

(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.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04

A 6 3 F 5/04

5 1 2 D

5 1 4 E

テーマコード (参考)

2 C 0 8 2

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)

(22) 出願日

平成27年8月18日 (2015. 8. 18)

(71) 出願人 598098526

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

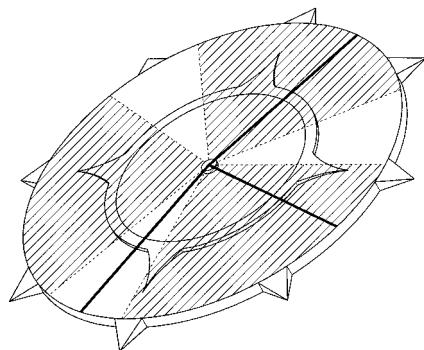
(54) 【発明の名称】遊技機

(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。

10

20

30

40

50

【0003】

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】****【0004】**

【特許文献1】特開2007-143742号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

10

【0005】

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。

【0006】

本発明は、このような課題を解決するためになされたもので、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】**【0007】**

20

本発明に係る遊技機は、上記目的達成のため、複数の図柄が表示された複数のリール(3L, 3C, 3R)と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段(表示窓4L, 4C, 4R)と、所定の開始条件の成立に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段(ステッピングモータ51L, 51C, 51R)と、前記所定の開始条件の成立に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段(メインCPU93)と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段(ストップスイッチ17S)と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングに基づいて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段(メインCPU93)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CPU93)と、遊技者に対して有利な有利遊技(ART)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CPU102)と、画像を表示するための画像表示手段(液晶表示装置11)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CPU102及びレンダリングプロセッサ105)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CPU102)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CPU102)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CPU102)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。

30

【0008】

40

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れることで、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。

10

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

【図3】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の電気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。

20

【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。

【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。

【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。

40

50

【図30】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル（BB6持越し状態）を示す図である。

【図31】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル（BB7持越し状態）を示す図である。

【図32】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル（BB8持越し状態）を示す図である。

【図33】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル（BB9持越し状態）を示す図である。

【図34】メインROMに記憶された内部抽籤テーブル（BB中RB）を示す図である。

【図35】メインROM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36】メインROM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37】メインROM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38】メインROM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39】メインROM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40】図39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41】サブROMに記憶された通常中ART抽籤テーブルを示す図である。

【図42】サブROMに記憶されたBB当籤時ART抽籤テーブルを示す図である。

【図43】サブROM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44】図43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45】サブROMに記憶された再突入抽籤テーブルを示す図である。

【図46】サブROM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47】図46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48】サブROMに記憶されたストック抽籤テーブルを示す図である。

【図49】サブROMに記憶されたART中BB上乗せ抽籤テーブルを示す図である。

【図50】サブROM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51】サブROM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52】サブROM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53】サブROM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54】サブROMに記憶された液晶リール停止テーブル（弱スイカ、スペリ制御）を示す図である。

【図55】サブROM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56】サブROM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57】サブROM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、スペリ制御）を示す図である。

【図58】液晶図柄コード表を示す図である。

【図59】サブROM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60】サブROM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61】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62】図61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。

【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。

【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 C P U 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。

【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 C P U 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。

【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。

10

20

30

40

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。 10

【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。 20

【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。 20

【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。 30

【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。 40

【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

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115】図111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116】図111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117】図117は、図111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118】図111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119】図88及び図89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120】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121】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122】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123】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124】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、0～65535）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」に係るものとのこ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）

10

20

30

40

50

e c 又は 7 5 m s e c) 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 1 9 0 m s e c 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 7 5 m s e c 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。

【 0 0 1 7 】

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、1 9 0 m s e c (図柄 4 コマ分) の規定時間内に、その図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、遊技状態に対応する各種規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。

【 0 0 1 8 】

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。

【 0 0 1 9 】

また、パチスロ機では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置などの画像表示装置により行う映像の表示、各種ランプにより行う光の出力、スピーカにより行う音の出力、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【 0 0 2 0 】

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。

【 0 0 2 1 】

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。

【 0 0 2 2 】

< 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観構造について説明する。

【 0 0 2 3 】

[外観構造]

図 2 は、パチスロ機 1 の外部構造を示す斜視図である。

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

フロントドア 2 b の裏側には、複数（例えば 2 0 個）の図柄が周方向に沿って所定の間

10

20

30

40

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できない表示窓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

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3Lの中段領域、中リール3Cの中段領域、及び、右リール3R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17L, 17C, 17R）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超えた分は、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（3L, 3C, 3R）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17L, 17C, 17Rは、それぞれ、左リール3L、中リール3C、右リール3Rに対応付けて設けられ、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17L, 17C, 17Rは、停止操作手段を構成する。以下、ストップボタン17L, 17C, 17Rを、それぞれ左ストップボタン17L、中ストップボタン17C、右ストップボタン17Rという。

【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19L, 19R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19L, 19R以外にも例えば音声出力装置としてのスピーカ23L, 23R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23L, 23R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23L, 23R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

【0043】

また、ドア本体9の左右には、液晶表示装置11を挟むようにして、複数の色に発光可能なランプ19L, 19Rが設けられている。ランプ19L, 19Rは、後述するLED群25(図3参照)によって構成されている。なお、ランプ19L, 19Rは、LEDに限らず、有機エレクトロルミネッセンス(有機EL)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。

【0044】

<パチスロ機の電気的構成>

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

10

【0045】

図3に示すように、パチスロ機1は、キャビネット2aに配設された主制御基板41と、フロントドア2bに配設された副制御基板42とを有している。主制御基板41には、リール中継端子板51と、設定用鍵型スイッチ52と、キャビネット側中継基板53と、ドア中継端子板54と、電源装置44の電源基板44bとが電気的に接続されている。

【0046】

リール中継端子板51は、各リール3L, 3C, 3R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51は、各リール3L, 3C, 3Rのステッピングモータ51L, 51C, 51Rに電気的に接続されており、主制御基板41からステッピングモータ51L, 51C, 51Rに出力される信号を中継する。

20

【0047】

ステッピングモータ51L, 51C, 51Rは、所定の開始条件の成立、すなわちスタートレバー16が遊技者により操作されたこと(開始操作)に基づき、各リール3L, 3C, 3R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51L, 51C, 51Rは、図柄変動手段を構成する。設定用鍵型スイッチ52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。

【0048】

キャビネット側中継基板53には、外部集中端子板56と、ホッパー装置43と、メダル補助収納庫スイッチ57とが電気的に接続されている。このキャビネット側中継基板53は、主制御基板41から外部集中端子板56、ホッパー装置43、メダル補助収納庫スイッチ57に出力される信号を中継する。つまり、外部集中端子板56、ホッパー装置43及びメダル補助収納庫スイッチ57は、キャビネット側中継基板53を介して主制御基板41に接続されている。

30

【0049】

外部集中端子板56は、キャビネット2a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。

【0050】

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

40

【0051】

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

【0052】

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

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レ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、MAX 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。

10

【 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。

20

【 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 が回動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 とを接続する配線を中継する。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を中継する。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、MAX ベットボタン 1 4 とが電気的に接続されている。

30

【 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 とに電気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。

40

【 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 とを接続する配線を中継する基板である。

【 0 0 6 2 】

< 主制御回路 >

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。

【0063】

図 4 に示すように、主制御部としての主制御回路 9 1 は、主制御基板 4 1 上に設置されたマイクロコンピュータ 9 2 を主たる構成要素とし、遊技の進行を制御するものである。マイクロコンピュータ 9 2 は、メイン C P U 9 3、メイン R O M 9 4 及びメイン R A M 9 5 により構成される。

【0064】

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

10

【0065】

メイン C P U 9 3 には、クロックパルス発生回路 9 6、分周器 9 7、乱数発生器 9 8 及びサンプリング回路 9 9 が接続されている。クロックパルス発生回路 9 6 及び分周器 9 7 は、クロックパルスを発生する。メイン C P U 9 3 は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器 9 8 は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0 ~ 65535）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。

20

【0066】

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

20

【0067】

なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことの情報を示す情報である。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。

30

【0068】

ここで、各リール 3 L, 3 C, 3 R の回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メイン R A M 9 5 に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄 1 つ分の回転に必要な所定回数（例えば 16 回）のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メイン R A M 9 5 に設けられた図柄カウンタが 1 ずつ加算される。図柄カウンタは、各リール 3 L, 3 C, 3 R に応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

30

【0069】

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。

40

【0070】

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。

【0071】

<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

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と電気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ROM103、サブRAM104、レンダリングプロセッサ105、描画用RAM106、ドライバ107を含んで構成されている。

【0073】

サブCPU102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ROM103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ROM103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CPU102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RAM104は、DRAM(Dynamic Random Access Memory)及びSRAM(Static Random Access Memory)を含んで構成される。サブRAM104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CPU102、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CPU102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CPU102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CPU93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CPU93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。10

【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。20

【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。30

【0087】

RT1遊技状態において、「RT2移行リップ」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移行リップ」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移行リップ」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。40

【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

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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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C P U 1 0 2は、停止操作ゲームが実行されている単位遊技において、リングの各有效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C P U 1 0 2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、リングの各有效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、各有效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C P U 1 0 2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、リングの各有效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、リングの各有效領域と第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いてもよく、有効領域の幅と針の回転速度との組合せが異なっていてもよい。

【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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2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、A R T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C P U 1 0 2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に表示され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C P U 1 0 2は、A R Tの単位遊技数、A R Tが終了したときにA R Tを再度付与する確率を表す継続率、及び、A R Tを付与する回数であるストック数などのA R Tに関する値を管理するとともに、遊技の結果に応じてA R Tに関する値を更新するようになっている。

【0110】

例えば、サブC P U 1 0 2は、通常中B B遊技状態でA R Tが付与することが決定されていない状態で、A R Tを付与するか否かを抽籤し、少なくともA R T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、A R T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、A R Tを付与することを決定するようになっている。

【0 1 1 1】

また、サブC P U 1 0 2は、通常中B B遊技状態でA R Tが付与されることが決定されている状態で、A R Tの継続率を所定の上限継続率（例えば、8 0 %）以下の範囲で上昇させるか否かを抽籤し、少なくともA R T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、A R T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、A R Tの継続率を上昇させるようになっている。

【0 1 1 2】

A R Tの開始時から終了時までの所定のタイミングで、サブC P U 1 0 2は、A R Tの継続率を当籤確率としたA R Tの継続抽籤を行うようになっている。A R Tの継続抽籤に当籤した場合には、サブC P U 1 0 2は、A R Tの終了後にA R Tを再度実行するようになっている。なお、A R Tの継続抽籤に当籤した場合には、サブC P U 1 0 2は、A R T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、A R Tの継続率が上昇することにより、A R Tの実行回数が実質的に増加する。

【0 1 1 3】

また、サブC P U 1 0 2は、通常中B B遊技状態でA R Tの継続率が上限継続率である状態で、A R Tのストック数を加算するか否かを抽籤し、A R T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、A R T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、A R Tのストック数を加算するようになっている。

【0 1 1 4】

このように、サブC P U 1 0 2は、通常中B B遊技状態で所定の第1条件が成立した場合には、A R Tに関する第1特典を付与する第1特典付与手段を構成するとともに、通常中B B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、A R T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。

【0 1 1 5】

ここで、A R Tを付与することを決定することを第1特典とすると、A R T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。

【0 1 1 6】

また、A R Tの継続率を上昇させることを第1特典とすると、A R T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。

【0 1 1 7】

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

【0 1 1 8】

本実施の形態において、サブC P U 1 0 2は、A R Tの継続率をループモードで管理する。具体的には、A R Tの継続率が0 %の状態をループモード0とし、A R Tの継続率が1 %の状態をループモード1とし、A R Tの継続率が3 3 %の状態をループモード2とし、A R Tの継続率が5 0 %の状態をループモード3とし、A R Tの継続率が6 0 %の状態をループモード4とし、A R Tの継続率が7 0 %の状態をループモード5とし、A R Tの継続率が上限継続率である8 0 %の状態をループモード6とする。

【0 1 1 9】

サブC P U 1 0 2は、B Bモードは、B Bの作動役が入賞したときに、遊技者がチャン

10

20

30

40

50

スポットン 2 9 又は MAX 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、ART の当籤確率が低くなるが、当籤した ART のループモードが高くなる。

【0120】

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 ART の当籤確率が高くなる。10

【0121】

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。

【0122】

また、サブ CPU 1 0 2 は、ART 中 B B 遊技状態で ART の単位遊技数を加算するか否かを抽籤し、少なくとも ART 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、ART 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、ART の単位遊技数を加算するようになっている。20

【0123】

このように、サブ CPU 1 0 2 は、ART 中 B B 遊技状態で所定の第 3 条件が成立した場合には、ART に関する第 3 特典を付与する第 3 特典付与手段を構成する。ここで、ART の単位遊技数を加算することを第 3 特典とすると、ART 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、ART の継続率を上昇させることを第 3 特典としてもよく、ART のストック数を加算することを第 3 特典としてもよい。

【0124】

また、サブ CPU 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

【0125】

例えば、サブ CPU 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。

【0126】

サブ CPU 1 0 2 は、通常遊技状態から ART 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、ART の付与数又は ART 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 ART の付与数を報知する。40

【0127】

なお、サブ CPU 1 0 2 は、通常遊技状態から ART 遊技状態となってから所定の単位遊技数にわたって、ART の付与数又は ART 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、ART 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 ART の付与数を抽籤により決定するようにもよい。

【0128】

この場合、ART の 1 ゲーム目に代えて、ART 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

【0129】

また、サブCPU102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「周期チャンスリップ」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。

【0130】

ここで、サブCPU102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。

【0131】

また、サブCPU102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。

10

【0132】

この前兆遊技状態において、サブCPU102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。

20

【0133】

また、サブCPU102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。

【0134】

この確定前兆遊技状態において、サブCPU102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。

30

【0135】

また、サブCPU102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。

【0136】

本実施の形態において、サブCPU102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。

40

【0137】

また、本実施の形態において、サブCPU102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。

【0138】

また、サブCPU102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。

50

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。10

【0142】

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。

【0143】

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。20

【0144】

[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。

【0145】

<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。30

【0146】

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。

【0147】

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。40

【0148】

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。

【0149】

<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50

れる。図9に示す図柄コード表は、3つのリール3L, 3C, 3Rの表面に配された図柄を特定するためのデータとしての図柄コードを表している。

【0150】

例えば、図8に示した図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々の表面に配されている図柄の配列を表すものとして説明したが、実際にメインROM94に記憶されている図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々の表面に配されている図柄を特定する図柄コードの配列を表している。

【0151】

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「BAR1」、「BAR2」、「BAR3」、「CLR1」、「CLR2」、「CLR3」、「CLR4」、「CLR5」、「CLR6」及び「CLR7」の10種類である。
10

【0152】

図柄コード表では、「BAR1」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、「BAR2」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、「BAR3」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。

【0153】

同様に、「CLR1」、「CLR2」、「CLR3」、「CLR4」、「CLR5」、「CLR6」及び「CLR7」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。

【0154】

<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。
20

【0155】

例えば、「C_BB_01」と呼ばれる「BAR1-BAR1-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、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

【0156】

また、「C_BB_02」と呼ばれる「BAR2-BAR2-BAR2」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。

【0157】

また、「C_BB_04」と呼ばれる「BAR2-BAR2-BAR3」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

【0158】

また、「C_REP_R_01」と呼ばれる「CLR5-CLR6-CLR6」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。

【0159】

また、「C_REP_RT1」と呼ばれる「CLR5-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、再遊技（リプレイ）が作動する。

【0160】

10

20

30

40

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_通常リプ1」、「F_通常リプ2」、「F_通常リプ3」、「F_通常リプ4」、「F_RT2移行リプ123」、「F_RT2移行リプ132」、「F_RT2移行リプ213」、「F_RT2移行リプ231」、「F_RT2移行リプ312」、「F_RT2移行リプ321」、「F_RT維持リプ123」、「F_RT維持リプ132」、「F_RT維持リプ213」、「F_RT維持リプ231」、「F_RT維持リプ312」、「F_RT維持リプ321」、「F_RT3移行リプ123」、「F_RT3移行リプ132」、「F_RT3移行リプ213」、「F_RT3移行リプ231」、「F_RT3移行リプ312」、「F_RT3移行リプ321」、「F_チャンスリップ」、「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_弱チエ」、「F_強チエ」、「F_中チエ」、「F_R_B役1」、「F_BB1」、「F_BB2」、「F_BB3」、「F_BB4」、「F_BB5」、「F_BB6」、「F_BB7」、「F_BB8」及び「F_BB9」がある。

【0170】

例えば、内部当籤役が「F_BB1」である場合には、メインCPU93は、「C_BB_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_BB1」である場合には、特殊BB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_通常リプ1」である場合には、メインCPU93は、「C_R_E_P_R_01」、「C_R_E_P_R_03」～「C_R_E_P_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_BE_L_M9」、「C_BE_L_H_01」、「C_BE_L_H_06」、「C_BE_L_H_25」、「C_BE_L_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BB(特殊BB、同色BB、異色BB)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_BB1」の確率は「1/65536」であり、「F_通常リプ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BB遊技状態でない一般遊技状態にある場合におけるRT1遊技状態における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_BB1」に内部当籤し、かつ「C_BB_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BB1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BB2持越し状態～BB9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、BB1持越し状態、BB3持越し状態、BB4持越し状態、BB6持越し状態及びBB8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、持越しているBB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

【0178】

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。

【0179】

また、図34は、「C__B B__01」～「C__B B__09」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。

【0180】

<演出遊技ロック抽籤テーブル>

10

図35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。

【0181】

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CPU93は、ロックは行わない。ロック番号が1の場合には、メインCPU93は、スタートレバー16が操作されたことを契機に、リール3L, 3C, 3Rの停止状態を一定時間（例えば、30566 msec）維持した後に、リール3L, 3C, 3Rを正常に回転させる。

【0182】

ロック番号が2の場合には、メインCPU93は、スタートレバー16が操作されたことを契機に、リール3L, 3C, 3Rの停止状態を一定時間（例えば、1000 msec）維持した後に、リール3L, 3C, 3Rを正常とは逆方向に低速で回転させ、再度、リール3L, 3C, 3Rの停止状態を一定時間（例えば、1400 msec）維持した後に、リール3L, 3C, 3Rを正常に回転させる。

20

【0183】

ロック番号が3の場合には、メインCPU93は、スタートレバー16が操作されたことを契機に、リール3L, 3C, 3Rの停止状態を一定時間維持した後に、リール3L, 3C, 3Rを正常とは逆方向に低速で回転させて、リール3L, 3C, 3R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3L, 3C, 3Rを正常に回転させる。

30

【0184】

ロック番号が4～7の場合のメインCPU93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CPU93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3L, 3C, 3R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。

【0185】

また、メインCPU93は、特定役として「F__通常リプ1」～「F__通常リプ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

【0186】

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66に示すように、通常リプレイ（「F__通常リプ1」～「F__通常リプ4」）が内部当籤した回数をカウントする。

【0187】

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66のステップS112で設定される周期チャンス目の演出用のロック、及び、図35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。

【0188】

50

例えば、メインC P U 9 3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_通常リップ1」～「F_通常リップ4」を内部当籤役として決定するごと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C P U 9 3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_チャンスリップ」、「F_弱チエ」、「F_強チエ」及び「F_中チエ」といったA R T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C P U 9 3がカウントした回数が特定数となった単位遊技で、「F_通常リップ1」～「F_通常リップ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_チャンスリップ」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C P U 9 3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B B + F_チャンスリップ」は、「同色B B」と「F_チャンスリップ」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、「(R T 4) F_チャンスリップ」は、主遊技状態がR T 4遊技状態であるときに「F_チャンスリップ」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C P U 9 3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>

10

20

30

40

50

図37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CPU93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。

【0199】

例えば、図37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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「128 / 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「64 / 256」である。

10

【0200】

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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「239 / 256」であり、モード2が決定される確率は「1 / 256」であり、モード3が決定される確率は「16 / 256」である。

【0201】

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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「0 / 256」であり、モード2が決定される確率は「128 / 256」であり、モード3が決定される確率は「128 / 256」である。

20

【0202】

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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「0 / 256」であり、モード2が決定される確率は「0 / 256」であり、モード3が決定される確率は「256 / 256」である。

【0203】

<第3周期チャンス目モード抽籤テーブル>

図38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CPU93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

【0204】

例えば、図38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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「224 / 256」であり、モード2が決定される確率は「16 / 256」であり、モード3が決定される確率は「16 / 256」である。

【0205】

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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「247 / 256」であり、モード2が決定される確率は「1 / 256」であり、モード3が決定される確率は「8 / 256」である。

40

【0206】

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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「247 / 256」であり、モード2が決定される確率は「1 / 256」であり、モード3が決定される確率は「8 / 256」である。

【0207】

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 / 256」であり、モード1が決定される確率は「38 / 256」であり、モード2が決定される確率は「1 / 256」であり、モード3が決定される確率は「217 / 256」である。

【0208】

<周期チャンス目天井回数抽籤テーブル>

図39及び図40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CPU93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。

【0209】

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、「512 / 65536」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 / 65536」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、「64 / 65536」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、「24576 / 65536」の確率で決定される。

【0210】

同様に、天井回数「10」は、周期チャンス目モードがモード0の場合には、「512 / 65536」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 / 65536」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、「64960 / 65536」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 / 65536」の確率で決定される。

【0211】

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。

【0212】

[メインRAMに割り当てる格納領域の構成]

以下、メインRAM95に割り当てる各種の格納領域について説明する。

【0213】

<内部当籤役格納領域>

内部当籤役格納領域には、図13～図16に示すフラグ別コンビネーションテーブルにおいて、コンビネーションに対応付けられた内部当籤役に応じたデータ(ビット)が1にセットされ、他のデータが0にリセットされる。

【0214】

<表示役格納領域>

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

【0215】

<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3L, 3C, 3R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。

【0216】

<持越し役格納領域>

持越し役格納領域は、持越し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

10

20

30

40

50

越役格納領域のビットが「1」にセットされ、B B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R T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B B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、R T遊技状態がR T 0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B B」、「B B」（「特殊B B」を除く）、「押し順リップ」、「共通リップ」、「チャンスリップ+B B」、「押し順ベル」、「共通ベル」、「弱スイカ+B B」、「強スイカ+B B」、「弱チエ+B B」、「強チエ+B B」、「中チエ+特殊B B」及び「中チエ+B B」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「チャンスリップ」の場合には、「128 / 32768」の確率でART当籤し、内部当籤役が「周期チャンスリップ」の場合には、「4096 / 32768」の確率でART当籤し、内部当籤役が「弱スイカ」の場合には、「8 / 32768」の確率でART当籤し、内部当籤役が「強スイカ」の場合には、「256 / 32768」の確率でART当籤し、内部当籤役が「弱チエ」の場合には、「8 / 32768」の確率でART当籤し、内部当籤役が「強チエ」の場合には、「1638 / 32768」の確率でART当籤し、内部当籤役が「中チエ」の場合には、「32768 / 32768」の確率でART当籤する。

【0227】

<BB当籤時ART抽籤テーブル>

図42に示すBB当籤時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にBBの作動役が入賞したときに付与されるARTの当籤確率がBBモードに対して設定ごとに示されている。

【0228】

例えば、BB当籤時ART抽籤テーブルにおいて、設定1では、BBモードが「赤7_幻想」である場合には、「8050 / 32768」の確率でARTに当籤し、BBモードが「赤7_運命」である場合には、「15492 / 32768」の確率でARTに当籤し、BBモードが「赤7_審判」である場合には、「2800 / 32768」の確率でARTに当籤し、BBモードが「赤7_裏審判」である場合には、「1780 / 32768」の確率でARTに当籤する。

【0229】

また、BBモードが「青7_幻想」である場合には、「17980 / 32768」の確率でARTに当籤し、BBモードが「青7_運命」である場合には、「32768 / 32768」の確率でARTに当籤し、BBモードが「青7_審判」である場合には、「7074 / 32768」の確率でARTに当籤し、BBモードが「青7_裏審判」である場合には、「5148 / 32768」の確率でARTに当籤する。

【0230】

<入賞時用ループモード抽籤テーブル>

図43及び図44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BBの作動役が入賞したときにARTが付与されたときのARTのループモードの選択確率がBBモードに対して設定ごとに示されている。

【0231】

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、BBモードが「赤7_幻想」である場合には、「27527 / 32768」の確率でループモード3が選択され、「3276 / 32768」の確率でループモード4が選択され、「1310 / 32768」の確率でループモード5が選択され、「655 / 32768」の確率でループモード6が選択される。

【0232】

また、BBモードが「赤7_運命」である場合には、「32736 / 32768」の確率でループモード1が選択され、「32 / 32768」の確率でループモード6が選択される。

【0233】

また、BBモードが「青7_幻想」である場合には、「27527 / 32768」の確率でループモード3が選択され、「3276 / 32768」の確率でループモード4が選択され、「1310 / 32768」の確率でループモード5が選択され、「655 / 32768」の確率でループモード6が選択される。

【0234】

また、BBモードが「青7_運命」である場合には、「32736 / 32768」の確率でループモード1が選択され、「32 / 32768」の確率でループモード6が選択される。

10

20

30

40

50

【0235】

<再突入抽籤テーブル>

図45に示す再突入抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常中BB遊技状態で、ARTに当籤していない場合におけるART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BBモードに対して示されている。

【0236】

例えば、BBモードが「赤7_幻想」である場合には、「27678 / 32768」の確率でARTに非当籤となり、停止操作ゲームも実行されない。また、BBモードが「赤7_幻想」である場合には、「400 / 32768」の確率でARTに非当籤となり、リング1を用いた停止操作ゲームが実行される。この場合には、停止操作ゲームの結果によらずに、ARTは、非当籤となる。10

【0237】

また、BBモードが「赤7_幻想」である場合には、「5 / 32768」の確率でART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。ART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、ART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、ARTの付与が決定されない。

【0238】

<ループモード移行抽籤テーブル>

図46及び図47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BB遊技状態で、ART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

【0239】

例えば、ループモード0である場合には、「26208 / 32768」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、「600 / 32768」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。

【0240】

また、ループモード0である場合には、「15 / 32768」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

【0241】

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。

【0242】

<ストック抽籤テーブル>

図48に示すストック抽籤テーブルは、サブ遊技状態が通常中BB遊技状態で、ARTに当籤している場合におけるARTのストック数と、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。

【0243】

例えば、「26208 / 32768」の確率でARTのストック数が0となり、停止操作ゲームも実行されない。また、「600 / 32768」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、ARTのストック数は、0となる。

【0244】

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、「ブランク」、「青7」、「赤7」、「白7」、「BAR」、「扉」、「プラムリップ」、「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、「ブランク」、「扉」、「プラムリップ」、「スイカ」、「ベル」及び「チェリー」に加えて「チャンスリップ」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、「ブランク」、「扉」、「プラムリップ」、「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53～図57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3L、中リール3C、右リール3R）、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53及び図54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3L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ペリ駒数と、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53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CPU102によって参照され、図54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ペリ制御が実行されるときにサブCPU102によって参照される。

【0257】

通常制御では、サブCPU102は、ストップスイッチ17Sによってリール3L, 3C, 3Rの停止操作が検出されてから、メインCPU93の制御によりリール3L, 3C, 3R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53に示す液晶リール停止テーブルにおけるスペリ駒数は、0～4の範囲に設定されている。

【0258】

スペリ制御は、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CPU102によって実行される。したがって、図54に示す液晶リール停止テーブルにおけるスペリ駒数は、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CPU102によって液晶図柄を変換する規則が図58に示す液晶図柄コードで示されている。

【0260】

例えば、図53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55～図57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3Lが停止された後に、中リール3C又は右リール3Rの停止操作行われたときにサブCPU102

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」図柄を右下がりで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。

20

【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。

30

【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。

【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、「プランク」、「青7」、「赤7」、「白7」、「BAR」、「扉」、「プラムリップ」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」、「リングの魂」及び「チャンスリップ」の11種類である。

30

【0270】

液晶図柄コード表では、「プランク」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」、「プラムリップ」、「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、「チャンスリップ」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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

「103 / 32768」の確率で選択され、他の設定では選択されないため、「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

の該当領域に格納される。

【0294】

次に、メインC P U 9 3は、主制御基板4 1から副制御基板4 2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R A M 9 5に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S 1 7)。

【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、内部当籠役の種別、ロック番号、天井回数(特定役が内部当籠した回数)及び演出用のタイマの値等を表す。

【0296】

次に、メインC P U 9 3は、ウェイト処理を実行する(S 1 8)。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。

10

【0297】

次に、メインC P U 9 3は、投入されたメダルの枚数に応じて、全てのリール3 L、3 C、3 Rを回転させるリール回転開始処理を実行する(S 1 9)。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「0 0 0 0 1 1 1」が格納される。

20

【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(1.1172 msec)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49 L、49 C、49 Rの駆動が制御され、リール3 L、3 C、3 Rの回転が開始する。

30

【0299】

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

【0300】

次に、メインC P U 9 3は、主制御基板4 1から副制御基板4 2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R A M 9 5に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S 2 0)。

40

【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4 2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C P U 9 3は、図68に示す引込優先順位格納処理を実行する(S 2 1)。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3 L、3 C、3 R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、内部当籠役に基づいて、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3 L、3 C、3 R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、内部当籠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】

50

次に、メインC P U 9 3は、図7 1に示すリール停止制御処理を実行する(S 2 2)。この処理によって、リール3 L、3 C、3 Rの停止制御が行われる。次に、メインC P U 9 3は、入賞検索処理を実行する(S 2 3)。

【0 3 0 5】

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

【0 3 0 6】

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1 0～図1 2参照)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

【0 3 0 7】

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3 L、3 C、3 Rが停止したことで表示窓4 L、4 C、4 Rに表示される図柄の組合せが特定される。

【0 3 0 8】

次に、メインC P U 9 3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R T遊技状態の移行を行うR T移行処理を実行する(S 2 4)。

20

【0 3 0 9】

次に、メインC P U 9 3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(S 2 5)。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4 3の制御やクレジット枚数の更新が行われる。

【0 3 1 0】

次に、メインC P U 9 3は、主制御基板4 1から副制御基板4 2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R A M 9 5に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S 2 6)。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。

【0 3 1 1】

次に、メインC P U 9 3は、図7 2に示すボーナス終了チェック処理を実行する(S 2 7)。このボーナス終了チェック処理によって、B B又はR Bの終了条件を満たした場合にB B又はR Bの作動をそれぞれ終了する処理が実行される。

30

【0 3 1 2】

次に、メインC P U 9 3は、図7 3に示すボーナス作動チェック処理を実行する(S 2 8)。このボーナス作動チェック処理によって、リール3 L、3 C、3 Rにより表示された図柄の組合せに基づいてB B又はR Bの作動を行う処理が実行される。メインC P U 9 3は、ステップS 2 8の処理を実行した後、ステップS 1 1の処理を実行する。

【0 3 1 3】

<電源投入時処理>

図6 2は、図6 1に示したメイン制御処理のステップS 1 0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

【0 3 1 4】

まず、メインC P U 9 3は、バックアップが正常であるか否かを判断する(S 3 0)。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。

【0 3 1 5】

例えば、メインC P U 9 3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R A M 9 5に格納しておき、電源投入時の当該判断処理(S 3 0)において、メインR A M 9 5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

【0316】

ここで、メインC P U 9 3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。

【0317】

メインC P U 9 3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R A M 9 5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R A M 9 5にセットされることになる。

【0318】

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C P U 9 3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C P U 9 3は、設定変更時の初期化処理を実行する(S33)。

10

【0319】

この設定変更時の初期化処理では、例えば、メインR A M 9 5の内部当籠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。

【0320】

次に、メインC P U 9 3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R A M 9 5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。

20

【0321】

次に、メインC P U 9 3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。

【0322】

次に、メインC P U 9 3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C P U 9 3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)。

30

【0323】

次に、メインC P U 9 3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。

【0324】

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C P U 9 3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R A M 9 5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。

40

【0325】

ステップS32において、メインC P U 9 3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C P U 9 3は、電源投入時エラー処理を実行する(S41)。

【0326】

電源投入時エラー処理において、メインC P U 9 3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C P U 9 3は、バックアップが正常で

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>

10

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。

20

【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、図示しないセレ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レクタ内を通過するように径路を形成させる。

30

【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。

40

【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（S57）。

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、セレクタのソレノイドの駆動を行わずに、メダル投入口13に投入されたメダルがメダル払出口21から排出する径路を形成させる。

【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C P U 9 3は、内部抽籤処理を終了する。一方、持越役格納領域の値が「0」であると判断した場合には(Y E S)、メインC P U 9 3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、B B 1ないしB B 9のいずれか)を持越役格納領域に格納する(S 8 4)。このステップS 8 3の処理では、例えば内部当籤役として「B B 1」が取得されたときに、持越役格納領域の「B B 1」に対応するビットが「1」にセットされる。

【0 3 4 8】

続いて、メインC P U 9 3は、持越役格納領域の値が「0」であるか否かを判断する(S 8 5)。この判断処理では、持越格納領域の「B B 1」ないし「B B 9」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

【0 3 4 9】

ステップS 8 5において、持越役格納領域の値が「0」であると判断した場合には(Y E S)、メインC P U 9 3は、内部抽籤処理を終了する。一方、持越役格納領域の値が「0」でないと判断した場合には(N O)、メインC P U 9 3は、図6 5に示す遊技状態フラグ移行処理を実行し(S 8 6)、内部抽籤処理を終了する。

【0 3 5 0】

<遊技状態フラグ移行処理>

図6 5は、図6 4に示した内部抽籤処理のステップS 8 6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。

20

【0 3 5 1】

まず、メインC P U 9 3は、持越役格納領域にB B 2、B B 5、B B 7又はB B 9が格納されているか否かを判断する(S 9 0)。この処理では、持越格納領域の「B B 2」、「B B 5」、「B B 7」又は「B B 9」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。

【0 3 5 2】

ステップS 9 0において、持越役格納領域にB B 2、B B 5、B B 7又はB B 9が格納されていると判断した場合には(Y E S)、メインC P U 9 3は、R T遊技状態としてR T 4遊技状態をセットする(S 9 1)。この処理では、メインC P U 9 3は、遊技状態フラグ格納領域の「R T 4 遊技状態」に対応するビットを「1」にセットする。

30

【0 3 5 3】

ステップS 9 0において、持越役格納領域にB B 2、B B 5、B B 7又はB B 9のいずれもが格納されていないと判断した場合には(N O)、メインC P U 9 3は、持越役格納領域にB B 1、B B 3、B B 4、B B 6又はB B 8が格納されているか否かを判断する(S 9 2)。この処理では、持越役格納領域の「B B 1」、「B B 3」、「B B 4」、「B B 6」又は「B B 8」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。

【0 3 5 4】

ステップS 9 2において、持越役格納領域にB B 1、B B 3、B B 4、B B 6又はB B 8が格納されていると判断した場合には(Y E S)、メインC P U 9 3は、R T遊技状態としてR T 5遊技状態をセットする(S 9 3)。この処理では、メインC P U 9 3は、遊技状態フラグ格納領域の「R T 5 遊技状態」に対応するビットを「1」にセットする。

40

【0 3 5 5】

ステップS 9 2において、持越役格納領域にB B 1、B B 3、B B 4、B B 6又はB B 8のいずれもが格納されていないと判断した場合(N O)、又は、ステップS 9 1若しくはステップS 9 3の処理を実行した後、メインC P U 9 3は、遊技状態フラグ移行処理を終了する。

【0 3 5 6】

<周期チャンスリプレイ抽籤処理>

図6 6は、図6 1に示したメイン制御処理のステップS 1 5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_通常リプ1」～「F_通常リプ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_通常リプ1」～「F_通常リプ4」のいずれも内部当籤していないと判断した場合には(NO)、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。

10

【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(NO)、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(YES)、メインCPU93は、RT遊技状態がRT3遊技状態であるか否かを判断する(S104)。

20

【0360】

ここで、RT遊技状態がRT3遊技状態でないと判断した場合には(NO)、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、RT遊技状態がRT3遊技状態であると判断した場合には(YES)、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)。

20

【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。

30

【0362】

ステップS101において、「F_通常リプ1」～「F_通常リプ4」のいずれかが内部当籤していると判断した場合には(YES)、メインCPU93は、RT遊技状態がRT3遊技状態であるか否かを判断する(S107)。

30

【0363】

ここで、RT遊技状態がRT3遊技状態でないと判断した場合には(NO)、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、RT遊技状態がRT3遊技状態であると判断した場合には(YES)、メインCPU93は、天井回数から1を減算する(S108)。

40

【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(NO)、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(YES)、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)。

40

【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。

50

【0366】

<リール停止初期設定処理>

図67は、図61に示したメイン制御処理のステップS16において実行されるリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。

【0367】

まず、メインCPU93は、メインROM94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(S200)。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。

【0368】

次に、メインCPU93は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、回胴停止用番号に基づいて各情報を取得する(S201)。この処理では、メインCPU93は、例えば、第1～第3停止時に使用する停止テーブルの番号や制御変更処理において制御変更を行うために必要な情報(すなわち、リール3L、3C、3Rが特定の順番で停止される際に、特定の位置で停止(又は押下)された場合に再度停止テーブルを選択しなおすために用いられる情報)等を取得する。

【0369】

停止テーブルは、メインROM94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を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ることなく、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。

【0370】

続いて、メインCPU93は、図柄コード格納領域に回転中の識別子を格納する(S202)。すなわち、メインCPU93は、全図柄コード格納領域(未使用領域を除く)のビットを「1」にセットする。

【0371】

次に、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタに3を格納し(S203)、リール停止初期設定処理を終了する。なお、ストップボタン未作動カウンタは、遊技者により停止操作が行われていないストップボタン17L、17C、17Rの数を判別するためのものであり、メインRAM95の所定の領域に格納されている。

【0372】

<引込優先順位格納処理>

図68は、図61に示したメイン制御処理のステップS21及び図71に示すリール停止制御処理のステップS265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。

【0373】

まず、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数としてメインRAM95に格納する(S210)。次に、メインCPU93は、検索対象のリールを決定する検索対象リール決定処理を実行する(S211)。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。

【0374】

次に、メインCPU93は、図69に示す引込優先順位テーブル選択処理を実行する(S212)。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。

【0375】

次に、メインCPU93は、メインRAM95にそれぞれ格納されている図柄チェック回数に20(各リールの図柄の数)をセットし、検索図柄位置に0をセットする(S213)。

【0376】

次に、メインCPU93は、図70に示す図柄コード格納処理を実行する(S214)。

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)。

20

【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(NO)、メインCPU93は、ステップS214の処理を実行する。

【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(YES)、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(YES)、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(NO)、メインCPU93は、ステップS211の処理を実行する。

30

【0383】

<引込優先順位テーブル選択処理>

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(YES)、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(NO)、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。

50

【0387】

まず、メインC P U 9 3は、有効ラインデータをセットする(S 2 4 0)。本実施の形態において、メインC P U 9 3は、有効ラインとしてセンターラインをセットする。次に、メインC P U 9 3は、検索図柄位置と有効ラインデータとに基づいて、検索対象リールのチェック用図柄位置データをセットする(S 2 4 1)。本実施の形態において、メインC P U 9 3は、左リール3 Lの中段の図柄位置をチェック用図柄位置データとしてセットする。

【0 3 8 8】

次に、メインC P U 9 3は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得し(S 2 4 2)、図柄コード格納処理を終了する。

【0 3 8 9】

<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S 2 2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。

【0 3 9 0】

まず、メインC P U 9 3は、有効なストップボタンが押されたか否かを判断する(S 2 5 0)。この処理は、ストップスイッチ7 S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C P U 9 3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S 2 5 0の処理を繰り返し実行する。

【0 3 9 1】

一方、メインC P U 9 3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(S 2 5 1)。

【0 3 9 2】

ここで、メインC P U 9 3は、第1停止操作、第2停止操作及び第3停止操作のそれに対応する作動ストップボタンの種別を、押下順序納領域に格納し、押下順序納領域を参照することで、ストップボタン17 L、17 C、17 Rの押し順を判断することができる。

【0 3 9 3】

続いて、メインC P U 9 3は、ストップボタン未作動カウンタから1を減算し(S 2 5 2)、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し(S 2 5 3)、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインR A M 9 5に格納する(S 2 5 4)。停止開始位置は、ストップスイッチ7 S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。

【0 3 9 4】

次に、メインC P U 9 3は、滑り駒数決定処理を実行する(S 2 5 5)。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。

【0 3 9 5】

次に、メインC P U 9 3は、主制御基板4 1から副制御基板4 2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R A M 9 5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(S 2 5 6)。

【0 3 9 6】

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3 L, 3 C, 3 Rの単位遊技における停止順位を更に表す。

【0 3 9 7】

次に、メインC P U 9 3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R A M 9 5に格納する(S 2 5 7)。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。10

【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。20

【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)。30

【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」に対応するピットを「1」にセットする。40

【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S286）。

【0408】

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

【0409】

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

10

【0410】

<ボーナス作動チェック処理>

図73は、図61に示したメイン制御処理のステップS28において実行されるボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。

【0411】

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

【0412】

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

20

【0413】

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

30

【0414】

「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CPU93は、BBを作動させるBB作動処理を実行する（ステップS292）。BB作動処理では、メインCPU93は、BB遊技状態フラグをオンするとともに、ボーナス終了枚数カウンタに所定枚数（例えば、102枚又は204枚）をセットする。このとき、メインCPU93は、上述したRB作動処理も行う。

【0415】

次いで、メインCPU93は、持越役格納領域の値をクリアする（S295）。その後、メインCPU93は、主制御基板41から副制御基板42へ送信するボーナス開始コマンドデータを生成し、生成したボーナス開始コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納するボーナス開始コマンド送信処理を実行して（S296）、ボーナス作動チェック処理を終了する。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（BB1～BB9）などを表す。

40

【0416】

一方、ステップS293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S297）。

【0417】

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CPU93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CPU93は、図63に示したメダル受付・スター

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 (15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 (15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。

【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（S332）。

【0429】

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より、メインCPU93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14や1ベットボタン15が押されたか否か等をチェックしている。

【0430】

次に、メインCPU93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RAM95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（S333）、入力ポートチェック処理を終了する。
10

【0431】

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。

【0432】

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64、ストップスイッチ17S、MAXベットボタン14、1ベットボタン15、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3L, 3C, 3R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

【0433】

<データ送信処理>

図76は、メインCPU93の制御による割込処理のステップS326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。

【0434】

まず、メインCPU93は、送信ポートに空きがあるか否かを判断する（S340）。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CPU93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CPU93が現在、サブCPU102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

【0435】

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CPU93は、サブCPU102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（S341）。

【0436】

具体的には、メインCPU93は、メインRAM95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

【0437】

ここで、送信データがないと判断した場合には（NO）、メインCPU93は、図77に示す無操作コマンド通信データ格納処理を実行する（S342）。ステップS341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S342の処理を実行した後、メインCPU93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（S343）。

【0438】

次に、メインCPU93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（S344）、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 Byte）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 Byte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（S382）、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S381に戻す。

【0462】

なお、図79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S381に戻るのは、4 msec未満（4 msec - （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 msec単位で処理が行われることとなる。

【0463】

<サウンド制御タスク>

図80は、図78に示した電源投入処理のステップS373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。

【0464】

まず、サブCPU102は、サウンドI/O基板71を介してスピーカ23L、23Rからの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する（S390）。

【0465】

次に、サブCPU102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（S391）。入賞作動コマンド受信時であると判断した場合には（YES）、サブCPU102は、図81に示すリプレイ入賞音変更処理を実行し（S392）、図82に示す設定示唆音出力処理を実行する（S393）。

【0466】

ステップS391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（NO）、又は、ステップS393の処理を実行した後、サブCPU102は、サウンドデータの解析処理を実行する（S394）。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23L、23R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。

【0467】

次に、サブCPU102は、サウンドデータ解析処理（S394）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（S395）、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S391に戻す。

【0468】

なお、図80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S391に戻るのは、33msec未満（33msec - （ステップS391ないしS395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33msec単位で処理が行われることとなる。

【0469】

<リプレイ入賞音変更処理>

図81は、図80に示したサウンド制御タスクのステップS392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。

【0470】

まず、サブCPU102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（S400）。次に、サブCPU102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（S401）。

【0471】

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（YES）、サブCPU102は、リプレイ入賞音として特殊入賞音1を設定し（S402）、リプレイ入賞音変更処理を終了する。

【0472】

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 (S 420)。

【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 (S 421)。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 60 fps に設定し、描画スレッド処理の実行周期を 16 msec に設定する (S 422)。

【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 30 fps に設定し、描画スレッド処理の実行周期を 33 msec に設定する (S 423)。

【0486】

ステップ S 422 又は S 423 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 (S 424)。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 (S 425)、メインタスクの処理をステップ S 421 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 S 376 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。

【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 (S 490)。

【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 (S 491)。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 (S 492)。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。

【0491】

次に、サブCPU102は、受信コマンドのチェックを実行する (S 493)。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、8 byte) 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 8 byte の 8 byte 目) に付与された SUM 値の判定 (例えば、受信データ長 8 byte の 1 byte から 7 byte 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。

【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 (S 494)。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 S 491 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 (S 495)。次に、サブCPU102は、図 85 に示すコマンド解析処理を実行し (S 496)、主基板通信タスク

10

20

30

40

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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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。

40

【 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 】

50

まず、サブC P U 1 0 2は、主制御回路9 1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（S 5 1 5）。

【0 5 0 5】

サブC P U 1 0 2は、メインC P U 9 3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C P U 1 0 2は、遊技進行情報生成手段を構成する。

【0 5 0 6】

本実施の形態において、サブC P U 1 0 2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

【0 5 0 7】

サブC P U 1 0 2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R A M 1 0 4のエラー管理領域の「シーケンス」異常をセットする。

20

【0 5 0 8】

なお、サブR A M 1 0 4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8 8のステップS 5 3 1参照）でサブR A M 1 0 4がクリアされることで解除される。

20

【0 5 0 9】

例えば、サブC P U 1 0 2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。

【0 5 1 0】

次に、サブC P U 1 0 2は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する（S 5 1 6）。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（NO）、サブC P U 1 0 2は、コマンド整合性判定処理を終了する。

30

【0 5 1 1】

一方、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C P U 1 0 2は、異常な状態でサブC P U 1 0 2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R A M 1 0 4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（S 5 1 7）。

【0 5 1 2】

このように、本実施の形態におけるサブC P U 1 0 2は、エラーを検出するエラー検出手段を構成する。

40

【0 5 1 3】

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R A M 1 0 4を構成するS R A Mがクリアされていることを表す。

【0 5 1 4】

このため、サブC P U 1 0 2は、初期化コマンドを主制御回路9 1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の条件に、副制御回路1 0 1に異常な動作（例えば、ゴト行為）があったことを検出する。

【0 5 1 5】

ステップS 5 1 7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

O F F 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(Y E S)、サブ C P U 1 0 2 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 O N にし(S 5 1 8)、コマンド整合性判定処理を終了する。

【 0 5 1 6 】

一方、電断検知異常フラグが O N 状態でない、設定変更フラグが O F F 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(N O)、サブ C P U 1 0 2 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 O F F にし(S 5 1 9)、コマンド整合性判定処理を終了する。

【 0 5 1 7 】

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 O N になった場合には、サブ C P U 1 0 2 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 1 1 に表示させるなどして報知する。

【 0 5 1 8 】

また、サブ R A M 1 0 4 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 8 8 のステップ S 5 3 1 参照)でサブ R A M 1 0 4 がクリアされることで解除される。

【 0 5 1 9 】

<演出内容決定処理>

図 8 8 及び図 8 9 は、図 8 5 に示したコマンド解析処理のステップ S 5 0 1 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。

【 0 5 2 0 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、初期化コマンドを受信したか否かを判断する(S 5 3 0)。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、初期化コマンド受信時処理を実行し(S 5 3 1)、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 R A M 1 0 4 がクリアされるとともに、設定値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 R A M 1 0 4 にセットされる。

【 0 5 2 1 】

一方、初期化コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブ C P U 1 0 2 は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判断する(S 5 3 2)。ここで、メダル投入コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、図 1 1 2 に示す演出履歴保存処理を実行し(S 5 3 3)、メダル投入コマンド受信時処理を実行し(S 5 3 4)、演出内容決定処理を終了する。

【 0 5 2 2 】

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。

【 0 5 2 3 】

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(N O)、サブ C P U 1 0 2 は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する(S 5 3 5)。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(Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、図 9 0 に示すスタートコマンド受信時処理を実行し(S 5 3 6)、演出内容決定処理を終了する。

【 0 5 2 4 】

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。

【 0 5 2 5 】

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(N O)、サブ C P U 1 0 2 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(S 5 3 7)。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(Y E S)、サブ C P U 1 0 2 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 】

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 】

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 】

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 】

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。

10

20

30

40

50

【0536】

<スタートコマンド受信時処理>

図90は、図88に示した演出内容決定処理のステップS536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。

【0537】

まず、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(S650)。ここで、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91に示す通常中BB抽籤処理を実行する(S651)。

【0538】

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(S652)。

【0539】

ここで、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92に示すART中BB抽籤処理を実行する(S653)。

【0540】

一方、サブ遊技状態がART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遊技状態であるか否かを判断する(S654)。ここで、サブ遊技状態がART遊技状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、上述したようなART中の処理を実行するART遊技状態処理を実行する(S655)。

【0541】

一方、サブ遊技状態がART遊技状態でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、サブ遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する(S656)。

【0542】

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(YES)、サブCPU102は、図101に示す通常中処理を実行する(S657)。ステップS656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(NO)、又は、ステップS651、S653、S655若しくはS657の処理を実行した後、サブCPU102は、図111に示すスタートコマンド受信時演出補正処理を実行し(S658)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0543】

<通常中BB抽籤処理>

図91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S651において実行される通常中BB抽籤処理を示すフローチャートである。

【0544】

まず、サブCPU102は、ARTフラグがオンであるか否かを判断する(S660)。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45に示した再突入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を付与するか否かを抽籤し(S661)、通常中BB抽籤処理を終了する。

【0545】

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、ART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(S662)。

【0546】

ループ上限フラグがオンでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、図46及び図47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、ARTのループモードを抽籤し(S663)、通常中BB抽籤処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 5 4 7 】

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 4 8 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、A R T のストック数を抽籤し(S 6 6 4)、通常中 B B 抽籤処理を終了する。

【 0 5 4 8 】

< A R T 中 B B 抽籤処理 >

図 9 2 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 3 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。

【 0 5 4 9 】

サブ C P U 1 0 2 は、図 4 9 に示した A R T 中 B B 上乗せ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 のゲーム数(単位遊技数)に加算されるゲーム数を抽籤し(S 6 7 0)、A R T 中 B B 抽籤処理を終了する。 10

【 0 5 5 0 】

< 入賞作動コマンド受信時処理 >

図 9 3 は、図 8 9 に示した演出内容決定処理のステップ S 5 4 3 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。

【 0 5 5 1 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、表示役が R T 3 移行リップであるか否かを判断する(S 6 9 0)。表示役が R T 3 移行リップ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 フラグがオンであるか否かを判断する(S 6 9 1)。 20

【 0 5 5 2 】

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 C P U 1 0 2 は、サブ遊技状態を A R T 遊技状態にセットし(S 6 9 2)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【 0 5 5 3 】

ステップ S 6 9 0 において、表示役が R T 3 移行リップでないと判断した場合(N O)、又は、ステップ S 6 9 1 において、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 C P U 1 0 2 は、表示役が B B であるか否かを判断する(S 6 9 3)。

【 0 5 5 4 】

表示役が B B でないと判断した場合には(N O)、サブ C P U 1 0 2 は、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。一方、表示役が B B であると判断した場合には(Y E S)、サブ C P U 1 0 2 は、サブ遊技状態が通常状態であるか否かを判断する(S 6 9 4)。 30

【 0 5 5 5 】

サブ遊技状態が通常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、図 4 3 及び図 4 4 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 B B 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(S 6 9 5)。次いで、サブ C P U 1 0 2 は、サブ遊技状態を通常中 B B 遊技状態にセットし(S 6 9 6)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【 0 5 5 6 】

ステップ S 6 9 4 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(N O)、サブ C P U 1 0 2 は、サブ遊技状態を A R T 中 B B 遊技状態にセットし(S 6 9 7)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。 40

【 0 5 5 7 】

< 無操作コマンド受信時処理 >

図 9 4 は、図 8 9 に示した演出内容決定処理のステップ S 5 4 9 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。

【 0 5 5 8 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、B B が表示された遊技であるか否かを判断する(S 7 0 0)。B B が表示された遊技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 7 0 1)。 50

【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当籠時ART抽籠テーブルを参照し、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籠し(S712)、ARTを付与することに当籠したか否かを判断する(S713)。

【0568】

ARTを付与することに当籠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籠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 】

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。20

【 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 】

<ストック判定処理>

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(NO)、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(YES)、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(NO)、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(YES)、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(YES)、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(NO)、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】

成功フラグがオフでないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、ART中BB遊技状態判定処理を終了する。一方、成功フラグがオフであると判断した場合には(YES)、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(NO)、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(YES)、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フラグがオフであるか否かを判断する(S780)。ARTフラグがオフでないと判断した場合には(NO)、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80%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。

【0604】

次に、サブC P U 1 0 2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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2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C P U 9 3は、ロック番号が2の場合には、ロック演出を3100msec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5900msecにわたって実行する。

10

20

【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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2は、ロック番号が2であるか否かを判断する(S813)。

30

【0612】

ロック番号が2であると判断した場合には(YES)、サブC P U 1 0 2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。

【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C P U 1 0 2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)。

40

【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C P U 1 0 2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C P U 1 0 2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

50

CPU102は、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

【0616】

ステップS813において、ロック番号が2でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、ロック番号が3であるか否かを判断する(S818)。ロック番号が3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。

【0617】

ロック番号が3であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、ステップ値が128未満であるか否かを判断する(S819)。ステップ値が128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。

10

【0618】

ステップ値が128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を加算する(S820)。次に、サブCPU102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(S821)。

【0619】

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2上げ、特殊リールの画像のアルファ値を2下げる(S822)。次に、サブCPU102は、通常リールの画像のアルファ値が256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(S823)。

20

【0620】

通常リールの画像のアルファ値が256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(NO)、サブCPU102は、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

【0621】

ステップS816若しくはS821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(NO)、又は、ステップS823において、通常リールの画像のアルファ値が256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(YES)、サブCPU102は、通常リールの画像のアルファ値を255に設定し、特殊リールの画像のアルファ値を0に設定し(S824)、ロック時液晶リール変化処理を終了する。

30

【0622】

<特殊ステージ液晶リール変化処理>

図105は、図102に示した描画処理のステップS801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。

【0623】

まず、サブCPU102は、特殊ステージ移行時であるか否かを判断する(S830)。特殊ステージ移行時であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、液晶リールの帯の画像のアルファ値を127に設定する(S831)。

40

【0624】

すなわち、ステップS831において、サブCPU102は、液晶リールの帯の画像の透明度を50%に設定する。ステップS831の処理を実行した後、サブCPU102は、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。

【0625】

ステップS830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(NO)、サブCPU102は、特殊ステージ終了時であるか否かを判断する(S832)。特殊ステージ終了時であると判断した場合には(YES)、サブCPU102は、液晶リールの帯の画像のアルファ値を255に設定する(S833)。

50

【0626】

すなわち、ステップ S 833において、サブC P U 102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 833の処理を実行した後、サブC P U 102は、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。

【0627】

ステップ S 832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(NO)、サブC P U 102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 834)。

【0628】

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(NO)、サブC P U 102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(YES)、サブC P U 102は、液晶リールの帯の画像のアルファ値が127であるか否かを判断する(S 835)。

10

【0629】

液晶リールの帯の画像のアルファ値が127であると判断した場合には(YES)、サブC P U 102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127でないと判断した場合には(NO)、サブC P U 102は、液晶リールの帯の画像のアルファ値を127に設定し(S 836)、特殊ステージ液晶リール変化処理を終了する。

20

【0630】

<液晶リール回転開始処理>

図106は、図102に示した描画処理のステップ S 802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。

【0631】

まず、サブC P U 102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 840)。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(YES)、サブC P U 102は、遅延カウンタの値に3をセットし(S 841)、液晶リール回転開始処理を終了する。

30

【0632】

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 102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51L, 51C, 51Rの励磁が完了して実際にリール3L, 3C, 3R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。

【0633】

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 841において、サブC P U 102は、遅延カウンタの値に3をセットする。

30

【0634】

ステップ S 840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(NO)、サブC P U 102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 842)。

40

【0635】

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(NO)、サブC P U 102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(YES)、サブC P U 102は、遅延カウンタの値から1を減算する(S 843)。

【0636】

次に、サブC P U 102は、遅延カウンタの値が0であるか否かを判断する(S 844)。遅延カウンタの値が0でないと判断した場合には(NO)、サブC P U 102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(YES)

50

E S)、サブ C P U 1 0 2 は、液晶リールの回転を開始させ (S 8 4 5)、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 9 9 m s e c (3 3 m s e c × 3 フレーム) 後に液晶リールの回転が開始する。

【 0 6 3 7 】

< 液晶リール回転停止処理 >

図 1 0 7 は、図 1 0 2 に示した描画処理のステップ S 8 0 3 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。

【 0 6 3 8 】

まず、サブ C P U 1 0 2 は、電源投入時であるか否かを判断する (S 8 5 0)。電源投入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、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 (S 8 5 1)。

【 0 6 3 9 】

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 (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 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 (S 8 5 2)、液晶リール回転停止処理を終了する。ここで、サブ C P U 1 0 2 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。

【 0 6 4 0 】

本実施の形態において、サブ C P U 1 0 2 は、ステップ S 8 5 2 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 C P U 1 0 2 は、ステップ S 8 5 2 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 C P U 1 0 2 は、ステップ S 8 5 2 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すればよい。

【 0 6 4 1 】

ステップ S 8 5 1 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 (N O)、サブ C P U 1 0 2 は、サブ C P U 1 0 2 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 (S 8 5 3)、液晶リール回転停止処理を終了する。

【 0 6 4 2 】

なお、ステップ S 8 5 3 において、サブ C P U 1 0 2 は、ステップ S 8 5 2 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 S 8 5 1 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てもよい。

【 0 6 4 3 】

ステップ S 8 5 0 において、電源投入時でないと判断した場合には (N O)、サブ C P U 1 0 2 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 (S 8 5 4)。

【 0 6 4 4 】

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 (Y E S)、サブ C P U 1 0 2 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 (S 8 5 5)、液晶リール回転停止処理を終了する。

【 0 6 4 5 】

なお、ステップ S 8 5 5 において、サブ C P U 1 0 2 は、ステップ S 8 5 2 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 S 8 5 2 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てもよい。

【 0 6 4 6 】

ステップ S 8 5 4 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 (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 8 5 6)。

【 0 6 4 7 】

10

20

30

40

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。10

【 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ペ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 に一例を示したスペ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。20

【 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。30

【 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)。40

【 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。

【0657】

逆に、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「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。

【0658】

このように、サブC P U 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。

【0659】

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。

【0660】

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。

【0661】

<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。

【0662】

まず、サブC P U 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C P U 1 0 2は、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0663】

特殊 B B 中でないと判断した場合には (N O)、サブC P U 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C P U 1 0 2は、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0664】

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C P U 1 0 2は、サブR A M 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。

【0665】

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C P U 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(NO)、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(S904)、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(S905)、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(YES)、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(S906)、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(S907)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

10

【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よい。

20

【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(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(S908)。

【0670】

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(S909)。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。

30

【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(S910)。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(YES)、サブCPU102は、停止操作ゲーム実行中フラグをオフにし(S911)、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(NO)、サブCPU102は、停止操作ゲーム実行中フラグをオンにし(S912)、停止操作ゲーム内容番号をサブRAM104に保存する(S913)。

40

【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(S914)。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(S915)、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(S916)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

50

【0675】

ステップS908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(NO)、サブCPU102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(S917)。

【0676】

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(YES)、サブCPU102は、停止操作ゲーム待機カウンタから1を減算し(S918)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0677】

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(NO)、サブCPU102は、停止操作ゲーム経過フレーム数に1を加算する(S919)。次いで、サブCPU102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(S920)。

【0678】

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(YES)、サブCPU102は、第1の針を液晶表示装置11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(S921)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0679】

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(NO)、サブCPU102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(S922)。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(YES)、サブCPU102は、第2の針を液晶表示装置11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(S923)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0680】

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(NO)、サブCPU102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(S924)。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(NO)、サブCPU102は、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0681】

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(YES)、サブCPU102は、第3の針を液晶表示装置11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(S925)、停止操作ゲーム表示処理を終了する。

【0682】

<停止操作ゲーム判定処理>

図110は、図102に示した描画処理のステップS805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。

【0683】

まず、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(S930)。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、停止操作ゲーム判定処理を終了する。

【0684】

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、サブRAM104に格納された停止操作ゲーム内容番号を参照し、リング13が選択されているか否かを判断する(S931)。

【0685】

なお、図59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13は、各ストップボタン17L, 17C, 17R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13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。

【0686】

10

20

30

40

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(YES)、サブCPU102は、成功フラグをオンにし(S932)、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(NO)、サブCPU102は、入賞コマンド受信時であるか否かを判断する(S933)。

【0687】

入賞コマンド受信時でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102は、成功フラグをオフにし(S934)、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(S935)。

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(S936)。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(NO)、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(YES)、サブCPU102は、成功フラグをオンにし(S937)、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(S938)。

【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(NO)、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(YES)、サブCPU102は、設定示唆音抽籤フラグをオンにし(S939)、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(S950)。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(S951)。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(S952)。

【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(S953)。次に、サブCPU102は、図115に示す確定演出補正処理を実行する(S954)。

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(S955)。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(S956)、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119に示す黄色報知補正処理における補正、及び、図113～図118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112は、図88に示した演出内容決定処理のステップS533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CPU102は、サブRAM104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(S960)、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CPU102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、11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10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113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S951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(S970)。

【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(NO)、サブCPU102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(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(S971)。

【0704】

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、同系統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る状態でないと判断した場合には(NO)、サブCPU102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(S972)。

【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(NO)、サブCPU102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(YES)、サブCPU102は、抽籤モードは低確率モードであるか否かを判断する(S973)。

【0706】

本実施の形態においては、サブCPU102は、図41に示した通常中ART抽籤テーブル及び図42に示したBB当籤時ART抽籤テーブルなどを参照してARTの抽籤を行うものとして説明したが、サブROM103に抽籤モードに応じた通常中ART抽籤テーブル及びBB当籤時ART抽籤テーブルを格納し、サブCPU102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S973は、サブCPU102が低確率モードと高確率モードとのいづれ

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つ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単位遊技で実行する。

20

【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。

30

【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。

40

【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る状態で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)。

20

【 0 7 3 1 】

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。

20

【 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ら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。

30

【 0 7 3 3 】

<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。

30

【 0 7 3 5 】

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。

40

【 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 C P U 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(N O)、サブ C P U 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(Y E S)、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(N O)、サブ C P U 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(Y E S)、サブ C P U 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(Y E S)、サブ C P U 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(N O)、サブ C P U 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 C P U 9 3 は、R T 遊技状態が R T 3 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、A R T 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 A R T 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、A R T 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、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。したがって、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、A R T 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味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、A R T 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ART中であれば、所定のロックを行うとともに、ART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、ART中に特定役を内部当籤役として決定しても、ART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ます。

【 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、ART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、ART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ます。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趣を維持させることができます。

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ART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、ARTの付与数を増加させる。

20

【 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において、所定のロックが行われることでART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、ARTの付与数が増加した場合に、以降のARTの各単位遊技において、ART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に、ART中の有利遊技付与数決定期間ににおける遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができます。

【 0 7 5 3 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、ART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、ART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ます。

【 0 7 5 4 】

30

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、ARTを付与し、特別遊技中にART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、ART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ART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、ARTを付与する回数を加算することにより、ART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趣が低下してしまうことを防止することができます。

【 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とともに、特別遊技が作動したときからART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に、特別遊技中の遊技者の興趣を向上させることができます。

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趣を向上させることができます。

【 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BB遊技状態で第1条件が成立した場合には、ARTに関する第1特典を付与し、通常中BB遊技状態で第2条件が成立した場合には、ARTに関する第2特典を付与し、ART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趣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趣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趣を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っ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す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に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こと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くながら、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取るため、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取るため、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。

【 0 7 7 8 】

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 3 R , 3 C , 3 L 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。

【 0 7 7 9 】

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 3 R , 3 C , 3 L 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 1 1 に表示させることができる。10

【 0 7 8 0 】

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 3 R , 3 C , 3 L 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 1 1 に表示させることができる。

【 0 7 8 1 】

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 3 R , 3 C , 3 L 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 1 1 に表示させることができる。20

【 0 7 8 2 】

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 1 1 に表示させるため、煩雑な作業を必要とせずにエラーを認識させることができる。

【 0 7 8 3 】

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 1 1 に表示させるため、煩雑な作業を必要とせずに不正な遊技の進行を認識させることができる。30

【 0 7 8 4 】

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、液晶図柄を特殊な組合せで液晶表示装置 1 1 に表示させるため、煩雑な作業を必要とせずに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。

【 0 7 8 5 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、液晶表示装置 1 1 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、表示させなかつたりする演出を行うことができるため、液晶表示装置 1 1 を用いた演出の処理負荷を軽減することができる。40

【 0 7 8 6 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、リール 3 R , 3 C , 3 L 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さ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。

【 0 7 8 7 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、液晶表示装置 1 1 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 3 R , 3 C , 3 L 及びリール 3 R , 3 C , 3 L 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 1 1 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 1 1 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。

【 0 7 8 8 】

また、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、特定役（「F_通常リープ 1」～「F_通常リープ 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、A R T を付与するか否かを決定する。

【 0 7 8 9 】

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、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。したがって、本実施の形態に係るパチスロ機 1 は、A R T が付与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。10

【 0 7 9 0 】

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趣を向上させることができる。

【 0 7 9 1 】

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趣を向上させることができる。20

【 0 7 9 2 】

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所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趣を向上させることができる。。20

【 0 7 9 3 】

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、遊技者の興趣を低下させてしまうことを防止することができる。30

【 0 7 9 4 】

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。

【 0 7 9 5 】

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と、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

【 0 7 9 6 】

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A R T）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、遊技者の興趣を低下させてしまうことを防止することができる。

【 0 7 9 7 】

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と、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と、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を付与するようにしてよい。

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。

20

【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。

30

【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）
- 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）

40

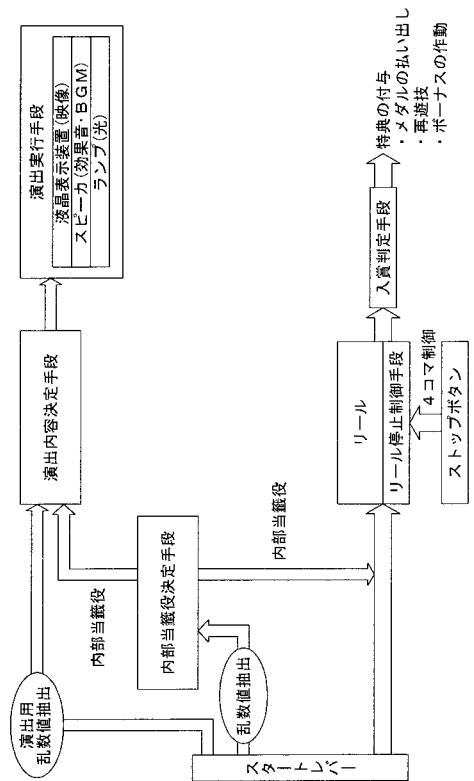
102 サブCPU（有利遊技付与決定手段、遊技進行情報生成手段、停止操作遊技手段、停止操作遊技決定手段、停止操作遊技判定手段、停止操作遊技禁止手段、設定示唆演出実行手段、表示制御手段、演出画像表示制御手段、エラー検出手段、電源投入検出手段、演出図柄決定手段、演出図柄変更手段、入賞音変更手段、演出実行手段、演出決定手段

50

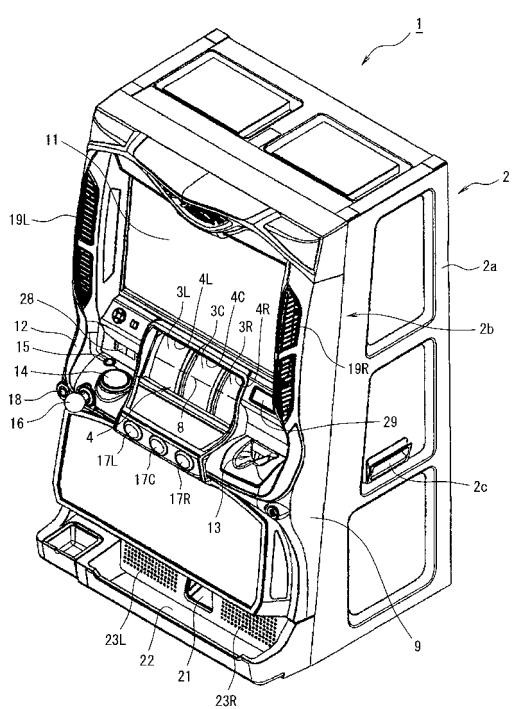
、演出変換手段)

105 レンダリングプロセッサ (表示制御手段)

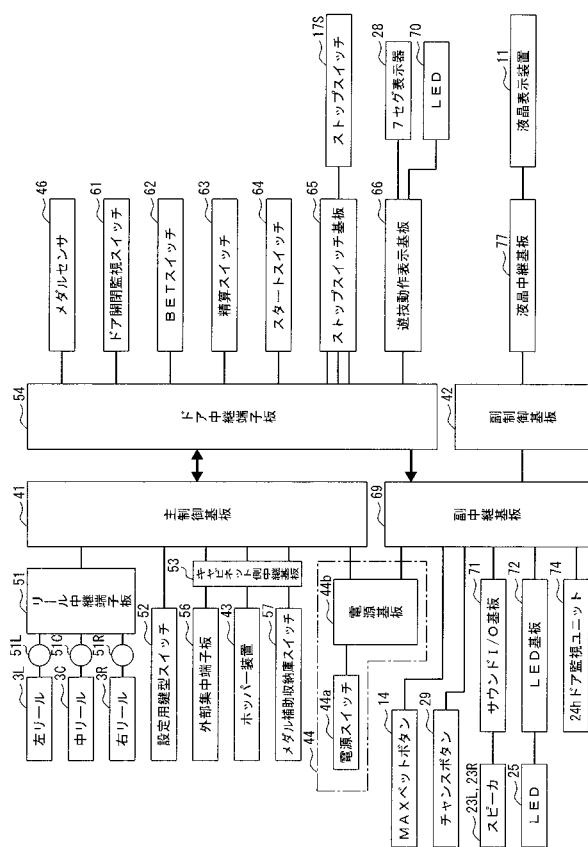
【図1】



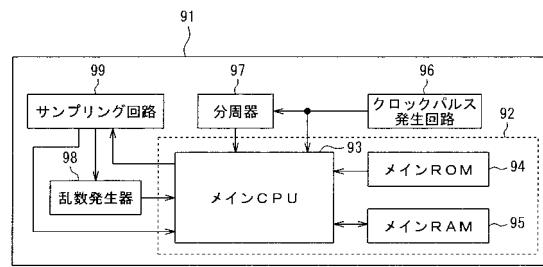
【図2】



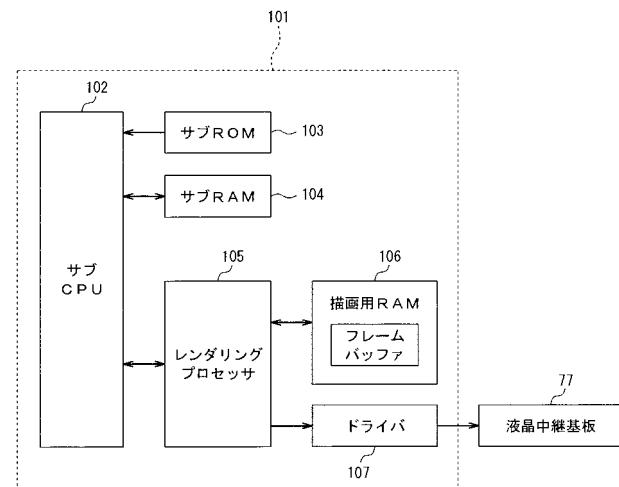
【図3】



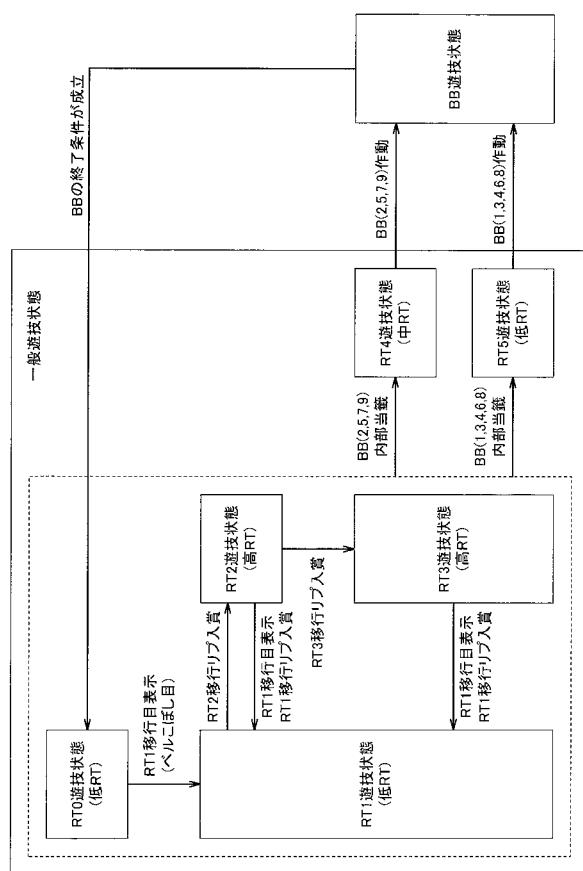
【 図 4 】



【 図 5 】



(四 6)



(四 7)



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

【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
1 BAR1 BAR1 BAR1 C_BB_01	0	特殊BB (297枚を超える払出して終了)	
2 BAR2 BAR2 BAR2 C_BB_02	0	同色BB (144枚を超える払出して終了)	
3 BAR3 BAR3 BAR3 C_BB_03	0	同色BB (144枚を超える払出して終了)	
4 BAR2 BAR2 C_BB_04	0	異色BB (144枚を超える払出して終了)	
5 BAR2 BAR3 BAR2 C_BB_05	0	異色BB (144枚を超える払出して終了)	
6 BAR2 BAR3 BAR3 C_BB_06	0	黒色BB (144枚を超える払出して終了)	
7 BAR2 BAR2 BAR2 C_BB_07	0	黄色BB (144枚を超える払出して終了)	
8 BAR3 BAR2 BAR3 C_BB_08	0	異色BB (144枚を超える払出して終了)	
9 BAR3 BAR3 BAR2 C_BB_09	0	黒色BB (144枚を超える払出して終了)	
10 CLR5 CLR6 CLR6 C REP_R_01	0	リプレイ	
11 BAR1 CLR5 C REP_R_02	0	リプレイ	
12 BAR1 CLR5 BAR2 C REP_R_03	0	リプレイ	
13 BAR1 CLR6 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 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 BAR2 CLR6 CLR7 C REP_RT2_09	0	リプレイ RT2 移行	
37 CLR6 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 CLR6 CLR7 C REP_RT3_05	0	リプレイ RT3 移行	
42 CLR6 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 BAR3 C_CHR_M3_01	3	中狂	
60 BAR1 CLR6 BAR2 C_CHR_M3_02	3	中狂	
61 BAR1 CLR6 BAR3 C_CHR_M3_03	3	中狂	
62 BAR1 CLR6 CLR5 C_CHR_M3_04	3	中狂	
63 CLR7 CLR1 BAR1 C_CHR_M3_05	3	中狂	
64 CLR7 CLR2 BAR2 C_CHR_M3_06	3	中狂	
65 CLR7 CLR3 BAR3 C_CHR_M3_07	3	中狂	
66 CLR7 CLR6 CLR5 C_CHR_M3_08	3	中狂	
67 BAR1 CLR7 BAR1 C_CHR_M2_01	2	強狂	
68 BAR1 CLR7 BAR2 C_CHR_M2_02	2	強狂	
69 BAR1 CLR7 BAR3 C_CHR_M2_03	2	強狂	
70 BAR1 CLR7 CLR6 C_CHR_M2_04	2	強狂	
71 BAR2 CLR7 BAR1 C_CHR_M2_05	2	強狂	
72 BAR2 CLR7 BAR2 C_CHR_M2_06	2	強狂	
73 BAR2 CLR7 BAR3 C_CHR_M2_07	2	強狂	
74 BAR2 CLR7 CLR6 C_CHR_M2_08	2	強狂	
75 BAR3 CLR7 BAR1 C_CHR_M2_09	2	強狂	
76 BAR3 CLR7 BAR2 C_CHR_M2_10	2	強狂	
77 BAR3 CLR7 BAR3 C_CHR_M2_11	2	強狂	
78 BAR3 CLR7 CLR6 C_CHR_M2_12	2	強狂	
79 CLR6 CLR7 BAR1 C_CHR_M2_13	2	強狂	
80 CLR6 CLR7 BAR2 C_CHR_M2_14	2	強狂	
81 CLR6 CLR7 BAR3 C_CHR_M2_15	2	強狂	
82 CLR6 CLR7 CLR6 C_CHR_M2_16	2	強狂	
83 BAR1 CLR7 CLR7 C_CHR_M1_01	1	弱狂	
84 BAR2 CLR7 CLR7 C_CHR_M1_02	1	弱狂	
85 BAR3 CLR7 CLR7 C_CHR_M1_03	1	弱狂	
86 CLR6 CLR7 CLR7 C_CHR_M1_04	1	弱狂	
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12】

回査組合せテーブル

コンビネーション	名称	払出し	備考
101 CLR5 CLR4 CLR3	C_BEL_J_15	1	左1st用
102 CLR5 CLR4 C_BA	C_BEL_J_16	1	左1st用
103 CLR1 CLR6 CLR1	C_BEL_H_01	1	中1st用
104 CLR1 CLR6 CLR2	C_BEL_H_02	1	中1st用
105 CLR1 CLR6 CLR3	C_BEL_H_03	1	中1st用
106 CLR1 CLR6 CLR4	C_BEL_H_04	1	中1st用
107 CLR2 CLR6 CLR1	C_BEL_H_05	1	中1st用
108 CLR2 CLR6 CLR2	C_BEL_H_06	1	中1st用
109 CLR2 CLR6 CLR3	C_BEL_H_07	1	中1st用
110 CLR2 CLR6 CLR4	C_BEL_H_08	1	中1st用
111 CLR3 CLR6 CLR1	C_BEL_H_09	1	中1st用
112 CLR3 CLR6 CLR2	C_BEL_H_10	1	中1st用
113 CLR3 CLR6 CLR3	C_BEL_H_11	1	中1st用
114 CLR3 CLR6 CLR4	C_BEL_H_12	1	中1st用
115 CLR4 CLR6 CLR1	C_BEL_H_13	1	中1st用
116 CLR4 CLR6 CLR2	C_BEL_H_14	1	中1st用
117 CLR4 CLR6 CLR3	C_BEL_H_15	1	中1st用
118 CLR4 CLR6 CLR4	C_BEL_H_16	1	中1st用
119 CLR1 CLR1 CLR5	C_BEL_H_17	1	右1st用
120 CLR1 CLR2 CLR5	C_BEL_H_18	1	右1st用
121 CLR1 CLR3 CLR5	C_BEL_H_19	1	右1st用
122 CLR1 CLR4 CLR5	C_BEL_H_20	1	右1st用
123 CLR2 CLR1 CLR5	C_BEL_H_21	1	右1st用
124 CLR2 CLR2 CLR5	C_BEL_H_22	1	右1st用
125 CLR2 CLR3 CLR5	C_BEL_H_23	1	右1st用
126 CLR2 CLR4 CLR5	C_BEL_H_24	1	右1st用
127 CLR3 CLR1 CLR5	C_BEL_H_25	1	右1st用
128 CLR3 CLR2 CLR5	C_BEL_H_26	1	右1st用
129 CLR3 CLR3 CLR5	C_BEL_H_27	1	右1st用
130 CLR3 CLR4 CLR5	C_BEL_H_28	1	右1st用
131 CLR4 CLR1 CLR5	C_BEL_H_29	1	右1st用
132 CLR4 CLR2 CLR5	C_BEL_H_30	1	右1st用
133 CLR4 CLR3 CLR5	C_BEL_H_31	1	右1st用
134 CLR4 CLR4 CLR5	C_BEL_H_32	1	右1st用
135 CLR5 CLR6 CLR1	R_HAZ_01	0	ベルこぼし
136 CLR5 CLR6 CLR2	R_HAZ_02	0	ベルこぼし
137 CLR5 CLR6 CLR3	R_HAZ_03	0	ベルこぼし
138 CLR5 CLR6 CLR4	R_HAZ_04	0	ベルこぼし
139 CLR5 CLR1 CLR5	R_HAZ_05	0	ベルこぼし
140 CLR5 CLR2 CLR5	R_HAZ_06	0	ベルこぼし
141 CLR5 CLR3 CLR5	R_HAZ_07	0	ベルこぼし
142 CLR5 CLR4 CLR5	R_HAZ_08	0	ベルこぼし
143 CLR1 CLR6 CLR5	R_HAZ_09	0	ベルこぼし
144 CLR2 CLR6 CLR5	R_HAZ_10	0	ベルこぼし
145 CLR3 CLR6 CLR5	R_HAZ_11	0	ベルこぼし
146 CLR4 CLR6 CLR5	R_HAZ_12	0	ベルこぼし

【図13】

コンビネーション	名称	払出し	備考
699			
698			
697			
696			
695			
694			
693			
692			
691			
690			
689			
688			
687			
686			
685			
684			
683			
682			
681			
680			
679			
678			
677			
676			
675			
674			
673			
672			
671			
670			
669			
668			
667			
666			
665			
664			
663			
662			
661			
660			
659			
658			
657			
656			
655			
654			
653			
652			
651			
650			
649			
648			
647			
646			
645			
644			
643			
642			
641			
640			
639			
638			
637			
636			
635			
634			
633			
632			
631			
630			
629			
628			
627			
626			
625			
624			
623			
622			
621			
620			
619			
618			
617			
616			
615			
614			
613			
612			
611			
610			
609			
608			
607			
606			
605			
604			
603			
602			
601			
600			
599			
598			
597			
596			
595			
594			
593			
592			
591			
590			
589			
588			
587			
586			
585			
584			
583			
582			
581			
580			
579			
578			
577			
576			
575			
574			
573			
572			
571			
570			
569			
568			
567			
566			
565			
564			
563			
562			
561			
560			
559			
558			
557			
556			
555			
554			
553			
552			
551			
550			
549			
548			
547			
546			
545			
544			
543			
542			
541			
540			
539			
538			
537			
536			
535			
534			
533			
532			
531			
530			
529			
528			
527			
526			
525			
524			
523			
522			
521			
520			
519			
518			
517			
516			
515			
514			
513			
512			
511			
510			
509			
508			
507			
506			
505			
504			
503			
502			
501			
500			
499			
498			
497			
496			
495			
494			
493			
492			
491			
490			
489			
488			
487			
486			
485			
484			
483			
482			
481			
480			
479			
478			
477			
476			
475			
474			
473			
472			
471			
470			
469			
468			
467			
466			
465			
464			
463			
462			
461			
460			
459			
458			
457			
456			
455			
454			
453			
452			
451			
450			
449			
448			
447			
446			
445			
444			
443			
442			
441			
440			
439			
438			
437			
436			
435			
434			
433			
432			
431			
430			
429			
428			
427			
426			
425			
424			
423			
422			
421			
420			
419			
418			
417			
416			
415			
414			
413			
412			
411			
410			
409			
408			
407			
406			
405			
404			
403			
402			
401			
400			
399			
398			
397			
396			
395			
394			
393			
392			
391			
390			
389			
388			
387			
386			
385			
384			
383			
382			
381			
380			
379			
378			
377			
376			
375			
374			
373			
372			
371			
370			
369			
368			
367			
366			
365			
364			
363			
362			
361			
360			
359			
358			
357			
356			
355			
354			
353			
352			
351			
350			

【 図 1 6 】

【図17】

【 18 】

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_弱チ	3	3	3	3	3	3
58	F_BB9-F_強チ	16	16	16	16	16	16
59	F_BB9-F_中チ	1	1	1	1	1	1
60	F_通常リ7	8514	8514	8514	8514	8514	8514
61	F_通常リ2	0	0	0	0	0	0
62	F_通常リ2'3	0	0	0	0	0	0
63	F_通常リ4'	0	0	0	0	0	0
64	F_RT2移行リ7'123	0	0	0	0	0	0
65	F_RT2移行リ7'122	0	0	0	0	0	0
66	F_RT2移行リ7'213	0	0	0	0	0	0
67	F_RT2移行リ7'231	0	0	0	0	0	0
68	F_RT2移行リ7'312	0	0	0	0	0	0
69	F_RT2移行リ7'321	0	0	0	0	0	0
70	F_RT1維持リ7'123	0	0	0	0	0	0
71	F_RT1維持リ7'132	0	0	0	0	0	0
72	F_RT1維持リ7'213	0	0	0	0	0	0
73	F_RT1維持リ7'231	0	0	0	0	0	0
74	F_RT1維持リ7'312	0	0	0	0	0	0
75	F_RT1維持リ7'321	0	0	0	0	0	0
76	F_RT3移行リ7'123	0	0	0	0	0	0
77	F_RT3移行リ7'132	0	0	0	0	0	0
78	F_RT3移行リ7'213	0	0	0	0	0	0
79	F_RT3移行リ7'231	0	0	0	0	0	0
80	F_RT3移行リ7'312	0	0	0	0	0	0
81	F_RT3移行リ7'321	0	0	0	0	0	0
82	F_チャイニーズ	390	390	390	390	390	390
	F_共通ヘル	896	896	896	896	896	896
84	F_左ベレル1	671	671	671	671	671	671
85	F_左ベレル2	671	671	671	671	671	671
86	F_左ベレル3	671	671	671	671	671	671
87	F_左ベレル4	671	671	671	671	671	671
88	F_左ベレル5	671	671	671	671	671	671
89	F_左ベレル6	671	671	671	671	671	671
90	F_左ベレル7	671	671	671	671	671	671
91	F_左ベレル8	671	671	671	671	671	671
92	F_中ベレル1	671	671	671	671	671	671
93	F_中ベレル2	671	671	671	671	671	671
94	F_中ベレル3	671	671	671	671	671	671
95	F_中ベレル4	671	671	671	671	671	671
96	F_中ベレル5	671	671	671	671	671	671
97	F_中ベレル6	671	671	671	671	671	671
98	F_中ベレル7	671	671	671	671	671	671
99	F_中ベレル8	671	671	671	671	671	671
100	F_右ベレル1	671	671	671	671	671	671
101	F_右ベレル2	671	671	671	671	671	671
102	F_右ベレル3	671	671	671	671	671	671
103	F_右ベレル4	671	671	671	671	671	671
104	F_右ベレル5	671	671	671	671	671	671
105	F_右ベレル6	671	671	671	671	671	671
106	F_右ベレル7	671	671	671	671	671	671
107	F_右ベレル8	671	671	671	671	671	671
108	F_強スイカ	550	550	550	550	550	550
109	F_強スイカ	164	164	164	164	164	164
110	F_弱チ	550	550	550	550	550	550
111	F_強チ	161	161	161	161	161	161
112	F_中チ	2	2	2	2	2	2

【図19】

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_中チ	1	1	1	1	1	1
4	F_BB2	1	2	1	3	1	6
5	F_BB2+F_チャンスリフ	4	4	4	4	4	4
6	F_BB2+F_弱い仔	1	1	1	1	1	1
7	F_BB2+F_強い仔	4	4	4	4	4	4
8	F_BB2+F_弱子	1	1	1	1	1	1
9	F_BB2+F_強子	8	8	8	8	8	8
10	F_BB2+F_中チ	1	1	1	1	1	1
11	F_BB3	1	2	1	3	1	6
12	F_BB3+F_チャンスリフ	4	4	4	4	4	4
13	F_BB3+F_弱い仔	1	1	1	1	1	1
14	F_BB3+F_強い仔	4	4	4	4	4	4
15	F_BB3+F_弱子	1	1	1	1	1	1
16	F_BB3+F_強子	8	8	8	8	8	8
17	F_BB3+F_中チ	1	1	1	1	1	1
18	F_BB4	3	4	3	5	3	13
19	F_BB4+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
20	F_BB4+F_弱い仔	3	3	3	3	3	3
21	F_BB4+F_強い仔	11	11	11	11	11	11
22	F_BB4+F_弱子	3	3	3	3	3	3
23	F_BB4+F_強子	16	16	16	16	16	16
24	F_BB4+F_中チ	1	1	1	1	1	1
25	F_BB5	3	4	3	5	3	13
26	F_BB5+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
27	F_BB5+F_弱い仔	3	3	3	3	3	3
28	F_BB5+F_強い仔	11	11	11	11	11	11
29	F_BB5+F_弱子	3	3	3	3	3	3
30	F_BB5+F_強子	16	16	16	16	16	16
31	F_BB5+F_中チ	1	1	1	1	1	1
32	F_BB6	3	4	3	5	3	13
33	F_BB6+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
34	F_BB6+F_弱い仔	3	3	3	3	3	3
35	F_BB6+F_強い仔	11	11	11	11	11	11
36	F_BB6+F_弱子	3	3	3	3	3	3
37	F_BB6+F_強子	16	16	16	16	16	16
38	F_BB6+F_中チ	1	1	1	1	1	1
39	F_BB7	3	4	3	5	3	13
40	F_BB7+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
41	F_BB7+F_弱い仔	3	3	3	3	3	3
42	F_BB7+F_強い仔	11	11	11	11	11	11
43	F_BB7+F_弱子	3	3	3	3	3	3
44	F_BB7+F_強子	16	16	16	16	16	16
45	F_BB7+F_中チ	1	1	1	1	1	1
46	F_BB8	3	4	3	5	3	13
47	F_BB8+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
48	F_BB8+F_弱い仔	3	3	3	3	3	3
49	F_BB8+F_強い仔	11	11	11	11	11	11
50	F_BB8+F_弱子	3	3	3	3	3	3
51	F_BB8+F_強子	16	16	16	16	16	16
52	F_BB8+F_中チ	1	1	1	1	1	1
53	F_BB9	3	4	3	5	3	13
54	F_BB9+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
55	F_BB9+F_弱い仔	3	3	3	3	3	3
56	F_BB9+F_強い仔	11	11	11	11	11	11

【図20】

内部抽籠テーブル(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_弱チ	3	3	3	3	3	3
58	F_BB9+F_強チ	16	16	16	16	16	16
59	F_BB9+F_中チ	1	1	1	1	1	1
60	F_通常リフ1	0	0	0	0	0	0
61	F_通常リフ2	0	0	0	0	0	0
62	F_通常リフ3	0	0	0	0	0	0
63	F_通常リフ4	0	0	0	0	0	0
64	F_RT2移行リフ123	1419	1419	1419	1419	1419	1419
65	F_RT2移行リフ132	1419	1419	1419	1419	1419	1419
66	F_RT2移行リフ213	1419	1419	1419	1419	1419	1419
67	F_RT2移行リフ231	1419	1419	1419	1419	1419	1419
68	F_RT2移行リフ312	1419	1419	1419	1419	1419	1419
69	F_RT2移行リフ321	1419	1419	1419	1419	1419	1419
70	F_RT2移行リフ2123	0	0	0	0	0	0
71	F_RT2移行リフ123	0	0	0	0	0	0
72	F_RT2移行リフ213	0	0	0	0	0	0
73	F_RT2移行リフ231	0	0	0	0	0	0
74	F_RT2移行リフ321	0	0	0	0	0	0
75	F_RT2移行リフ312	0	0	0	0	0	0
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_チャンスリフ	390	390	390	390	390	390
83	F_共通ペル	896	896	896	896	896	896
84	F_左ヘル1	671	671	671	671	671	671
85	F_左ヘル2	671	671	671	671	671	671
86	F_左ヘル3	671	671	671	671	671	671
87	F_左ヘル4	671	671	671	671	671	671
88	F_左ヘル5	671	671	671	671	671	671
89	F_左ヘル6	671	671	671	671	671	671
90	F_左ヘル7	671	671	671	671	671	671
91	F_左ヘル8	671	671	671	671	671	671
92	F_中ヘル1	671	671	671	671	671	671
93	F_中ヘル2	671	671	671	671	671	671
94	F_中ヘル3	671	671	671	671	671	671
95	F_中ヘル4	671	671	671	671	671	671
96	F_中ヘル5	671	671	671	671	671	671
97	F_中ヘル6	671	671	671	671	671	671
98	F_中ヘル7	671	671	671	671	671	671
99	F_中ヘル8	671	671	671	671	671	671
100	F_右ヘル1	671	671	671	671	671	671
101	F_右ヘル2	671	671	671	671	671	671
102	F_右ヘル3	671	671	671	671	671	671
103	F_右ヘル4	671	671	671	671	671	671
104	F_右ヘル5	671	671	671	671	671	671
105	F_右ヘル6	671	671	671	671	671	671
106	F_右ヘル7	671	671	671	671	671	671
107	F_右ヘル8	671	671	671	671	671	671
108	F_強スイカ	550	550	550	550	550	550
109	F_弱スイカ	164	164	164	164	164	164
110	F_弱チ	550	550	550	550	550	550
111	F_強チ	161	161	161	161	161	161
112	F_中チ	2	2	2	2	2	2

【図21】

内部抽籠テーブル(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	Iはずれ	789	781	789	773	789	719
2	F_BB1	1	1	1	1	1	1
3	F_BB1+F_中チ	1	1	1	1	1	1
4	F_BB2	1	2	1	3	1	6
5	F_BB2+F_チャンスリフ	4	4	4	4	4	4
6	F_BB2+F_弱スイカ	1	1	1	1	1	1
7	F_BB2+F_強スイカ	4	4	4	4	4	4
8	F_BB2+F_弱チ	1	1	1	1	1	1
9	F_BB2+F_強チ	8	8	8	8	8	8
10	F_BB2+F_中チ	1	1	1	1	1	1
11	F_BB3	1	2	1	3	1	6
12	F_BB3+F_チャンスリフ	4	4	4	4	4	4
13	F_BB3+F_弱スイカ	1	1	1	1	1	1
14	F_BB3+F_強スイカ	4	4	4	4	4	4
15	F_BB3+F_弱チ	1	1	1	1	1	1
16	F_BB3+F_強チ	8	8	8	8	8	8
17	F_BB3+F_中チ	1	1	1	1	1	1
18	F_BB4	3	4	3	5	3	13
19	F_BB4+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
20	F_BB4+F_弱スイカ	3	3	3	3	3	3
21	F_BB4+F_強スイカ	11	11	11	11	11	11
22	F_BB4+F_弱チ	3	3	3	3	3	3
23	F_BB4+F_強チ	16	16	16	16	16	16
24	F_BB4+F_中チ	1	1	1	1	1	1
25	F_BB5	3	4	3	5	3	13
26	F_BB5+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
27	F_BB5+F_弱スイカ	3	3	3	3	3	3
28	F_BB5+F_強スイカ	11	11	11	11	11	11
29	F_BB5+F_弱チ	3	3	3	3	3	3
30	F_BB5+F_強チ	16	16	16	16	16	16
31	F_BB5+F_中チ	1	1	1	1	1	1
32	F_BB6	3	4	3	5	3	13
33	F_BB6+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
34	F_BB6+F_弱スイカ	3	3	3	3	3	3
35	F_BB6+F_強スイカ	11	11	11	11	11	11
36	F_BB6+F_弱チ	3	3	3	3	3	3
37	F_BB6+F_強チ	16	16	16	16	16	16
38	F_BB6+F_中チ	1	1	1	1	1	1
39	F_BB7	3	4	3	5	3	13
40	F_BB7+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
41	F_BB7+F_弱スイカ	3	3	3	3	3	3
42	F_BB7+F_強スイカ	11	11	11	11	11	11
43	F_BB7+F_弱チ	3	3	3	3	3	3
44	F_BB7+F_強チ	16	16	16	16	16	16
45	F_BB7+F_中チ	1	1	1	1	1	1
46	F_BB8	3	4	3	5	3	13
47	F_BB8+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
48	F_BB8+F_弱スイカ	3	3	3	3	3	3
49	F_BB8+F_強スイカ	11	11	11	11	11	11
50	F_BB8+F_弱チ	3	3	3	3	3	3
51	F_BB8+F_強チ	16	16	16	16	16	16
52	F_BB8+F_中チ	1	1	1	1	1	1
53	F_BB9	3	4	3	5	3	13
54	F_BB9+F_チャンスリフ	11	11	11	11	11	11
55	F_BB9+F_弱スイカ	3	3	3	3	3	3
56	F_BB9+F_強スイカ	11	11	11	11	11	11

【図22】

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_弱チ	3	3	3	3	3	3
58	F_BB9+F_強チ	16	16	16	16	16	16
59	F_BB9+F_中チ	1	1	1	1	1	1
60	F_通常リフ1	0	0	0	0	0	0
61	F_通常リフ2	0	0	0	0	0	0
62	F_通常リフ3	0	0	0	0	0	0
63	F_通常リフ4	0	0	0	0	0	0
64	F_RT2移行リフ123	1419	1419	1419	1419	1419	1419
65	F_RT2移行リフ132	1419	1419	1419	1419	1419	1419
66	F_RT2移行リフ213	1419	1419	1419	1419	1419	1419
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_RT3移行リフ123	7600	7600	7600	7600	7600	7600
71	F_RT3移行リフ132	7600	7600	7600	7600	7600	7600
72	F_RT3移行リフ213	7600	7600	7600	7600	7600	7600
73	F_RT3移行リフ231	0	0	0	0	0	0
74	F_RT3移行リフ312	0	0	0	0	0	0
75	F_RT3移行リフ321	0	0	0	0	0	0
76	F_RT3移行リフ123	7600	7600	7600	7600	7600	7600
77	F_RT3移行リフ132	7600	7600	7600	7600	7600	7600
78	F_RT3移行リフ213	7600	7600	7600	7600	7600	7600
79	F_RT3移行リフ231	7600	7600	7600	7600	7600	7600
80	F_RT3移行リフ312	7600	7600	7600	7600	7600	7600
81	F_RT3移行リフ321	7600	7600	7600	7600	7600	7600
82	F_チャンスリフ	390	390	390	390	390	390
83	F_共通ペル	896	896	896	896	896	896
84	F_左ヘル1	671	671	671	671	671	671
85	F_左ヘル2	671	671	671	671	671	671
86	F_左ヘル3	671	671	671	671	671	671
87	F_左ヘル4	671	671	671	671	671	671
88	F_左ヘル5	671	671	671	671	671	671
89	F_左ヘル6	671	671	671	671	671	671
90	F_左ヘル7	671	671	671	671	671	671
91	F_左ヘル8	671	671	671	671	671	671
92	F_右ヘル1	671	671	671	671	671	671
93	F_右ヘル2	671	671	671	671	671	671
94	F_右ヘル3	671	671	671	671	671	671
95	F_右ヘル4	671	671	671	671	671	671
96	F_右ヘル5	671	671	671	671	671	671
97	F_右ヘル						

【図24】

内部抽蓄テーブル(RT3選択状態)

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_弱手1	3	3	3	3	3	3
58	F_BB9+F_強手1	16	16	16	16	16	16
59	F_BB9+F_中手1	1	1	1	1	1	1
60	F_通常ワ1	9436	9424	9416	9402	9386	9339
61	F_通常ワ2	9436	9424	9416	9402	9386	9339
62	F_通常ワ3	9436	9424	9416	9402	9386	9339
63	F_通常ワ4	9436	9424	9416	9402	9386	9339
64	F_RT2移行ワ123	0	0	0	0	0	0
65	F_RT2移行ワ123	0	0	0	0	0	0
66	F_RT2移行ワ213	0	0	0	0	0	0
67	F_RT2移行ワ231	0	0	0	0	0	0
68	F_RT2移行ワ312	0	0	0	0	0	0
69	F_RT2移行ワ321	0	0	0	0	0	0
70	F_RT3移行ワ123	1350	1350	1350	1350	1350	1350
71	F_RT3移行ワ123	1350	1350	1350	1350	1350	1350
72	F_RT3移行ワ213	1350	1350	1350	1350	1350	1350
73	F_RT3移行ワ231	1350	1350	1350	1350	1350	1350
74	F_RT3移行ワ312	1350	1350	1350	1350	1350	1350
75	F_RT3移行ワ321	1350	1350	1350	1350	1350	1350
76	F_RT3移行ワ123	0	0	0	0	0	0
77	F_RT3移行ワ123	0	0	0	0	0	0
78	F_RT3移行ワ213	0	0	0	0	0	0
79	F_RT3移行ワ231	0	0	0	0	0	0
80	F_RT3移行ワ312	0	0	0	0	0	0
81	F_RT3移行ワ321	0	0	0	0	0	0
82	F_チャスワ1	270	270	270	270	270	270
83	F_共通ハ1	896	896	896	896	896	896
84	F_左ハ1	671	671	671	671	671	671
85	F_左ハ2	671	671	671	671	671	671
86	F_左ハ3	671	671	671	671	671	671
87	F_左ハ4	671	671	671	671	671	671
88	F_左ハ5	671	671	671	671	671	671
89	F_左ハ6	671	671	671	671	671	671
90	F_左ハ7	671	671	671	671	671	671
91	F_左ハ8	671	671	671	671	671	671
92	F_中ハ1	671	671	671	671	671	671
93	F_中ハ2	671	671	671	671	671	671
94	F_中ハ3	671	671	671	671	671	671
95	F_中ハ4	671	671	671	671	671	671
96	F_中ハ5	671	671	671	671	671	671
97	F_中ハ6	671	671	671	671	671	671
98	F_中ハ7	671	671	671	671	671	671
99	F_中ハ8	671	671	671	671	671	671
100	F_右ハ1	671	671	671	671	671	671
101	F_右ハ2	671	671	671	671	671	671
102	F_右ハ3	671	671	671	671	671	671
103	F_右ハ4	671	671	671	671	671	671
104	F_右ハ5	671	671	671	671	671	671
105	F_右ハ6	671	671	671	671	671	671
106	F_右ハ7	671	671	671	671	671	671
107	F_右ハ8	671	671	671	671	671	671
108	F_弱スハ	550	550	550	550	550	550
109	F_強スハ	164	164	164	164	164	164
110	F_弱チ	550	550	550	550	550	550
111	F_強チ	161	161	161	161	161	161
112	F_中チ	2	2	2	2	2	2

【図25】

内部抽蓄テーブル(BB3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	はすれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB1	30810	30810	30810	30810	30810	30810
3	F_BB1+F_通常ワ1	2400	2400	2400	2400	2400	2400
4	F_BB1+F_通常ワ2	2400	2400	2400	2400	2400	2400
5	F_BB1+F_通常ワ3	2400	2400	2400	2400	2400	2400
6	F_BB1+F_通常ワ4	2400	2400	2400	2400	2400	2400
7	F_BB2+F_RT2移行ワ123	200	200	200	200	200	200
8	F_BB2+F_RT2移行ワ123	200	200	200	200	200	200
9	F_BB2+F_RT2移行ワ213	200	200	200	200	200	200
10	F_BB2+F_RT2移行ワ231	200	200	200	200	200	200
11	F_BB2+F_RT2移行ワ312	200	200	200	200	200	200
12	F_BB2+F_RT2移行ワ321	200	200	200	200	200	200
13	F_BB2+F_RT3移行ワ123	800	800	800	800	800	800
14	F_BB2+F_RT3移行ワ123	800	800	800	800	800	800
15	F_BB2+F_RT3移行ワ213	800	800	800	800	800	800
16	F_BB2+F_RT3移行ワ231	800	800	800	800	800	800
17	F_BB2+F_RT3移行ワ312	800	800	800	800	800	800
18	F_BB2+F_RT3移行ワ321	800	800	800	800	800	800
19	F_BB2+F_RT3移行ワ123	0	0	0	0	0	0
20	F_BB2+F_RT3移行ワ123	0	0	0	0	0	0
21	F_BB2+F_RT3移行ワ213	0	0	0	0	0	0
22	F_BB2+F_RT3移行ワ231	0	0	0	0	0	0
23	F_BB2+F_RT3移行ワ312	0	0	0	0	0	0
24	F_BB2+F_RT3移行ワ321	0	0	0	0	0	0
25	F_BB2+F_チャスワ	464	464	464	464	464	464
26	F_BB2+共通ハ	896	896	896	896	896	896
27	F_BB2+F_左ハ1	671	671	671	671	671	671
28	F_BB2+F_左ハ2	671	671	671	671	671	671
29	F_BB2+F_左ハ3	671	671	671	671	671	671
30	F_BB2+F_左ハ4	671	671	671	671	671	671
31	F_BB2+F_左ハ5	671	671	671	671	671	671
32	F_BB2+F_左ハ6	671	671	671	671	671	671
33	F_BB2+F_左ハ7	671	671	671	671	671	671
34	F_BB2+F_左ハ8	671	671	671	671	671	671
35	F_BB2+F_中ハ1	671	671	671	671	671	671
36	F_BB2+F_中ハ2	671	671	671	671	671	671
37	F_BB2+F_中ハ3	671	671	671	671	671	671
38	F_BB2+F_中ハ4	671	671	671	671	671	671
39	F_BB2+F_中ハ5	671	671	671	671	671	671
40	F_BB2+F_中ハ6	671	671	671	671	671	671
41	F_BB2+F_中ハ7	671	671	671	671	671	671
42	F_BB2+F_中ハ8	671	671	671	671	671	671
43	F_BB2+F_右ハ1	671	671	671	671	671	671
44	F_BB2+F_右ハ2	671	671	671	671	671	671
45	F_BB2+F_右ハ3	671	671	671	671	671	671
46	F_BB2+F_右ハ4	671	671	671	671	671	671
47	F_BB2+F_右ハ5	671	671	671	671	671	671
48	F_BB2+F_右ハ6	671	671	671	671	671	671
49	F_BB2+F_右ハ7	671	671	671	671	671	671
50	F_BB2+F_右ハ8	671	671	671	671	671	671
51	F_BB2+F_弱スハ	570	570	570	570	570	570
52	F_BB2+F_強スハ	238	238	238	238	238	238
53	F_BB2+F_弱チ	570	570	570	570	570	570
54	F_BB2+F_強チ	273	273	273	273	273	273
55	F_BB2+F_中チ	11	11	11	11	11	11

【図26】

内部抽蓄テーブル(BB3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	はすれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB3	30810	30810	30810	30810	30810	30810
3	F_BB3+F_通常ワ1	2400	2400	2400	2400	2400	2400
4	F_BB3+F_通常ワ2	2400	2400	2400	2400	2400	2400
5	F_BB3+F_通常ワ3	2400	2400	2400	2400	2400	2400
6	F_BB3+F_通常ワ4	2400	2400	2400	2400	2400	2400
7	F_BB3+F_RT2移行ワ123	0	0	0	0	0	0
8	F_BB3+F_RT2移行ワ123	0	0	0	0	0	0
9	F_BB3+F_RT2移行ワ213	0	0	0	0	0	0
10	F_BB3+F_RT2移行ワ231	0	0	0	0	0	0
11	F_BB3+F_RT2移行ワ312	0	0	0	0	0	0
12	F_BB3+F_RT2移行ワ321	0	0	0	0	0	0
13	F_BB3+F_RT3移行ワ123	800	800	800	800	800	800
14	F_BB3+F_RT3移行ワ123	800	800	800	800	800	800
15	F_BB3+F_RT3移行ワ213	800	800	800	800	800	800
16	F_BB3+F_RT3移行ワ231	800	800	800	800	800	800
17	F_BB3+F_RT3移行ワ312	800	800	800	800	800	800
18	F_BB3+F_RT3移行ワ321	800	800	800	800	800	800
19	F_BB3+F_RT3移行ワ123	200	200	200	200	200	200
20	F_BB3+F_RT3移行ワ123	200	200	200	200	200	200
21	F_BB3+F_RT3移行ワ213	200	200	200	200	200	200
22	F_BB3+F_RT3移行ワ231	200	200	200	200	200	200
23	F_BB3+F_RT3移行ワ312	200	200	200	200	200	200
24	F_BB3+F_RT3移行ワ321	200	200	200	200	200	200
25	F_BB3+F_チャスワ	464	464	464	464	464	464
26	F_BB3+共通ハ	896	896	896	896	896	896
27	F_BB3+F_左ハ1	671	671	671	671	671	671
28	F_BB3+F_左ハ2	671	671	671	671	671	671
29	F_BB3+F_左ハ3	671	671	671	671	671	671
30	F_BB3+F_左ハ4	671	671	671	671	671	671
31	F_BB3+F_左ハ5	671	671</td				

【 図 2 8 】

内部抽籤テーブル(BB4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_BB4	30810	30810	30810	30610	30810	30810
3	F_BB4+F_通常ワ'1	2400	2400	2400	2400	2400	2400
4	F_BB4+F_通常ワ'2	2400	2400	2400	2400	2400	2400
5	F_BB4+F_通常ワ'3	2400	2400	2400	2400	2400	2400
6	F_BB4+F_通常ワ'4	2400	2400	2400	2400	2400	2400
7	F_BB4+F_RT2移行ワ'123	0	0	0	0	0	0
8	F_BB4+F_RT2移行ワ'132	0	0	0	0	0	0
9	F_BB4+F_RT2移行ワ'213	0	0	0	0	0	0
10	F_BB4+F_RT2移行ワ'231	0	0	0	0	0	0
11	F_BB4+F_RT2移行ワ'312	0	0	0	0	0	0
12	F_BB4+F_RT2移行ワ'321	0	0	0	0	0	0
13	F_BB4+F_RT1維持ワ'123	800	800	800	800	800	800
14	F_BB4+F_RT1維持ワ'132	800	800	800	800	800	800
15	F_BB4+F_RT1維持ワ'1231	900	900	900	900	900	900
16	F_BB4+F_RT1維持ワ'231	800	800	800	800	800	800
17	F_BB4+F_RT1維持ワ'312	800	800	800	800	800	800
18	F_BB4+F_RT1維持ワ'321	800	800	800	800	800	800
19	F_BB4+F_RT3移行ワ'123	200	200	200	200	200	200
20	F_BB4+F_RT3移行ワ'132	200	200	200	200	200	200
21	F_BB4+F_RT3移行ワ'213	200	200	200	200	200	200
22	F_BB4+F_RT3移行ワ'231	200	200	200	200	200	200
23	F_BB4+F_RT3移行ワ'312	200	200	200	200	200	200
24	F_BB4+F_RT3移行ワ'321	200	200	200	200	200	200
25	F_BB4+F_チルワ'1	464	464	464	464	464	464
26	F_BB4+F_共通バ'1	896	896	896	896	896	896
27	F_BB4+F_左モ'1	671	671	671	671	671	671
28	F_BB4+F_左モ'2	671	671	671	671	671	671
29	F_BB4+F_左モ'3	671	671	671	671	671	671
30	F_BB4+F_左モ'4	671	671	671	671	671	671
31	F_BB4+F_左モ'5	671	671	671	671	671	671
32	F_BB4+F_左モ'6	671	671	671	671	671	671
33	F_BB4+F_左モ'7	671	671	671	671	671	671
34	F_BB4+F_左モ'8	671	671	671	671	671	671
35	F_BB4+F_中モ'1	671	671	671	671	671	671
36	F_BB4+F_中モ'2	671	671	671	671	671	671
37	F_BB4+F_中モ'3	671	671	671	671	671	671
38	F_BB4+F_中モ'4	671	671	671	671	671	671
39	F_BB4+F_中モ'5	671	671	671	671	671	671
40	F_BB4+F_中モ'6	671	671	671	671	671	671
41	F_BB4+F_中モ'7	671	671	671	671	671	671
42	F_BB4+F_右モ'1	671	671	671	671	671	671
43	F_BB4+F_右モ'2	671	671	671	671	671	671
44	F_BB4+F_右モ'3	671	671	671	671	671	671
45	F_BB4+F_右モ'4	671	671	671	671	671	671
46	F_BB4+F_右モ'5	671	671	671	671	671	671
47	F_BB4+F_右モ'6	671	671	671	671	671	671
48	F_BB4+F_右モ'7	671	671	671	671	671	671
49	F_BB4+F_右モ'8	671	671	671	671	671	671
50	F_BB4+F_右モ'9	671	671	671	671	671	671
51	F_BB4+F_弱モ'1	570	570	570	570	570	570
52	F_BB4+F_強モ'1	238	238	238	238	238	238
53	F_BB4+F_弱モ'2	570	570	570	570	570	570
54	F_BB4+F_強モ'2	273	273	273	273	273	273
55	F_BB4+F_中モ'1	11	11	11	11	11	11

【 図 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_通常リゾ1	3600	3600	3600	3600	3600	3600
4	F_BBS+F_通常リゾ2	3600	3600	3600	3600	3600	3600
5	F_BBS+F_通常リゾ3	3600	3600	3600	3600	3600	3600
6	F_BBS+F_通常リゾ4	3600	3600	3600	3600	3600	3600
7	F_BBS+F_RT2移行リゾ_123	200	200	200	200	200	200
8	F_BBS+F_RT2移行リゾ_132	200	200	200	200	200	200
9	F_BBS+F_RT2移行リゾ_213	200	200	200	200	200	200
10	F_BBS+F_RT2移行リゾ_231	200	200	200	200	200	200
11	F_BBS+F_RT2移行リゾ_312	200	200	200	200	200	200
12	F_BBS+F_RT2移行リゾ_321	200	200	200	200	200	200
13	F_BBS+F_RT維持リゾ_123	800	800	800	800	800	800
14	F_BBS+F_RT維持リゾ_132	800	800	800	800	800	800
15	F_BBS+F_RT維持リゾ_213	800	800	800	800	800	800
16	F_BBS+F_RT維持リゾ_231	800	800	800	800	800	800
17	F_BBS+F_RT維持リゾ_312	800	800	800	800	800	800
18	F_BBS+F_RT維持リゾ_321	800	800	800	800	800	800
19	F_BBS+F_RT3移行リゾ_123	0	0	0	0	0	0
20	F_BBS+F_RT3移行リゾ_132	0	0	0	0	0	0
21	F_BBS+F_RT3移行リゾ_213	0	0	0	0	0	0
22	F_BBS+F_RT3移行リゾ_231	0	0	0	0	0	0
23	F_BBS+F_RT3移行リゾ_312	0	0	0	0	0	0
24	F_BBS+F_RT3移行リゾ_321	0	0	0	0	0	0
25	F_BBS+F_チャバリ	464	464	464	464	464	464
26	F_BBS+F_共通ベル	896	896	896	896	896	896
27	F_BBS+F_左矢 ¹	671	671	671	671	671	671
28	F_BBS+F_左矢 ²	671	671	671	671	671	671
29	F_BBS+F_左矢 ³	671	671	671	671	671	671
30	F_BBS+F_左矢 ⁴	671	671	671	671	671	671
31	F_BBS+F_左矢 ⁵	671	671	671	671	671	671
32	F_BBS+F_左矢 ⁶	671	671	671	671	671	671
33	F_BBS+F_左矢 ⁷	671	671	671	671	671	671
34	F_BBS+F_左矢 ⁸	671	671	671	671	671	671
35	F_BBS+F_中矢 ¹	671	671	671	671	671	671
36	F_BBS+F_中矢 ²	671	671	671	671	671	671
37	F_BBS+F_中矢 ³	671	671	671	671	671	671
38	F_BBS+F_中矢 ⁴	671	671	671	671	671	671
39	F_BBS+F_中矢 ⁵	671	671	671	671	671	671
40	F_BBS+F_中矢 ⁶	671	671	671	671	671	671
41	F_BBS+F_中矢 ⁷	671	671	671	671	671	671
42	F_BBS+F_中矢 ⁸	671	671	671	671	671	671
43	F_BBS+F_右矢 ¹	671	671	671	671	671	671
44	F_BBS+F_右矢 ²	671	671	671	671	671	671
45	F_BBS+F_右矢 ³	671	671	671	671	671	671
46	F_BBS+F_右矢 ⁴	671	671	671	671	671	671
47	F_BBS+F_右矢 ⁵	671	671	671	671	671	671
48	F_BBS+F_右矢 ⁶	671	671	671	671	671	671
49	F_BBS+F_右矢 ⁷	671	671	671	671	671	671
50	F_BBS+F_右矢 ⁸	671	671	671	671	671	671
51	F_BBS+F_弱い力	570	570	570	570	570	570
52	F_BBS+F_強い力	238	238	238	238	238	238
53	F_BBS+F_弱い力	570	570	570	570	570	570
54	F_BBS+F_強い力	273	273	273	273	273	273
55	F_BBS+F_中矢	11	11	11	11	11	11

【 図 3 0 】

内部抽籤テーブル(BB6持越し状態)

	略称	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	はすれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB6	30810	30810	30810	30810	30810	30810
3	F_BB6-F_通常リバ'1	2400	2400	2400	2400	2400	2400
4	F_BB6-F_通常リバ'2	2400	2400	2400	2400	2400	2400
5	F_BB6-F_通常リバ'3	2400	2400	2400	2400	2400	2400
6	F_BB6-F_通常リバ'4	2400	2400	2400	2400	2400	2400
7	F_BB6-F_RT3移行リバ'123	0	0	0	0	0	0
8	F_BB6-F_RT2移行リバ'132	0	0	0	0	0	0
9	F_BB6-F_RT2移行リバ'213	0	0	0	0	0	0
10	F_BB6-F_RT2移行リバ'231	0	0	0	0	0	0
11	F_BB6-F_RT2移行リバ'312	0	0	0	0	0	0
12	F_BB6-F_RT2移行リバ'321	0	0	0	0	0	0
13	F_BB6-F_RT維持リバ'123	800	800	800	800	800	800
14	F_BB6-F_RT維持リバ'132	800	800	800	800	800	800
15	F_BB6-F_RT維持リバ'213	800	800	800	800	800	800
16	F_BB6-F_RT維持リバ'231	800	800	800	800	800	800
17	F_BB6-F_RT維持リバ'312	800	800	800	800	800	800
18	F_BB6-F_RT維持リバ'321	800	800	800	800	800	800
19	F_BB6-F_RT3移行リバ'123	200	200	200	200	200	200
20	F_BB6-F_RT3移行リバ'132	200	200	200	200	200	200
21	F_BB6-F_RT3移行リバ'213	200	200	200	200	200	200
22	F_BB6-F_RT3移行リバ'231	200	200	200	200	200	200
23	F_BB6-F_RT3移行リバ'312	200	200	200	200	200	200
24	F_BB6-F_RT3移行リバ'321	200	200	200	200	200	200
25	F_BB6-F_チャバリ	464	464	464	464	464	464
26	F_BB6-F_共通ペ'8	896	896	896	896	896	896
27	F_BB6-F_左ベ'ル	671	671	671	671	671	671
28	F_BB6-F_左ベ'ル2	671	671	671	671	671	671
29	F_BB6-F_左ベ'ル3	671	671	671	671	671	671
30	F_BB6-F_左ベ'ル4	671	671	671	671	671	671
31	F_BB6-F_左ベ'ル5	671	671	671	671	671	671
32	F_BB6-F_左ベ'ル6	671	671	671	671	671	671
33	F_BB6-F_左ベ'ル7	671	671	671	671	671	671
34	F_BB6-F_左ベ'ル8	671	671	671	671	671	671
35	F_BB6-F_中ベ'ル1	671	671	671	671	671	671
36	F_BB6-F_中ベ'ル2	671	671	671	671	671	671
37	F_BB6-F_中ベ'ル3	671	671	671	671	671	671
38	F_BB6-F_中ベ'ル4	671	671	671	671	671	671
39	F_BB6-F_中ベ'ル5	671	671	671	671	671	671
40	F_BB6-F_中ベ'ル6	671	671	671	671	671	671
41	F_BB6-F_中ベ'ル7	671	671	671	671	671	671
42	F_BB6-F_中ベ'ル8	671	671	671	671	671	671
43	F_BB6-F_右ベ'ル1	671	671	671	671	671	671
44	F_BB6-F_右ベ'ル2	671	671	671	671	671	671
45	F_BB6-F_右ベ'ル3	671	671	671	671	671	671
46	F_BB6-F_右ベ'ル4	671	671	671	671	671	671
47	F_BB6-F_右ベ'ル5	671	671	671	671	671	671
48	F_BB6-F_右ベ'ル6	671	671	671	671	671	671
49	F_BB6-F_右ベ'ル7	671	671	671	671	671	671
50	F_BB6-F_右ベ'ル8	671	671	671	671	671	671
51	F_BB6-F_弱4角	570	570	570	570	570	570
52	F_BB6-F 強3角	238	238	238	238	238	238
53	F_BB6-F_弱手	570	570	570	570	570	570
54	F_BB6-F_強手	273	273	273	273	273	273
55	F_BB6-F_中手	11	11	11	11	11	11

【図31】

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	設定6
1	はすれ	0	0	0	0	0	0
2	F_BB7	26010	26010	26010	26010	26010	26010
3	F_BB7+ト 通常リバ'1	3600	3600	3600	3600	3600	3600
4	F_BB7+ト 通常リバ'2	3600	3600	3600	3600	3600	3600
5	F_BB7+ト 通常リバ'3	3600	3600	3600	3600	3600	3600
6	F_BB7+ト 通常リバ'4	3600	3600	3600	3600	3600	3600
7	F_BB7+ト RT2移行リバ'123	200	200	200	200	200	200
8	F_BB7+RT2移行リバ'132	200	200	200	200	200	200
9	F_BB7+RT2移行リバ'213	200	200	200	200	200	200
10	F_BB7+RT2移行リバ'231	200	200	200	200	200	200
11	F_BB7+RT2移行リバ'312	200	200	200	200	200	200
12	F_BB7+RT2移行リバ'321	200	200	200	200	200	200
13	F_BB7+RT維持リバ'123	800	800	800	800	800	800
14	F_BB7+RT維持リバ'132	800	800	800	800	800	800
15	F_BB7+RT維持リバ'213	800	800	800	800	800	800
16	F_BB7+RT維持リバ'231	800	800	800	800	800	800
17	F_BB7+RT維持リバ'312	800	800	800	800	800	800
18	F_BB7+RT維持リバ'321	800	800	800	800	800	800
19	F_BB7+RT3移行リバ'123	0	0	0	0	0	0
20	F_BB7+RT3移行リバ'132	0	0	0	0	0	0
21	F_BB7+RT3移行リバ'213	0	0	0	0	0	0
22	F_BB7+RT3移行リバ'231	0	0	0	0	0	0
23	F_BB7+RT3移行リバ'312	0	0	0	0	0	0
24	F_BB7+RT3移行リバ'321	0	0	0	0	0	0
25	F_BB7+チャバリ	464	464	464	464	464	464
26	F_BB7+共通ペル	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+開 ひづり	570	570	570	570	570	570
52	F_BB7+強 ひづり	238	238	238	238	238	238
53	F_BB7+弱 ひづり	570	570	570	570	570	570
54	F_BB7+強 ひづり	273	273	273	273	273	273
55	F_BB7+中 ひづり	11	11	11	11	11	11

【図32】

内部抽籤テーブル(BBB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_BBB	30810	30810	30810	30810	30810	30810
3	F_BBB+F_通常ワ'1	2400	2400	2400	2400	2400	2400
4	F_BBB+F_通常ワ'2	2400	2400	2400	2400	2400	2400
5	F_BBB+F_通常ワ'3	2400	2400	2400	2400	2400	2400
6	F_BBB+F_通常ワ'4	2400	2400	2400	2400	2400	2400
7	F_BBB+F_RT2移行ワ'123	0	0	0	0	0	0
8	F_BBB+F_RT2移行ワ'132	0	0	0	0	0	0
9	F_BBB+F_RT2移行ワ'213	0	0	0	0	0	0
10	F_BBB+F_RT2移行ワ'231	0	0	0	0	0	0
11	F_BBB+F_RT2移行ワ'312	0	0	0	0	0	0
12	F_BBB+F_RT2移行ワ'321	0	0	0	0	0	0
13	F_BBB+F_RT維持ワ'123	800	800	800	800	800	800
14	F_BBB+F_RT維持ワ'132	800	800	800	800	800	800
15	F_BBB+F_RT維持ワ'213	800	800	800	800	800	800
16	F_BBB+F_RT維持ワ'231	800	800	800	800	800	800
17	F_BBB+F_RT維持ワ'312	800	800	800	800	800	800
18	F_BBB+F_RT維持ワ'321	800	800	800	800	800	800
19	F_BBB+F_RT3移行ワ'123	200	200	200	200	200	200
20	F_BBB+F_RT3移行ワ'132	200	200	200	200	200	200
21	F_BBB+F_RT3移行ワ'213	200	200	200	200	200	200
22	F_BBB+F_RT3移行ワ'231	200	200	200	200	200	200
23	F_BBB+F_RT3移行ワ'312	200	200	200	200	200	200
24	F_BBB+F_RT3移行ワ'321	200	200	200	200	200	200
25	F_BBB+F_チャシリワ'	464	464	464	464	464	464
26	F_BBB+F_共通バ'	896	896	896	896	896	896
27	F_BBB+F_左ベ'1	671	671	671	671	671	671
28	F_BBB+F_左ベ'2	671	671	671	671	671	671
29	F_BBB+F_左ベ'3	671	671	671	671	671	671
30	F_BBB+F_左ベ'4	671	671	671	671	671	671
31	F_BBB+F_左ベ'5	671	671	671	671	671	671
32	F_BBB+F_左ベ'6	671	671	671	671	671	671
33	F_BBB+F_左ベ'7	671	671	671	671	671	671
34	F_BBB+F_左ベ'8	671	671	671	671	671	671
35	F_BBB+F_中ベ'1	671	671	671	671	671	671
36	F_BBB+F_中ベ'2	671	671	671	671	671	671
37	F_BBB+F_中ベ'3	671	671	671	671	671	671
38	F_BBB+F_中ベ'4	671	671	671	671	671	671
39	F_BBB+F_中ベ'5	671	671	671	671	671	671
40	F_BBB+F_中ベ'6	671	671	671	671	671	671
41	F_BBB+F_中ベ'7	671	671	671	671	671	671
42	F_BBB+F_中ベ'8	671	671	671	671	671	671
43	F_BBB+F_右ベ'1	671	671	671	671	671	671
44	F_BBB+F_右ベ'2	671	671	671	671	671	671
45	F_BBB+F_右ベ'3	671	671	671	671	671	671
46	F_BBB+F_右ベ'4	671	671	671	671	671	671
47	F_BBB+F_右ベ'5	671	671	671	671	671	671
48	F_BBB+F_右ベ'6	671	671	671	671	671	671
49	F_BBB+F_右ベ'7	671	671	671	671	671	671
50	F_BBB+F_右ベ'8	671	671	671	671	671	671
51	F_BBB+F_弱スイ	570	570	570	570	570	570
52	F_BBB+F_強スイ	238	238	238	238	238	238
53	F_BBB+F_弱チ	570	570	570	570	570	570
54	F_BBB+F_強チ	273	273	273	273	273	273
55	F_BBB+F_中チ	11	11	11	11	11	11

【図33】

内部抽籤テーブル(BBB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_BBB	26010	26010	26010	26010	26010	26010
3	F_BBB+F_通常ワ'1	3600	3600	3600	3600	3600	3600
4	F_BBB+F_通常ワ'2	3600	3600	3600	3600	3600	3600
5	F_BBB+F_通常ワ'3	3600	3600	3600	3600	3600	3600
6	F_BBB+F_通常ワ'4	3600	3600	3600	3600	3600	3600
7	F_BBB+F_RT2移行ワ'123	200	200	200	200	200	200
8	F_BBB+F_RT2移行ワ'132	200	200	200	200	200	200
9	F_BBB+F_RT2移行ワ'213	200	200	200	200	200	200
10	F_BBB+F_RT2移行ワ'231	200	200	200	200	200	200
11	F_BBB+F_RT2移行ワ'312	200	200	200	200	200	200
12	F_BBB+F_RT2移行ワ'321	200	200	200	200	200	200
13	F_BBB+F_RT維持ワ'123	800	800	800	800	800	800
14	F_BBB+F_RT維持ワ'132	800	800	800	800	800	800
15	F_BBB+F_RT維持ワ'213	800	800	800	800	800	800
16	F_BBB+F_RT維持ワ'231	800	800	800	800	800	800
17	F_BBB+F_RT維持ワ'312	800	800	800	800	800	800
18	F_BBB+F_RT維持ワ'321	800	800	800	800	800	800
19	F_BBB+F_RT3移行ワ'123	0	0	0	0	0	0
20	F_BBB+F_RT3移行ワ'132	0	0	0	0	0	0
21	F_BBB+F_RT3移行ワ'213	0	0	0	0	0	0
22	F_BBB+F_RT3移行ワ'231	0	0	0	0	0	0
23	F_BBB+F_RT3移行ワ'312	0	0	0	0	0	0
24	F_BBB+F_RT3移行ワ'321	0	0	0	0	0	0
25	F_BBB+F_チャシリワ'	464	464	464	464	464	464
26	F_BBB+F_共通バ'	896	896	896	896	896	896
27	F_BBB+F_左ベ'1	671	671	671	671	671	671
28	F_BBB+F_左ベ'2	671	671	671	671	671	671
29	F_BBB+F_左ベ'3	671	671	671	671	671	671
30	F_BBB+F_左ベ'4	671	671	671	671	671	671
31	F_BBB+F_左ベ'5	671	671	671	671	671	671
32	F_BBB+F_左ベ'6	671	671	671	671	671	671
33	F_BBB+F_左ベ'7	671	671	671	671	671	671
34	F_BBB+F_左ベ'8	671	671	671	671	671	671
35	F_BBB+F_中ベ'1	671	671	671	671	671	671
36	F_BBB+F_中ベ'2	671	671	671	671	671	671
37	F_BBB+F_中ベ'3	671	671	671	671	671	671
38	F_BBB+F_中ベ'4	671	671	671	671	671	671
39	F_BBB+F_中ベ'5	671	671	671	671	671	671
40	F_BBB+F_中ベ'6	671	671	671	671	671	671
41	F_BBB+F_中ベ'7	671	671	671	671	671	671
42	F_BBB+F_中ベ'8	671	671	671	671	671	671
43	F_BBB+F_右ベ'1	671	671	671	671	671	671
44	F_BBB+F_右ベ'2	671	671	671	671	671	671
45	F_BBB+F_右ベ'3	671	671	671	671	671	671
46	F_BBB+F_右ベ'4	671	671	671	671	671	671
47	F_BBB+F_右ベ'5	671	671	671	671	671	671
48	F_BBB+F_右ベ'6	671	671	671	671	671	671
49	F_BBB+F_右ベ'7	671	671	671	671	671	671
50	F_BBB+F_右ベ'8	671	671	671	671	671	671
51	F_BBB+F_弱スイ	570	570	570	570	570	570
52	F_BBB+F_強スイ	238	238	238	238	238	238
53	F_BBB+F_弱チ	570	570	570	570	570	570
54	F_BBB+F_強チ	273	273	273	273	273	273
55	F_BBB+F_中チ	11	11	11	11	11	11

【図34】

演出遊技ロック抽籤テーブル

ロット番号	0	1	2	3	4	5	6	7
内部当籤役	0	25	5	0	0	0	0	0
F_チャシリワ'	226	0	25	5	0	0	0	0
周期キャス目	0	0	256	0	0	0	0	0
F_弱スイ	241	0	15	0	0	0	0	0
F_強スイ	176	0	40	40	0	0	0	0
F_弱チ	248	0	8	0	0	0	0	0
F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0
F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0
特殊BB	0	64	0	0	192	0	0	0
特殊BB+F_中チ	0	0	0	0	0	176	40	40
同色BB	252	0	2	2	0	0	0	0
同色BB+F_チャシリワ'	226	0	25	5	0	0	0	0
同色BB+F_弱スイ	231	0	20	5	0	0	0	0
同色BB+F_強スイ	176	0	40	40	0	0	0	0
同色BB+F_弱チ	241	0	10	5	0	0	0	0
同色BB+F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0
同色BB+F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0
異色BB	216	0	20	20	0	0	0	0
異色BB+F_チャシリワ'	226	0	25	5	0	0	0	0
異色BB+F_弱スイ	231	0	20	5	0	0	0	0
異色BB+F_強スイ	176	0	40	40	0	0	0	0
異色BB+F_弱チ	241	0	10	5	0	0	0	0
異色BB+F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0
異色BB+F_中チ	176	0	40	40	0	0	0	0
(R14)F_チャシリワ'	226	0	25	5	0	0	0	0
(R14)F_弱スイ	241	0	15	0	0	0	0	0
(R14)F_強スイ	176	0	40	40	0	0	0	0
(R14)F_弱チ	248	0	8	0	0	0	0	0
(R14)F_強チ	176	0	40	40	0	0	0	0
(R14)F_中チ	176	0	40	4				

【 図 3 6 】

第1周期チャンス目モード抽籤テーブル（設定変更後）	
RT3用	
モード0	190
モード1	190
モード2	64
モード3	1

【 図 3 7 】

第2周期チャンス目モード抽籤テーブル（小役）				
	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

【図38】

第3周期チャンス目モード抽籤テーブル（通常リープ）				
	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	224	247	247	38
モード2	16	1	1	1
モード3	16	8	8	217

【 図 4 0 】

当期チャンス目天回数抽査テーブル	RT3			
	キード'0	キード'1	キード'2	キード'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
101~255	※未使用			

【図39】

	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

【図4-1】

【 図 4 2 】

【 図 4 3 】

□ D = 30mm A = 1mm ハードアーノル		赤7-運命	赤7-幻想	青7-運命	青7-幻想	青7-運命	青7-幻想
設定1	非当舷	赤7-運命 11216 29988	赤7-幻想 24718 30568	赤7-運命 14788 30588	赤7-幻想 17980 32768	0	26354 21620
	当舷	8050 15492 24578 8190	28020 1780 29098 18660	17800 14738 30183 18030	17980 14738 30183 32768	0	5148 27558 5210
設定2	非当舷						
	当舷						
設定3	非当舷	62628 8140 24418 83350 62420 20288	17276 15492 11216 29293 12000 20768	29988 17980 30568 30978 23030 30708	14768 18000 159222 17546 14832 17188	0 7026 15274 32768 0 18531	25742 4682 27714 6994 0 32768
	当舷						
設定4	非当舷						
	当舷						
設定5	非当舷						
	当舷						
設定6	非当舷						
	当舷						

【 図 4 4 】

【 図 4 5 】

入賞特用ループモード抽選データ		青7_幻想	赤7_運命	赤7_審査	青7_運命	青7_審査
W-F	±,±,0	0	0	0	0	0
B-F	±,±,1	0	32824	0	0	32554
B-F	±,±,2	0	0	0	0	0
設定4	W-F	±,+,3	27527	0	27527	0
	W-F	+,+,4	3226	0	3226	0
	B-F	±,+,5	1305	244	32168	1310
	B-F	+,+,6	655	0	655	655

		赤7 幻想	赤7 運命	赤7 愚想	赤7 喜劇	青7 喜劇
設定6	レ-7 キ-1	0	0	0	0	0
	レ-7 キ-2	0	32278	0	0	32278
	レ-7 キ-3	21527	0	0	0	21527
	レ-7 キ-4	3276	0	0	0	3276
	レ-7 キ-5	655	490	32768	655
	レ-7 キ-6	110	0	1310	1310

卷之二

入賞時里リニアモード拡張モード

【図46】

【図47】

ループモード移行抽籠テーブル

	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	60	0	0	0	0	0	0
27 ループモード2 + リング1	0	0	500	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

ループモード移行抽籠テーブル

	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	6	27	1080	0	0
57 ループモード4 + リング5	0	0	6	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	5	55	0	0	0
60 ループモード4 + リング8	0	0	5	55	0	0	0
61 ループモード4 + リング9	0	0	5	55	0	0	0
62 ループモード4 + リング10	0	0	5	55	0	0	0
63 ループモード4 + リング11	0	0	5	55	0	0	0
64 ループモード4 + リング12	0	0	5	55	0	0	0
65 ループモード4 + リング13	0	0	5	55	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	5	55	0
79 ループモード5 + リング1	0	3	0	0	0	15	0
80 ループモード5 + リング2	0	3	0	0	0	27	0
81 ループモード5 + リング3	0	3	0	0	0	27	0
82 ループモード5 + リング4	0	3	0	0	0	27	0
83 ループモード5 + リング5	0	3	0	0	0	27	0
84 ループモード5 + リング6	0	3	0	0	0	27	0
85 ループモード5 + リング7	0	3	0	0	0	5	0
86 ループモード5 + リング8	0	3	0	0	0	5	0
87 ループモード5 + リング9	0	3	0	0	0	5	0
88 ループモード5 + リング10	0	3	0	0	0	5	0
89 ループモード5 + リング11	0	3	0	0	0	5	0
90 ループモード5 + リング12	0	3	0	0	0	5	0
91 ループモード5 + リング13	0	10	0	0	0	50	0

ストック抽籠テーブル

	共通
0 無し	26208
1 非当籠+リング1	600
2 非当籠+リング2	1080
3 非当籠+リング3	1080
4 非当籠+リング4	1080
5 非当籠+リング5	1080
6 非当籠+リング6	1080
7 非当籠+リング7	55
8 非当籠+リング8	55
9 非当籠+リング9	55
10 非当籠+リング10	55
11 非当籠+リング11	55
12 非当籠+リング12	55
13 非当籠+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

ART中BB上乗せ抽籠テーブル

	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】

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	プラムリブ	スイカ	スイカ
1	スイカ	ベル	プラムリブ
2	ベル	プラムリブ	ベル
3	青7	青7	赤7
4	扉	赤7	扉
5	赤7	スイカ	青7
6	プラムリブ	ベル	プラムリブ
7	ベル	プラムリブ	ベル
8	プラムリブ	BAR	スイカ
9	スイカ	プラムリブ	プラムリブ
10	白7	スイカ	BAR
11	チェリー	ベル	ベル
12	BAR	チェリー	白7
13	ベル	ベル	スイカ
14	プラムリブ	プラムリブ	プラムリブ
15	スイカ	扉	ベル
16	プラムリブ	扉	スイカ
17	ベル	扉	チェリー
18	扉	ベル	スイカ
19	ベル	プラムリブ	プラムリブ
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	チャンスリップ	チェリー
1	プランク	チェリー	スイカ
2	スイカ	チャンスリップ	プランク
3	チャンスリップ	扉	チェリー
4	チェリー	スイカ	扉
5	プランク	プランク	プランク
6	スイカ	チェリー	チャンスリップ
7	チャンスリップ	スイカ	扉
8	プランク	チャンスリップ	プランク
9	スイカ	プランク	スイカ
10	プランク	チェリー	プランク
11	扉	スイカ	チェリー
12	チャンスリップ	チャンスリップ	チャンスリップ
13	スイカ	扉	スイカ
14	プランク	スイカ	プランク
15	チャンスリップ	スイカ	扉
16	チェリー	スイカ	チャンスリップ
17	プランク	チャンスリップ	スイカ
18	スイカ	プランク	プランク
19	チャンスリップ	チェリー	チェリー
20	プランク	スイカ	チャンスリップ

【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	チャンスリップ	チェリー
1	リングの魂	チェリー	スイカ
2	スイカ	チャンスリップ	リングの魂
3	チャンスリップ	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	チャンスリップ
7	チャンスリップ	スイカ	扉
8	リングの魂	チャンスリップ	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	チャンスリップ	チャンスリップ	チャンスリップ
13	スイカ	扉	スイカ
14	リングの魂	スイカ	リングの魂
15	チャンスリップ	スイカ	扉
16	チェリー	スイカ	チャンスリップ
17	リングの魂	チャンスリップ	スイカ
18	スイカ	リングの魂	リングの魂
19	チャンスリップ	チェリー	チェリー
20	リングの魂	スイカ	チャンスリップ

液晶リール停止テーブル（弱スイカ、通常制御）

図柄位置	スペリ駆数	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、スペリ制御）

左リール			
回柄位置	スペリ駆数	変換規則	変換タイミング
0	0		
1	1		
2	2		
3	3		
4	4		
5	0	1	5→7 後変換
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		

【図 5 5】

右リール			
回柄位置	スペリ駆数	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	5→7 後変換	
11	1	5→9 後変換	
12	2	5→7 後変換	
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		

【図 5 6】

右リール			
回柄位置	スペリ駆数	変換規則	変換タイミング
0	0		
1	1		
2	2		
3	3		
4	0	5→7 後変換	
5	9		
6	0	5→7 後変換	
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		

【図 5 7】

左リール			
回柄位置	スペリ駆数	変換規則	変換タイミング
0	0		
1	1		
2	2		
3	3		
4	0	5→7 後変換	
5	9		
6	0	5→7 後変換	
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		

〔 58 〕

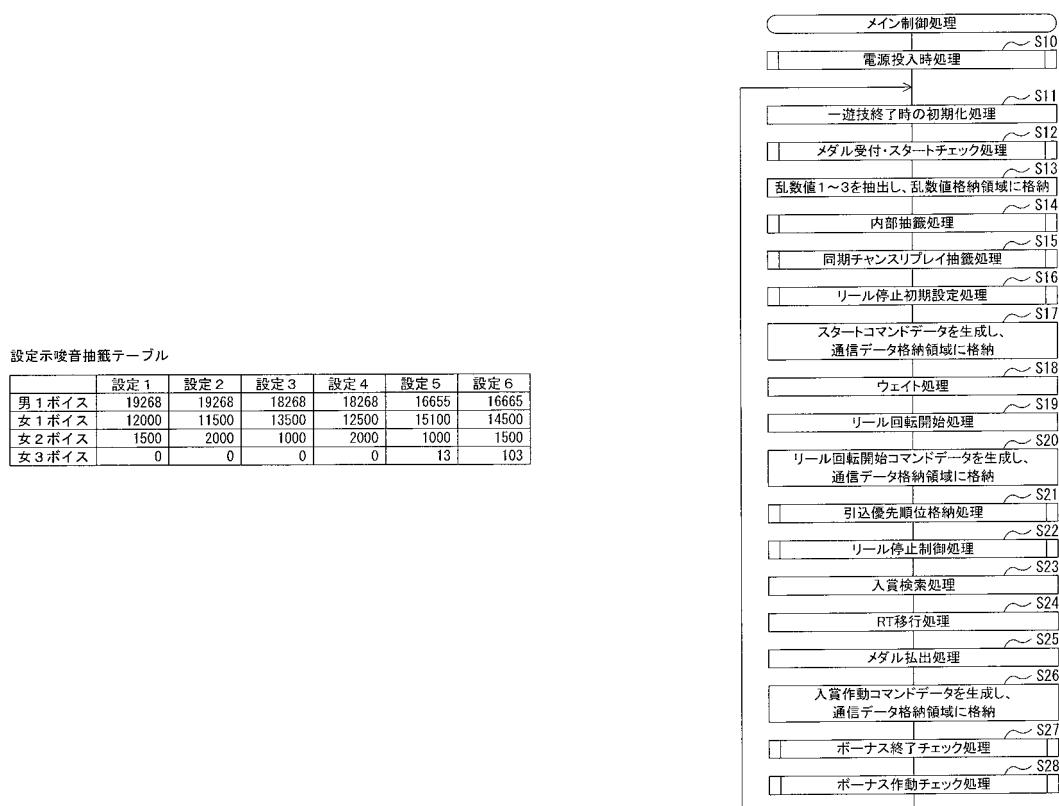
〔 図 5 9 〕

液晶図柄コード表

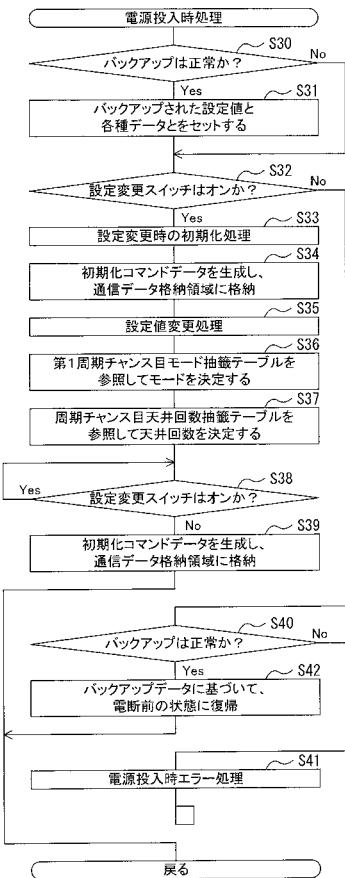
0	ブランク
1	青7
2	赤7
3	白7
4	BAR
5	扉
6	ラムリップ
7	スイカ
8	ベル
9	チェリー
10	リングの魂
11	未使用
12	チャンスリップ

(60)

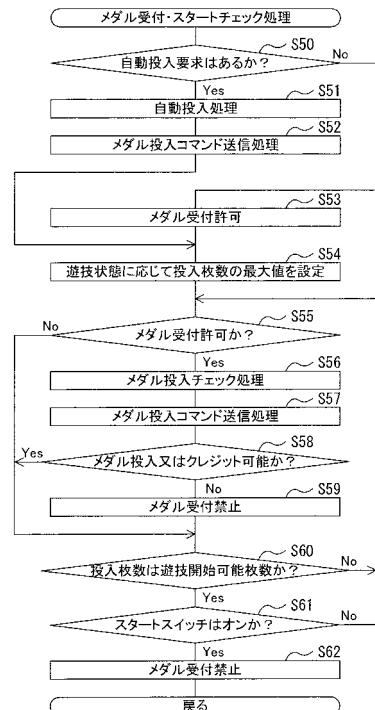
【 义 6 1 】



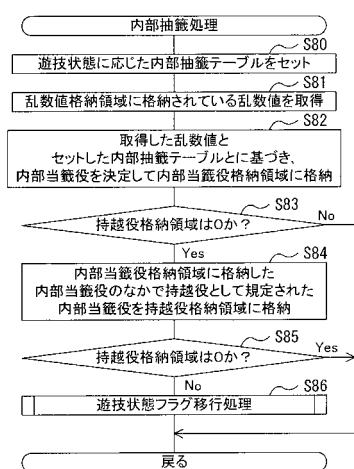
【図62】



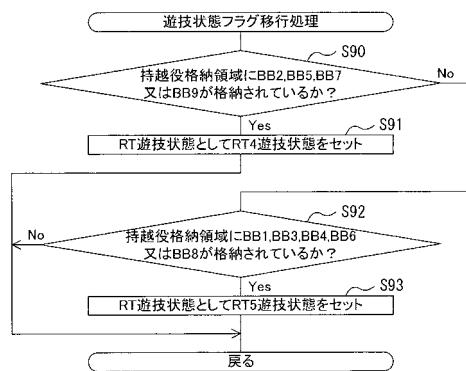
【 図 6 3 】



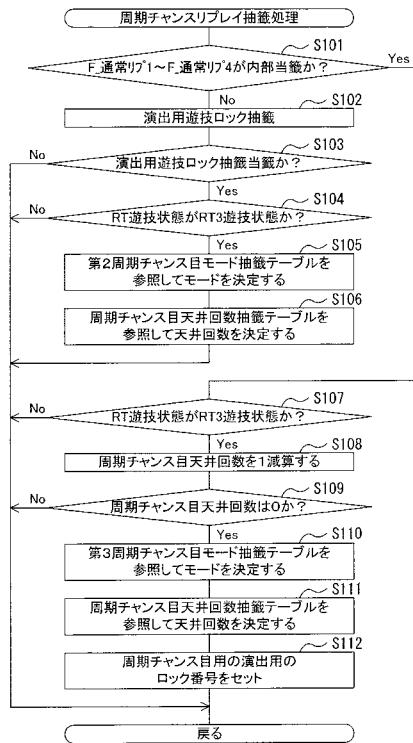
【 図 6 4 】



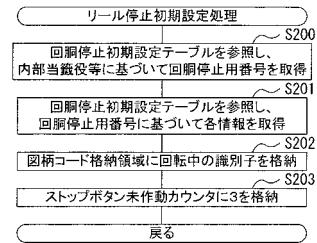
【 図 6 5 】



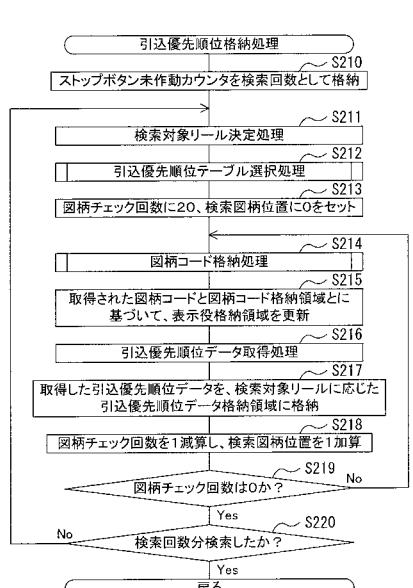
【図 6 6】



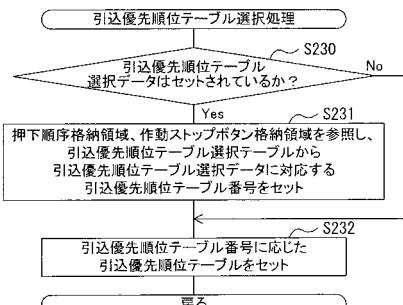
【図 6 7】



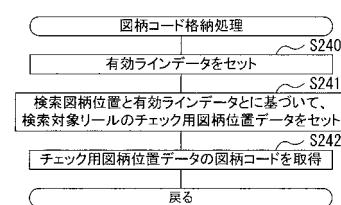
【図 6 8】



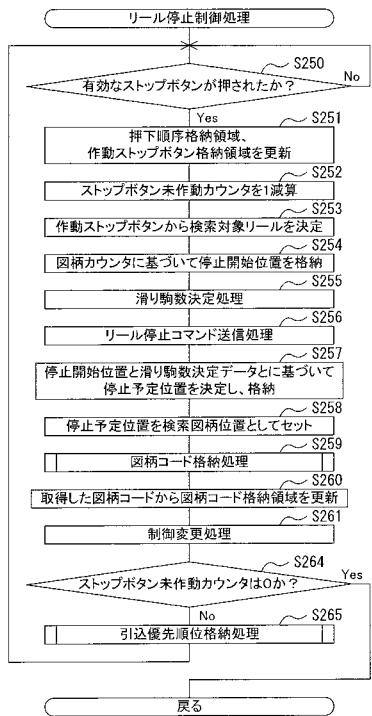
【図 6 9】



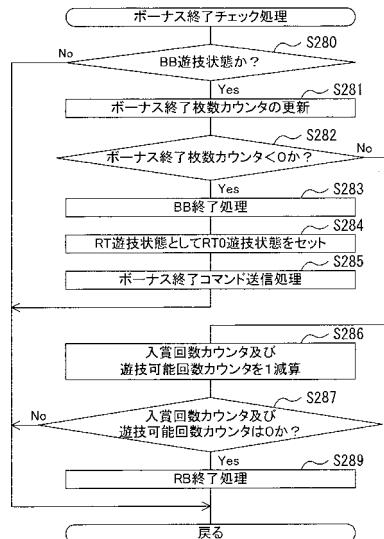
【図 7 0】



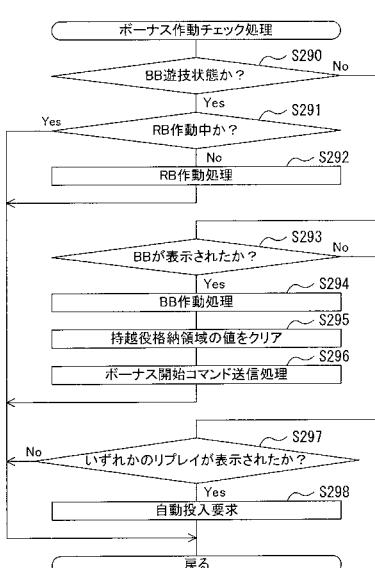
【図7-1】



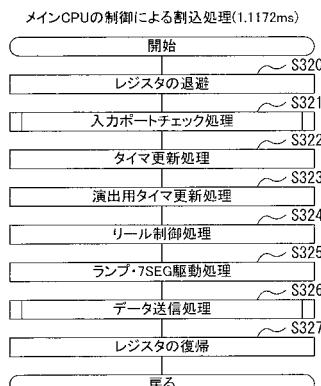
【図7-2】



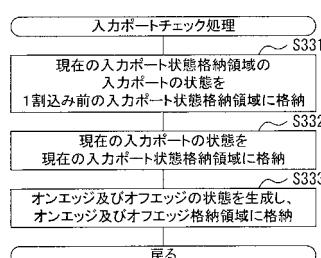
【図7-3】



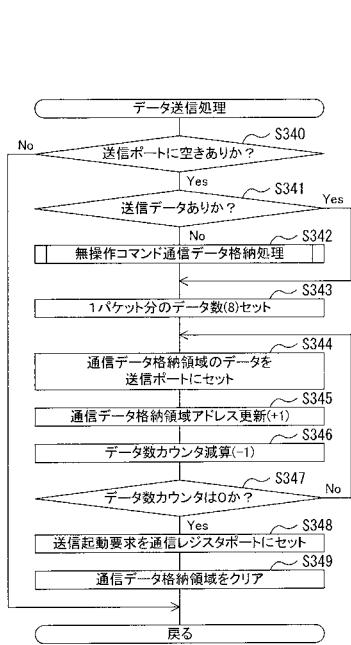
【図7-4】



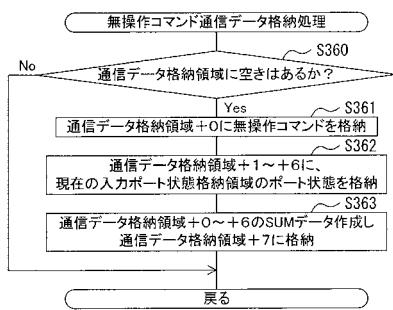
【図7-5】



【図 7 6】



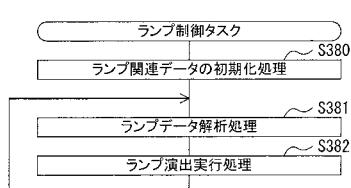
【図 7 7】



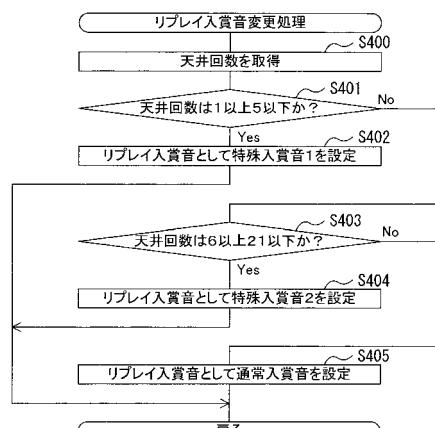
【図 7 8】



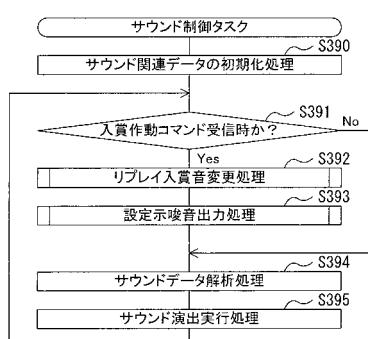
【図 7 9】



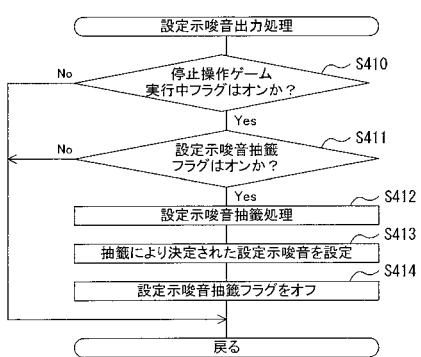
【図 8 1】



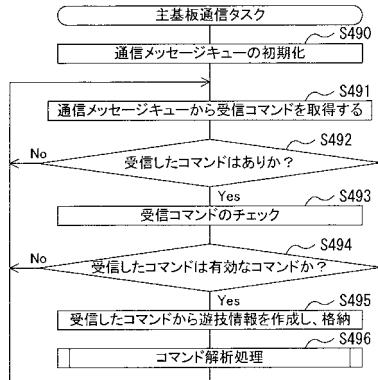
【図 8 0】



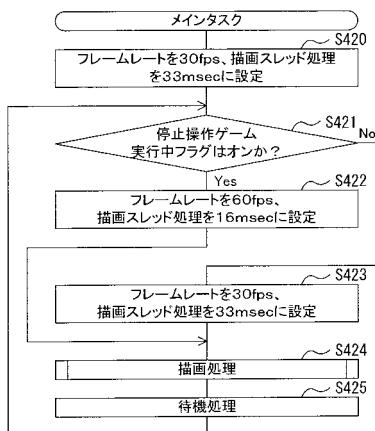
【図 8 2】



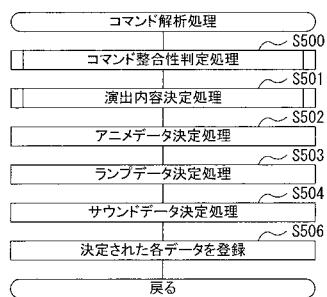
【図 8 4】



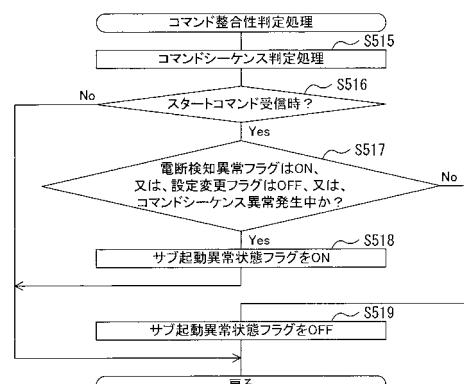
【図 8 3】



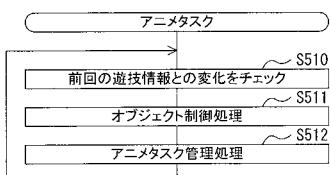
【図 8 5】



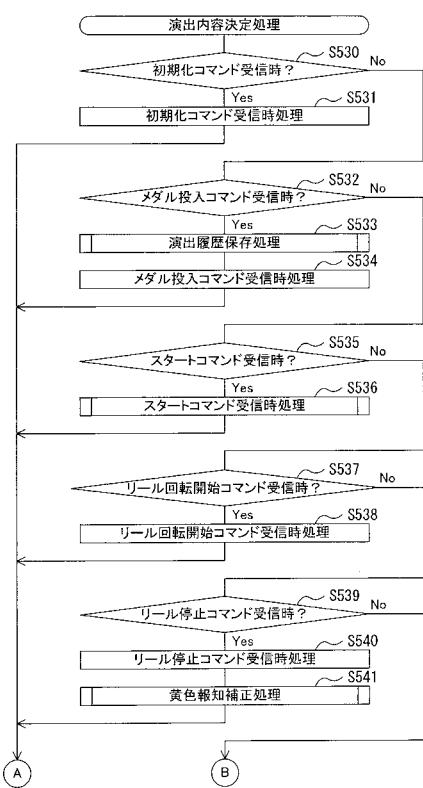
【図 8 7】



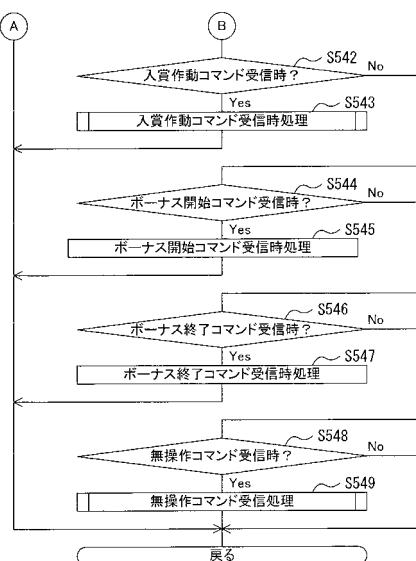
【図 8 6】



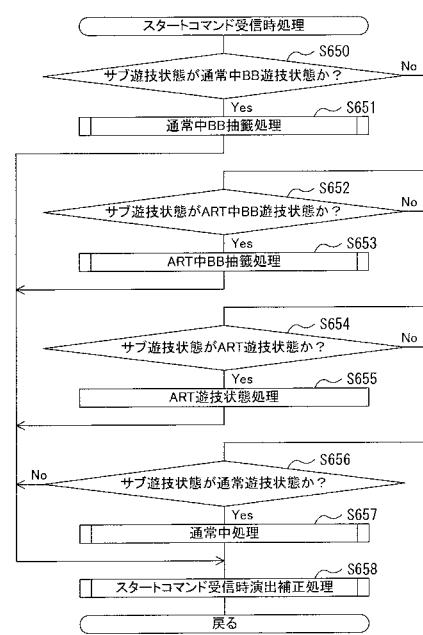
【図 8 8】



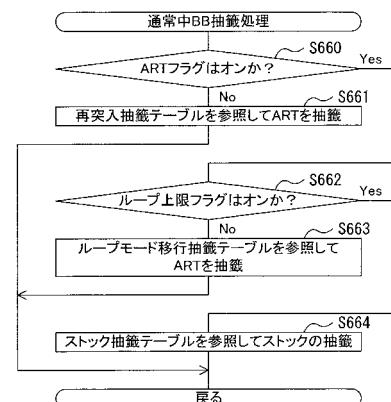
【図 8 9】



【図 9 0】



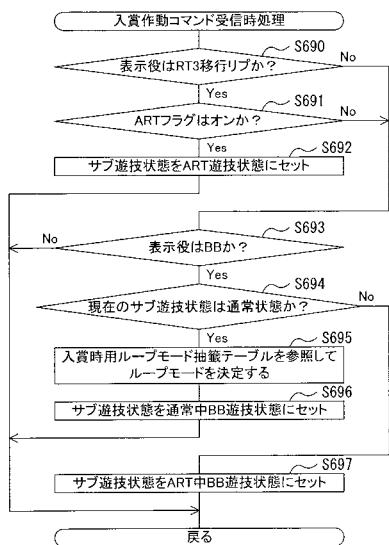
【図 9 1】



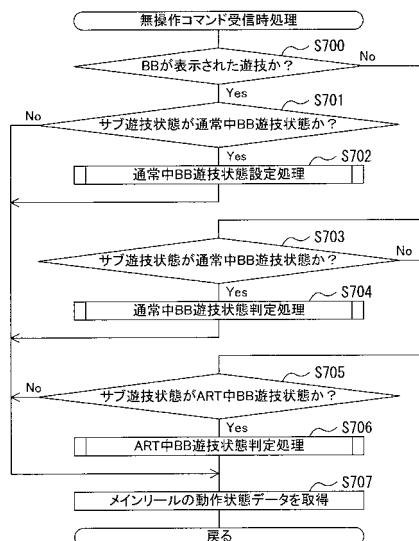
【図 9 2】



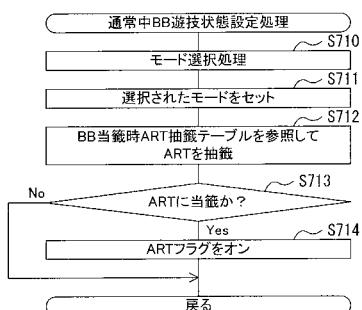
【図9-3】



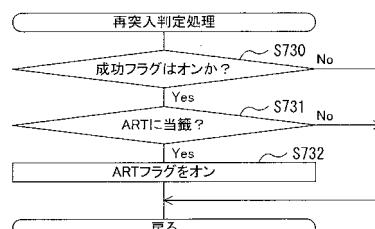
【図9-4】



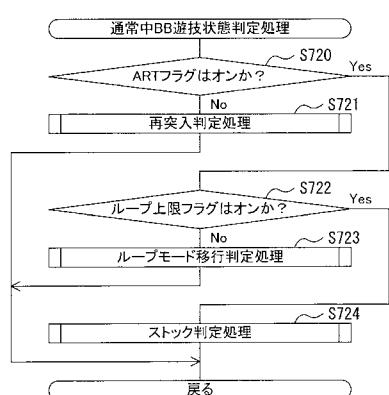
【図9-5】



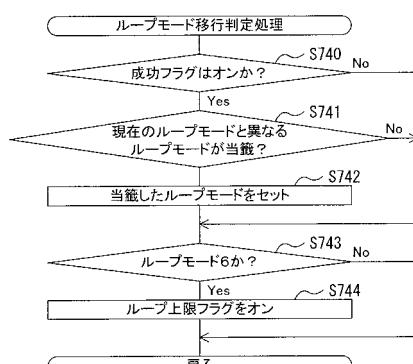
【図9-7】



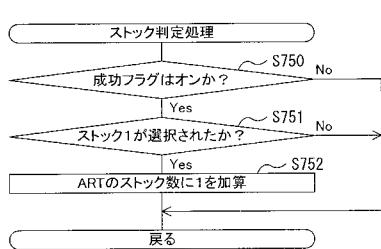
【図9-6】



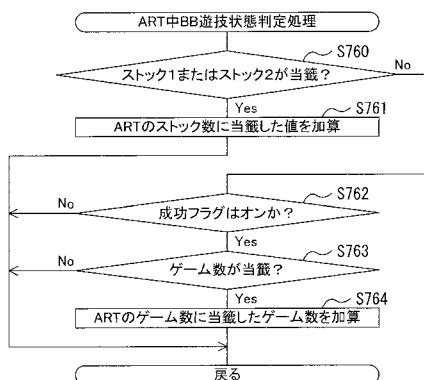
【図9-8】



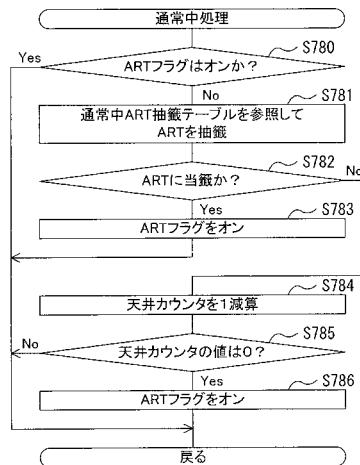
【図 9 9】



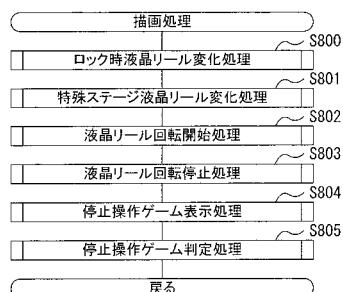
【図 1 0 0】



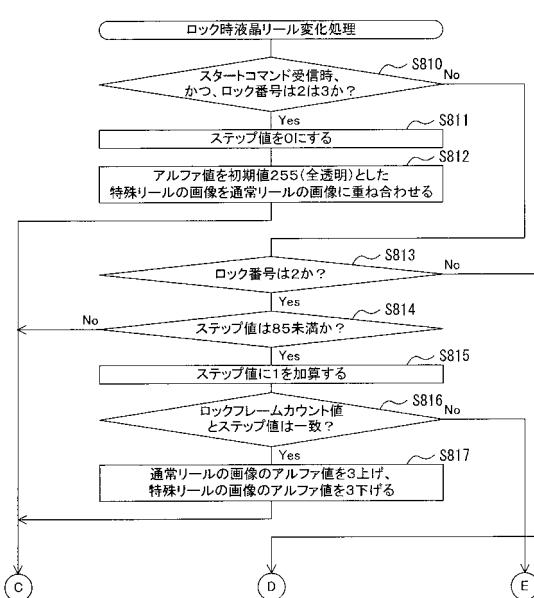
【図 1 0 1】



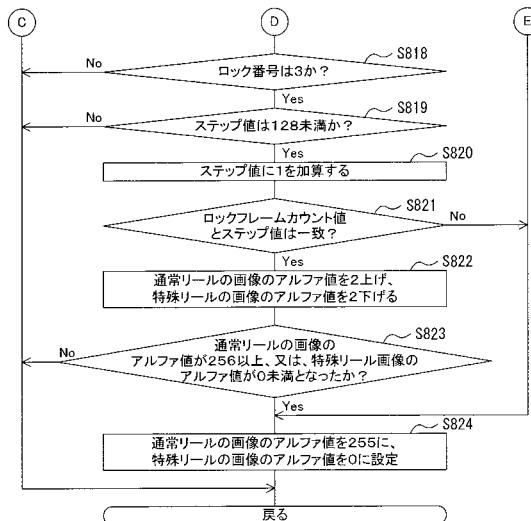
【図 1 0 2】



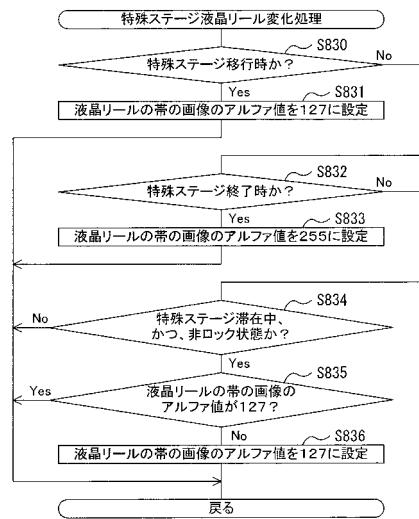
【図 1 0 3】



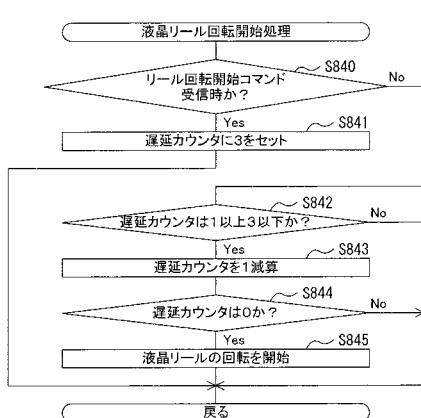
【図104】



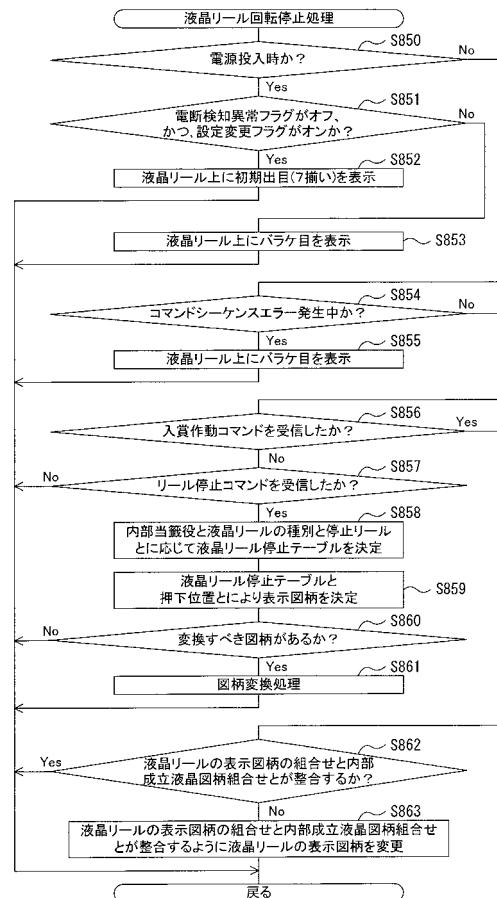
【図105】



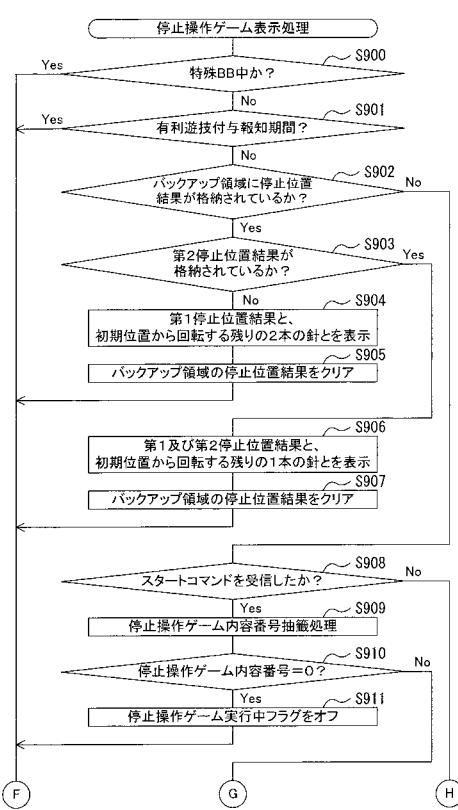
【図106】



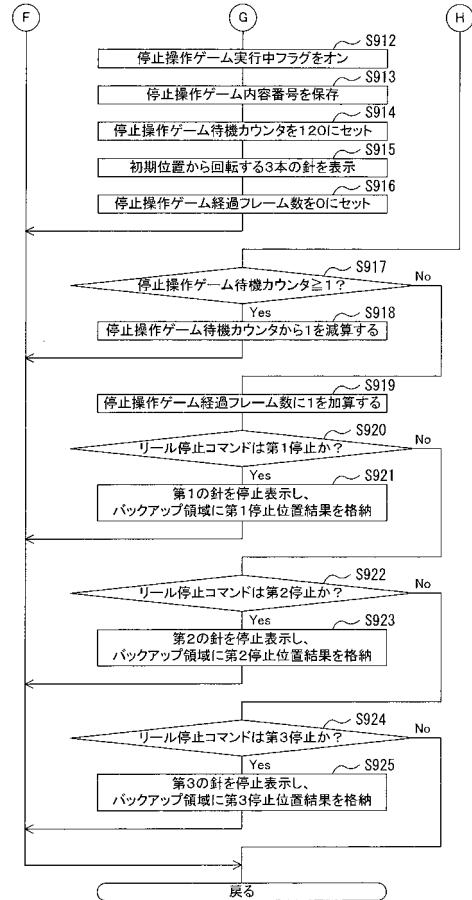
【図107】



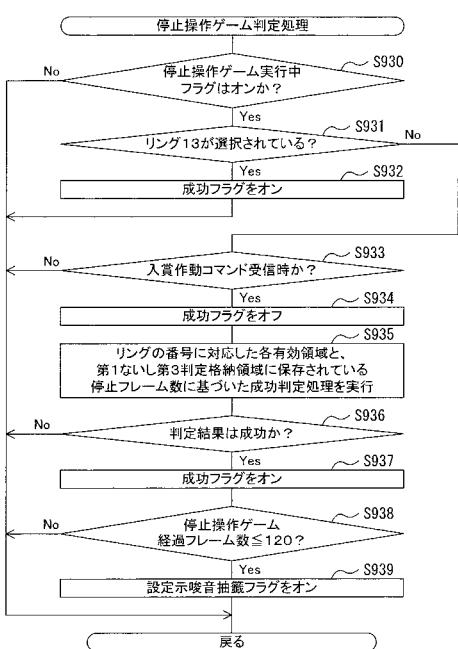
【図108】



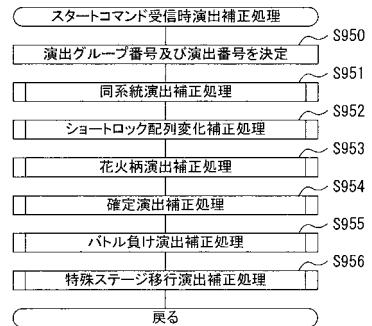
【図109】



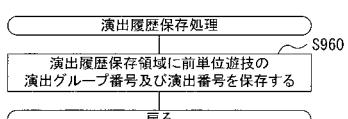
【図110】



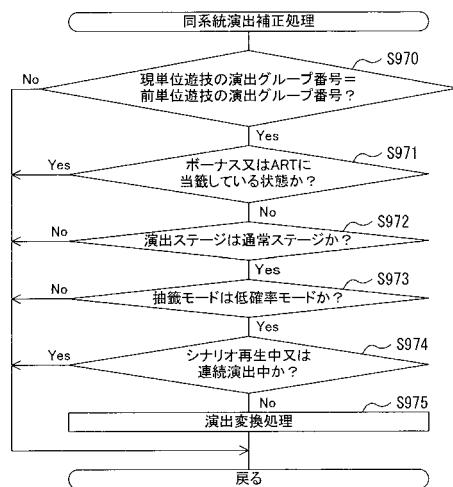
【図111】



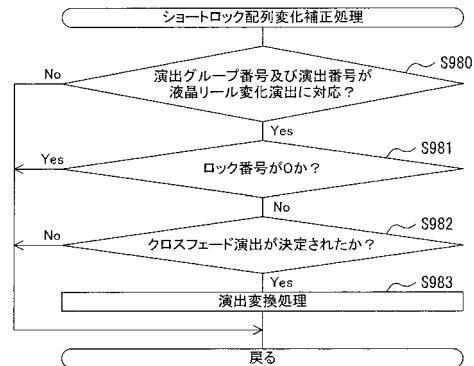
【図112】



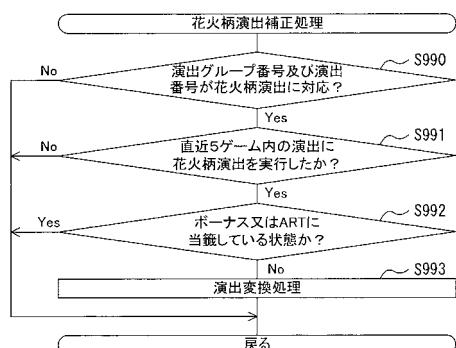
【図 113】



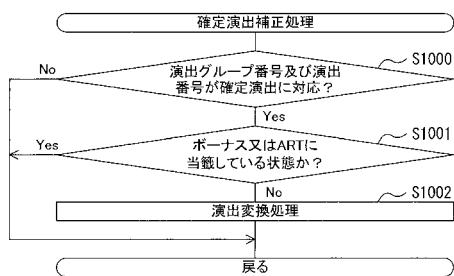
【図 114】



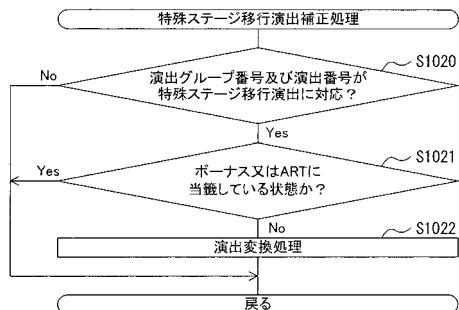
【図 115】



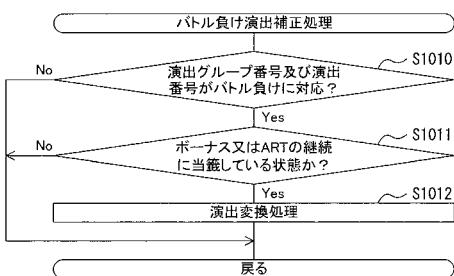
【図 116】



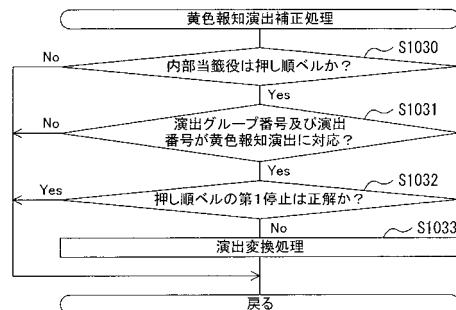
【図 118】



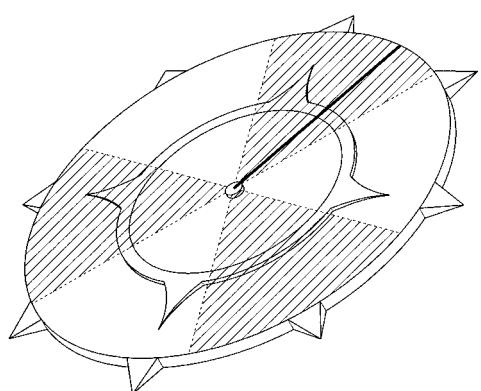
【図 117】



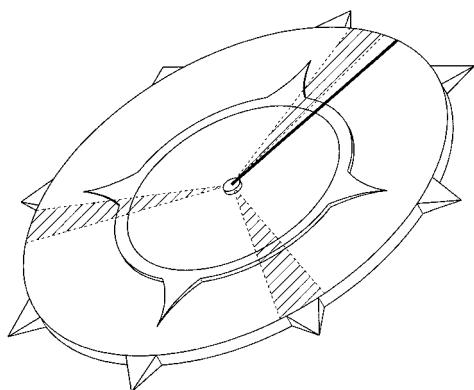
【図 119】



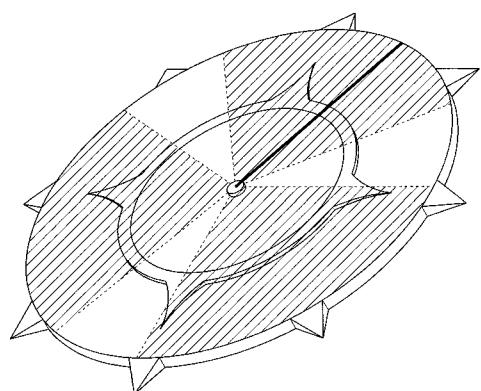
【図 1 2 0】



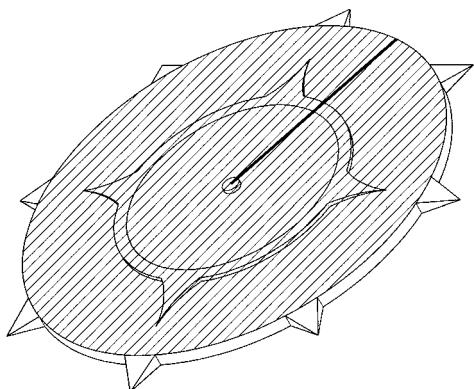
【図 1 2 1】



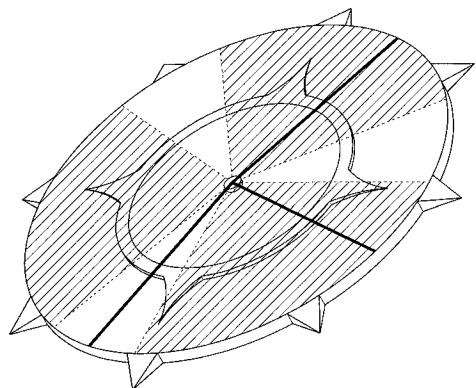
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 124】



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 ターク(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