理がステップ S 3 8 1 に戻るのは、4 m s e c 未満（4 m s e c - （ランプデータ解析処理の処理時間 + ランプ演出実行処理の処理時間） = 待ち時間）後となるため、ランプ制御タスクでは 4 m s e c 単位で処理が行われることとなる。

【0 4 6 3】

< サウンド制御タスク >

図 8 0 は、図 7 8 に示した電源投入処理のステップ S 3 7 3 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 6 4】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、サウンド I / O 基板 7 1 を介してスピーカ 2 3 L、2 3 R からの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する（S 3 9 0）。

【0 4 6 5】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、入賞作動コマンドを受信してから次のコマンドを受信するまでの入賞作動コマンド受信時であるか否かを判断する（S 3 9 1）。入賞作動コマンド受信時であると判断した場合には（Y E S）、サブ C P U 1 0 2 は、図 8 1 に示すリプレイ入賞音変更処理を実行し（S 3 9 2）、図 8 2 に示す設定示唆音出力処理を実行する（S 3 9 3）。

【0 4 6 6】

ステップ S 3 9 1 において、入賞作動コマンド受信時でないと判断した場合（N O）、又は、ステップ S 3 9 3 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、サウンドデータの解析処理を実行する（S 3 9 4）。サウンドデータ解析処理は、パチスロ機 1 に設けられたスピーカ 2 3 L、2 3 R に出音するための登録データに応じたサウンドデータを生成する。

【0 4 6 7】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、サウンドデータ解析処理（S 3 9 4）で生成されたサウンドデータに基づいて、サウンド演出実行処理を実行し（S 3 9 5）、サウンド演出実行処理を実行した後、サウンド制御タスクの処理をステップ S 3 9 1 に戻す。

【0 4 6 8】

なお、図 8 0 では省略されているが、サウンド演出実行処理が実行された後、処理周期待ちとなるため、サウンド制御タスクの処理がステップ S 3 9 1 に戻るのは、3 3 m s e c 未満（3 3 m s e c - （ステップ S 3 9 1 ないし S 3 9 5 の各処理の実行時間の和） = 待ち時間）後となるため、サウンド制御タスクは 3 3 m s e c 単位で処理が行われることとなる。

【0 4 6 9】

< リプレイ入賞音変更処理 >

図 8 1 は、図 8 0 に示したサウンド制御タスクのステップ S 3 9 2 において実行されるリプレイ入賞音変更処理を示すフローチャートである。

【0 4 7 0】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、後述するスタートコマンド受信処理で受信されたスタートコマンドに含まれる天井回数を取得する（S 4 0 0）。次に、サブ C P U 1 0 2 は、天井回数が 1 以上かつ 5 以下であるか否かを判断する（S 4 0 1）。

【0 4 7 1】

天井回数が 1 以上かつ 5 以下であると判断した場合には（Y E S）、サブ C P U 1 0 2 は、リプレイ入賞音として特殊入賞音 1 を設定し（S 4 0 2）、リプレイ入賞音変更処理を終了する。

【0 4 7 2】

10

20

30

40

50

天井回数が 1 以上でない又は 5 以下でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、天井回数が 6 以上かつ 2 1 以下であるか否かを判断する (S 4 0 3)。天井回数が 6 以上かつ 2 1 以下であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、リプレイ入賞音として特殊入賞音 2 を設定し (S 4 0 4)、リプレイ入賞音変更処理を終了する。

【 0 4 7 3 】

天井回数が 6 以上かつ 2 1 以下でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、リプレイ入賞音として通常入賞音を設定し (S 4 0 5)、リプレイ入賞音変更処理を終了する。

【 0 4 7 4 】

このように、サブ C P U 1 0 2 は、天井回数に応じて、リプレイが入賞したときのリプレイ入賞音を変更する入賞音変更手段を構成する。入賞音変更手段は、天井回数に応じ、リプレイ入賞時の入賞音を変化させる。

【 0 4 7 5 】

具体的には、入賞音変更手段は、上述の通り、天井回数が 1 以上 5 以下の場合には、特殊入賞音 1 を設定し、天井回数が 6 以上 2 1 以下の場合には、特殊入賞音 2 を設定し、天井回数が 2 1 よりも大きい場合には、通常入賞音を設定する。

【 0 4 7 6 】

なお、サブ C P U 1 0 2 は、上述したように天井回数に応じてリプレイ入賞音を段階的に変更する他に、天井回数が所定数となったことを条件として、リプレイ入賞音を変更するようにしてもよい。

【 0 4 7 7 】

< 設定示唆音出力処理 >

図 8 2 は、図 8 0 に示したサウンド制御タスクのステップ S 3 9 3 において実行される設定示唆音出力処理を示すフローチャートである。

【 0 4 7 8 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、停止操作ゲームの実行中であるか否かを表す停止操作ゲーム実行中フラグがオンであるか否かを判断する (S 4 1 0)。停止操作ゲーム実行中フラグがオンでないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、設定示唆音出力処理を終了する。

【 0 4 7 9 】

一方、停止操作ゲーム実行中フラグがオンであると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、設定示唆音を抽籤するか否かを表す設定示唆音抽籤フラグがオンであるか否かを判断する (S 4 1 1)。

【 0 4 8 0 】

設定示唆音抽籤フラグがオンでないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、設定示唆音出力処理を終了する。一方、設定示唆音抽籤フラグがオンであると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、図 6 0 に示した設定示唆音抽籤テーブルを参照し、設定示唆音を抽籤による決定する設定示唆音抽籤処理を実行する (S 4 1 2)。

【 0 4 8 1 】

次いで、サブ C P U 1 0 2 は、設定示唆音抽籤処理によって決定された設定示唆音を表すデータを出音するための登録データに設定し (S 4 1 3)、設定示唆音抽籤フラグをオフにして (S 4 1 4)、設定示唆音出力処理を終了する。

【 0 4 8 2 】

< メインタスク >

図 8 3 は、図 7 8 に示した電源投入処理のステップ S 3 7 5 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 8 3 】

メインタスクにおいて、サブ C P U 1 0 2 は、液晶表示装置 1 1 に表示させる画像のフレームレートを第 1 のフレームレートとして 3 0 f p s に設定し、描画スレッド処理の実

10

20

30

40

50

行周期を 33 msec に設定する (S420)。

【0484】

次に、サブCPU102は、停止操作ゲーム実行中フラグがオンであるか否かを判断する (S421)。停止操作ゲーム実行中フラグがオンであると判断した場合には (YES)、サブCPU102は、液晶表示装置11に表示させる画像のフレームレートを第2のフレームレートとして60fpsに設定し、描画スレッド処理の実行周期を16msecに設定する (S422)。

【0485】

一方、停止操作ゲーム実行中フラグがオンでないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、液晶表示装置11に表示させる画像のフレームレートを30fpsに設定し、描画スレッド処理の実行周期を33msecに設定する (S423)。

10

【0486】

ステップS422又はS423の処理を実行した後、サブCPU102は、図102に示す描画処理を実行する (S424)。次に、サブCPU102は、次のフレームの描画タイミングまで待機する待機処理を実行し (S425)、メインタスクの処理をステップS421に戻す。

【0487】

<主基板通信タスク>

図84は、図78に示した電源投入処理のステップS376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。

20

【0488】

まず、サブCPU102は、サブRAM104に割り付けられた、通信メッセージキューの初期化を実行する (S490)。

【0489】

次に、サブCPU102は、通信メッセージキューから受信コマンドデータを取得する (S491)。なお、受信コマンドデータは、メインCPU93のデータ送信処理 (図76参照) によってコマンドデータとして送信され、サブCPU102の受信割込み処理によって通信メッセージキューに登録される。

【0490】

また、サブCPU102は、受信コマンドがあるか否かを判断する (S492)。詳細には、サブCPU102は、通信メッセージキューに受信コマンドデータが登録されているか否かに基づいて、受信コマンドがあるか否かを判断する。

30

【0491】

次に、サブCPU102は、受信コマンドのチェックを実行する (S493)。詳細には、サブCPU102は、受信コマンドの種別が有効なコマンド値の範囲 (例えば、コマンドの種別が、01H~10H) 内にあるか否かの判定、受信コマンドデータのデータ長 (例えば、8byte) の判定、及び、受信コマンドデータの最後のデータ (例えば、受信データ長8byteの8byte目) に付与されたSUM値の判定 (例えば、受信データ長8byteの1byteから7byteまでの演算値 (加算、減算又は排他的論理和) とSUM値とが一致しているかの照合) を行うことにより受信コマンドのチェックを実行する。

40

【0492】

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 (S494)。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CPU102は、主基板通信タスクの処理をステップS491に戻す。

【0493】

一方、有効なコマンドを受信したと判断した場合には (YES)、サブCPU102は、受信したコマンドが正規のコマンドであると判断して、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RAM104に格納する (S495)。次に、サブCPU102は、図85に示すコマンド解析処理を実行し (S496)、主基板通信タスク

50

の処理をステップ S 4 9 1 に戻す。

【 0 4 9 4 】

なお、メイン C P U 9 3 からは、約 1 7 m s e c 毎（前述の図 7 4 のメイン C P U の制御による割込処理を参照）にデータ送信処理がサブ C P U 1 0 2 に行われるため、主基板通信タスクは、約 1 7 m s e c の周期で処理が繰り返される。

【 0 4 9 5 】

< コマンド解析処理 >

図 8 5 は、図 8 4 に示した主基板通信タスクのステップ S 4 9 6 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。

【 0 4 9 6 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、図 8 7 に示すコマンド整合性判定処理を実行する（ S 5 0 0 ）。次に、サブ C P U 1 0 2 は、図 8 8 及び図 8 9 に示す演出内容決定処理を実行し（ S 5 0 1 ）、アニメデータ決定処理を実行し（ S 5 0 2 ）、ランプデータ決定処理を実行し（ S 5 0 3 ）、サウンドデータ決定処理を実行し（ S 5 0 4 ）、決定された各データをサブ R A M 1 0 4 に登録し（ S 5 0 6 ）、コマンド解析処理を終了する。

【 0 4 9 7 】

アニメデータ決定処理、ランプデータ決定処理及びサウンドデータ決定処理の各データ決定処理では、サブ C P U 1 0 2 は、演出内容決定処理で決定した演出内容に従って、演出装置用に割り当てた演出データを決定する。また、各演出装置用の演出データは、各演出装置の制御を行う処理で参照されるため、サブ R A M 1 0 4 に登録される。

【 0 4 9 8 】

なお、演出内容決定処理では、必ずしも、新たな演出が決定されない。基本的には、後述のスタートコマンド受信時が、演出が決定される契機となり、決定された演出の内容に応じて、その後のコマンド受信時処理にて、演出の継続及び変更がなされる。

【 0 4 9 9 】

< アニメタスク >

図 8 6 は、図 7 8 に示した電源投入処理のステップ S 3 7 7 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。

【 0 5 0 0 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、前回の遊技情報との変化をチェックする（ S 5 1 0 ）。具体的には、サブ C P U 1 0 2 は、図 7 4 に示したメイン C P U 9 3 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 R A M 1 0 4 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。

【 0 5 0 1 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、オブジェクト制御処理を実行する（ S 5 1 1 ）。具体的には、ステップ S 5 1 0 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 C P U 1 0 2 は、当該遊技情報の変化に応じた画像の制御を行う。

【 0 5 0 2 】

続いて、サブ C P U 1 0 2 は、アニメタスク管理処理を実行する（ S 5 1 2 ）。具体的には、サブ C P U 1 0 2 は、アニメデータ決定処理によって、アニメデータが決定され、アニメデータが登録された場合に、決定された演出のために表示される画像の選択（例えば、演出用動画データや、動画データ内で動く 3 D ポリゴンデータ等）、及び、その表示順序の管理情報の構築を行い、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 C P U 1 0 2 は、アニメタスク管理処理を実行すると、アニメタスクの処理をステップ S 5 1 0 に戻す。

【 0 5 0 3 】

< コマンド整合性判定処理 >

図 8 7 は、図 8 5 に示したコマンド解析処理のステップ S 5 0 0 において実行されるコマンド整合性判定処理を示すフローチャートである。

【 0 5 0 4 】

10

20

30

40

50

まず、サブCPU102は、主制御回路91から受信したコマンドのうち単位遊技の進行に関するコマンドの受信順序が規定の順序と異なるか否かを判定するコマンドシーケンス判定処理を行う(S515)。

【0505】

サブCPU102は、メインCPU93によって送信された遊技の進行に関するコマンドを受信し、コマンドの種別とその順番に基づいて、遊技進行情報を生成する。このように、サブCPU102は、遊技進行情報生成手段を構成する。

【0506】

本実施の形態において、サブCPU102には、無操作コマンド及びエラーコマンドを除いて、遊技の進行に関するコマンドとして、スタートコマンド、リール回転開始コマンド、第1停止リールが停止することを表すリール停止コマンド、第2停止リールが停止することを表すリール停止コマンド、第3停止リールが停止することを表すリール停止コマンド、及び入賞作動コマンドの順序でコマンドが受信される。

10

【0507】

サブCPU102は、この順序でコマンドが受信されたか否かを判定することによりコマンドシーケンスに異常が発生したか否かを判断し、コマンドシーケンスに異常が発生したと判断した場合には、サブRAM104のエラー管理領域の「シーケンス」異常をセットする。

【0508】

なお、サブRAM104のエラー管理領域の「シーケンス」異常は、後述する初期化コマンド受信時処理(図88のステップS531参照)でサブRAM104がクリアされることで解除される。

20

【0509】

例えば、サブCPU102は、前回の単位遊技で入賞作動コマンドが受信されていない状態で、スタートコマンドを受信した場合、又は、リール停止コマンドを2回受信した後に入賞作動コマンドを受信した場合等に、コマンドシーケンスに異常が発生したと判断する。

【0510】

次に、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(S516)。ここで、スタートコマンドを受信していないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、コマンド整合性判定処理を終了する。

30

【0511】

一方、スタートコマンドを受信したと判断した場合には(Y)、サブCPU102は、異常な状態でサブCPU102に供給される電源が断たれたことを表す電断検知異常フラグがON状態であるか否か、設定変更フラグがOFF状態であるか否か、及び、コマンドシーケンスに異常が発生したか否か、詳細には、サブRAM104のエラー管理領域の「シーケンス」異常がセットされているか否かを判断する(S517)。

【0512】

このように、本実施の形態におけるサブCPU102は、エラーを検出するエラー検出手段を構成する。

40

【0513】

なお、設定変更フラグがOFF状態である場合には、工場出荷時等のようにパチスロ機1が初期化されていないことを表し、詳細には、サブRAM104を構成するSRAMがクリアされていることを表す。

【0514】

このため、サブCPU102は、初期化コマンドを主制御回路91から一度も受信することなく、スタートコマンドを受信したことを条件に、副制御回路101に異常な動作(例えば、ゴト行為)があったことを検出する。

【0515】

ステップS517において、電断検知異常フラグがON状態である、設定変更フラグが

50

OFF 状態である、又は、コマンドシーケンスに異常が発生したと判断した場合には (YES)、サブCPU102は、パチスロ機1が異常な状態で動作しているとして、サブ起動異常状態フラグをONにし (S518)、コマンド整合性判定処理を終了する。

【0516】

一方、電断検知異常フラグがON状態でない、設定変更フラグがOFF状態でない、かつ、コマンドシーケンスに異常が発生していないと判断した場合には (NO)、サブCPU102は、パチスロ機1が正常な状態で動作しているとして、サブ起動異常状態フラグをOFFにし (S519)、コマンド整合性判定処理を終了する。

【0517】

なお、コマンド整合性判定処理において、サブ起動異常状態フラグがONになった場合には、サブCPU102は、遊技の不正な進行があったことを表す画像を液晶表示装置11に表示させるなどして報知する。

【0518】

また、サブRAM104のエラー管理領域の「シーケンス」異常は、後述する初期化コマンド受信時処理 (図88のステップS531参照) でサブRAM104がクリアされることで解除される。

【0519】

< 演出内容決定処理 >

図88及び図89は、図85に示したコマンド解析処理のステップS501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。

【0520】

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 (S530)。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合には (YES)、サブCPU102は、初期化コマンド受信時処理を実行し (S531)、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、サブRAM104がクリアされるとともに、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RAM104にセットされる。

【0521】

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 (NO)、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 (S532)。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 (YES)、サブCPU102は、図112に示す演出履歴保存処理を実行し (S533)、メダル投入コマンド受信時処理を実行し (S534)、演出内容決定処理を終了する。

【0522】

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。

【0523】

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 (S535)。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90に示すスタートコマンド受信時処理を実行し (S536)、演出内容決定処理を終了する。

【0524】

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、ロック番号、天井回数及び演出用の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。

【0525】

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 (S537)。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、

10

20

30

40

50

リール回転開始コマンド受信時処理を実行し（S 5 3 8）、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。

【0 5 2 6】

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（N O）、サブC P U 1 0 2 は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する（S 5 3 9）。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（Y E S）、サブC P U 1 0 2 は、リール停止コマンド受信時処理を実行し（S 5 4 0）、図 1 1 9 に示す黄色報知補正処理を実行し（S 5 4 1）、演出内容決定処理を終了する。

【0 5 2 7】

10

リール停止コマンド受信時処理では、例えば、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）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。

【0 5 2 8】

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（N O）、サブC P U 1 0 2 は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（S 5 4 2）。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（Y E S）、サブC P U 1 0 2 は、図 9 4 に示す入賞作動コマンド受信時処理を実行し（S 5 4 3）、演出内容決定処理を終了する。

【0 5 2 9】

20

入賞作動コマンド受信時処理では、例えば、表示役の種別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。

【0 5 3 0】

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（N O）、サブC P U 1 0 2 は、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判断する（S 5 4 4）。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（Y E S）、サブC P U 1 0 2 は、ボーナス開始コマンド受信時処理を実行し（S 5 4 5）、演出内容決定処理を終了する。

【0 5 3 1】

30

ボーナス開始コマンド受信時処理では、例えば、作動されたボーナスの種別（B B 1 ~ B B 9）を含んで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。

【0 5 3 2】

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（N O）、サブC P U 1 0 2 は、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判断する（S 5 4 6）。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（Y E S）、サブC P U 1 0 2 は、ボーナス終了コマンド受信時処理を実行し（S 5 4 7）、演出内容決定処理を終了する。

【0 5 3 3】

40

ボーナス終了コマンド受信時処理では、例えば、終了したボーナスの種別（B B 1 ~ B B 9）を含んで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。

【0 5 3 4】

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（N O）、サブC P U 1 0 2 は、無操作コマンドを受信したか否かを判断する（S 5 4 8）。ここで、無操作コマンドを受信したと判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2 は、図 9 5 に示す無操作コマンド受信時処理を実行し（S 5 4 9）、演出内容決定処理を終了する。

【0 5 3 5】

無操作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無操作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、S 5 4 8において、無操作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C P U 1 0 2 は、演出内容決定処理を終了する。

50

【 0 5 3 6 】

< スタートコマンド受信時処理 >

図 9 0 は、図 8 8 に示した演出内容決定処理のステップ S 5 3 6 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。

【 0 5 3 7 】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、サブ遊技状態が通常中 B B 遊技状態であるか否かを判断する (S 6 5 0)。ここで、サブ遊技状態が通常中 B B 遊技状態であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、図 9 1 に示す通常中 B B 抽籤処理を実行する (S 6 5 1)。

【 0 5 3 8 】

一方、サブ遊技状態が通常中 B B 遊技状態でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、サブ遊技状態が A R T 中 B B 遊技状態であるか否かを判断する (S 6 5 2)。

【 0 5 3 9 】

ここで、サブ遊技状態が A R T 中 B B 遊技状態であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、図 9 2 に示す A R T 中 B B 抽籤処理を実行する (S 6 5 3)。

【 0 5 4 0 】

一方、サブ遊技状態が A R T 中 B B 遊技状態でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、サブ遊技状態が A R T 遊技状態であるか否かを判断する (S 6 5 4)。ここで、サブ遊技状態が A R T 遊技状態であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、上述したような A R T 中の処理を実行する A R T 遊技状態処理を実行する (S 6 5 5)。

【 0 5 4 1 】

一方、サブ遊技状態が A R T 遊技状態でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、サブ遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する (S 6 5 6)。

【 0 5 4 2 】

サブ遊技状態が通常遊技状態であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、図 1 0 1 に示す通常中処理を実行する (S 6 5 7)。ステップ S 6 5 6 において、サブ遊技状態が通常遊技状態でないと判断した場合 (N O)、又は、ステップ S 6 5 1、S 6 5 3、S 6 5 5 若しくは S 6 5 7 の処理を実行した後、サブ CPU 1 0 2 は、図 1 1 1 に示すスタートコマンド受信時演出補正処理を実行し (S 6 5 8)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【 0 5 4 3 】

< 通常中 B B 抽籤処理 >

図 9 1 は、図 9 0 に示したスタートコマンド受信時処理のステップ S 6 5 1 において実行される通常中 B B 抽籤処理を示すフローチャートである。

【 0 5 4 4 】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、A R T フラグがオンであるか否かを判断する (S 6 6 0)。A R T フラグがオンでないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、図 4 5 に示した再突入抽籤テーブルを参照し、B B モードに対応付けられた確率で、A R T を付与するか否かを抽籤し (S 6 6 1)、通常中 B B 抽籤処理を終了する。

【 0 5 4 5 】

一方、A R T フラグがオンであると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、A R T のループモードがループモード 6 (上限継続率) であることを表すループ上限フラグがオンであるか否かを判断する (S 6 6 2)。

【 0 5 4 6 】

ループ上限フラグがオンでないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、図 4 6 及び図 4 7 に示したループモード移行抽籤テーブルを参照し、現在のループモードに対応付けられた確率で、A R T のループモードを抽籤し (S 6 6 3)、通常中 B B 抽籤処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0547】

一方、ループ上限フラグがオンであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、図48に示したストック抽籤テーブルを参照し、ストック抽籤テーブルに示された確率で、ARTのストック数を抽籤し(S664)、通常中BB抽籤処理を終了する。

【0548】

<ART中BB抽籤処理>

図92は、図90に示したスタートコマンド受信時処理のステップS653において実行されるART中BB抽籤処理を示すフローチャートである。

【0549】

サブCPU102は、図49に示したART中BB上乘せ抽籤テーブルを参照し、BBモードに対応付けられた確率で、ARTのゲーム数(単位遊技数)に加算されるゲーム数を抽籤し(S670)、ART中BB抽籤処理を終了する。

【0550】

<入賞作動コマンド受信時処理>

図93は、図89に示した演出内容決定処理のステップS543において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0551】

まず、サブCPU102は、表示役がRT3移行リブであるか否かを判断する(S690)。表示役がRT3移行リブであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、ARTフラグがオンであるか否かを判断する(S691)。

【0552】

ARTフラグがオンであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブ遊技状態をART遊技状態にセットし(S692)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0553】

ステップS690において、表示役がRT3移行リブでないと判断した場合(NO)、又は、ステップS691において、ARTフラグがオンでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、表示役がBBであるか否かを判断する(S693)。

【0554】

表示役がBBでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。一方、表示役がBBであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブ遊技状態が通常状態であるか否かを判断する(S694)。

【0555】

サブ遊技状態が通常状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、図43及び図44に示した入賞時用ループモード抽籤テーブルを参照し、設定とBBモードとに対応付けられた確率でループモードを決定する(S695)。次いで、サブCPU102は、サブ遊技状態を通常中BB遊技状態にセットし(S696)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0556】

ステップS694において、サブ遊技状態が通常状態でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブ遊技状態をART中BB遊技状態にセットし(S697)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0557】

<無操作コマンド受信時処理>

図94は、図89に示した演出内容決定処理のステップS549において実行される無操作コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0558】

まず、サブCPU102は、BBが表示された遊技であるか否かを判断する(S700)。BBが表示された遊技であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、サブ遊技状態が通常中BB遊技状態であるか否かを判断する(S701)。

【0559】

サブ遊技状態が通常中BB遊技状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、図95に示す通常中BB遊技状態設定処理を実行する(S702)。

【0560】

ステップS700において、BBが表示された遊技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中BB遊技状態であるか否かを判断する(S703)。

【0561】

サブ遊技状態が通常中BB遊技状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、図96に示す通常中BB遊技状態判定処理を実行する(S704)。

10

【0562】

一方、サブ遊技状態が通常中BB遊技状態でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブ遊技状態がART中BB遊技状態であるか否かを判断する(S705)。

【0563】

サブ遊技状態がART中BB遊技状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、図100に示すART中BB遊技状態判定処理を実行する(S706)。

【0564】

ステップS701において、サブ遊技状態が通常中BB遊技状態でないと判断した場合(NO)、ステップS705において、サブ遊技状態がART中BB遊技状態でないと判断した場合(NO)、又は、ステップS704若しくはS706の処理を実行した後、サブCPU102は、メインリール3L, 3C, 3Rの動作状態データを無操作コマンドから取得し(S707)、無操作コマンド受信時処理を終了する。

20

【0565】

<通常中BB遊技状態設定処理>

図95は、図94に示した無操作コマンド受信時処理のステップS702において実行される通常中BB遊技状態設定処理を示すフローチャートである。

【0566】

まず、サブCPU102は、チャンスボタン29又はMAXベットボタン14の操作に応じてBBモードを選択するBBモード選択処理を実行する(S710)。次に、サブCPU102は、選択されたモードをサブRAM104にセットする(S711)。

30

【0567】

次に、サブCPU102は、図42に示したBB当籤時ART抽籤テーブルを参照し、設定とBBモードに応じた確率で、ARTを付与するか否かを抽籤し(S712)、ARTを付与することに当籤したか否かを判断する(S713)。

【0568】

ARTを付与することに当籤しなかったと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、通常中BB遊技状態設定処理を終了する。一方、ARTを付与することに当籤したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、ARTフラグをオンにし(S714)、通常中BB遊技状態設定処理を終了する。

40

【0569】

<通常中BB遊技状態判定処理>

図96は、図94に示した無操作コマンド受信時処理のステップS704において実行される通常中BB遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【0570】

まず、サブCPU102は、ARTフラグがオンであるか否かを判断する(S720)。ARTフラグがオンでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、図97に示す再突入判定処理を実行し(S721)、通常中BB遊技状態判定処理を終了する。

【0571】

一方、ARTフラグがオンであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は

50

、ループ上限フラグがオンであるか否かを判断する（S 7 2 2）。ループ上限フラグがオンでないと判断した場合には（N O）、サブC P U 1 0 2は、図9 8に示すループモード移行判定処理を実行し（S 7 2 3）、通常中B B遊技状態判定処理を終了する。

【0 5 7 2】

一方、ループ上限フラグがオンであると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、図9 9に示すストック判定処理を実行し（S 7 2 4）、通常中B B遊技状態判定処理を終了する。

【0 5 7 3】

< 再突入判定処理 >

図9 7は、図9 6に示した通常中B B遊技状態判定処理のステップS 7 2 1において実行される再突入判定処理を示すフローチャートである。

10

【0 5 7 4】

まず、サブC P U 1 0 2は、停止操作ゲームの結果が成功であったことを表す成功フラグがオンであるか否かを判断する（S 7 3 0）。成功フラグがオンでないと判断した場合には（N O）、サブC P U 1 0 2は、再突入判定処理を終了する。

【0 5 7 5】

一方、成功フラグがオンであると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、図9 1に示した通常中B B抽籤処理のステップS 6 6 1における抽籤で、A R Tを付与することに当籤したか否かを判断する（S 7 3 1）。

【0 5 7 6】

20

A R Tを付与すること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、再突入判定処理を終了する。一方、A R Tを付与すること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、A R Tフラグをオンにし（S 7 3 2）、再突入判定処理を終了する。

【0 5 7 7】

< ループモード移行判定処理 >

図9 9は、図9 6に示した通常中B B遊技状態判定処理のステップS 7 2 3において実行されるループモード移行判定処理を示すフローチャートである。

【0 5 7 8】

まず、サブC P U 1 0 2は、成功フラグがオンであるか否かを判断する（S 7 4 0）。成功フラグがオンであると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、図9 1に示した通常中B B抽籤処理のステップS 6 6 3における抽籤の結果として、現在のループモードと異なるループモードが当籤したか否かを判断する（S 7 4 1）。

30

【0 5 7 9】

現在のループモードと異なるループモードが当籤していると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、当籤したループモードをサブR A M 1 0 4にセットする（S 7 4 2）。

【0 5 8 0】

ステップS 7 4 0において、成功フラグがオンでないと判断した場合（N O）、ステップS 7 4 1において、現在のループモードと異なるループモードが当籤していないと判断した場合（N O）、又は、ステップS 7 4 2の処理を実行した後、サブC P U 1 0 2は、ループモード6であるか否かを判断する（S 7 4 3）。

40

【0 5 8 1】

ループモード6でないと判断した場合には（N O）、サブC P U 1 0 2は、ループモード移行判定処理を終了する。一方、ループモード6であると判断した場合には（Y E S）、サブC P U 1 0 2は、ループ上限フラグをオンにし（S 7 4 4）、ループモード移行判定処理を終了する。

【0 5 8 2】

< スtock判定処理 >

図9 9は、図9 6に示した通常中B B遊技状態判定処理のステップS 7 2 4において実

50

行されるストック判定処理を示すフローチャートである。

【0583】

まず、サブCPU102は、成功フラグがオンであるか否かを判断する(S750)。成功フラグがオンでないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、ストック判定処理を終了する。

【0584】

一方、成功フラグがオンであると判断した場合には(Y)、サブCPU102は、図91に示した通常中BB抽籤処理のステップS664における抽籤で、ストック1が当籤したか否かを判断する(S751)。

【0585】

ストック1が当籤していないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、ストック判定処理を終了する。一方、ストック1が当籤していると判断した場合には(Y)、サブCPU102は、ARTのストック数に1を加算し(S752)、ストック判定処理を終了する。

【0586】

<ART中BB遊技状態判定処理>

図100は、図94に示した無操作コマンド受信時処理のステップS706において実行されるART中BB遊技状態判定処理を示すフローチャートである。

【0587】

まず、サブCPU102は、図92に示したART中BB抽籤処理のステップS670における抽籤で、ストック1又はストック2が当籤したか否かを判断する(S760)。ストック1又はストック2が当籤したと判断した場合(Y)、サブCPU102は、ARTのストック数に1又は2を加算し(S761)、ART中BB遊技状態判定処理を終了する。

【0588】

一方、ストック1又はストック2のいずれにも当籤していないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、成功フラグがオンであるか否かを判断する(S762)。

【0589】

成功フラグがオンでないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、ART中BB遊技状態判定処理を終了する。一方、成功フラグがオンであると判断した場合には(Y)、サブCPU102は、図92に示したART中BB抽籤処理のステップS670における抽籤で、ARTのゲーム数に加算されるゲーム数が当籤したか否かを判断する(S763)。

【0590】

ARTのゲーム数に加算されるゲーム数が当籤しなかったと判断した場合には(N)、サブCPU102は、ART中BB遊技状態判定処理を終了する。一方、ARTのゲーム数に加算されるゲーム数が当籤したと判断した場合には(Y)、サブCPU102は、当籤したゲーム数をARTのゲーム数に加算し(S764)、ART中BB遊技状態判定処理を終了する。

【0591】

<通常中処理>

図101は、図90に示したスタートコマンド受信時処理のステップS657において実行される通常中処理を示すフローチャートである。

【0592】

まず、サブCPU102は、ARTフラグがオンであるか否かを判断する(S780)。ARTフラグがオンでないと判断した場合には(N)、サブCPU102は、図41に示した通常中ART抽籤テーブルを参照し、設定と周期チャンスリップを含む内部当籤役とに応じた確率で、ARTを付与するか否かを抽籤し(S781)、ARTに当籤したか否かを判断する(S782)。

【0593】

10

20

30

40

50

A R T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、A R Tフラグをオンにし (S 7 8 3)、通常中処理を終了する。一方、A R Tに当籤しなかったと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、天井カウンタから 1 を減算する (S 7 8 4)。

【 0 5 9 4 】

なお、本実施の形態における天井カウンタは、サブ C P U 1 0 2 によって構成され、「 9 9 9 」を初期値とする減算カウンタよりなる。サブ C P U 1 0 2 は、B B が終了したことを条件として、天井カウンタを初期化する。

【 0 5 9 5 】

ステップ S 7 8 4 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、天井カウンタの値が「 0 」であるか否かを判断する (S 7 8 5)。天井カウンタの値が「 0 」でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、通常中処理を終了する。一方、天井カウンタの値が「 0 」であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、A R Tフラグをオンにし (S 7 8 6)、通常中処理を終了する。

【 0 5 9 6 】

< 描画処理 >

図 1 0 2 は、図 8 3 に示したメインタスクのステップ S 4 2 4 において実行される描画処理を示すフローチャートである。

【 0 5 9 7 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、図 1 0 3 及び図 1 0 4 に示すロック時液晶リール変化処理を実行する (S 8 0 0)。ロック時液晶リール変化処理において、サブ C P U 1 0 2 は、通常時の液晶リールである第 1 演出画像としての通常リールを、ロック時の液晶リールである第 2 演出画像としての特殊リールに切り替える。

【 0 5 9 8 】

なお、本実施の形態において、第 1 演出画像は、通常時に使用される通常リールである。具体的には、第 1 演出画像は、図 5 0 に示した通常時液晶リール図柄配置テーブルの通りに図柄が配置されたリールを表す。

【 0 5 9 9 】

また、第 2 演出画像は、ロック時に使用される特殊リールである。具体的には、第 2 演出画像は、図 5 1 に示したロック 2 実行時液晶リール図柄配置テーブルの通りに図柄が配置されたリール、又は、図 5 2 に示したロック 3 実行時液晶リール図柄配置テーブルの通りに図柄が配置されたリールを表す。

【 0 6 0 0 】

ステップ S 8 0 0 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、図 1 0 5 に示す特殊ステージ液晶リール変化処理を実行する (S 8 0 1)。本実施の形態においては、サブ C P U 1 0 2 による演出のステージ (以下、単に「演出ステージ」という) は、通常ステージと特殊ステージとを含む。

【 0 6 0 1 】

本実施の形態において、サブ C P U 1 0 2 は、A R Tに当籤している状態で、ボーナス遊技の作動役が内部当籤役として決定されたことを条件として、A R Tを更に有利にする (例えば、継続率を 8 0 % にする) ことができる有利遊技前兆遊技を実行するか否かを抽籤により決定する。特殊ステージは、有利遊技前兆遊技中であることを表す。

【 0 6 0 2 】

特殊ステージ液晶リール変化処理において、サブ C P U 1 0 2 は、所定の演出条件が成立した場合には、演出ステージを通常ステージから特殊ステージに移行させ、液晶リールを変化させることにより、演出ステージが特殊ステージであることを報知する。

【 0 6 0 3 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、図 1 0 6 に示す液晶リール回転開始処理を実行する (S 8 0 2)。液晶リール回転開始処理において、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールが変動するタイミングと、リール 3 L , 3 C , 3 R が回転するタイミングを合わせる。

10

20

30

40

50

【0604】

次に、サブCPU102は、図107に示す液晶リール回転停止処理を実行する（S803）。液晶リール回転停止処理において、サブCPU102は、ストップスイッチ17Sによって停止操作が検出されてから表示窓4に表示される図柄の変動が停止されるまでの制約のもとで液晶図柄の変動を停止させる。

【0605】

次に、サブCPU102は、図108及び図109に示す停止操作ゲーム表示処理を実行し（S804）、図110に示す停止操作ゲーム判定処理を実行し（S805）、描画処理を終了する。

【0606】

<ロック時液晶リール変化処理>

図103及び図104は、図102に示した描画処理のステップS800において実行されるロック時液晶リール変化処理を示すフローチャートである。

【0607】

まず、サブCPU102は、スタートコマンドが受信されてから次のコマンドが受信されるまでのスタートコマンド受信時であり、かつ、スタートコマンドに含まれるロック番号が2又は3であるか否かを判断する（S810）。

【0608】

なお、本実施の形態において、メインCPU93は、ロック番号が2の場合には、ロック演出を3100msにわたって実行し、ロック番号が3の場合には、ロック演出を5900msにわたって実行する。

【0609】

ステップS810において、スタートコマンド受信時であり、かつ、スタートコマンドに含まれるロック番号が2又は3であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、液晶リールの変化処理の進行度を表すステップ値を0にする（S811）。

【0610】

次いで、サブCPU102は、アルファ値を初期値である255（全透明）とした特殊リールの画像を通常リールの画像に重ね合わせ（S812）、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

【0611】

ステップS810において、スタートコマンド受信時でない、又は、スタートコマンドに含まれるロック番号が2若しくは3でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、ロック番号が2であるか否かを判断する（S813）。

【0612】

ロック番号が2であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、ステップ値が85未満であるか否かを判断する（S814）。ステップ値が85未満でないと判断した場合には（NO）、サブCPU102は、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

【0613】

ステップ値が85未満であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、ステップ値に1を加算し（S815）、図94に示した無操作コマンド受信時処理のステップS707で取得したメインリール3L、3C、3Rの動作状態データに含まれるロック時間をフレームに換算したロックフレームカウント値と、ステップ値とが一致しているか否かを判断する（S816）。

【0614】

ロックフレームカウント値とステップ値とが一致していると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、通常リールの画像のアルファ値を3上げ、特殊リールの画像のアルファ値を3下げる（S817）。

【0615】

すなわち、S817において、サブCPU102は、通常リールの画像の透過度を高くし、特殊リールの画像の透過度を低くする。ステップS817の処理を実行した後、サブ

10

20

30

40

50

C P U 1 0 2 は、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

【 0 6 1 6 】

ステップ S 8 1 3 において、ロック番号が 2 でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、ロック番号が 3 であるか否かを判断する (S 8 1 8)。ロック番号が 3 でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

【 0 6 1 7 】

ロック番号が 3 であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、ステップ値が 1 2 8 未満であるか否かを判断する (S 8 1 9)。ステップ値が 1 2 8 未満でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

10

【 0 6 1 8 】

ステップ値が 1 2 8 未満であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、ステップ値に 1 を加算する (S 8 2 0)。次に、サブ C P U 1 0 2 は、ロックフレームカウント値とステップ値とが一致しているか否かを判断する (S 8 2 1)。

【 0 6 1 9 】

ロックフレームカウント値とステップ値とが一致していると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、通常リールの画像のアルファ値を 2 上げ、特殊リールの画像のアルファ値を 2 下げる (S 8 2 2)。次に、サブ C P U 1 0 2 は、通常リールの画像のアルファ値が 2 5 6 以上、又は、特殊リールの画像のアルファ値が 0 未満となったか否かを判断する (S 8 2 3)。

20

【 0 6 2 0 】

通常リールの画像のアルファ値が 2 5 6 以上、又は、特殊リールの画像のアルファ値が 0 未満となっていないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

【 0 6 2 1 】

ステップ S 8 1 6 若しくは S 8 2 1 において、ロックフレームカウント値とステップ値とが一致していないと判断した場合 (N O)、又は、ステップ S 8 2 3 において、通常リールの画像のアルファ値が 2 5 6 以上、若しくは、特殊リールの画像のアルファ値が 0 未満となったと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、通常リールの画像のアルファ値を 2 5 5 に設定し、特殊リールの画像のアルファ値を 0 に設定し (S 8 2 4)、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

30

【 0 6 2 2 】

< 特殊ステージ液晶リール変化処理 >

図 1 0 5 は、図 1 0 2 に示した描画処理のステップ S 8 0 1 において実行される特殊ステージ液晶リール変化処理を示すフローチャートである。

【 0 6 2 3 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、特殊ステージ移行時であるか否かを判断する (S 8 3 0)。特殊ステージ移行時であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの帯の画像のアルファ値を 1 2 7 に設定する (S 8 3 1)。

40

【 0 6 2 4 】

すなわち、ステップ S 8 3 1 において、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの帯の画像の透明度を 5 0 % に設定する。ステップ S 8 3 1 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。

【 0 6 2 5 】

ステップ S 8 3 0 において、特殊ステージ移行時でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、特殊ステージ終了時であるか否かを判断する (S 8 3 2)。特殊ステージ終了時であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの帯の画像のアルファ値を 2 5 5 に設定する (S 8 3 3)。

【 0 6 2 6 】

50

すなわち、ステップ S 8 3 3 において、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの帯の画像の透明度を 0 % に設定する。ステップ S 8 3 3 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。

【 0 6 2 7 】

ステップ S 8 3 2 において、特殊ステージ終了時でないと判断した場合には (N O) 、サブ C P U 1 0 2 は、特殊ステージ滞在中であり、かつ、ロック演出が行われていない非ロック状態であるか否かを判断する (S 8 3 4) 。

【 0 6 2 8 】

特殊ステージ滞在中でない、又は、非ロック状態でないと判断した場合には (N O) 、サブ C P U 1 0 2 は、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。特殊ステージ滞在中であり、かつ、非ロック状態であると判断した場合には (Y E S) 、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの帯の画像のアルファ値が 1 2 7 であるか否かを判断する (S 8 3 5) 。

【 0 6 2 9 】

液晶リールの帯の画像のアルファ値が 1 2 7 であると判断した場合には (Y E S) 、サブ C P U 1 0 2 は、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。液晶リールの帯の画像のアルファ値が 1 2 7 でないと判断した場合には (N O) 、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの帯の画像のアルファ値を 1 2 7 に設定し (S 8 3 6) 、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。

【 0 6 3 0 】

< 液晶リール回転開始処理 >

図 1 0 6 は、図 1 0 2 に示した描画処理のステップ S 8 0 2 において実行される液晶リール回転開始処理を示すフローチャートである。

【 0 6 3 1 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、リール回転開始コマンドが受信されてから次のコマンドが受信されるまでのリール回転開始コマンド受信時であるか否かを判断する (S 8 4 0) 。リール回転開始コマンド受信時であると判断した場合には (Y E S) 、サブ C P U 1 0 2 は、遅延カウンタの値に 3 をセットし (S 8 4 1) 、液晶リール回転開始処理を終了する。

【 0 6 3 2 】

遅延カウンタは、減算カウンタによって構成され、サブ C P U 1 0 2 にリール回転開始コマンドが受信されてから、ステッピングモータ 5 1 L , 5 1 C , 5 1 R の励磁が完了して実際にリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始されるまでの遅延時間に相当する時間を計るようになっている。

【 0 6 3 3 】

この遅延時間は、予め検証結果を基に定められた定数であり、本実施の形態においては、3 フレーム分とする。したがって、ステップ S 8 4 1 において、サブ C P U 1 0 2 は、遅延カウンタの値に 3 をセットする。

【 0 6 3 4 】

ステップ S 8 4 0 において、リール回転開始コマンド受信時でないと判断した場合には (N O) 、サブ C P U 1 0 2 は、遅延カウンタの値が 1 以上かつ 3 以下であるか否かを判断する (S 8 4 2) 。

【 0 6 3 5 】

遅延カウンタの値が 1 以上でない、又は、3 以下でないと判断した場合には (N O) 、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リール回転開始処理を終了する。遅延カウンタの値が 1 以上かつ 3 以下であると判断した場合には (Y E S) 、サブ C P U 1 0 2 は、遅延カウンタの値から 1 を減算する (S 8 4 3) 。

【 0 6 3 6 】

次に、サブ C P U 1 0 2 は、遅延カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (S 8 4 4) 。遅延カウンタの値が 0 でないと判断した場合には (N O) 、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リール回転開始処理を終了する。遅延カウンタの値が 0 であると判断した場合には (Y

10

20

30

40

50

ES)、サブCPU102は、液晶リールの回転を開始させ(S845)、液晶リール回転開始処理を終了する。つまり、リール回転開始コマンドを受信してから99ms(33ms×3フレーム)後に液晶リールの回転が開始する。

【0637】

<液晶リール回転停止処理>

図107は、図102に示した描画処理のステップS803において実行される液晶リール回転停止処理を示すフローチャートである。

【0638】

まず、サブCPU102は、電源投入時であるか否かを判断する(S850)。電源投入時であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、電断検知異常フラグがオフであり、かつ、設定変更フラグがオンであるか否かを判断する(S851)。

10

【0639】

電断検知異常フラグがオフであり、かつ、設定変更フラグがオンであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、液晶リールの上段に液晶図柄の特殊な組合せとして「7揃い」を表示させ(S852)、液晶リール回転停止処理を終了する。ここで、サブCPU102は、電源投入の状態を検出する電源投入検出手段を構成する。

【0640】

本実施の形態において、サブCPU102は、ステップS852で、「青7」、「赤7」又は「白7」のなかから予め選択されたいずれかの7図柄を並べて表示させる。なお、サブCPU102は、ステップS852で、液晶リールの上段以外の他のライン上に7揃いを表示させるようにしてもよい。要するに、サブCPU102は、ステップS852において、特殊な液晶図柄の組合せを液晶リールの特定のライン上に表示させるようにすればよい。

20

【0641】

ステップS851において、電断検知異常フラグがオフでない、又は、設定変更フラグがオンでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブCPU102は、いずれの液晶図柄もいずれのライン上に揃っていないバラケ目を液晶リールに表示させ(S853)、液晶リール回転停止処理を終了する。

【0642】

なお、ステップS853において、サブCPU102は、ステップS852で表示させる液晶図柄の組合せと異なる液晶図柄の組合せを液晶リールに表示させればよく、ステップS851で表示させる液晶図柄の組合せと異なる液晶図柄の組合せであれば、無作為な液晶図柄の組合せを液晶リールに表示させてもよい。

30

【0643】

ステップS850において、電源投入時でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、コマンドシーケンスエラーが発生中であるか否かを判断する(S854)。

【0644】

コマンドシーケンスエラーが発生中であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、特別な液晶図柄の組合せとして、バラケ目を液晶リールに表示させ(S855)、液晶リール回転停止処理を終了する。

40

【0645】

なお、ステップS855において、サブCPU102は、ステップS852で表示させる液晶図柄の組合せと異なる液晶図柄の組合せを液晶リールに表示させればよく、ステップS852で表示させる液晶図柄の組合せと異なる液晶図柄の組合せであれば、無作為な液晶図柄の組合せを液晶リールに表示させてもよい。

【0646】

ステップS854において、コマンドシーケンスエラーが発生中でない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(S856)。

【0647】

50

入賞作動コマンドを受信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、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する (S 8 5 7)。リール停止コマンドを受信していないと判断した場合には (N O)、液晶リール回転停止処理を終了する。

【 0 6 4 8 】

リール停止コマンドを受信したと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、内部当籤役と、液晶リールの種別と、リール停止コマンドが表す停止リール 3 L , 3 C , 3 R とに応じた液晶リール停止テーブルを決定する (S 8 5 8)。

【 0 6 4 9 】

次いで、サブ C P U 1 0 2 は、決定した液晶リール停止テーブルと、押下位置とにより、液晶リールの表示図柄を決定する (S 8 5 9)。ここで、サブ C P U 1 0 2 は、リール停止コマンドが表す停止されるリールの種別 (識別情報)、停止開始位置及び滑り駒数 (又は停止予定位置) から特定される表示窓 4 に表示される図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを引き込むことができないと判断した場合には、停止操作が検出されてからの液晶図柄の変動量を変更するようにしてもよい。

【 0 6 5 0 】

すなわち、サブ C P U 1 0 2 は、表示窓 4 に表示される図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを引き込むことができないと判断した場合には、液晶リールの停止制御を通常制御からスベリ制御に変更するようにしてもよい。

【 0 6 5 1 】

より具体的には、サブ C P U 1 0 2 は、表示窓 4 に表示される図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを引き込むことができないと判断した場合には、決定した液晶リール停止テーブルを図 5 3 に一例を示した通常制御用の液晶リール停止テーブルから図 5 4 に一例を示したスベリ制御用の液晶リール停止テーブルに変更するようにしてもよい。

【 0 6 5 2 】

ステップ S 8 5 9 の処理を実行した後、サブ C P U 1 0 2 は、決定した液晶リールの表示図柄の中で変換すべき図柄があるか否かを判断する (S 8 6 0)。本実施の形態においては、サブ C P U 1 0 2 は、決定した液晶リールの表示図柄の中で変換すべき「扉」図柄があるか否かを図 5 3 ~ 図 5 7 に一例を示した液晶リール停止テーブルを参照して判断する。

【 0 6 5 3 】

液晶リールの表示図柄の中で変換すべき「扉」図柄がないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リール回転停止処理を終了する。液晶リールの表示図柄の中で変換すべき「扉」図柄があると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、図 5 3 ~ 図 5 7 に一例を示した液晶リール停止テーブルにしたがって「扉」図柄を変換する図柄変換処理を実行し (S 8 6 1)、液晶リール回転停止処理を終了する。

【 0 6 5 4 】

ステップ S 8 5 6 において、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、液晶表示装置 1 1 に表示させた液晶リールの表示図柄の組合せと、ステップ S 8 5 8 ないし S 8 6 1 の処理で決定した液晶リールの表示図柄の組合せ (以下、「内部成立液晶図柄組合せ」ともいう) とが整合するか否かを判断する (S 8 6 2)。

【 0 6 5 5 】

液晶リールの表示図柄の組合せと内部成立液晶図柄組合せとが整合すると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リール回転停止処理を終了する。液晶リールの表示図柄の組合せと内部成立液晶図柄組合せとが整合しないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの表示図柄の組合せと内部成立液晶図柄組合せとが整合するように液晶リールの図柄を変更し (S 8 6 3)、液晶リール回転停止処理を終了する。

【 0 6 5 6 】

例えば、サブ C P U 1 0 2 は、ステップ S 8 6 2 において、内部成立液晶図柄組合せが

10

20

30

40

50

「スイカ」図柄の組合せを表していないにもかかわらず、液晶リールの表示図柄の組合せが「スイカ」図柄の組合せを表している場合には、ステップ S 8 6 3 において、液晶リールの図柄の組合せが「スイカ」図柄の組合せを表さないように液晶リールの図柄を変更する。

【 0 6 5 7 】

逆に、サブ CPU 1 0 2 は、ステップ S 8 6 2 において、内部成立液晶図柄組合せが「スイカ」図柄の組合せを表しているにもかかわらず、液晶リールの表示図柄の組合せが「スイカ」図柄の組合せを表していない場合には、ステップ S 8 6 3 において、液晶リールの図柄の組合せが「スイカ」図柄の組合せを表すように液晶リールの図柄を変更する。

【 0 6 5 8 】

このように、サブ CPU 1 0 2 は、液晶表示装置 1 1 に表示させる液晶図柄の組合せを決定する演出図柄決定手段と、決定した液晶図柄の組合せが液晶表示装置 1 1 に表示させた液晶図柄の組合せと整合しない場合には、液晶表示装置 1 1 に表示させた少なくとも 1 つの液晶図柄を変更する演出図柄変更手段とを構成する。

【 0 6 5 9 】

演出図柄決定手段は、液晶リール上に表示されるべき液晶図柄の組合せを内部的に決定する。具体的には、上述した液晶リール回転停止処理におけるステップ S 8 5 8 及び S 8 5 9 の処理のように、内部当籤役と液晶リール種別と停止テーブルとに応じ、液晶リール停止テーブルを決定し、決定した液晶リールテーブルと有効な各ストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R の操作タイミングとに応じ、液晶リールの表示図柄を決定する。

【 0 6 6 0 】

演出図柄変更手段は、液晶リール上に表示された液晶図柄の組合せを変更する。具体的には、演出図柄変更手段は、上述した液晶リール回転停止処理におけるステップ S 8 6 2 及び S 8 6 3 の処理のように、液晶リールの表示図柄の組合せが内部的に決定された液晶図柄の組合せと一致しない場合に、液晶リール上に停止した液晶図柄の組合せを内部的に決定された液晶図柄の組合せに変更する。

【 0 6 6 1 】

< 停止操作ゲーム表示処理 >

図 1 0 8 及び図 1 0 9 は、図 1 0 2 に示した描画処理のステップ S 8 0 4 において実行される停止操作ゲーム表示処理を示すフローチャートである。

【 0 6 6 2 】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、特殊 B B 中であるか否かを判断する (S 9 0 0)。特殊 B B 中であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【 0 6 6 3 】

特殊 B B 中でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、有利遊技付与報知期間であるか否かを判断する (S 9 0 1)。有利遊技付与報知期間であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【 0 6 6 4 】

有利遊技付与報知期間でないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、サブ RAM 1 0 2 を構成する S R A M に割り当てられたバックアップ領域に、後述するステップ S 9 2 1 及び S 9 2 3 で格納された第 1 停止位置結果及び第 2 停止位置結果などの停止位置結果が格納されているか否かを判断する (S 9 0 2)。ここで、バックアップ領域に停止位置結果が格納されていれば、少なくとも第 1 停止操作が行われた後に、電断などにより停止操作ゲームが中断されたと判別できる。

【 0 6 6 5 】

バックアップ領域に停止位置結果が格納されていると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、バックアップ領域に第 2 停止位置結果が格納されているか否かを判断する (S 9 0 3)。ここで、バックアップ領域に第 2 停止位置結果が格納されていれば、停止操作ゲームにおける第 2 停止操作が行われた後に、電断などにより停止操作ゲームが

10

20

30

40

50

中断されたと判別できる。

【0666】

バックアップ領域に第2停止位置結果が格納されていないと判断した場合には(N O)、停止操作ゲームにおける第1停止操作が行われた後に停止操作ゲームが中断されたと判別できるため、サブCPU102は、第1停止位置結果と、初期位置から回転する残りの2本の針とを液晶表示装置11に表示させ(S 9 0 4)、バックアップ領域に格納された停止位置結果をクリアし(S 9 0 5)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0667】

ステップS903において、バックアップ領域に第2停止位置結果が格納されていると判断した場合には(Y E S)、停止操作ゲームにおける第2停止操作が行われた後に停止操作ゲームが中断されたと判別できるため、サブCPU102は、第1及び第2停止位置結果と、初期位置から回転する残りの1本の針とを液晶表示装置11に表示させ(S 9 0 6)、バックアップ領域に格納された停止位置結果をクリアし(S 9 0 7)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0668】

なお、ステップS904及びS906において、初期位置から残りの針を回転させる場合、すなわち、バックアップ領域に格納された停止位置結果を停止操作ゲームに反映させた上で、停止操作ゲームを再開させる場合には、スタートレバー16が操作されるなどの所定の条件が成立したことに基づいて停止操作ゲームの実行を開始するようにしてもよい。

【0669】

ステップS902において、バックアップ領域に停止位置結果が格納されていないと判断した場合には(N O)、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(S 9 0 8)。

【0670】

スタート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、図45に示した再突入抽籤テーブル、図46及び図47に示したループモード移行抽籤テーブル、図48に示したストック抽籤テーブル、又は、ART中BB上乗せ抽籤テーブルのなかで、遊技状態に応じたテーブルを参照し、リングの番号を表す停止操作ゲーム内容番号を抽籤により決定する停止操作ゲーム内容番号抽籤処理を実行する(S 9 0 9)。なお、本実施の形態においては、サブCPU102が図45に示した再突入抽籤テーブルを参照した場合を例に説明する。

【0671】

次いで、サブCPU102は、停止操作ゲーム内容番号抽籤処理の結果として、停止操作ゲーム内容番号が0であるか否かを判断する(S 9 1 0)。停止操作ゲーム内容番号が0であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、停止操作ゲーム実行中フラグをオフにし(S 9 1 1)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0672】

停止操作ゲーム内容番号が0でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、停止操作ゲーム実行中フラグをオンにし(S 9 1 2)、停止操作ゲーム内容番号をサブRAM104に保存する(S 9 1 3)。

【0673】

次いで、サブCPU102は、停止操作ゲームにおいて針がリング上を回転するフレーム数を表す停止操作ゲーム待機カウンタを120にセットする(S 9 1 4)。ここで、停止操作ゲーム待機カウンタにセットされる120は、停止操作ゲームにおいて針がリング上を1周するのにかかるフレーム数である。

【0674】

次いで、サブCPU102は、3本の針を液晶表示装置11に表示させ(S 9 1 5)、停止操作ゲームにおける表示フレーム数を表す停止操作ゲーム経過フレーム数を0にセットし(S 9 1 6)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【 0 6 7 5 】

ステップ S 9 0 8 において、スタートコマンドを受信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、停止操作ゲーム待機カウンタが 1 以上であるか否かを判断する (S 9 1 7)。

【 0 6 7 6 】

停止操作ゲーム待機カウンタが 1 以上であると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、停止操作ゲーム待機カウンタから 1 を減算し (S 9 1 8)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【 0 6 7 7 】

停止操作ゲーム待機カウンタが 1 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、停止操作ゲーム経過フレーム数に 1 を加算する (S 9 1 9)。次いで、サブ C P U 1 0 2 は、受信したリール停止コマンドが第 1 停止を表すか否かを判断する (S 9 2 0)。

10

【 0 6 7 8 】

リール停止コマンドが第 1 停止を表すと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、第 1 の針を液晶表示装置 1 1 に停止表示させ、バックアップ領域に第 1 停止位置結果を格納し (S 9 2 1)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【 0 6 7 9 】

リール停止コマンドが第 1 停止を表さないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、受信したリール停止コマンドが第 2 停止を表すか否かを判断する (S 9 2 2)。リール停止コマンドが第 1 停止を表すと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、第 2 の針を液晶表示装置 1 1 に停止表示させ、バックアップ領域に第 2 停止位置結果を格納し (S 9 2 3)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

20

【 0 6 8 0 】

リール停止コマンドが第 2 停止を表さないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、受信したリール停止コマンドが第 3 停止を表すか否かを判断する (S 9 2 4)。リール停止コマンドが第 3 停止を表さないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【 0 6 8 1 】

リール停止コマンドが第 3 停止を表すと判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、第 3 の針を液晶表示装置 1 1 に停止表示させ、バックアップ領域に第 3 停止位置結果を格納し (S 9 2 5)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

30

【 0 6 8 2 】

< 停止操作ゲーム判定処理 >

図 1 1 0 は、図 1 0 2 に示した描画処理のステップ S 8 0 5 において実行される停止操作ゲーム判定処理を示すフローチャートである。

【 0 6 8 3 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、停止操作ゲーム実行中フラグがオンであるか否かを判断する (S 9 3 0)。停止操作ゲーム実行中フラグがオンでないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、停止操作ゲーム判定処理を終了する。

40

【 0 6 8 4 】

停止操作ゲーム実行中フラグがオンであると判断した場合には (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、サブ R A M 1 0 4 に格納された停止操作ゲーム内容番号を参照し、リング 1 3 が選択されているか否かを判断する (S 9 3 1)。

【 0 6 8 5 】

なお、図 5 9 に示した停止操作ゲーム成功領域テーブルにおいて、リング 1 3 は、各ストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R に対して全領域が有効領域として対応付けられているため、停止操作ゲームは必ず成功する。更に、リング 1 3 は、停止操作ゲームが開始される前に停止操作が検出された場合であっても、停止操作ゲームが成功する。

【 0 6 8 6 】

50

このため、リング13が選択されていると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、成功フラグをオンにし(S 9 3 2)、停止操作ゲーム判定処理を終了する。リング13が選択されていないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、入賞コマンド受信時であるか否かを判断する(S 9 3 3)。

【0687】

入賞コマンド受信時でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、成功フラグをオフにし(S 9 3 4)、図59に示した停止操作ゲーム成功領域テーブルを参照し、サブRAM104に格納された停止操作ゲーム内容番号が表すリングの番号に対応した各有効領域と、第1ないし第3判定格納領域に保存されている停止フレーム数に基づいて、停止操作ゲームの成否を判定する成功判定処理を実行する(S 9 3 5)。

10

【0688】

次いで、サブCPU102は、成功判定処理の判定結果が成功であったか否かを判断する(S 9 3 6)。成功判定処理の判定結果が成功でなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、停止操作ゲーム判定処理を終了する。

【0689】

成功判定処理の判定結果が成功であったと判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、成功フラグをオンにし(S 9 3 7)、停止操作ゲーム経過フレーム数が120以下であるか否かを判断する(S 9 3 8)。

【0690】

停止操作ゲーム経過フレーム数が120以下でないと判断した場合には(N O)、サブCPU102は、停止操作ゲーム判定処理を終了する。停止操作ゲーム経過フレーム数が120以下であると判断した場合には(Y E S)、サブCPU102は、設定示唆音抽籤フラグをオンにし(S 9 3 9)、停止操作ゲーム判定処理を終了する。

20

【0691】

<スタートコマンド受信時演出補正処理>

図111は、図90に示したスタートコマンド受信時処理のステップS658において実行されるスタートコマンド受信時演出補正処理を示すフローチャートである。

【0692】

まず、サブCPU102は、内部当籤役に応じた抽籤などにより演出グループ番号及び演出番号を決定する(S 9 5 0)。このように、サブCPU102は、演出を決定する演出決定手段を構成する。ここで、演出グループ番号は、類似度が高い演出のグループの番号を表している。演出番号は、各グループに含まれる演出に対応付けられている。

30

【0693】

次に、サブCPU102は、図112に示す同系統演出補正処理を実行する(S 9 5 1)。次に、サブCPU102は、図113に示すショートロック配列変化補正処理を実行する(S 9 5 2)。

【0694】

次に、サブCPU102は、図114に示す花火柄演出補正処理を実行する(S 9 5 3)。次に、サブCPU102は、図115に示す確定演出補正処理を実行する(S 9 5 4)。

40

【0695】

次に、サブCPU102は、図116に示すバトル負け演出補正処理を実行する(S 9 5 5)。次に、サブCPU102は、図117に示す特殊ステージ移行演出補正処理を実行し(S 9 5 6)、スタートコマンド受信時演出補正処理を終了する。

【0696】

このように、同系統演出補正処理、ショートロック配列変化補正処理、花火柄演出補正処理、確定演出補正処理、バトル負け演出補正処理及びバトル負け演出補正処理を実行するサブCPU102は、演出に応じた条件が成立したことを契機に、演出の変更及び無効化のいずれか一方を行う演出変換処理を実行する演出変換手段を構成する。

【0697】

50

演出変換手段は、特定の条件が成立した場合に、決定された演出を変換する処理を行う。具体的には、図 1 1 9 に示す黄色報知補正処理における補正、及び、図 1 1 3 ~ 図 1 1 8 に示すスタートコマンド受信時演出補正処理内の複数の演出補正処理による補正を行う。また、演出変換処理は、具体的には、演出グループ番号及び演出番号の少なくとも一方を変更する。

【0698】

< 演出履歴保存処理 >

図 1 1 2 は、図 8 8 に示した演出内容決定処理のステップ S 5 3 3 において実行される演出履歴保存処理を示すフローチャートである。

【0699】

演出履歴保存処理では、サブ CPU 1 0 2 は、サブ RAM 1 0 4 に割り当てられた演出履歴保存領域に前単位遊技の演出グループ番号及び演出番号を保存し (S 9 6 0)、演出履歴保存処理を終了する。

【0700】

本実施の形態において、サブ CPU 1 0 2 は、前単位遊技の演出グループ番号及び演出番号を演出履歴保存領域に保存する場合には、1 1 ゲーム以前の演出グループ番号及び演出番号を廃棄することにより、直近の過去 1 0 ゲーム分の演出グループ番号及び演出番号を演出履歴保存領域に保存する。

【0701】

< 同系統演出補正処理 >

図 1 1 3 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップ S 9 5 1 において実行される同系統演出補正処理を示すフローチャートである。

【0702】

まず、サブ CPU 1 0 2 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップ S 9 5 0 において決定された現単位遊技の演出グループ番号と、演出履歴保存領域に保存された前単位遊技の演出グループ番号とが等しいか否かを判断する (S 9 7 0)

【0703】

現単位遊技の演出グループ番号と前単位遊技の演出グループ番号とが等しくないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、同系統演出補正処理を終了する。現単位遊技の演出グループ番号と前単位遊技の演出グループ番号とが等しいと判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、ボーナス又は A R T に当籤している状態であるか否かを判断する (S 9 7 1)。

【0704】

ボーナス又は A R T に当籤している状態であると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、同系統演出補正処理を終了する。ボーナス又は A R T 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 CPU 1 0 2 は、演出ステージが通常ステージであるか否かを判断する (S 9 7 2)。

【0705】

演出ステージが通常ステージでないと判断した場合には (N O)、サブ CPU 1 0 2 は、同系統演出補正処理を終了する。演出ステージが通常ステージであると判断した場合には (Y E S)、サブ CPU 1 0 2 は、抽籤モードは低確率モードであるか否かを判断する (S 9 7 3)。

【0706】

本実施の形態においては、サブ CPU 1 0 2 は、図 4 1 に示した通常中 A R T 抽籤テーブル及び図 4 2 に示した B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルなどを参照して A R T の抽籤を行うものとして説明したが、サブ ROM 1 0 3 に抽籤モードに応じた通常中 A R T 抽籤テーブル及び B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルを格納し、サブ CPU 1 0 2 は、所定の条件が成立したときに切り替わる抽籤モードに応じて、参照するテーブルを切り替えるようにしてもよい。ステップ S 9 7 3 は、サブ CPU 1 0 2 が低確率モードと高確率モードとのいずれ

10

20

30

40

50

れかの抽籤モードをとるものとして説明されている。

【0707】

ステップS973において、低確率モードでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、同系統演出補正処理を終了する。低確率モードであると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、シナリオ再生中又は連続演出中であるか否かを判断する(S974)。

【0708】

ここで、シナリオ再生とは、複数の単位遊技に渡って、予め定められたシナリオに沿って実行される演出のことをいい、連続演出とは、複数の単位遊技にわたって、段階的に変化する演出又は同種の演出を実行する演出のことをいう。

10

【0709】

なお、シナリオ再生及び連続演出を実行することを決定した場合には、サブCPU102は、一連の演出グループ番号及び演出番号を決定し、決定した一連の演出グループ番号及び演出番号に応じた演出を各单位遊技で実行する。

【0710】

ステップS974において、シナリオ再生中又は連続演出中であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、同系統演出補正処理を終了する。シナリオ再生中又は連続演出中のいずれでもないとは判断した場合には(NO)、サブCPU102は、演出変換処理を実行し(S975)、同系統演出補正処理を終了する。演出変換処理において、サブCPU102は、演出の変更を行う場合には、前単位遊技の演出グループ番号と異なる演出グループ番号の演出に変更する。

20

【0711】

< ショートロック配列変化補正処理 >

図114は、図111に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップS952において実行されるショートロック配列変化補正処理を示すフローチャートである。

【0712】

まず、サブCPU102は、図111に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップS950において決定された演出グループ番号及び演出番号が液晶リール変化演出に対応付けられている否かを判断する(S980)。本実施の形態において、液晶リール変化演出とは、液晶リールを拡大するなどの液晶リールの表示態様を変化させる演出のことをいう。

30

【0713】

演出グループ番号及び演出番号が液晶リール変化演出に対応付けられていないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、ショートロック配列変化補正処理を終了する。

【0714】

演出グループ番号及び演出番号が液晶リール変化演出に対応付けられていると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、ロック番号が0であるか否かを判断する(S981)。

【0715】

ロック番号が0であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、ショートロック配列変化補正処理を終了する。ロック番号が0でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、液晶リールを通常リールから特殊リールに切り替えるクロスフェード演出が決定されたか否かを判断する(S982)。

40

【0716】

クロスフェード演出が決定されていないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、ショートロック配列変化補正処理を終了する。クロスフェード演出が決定されたと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、演出変換処理を実行し(S983)、ショートロック配列変化補正処理を終了する。演出変換処理において、サブCPU102は、演出の変更を行う場合には、液晶リールの表示態様を変化させない演出に変更する

50

。

【0717】

< 花火柄演出補正処理 >

図115は、図111に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップS953において実行される花火柄演出補正処理を示すフローチャートである。

【0718】

まず、サブCPU102は、図111に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップS950において決定された演出グループ番号及び演出番号が花火柄演出に対応付けられているか否かを判断する(S990)。

【0719】

本実施の形態において、花火柄演出とは、例えば、ボーナス遊技及びARTのように、遊技者が有利な状態になる期待度が相対的に高い高期待度演出であり、液晶表示装置11に花火柄の文字や物体の画像を表示させる演出のことをいう。

【0720】

演出グループ番号及び演出番号が花火柄演出に対応付けられていないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、花火柄演出補正処理を終了する。演出グループ番号及び演出番号が花火柄演出に対応付けられていると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、演出履歴保存領域を参照し、直近5ゲーム内の演出として花火柄演出を実行したか否かを判断する(S991)。

【0721】

直近5ゲーム内の演出として花火柄演出を実行していないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、花火柄演出補正処理を終了する。直近5ゲーム内の演出として花火柄演出を実行したと判断した場合には(YES)、サブCPU102は、ボーナス又はARTに当籤している状態であるか否かを判断する(S992)。

【0722】

ボーナス又はARTに当籤している状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、花火柄演出補正処理を終了する。ボーナス又はARTのいずれにも当籤していないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、演出変換処理を実行し(S993)、花火柄演出補正処理を終了する。演出変換処理において、サブCPU102は、演出の変更を行う場合には、花火柄演出と異なる演出に変更する。

【0723】

< 確定演出補正処理 >

図116は、図111に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップS954において実行される確定演出補正処理を示すフローチャートである。

【0724】

まず、サブCPU102は、図111に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップS950において決定された演出グループ番号及び演出番号が確定演出に対応付けられているか否かを判断する(S1000)。

【0725】

本実施の形態において、確定演出とは、遊技者が有利な状態になることが確定したことを報知するための演出であり、例えば、遊技者が有利な状態になることが確定したことを表す文字や物体の画像を液晶表示装置11に表示させる演出のことをいう。

【0726】

演出グループ番号及び演出番号が確定演出に対応付けられていないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、確定演出補正処理を終了する。演出グループ番号及び演出番号が確定演出に対応付けられていると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、ボーナス又はARTに当籤している状態であるか否かを判断する(S1001)。

【0727】

ボーナス又はARTに当籤している状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、確定演出補正処理を終了する。ボーナス又はARTのいずれにも当籤し

10

20

30

40

50

ている状態でないと判断した場合には(N O)、サブC P U 1 0 2 は、演出変換処理を実行し(S 1 0 0 2)、確定演出補正処理を終了する。演出変換処理において、サブC P U 1 0 2 は、演出の変更を行う場合には、確定演出と異なる演出に変更する。

【 0 7 2 8 】

< バトル負け演出補正処理 >

図 1 1 7 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップ S 9 5 5 において実行されるバトル負け演出補正処理を示すフローチャートである。

【 0 7 2 9 】

まず、サブC P U 1 0 2 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップ S 9 5 0 において決定された演出グループ番号及び演出番号がバトル負け演出に対応付けられているか否かを判断する(S 1 0 1 0)。本実施の形態において、バトル負け演出とは、遊技者が有利な状態になる期待度が相対的に低い低期待度演出のことをいう。

10

【 0 7 3 0 】

演出グループ番号及び演出番号がバトル負け演出に対応付けられていないと判断した場合には(N O)、サブC P U 1 0 2 は、バトル負け演出補正処理を終了する。演出グループ番号及び演出番号がバトル負け演出に対応付けられていると判断した場合には(Y E S)、サブC P U 1 0 2 は、ボーナス又はA R T の継続に当籤している状態であるか否かを判断する(S 1 0 1 1)。

【 0 7 3 1 】

20

ボーナス又はA R T の継続に当籤している状態であると判断した場合には(Y E S)、サブC P U 1 0 2 は、バトル負け演出補正処理を終了する。ボーナス又はA R T の継続のいずれにも当籤している状態でないと判断した場合には(N O)、サブC P U 1 0 2 は、演出変換処理を実行し(S 1 0 1 2)、バトル負け演出補正処理を終了する。

【 0 7 3 2 】

演出変換処理において、サブC P U 1 0 2 は、演出の変更を行う場合には、遊技者が有利な状態になることが決定されていることを表すバトル勝ち演出に変更する。本実施の形態において、バトル勝ち演出とは、遊技者が有利な状態になることが確定したことを液晶表示装置 1 1 に表示させる演出画像などにより報知するための演出のことをいう。

【 0 7 3 3 】

30

< 特殊ステージ移行演出補正処理 >

図 1 1 8 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップ S 9 5 6 において実行される特殊ステージ移行演出補正処理を示すフローチャートである。

【 0 7 3 4 】

まず、サブC P U 1 0 2 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップ S 9 5 0 において決定された演出グループ番号及び演出番号が特殊ステージ移行演出に対応付けられているか否かを判断する(S 1 0 2 0)。特殊ステージ移行演出とは、有利遊技前兆遊技が開始されたことを表す演出のことをいう。

【 0 7 3 5 】

40

演出グループ番号及び演出番号が特殊ステージ移行演出に対応付けられていないと判断した場合には(N O)、サブC P U 1 0 2 は、特殊ステージ移行演出補正処理を終了する。

【 0 7 3 6 】

演出グループ番号及び演出番号が特殊ステージ移行演出に対応付けられていると判断した場合には(Y E S)、サブC P U 1 0 2 は、ボーナス又はA R T に当籤している状態であるか否かを判断する(S 1 0 2 1)。

【 0 7 3 7 】

ボーナス又はA R T に当籤している状態であると判断した場合には(Y E S)、サブC P U 1 0 2 は、特殊ステージ移行演出補正処理を終了する。ボーナス又はA R T のいずれにも当籤している状態でないと判断した場合には(N O)、サブC P U 1 0 2 は、演出

50

変換処理を実行し（S 1 0 2 2）、特殊ステージ移行演出補正処理を終了する。

【0 7 3 8】

<黄色報知補正処理>

図 1 1 9 は、図 8 8 に示した演出内容決定処理のステップ S 5 4 1 において実行される黄色報知補正処理を示すフローチャートである。

【0 7 3 9】

まず、サブCPU 1 0 2 は、内部当籤役が押し順ベルであるか否かを判断する（S 1 0 3 0）。内部当籤役が押し順ベルでないと判断した場合には（NO）、サブCPU 1 0 2 は、黄色報知補正処理を終了する。

【0 7 4 0】

内部当籤役が押し順ベルであると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2 は、図 1 1 1 に示したスタートコマンド受信時演出補正処理のステップ S 9 5 0 において決定された演出グループ番号及び演出番号が黄色報知補正処理に対応付けられているか否かを判断する（S 1 0 3 1）。

演出グループ番号及び演出番号が黄色報知補正処理に対応付けられていなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU 1 0 2 は、黄色報知補正処理を終了する。

【0 7 4 1】

演出グループ番号及び演出番号が黄色報知補正処理に対応付けられていると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2 は、押し順ベルの第 1 停止が正解であるか否かを判断する（S 1 0 3 2）。押し順ベルの第 1 停止が正解であると判断した場合には（YES）、サブCPU 1 0 2 は、黄色報知補正処理を終了する。

【0 7 4 2】

押し順ベルの第 1 停止が正解でないと判断した場合には（NO）、サブCPU 1 0 2 は、演出変換処理を実行し（S 1 0 3 3）、黄色告知黄色報知補正処理を終了する。

【0 7 4 3】

以上に説明した本発明の実施の形態において、図 6 6 に示した周期チャンスリプレイ抽籤処理のステップ S 1 0 4 及び S 1 0 7 の判断処理を除いてもよい。このように構成することにより、メインCPU 9 3 は、RT遊技状態がRT3遊技状態でなくとも、周期チャンス目モードと天井回数とを更新し、周期チャンス目の演出用のロックを行うことができるようになる。

【0 7 4 4】

このように、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特定役を内部当籤役として決定した回数が特定数となったことを契機として、所定のロックを行うとともに、ARTを付与するか否かを抽籤により決定する。

【0 7 4 5】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特定役を内部当籤役として決定しても、特定役を内部当籤役として決定した回数が特定数となるまではARTを付与するか否かの抽籤を行わないため、当籤確率が相対的に高い役を特定役とすることができる。

【0 7 4 6】

したがって、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、当籤確率が相対的に高い役を特定役とすることにより、ARTを付与することが決定されるまでの各単位遊技において、所定のロックが行われることを遊技者に期待させることができ、所定のロックが行われるたびに、ARTが付与されることを遊技者に期待させることができる。したがって、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、ARTを付与することが決定されるまでの遊技に対する遊技者の興趣を維持させることができる。

【0 7 4 7】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特殊役が内部当籤役として決定されたときに特定数を決定しなおすことにより、特殊役が内部当籤役として決定された直後の遊技において、特定役を内部当籤役として決定した回数が特定数となることを回避するため、ARTを付与するか否かの抽籤を過剰に行ってしまうことを防止することができる。

10

20

30

40

50

【 0 7 4 8 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特定役を内部当籤役として決定した回数が、特定数となった遊技が A R T 中であれば、所定のロックを行うとともに、A R T の付与数を抽籤により決定する。

【 0 7 4 9 】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、A R T 中に特定役を内部当籤役として決定しても、A R T の付与数が増加させるか否かの抽籤を毎回行わないため、当籤確率が相対的に高い役を特定役とすることができる。

【 0 7 5 0 】

したがって、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、当籤確率が相対的に高い役を特定役とすることにより、A R T 中の各単位遊技において、所定のロックが行われることを遊技者に期待させることができ、所定のロックが行われるたびに、A R T の付与数が増加することを遊技者に期待させることができる。したがって、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、有利遊技中の遊技に対する遊技者の興味を維持させることができる。

10

【 0 7 5 1 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特定役を内部当籤役として決定した回数が、特定数となった遊技が A R T 中の有利遊技付与数決定期間内であれば、所定のロックを行うとともに、有利遊技付与数決定期間の単位遊技数を増加させることにより、A R T の付与数を増加させる。

【 0 7 5 2 】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、有利遊技付与数決定期間において、所定のロックが行われることで A R T の付与数が増加することを遊技者に期待させることができ、A R T の付与数が増加した場合に、以降の A R T の各単位遊技において、A R T の付与数が更に増加することを遊技者に期待させることができるため、A R T 中の有利遊技付与数決定期間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。

20

【 0 7 5 3 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、A R T 中に当籤確率が高くなる再遊技の作動役を特定役とすることで、A R T 中の各単位遊技において、所定のロックが行われることを遊技者に期待させることができる。

【 0 7 5 4 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特別遊技中に有利遊技付与条件が成立した場合には、A R T を付与し、特別遊技中に A R T が付与された有利遊技付与状態で所定の継続率上昇条件が成立した場合には、A R T の継続率を上限継続率以下の範囲で上昇させ、特別遊技中に A R T の継続率が上限継続率となった継続率上限状態で所定の有利遊技付与回数加算条件が成立した場合には、A R T を付与する回数を加算することにより、A R T に関する特典を付与するにつれて変化させていくため、特別遊技中に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。

30

【 0 7 5 5 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特別遊技の作動役が入賞したときに A R T が付与されることを遊技者に期待させることができるとともに、特別遊技が作動したときから A R T の継続率が上昇することを遊技者に期待させることができるため、特別遊技中の遊技者の興味を向上させることができる。

40

【 0 7 5 6 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、有利遊技付与条件、継続率上昇条件及び有利遊技付与回数加算条件として、停止操作ゲームの結果が成功であったことを含むため、特別遊技中に遊技者の興味を向上させることができる。

【 0 7 5 7 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、通常中 B B 遊技状態で第 1 条件が成立した場合には、A R T に関する第 1 特典を付与し、通常中 B B 遊技状態で第 2 条件が成立した場合には、A R T に関する第 2 特典を付与し、A R T に関する特典を付与するにつれて変

50

化させていくため、特別遊技中に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。

【0758】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、ART中BB遊技状態で第3条件が成立した場合には、ARTに関する第3特典を付与することにより、通常中BB遊技状態で第1条件又は第2条件が成立した場合とは異なる特典を付与するため、ART中に作動した特別遊技中に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。

【0759】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、第1特典、第2特典及び第3特典をそれぞれ付与する第1条件、第2条件及び第3条件として、停止操作ゲームの結果が成功であったことを含むため、特別遊技中に遊技者の興味が向上させることができる。

10

【0760】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、内部当籤役が決定された後の遊技者による停止操作のタイミングにより成功したか否かが判定される停止操作ゲームの判定結果に基づいて、ARTを付与する。このため、本実施の形態に係るパチスロ機1は、単位遊技における内部当籤役が決定された後の操作に遊技者の関心を向けさせることができる。

【0761】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特定の演出として、有利遊技付与報知期間であることを条件に、停止操作ゲームの実行を禁止するため、特定の演出が実行されているときに停止操作ゲームが実行されることによって、遊技者を混乱させてしまったり、特定の演出が停止操作ゲームの妨げとなってしまうたりすることを防止することができる。

20

【0762】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特別な遊技状態として、特殊BBの作動中であることを条件に、停止操作ゲームの実行を禁止するため、特別な遊技状態であるときの演出が停止操作ゲームの妨げとなってしまうことを防止することができる。

【0763】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作が検出されたタイミングによらずに成功と判定される特別停止操作遊技(リング13)を含む複数の停止操作遊技のうち1つの停止操作遊技を決定するため、特別停止操作遊技が決定される期待感を遊技者に抱かせることができる。

30

【0764】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特別停止操作遊技では、停止操作ゲームが開始される前に停止操作が検出された場合であっても、停止操作ゲームが成功したと判定することで、他の停止操作ゲームで失敗が確定する停止操作が行われた場合であっても、特別停止操作ゲームでは成功したと判定するため、特別停止操作遊技に失敗したことによる遊技者の遊技に対する意欲の減退を防止することができる。

【0765】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作ゲームが成功した場合に、停止操作ゲームにおける停止操作が所定の条件を満たしていれば、設定値を示唆する演出を実行するため、単位遊技における内部当籤役が決定された後の停止操作に対する遊技者の関心を高めることができる。

40

【0766】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作ゲームの実行が開始されてから所定の時間以内に停止操作ゲームが成功した場合には、設定値を示唆する演出を実行するため、時間をかけて停止操作ゲームを確実に行うか、設定値を示唆する演出を実行させるために短時間で停止操作ゲームを完了させるかを遊技者に選択させることができ、停止操作ゲームを実行する単位遊技における内部当籤役が決定された後の停止操作に対する遊技者の関心を高めることができる。

【0767】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、設定値を示唆する演出として、設定値によ

50

って発生確率が異なる音声を出力することにより、設定値を示唆する演出の実行回数が多いほど遊技者が推定する設定値の精度が高くなるようにしたため、短時間で停止操作ゲームを成功させることに対する遊技者の関心を高めることができる。

【0768】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作ゲームで停止操作のタイミングを計るための画像のフレームレートを相対的に高くすることにより、液晶表示装置11に表示させる画像を滑らかに動かすようにし、停止操作ゲーム中でないときに液晶表示装置11に表示させる画像のフレームレートを相対的に低くすることにより、液晶表示装置11に表示させる画像のデータを格納するために要する記憶媒体の容量を抑制する。

【0769】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機1は、液晶表示装置11に表示させる画像のデータを格納するために要する記憶媒体の容量を過多にすることなく、遊技者に停止操作のタイミングをとらせやすくすることができる。

【0770】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作ゲーム中の電断から復帰した場合には、バックアップ領域に保存されている判定結果を反映した上で、停止操作ゲームを実行することにより、電断状態になる前の停止操作を無効としないため、遊技者の遊技に対する意欲が減退してしまうことを抑制することができる。

【0771】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作ゲーム中の電断から復帰したときに、バックアップ領域に保存された判定結果を停止操作ゲームに反映させた上で、停止操作ゲームを再開することにより、停止操作ゲームを成功させることが困難になってしまうことを防止することができる。

【0772】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作ゲーム中の電断から復帰したときに停止操作ゲームを電断時から開始させるために、停止操作ゲームの結果をバックアップ領域に保存しておくだけで済むため、電断復帰時の処理を簡略化することができる。

【0773】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作ゲーム中の電断から復帰したときに、所定の条件が成立したに基づいて停止操作ゲームの実行を開始するため、遊技者が遊技を開始できる状態になる前に停止操作ゲームが開始されてしまうことを防止することができる。

【0774】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、複数の針を時間経過とともに一体に移動させ、停止操作が検出されるたびに1つの針を停止させることで、停止操作が検出されるたびに新たな画像の描画を行わないため、表示制御にかかる処理負荷を低減することができる。

【0775】

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に表示させている演出画像を演出として切り替える場合には、切り替え前の演出画像の透明度を高くしていきながら、切り替え後の演出画像の透明度を低くしていくことにより、演出画像の切り替えにかける時間を長めにするため、液晶表示装置11に表示された演出画像による演出を遊技者に確実に認識させることができる。

【0776】

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に表示させている液晶図柄の表示態様を切り替える演出を行う場合には、この切り替えにかける時間を長めにするため、液晶図柄の表示態様を切り替える演出を遊技者に確実に認識させることができる。

【0777】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、演出画像の切り替えに遅延が生じた場合には、演出画像の切り替えを完了させるため、表示窓4に表示される図柄の一部の動きと演

10

20

30

40

50

出画像の動きとのタイミングのズレによる違和感を遊技者に与えることを防止することができる。

【0778】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作が検出されてから図柄の変動が停止されるまでのリール3R, 3C, 3Lの制御に対する制約のもとで液晶図柄の変動を停止させるため、遊技者に与える違和感を低減することができる。

【0779】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作が検出されてから図柄の変動が停止されるまでのリール3R, 3C, 3Lの制御に対する制約のもとで表示窓4に表示された図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを引き込むことができなくとも、少なくとも1つの液晶図柄を変更することにより、表示窓4に表示された図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを液晶表示装置11に表示させることができる。

10

【0780】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作が検出されてから図柄の変動が停止されるまでのリール3R, 3C, 3Lの制御に対する制約のもとで表示窓4に表示された図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを引き込むことができなくとも、液晶図柄のうち特殊図柄として「扉」図柄を変更することにより、表示窓4に表示された図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを液晶表示装置11に表示させることができる。

【0781】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、停止操作が検出されてから図柄の変動が停止されるまでのリール3R, 3C, 3Lの制御に対する制約のもとで表示窓4に表示された図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを引き込むことができなくとも、液晶図柄を停止させるときの変動量を変更することにより、表示窓4に表示された図柄の組合せに応じた液晶図柄の組合せを液晶表示装置11に表示させることができる。

20

【0782】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、エラーを検出した場合には、液晶図柄を特別な組合せで液晶表示装置11に表示させるため、煩雑な作業を必要とせずエラーを認識させることができる。

【0783】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、不正な遊技の進行を検出した場合には、液晶図柄を特別な組合せで液晶表示装置11に表示させるため、煩雑な作業を必要とせず不正な遊技の進行を認識させることができる。

30

【0784】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、正常な電源投入の状態を検出した場合には、液晶図柄を特別な組合せで液晶表示装置11に表示させるため、煩雑な作業を必要とせず正常な電源の投入が行われたこと認識させることができる。

【0785】

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に表示させている液晶リールの帯の透明度を変更することにより、液晶リールの帯に背景を表示させたり、表示させなかったりする演出を行うことができるため、液晶表示装置11を用いた演出の処理負荷を軽減することができる。

40

【0786】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、リール3R, 3C, 3Lの回転が開始するタイミングに、液晶図柄の変動が開始するタイミングを合わせることができるため、遊技者に与える違和感を低減することができる。

【0787】

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に表示させた図柄の組合せと、少なくとも内部当籤役、停止操作が検出されたリール3R, 3C, 3L及びリール3R, 3C, 3Lの各停止タイミングに基づいて決定された演出図柄の組合せとが整合しない場合には、これらの演出図柄の組合せが整合するように、液晶表示装置11に表示さ

50

せた少なくとも1つの演出図柄を変更するため、液晶表示装置11によって表される遊技結果と実際の遊技結果との間で食い違いが生じることを防止することができる。

【0788】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特定役(「F__通常リブ1」~「F__通常リブ4」)を内部当籤役として決定した回数が、特定数となったことを契機として、所定のロックを行うとともに、ARTを付与するか否かを決定する。

【0789】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機1は、所定のロックが行われることを遊技者に期待させることができ、所定のロックが行われるたびに、ARTが付与されることを遊技者に期待させることができる。したがって、本実施の形態に係るパチスロ機1は、ARTが付与されるまでの遊技に対する遊技者の興味を維持させることができる。

10

【0790】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特定役が入賞した回数に応じて、特定役が入賞したときの入賞音を変更するため、特定役が入賞したときの入賞音に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【0791】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特定役が入所した回数に応じて、特定役が入賞したときの入賞音を段階的に変更することにより、特定役が入賞したときの入賞音を変化させるたびに、特定役が入賞した回数が所定のロックが行われる回数に近づいたことを遊技者に段階的に認識させるため、特定役が入賞したときの入賞音に対する遊技者の興味を向上させることができる。

20

【0792】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特定役が入所した回数が特定数未満の特定数となったことを条件として、特定役が入賞したときの入賞音を変化させることにより、特定役が入賞した回数が所定のロックが行われる回数に近づいたことを遊技者に認識させるため、特定役が入賞したときの入賞音に対する遊技者の興味を向上させることができる。

【0793】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技状態に対して適切な期待感を遊技者に与えることができない演出を、適切な期待感を与えることができるように変更又は無効化するため、演出に対する適切な期待感を遊技者に与えることができ、遊技者の興味を低下させてしまうことを防止することができる。

30

【0794】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、実行済みの演出と類似した演出を予め定められた単位遊技以内に実行しないため、実行済みの演出と類似した演出に対する遊技者の期待感を低下させてしまうことを防止することができる。

【0795】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、液晶リールを通常リールから特殊リールに切り替えているときに、液晶図柄の表示態様を変更する演出を行わないようにすることで、表示制御にかかる処理負荷が大きくなることを防止するため、液晶リールを円滑に切り替えることができる。

40

【0796】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技者が有利な状態(例えば、ボーナス遊技又はART)になる期待度が相対的に高い高期待度演出を実行したにも関わらず有利な遊技状態とならない状況を予め定められた単位遊技以内に連続して生じさせないため、遊技者の興味を低下させてしまうことを防止することができる。

【0797】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技者が有利な状態になることが決定されていないことを表す演出が決定されている状態で、有利な状態になることが決定された場合には、有利な状態になることが決定されていないことを表す演出を行わないため、遊技

50

状態と整合しない演出を実行してしまうことを防止することができる。

【0798】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技者が有利な状態になることが決定されていない状態で、有利な状態になることを表す演出が決定された場合には、有利な状態になることを表す演出を行わないため、遊技状態と整合しない演出を実行してしまうことを防止することができる。

【0799】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、有利遊技前兆遊技を実行することを決定していない状態で、有利遊技前兆遊技が開始されたことを表す演出を行わないため、遊技状態と整合しない演出を実行してしまうことを防止することができる。

10

【0800】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技者に対して有利な停止操作を演出により報知しているにも関わらず、この停止操作に反した停止操作が行われた場合には、停止操作の報知を中断するため、必要がなくなった停止操作を表す演出にかかる処理負荷を低減することができる。

【0801】

なお、本実施の形態に係るパチスロ機1は、特定役を内部当籤役として決定した回数が特定数となったことを契機として、所定のロックを行うとともに、ARTを付与するか否かを抽籤により決定するものとして説明したが、特定役を内部当籤役として決定した回数が特定数となったことを契機として、所定のロックを行うとともに、ARTを付与するよう

20

【0802】

また、本実施の形態において、各種制御処理をメインCPU93によって実行される主制御処理とサブCPU102によって実行される副制御処理とに分けて説明したが、副制御処理に含まれる各種処理をメインCPU93が実行するようにしてもよく、主制御処理に含まれる各種処理をサブCPU102が実行するようにしてもよい。

【0803】

また、本実施の形態において、リール3L、3C、3Rの停止操作が報知される場合には、リール3L、3C、3Rの停止順序が報知されるものとして説明したが、各リール3L、3C、3Rの停止位置が報知されるようにしてもよく、リール3L、3C、3Rの停止順序と停止位置との組合せが報知されるようにしてもよい。

30

【0804】

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。

【符号の説明】

【0805】

1 パチスロ機（遊技機）

3L, 3C, 3R リール

4, 4L, 4C, 4R 表示窓（図柄表示手段）

40

11 液晶表示装置（画像表示手段）

17S ストップスイッチ（停止操作検出手段）

23L, 23R スピーカ（音声出力装置）

51L, 51C, 51R ステッピングモータ（図柄変動手段）

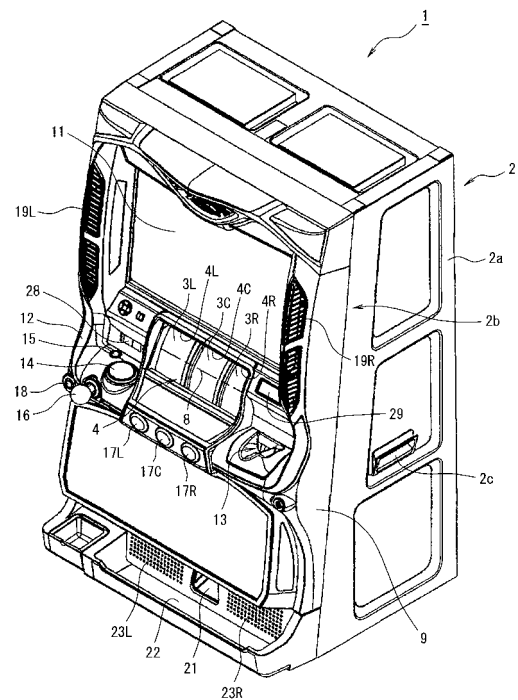
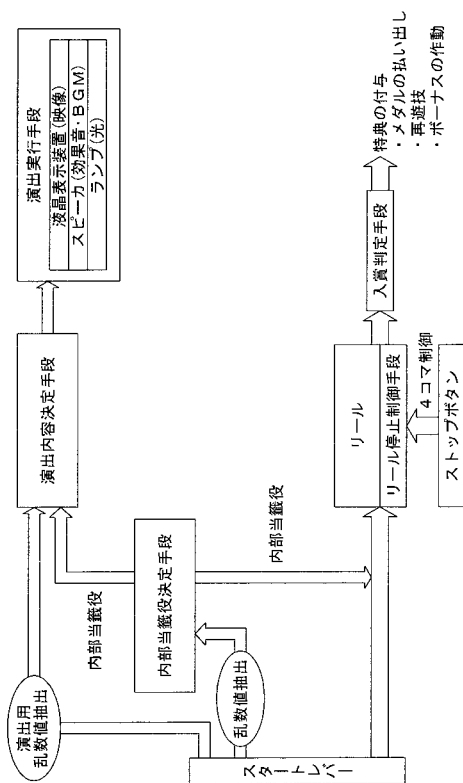
93 メインCPU（内部当籤役決定手段、リール停止制御手段、入賞判定手段、特定役当籤回数カウント手段、ロック手段）

102 サブCPU（有利遊技付与決定手段、遊技進行情報生成手段、停止操作遊技手段、停止操作遊技決定手段、停止操作遊技判定手段、停止操作遊技禁止手段、設定示唆演出実行手段、表示制御手段、演出画像表示制御手段、エラー検出手段、電源投入検出手段、演出図柄決定手段、演出図柄変更手段、入賞音変更手段、演出実行手段、演出決定手段

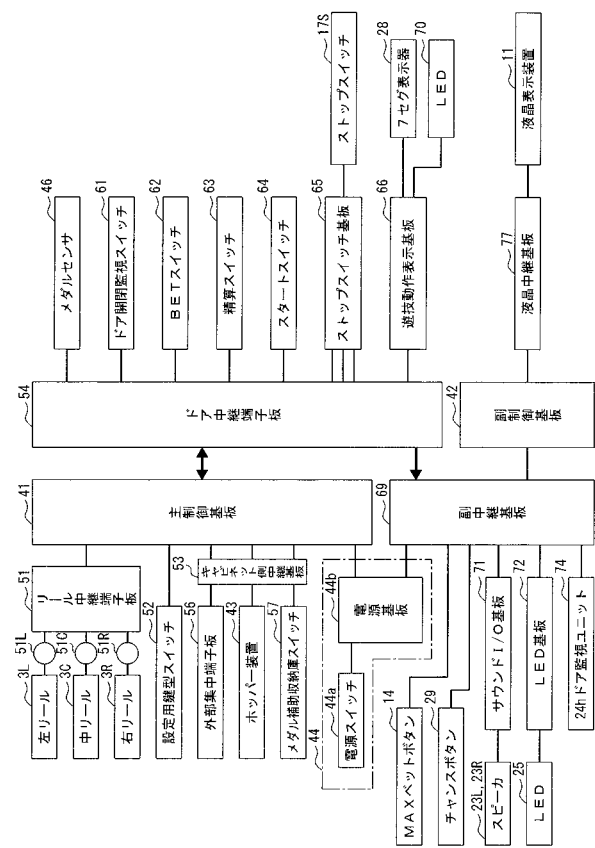
50

105 レンダリングプロセッサ（表示制御手段）

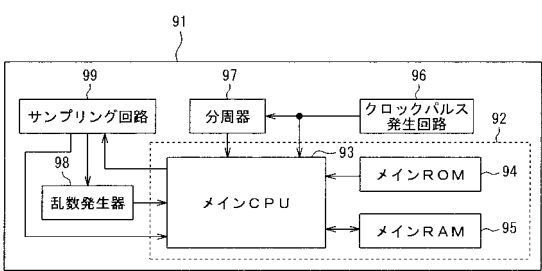
【 図 2 】



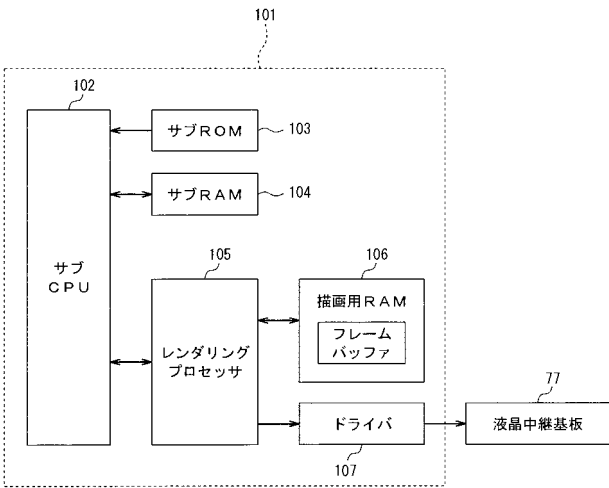
【図 3】



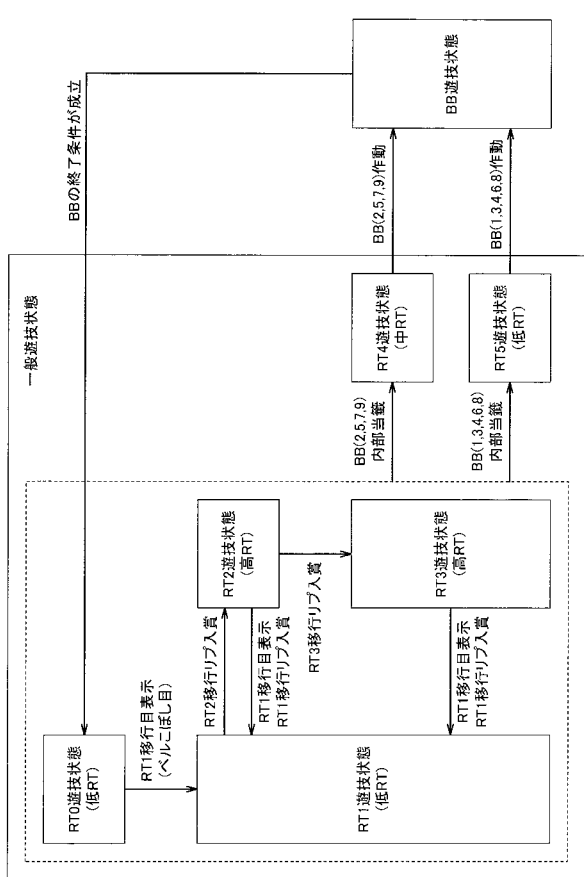
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

RT遊技状態の種類	発動条件	終了条件	リプレイ確率	備考
RT0	初期状態 各BB成立時	ベル移行目表示時 各BB成立時	低確率	
RT1	ベル移行目表示時 RT1移行リプ入賞	RT2移行リプ入賞 各BB成立時	低確率	
RT2	RT2移行リプ入賞	RT3移行リプ入賞 ベル移行目表示時 各BB成立時	高確率	
RT3	RT3移行リプ入賞	RT1移行リプ入賞 ベル移行目表示時 各BB成立時	高確率	
RT4	各BB成立時	各BB作動時	中確率	右リールがBAR2のBB
RT5	各BB成立時	各BB作動時	低確率	特殊BB、右リールがBAR3のBB

【図 8】

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	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄位置	図柄	図柄位置
19	CLR5	19	CLR6	19	CLR6	19	CLR6	19	CLR7	19	CLR7
18	CLR7	18	CLR5	18	CLR5	18	CLR5	18	CLR6	18	CLR6
17	BAR2	17	BAR2	17	BAR2	17	BAR2	17	BAR2	17	BAR2
16	CLR6	16	CLR6	16	CLR7	16	CLR7	16	CLR5	16	CLR5
15	CLR3	15	CLR3	15	CLR2	15	CLR2	15	CLR1	15	CLR1
14	CLR5	14	CLR5	14	CLR6	14	CLR6	14	CLR7	14	CLR7
13	CLR7	13	CLR7	13	CLR5	13	CLR5	13	CLR6	13	CLR6
12	CLR6	12	CLR6	12	CLR5	12	CLR5	12	CLR5	12	CLR5
11	BAR3	11	BAR3	11	CLR7	11	CLR7	11	BAR3	11	BAR3
10	CLR4	10	CLR4	10	CLR3	10	CLR3	10	CLR2	10	CLR2
9	CLR5	9	CLR5	9	CLR6	9	CLR6	9	CLR7	9	CLR7
8	CLR7	8	CLR7	8	BAR3	8	BAR3	8	CLR6	8	CLR6
7	CLR6	7	CLR6	7	CLR5	7	CLR5	7	CLR5	7	CLR5
6	CLR6	6	CLR6	6	CLR7	6	CLR7	6	CLR5	6	CLR5
5	CLR1	5	CLR1	5	CLR4	5	CLR4	5	CLR3	5	CLR3
4	CLR5	4	CLR5	4	CLR6	4	CLR6	4	CLR7	4	CLR7
3	CLR7	3	CLR7	3	CLR5	3	CLR5	3	CLR6	3	CLR6
2	BAR1	2	BAR1	2	BAR1	2	BAR1	2	BAR1	2	BAR1
1	CLR6	1	CLR6	1	CLR7	1	CLR7	1	CLR5	1	CLR5
0	CLR2	0	CLR2	0	CLR1	0	CLR1	0	CLR4	0	CLR4

【図 9】

図柄コード表	
図柄コード	図柄
1	BAR1
2	BAR2
3	BAR3
4	CLR1
5	CLR2
6	CLR3
7	CLR4
8	CLR5
9	CLR6
0	CLR7

【図 10】

図柄組合せテーブル

コンビネーション		名称	払出し	備考
1	BAR1 BAR1 BAR1	C.BB_01	0	特殊BB (297枚を超える払出しで終了)
2	BAR2 BAR2 BAR2	C.BB_02	0	同色BB (144枚を超える払出しで終了)
3	BAR3 BAR3 BAR3	C.BB_03	0	同色BB (144枚を超える払出しで終了)
4	BAR2 BAR2 BAR3	C.BB_04	0	異色BB (144枚を超える払出しで終了)
5	BAR2 BAR3 BAR2	C.BB_05	0	異色BB (144枚を超える払出しで終了)
6	BAR2 BAR3 BAR3	C.BB_06	0	異色BB (144枚を超える払出しで終了)
7	BAR3 BAR2 BAR2	C.BB_07	0	異色BB (144枚を超える払出しで終了)
8	BAR3 BAR2 BAR3	C.BB_08	0	異色BB (144枚を超える払出しで終了)
9	BAR3 BAR3 BAR2	C.BB_09	0	異色BB (144枚を超える払出しで終了)
10	CLR5 CLR6 CLR6	C.REP_R_01	0	リプレイ
11	BAR1 CLR5 BAR1	C.REP_R_02	0	リプレイ
12	BAR1 CLR5 BAR2	C.REP_R_03	0	リプレイ
13	BAR1 CLR5 BAR3	C.REP_R_04	0	リプレイ
14	BAR1 CLR5 CLR7	C.REP_R_05	0	リプレイ
15	BAR2 CLR5 BAR1	C.REP_R_06	0	リプレイ
16	BAR2 CLR5 BAR2	C.REP_R_07	0	リプレイ
17	BAR2 CLR5 BAR3	C.REP_R_08	0	リプレイ
18	BAR2 CLR5 CLR7	C.REP_R_09	0	リプレイ
19	BAR3 CLR5 BAR1	C.REP_R_10	0	リプレイ
20	BAR3 CLR5 BAR2	C.REP_R_11	0	リプレイ
21	BAR3 CLR5 BAR3	C.REP_R_12	0	リプレイ
22	BAR3 CLR5 CLR7	C.REP_R_13	0	リプレイ
23	CLR7 CLR5 BAR1	C.REP_R_14	0	リプレイ
24	CLR7 CLR5 BAR2	C.REP_R_15	0	リプレイ
25	CLR7 CLR5 BAR3	C.REP_R_16	0	リプレイ
26	CLR7 CLR5 CLR7	C.REP_R_17	0	リプレイ
27	CLR5 CLR5 CLR7	C.REP_RT1	0	リプレイ RT1 移行
28	CLR7 CLR6 CLR7	C.REP_RT2_01	0	リプレイ RT2 移行
29	BAR2 CLR6 BAR1	C.REP_RT2_02	0	リプレイ RT2 移行
30	BAR2 CLR6 BAR2	C.REP_RT2_03	0	リプレイ RT2 移行
31	BAR2 CLR6 BAR3	C.REP_RT2_04	0	リプレイ RT2 移行
32	BAR2 CLR6 CLR7	C.REP_RT2_05	0	リプレイ RT2 移行
33	BAR3 CLR6 BAR1	C.REP_RT2_06	0	リプレイ RT2 移行
34	BAR3 CLR6 BAR2	C.REP_RT2_07	0	リプレイ RT2 移行
35	BAR3 CLR6 BAR3	C.REP_RT2_08	0	リプレイ RT2 移行
36	BAR3 CLR6 CLR7	C.REP_RT2_09	0	リプレイ RT2 移行
37	CLR5 CLR7 CLR7	C.REP_RT3_01	0	リプレイ RT3 移行
38	CLR1 CLR5 CLR7	C.REP_RT3_02	0	リプレイ RT3 移行
39	CLR2 CLR5 CLR7	C.REP_RT3_03	0	リプレイ RT3 移行
40	CLR3 CLR5 CLR7	C.REP_RT3_04	0	リプレイ RT3 移行
41	CLR4 CLR5 CLR7	C.REP_RT3_05	0	リプレイ RT3 移行
42	CLR6 CLR5 CLR7	C.BEL_M9	9	ベル
43	CLR7 CLR1 CLR7	C.WML_M4_01	4	スイカ
44	CLR7 CLR2 CLR7	C.WML_M4_02	4	スイカ
45	CLR7 CLR3 CLR7	C.WML_M4_03	4	スイカ
46	CLR7 CLR4 CLR7	C.WML_M4_04	4	スイカ
47	CLR7 CLR1 BAR1	C.WML_M4_05	4	スイカ
48	CLR7 CLR1 BAR2	C.WML_M4_06	4	スイカ
49	CLR7 CLR1 BAR3	C.WML_M4_07	4	スイカ
50	CLR7 CLR2 BAR1	C.WML_M4_08	4	スイカ

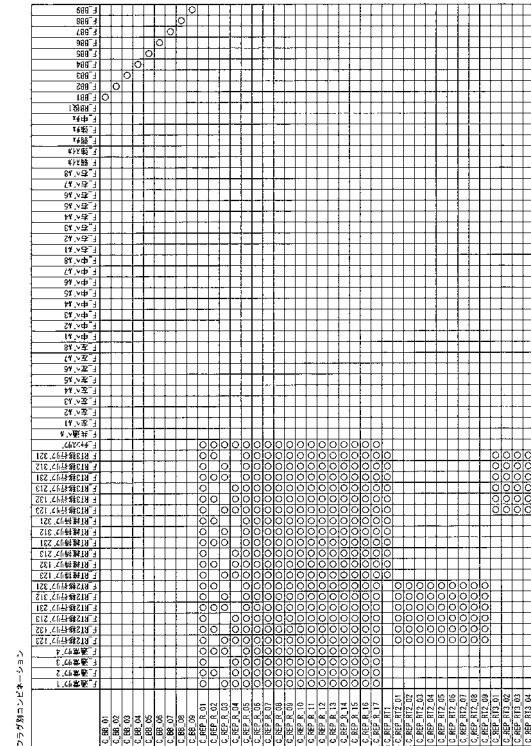
【図 11】

図柄組合せテーブル

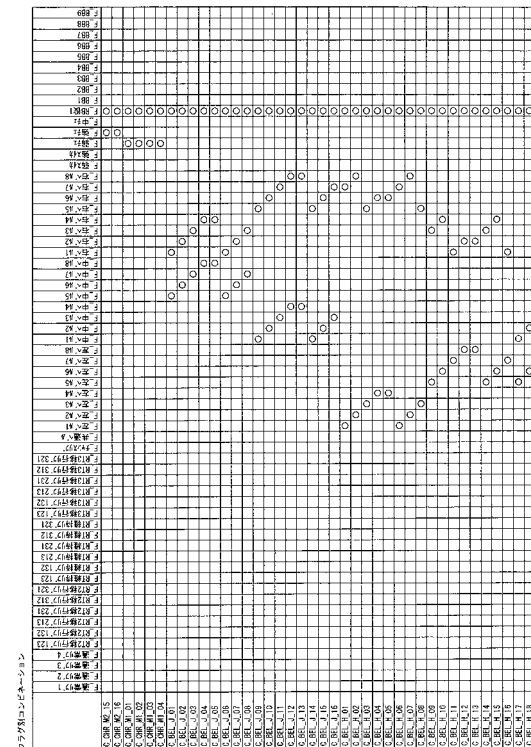
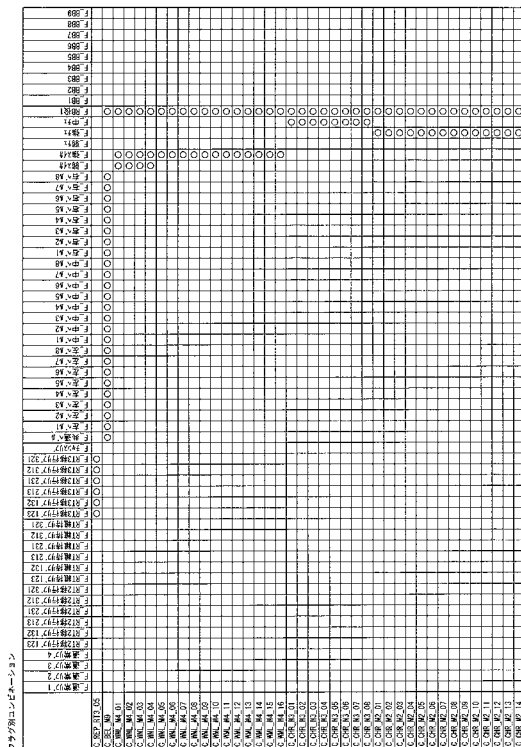
コンビネーション	名称	払出し	備考
51 CLR7 CLR2 BAR2 C.WML M4_09	4	スイカ	
52 CLR7 CLR2 BAR3 C.WML M4_10	4	スイカ	
53 CLR7 CLR3 BAR1 C.WML M4_11	4	スイカ	
54 CLR7 CLR3 BAR2 C.WML M4_12	4	スイカ	
55 CLR7 CLR3 BAR3 C.WML M4_13	4	スイカ	
56 CLR7 CLR4 BAR1 C.WML M4_14	4	スイカ	
57 CLR7 CLR4 BAR2 C.WML M4_15	4	スイカ	
58 CLR7 CLR4 BAR3 C.WML M4_16	4	スイカ	
59 BAR1 CLR6 BAR1 C.CHR M3_01	3	中フ	
60 BAR1 CLR6 BAR2 C.CHR M3_02	3	中フ	
61 BAR1 CLR6 BAR3 C.CHR M3_03	3	中フ	
62 BAR1 CLR6 CLR5 C.CHR M3_04	3	中フ	
63 CLR7 CLR6 BAR1 C.CHR M3_05	3	中フ	
64 CLR7 CLR6 BAR2 C.CHR M3_06	3	中フ	
65 CLR7 CLR6 BAR3 C.CHR M3_07	3	中フ	
66 CLR7 CLR6 CLR5 C.CHR M3_08	3	中フ	
67 BAR1 CLR7 BAR1 C.CHR M2_01	2	強フ	
68 BAR1 CLR7 BAR2 C.CHR M2_02	2	強フ	
69 BAR1 CLR7 BAR3 C.CHR M2_03	2	強フ	
70 BAR1 CLR7 CLR6 C.CHR M2_04	2	強フ	
71 BAR2 CLR7 BAR1 C.CHR M2_05	2	強フ	
72 BAR2 CLR7 BAR2 C.CHR M2_06	2	強フ	
73 BAR2 CLR7 BAR3 C.CHR M2_07	2	強フ	
74 BAR2 CLR7 CLR6 C.CHR M2_08	2	強フ	
75 BAR3 CLR7 BAR1 C.CHR M2_09	2	強フ	
76 BAR3 CLR7 BAR2 C.CHR M2_10	2	強フ	
77 BAR3 CLR7 BAR3 C.CHR M2_11	2	強フ	
78 BAR3 CLR7 CLR6 C.CHR M2_12	2	強フ	
79 CLR6 CLR7 BAR1 C.CHR M2_13	2	強フ	
80 CLR6 CLR7 BAR2 C.CHR M2_14	2	強フ	
81 CLR6 CLR7 BAR3 C.CHR M2_15	2	強フ	
82 CLR6 CLR7 CLR6 C.CHR M2_16	2	強フ	
83 BAR1 CLR7 CLR7 C.CHR M1_01	1	弱フ	
84 BAR2 CLR7 CLR7 C.CHR M1_02	1	弱フ	
85 BAR3 CLR7 CLR7 C.CHR M1_03	1	弱フ	
86 CLR6 CLR7 CLR7 C.CHR M1_04	1	弱フ	
87 CLR5 CLR1 CLR1 C.BEL J_01	1	左1st用	
88 CLR5 CLR1 CLR2 C.BEL J_02	1	左1st用	
89 CLR5 CLR1 CLR3 C.BEL J_03	1	左1st用	
90 CLR5 CLR1 CLR4 C.BEL J_04	1	左1st用	
91 CLR5 CLR2 CLR1 C.BEL J_05	1	左1st用	
92 CLR5 CLR2 CLR2 C.BEL J_06	1	左1st用	
93 CLR5 CLR2 CLR3 C.BEL J_07	1	左1st用	
94 CLR5 CLR2 CLR4 C.BEL J_08	1	左1st用	
95 CLR5 CLR3 CLR1 C.BEL J_09	1	左1st用	
96 CLR5 CLR3 CLR2 C.BEL J_10	1	左1st用	
97 CLR5 CLR3 CLR3 C.BEL J_11	1	左1st用	
98 CLR5 CLR3 CLR4 C.BEL J_12	1	左1st用	
99 CLR5 CLR4 CLR1 C.BEL J_13	1	左1st用	
100 CLR5 CLR4 CLR2 C.BEL J_14	1	左1st用	

【 図 1 3 】

101	コンピネーション			名称	私出し	備考
101	CL.R5	CL.R4	CL.R3	C.BEL J 15	1	左1st用
102	CL.R5	CL.R4	CL.R4	C.BEL J 16	1	左1st用
103	CL.R1	CL.R6	CL.R1	C.BEL H 01	1	中1st用
104	CL.R1	CL.R6	CL.R2	C.BEL H 02	1	中1st用
105	CL.R1	CL.R6	CL.R3	C.BEL H 03	1	中1st用
106	CL.R1	CL.R6	CL.R4	C.BEL H 04	1	中1st用
107	CL.R2	CL.R6	CL.R1	C.BEL H 05	1	中1st用
108	CL.R2	CL.R6	CL.R2	C.BEL H 06	1	中1st用
109	CL.R2	CL.R6	CL.R3	C.BEL H 07	1	中1st用
110	CL.R2	CL.R6	CL.R4	C.BEL H 08	1	中1st用
111	CL.R3	CL.R6	CL.R1	C.BEL H 09	1	中1st用
112	CL.R3	CL.R6	CL.R2	C.BEL H 10	1	中1st用
113	CL.R3	CL.R6	CL.R3	C.BEL H 11	1	中1st用
114	CL.R3	CL.R6	CL.R4	C.BEL H 12	1	中1st用
115	CL.R4	CL.R6	CL.R1	C.BEL H 13	1	中1st用
116	CL.R4	CL.R6	CL.R2	C.BEL H 14	1	中1st用
117	CL.R4	CL.R6	CL.R3	C.BEL H 15	1	中1st用
118	CL.R4	CL.R6	CL.R4	C.BEL H 16	1	中1st用
119	CL.R1	CL.R1	CL.R5	C.BEL H 17	1	右1st用
120	CL.R1	CL.R2	CL.R5	C.BEL H 18	1	右1st用
121	CL.R1	CL.R3	CL.R5	C.BEL H 19	1	右1st用
122	CL.R1	CL.R4	CL.R5	C.BEL H 20	1	右1st用
123	CL.R2	CL.R1	CL.R5	C.BEL H 21	1	右1st用
124	CL.R2	CL.R2	CL.R5	C.BEL H 22	1	右1st用
125	CL.R2	CL.R3	CL.R5	C.BEL H 23	1	右1st用
126	CL.R2	CL.R4	CL.R5	C.BEL H 24	1	右1st用
127	CL.R3	CL.R1	CL.R5	C.BEL H 25	1	右1st用
128	CL.R3	CL.R2	CL.R5	C.BEL H 26	1	右1st用
129	CL.R3	CL.R3	CL.R5	C.BEL H 27	1	右1st用
130	CL.R3	CL.R4	CL.R5	C.BEL H 28	1	右1st用
131	CL.R4	CL.R1	CL.R5	C.BEL H 29	1	右1st用
132	CL.R4	CL.R2	CL.R5	C.BEL H 30	1	右1st用
133	CL.R4	CL.R3	CL.R5	C.BEL H 31	0	右1st用
134	CL.R4	CL.R4	CL.R5	C.BEL H 32	1	右1st用
135	CL.R5	CL.R6	CL.R1	R.HAZ 01	0	ベルごぼし
136	CL.R5	CL.R6	CL.R2	R.HAZ 02	0	ベルごぼし
137	CL.R5	CL.R6	CL.R3	R.HAZ 03	0	ベルごぼし
138	CL.R5	CL.R6	CL.R4	R.HAZ 04	0	ベルごぼし
139	CL.R5	CL.R1	CL.R5	R.HAZ 05	0	ベルごぼし
140	CL.R5	CL.R2	CL.R5	R.HAZ 06	0	ベルごぼし
141	CL.R5	CL.R3	CL.R5	R.HAZ 07	0	ベルごぼし
142	CL.R5	CL.R4	CL.R5	R.HAZ 08	0	ベルごぼし
143	CL.R1	CL.R6	CL.R5	R.HAZ 09	0	ベルごぼし
144	CL.R2	CL.R6	CL.R5	R.HAZ 10	0	ベルごぼし
145	CL.R3	CL.R6	CL.R5	R.HAZ 11	0	ベルごぼし
146	CL.R4	CL.R6	CL.R5	R.HAZ 12	0	ベルごぼし



【 図 1 5 】



【図 16】

内部抽籤テーブル (R10道技状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	37875	37867	37875	37859	37875	37805
2	F.BB1	1	1	1	1	1	1
3	F.BB1+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
4	F.BB2	1	2	1	3	1	6
5	F.BB2+F.チャンスリブ	4	4	4	4	4	4
6	F.BB2+F.弱スイング	1	1	1	1	1	1
7	F.BB2+F.強スイング	4	4	4	4	4	4
8	F.BB2+F.弱フェ	1	1	1	1	1	1
9	F.BB2+F.強フェ	8	8	8	8	8	8
10	F.BB2+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
11	F.BB3	1	2	1	3	1	6
12	F.BB3+F.チャンスリブ	4	4	4	4	4	4
13	F.BB3+F.弱スイング	1	1	1	1	1	1
14	F.BB3+F.強スイング	4	4	4	4	4	4
15	F.BB3+F.弱フェ	1	1	1	1	1	1
16	F.BB3+F.強フェ	8	8	8	8	8	8
17	F.BB3+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
18	F.BB4	3	4	3	5	3	13
19	F.BB4+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
20	F.BB4+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
21	F.BB4+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
22	F.BB4+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
23	F.BB4+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
24	F.BB4+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
25	F.BB5	3	4	3	5	3	13
26	F.BB5+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
27	F.BB5+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
28	F.BB5+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
29	F.BB5+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
30	F.BB5+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
31	F.BB5+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
32	F.BB6	3	4	3	5	3	13
33	F.BB6+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
34	F.BB6+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
35	F.BB6+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
36	F.BB6+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
37	F.BB6+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
38	F.BB6+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
39	F.BB7	3	4	3	5	3	13
40	F.BB7+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
41	F.BB7+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
42	F.BB7+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
43	F.BB7+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
44	F.BB7+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
45	F.BB7+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
46	F.BB8	3	4	3	5	3	13
47	F.BB8+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
48	F.BB8+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
49	F.BB8+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
50	F.BB8+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
51	F.BB8+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
52	F.BB8+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
53	F.BB9	3	4	3	5	3	13
54	F.BB9+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
55	F.BB9+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
56	F.BB9+F.強スイング	11	11	11	11	11	11

【図 18】

内部抽籤テーブル (R10道技状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
57	F.BB9+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
58	F.BB9+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
59	F.BB9+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
60	F.通常リブ 1	8514	8514	8514	8514	8514	8514
61	F.通常リブ 2	0	0	0	0	0	0
62	F.通常リブ 3	0	0	0	0	0	0
63	F.通常リブ 4	0	0	0	0	0	0
64	F.RT2移行リブ 123	0	0	0	0	0	0
65	F.RT2移行リブ 132	0	0	0	0	0	0
66	F.RT2移行リブ 213	0	0	0	0	0	0
67	F.RT2移行リブ 231	0	0	0	0	0	0
68	F.RT2移行リブ 312	0	0	0	0	0	0
69	F.RT2移行リブ 321	0	0	0	0	0	0
70	F.RT維持リブ 123	0	0	0	0	0	0
71	F.RT維持リブ 132	0	0	0	0	0	0
72	F.RT維持リブ 213	0	0	0	0	0	0
73	F.RT維持リブ 231	0	0	0	0	0	0
74	F.RT維持リブ 312	0	0	0	0	0	0
75	F.RT維持リブ 321	0	0	0	0	0	0
76	F.RT3移行リブ 123	0	0	0	0	0	0
77	F.RT3移行リブ 132	0	0	0	0	0	0
78	F.RT3移行リブ 213	0	0	0	0	0	0
79	F.RT3移行リブ 231	0	0	0	0	0	0
80	F.RT3移行リブ 312	0	0	0	0	0	0
81	F.RT3移行リブ 321	0	0	0	0	0	0
82	F.チャンスリブ	390	390	390	390	390	390
83	F.共通バ	896	896	896	896	896	896
84	F.左バ 1	671	671	671	671	671	671
85	F.左バ 2	671	671	671	671	671	671
86	F.左バ 3	671	671	671	671	671	671
87	F.左バ 4	671	671	671	671	671	671
88	F.左バ 5	671	671	671	671	671	671
89	F.左バ 6	671	671	671	671	671	671
90	F.左バ 7	671	671	671	671	671	671
91	F.左バ 8	671	671	671	671	671	671
92	F.中バ 1	671	671	671	671	671	671
93	F.中バ 2	671	671	671	671	671	671
94	F.中バ 3	671	671	671	671	671	671
95	F.中バ 4	671	671	671	671	671	671
96	F.中バ 5	671	671	671	671	671	671
97	F.中バ 6	671	671	671	671	671	671
98	F.中バ 7	671	671	671	671	671	671
99	F.中バ 8	671	671	671	671	671	671
100	F.右バ 1	671	671	671	671	671	671
101	F.右バ 2	671	671	671	671	671	671
102	F.右バ 3	671	671	671	671	671	671
103	F.右バ 4	671	671	671	671	671	671
104	F.右バ 5	671	671	671	671	671	671
105	F.右バ 6	671	671	671	671	671	671
106	F.右バ 7	671	671	671	671	671	671
107	F.右バ 8	671	671	671	671	671	671
108	F.弱スイング	550	550	550	550	550	550
109	F.強スイング	164	164	164	164	164	164
110	F.弱フェ	550	550	550	550	550	550
111	F.強フェ	161	161	161	161	161	161
112	F.中フェ	2	2	2	2	2	2

【図 17】

内部抽籤テーブル (R10道技状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	37875	37867	37875	37859	37875	37805
2	F.BB1	1	1	1	1	1	1
3	F.BB1+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
4	F.BB2	1	2	1	3	1	6
5	F.BB2+F.チャンスリブ	4	4	4	4	4	4
6	F.BB2+F.弱スイング	1	1	1	1	1	1
7	F.BB2+F.強スイング	4	4	4	4	4	4
8	F.BB2+F.弱フェ	1	1	1	1	1	1
9	F.BB2+F.強フェ	8	8	8	8	8	8
10	F.BB2+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
11	F.BB3	1	2	1	3	1	6
12	F.BB3+F.チャンスリブ	4	4	4	4	4	4
13	F.BB3+F.弱スイング	1	1	1	1	1	1
14	F.BB3+F.強スイング	4	4	4	4	4	4
15	F.BB3+F.弱フェ	1	1	1	1	1	1
16	F.BB3+F.強フェ	8	8	8	8	8	8
17	F.BB3+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
18	F.BB4	3	4	3	5	3	13
19	F.BB4+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
20	F.BB4+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
21	F.BB4+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
22	F.BB4+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
23	F.BB4+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
24	F.BB4+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
25	F.BB5	3	4	3	5	3	13
26	F.BB5+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
27	F.BB5+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
28	F.BB5+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
29	F.BB5+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
30	F.BB5+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
31	F.BB5+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
32	F.BB6	3	4	3	5	3	13
33	F.BB6+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
34	F.BB6+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
35	F.BB6+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
36	F.BB6+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
37	F.BB6+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
38	F.BB6+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
39	F.BB7	3	4	3	5	3	13
40	F.BB7+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
41	F.BB7+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
42	F.BB7+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
43	F.BB7+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
44	F.BB7+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
45	F.BB7+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
46	F.BB8	3	4	3	5	3	13
47	F.BB8+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
48	F.BB8+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
49	F.BB8+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
50	F.BB8+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
51	F.BB8+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
52	F.BB8+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
53	F.BB9	3	4	3	5	3	13
54	F.BB9+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
55	F.BB9+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
56	F.BB9+F.強スイング	11	11	11	11	11	11

【図 19】

内部抽籤テーブル (R11道技状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	37875	37867	37875	37859	37875	37805
2	F.BB1	1	1	1	1	1	1
3	F.BB1+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
4	F.BB2	1	2	1	3	1	6
5	F.BB2+F.チャンスリブ	4	4	4	4	4	4
6	F.BB2+F.弱スイング	1	1	1	1	1	1
7	F.BB2+F.強スイング	4	4	4	4	4	4
8	F.BB2+F.弱フェ	1	1	1	1	1	1
9	F.BB2+F.強フェ	8	8	8	8	8	8
10	F.BB2+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
11	F.BB3	1	2	1	3	1	6
12	F.BB3+F.チャンスリブ	4	4	4	4	4	4
13	F.BB3+F.弱スイング	1	1	1	1	1	1
14	F.BB3+F.強スイング	4	4	4	4	4	4
15	F.BB3+F.弱フェ	1	1	1	1	1	1
16	F.BB3+F.強フェ	8	8	8	8	8	8
17	F.BB3+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
18	F.BB4	3	4	3	5	3	13
19	F.BB4+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
20	F.BB4+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
21	F.BB4+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
22	F.BB4+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
23	F.BB4+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
24	F.BB4+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
25	F.BB5	3	4	3	5	3	13
26	F.BB5+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
27	F.BB5+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
28	F.BB5+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
29	F.BB5+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
30	F.BB5+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
31	F.BB5+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
32	F.BB6	3	4	3	5	3	13
33	F.BB6+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
34	F.BB6+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
35	F.BB6+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
36	F.BB6+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
37	F.BB6+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
38	F.BB6+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
39	F.BB7	3	4	3	5	3	13
40	F.BB7+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
41	F.BB7+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
42	F.BB7+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
43	F.BB7+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
44	F.BB7+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
45	F.BB7+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
46	F.BB8	3	4	3	5	3	13
47	F.BB8+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
48	F.BB8+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
49	F.BB8+F.強スイング	11	11	11	11	11	11
50	F.BB8+F.弱フェ	3	3	3	3	3	3
51	F.BB8+F.強フェ	16	16	16	16	16	16
52	F.BB8+F.中フェ	1	1	1	1	1	1
53	F.BB9	3	4	3	5	3	13
54	F.BB9+F.チャンスリブ	11	11	11	11	11	11
55	F.BB9+F.弱スイング	3	3	3	3	3	3
56	F.BB9+F.強スイング	11	11	11	11	11	11

【図 20】

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
57	F. BB9+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
58	F. BB9+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
59	F. BB9+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
60	F. 通常リッ 1	0	0	0	0	0	0
61	F. 通常リッ 2	0	0	0	0	0	0
62	F. 通常リッ 3	0	0	0	0	0	0
63	F. 通常リッ 4	0	0	0	0	0	0
64	F. RT2移行リッ 123	1419	1419	1419	1419	1419	1419
65	F. RT2移行リッ 132	1419	1419	1419	1419	1419	1419
66	F. RT2移行リッ 213	1419	1419	1419	1419	1419	1419
67	F. RT2移行リッ 231	1419	1419	1419	1419	1419	1419
68	F. RT2移行リッ 312	1419	1419	1419	1419	1419	1419
69	F. RT2移行リッ 321	1419	1419	1419	1419	1419	1419
70	F. RT維持リッ 123	0	0	0	0	0	0
71	F. RT維持リッ 132	0	0	0	0	0	0
72	F. RT維持リッ 213	0	0	0	0	0	0
73	F. RT維持リッ 231	0	0	0	0	0	0
74	F. RT維持リッ 312	0	0	0	0	0	0
75	F. RT維持リッ 321	0	0	0	0	0	0
76	F. RT3移行リッ 123	0	0	0	0	0	0
77	F. RT3移行リッ 132	0	0	0	0	0	0
78	F. RT3移行リッ 213	0	0	0	0	0	0
79	F. RT3移行リッ 231	0	0	0	0	0	0
80	F. RT3移行リッ 312	0	0	0	0	0	0
81	F. RT3移行リッ 321	0	0	0	0	0	0
82	F. チャンスリッ	390	390	390	390	390	390
83	F. 共通ベル	896	896	896	896	896	896
84	F. 左へ 1	671	671	671	671	671	671
85	F. 左へ 2	671	671	671	671	671	671
86	F. 左へ 3	671	671	671	671	671	671
87	F. 左へ 4	671	671	671	671	671	671
88	F. 左へ 5	671	671	671	671	671	671
89	F. 左へ 6	671	671	671	671	671	671
90	F. 左へ 7	671	671	671	671	671	671
91	F. 左へ 8	671	671	671	671	671	671
92	F. 中へ 1	671	671	671	671	671	671
93	F. 中へ 2	671	671	671	671	671	671
94	F. 中へ 3	671	671	671	671	671	671
95	F. 中へ 4	671	671	671	671	671	671
96	F. 中へ 5	671	671	671	671	671	671
97	F. 中へ 6	671	671	671	671	671	671
98	F. 中へ 7	671	671	671	671	671	671
99	F. 中へ 8	671	671	671	671	671	671
100	F. 右へ 1	671	671	671	671	671	671
101	F. 右へ 2	671	671	671	671	671	671
102	F. 右へ 3	671	671	671	671	671	671
103	F. 右へ 4	671	671	671	671	671	671
104	F. 右へ 5	671	671	671	671	671	671
105	F. 右へ 6	671	671	671	671	671	671
106	F. 右へ 7	671	671	671	671	671	671
107	F. 右へ 8	671	671	671	671	671	671
108	F. 弱スレ	550	550	550	550	550	550
109	F. 強スレ	164	164	164	164	164	164
110	F. 弱フェ	550	550	550	550	550	550
111	F. 強フェ	161	161	161	161	161	161
112	F. 中フェ	2	2	2	2	2	2

【図 22】

内部抽籤テーブル(RT2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
57	F. BB9+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
58	F. BB9+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
59	F. BB9+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
60	F. 通常リッ 1	0	0	0	0	0	0
61	F. 通常リッ 2	0	0	0	0	0	0
62	F. 通常リッ 3	0	0	0	0	0	0
63	F. 通常リッ 4	0	0	0	0	0	0
64	F. RT2移行リッ 123	0	0	0	0	0	0
65	F. RT2移行リッ 132	0	0	0	0	0	0
66	F. RT2移行リッ 213	0	0	0	0	0	0
67	F. RT2移行リッ 231	0	0	0	0	0	0
68	F. RT2移行リッ 312	0	0	0	0	0	0
69	F. RT2移行リッ 321	0	0	0	0	0	0
70	F. RT維持リッ 123	0	0	0	0	0	0
71	F. RT維持リッ 132	0	0	0	0	0	0
72	F. RT維持リッ 213	0	0	0	0	0	0
73	F. RT維持リッ 231	0	0	0	0	0	0
74	F. RT維持リッ 312	0	0	0	0	0	0
75	F. RT維持リッ 321	0	0	0	0	0	0
76	F. RT3移行リッ 123	7600	7600	7600	7600	7600	7600
77	F. RT3移行リッ 132	7600	7600	7600	7600	7600	7600
78	F. RT3移行リッ 213	7600	7600	7600	7600	7600	7600
79	F. RT3移行リッ 231	7600	7600	7600	7600	7600	7600
80	F. RT3移行リッ 312	7600	7600	7600	7600	7600	7600
81	F. RT3移行リッ 321	7600	7600	7600	7600	7600	7600
82	F. チャンスリッ	390	390	390	390	390	390
83	F. 共通ベル	896	896	896	896	896	896
84	F. 左へ 1	671	671	671	671	671	671
85	F. 左へ 2	671	671	671	671	671	671
86	F. 左へ 3	671	671	671	671	671	671
87	F. 左へ 4	671	671	671	671	671	671
88	F. 左へ 5	671	671	671	671	671	671
89	F. 左へ 6	671	671	671	671	671	671
90	F. 左へ 7	671	671	671	671	671	671
91	F. 左へ 8	671	671	671	671	671	671
92	F. 中へ 1	671	671	671	671	671	671
93	F. 中へ 2	671	671	671	671	671	671
94	F. 中へ 3	671	671	671	671	671	671
95	F. 中へ 4	671	671	671	671	671	671
96	F. 中へ 5	671	671	671	671	671	671
97	F. 中へ 6	671	671	671	671	671	671
98	F. 中へ 7	671	671	671	671	671	671
99	F. 中へ 8	671	671	671	671	671	671
100	F. 右へ 1	671	671	671	671	671	671
101	F. 右へ 2	671	671	671	671	671	671
102	F. 右へ 3	671	671	671	671	671	671
103	F. 右へ 4	671	671	671	671	671	671
104	F. 右へ 5	671	671	671	671	671	671
105	F. 右へ 6	671	671	671	671	671	671
106	F. 右へ 7	671	671	671	671	671	671
107	F. 右へ 8	671	671	671	671	671	671
108	F. 弱スレ	550	550	550	550	550	550
109	F. 強スレ	164	164	164	164	164	164
110	F. 弱フェ	550	550	550	550	550	550
111	F. 強フェ	161	161	161	161	161	161
112	F. 中フェ	2	2	2	2	2	2

【図 21】

内部抽籤テーブル(RT2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
1	はずれ	789	781	789	773	789	719
2	F. BB1	1	1	1	1	1	1
3	F. BB1+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
4	F. BB2	1	2	1	3	1	6
5	F. BB2+F. チャンスリッ	4	4	4	4	4	4
6	F. BB2+F. 弱スレ	1	1	1	1	1	1
7	F. BB2+F. 強スレ	4	4	4	4	4	4
8	F. BB2+F. 弱フェ	1	1	1	1	1	1
9	F. BB2+F. 強フェ	8	8	8	8	8	8
10	F. BB2+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
11	F. BB3	1	2	1	3	1	6
12	F. BB3+F. チャンスリッ	4	4	4	4	4	4
13	F. BB3+F. 弱スレ	1	1	1	1	1	1
14	F. BB3+F. 強スレ	4	4	4	4	4	4
15	F. BB3+F. 弱フェ	1	1	1	1	1	1
16	F. BB3+F. 強フェ	8	8	8	8	8	8
17	F. BB3+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
18	F. BB4	3	4	3	5	3	13
19	F. BB4+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
20	F. BB4+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
21	F. BB4+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
22	F. BB4+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
23	F. BB4+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
24	F. BB4+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
25	F. BB5	3	4	3	5	3	13
26	F. BB5+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
27	F. BB5+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
28	F. BB5+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
29	F. BB5+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
30	F. BB5+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
31	F. BB5+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
32	F. BB6	3	4	3	5	3	13
33	F. BB6+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
34	F. BB6+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
35	F. BB6+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
36	F. BB6+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
37	F. BB6+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
38	F. BB6+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
39	F. BB7	3	4	3	5	3	13
40	F. BB7+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
41	F. BB7+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
42	F. BB7+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
43	F. BB7+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
44	F. BB7+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
45	F. BB7+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
46	F. BB8	3	4	3	5	3	13
47	F. BB8+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
48	F. BB8+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
49	F. BB8+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
50	F. BB8+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
51	F. BB8+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
52	F. BB8+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
53	F. BB9	3	4	3	5	3	13
54	F. BB9+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
55	F. BB9+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
56	F. BB9+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11

【図 23】

内部抽籤テーブル(RT3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
1	はずれ	665	705	745	785	865	983
2	F. BB1	1	1	1	1	1	1
3	F. BB1+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
4	F. BB2	1	2	1	3	1	6
5	F. BB2+F. チャンスリッ	4	4	4	4	4	4
6	F. BB2+F. 弱スレ	1	1	1	1	1	1
7	F. BB2+F. 強スレ	4	4	4	4	4	4
8	F. BB2+F. 弱フェ	1	1	1	1	1	1
9	F. BB2+F. 強フェ	8	8	8	8	8	8
10	F. BB2+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
11	F. BB3	1	2	1	3	1	6
12	F. BB3+F. チャンスリッ	4	4	4	4	4	4
13	F. BB3+F. 弱スレ	1	1	1	1	1	1
14	F. BB3+F. 強スレ	4	4	4	4	4	4
15	F. BB3+F. 弱フェ	1	1	1	1	1	1
16	F. BB3+F. 強フェ	8	8	8	8	8	8
17	F. BB3+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
18	F. BB4	3	4	3	5	3	13
19	F. BB4+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
20	F. BB4+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
21	F. BB4+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
22	F. BB4+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
23	F. BB4+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
24	F. BB4+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
25	F. BB5	3	4	3	5	3	13
26	F. BB5+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
27	F. BB5+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
28	F. BB5+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
29	F. BB5+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
30	F. BB5+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
31	F. BB5+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
32	F. BB6	3	4	3	5	3	13
33	F. BB6+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
34	F. BB6+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
35	F. BB6+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
36	F. BB6+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
37	F. BB6+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
38	F. BB6+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
39	F. BB7	3	4	3	5	3	13
40	F. BB7+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
41	F. BB7+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
42	F. BB7+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
43	F. BB7+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
44	F. BB7+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
45	F. BB7+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
46	F. BB8	3	4	3	5	3	13
47	F. BB8+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
48	F. BB8+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
49	F. BB8+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11
50	F. BB8+F. 弱フェ	3	3	3	3	3	3
51	F. BB8+F. 強フェ	16	16	16	16	16	16
52	F. BB8+F. 中フェ	1	1	1	1	1	1
53	F. BB9	3	4	3	5	3	13
54	F. BB9+F. チャンスリッ	11	11	11	11	11	11
55	F. BB9+F. 弱スレ	3	3	3	3	3	3
56	F. BB9+F. 強スレ	11	11	11	11	11	11

【図 2 4】

内部抽籤テーブル(RT3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
57	F.BB0+F.弱f1	3	3	3	3	3	3
58	F.BB0+F.強f1	16	16	16	16	16	16
59	F.BB0+F.中f1	1	1	1	1	1	1
60	F.通常リフ 1	9436	9424	9416	9402	9386	9339
61	F.通常リフ 2	9436	9424	9416	9402	9386	9339
62	F.通常リフ 3	9436	9424	9416	9402	9386	9339
63	F.通常リフ 4	9436	9424	9416	9402	9386	9339
64	F.RT2移行リフ 123	0	0	0	0	0	0
65	F.RT2移行リフ 132	0	0	0	0	0	0
66	F.RT2移行リフ 213	0	0	0	0	0	0
67	F.RT2移行リフ 231	0	0	0	0	0	0
68	F.RT2移行リフ 312	0	0	0	0	0	0
69	F.RT2移行リフ 321	0	0	0	0	0	0
70	F.RT維持リフ 123	1350	1350	1350	1350	1350	1350
71	F.RT維持リフ 132	1350	1350	1350	1350	1350	1350
72	F.RT維持リフ 213	1350	1350	1350	1350	1350	1350
73	F.RT維持リフ 231	1350	1350	1350	1350	1350	1350
74	F.RT維持リフ 312	1350	1350	1350	1350	1350	1350
75	F.RT維持リフ 321	1350	1350	1350	1350	1350	1350
76	F.RT3移行リフ 123	0	0	0	0	0	0
77	F.RT3移行リフ 132	0	0	0	0	0	0
78	F.RT3移行リフ 213	0	0	0	0	0	0
79	F.RT3移行リフ 231	0	0	0	0	0	0
80	F.RT3移行リフ 312	0	0	0	0	0	0
81	F.RT3移行リフ 321	0	0	0	0	0	0
82	F.共通A	270	270	270	270	270	270
83	F.共通B	896	896	896	896	896	896
84	F.左A_1	671	671	671	671	671	671
85	F.左A_2	671	671	671	671	671	671
86	F.左A_3	671	671	671	671	671	671
87	F.左A_4	671	671	671	671	671	671
88	F.左A_5	671	671	671	671	671	671
89	F.左A_6	671	671	671	671	671	671
90	F.左A_7	671	671	671	671	671	671
91	F.左A_8	671	671	671	671	671	671
92	F.中A_1	671	671	671	671	671	671
93	F.中A_2	671	671	671	671	671	671
94	F.中A_3	671	671	671	671	671	671
95	F.中A_4	671	671	671	671	671	671
96	F.中A_5	671	671	671	671	671	671
97	F.中A_6	671	671	671	671	671	671
98	F.中A_7	671	671	671	671	671	671
99	F.中A_8	671	671	671	671	671	671
100	F.右A_1	671	671	671	671	671	671
101	F.右A_2	671	671	671	671	671	671
102	F.右A_3	671	671	671	671	671	671
103	F.右A_4	671	671	671	671	671	671
104	F.右A_5	671	671	671	671	671	671
105	F.右A_6	671	671	671	671	671	671
106	F.右A_7	671	671	671	671	671	671
107	F.右A_8	671	671	671	671	671	671
108	F.弱f1	550	550	550	550	550	550
109	F.強f1	164	164	164	164	164	164
110	F.弱f2	550	550	550	550	550	550
111	F.強f2	161	161	161	161	161	161
112	F.中f2	2	2	2	2	2	2

【図 2 6】

内部抽籤テーブル(RB2持越し状態)

No	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F.BB2	26010	26010	26010	26010	26010	26010
3	F.BB2+F.通常リフ 1	3600	3600	3600	3600	3600	3600
4	F.BB2+F.通常リフ 2	3600	3600	3600	3600	3600	3600
5	F.BB2+F.通常リフ 3	3600	3600	3600	3600	3600	3600
6	F.BB2+F.通常リフ 4	3600	3600	3600	3600	3600	3600
7	F.BB2+F.RT2移行リフ 123	200	200	200	200	200	200
8	F.BB2+F.RT2移行リフ 132	200	200	200	200	200	200
9	F.BB2+F.RT2移行リフ 213	200	200	200	200	200	200
10	F.BB2+F.RT2移行リフ 231	200	200	200	200	200	200
11	F.BB2+F.RT2移行リフ 312	200	200	200	200	200	200
12	F.BB2+F.RT2移行リフ 321	200	200	200	200	200	200
13	F.BB2+F.RT維持リフ 123	800	800	800	800	800	800
14	F.BB2+F.RT維持リフ 132	800	800	800	800	800	800
15	F.BB2+F.RT維持リフ 213	800	800	800	800	800	800
16	F.BB2+F.RT維持リフ 231	800	800	800	800	800	800
17	F.BB2+F.RT維持リフ 312	800	800	800	800	800	800
18	F.BB2+F.RT維持リフ 321	800	800	800	800	800	800
19	F.BB2+F.RT3移行リフ 123	0	0	0	0	0	0
20	F.BB2+F.RT3移行リフ 132	0	0	0	0	0	0
21	F.BB2+F.RT3移行リフ 213	0	0	0	0	0	0
22	F.BB2+F.RT3移行リフ 231	0	0	0	0	0	0
23	F.BB2+F.RT3移行リフ 312	0	0	0	0	0	0
24	F.BB2+F.RT3移行リフ 321	0	0	0	0	0	0
25	F.BB2+F.共通A	464	464	464	464	464	464
26	F.BB2+F.共通B	896	896	896	896	896	896
27	F.BB2+F.左A_1	671	671	671	671	671	671
28	F.BB2+F.左A_2	671	671	671	671	671	671
29	F.BB2+F.左A_3	671	671	671	671	671	671
30	F.BB2+F.左A_4	671	671	671	671	671	671
31	F.BB2+F.左A_5	671	671	671	671	671	671
32	F.BB2+F.左A_6	671	671	671	671	671	671
33	F.BB2+F.左A_7	671	671	671	671	671	671
34	F.BB2+F.左A_8	671	671	671	671	671	671
35	F.BB2+F.中A_1	671	671	671	671	671	671
36	F.BB2+F.中A_2	671	671	671	671	671	671
37	F.BB2+F.中A_3	671	671	671	671	671	671
38	F.BB2+F.中A_4	671	671	671	671	671	671
39	F.BB2+F.中A_5	671	671	671	671	671	671
40	F.BB2+F.中A_6	671	671	671	671	671	671
41	F.BB2+F.中A_7	671	671	671	671	671	671
42	F.BB2+F.中A_8	671	671	671	671	671	671
43	F.BB2+F.右A_1	671	671	671	671	671	671
44	F.BB2+F.右A_2	671	671	671	671	671	671
45	F.BB2+F.右A_3	671	671	671	671	671	671
46	F.BB2+F.右A_4	671	671	671	671	671	671
47	F.BB2+F.右A_5	671	671	671	671	671	671
48	F.BB2+F.右A_6	671	671	671	671	671	671
49	F.BB2+F.右A_7	671	671	671	671	671	671
50	F.BB2+F.右A_8	671	671	671	671	671	671
51	F.BB2+F.弱f1	570	570	570	570	570	570
52	F.BB2+F.強f1	238	238	238	238	238	238
53	F.BB2+F.弱f2	570	570	570	570	570	570
54	F.BB2+F.強f2	273	273	273	273	273	273
55	F.BB2+F.中f2	11	11	11	11	11	11

【図 2 5】

内部抽籤テーブル(RB1持越し状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F.BB1	30810	30810	30810	30810	30810	30810
3	F.BB1+F.通常リフ 1	2400	2400	2400	2400	2400	2400
4	F.BB1+F.通常リフ 2	2400	2400	2400	2400	2400	2400
5	F.BB1+F.通常リフ 3	2400	2400	2400	2400	2400	2400
6	F.BB1+F.通常リフ 4	2400	2400	2400	2400	2400	2400
7	F.BB1+F.RT2移行リフ 123	0	0	0	0	0	0
8	F.BB1+F.RT2移行リフ 132	0	0	0	0	0	0
9	F.BB1+F.RT2移行リフ 213	0	0	0	0	0	0
10	F.BB1+F.RT2移行リフ 231	0	0	0	0	0	0
11	F.BB1+F.RT2移行リフ 312	0	0	0	0	0	0
12	F.BB1+F.RT2移行リフ 321	0	0	0	0	0	0
13	F.BB1+F.RT維持リフ 123	800	800	800	800	800	800
14	F.BB1+F.RT維持リフ 132	800	800	800	800	800	800
15	F.BB1+F.RT維持リフ 213	800	800	800	800	800	800
16	F.BB1+F.RT維持リフ 231	800	800	800	800	800	800
17	F.BB1+F.RT維持リフ 312	800	800	800	800	800	800
18	F.BB1+F.RT維持リフ 321	800	800	800	800	800	800
19	F.BB1+F.RT3移行リフ 123	200	200	200	200	200	200
20	F.BB1+F.RT3移行リフ 132	200	200	200	200	200	200
21	F.BB1+F.RT3移行リフ 213	200	200	200	200	200	200
22	F.BB1+F.RT3移行リフ 231	200	200	200	200	200	200
23	F.BB1+F.RT3移行リフ 312	200	200	200	200	200	200
24	F.BB1+F.RT3移行リフ 321	200	200	200	200	200	200
25	F.BB1+F.共通A	464	464	464	464	464	464
26	F.BB1+F.共通B	896	896	896	896	896	896
27	F.BB1+F.左A_1	671	671	671	671	671	671
28	F.BB1+F.左A_2	671	671	671	671	671	671
29	F.BB1+F.左A_3	671	671	671	671	671	671
30	F.BB1+F.左A_4	671	671	671	671	671	671
31	F.BB1+F.左A_5	671	671	671	671	671	671
32	F.BB1+F.左A_6	671	671	671	671	671	671
33	F.BB1+F.左A_7	671	671	671	671	671	671
34	F.BB1+F.左A_8	671	671	671	671	671	671
35	F.BB1+F.中A_1	671	671	671	671	671	671
36	F.BB1+F.中A_2	671	671	671	671	671	671
37	F.BB1+F.中A_3	671	671	671	671	671	671
38	F.BB1+F.中A_4	671	671	671	671	671	671
39	F.BB1+F.中A_5	671	671	671	671	671	671
40	F.BB1+F.中A_6	671	671	671	671	671	671
41	F.BB1+F.中A_7	671	671	671	671	671	671
42	F.BB1+F.中A_8	671	671	671	671	671	671
43	F.BB1+F.右A_1	671	671	671	671	671	671
44	F.BB1+F.右A_2	671	671	671	671	671	671
45	F.BB1+F.右A_3	671	671	671	671	671	671
46	F.BB1+F.右A_4	671	671	671	671	671	671
47	F.BB1+F.右A_5	671	671	671	671	671	671
48	F.BB1+F.右A_6	671	671	671	671	671	671
49	F.BB1+F.右A_7	671	671	671	671	671	671
50	F.BB1+F.右A_8	671	671	671	671	671	671
51	F.BB1+F.弱2x4	570	570	570	570	570	570
52	F.BB1+F.強2x4	238	238	238	238	238	238
53	F.BB1+F.弱1x1	570	570	570	570	570	570
54	F.BB1+F.中1x1	273	273	273	273	273	273
55	F.BB1+F.中1x2	11	11	11	11	11	11

【圖 29】

内部抽籤テーブル(BB5持越し状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F BBS	26010	26010	26010	26010	26010	26010
3	F BBS+F 通常/J 1	3600	3600	3600	3600	3600	3600
4	F BBS+F 通常/J 2	3600	3600	3600	3600	3600	3600
5	F BBS+F 通常/J 3	3600	3600	3600	3600	3600	3600
6	F BBS+F 通常/J 4	3600	3600	3600	3600	3600	3600
7	F BBS+F R12移行/J 123	200	200	200	200	200	200
8	F BBS+F R12移行/J 132	200	200	200	200	200	200
9	F BBS+F R12移行/J 213	200	200	200	200	200	200
10	F BBS+F R12移行/J 231	200	200	200	200	200	200
11	F BBS+F R12移行/J 312	200	200	200	200	200	200
12	F BBS+F R12移行/J 321	200	200	200	200	200	200
13	F BBS+F R1維持/J 123	800	800	800	800	800	800
14	F BBS+F R1維持/J 132	800	800	800	800	800	800
15	F BBS+F R1維持/J 213	800	800	800	800	800	800
16	F BBS+F R1維持/J 231	800	800	800	800	800	800
17	F BBS+F R1維持/J 312	800	800	800	800	800	800
18	F BBS+F R1維持/J 321	800	800	800	800	800	800
19	F BBS+F R13移行/J 123	0	0	0	0	0	0
20	F BBS+F R13移行/J 132	0	0	0	0	0	0
21	F BBS+F R13移行/J 213	0	0	0	0	0	0
22	F BBS+F R13移行/J 231	0	0	0	0	0	0
23	F BBS+F R13移行/J 312	0	0	0	0	0	0
24	F BBS+F R13移行/J 321	0	0	0	0	0	0
25	F BBS+F 共通/J 123	464	464	464	464	464	464
26	F BBS+F 共通/J 132	896	896	896	896	896	896
27	F BBS+F 左へ/J 1	671	671	671	671	671	671
28	F BBS+F 左へ/J 2	671	671	671	671	671	671
29	F BBS+F 左へ/J 3	671	671	671	671	671	671
30	F BBS+F 左へ/J 4	671	671	671	671	671	671
31	F BBS+F 左へ/J 5	671	671	671	671	671	671
32	F BBS+F 左へ/J 6	671	671	671	671	671	671
33	F BBS+F 左へ/J 7	671	671	671	671	671	671
34	F BBS+F 左へ/J 8	671	671	671	671	671	671
35	F BBS+F 中へ/J 1	671	671	671	671	671	671
36	F BBS+F 中へ/J 2	671	671	671	671	671	671
37	F BBS+F 中へ/J 3	671	671	671	671	671	671
38	F BBS+F 中へ/J 4	671	671	671	671	671	671
39	F BBS+F 中へ/J 5	671	671	671	671	671	671
40	F BBS+F 中へ/J 6	671	671	671	671	671	671
41	F BBS+F 中へ/J 7	671	671	671	671	671	671
42	F BBS+F 中へ/J 8	671	671	671	671	671	671
43	F BBS+F 右へ/J 1	671	671	671	671	671	671
44	F BBS+F 右へ/J 2	671	671	671	671	671	671
45	F BBS+F 右へ/J 3	671	671	671	671	671	671
46	F BBS+F 右へ/J 4	671	671	671	671	671	671
47	F BBS+F 右へ/J 5	671	671	671	671	671	671
48	F BBS+F 右へ/J 6	671	671	671	671	671	671
49	F BBS+F 右へ/J 7	671	671	671	671	671	671
50	F BBS+F 右へ/J 8	671	671	671	671	671	671
51	F BBS+F 強2/J 1	570	570	570	570	570	570
52	F BBS+F 強2/J 2	238	238	238	238	238	238
53	F BBS+F 強3/J 1	570	570	570	570	570	570
54	F BBS+F 強3/J 2	273	273	273	273	273	273
55	F BBS+F 強4/J 1	11	11	11	11	11	11

【 図 3 1 】

内部抽籤テーブル(BB7持越し状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	散弾6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F BB7	26010	26010	26010	26010	26010	26010
3	F BB7+ 通常弾 1	3600	3600	3600	3600	3600	3600
4	F BB7+ 通常弾 2	3600	3600	3600	3600	3600	3600
5	F BB7+ 通常弾 3	3600	3600	3600	3600	3600	3600
6	F BB7+ 通常弾 4	3600	3600	3600	3600	3600	3600
7	F BB7+ R12移行弾 123	200	200	200	200	200	200
8	F BB7+ R12移行弾 132	200	200	200	200	200	200
9	F BB7+ R12移行弾 213	200	200	200	200	200	200
10	F BB7+ R12移行弾 231	200	200	200	200	200	200
11	F BB7+ R13移行弾 312	200	200	200	200	200	200
12	F BB7+ R13移行弾 321	200	200	200	200	200	200
13	F BB7+ R1維持弾 123	800	800	800	800	800	800
14	F BB7+ R1維持弾 132	800	800	800	800	800	800
15	F BB7+ R1維持弾 213	800	800	800	800	800	800
16	F BB7+ R1維持弾 231	800	800	800	800	800	800
17	F BB7+ R1維持弾 312	800	800	800	800	800	800
18	F BB7+ R1維持弾 321	800	800	800	800	800	800
19	F BB7+ R13移行弾 123	0	0	0	0	0	0
20	F BB7+ R13移行弾 132	0	0	0	0	0	0
21	F BB7+ R13移行弾 213	0	0	0	0	0	0
22	F BB7+ R13移行弾 231	0	0	0	0	0	0
23	F BB7+ R13移行弾 312	0	0	0	0	0	0
24	F BB7+ R13移行弾 321	0	0	0	0	0	0
25	F BB7+ 共通弾 1	464	464	464	464	464	464
26	F BB7+ 共通弾 2	896	896	896	896	896	896
27	F BB7+ 左へ 1	671	671	671	671	671	671
28	F BB7+ 左へ 2	671	671	671	671	671	671
29	F BB7+ 左へ 3	671	671	671	671	671	671
30	F BB7+ 左へ 4	671	671	671	671	671	671
31	F BB7+ 左へ 5	671	671	671	671	671	671
32	F BB7+ 左へ 6	671	671	671	671	671	671
33	F BB7+ 左へ 7	671	671	671	671	671	671
34	F BB7+ 左へ 8	671	671	671	671	671	671
35	F BB7+ 中へ 1	671	671	671	671	671	671
36	F BB7+ 中へ 2	671	671	671	671	671	671
37	F BB7+ 中へ 3	671	671	671	671	671	671
38	F BB7+ 中へ 4	671	671	671	671	671	671
39	F BB7+ 中へ 5	671	671	671	671	671	671
40	F BB7+ 中へ 6	671	671	671	671	671	671
41	F BB7+ 中へ 7	671	671	671	671	671	671
42	F BB7+ 中へ 8	671	671	671	671	671	671
43	F BB7+ 右へ 1	671	671	671	671	671	671
44	F BB7+ 右へ 2	671	671	671	671	671	671
45	F BB7+ 右へ 3	671	671	671	671	671	671
46	F BB7+ 右へ 4	671	671	671	671	671	671
47	F BB7+ 右へ 5	671	671	671	671	671	671
48	F BB7+ 右へ 6	671	671	671	671	671	671
49	F BB7+ 右へ 7	671	671	671	671	671	671
50	F BB7+ 右へ 8	671	671	671	671	671	671
51	F BB7+ 強2倍	570	570	570	570	570	570
52	F BB7+ 強2倍	238	238	238	238	238	238
53	F BB7+ 強3倍	570	570	570	570	570	570
54	F BB7+ 強3倍	273	273	273	273	273	273
55	F BB7+ 中弾	11	11	11	11	11	11

【図 3 2】

内部抽籤テーブル (BB8持越し状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB8	30810	30810	30810	30810	30810	30810
3	F_BB8+F_通常ワ'1	2400	2400	2400	2400	2400	2400
4	F_BB8+F_通常ワ'2	2400	2400	2400	2400	2400	2400
5	F_BB8+F_通常ワ'3	2400	2400	2400	2400	2400	2400
6	F_BB8+F_通常ワ'4	2400	2400	2400	2400	2400	2400
7	F_BB8+F_R12移行ワ'123	0	0	0	0	0	0
8	F_BB8+F_R12移行ワ'132	0	0	0	0	0	0
9	F_BB8+F_R12移行ワ'213	0	0	0	0	0	0
10	F_BB8+F_R12移行ワ'231	0	0	0	0	0	0
11	F_BB8+F_R12移行ワ'312	0	0	0	0	0	0
12	F_BB8+F_R12移行ワ'321	0	0	0	0	0	0
13	F_BB8+F_R1維持ワ'123	800	800	800	800	800	800
14	F_BB8+F_R1維持ワ'132	800	800	800	800	800	800
15	F_BB8+F_R1維持ワ'213	800	800	800	800	800	800
16	F_BB8+F_R1維持ワ'231	800	800	800	800	800	800
17	F_BB8+F_R1維持ワ'312	800	800	800	800	800	800
18	F_BB8+F_R1維持ワ'321	800	800	800	800	800	800
19	F_BB8+F_R13移行ワ'123	200	200	200	200	200	200
20	F_BB8+F_R13移行ワ'132	200	200	200	200	200	200
21	F_BB8+F_R13移行ワ'213	200	200	200	200	200	200
22	F_BB8+F_R13移行ワ'231	200	200	200	200	200	200
23	F_BB8+F_R13移行ワ'312	200	200	200	200	200	200
24	F_BB8+F_R13移行ワ'321	200	200	200	200	200	200
25	F_BB8+F_チャスワ'	464	464	464	464	464	464
26	F_BB8+F_共通ヘル	896	896	896	896	896	896
27	F_BB8+F_左ヘル1	671	671	671	671	671	671
28	F_BB8+F_左ヘル2	671	671	671	671	671	671
29	F_BB8+F_左ヘル3	671	671	671	671	671	671
30	F_BB8+F_左ヘル4	671	671	671	671	671	671
31	F_BB8+F_左ヘル5	671	671	671	671	671	671
32	F_BB8+F_左ヘル6	671	671	671	671	671	671
33	F_BB8+F_左ヘル7	671	671	671	671	671	671
34	F_BB8+F_左ヘル8	671	671	671	671	671	671
35	F_BB8+F_中ヘル1	671	671	671	671	671	671
36	F_BB8+F_中ヘル2	671	671	671	671	671	671
37	F_BB8+F_中ヘル3	671	671	671	671	671	671
38	F_BB8+F_中ヘル4	671	671	671	671	671	671
39	F_BB8+F_中ヘル5	671	671	671	671	671	671
40	F_BB8+F_中ヘル6	671	671	671	671	671	671
41	F_BB8+F_中ヘル7	671	671	671	671	671	671
42	F_BB8+F_中ヘル8	671	671	671	671	671	671
43	F_BB8+F_右ヘル1	671	671	671	671	671	671
44	F_BB8+F_右ヘル2	671	671	671	671	671	671
45	F_BB8+F_右ヘル3	671	671	671	671	671	671
46	F_BB8+F_右ヘル4	671	671	671	671	671	671
47	F_BB8+F_右ヘル5	671	671	671	671	671	671
48	F_BB8+F_右ヘル6	671	671	671	671	671	671
49	F_BB8+F_右ヘル7	671	671	671	671	671	671
50	F_BB8+F_右ヘル8	671	671	671	671	671	671
51	F_BB8+F_弱スハ	570	570	570	570	570	570
52	F_BB8+F_強スハ	238	238	238	238	238	238
53	F_BB8+F_弱チ	570	570	570	570	570	570
54	F_BB8+F_強チ	273	273	273	273	273	273
55	F_BB8+F_中チ	11	11	11	11	11	11

【図 3 4】

内部抽籤テーブル (BB中RB)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_RB2	65536	65536	65536	65536	65536	65536

【図 3 3】

内部抽籤テーブル (BB9持越し状態)

No.	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はずれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB9	26010	26010	26010	26010	26010	26010
3	F_BB9+F_通常ワ'1	3600	3600	3600	3600	3600	3600
4	F_BB9+F_通常ワ'2	3600	3600	3600	3600	3600	3600
5	F_BB9+F_通常ワ'3	3600	3600	3600	3600	3600	3600
6	F_BB9+F_通常ワ'4	3600	3600	3600	3600	3600	3600
7	F_BB9+F_R12移行ワ'123	200	200	200	200	200	200
8	F_BB9+F_R12移行ワ'132	200	200	200	200	200	200
9	F_BB9+F_R12移行ワ'213	200	200	200	200	200	200
10	F_BB9+F_R12移行ワ'231	200	200	200	200	200	200
11	F_BB9+F_R12移行ワ'312	200	200	200	200	200	200
12	F_BB9+F_R12移行ワ'321	200	200	200	200	200	200
13	F_BB9+F_R1維持ワ'123	800	800	800	800	800	800
14	F_BB9+F_R1維持ワ'132	800	800	800	800	800	800
15	F_BB9+F_R1維持ワ'213	800	800	800	800	800	800
16	F_BB9+F_R1維持ワ'231	800	800	800	800	800	800
17	F_BB9+F_R1維持ワ'312	800	800	800	800	800	800
18	F_BB9+F_R1維持ワ'321	800	800	800	800	800	800
19	F_BB9+F_R13移行ワ'123	0	0	0	0	0	0
20	F_BB9+F_R13移行ワ'132	0	0	0	0	0	0
21	F_BB9+F_R13移行ワ'213	0	0	0	0	0	0
22	F_BB9+F_R13移行ワ'231	0	0	0	0	0	0
23	F_BB9+F_R13移行ワ'312	0	0	0	0	0	0
24	F_BB9+F_R13移行ワ'321	0	0	0	0	0	0
25	F_BB9+F_チャスワ'	464	464	464	464	464	464
26	F_BB9+F_共通ヘル	896	896	896	896	896	896
27	F_BB9+F_左ヘル1	671	671	671	671	671	671
28	F_BB9+F_左ヘル2	671	671	671	671	671	671
29	F_BB9+F_左ヘル3	671	671	671	671	671	671
30	F_BB9+F_左ヘル4	671	671	671	671	671	671
31	F_BB9+F_左ヘル5	671	671	671	671	671	671
32	F_BB9+F_左ヘル6	671	671	671	671	671	671
33	F_BB9+F_左ヘル7	671	671	671	671	671	671
34	F_BB9+F_左ヘル8	671	671	671	671	671	671
35	F_BB9+F_中ヘル1	671	671	671	671	671	671
36	F_BB9+F_中ヘル2	671	671	671	671	671	671
37	F_BB9+F_中ヘル3	671	671	671	671	671	671
38	F_BB9+F_中ヘル4	671	671	671	671	671	671
39	F_BB9+F_中ヘル5	671	671	671	671	671	671
40	F_BB9+F_中ヘル6	671	671	671	671	671	671
41	F_BB9+F_中ヘル7	671	671	671	671	671	671
42	F_BB9+F_中ヘル8	671	671	671	671	671	671
43	F_BB9+F_右ヘル1	671	671	671	671	671	671
44	F_BB9+F_右ヘル2	671	671	671	671	671	671
45	F_BB9+F_右ヘル3	671	671	671	671	671	671
46	F_BB9+F_右ヘル4	671	671	671	671	671	671
47	F_BB9+F_右ヘル5	671	671	671	671	671	671
48	F_BB9+F_右ヘル6	671	671	671	671	671	671
49	F_BB9+F_右ヘル7	671	671	671	671	671	671
50	F_BB9+F_右ヘル8	671	671	671	671	671	671
51	F_BB9+F_弱スハ	570	570	570	570	570	570
52	F_BB9+F_強スハ	238	238	238	238	238	238
53	F_BB9+F_弱チ	570	570	570	570	570	570
54	F_BB9+F_強チ	273	273	273	273	273	273
55	F_BB9+F_中チ	11	11	11	11	11	11

【図 3 5】

演出演技ロック抽籤テーブル

内部当籤役	ロック番号	0	1	2	3	4	5	6	7
F_チャスワ'	226	0	0	25	5	0	0	0	0
周期チャス目	0	0	256	0	0	0	0	0	0
F_弱スハ	241	0	15	0	0	0	0	0	0
F_強スハ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
F_弱チ	248	0	8	0	0	0	0	0	0
F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
特殊BB	0	64	0	0	192	0	0	0	0
特殊BB+中チ	0	0	0	0	0	176	40	40	0
同色BB	252	0	2	2	0	0	0	0	0
同色BB+F_チャスワ'	226	0	25	5	0	0	0	0	0
同色BB+F_弱スハ	231	0	20	5	0	0	0	0	0
同色BB+F_強スハ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
同色BB+F_弱チ	241	0	10	5	0	0	0	0	0
同色BB+F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
同色BB+F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
異色BB	216	0	20	20	0	0	0	0	0
異色BB+F_チャスワ'	226	0	25	5	0	0	0	0	0
異色BB+F_弱スハ	231	0	20	5	0	0	0	0	0
異色BB+F_強スハ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
異色BB+F_弱チ	241	0	10	5	0	0	0	0	0
異色BB+F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
異色BB+F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
(RT4)F_チャスワ'	226	0	25	5	0	0	0	0	0
(RT4)F_弱スハ	241	0	15	0	0	0	0	0	0
(RT4)F_強スハ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
(RT4)F_弱チ	248	0	8	0	0	0	0	0	0
(RT4)F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
(RT4)F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
(RT5)F_チャスワ'	226	0	25	5	0	0	0	0	0
(RT5)F_弱スハ	241	0	15	0	0	0	0	0	0
(RT5)F_強スハ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
(RT5)F_弱チ	248	0	8	0	0	0	0	0	0
(RT5)F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0
(RT5)F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0	0

【 図 3 9 】

	RT3用
モ-ト°0	190
モ-ト°1	1
モ-ト°2	64
モ-ト°3	1

	モード0	モード1	モード2	モード3
モード0	0	0	0	0
モード1	128	239	0	0
モード2	64	1	128	0
モード3	64	16	128	256

	モ-ト'0	モ-ト'1	モ-ト'2	モ-ト'3
モ-ト'0	0	0	0	0
モ-ト'1	224	247	247	38
モ-ト'2	16	1	1	1
モ-ト'3	16	8	8	217

RT3				
	モード0	モード1	モード2	モード3
1	512	4	64	24576
2	512	4	64	16384
3	512	4	64	8192
4	512	4	64	8192
5	512	4	64	8192
6	512	4	64	0
7	512	4	64	0
8	512	4	64	0
9	512	4	64	0
10	512	4	64960	0
11	512	4	0	0
12	512	4	0	0
13	512	4	0	0
14	512	4	0	0
15	512	4	0	0
16	512	4	0	0
17	512	4	0	0
18	512	4	0	0
19	512	4	0	0
20	512	4	0	0
21	512	4	0	0
22	512	4	0	0
23	512	4	0	0
24	512	4	0	0
25	512	4	0	0
26	512	4	0	0
27	512	4	0	0
28	512	4	0	0
29	512	4	0	0
30	512	4	0	0
31	512	4	0	0
32	512	4	0	0
33	512	4	0	0
34	512	4	0	0
35	512	4	0	0
36	512	4	0	0
37	512	4	0	0
38	512	4	0	0
39	512	4	0	0
40	512	4	0	0
41	512	4	0	0
42	512	4	0	0
43	512	4	0	0
44	512	4	0	0
45	512	4	0	0
46	512	4	0	0
47	512	4	0	0
48	512	4	0	0
49	512	4	0	0
50	512	4	0	0

R13				
	モード0	モード1	モード2	モード3
51	512	4	0	0
52	512	4	0	0
53	512	4	0	0
54	512	4	0	0
55	512	4	0	0
56	512	4	0	0
57	512	4	0	0
58	512	4	0	0
59	512	4	0	0
60	512	4	0	0
61	512	4	0	0
62	512	4	0	0
63	512	4	0	0
64	512	4	0	0
65	512	4	0	0
66	512	4	0	0
67	512	4	0	0
68	512	4	0	0
69	512	4	0	0
70	512	4	0	0
71	512	4	0	0
72	512	4	0	0
73	512	4	0	0
74	512	4	0	0
75	512	4	0	0
76	512	4	0	0
77	512	4	0	0
78	512	4	0	0
79	512	4	0	0
80	512	4	0	0
81	512	4	0	0
82	512	4	0	0
83	512	4	0	0
84	512	4	0	0
85	512	4	0	0
86	512	4	0	0
87	512	4	0	0
88	512	4	0	0
89	512	4	0	0
90	512	4	0	0
91	512	4	0	0
92	512	4	0	0
93	512	4	0	0
94	512	4	0	0
95	512	4	0	0
96	512	4	0	0
97	512	4	0	0
98	512	4	0	0
99	512	4	0	0
100	14848	65140	0	0

※未使用

	ハシレ	特殊BB	BB	押し順 リブ	共通リブ	「ハンスリブ」 +BB	周期ハンス リブ	押し順 ヘル	共通ヘル	弱3カ 弱4カ
設定1	ハシレ	32768	32768	32768	32768	32640	28672	32768	32768	32760
設定2	ハシレ	32768	32768	32768	32768	32576	24576	32768	32768	32744
設定3	ハシレ	32768	32768	32768	32768	32544	8192	32768	32768	32726
設定4	ハシレ	32768	32768	32768	32768	32532	8192	32768	32768	32688
設定5	ハシレ	32768	32768	32768	32768	32288	24576	32768	32768	32672
設定6	ハシレ	32768	32768	32768	32768	32244	8192	32768	32768	32666
	ハシレ	32768	32768	32768	32768	32244	8192	32768	32768	32666

設定	弱1A/B	強1A	強2A/B	弱3	弱3A/B	強3	強3A/B	中1	中1+ 特殊B	中1+BB
設定1 α×レ ART当籤	32768	32512	32768	0	256	0	0	32768	32768	32768
設定2 α×レ ART当籤	32768	32384	32768	0	384	0	8	32768	32768	32768
設定3 α×レ ART当籤	32768	32320	32768	32736	32736	32768	32768	32768	32768	32768
設定4 α×レ ART当籤	32768	31936	32768	32688	32688	32768	29492	32768	32768	32768
設定5 α×レ ART当籤	32768	31808	32768	32672	32672	32768	29492	32768	32768	32768
設定6 α×レ ART当籤	32768	31680	32768	32656	32656	32768	29492	32768	32768	32768
		1088	0	112	0	3276	0	32768	0	0

【図 4 2】

B B 当選時 A R T 抽籤テーブル

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
設定1	非当籤 当籤	24718 8050	29988 15492	30988 1780	14788 17980	0 32768	25694 7074	27620 5148
設定2	非当籤 当籤	24578 8190	29008 15402	30918 1850	14738 18030	0 32768	25358 7410	27558 5270
設定3	非当籤 当籤	24628 8140	29998 15492	30978 1790	14768 18000	0 32768	25742 7076	28086 4682
設定4	非当籤 当籤	24418 8350	29928 15492	30978 1790	15222 17546	0 32768	25774 6994	27709 5059
設定5	非当籤 当籤	26348 8420	20768 12000	30738 2030	14832 17936	0 32768	25750 7018	27542 5276
設定6	非当籤 当籤	26288 8480	20768 12000	30708 2060	14237 18531	0 32768	25632 7136	27352 5416

【図 4 4】

入賞時用ルーブモード抽籤テーブル

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
ル-ブモード0	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード1	0	32624	0	0	0	32524	0	0
ル-ブモード2	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード3	27527	0	0	27527	27527	0	0	27527
ル-ブモード4	3276	0	0	3276	3276	0	0	3276
ル-ブモード5	1310	0	0	1310	1310	0	0	1310
ル-ブモード6	655	244	32768	655	655	244	32768	655

【図 4 5】

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
ル-ブモード0	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード1	0	32278	0	0	0	32278	0	0
ル-ブモード2	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード3	27527	0	0	27527	27527	0	0	27527
ル-ブモード4	3276	0	0	3276	3276	0	0	3276
ル-ブモード5	1310	0	0	1310	1310	0	0	1310
ル-ブモード6	655	490	32768	655	655	490	32768	655

【図 4 6】

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
ル-ブモード0	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード1	0	32278	0	0	0	32278	0	0
ル-ブモード2	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード3	27527	0	0	27527	27527	0	0	27527
ル-ブモード4	3276	0	0	3276	3276	0	0	3276
ル-ブモード5	1310	0	0	1310	1310	0	0	1310
ル-ブモード6	655	490	32768	655	655	490	32768	655

【図 4 3】

入賞時用ルーブモード抽籤テーブル

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
ル-ブモード0	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード1	0	32736	0	0	0	32736	0	0
ル-ブモード2	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード3	27527	0	0	27527	27527	0	0	27527
ル-ブモード4	3276	0	0	3276	3276	0	0	3276
ル-ブモード5	1310	0	0	1310	1310	0	0	1310
ル-ブモード6	655	32	32768	655	655	32	32768	655

【図 4 7】

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
ル-ブモード0	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード1	0	32605	0	0	0	32605	0	0
ル-ブモード2	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード3	27527	0	0	27527	27527	0	0	27527
ル-ブモード4	3276	0	0	3276	3276	0	0	3276
ル-ブモード5	1310	0	0	1310	1310	0	0	1310
ル-ブモード6	655	163	32768	655	655	163	32768	655

【図 4 8】

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
ル-ブモード0	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード1	0	32605	0	0	0	32605	0	0
ル-ブモード2	0	0	0	0	0	0	0	0
ル-ブモード3	27527	0	0	27527	27527	0	0	27527
ル-ブモード4	3276	0	0	3276	3276	0	0	3276
ル-ブモード5	1310	0	0	1310	1310	0	0	1310
ル-ブモード6	655	163	32768	655	655	163	32768	655

再入賞抽籤テーブル

	赤7_幻想	赤7_運命	赤7_審判	赤7_裏審判	青7_幻想	青7_運命	青7_審判	青7_裏審判
0 非当籤+リシ	27678	27678	27678	27678	27678	27678	27678	27678
1 非当籤+リシ1	400	400	400	400	400	400	400	400
2 非当籤+リシ2	880	880	880	880	880	880	880	880
3 非当籤+リシ3	880	880	880	880	880	880	880	880
4 非当籤+リシ4	880	880	880	880	880	880	880	880
5 非当籤+リシ5	880	880	880	880	880	880	880	880
6 非当籤+リシ6	880	880	880	880	880	880	880	880
7 非当籤+リシ7	20	20	20	20	20	20	20	20
8 非当籤+リシ8	20	20	20	20	20	20	20	20
9 非当籤+リシ9	20	20	20	20	20	20	20	20
10 非当籤+リシ10	20	20	20	20	20	20	20	20
11 非当籤+リシ11	20	20	20	20	20	20	20	20
12 非当籤+リシ12	20	20	20	20	20	20	20	20
13 非当籤+リシ13	0	0	0	0	0	0	0	0
14 当籤+リシ1	5	5	5	5	5	5	5	5
15 当籤+リシ2	11	11	11	11	11	11	11	11
16 当籤+リシ3	11	11	11	11	11	11	11	11
17 当籤+リシ4	11	11	11	11	11	11	11	11
18 当籤+リシ5	11	11	11	11	11	11	11	11
19 当籤+リシ6	11	11	11	11	11	11	11	11
20 当籤+リシ7	10	10	10	10	10	10	10	10
21 当籤+リシ8	10	10	10	10	10	10	10	10
22 当籤+リシ9	10	10	10	10	10	10	10	10
23 当籤+リシ10	10	10	10	10	10	10	10	10
24 当籤+リシ11	10	10	10	10	10	10	10	10
25 当籤+リシ12	10	10	10	10	10	10	10	10
26 当籤+リシ13	50	50	50	50	50	50	50	50

【図 4 6】

ループモード移行抽籤テーブル

	ループモード0	ループモード1	ループモード2	ループモード3	ループモード4	ループモード5	ループモード6
0 リング非発生	26208	26248	26208	26208	26208	26208	32768
1 ループモード0 + リング1	600	0	0	0	0	0	0
2 ループモード0 + リング2	1080	0	0	0	0	0	0
3 ループモード0 + リング3	1080	0	0	0	0	0	0
4 ループモード0 + リング4	1080	0	0	0	0	0	0
5 ループモード0 + リング5	1080	0	0	0	0	0	0
6 ループモード0 + リング6	1080	0	0	0	0	0	0
7 ループモード0 + リング7	55	0	0	0	0	0	0
8 ループモード0 + リング8	55	0	0	0	0	0	0
9 ループモード0 + リング9	55	0	0	0	0	0	0
10 ループモード0 + リング10	55	0	0	0	0	0	0
11 ループモード0 + リング11	55	0	0	0	0	0	0
12 ループモード0 + リング12	55	0	0	0	0	0	0
13 ループモード0 + リング13	0	0	0	0	0	0	0
14 ループモード1 + リング1	15	612	0	0	0	0	0
15 ループモード1 + リング2	27	1104	0	0	0	0	0
16 ループモード1 + リング3	27	1104	0	0	0	0	0
17 ループモード1 + リング4	27	1104	0	0	0	0	0
18 ループモード1 + リング5	27	1104	0	0	0	0	0
19 ループモード1 + リング6	27	1104	0	0	0	0	0
20 ループモード1 + リング7	5	57	0	0	0	0	0
21 ループモード1 + リング8	5	57	0	0	0	0	0
22 ループモード1 + リング9	5	57	0	0	0	0	0
23 ループモード1 + リング10	5	57	0	0	0	0	0
24 ループモード1 + リング11	5	57	0	0	0	0	0
25 ループモード1 + リング12	5	57	0	0	0	0	0
26 ループモード1 + リング13	50	0	0	0	0	0	0
27 ループモード2 + リング1	0	0	600	0	0	0	0
28 ループモード2 + リング2	0	0	1080	0	0	0	0
29 ループモード2 + リング3	0	0	1080	0	0	0	0
30 ループモード2 + リング4	0	0	1080	0	0	0	0
31 ループモード2 + リング5	0	0	1080	0	0	0	0
32 ループモード2 + リング6	0	0	1080	0	0	0	0
33 ループモード2 + リング7	0	0	55	0	0	0	0
34 ループモード2 + リング8	0	0	55	0	0	0	0
35 ループモード2 + リング9	0	0	55	0	0	0	0
36 ループモード2 + リング10	0	0	55	0	0	0	0
37 ループモード2 + リング11	0	0	55	0	0	0	0
38 ループモード2 + リング12	0	0	55	0	0	0	0
39 ループモード2 + リング13	0	0	0	0	0	0	0
40 ループモード3 + リング1	0	0	15	600	0	0	0
41 ループモード3 + リング2	0	0	27	1080	0	0	0
42 ループモード3 + リング3	0	0	27	1080	0	0	0
43 ループモード3 + リング4	0	0	27	1080	0	0	0
44 ループモード3 + リング5	0	0	27	1080	0	0	0
45 ループモード3 + リング6	0	0	27	1080	0	0	0
46 ループモード3 + リング7	0	0	5	55	0	0	0
47 ループモード3 + リング8	0	0	5	55	0	0	0
48 ループモード3 + リング9	0	0	5	55	0	0	0
49 ループモード3 + リング10	0	0	5	55	0	0	0
50 ループモード3 + リング11	0	0	5	55	0	0	0

【図 4 8】

ストック抽籤テーブル

	共通
0 無し	26208
1 非当籤+リング1	600
2 非当籤+リング2	1080
3 非当籤+リング3	1080
4 非当籤+リング4	1080
5 非当籤+リング5	1080
6 非当籤+リング6	1080
7 非当籤+リング7	55
8 非当籤+リング8	55
9 非当籤+リング9	55
10 非当籤+リング10	55
11 非当籤+リング11	55
12 非当籤+リング12	55
13 非当籤+リング13	0
14 ストック1+リング1	15
15 ストック1+リング2	27
16 ストック1+リング3	27
17 ストック1+リング4	27
18 ストック1+リング5	27
19 ストック1+リング6	27
20 ストック1+リング7	5
21 ストック1+リング8	5
22 ストック1+リング9	5
23 ストック1+リング10	5
24 ストック1+リング11	5
25 ストック1+リング12	5
26 ストック1+リング13	50

【図 4 7】

ループモード移行抽籤テーブル

	ループモード0	ループモード1	ループモード2	ループモード3	ループモード4	ループモード5	ループモード6
51 ループモード3 + リング12	0	0	5	55	0	0	0
52 ループモード3 + リング13	0	0	50	0	0	0	0
53 ループモード4 + リング1	0	0	0	15	600	0	0
54 ループモード4 + リング2	0	0	0	27	1080	0	0
55 ループモード4 + リング3	0	0	0	27	1080	0	0
56 ループモード4 + リング4	0	0	0	27	1080	0	0
57 ループモード4 + リング5	0	0	0	27	1080	0	0
58 ループモード4 + リング6	0	0	0	27	1080	0	0
59 ループモード4 + リング7	0	0	0	5	55	0	0
60 ループモード4 + リング8	0	0	0	5	55	0	0
61 ループモード4 + リング9	0	0	0	5	55	0	0
62 ループモード4 + リング10	0	0	0	5	55	0	0
63 ループモード4 + リング11	0	0	0	5	55	0	0
64 ループモード4 + リング12	0	0	0	5	55	0	0
65 ループモード4 + リング13	0	0	0	50	0	0	0
66 ループモード5 + リング1	0	0	0	0	15	600	0
67 ループモード5 + リング2	0	0	0	0	27	1080	0
68 ループモード5 + リング3	0	0	0	0	27	1080	0
69 ループモード5 + リング4	0	0	0	0	27	1080	0
70 ループモード5 + リング5	0	0	0	0	27	1080	0
71 ループモード5 + リング6	0	0	0	0	27	1080	0
72 ループモード5 + リング7	0	0	0	0	5	55	0
73 ループモード5 + リング8	0	0	0	0	5	55	0
74 ループモード5 + リング9	0	0	0	0	5	55	0
75 ループモード5 + リング10	0	0	0	0	5	55	0
76 ループモード5 + リング11	0	0	0	0	5	55	0
77 ループモード5 + リング12	0	0	0	0	5	55	0
78 ループモード5 + リング13	0	0	0	0	50	0	0
79 ループモード6 + リング1	0	3	0	0	0	15	0
80 ループモード6 + リング2	0	3	0	0	0	27	0
81 ループモード6 + リング3	0	3	0	0	0	27	0
82 ループモード6 + リング4	0	3	0	0	0	27	0
83 ループモード6 + リング5	0	3	0	0	0	27	0
84 ループモード6 + リング6	0	3	0	0	0	27	0
85 ループモード6 + リング7	0	3	0	0	0	5	0
86 ループモード6 + リング8	0	3	0	0	0	5	0
87 ループモード6 + リング9	0	3	0	0	0	5	0
88 ループモード6 + リング10	0	3	0	0	0	5	0
89 ループモード6 + リング11	0	3	0	0	0	5	0
90 ループモード6 + リング12	0	3	0	0	0	5	0
91 ループモード6 + リング13	0	10	0	0	0	50	0

【図 4 9】

ART中BB上乗せ抽籤テーブル

	異色	同色
0 無し	29242	25628
1 5G+リング1	250	500
2 5G+リング2	550	1100
3 5G+リング3	550	1100
4 5G+リング4	550	1100
5 5G+リング5	550	1100
6 5G+リング6	550	1100
7 10G+リング7	50	100
8 10G+リング8	50	100
9 10G+リング9	50	100
10 10G+リング10	50	100
11 10G+リング11	50	100
12 10G+リング12	50	100
13 30G+リング13	50	100
14 ストック1+リング無し	160	400
15 ストック2+リング無し	16	40

【図 5 0】

【図 5 1】

通常時液晶リール図柄配置テーブル

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	ブラムリブ	スイカ	スイカ
1	スイカ	ベル	ブラムリブ
2	ベル	ブラムリブ	ベル
3	青7	青7	赤7
4	扉	赤7	扉
5	赤7	スイカ	青7
6	ブラムリブ	ベル	ブラムリブ
7	ベル	ブラムリブ	ベル
8	ブラムリブ	B A R	スイカ
9	スイカ	ブラムリブ	ブラムリブ
10	白7	スイカ	B A R
11	チェリー	ベル	ベル
12	B A R	チェリー	白7
13	ベル	ベル	スイカ
14	ブラムリブ	ブラムリブ	ブラムリブ
15	スイカ	扉	ベル
16	ブラムリブ	扉	スイカ
17	ベル	扉	チェリー
18	扉	ベル	スイカ
19	ベル	ブラムリブ	ブラムリブ
20	スイカ	白7	ベル

ロック2実行時液晶リール図柄配置テーブル

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	扉	チャンススリブ	チェリー
1	ブランク	チェリー	スイカ
2	スイカ	チャンススリブ	ブランク
3	チャンススリブ	扉	チェリー
4	チェリー	スイカ	扉
5	ブランク	ブランク	ブランク
6	スイカ	チェリー	チャンススリブ
7	チャンススリブ	スイカ	扉
8	ブランク	チャンススリブ	ブランク
9	スイカ	ブランク	スイカ
10	ブランク	チェリー	ブランク
11	扉	スイカ	チェリー
12	チャンススリブ	チャンススリブ	チャンススリブ
13	スイカ	扉	スイカ
14	ブランク	スイカ	ブランク
15	チャンススリブ	スイカ	扉
16	チェリー	スイカ	チャンススリブ
17	ブランク	チャンススリブ	スイカ
18	スイカ	ブランク	ブランク
19	チャンススリブ	チェリー	チェリー
20	ブランク	スイカ	チャンススリブ

【図 5 2】

【図 5 3】

ロック3実行時液晶リール図柄配置テーブル

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	扉	チャンススリブ	チェリー
1	リングの魂	チェリー	スイカ
2	スイカ	チャンススリブ	リングの魂
3	チャンススリブ	扉	チェリー
4	チェリー	スイカ	扉
5	リングの魂	リングの魂	リングの魂
6	スイカ	チェリー	チャンススリブ
7	チャンススリブ	スイカ	扉
8	リングの魂	チャンススリブ	リングの魂
9	スイカ	リングの魂	スイカ
10	リングの魂	チェリー	リングの魂
11	扉	スイカ	チェリー
12	チャンススリブ	チャンススリブ	チャンススリブ
13	スイカ	扉	スイカ
14	リングの魂	スイカ	リングの魂
15	チャンススリブ	スイカ	扉
16	チェリー	スイカ	チャンススリブ
17	リングの魂	チャンススリブ	スイカ
18	スイカ	リングの魂	リングの魂
19	チャンススリブ	チェリー	チェリー
20	リングの魂	スイカ	チャンススリブ

液晶リール停止テーブル（弱スイカ、通常制御）

図柄位置	左リール		
	スベリ駒数	変換規則	変換タイミング
0	0		
1	1		
2	2		
3	1		
4	1	5→7	即変換
5	2		
6	1		
7	2		
8	0		
9	1		
10	2		
11	3		
12	3		
13	4		
14	0		
15	1		
16	1		
17	2		
18	0	5→7	後変換
19	1		
20	0		

【図 5 4】

液晶リール停止テーブル（弱スイカ、スベリ制御）

左リール			
図柄位置	スベリ駒数	変換規則	変換タイミング
0	12		
1	13		
2	14		
3	15		
4	16	5→7	後変換
5	17		
6	8		
7	9		
8	10		
9	11		
10	8		
11	9		
12	10		
13	11		
14	12		
15	13		
16	14		
17	15		
18	9	5→6	後変換
19	10		
20	11		

【図 5 5】

液晶リール停止テーブル（弱スイカ、中段揃い、通常制御）

中リール			
図柄位置	スベリ駒数	変換規則	変換タイミング
0	0		
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
5	0		
6	1		
7	2		
8	3		
9	4		
10	0		
11	1		
12	2		
13	3		
14	4		
15	0	5→7	後変換
16	1	5→9	後変換
17	2	5→7	後変換
18	1		
19	2		
20	3		

右リール			
図柄位置	スベリ駒	変換規則	変換タイミング
0	0		
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
5	1	5→7	後変換
6	2		
7	3		
8	0		
9	1		
10	2		
11	3		
12	4		
13	0		
14	1		
15	2		
16	3		
17	0		
18	1		
19	2		
20	3		

【図 5 6】

液晶リール停止テーブル（弱スイカ、右下がり揃い、通常制御）

中リール			
図柄位置	スベリ駒数	変換規則	変換タイミング
0	0		
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
5	0		
6	1		
7	2		
8	3		
9	4		
10	0		
11	1		
12	2		
13	3		
14	4		
15	0	5→7	後変換
16	1	5→9	後変換
17	2	5→7	後変換
18	1		
19	2		
20	3		

右リール			
図柄位置	スベリ駒	変換規則	変換タイミング
0	1		
1	2		
2	3		
3	0		
4	1	5→7	後変換
5	2		
6	3		
7	4		
8	1		
9	2		
10	3		
11	4		
12	0		
13	1		
14	2		
15	3		
16	4		
17	0		
18	1		
19	2		
20	3		

【図 5 7】

液晶リール停止テーブル（弱スイカ、右下がり揃い、スベリ制御）

中リール			
図柄位置	スベリ駒数	変換規則	変換タイミング
0	16		
1	17		
2	8		
3	9		
4	8		
5	9		
6	10		
7	11		
8	8		
9	9		
10	10		
11	11		
12	12		
13	13		
14	14		
15	10	5→7	後変換
16	11	5→9	後変換
17	12	5→7	後変換
18	13		
19	14		
20	15		

右リール			
図柄位置	スベリ駒	変換規則	変換タイミング
0	18		
1	7		
2	8		
3	21		
4	10	5→7	後変換
5	11		
6	12		
7	13		
8	14		
9	15		
10	16		
11	8		
12	9		
13	10		
14	11		
15	12		
16	13		
17	14		
18	15		
19	16		
20	17		

【図 5 8】

液晶図柄コード表

0	ブランク
1	青 7
2	赤 7
3	白 7
4	B A R
5	扉
6	ブラムリブ
7	スイカ
8	ベル
9	チェリー
10	リングの魂
11	未使用
12	チャンスリブ

【図 5 9】

停止操作ゲーム成功領域テーブル

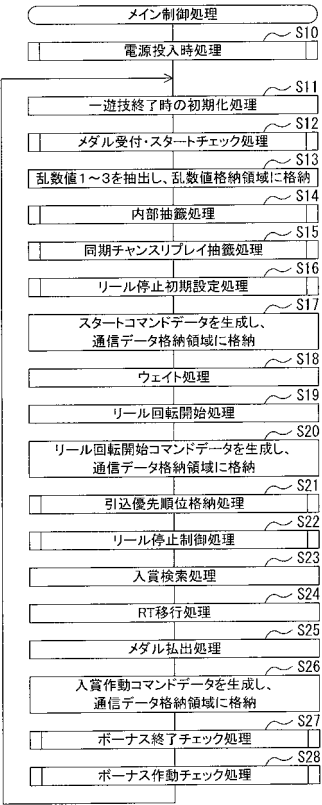
	第 1 領域開始	第 1 領域終了	第 2 領域開始	第 2 領域終了	第 3 領域開始	第 3 領域終了
リング 1	10	19	50	59	90	99
リング 2	20	29	60	69	100	109
リング 3	30	39	70	79	110	119
リング 4	15	24	45	54	90	104
リング 5	30	44	60	74	100	114
リング 6	50	64	80	94	100	114
リング 7	10	29	50	69	90	109
リング 8	25	44	60	79	80	99
リング 9	30	49	70	89	100	119
リング 10	10	34	55	79	95	119
リング 11	15	39	50	74	85	109
リング 12	10	39	45	74	80	109
リング 13			全ての領域 (0~119)			

【図 6 0】

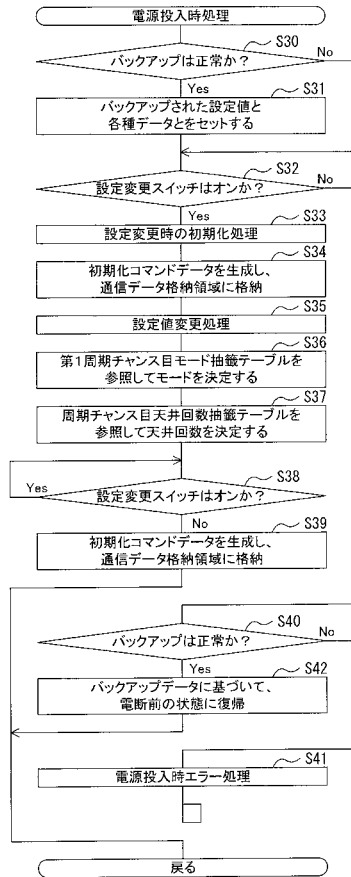
設定示唆音抽籤テーブル

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
男 1 ボイス	19268	19268	18268	18268	16655	16665
女 1 ボイス	12000	11500	13500	12500	15100	14500
女 2 ボイス	1500	2000	1000	2000	1000	1500
女 3 ボイス	0	0	0	0	13	103

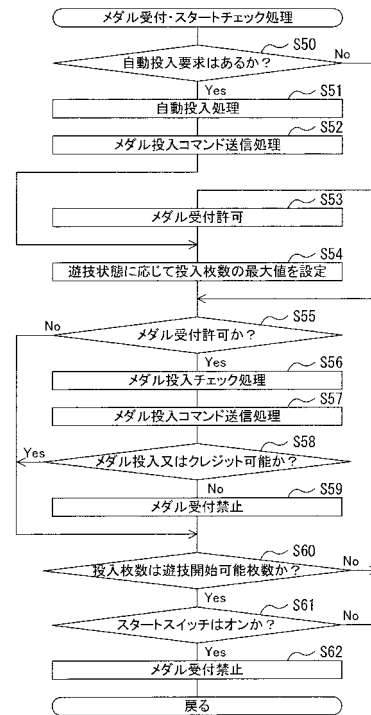
【図 6 1】



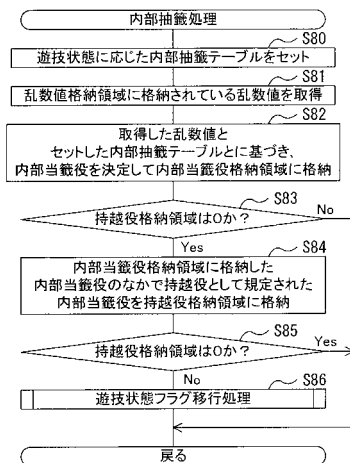
【図 6 2】



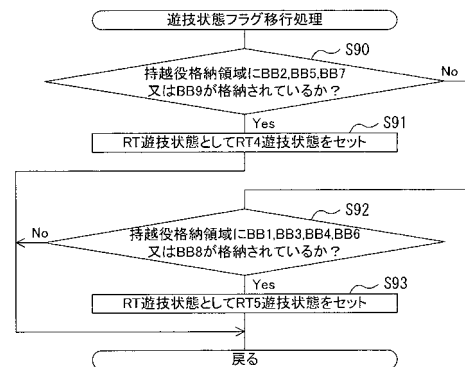
【図 6 3】



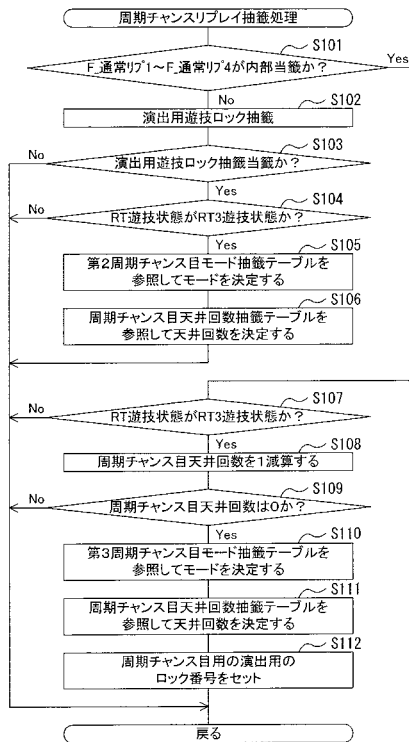
【図 6 4】



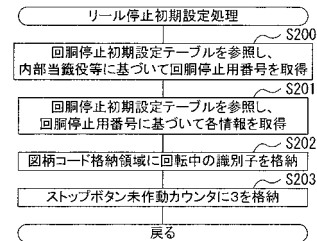
【図 6 5】



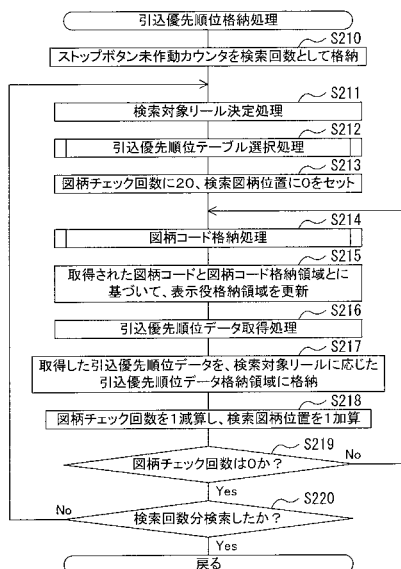
【図 66】



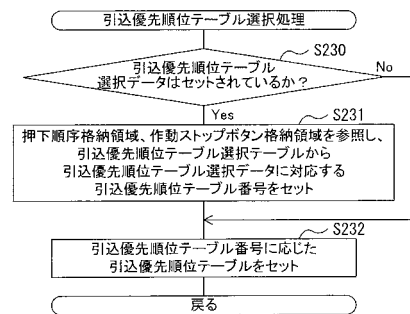
【図 67】



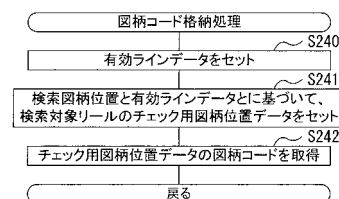
【図 68】



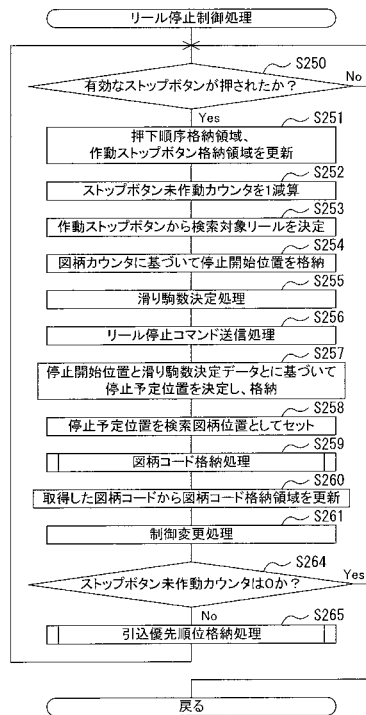
【図 69】



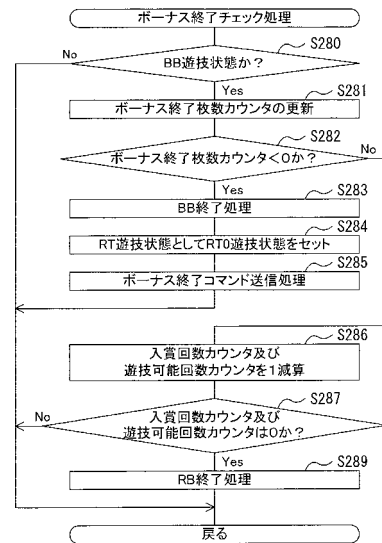
【図 70】



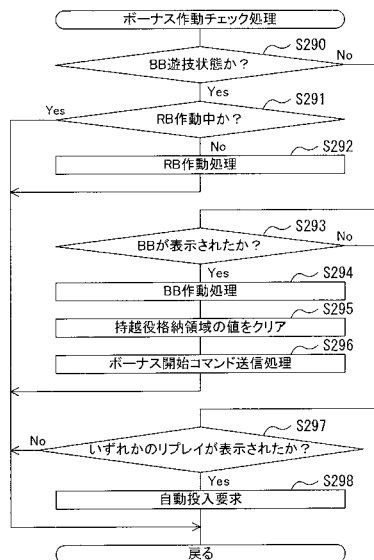
【図 7 1】



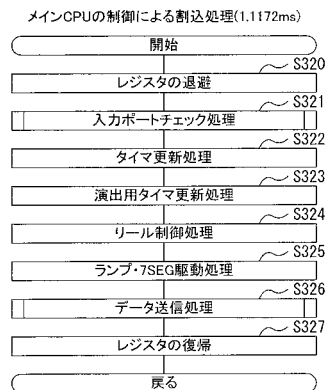
【図 7 2】



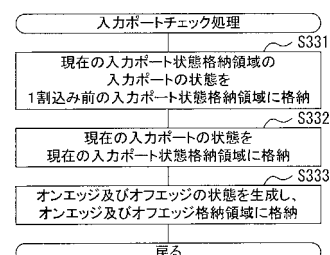
【図 7 3】



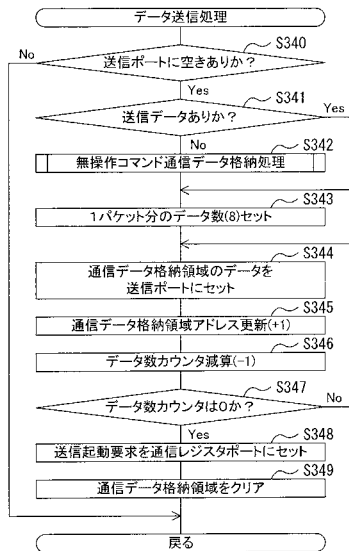
【図 7 4】



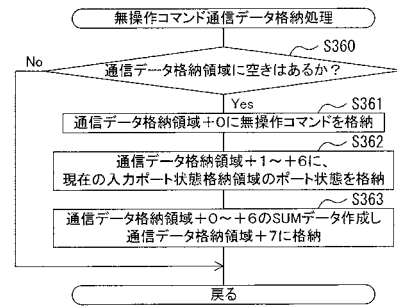
【図 7 5】



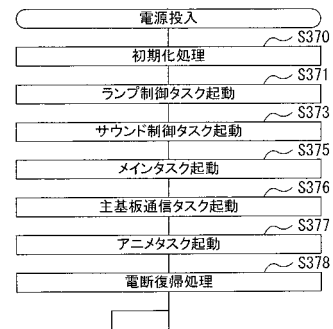
【図 76】



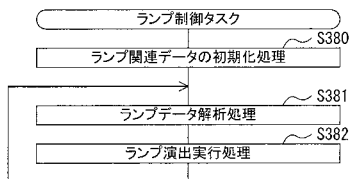
【図 77】



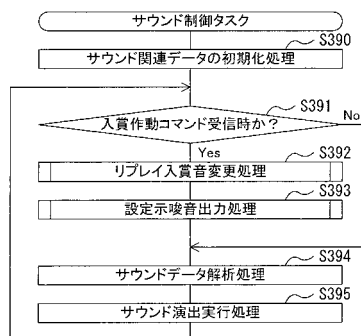
【図 78】



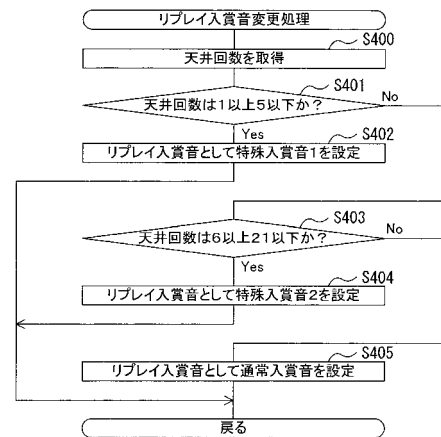
【図 79】



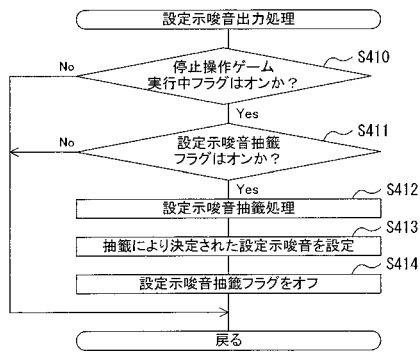
【図 80】



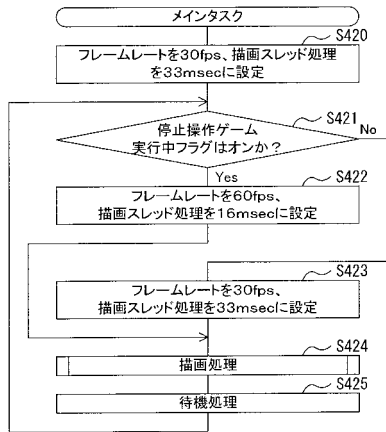
【図 81】



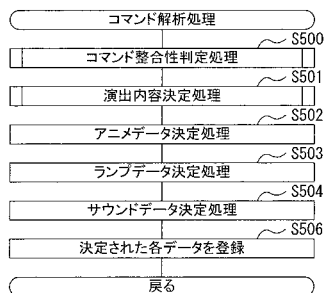
【図 8 2】



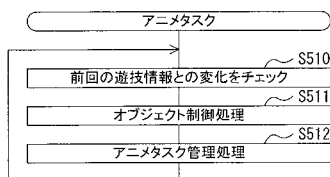
【図 8 3】



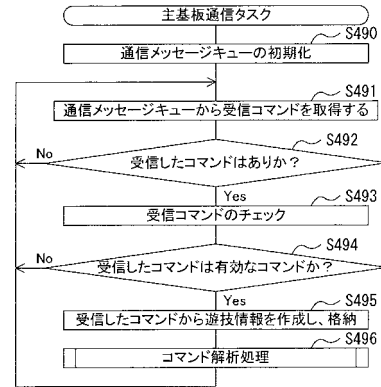
【図 8 5】



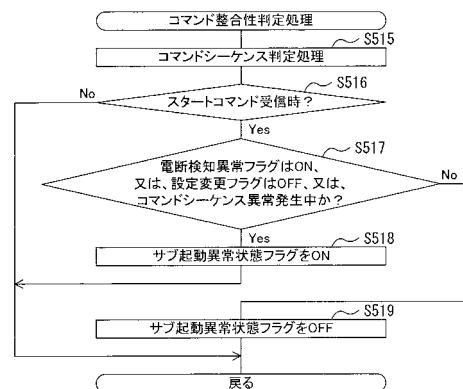
【図 8 6】



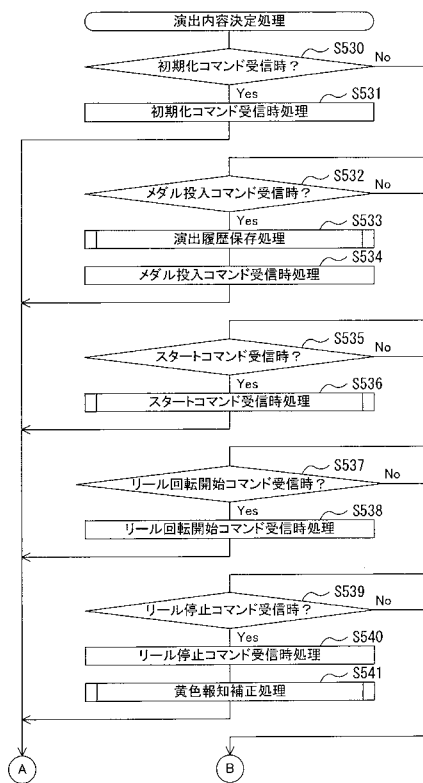
【図 8 4】



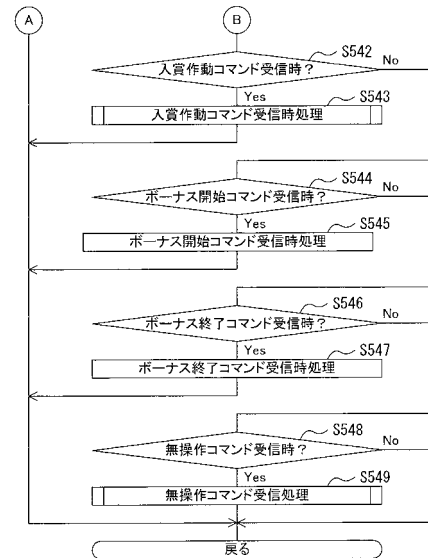
【図 8 7】



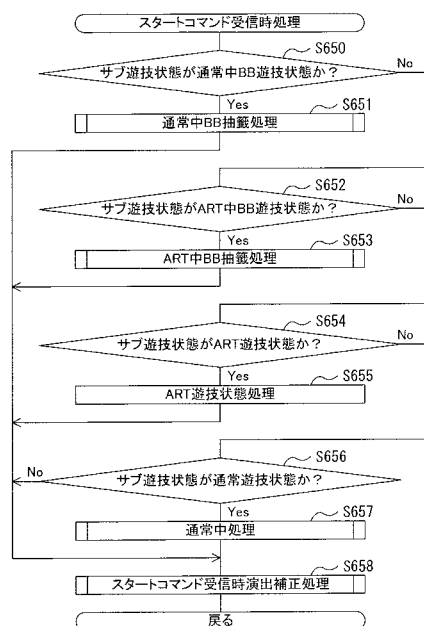
【図 88】



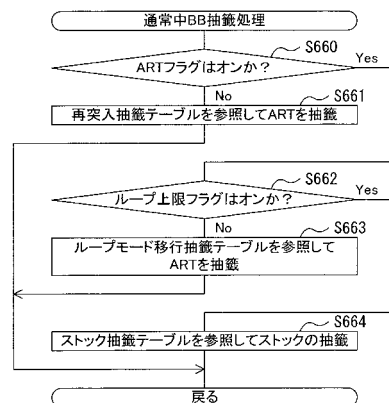
【図 89】



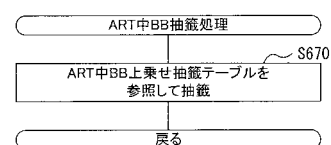
【図 90】



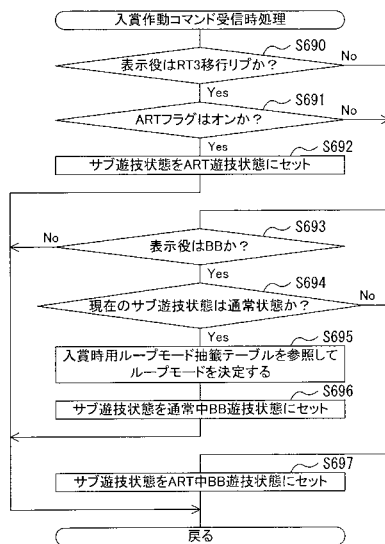
【図 91】



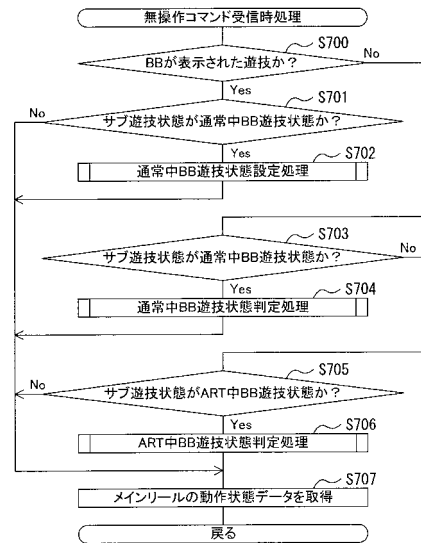
【図 92】



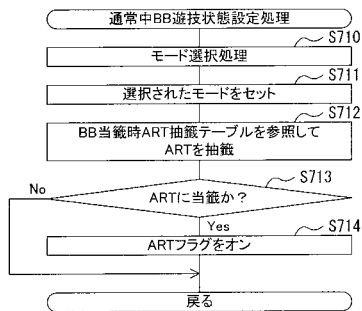
【図 9 3】



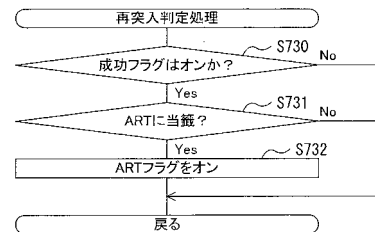
【図 9 4】



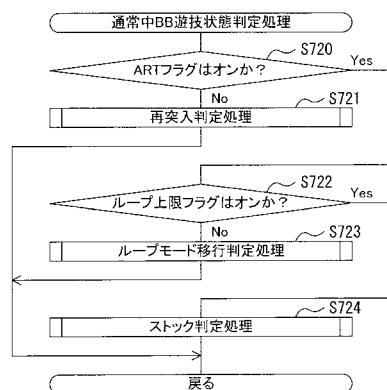
【図 9 5】



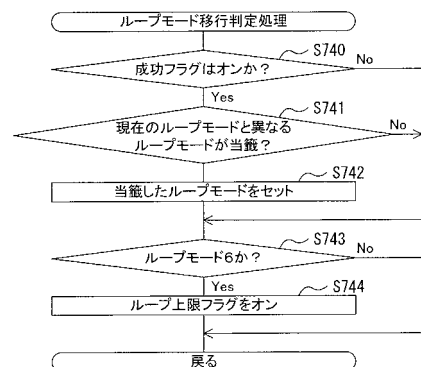
【図 9 7】



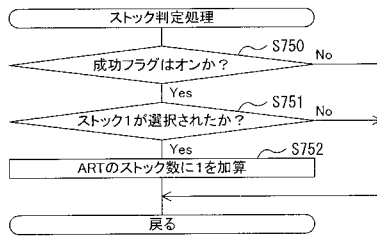
【図 9 6】



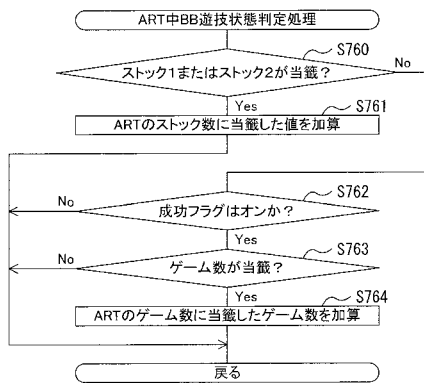
【図 9 8】



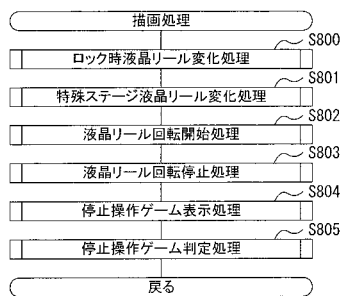
【図 99】



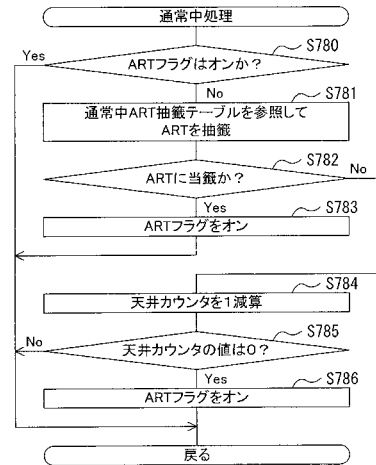
【図 100】



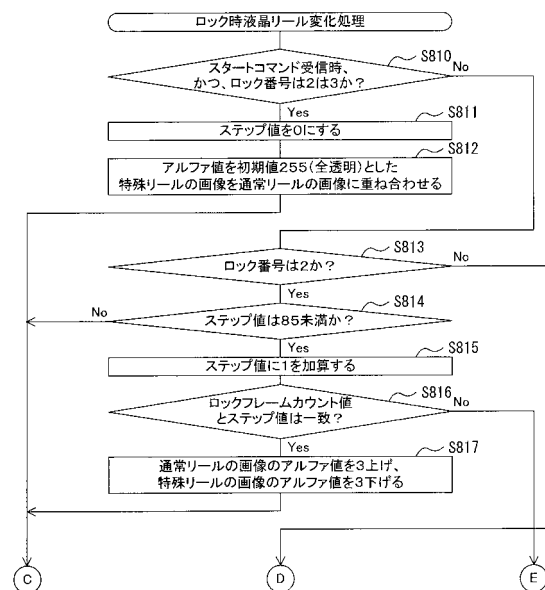
【図 102】



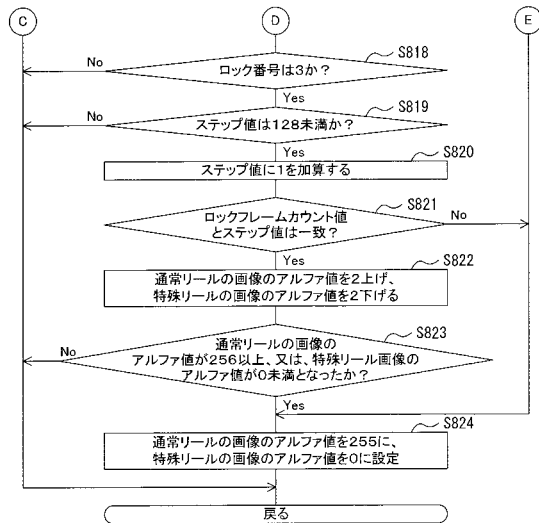
【図 101】



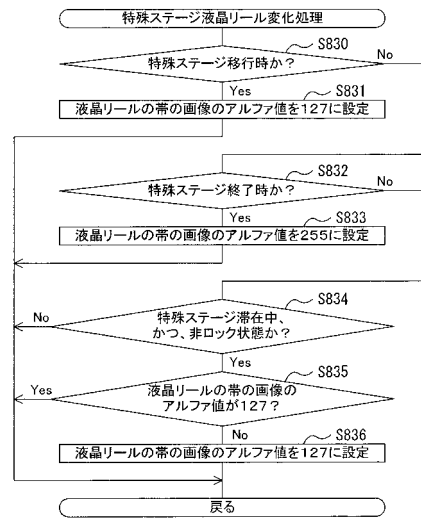
【図 103】



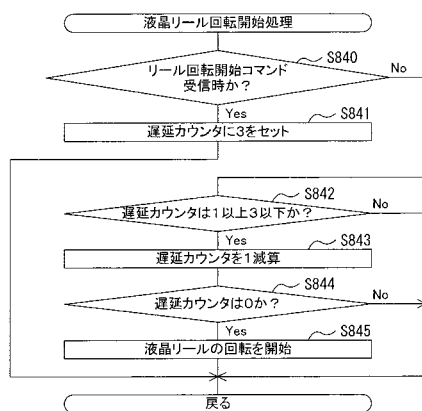
【図 104】



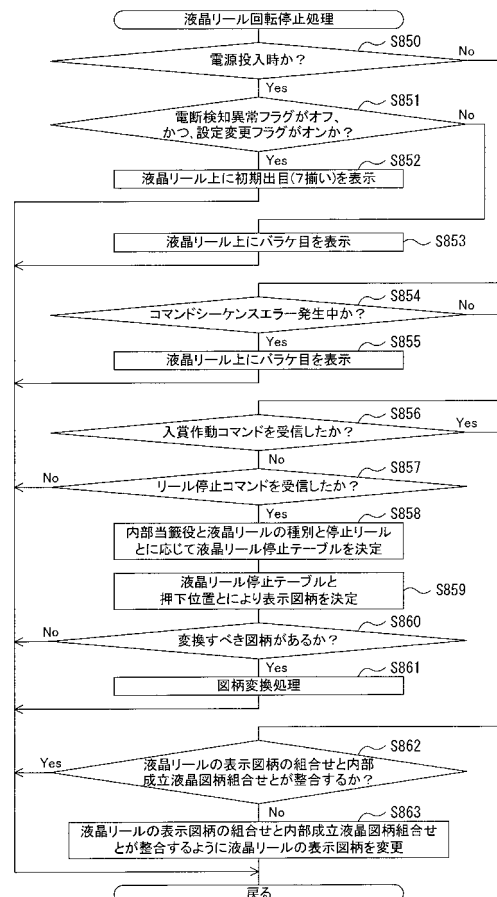
【図 105】



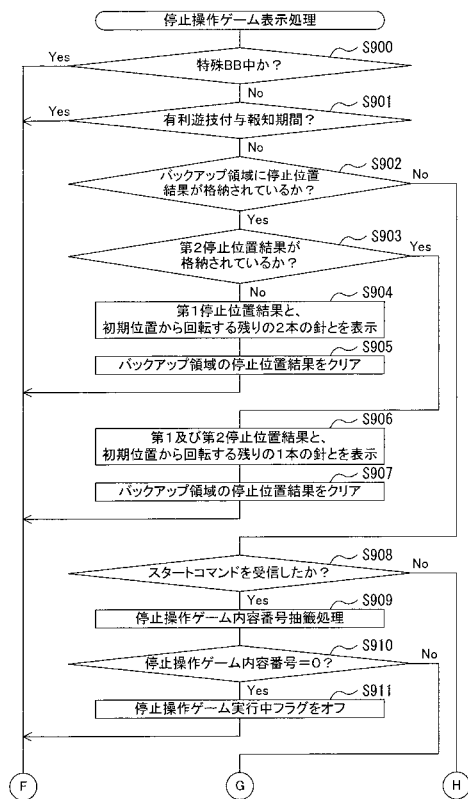
【図 106】



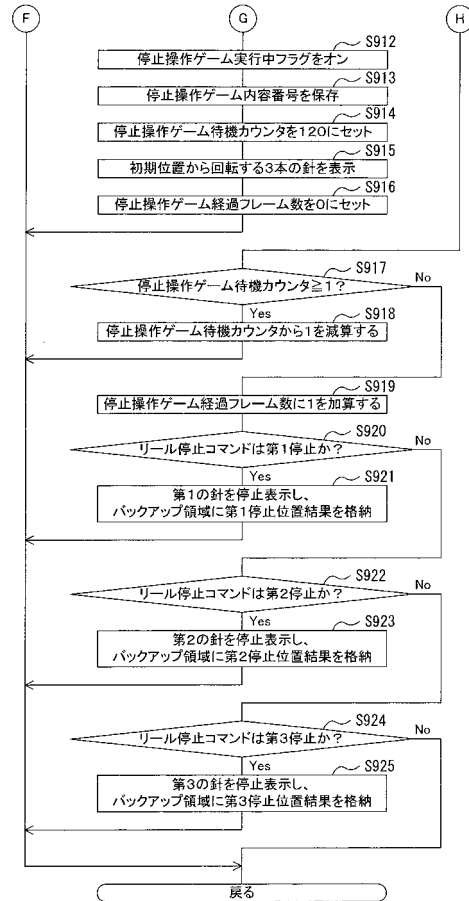
【図 107】



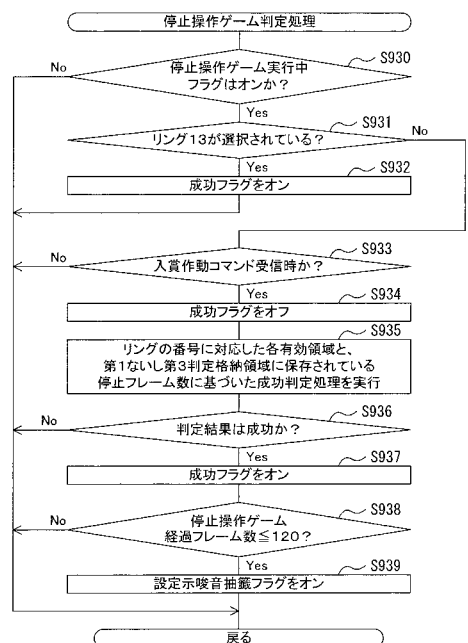
【図 108】



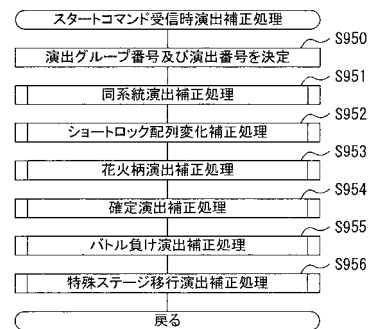
【図 109】



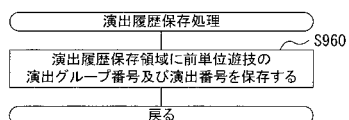
【図 110】



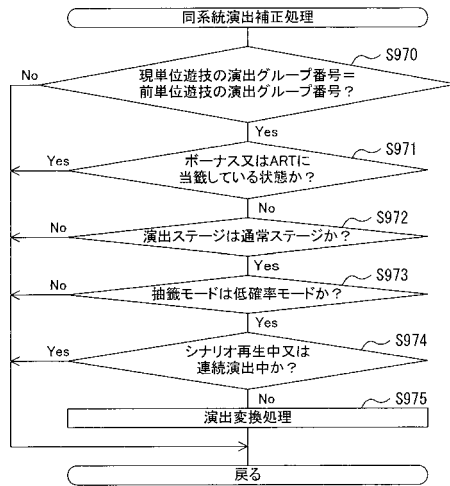
【図 111】



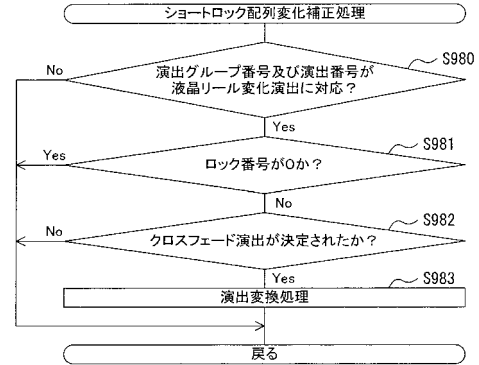
【図 112】



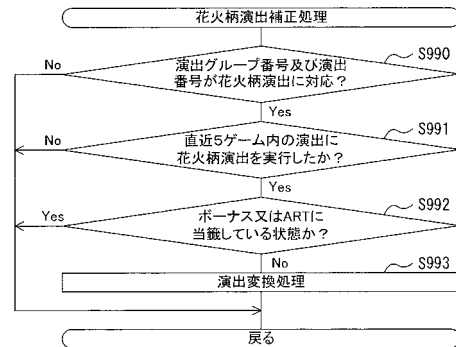
【図 1 1 3】



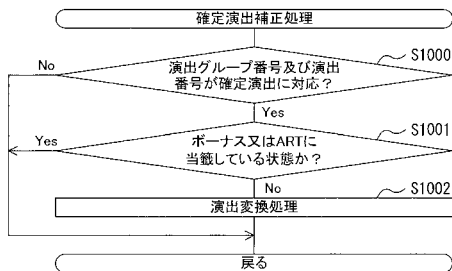
【図 1 1 4】



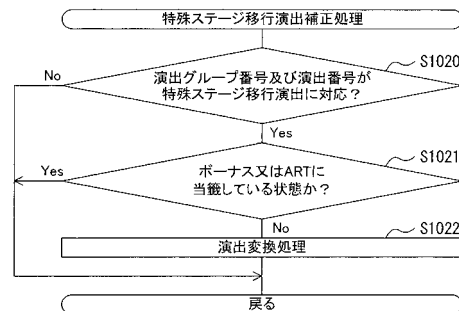
【図 1 1 5】



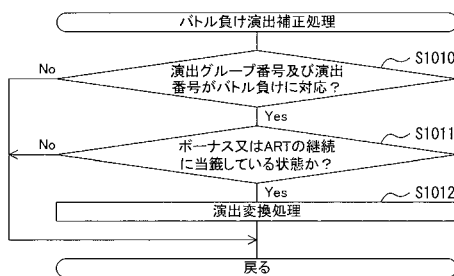
【図 1 1 6】



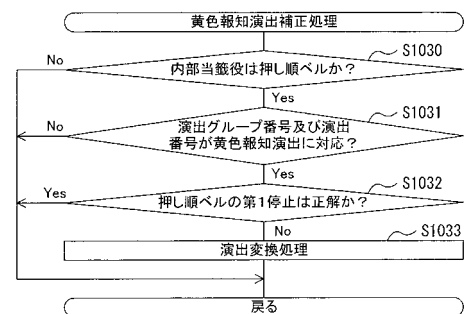
【図 1 1 8】



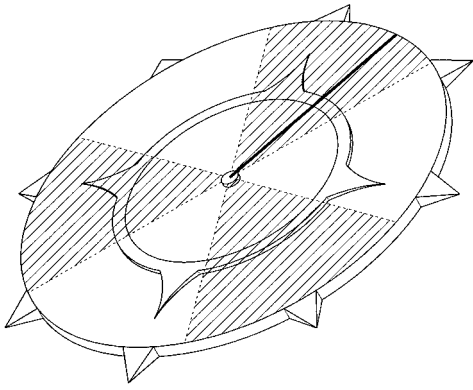
【図 1 1 7】



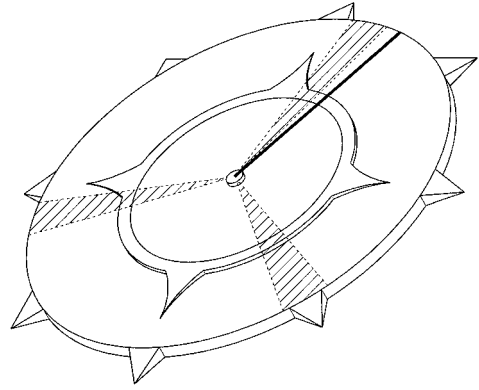
【図 1 1 9】



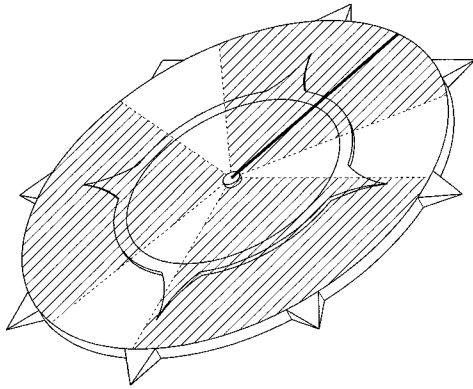
【図 1 2 0】



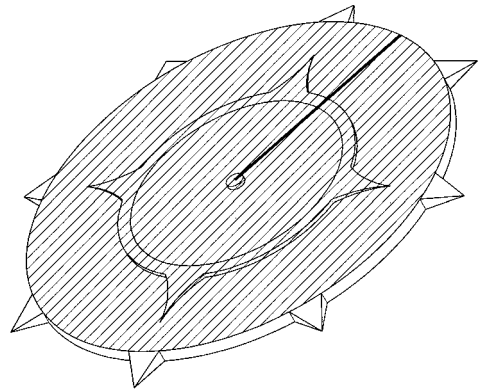
【図 1 2 1】



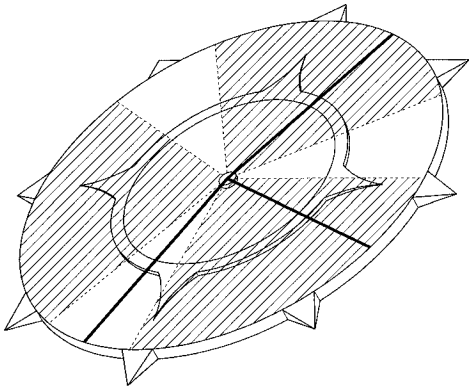
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



フロントページの続き

(72)発明者 渡辺 昌臣

東京都江東区有明3丁目7番26号

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC36
AC38 AC52 AC64 AC65 AC82 BA03 BA07 BA13 BA17 BA22
BA32 BA35 BB02 BB16 BB35 BB42 BB43 BB44 BB46 BB48
BB63 BB74 BB78 BB80 BB83 BB93 BB96 CA02 CA03 CA23
CA24 CB04 CB23 CB33 CB42 CB44 CB48 CB50 CC01 CC13
CC24 CC28 CC32 CC33 CC34 CC51 CD01 CD12 CD18 CD23
CD31 CD32 CD41 CD47 CD48 CD49 CD54 CE04 CE16 CE18
CE23 DA52 DA54 DA63 DA65