

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6858463号
(P6858463)

(45) 発行日 令和3年4月14日 (2021.4.14)

(24) 登録日 令和3年3月26日 (2021.3.26)

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

請求項の数 1 (全 498 頁)

(21) 出願番号	特願2018-147361 (P2018-147361)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成30年8月6日 (2018.8.6)		株式会社ユニバーサルエンターテインメン ト
(65) 公開番号	特開2020-22543 (P2020-22543A)		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
(43) 公開日	令和2年2月13日 (2020.2.13)	(74) 代理人	110000925
審査請求日	令和2年9月17日 (2020.9.17)		特許業務法人信友国際特許事務所
早期審査対象出願		(72) 発明者	伊藤 理博
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	伊藤 篤人
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	堤 健一
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	南谷 雄一
			東京都江東区有明3丁目7番26号
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者の操作を検出可能な第1検出手段及び第2検出手段と、
 所定の画像を表示可能な表示手段と、

演出中に前記第1検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第1検出手段で操作が検出された場合には前記表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出を制御可能な操作演出制御手段と、

前記第2検出手段で操作が検出された場合に演出に関する設定情報を変更可能な変更手段と、を備え、

前記変更手段は、前記操作演出中で且つ前記第1検出手段で操作を検出可能な状況においても、前記第2検出手段で操作が検出された場合には前記演出に関する設定情報を変更可能であり、

前記表示手段は、前記操作演出中で且つ前記第1検出手段で操作を検出可能な状況において前記第2検出手段で操作が検出された場合に、前記操作演出の画像と、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像とにおいて少なくとも一部が互いに重畳する態様で表示可能であり、

前記操作演出中で且つ前記第1検出手段で操作を検出可能な状況において前記第2検出手段で操作が検出された場合には、前記操作演出に対する前記第1検出手段への遊技者の操作は無効状態となる

ことを特徴とする遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に設けられた複数のリールと、スタートスイッチと、ストップスイッチと、各リールに対応して設けられたステッピングモータと、制御部とを備えた、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。スタートスイッチは、メダルやコインなどの遊技媒体が遊技機に投入された後、スタートレバーが遊技者により操作されたこと（以下、「開始操作」ともいう）を検出し、全てのリールの回転の開始を要求する信号を出力する。ストップスイッチは、各リールに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたこと（以下、「停止操作」ともいう）を検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力する。ステッピングモータは、その駆動力を対応するリールに伝達する。また、制御部は、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転動作及び停止動作を行う。

10

【0003】

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

20

【0004】

また、従来、上記構成の遊技機において、特定の小役（遊技媒体の払い出しに係る役）の成立をランプ等でナビゲートする機能、すなわち、アシストタイム（以下、「A T」という）の機能を備える遊技機が開発されている。また、従来、特定の図柄組合せが表示された場合にリプレイの当籤確率が通常時より高い遊技状態が作動する機能、すなわち、リプレイタイム（以下、「R T」という）の機能を備える遊技機も開発されている。さらに、従来、A TとR Tとが同時に作動するアシストリプレイタイム（以下、「A R T」という）の機能を備えたパチスロが開発されている。

30

【0005】

上述した遊技機は、通常、内部当籤役の決定、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定等の遊技機の主な遊技動作を制御する回路（主制御回路）が実装された主制御基板と、映像の表示等による演出動作を制御する回路（副制御回路）が実装された副制御基板とを備える。そして、遊技動作は、主制御回路に搭載されたC P U（Central Processing Unit）により制御される。この際、C P Uの制御により、主制御回路のR O M（Read Only Memory）に記憶されたプログラム及び各種テーブルデータ等が主制御回路のR A M（Random Access Memory）に展開され、各種遊技動作に関する処理が実行される。

40

【0006】

また、従来、例えば、演出用ボタンの操作を伴う操作演出を設けることにより遊技の興趣を高める遊技機（例えば、特許文献1参照）や、遊技者が遊技に関する情報を閲覧することができる遊技者用メニューの表示機能を備えた遊技機（例えば、特許文献2参照）が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

50

【特許文献1】特開2013-252317号公報

【特許文献2】特開2006-150145号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、操作演出の発生時に演出態様の変更に係る操作ができないため、不便であった。

【0009】

本発明は上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、操作演出の発生時にも演出態様の変更を可能にし、利便性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

10

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【0011】

遊技者の操作を検出可能な第1検出手段（例えば、後述の「ボタンA」）及び第2検出手段（例えば、後述のタッチパネル）と、

所定の画像を表示可能な表示手段（例えば、後述の表示装置11及びサブ表示装置18）と、

演出中に前記第1検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第1検出手段で操作が検出された場合には前記表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出（例えば、後述の「ボタン押下演出」）を制御可能な操作演出制御手段と、

20

前記第2検出手段で操作が検出された場合に演出に関する設定情報を変更可能な変更手段と、を備え、

前記変更手段は、前記操作演出中で且つ前記第1検出手段で操作を検出可能な状況においても、前記第2検出手段で操作が検出された場合には前記演出に関する設定情報を変更可能であり、

前記表示手段は、前記操作演出中で且つ前記第1検出手段で操作を検出可能な状況において前記第2検出手段で操作が検出された場合に、前記操作演出の画像と、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像とにおいて少なくとも一部が互いに重畳する態様で表示可能であり、

30

前記操作演出中で且つ前記第1検出手段で操作を検出可能な状況において前記第2検出手段で操作が検出された場合には、前記操作演出に対する前記第1検出手段への遊技者の操作は無効状態となる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0012】

上記構成の本発明の遊技機によれば、利便性を高めることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の第1実施形態における遊技機の機能フローを説明するための図である。

【図2】本発明の第1実施形態における遊技機の外観構造を示す斜視図である。

【図3】本発明の第1実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。

【図4】本発明の第1実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。

【図5】本発明の第1実施形態のサブ表示装置に表示される各種表示画面の概略構成を示す図である。

【図6】本発明の第1実施形態におけるサブ表示装置の表示画面の遷移例を示す図である。

50

- 【図 7】本発明の第 1 実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。
- 【図 8】本発明の第 1 実施形態における主制御回路の内部構成を示すブロック図である。
- 【図 9】本発明の第 1 実施形態におけるマイクロプロセッサの内部構成を示すブロック図である。
- 【図 10】本発明の第 1 実施形態における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。
- 【図 11】本発明の第 1 実施形態におけるメイン CPU が有する各種レジスタの構成図である。
- 【図 12】本発明の第 1 実施形態における主制御回路のメモリマップを示す図である。 10
- 【図 13】本発明の第 1 実施形態におけるパチスロのボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
- 【図 14】本発明の第 1 実施形態におけるパチスロの ART 遊技状態、非 ART 遊技状態及びボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
- 【図 15】本発明の第 1 実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
- 【図 16】本発明の第 1 実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 17】本発明の第 1 実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
- 【図 18】本発明の第 1 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 19】本発明の第 1 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である 20
- 【図 20】本発明の第 1 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 21】本発明の第 1 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 22】本発明の第 1 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 23】本発明の第 1 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 24】本発明の第 1 実施形態における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。 30
- 【図 25】本発明の第 1 実施形態における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
- 【図 26】本発明の第 1 実施形態におけるリール停止初期設定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 27】本発明の第 1 実施形態における引込優先順位テーブルの一例を示す図である。
- 【図 28】本発明の第 1 実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の構成（その 1）を示す図である。
- 【図 29】本発明の第 1 実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の構成（その 2）を示す図である。 40
- 【図 30】本発明の第 1 実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の（その 3）を示す図である。
- 【図 31】本発明の第 1 実施形態における持越役格納領域の構成を示す図である。
- 【図 32】本発明の第 1 実施形態における遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
- 【図 33】本発明の第 1 実施形態における作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
- 【図 34】本発明の第 1 実施形態における押下順序格納領域の構成を示す図である。
- 【図 35】本発明の第 1 実施形態における図柄コード格納領域の構成を示す図である。
- 【図 36】本発明の第 1 実施形態における内部当籤役とサブフラグとの対応表（その 1） 50

を示す図である。

【図 37】本発明の第 1 実施形態における内部当籤役とサブフラグとの対応表（その 2）を示す図である。

【図 38】本発明の第 1 実施形態の遊技機において、サブフラグ EX「3 連チリリプ」又は「リーチ目リプ」が当籤した際の報知動作を説明するための図である。

【図 39】本発明の第 1 実施形態における一般遊技状態中の遊技の流れを説明するための図である。

【図 40】本発明の第 1 実施形態における通常中高確率抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 41】本発明の第 1 実施形態における CZ 抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

【図 42】本発明の第 1 実施形態における CZ 1 中モードアップ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 43】本発明の第 1 実施形態における CZ 2 中ポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 44】本発明の第 1 実施形態における CZ 中 ART 抽籤テーブル（CZ 1，CZ 2 用）の一例を示す図である。

【図 45】本発明の第 1 実施形態における CZ 中 ART 抽籤テーブル（CZ 3 用）の一例を示す図である。

【図 46】本発明の第 1 実施形態における通常 ART 中の遊技の流れを説明するための図である。

20

【図 47】本発明の第 1 実施形態における ART 中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 48】本発明の第 1 実施形態における ART レベル決定テーブルの一例を示す図である。

【図 49】本発明の第 1 実施形態における通常 ART 中高確率抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 50】本発明の第 1 実施形態における ART 中 CT 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 51】本発明の第 1 実施形態における通常 ART 中上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

30

【図 52】本発明の第 1 実施形態における CT 状態中の遊技の流れを説明するための図である。

【図 53】本発明の第 1 実施形態における CT 中テーブル抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 54】本発明の第 1 実施形態における CT 中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 55】本発明の第 1 実施形態における CT 中上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 56】本発明の第 1 実施形態における CT 中セット数上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 57】本発明の第 1 実施形態におけるボーナス状態中の遊技の流れを説明するための図である。

【図 58】本発明の第 1 実施形態におけるボーナス種別抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 59】本発明の第 1 実施形態におけるボーナス中 ART ゲーム数上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 60】本発明の第 1 実施形態におけるボーナス終了時 CT 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 61】本発明の第 1 実施形態における一般遊技状態中の遊技（その他）の流れを説明するための図である。

50

【図 6 2】本発明の第 1 実施形態における非 A R T 中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 6 3】本発明の第 1 実施形態におけるメイン側ナビデータとサブ側ナビデータとの対応関係を示す図である。

【図 6 4】本発明の第 1 実施形態における遊技機の主制御回路により実行される電源投入（リセット割込み）時処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 5】本発明の第 1 実施形態における電源投入時処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 6 6】本発明の第 1 実施形態における遊技復帰処理の例を示すフローチャートである。

10

【図 6 7】本発明の第 1 実施形態における遊技復帰処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 6 8】本発明の第 1 実施形態における設定変更確認処理の例を示すフローチャートである。

【図 6 9】本発明の第 1 実施形態における設定変更確認処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 7 0】本発明の第 1 実施形態における設定変更コマンド生成格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 1】本発明の第 1 実施形態における設定変更コマンド生成格納処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

20

【図 7 2】本発明の第 1 実施形態における通信データ格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 3】本発明の第 1 実施形態における通信データ格納処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 7 4】本発明の第 1 実施形態における通信データポインタ更新処理の例を示すフローチャートである。

【図 7 5】本発明の第 1 実施形態における通信データポインタ更新処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 7 6】本発明の第 1 実施形態における電断時（外部）処理の例を示すフローチャートである。

30

【図 7 7】本発明の第 1 実施形態におけるチェックサム生成処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図 7 8】本発明の第 1 実施形態におけるチェックサム生成処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例、並びに、チェックサム生成処理で実行されるスタックポインタの更新動作及びレジスタへのデータの読み出し動作の様子を示す図である。

【図 7 9】本発明の第 1 実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図 8 0】本発明の第 1 実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

40

【図 8 1】本発明の第 1 実施形態におけるサムチェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 8 2】本発明の第 1 実施形態における遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理（主要動作処理）の例を示すフローチャートである。

【図 8 3】本発明の第 1 実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 4】本発明の第 1 実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 8 5】本発明の第 1 実施形態におけるメダル投入処理の例を示すフローチャートである。

50

【図 8 6】本発明の第 1 実施形態におけるメダル投入処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 8 7】本発明の第 1 実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 8 8】本発明の第 1 実施形態におけるメダル投入チェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 8 9】本発明の第 1 実施形態におけるエラー処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 0】本発明の第 1 実施形態におけるエラー処理のソースプログラム上で、実際に参照されるエラーテーブルの構成の一例を示す図である。

【図 9 1】本発明の第 1 実施形態における乱数取得処理の例を示すフローチャートである。 10

【図 9 2】本発明の第 1 実施形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 3】本発明の第 1 実施形態における内部抽籤処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 9 4】本発明の第 1 実施形態における内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される内部抽籤テーブル（一般遊技用）の構成の一例を示す図である。

【図 9 5】本発明の第 1 実施形態における内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される R T 状態別抽籤値選択テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 9 6】本発明の第 1 実施形態における内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される、内部抽籤値テーブル選択テーブル、1 バイト内部抽籤値テーブル、2 バイト内部抽籤値テーブル、1 バイト設定別内部抽籤値テーブル及び 2 バイト設定別内部抽籤値テーブルの構成の一例を示す図である。 20

【図 9 7】本発明の第 1 実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。

【図 9 8】本発明の第 1 実施形態における特賞（ボーナス）当籤番号及び小役当籤番号と、内部当籤役との対応を示す図である。

【図 9 9】本発明の第 1 実施形態における図柄設定処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 0 0】本発明の第 1 実施形態における図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照される当り要求フラグテーブルの構成の一例を示す図である。 30

【図 1 0 1】本発明の第 1 実施形態における圧縮データ格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】本発明の第 1 実施形態における第 2 インターフェースボード制御処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】本発明の第 1 実施形態における第 2 インターフェースボード出力処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】本発明の第 1 実施形態における状態別制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】本発明の第 1 実施形態におけるサブフラグ変換処理の例を示すフローチャートである。 40

【図 1 0 6】本発明の第 1 実施形態におけるサブフラグ変換処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 0 7】本発明の第 1 実施形態におけるサブフラグ変換処理のソースプログラム上で、実際に参照されるサブフラグ変換テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 1 0 8】本発明の第 1 実施形態におけるナビセット処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】本発明の第 1 実施形態におけるナビセット処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 1 0】本発明の第 1 実施形態におけるナビセット処理のソースプログラム上で、実 50

際に参照されるナビデータテーブルの構成の一例を示す図である。

【図 1 1 1】本発明の第 1 実施形態におけるフラグ変換処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】本発明の第 1 実施形態における通常中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】本発明の第 1 実施形態における C Z 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】本発明の第 1 実施形態における C Z 1 (C Z 2) 中処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】本発明の第 1 実施形態における C Z 1 (C Z 2) 中処理の例を示すフローチャートである。 10

【図 1 1 6】本発明の第 1 実施形態における C Z 3 中処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】本発明の第 1 実施形態における通常 A R T 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】本発明の第 1 実施形態における C T 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】本発明の第 1 実施形態における C T 中 C T 抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】本発明の第 1 実施形態におけるテーブルデータ取得処理の例を示すフローチャートである。 20

【図 1 2 1】本発明の第 1 実施形態におけるテーブルデータ取得処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 2 2】本発明の第 1 実施形態におけるテーブルデータ取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される C T 中 C T 抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 1 2 3】本発明の第 1 実施形態における 1 バイト抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】本発明の第 1 実施形態における 1 バイト抽籤処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 2 5】本発明の第 1 実施形態における B B 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。 30

【図 1 2 6】本発明の第 1 実施形態における引込優先順位格納処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】本発明の第 1 実施形態における引込優先順位格納処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 2 8】本発明の第 1 実施形態における図柄コード取得処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】本発明の第 1 実施形態における図柄コード取得処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 3 0】本発明の第 1 実施形態における図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第 1 回胴 (左リール) 図柄配置テーブル、及び、第 1 回胴図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。 40

【図 1 3 1】本発明の第 1 実施形態における図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第 2 回胴 (中リール) 図柄配置テーブル、及び、第 2 回胴図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 1 3 2】本発明の第 1 実施形態における図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第 3 回胴 (右リール) 図柄配置テーブル、及び、第 3 回胴図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 1 3 3】本発明の第 1 実施形態における論理積演算処理の例を示すフローチャートである。 50

【図１３４】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。

【図１３５】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。

【図１３６】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図１３７】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される引込優先順位テーブルの構成の一例を示す図である。

【図１３８】本発明の第１実施形態におけるリール停止制御処理の例を示すフローチャートである。

10

【図１３９】本発明の第１実施形態におけるリール停止制御処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図１４０】本発明の第１実施形態におけるリール停止制御処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図１４１】本発明の第１実施形態におけるリール停止可能信号OFF処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図１４２】本発明の第１実施形態におけるリール停止可能信号ON処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図１４３】本発明の第１実施形態における規定外ポート出力処理の例を示すフローチャートである。

20

【図１４４】本発明の第１実施形態における規定外ポート出力処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図１４５】本発明の第１実施形態における入賞検索処理の例を示すフローチャートである。

【図１４６】本発明の第１実施形態における入賞検索処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図１４７】本発明の第１実施形態における入賞検索処理のソースプログラム上で、実際に参照される払出枚数データテーブルの構成の一例を示す図である。

【図１４８】本発明の第１実施形態におけるイリーガルヒットチェック処理の例を示すフローチャートである。

30

【図１４９】本発明の第１実施形態におけるイリーガルヒットチェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図１５０】本発明の第１実施形態における入賞チェック・メダル払出処理の例を示すフローチャートである。

【図１５１】本発明の第１実施形態における入賞チェック・メダル払出処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図１５２】本発明の第１実施形態におけるメダル払出枚数チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図１５３】本発明の第１実施形態におけるメダル払出枚数チェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

40

【図１５４】本発明の第１実施形態におけるBBチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図１５５】本発明の第１実施形態におけるRTチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図１５６】本発明の第１実施形態におけるRTチェック処理の例を示すフローチャートである。

【図１５７】本発明の第１実施形態におけるCZ・ART終了時処理の例を示すフローチャートである。

【図１５８】本発明の第１実施形態における遊技機の主制御回路により実行される割込処理の例を示すフローチャートである。

50

【図 1 5 9】本発明の第 1 実施形態における 7 セグ L E D 駆動処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】本発明の第 1 実施形態における 7 セグ L E D 駆動処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 6 1】本発明の第 1 実施形態における 7 セグ表示データ生成処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】本発明の第 1 実施形態における 7 セグ表示データ生成処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 6 3】本発明の第 1 実施形態における 7 セグ表示データ生成処理のソースプログラム上で、実際に参照される 7 セグカソードテーブルの構成の一例を示す図である。

10

【図 1 6 4】本発明の第 1 実施形態におけるタイマー更新処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 6 5】本発明の第 1 実施形態におけるタイマー更新処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 1 6 6】本発明の第 1 実施形態における試射試験信号制御処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

【図 1 6 7】本発明の第 1 実施形態における回胴制動信号生成処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 6 8】本発明の第 1 実施形態における特賞信号制御処理の例を示すフローチャートである。

20

【図 1 6 9】本発明の第 1 実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 7 0】本発明の第 1 実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 7 1】本発明の第 1 実施形態における遊技機の副制御回路により実行されるサブ側ナビ制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 7 2】本発明の第 1 実施形態における遊技者登録処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 7 3】本発明の第 1 実施形態における履歴管理処理の例を示すフローチャートである。

30

【図 1 7 4】本発明の変形例 1 における C T 前兆中の遊技の流れを示す図である。

【図 1 7 5】本発明の変形例 2 における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【図 1 7 6】本発明の変形例 3 におけるメイン側ナビデータとサブ側ナビデータとの対応関係を示す図である。

【図 1 7 7】本発明の変形例 5 における押し順とロック状態との対応関係を示す図である。

【図 1 7 8】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロのボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 1 7 9】本発明の第 2 実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。

40

【図 1 8 0】本発明の第 2 実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 1】本発明の第 2 実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 2】本発明の第 2 実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 3】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 4】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 5】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 6】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図であ

50

る。

【図 1 8 7】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 8】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 8 9】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9 0】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9 1】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。 10

【図 1 9 2】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9 3】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9 4】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9 5】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9 6】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。 20

【図 1 9 7】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 9 8】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 1 9 9】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 2 0 0】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 2 0 1】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 2 0 2】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 2 0 3】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 2 0 4】本発明の第 2 実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。

【図 2 0 5】本発明の第 2 実施形態における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。 30

【図 2 0 6】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。

【図 2 0 7】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移条件を示す図である。

【図 2 0 8】本発明の第 2 実施形態における内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係を示す図である。

【図 2 0 9】本発明の第 2 実施形態における通常状態中の遊技の流れを示す図である。

【図 2 1 0】本発明の第 2 実施形態における C Z 中の遊技の流れを示す図である。

【図 2 1 1】本発明の第 2 実施形態における C Z 中の遊技の流れを示す図である。 40

【図 2 1 2】本発明の第 2 実施形態における A R T 状態中の遊技の流れを示す図である。

。 【図 2 1 3】本発明の第 2 実施形態における A R T 状態中の遊技の流れを示す図である。

。 【図 2 1 4】本発明の第 2 実施形態におけるボーナス状態中の遊技の流れを示す図である。

【図 2 1 5】本発明の第 2 実施形態におけるモード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 1 6】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照されるモード移行抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。 50

【図 2 1 7】本発明の第 2 実施形態における状態移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 1 8】本発明の第 2 実施形態における状態移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 1 9】本発明の第 2 実施形態における高確保証ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 0】本発明の第 2 実施形態におけるモード別 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 1】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照されるモード別 C Z 抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。

10

【図 2 2 2】本発明の第 2 実施形態における B B 当籤時状態別 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 3】本発明の第 2 実施形態における状態別 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 4】本発明の第 2 実施形態における C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 5】本発明の第 2 実施形態における B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 6】本発明の第 2 実施形態における通常時 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

20

【図 2 2 7】本発明の第 2 実施形態における A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 8】本発明の第 2 実施形態における C Z 中 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 9】本発明の第 2 実施形態における C Z 中 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 0】本発明の第 2 実施形態における A R T 中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 1】本発明の第 2 実施形態における A R T 中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

30

【図 2 3 2】本発明の第 2 実施形態における A R T 中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 3】本発明の第 2 実施形態における A R T 中 B B 当籤時ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 4】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ストック数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 5】本発明の第 2 実施形態における特殊 C Z 移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 6】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 2 3 7】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 8】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 9】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 0】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 1】本発明の第 2 実施形態におけるストック放出順序抽籤テーブルの一例を示す図である。

50

【図 2 4 2】本発明の第 2 実施形態におけるランク決め A R T 中ランク昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 3】本発明の第 2 実施形態におけるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 4】本発明の第 2 実施形態における C Z ゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 5】本発明の第 2 実施形態における A R T ゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 6】本発明の第 2 実施形態における転落モード抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

【図 2 4 7】本発明の第 2 実施形態における転落モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 8】本発明の第 2 実施形態における B B 当籤時転落モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 9】本発明の第 2 実施形態における B B 中 A R T 抽籤テーブル、B B 中 C Z 抽籤テーブル、B B 中 E P ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 5 0】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの通常状態中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 1】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z 前兆中の抽籤内容を示す図である。

20

【図 2 5 2】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 前兆中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 3】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの初当り C Z、及び、初当り C Z 終了の次遊技の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 4】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 準備中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 5】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロのランク決め A R T 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 6】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの通常 A R T 中の抽籤内容を示す図である。

30

【図 2 5 7】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの E P 準備中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 8】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの E P 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 9】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z (A R T 後)、C Z (A R T 後) 終了の次遊技、及び特殊 C Z 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 6 0】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの通常フラグ間中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 6 1】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの通常 B B 中の抽籤内容を示す図である。

40

【図 2 6 2】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 中フラグ間中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 6 3】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 中 B B 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 6 4】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z の残りゲーム数と C Z 中の各抽籤との関係性を示す図である。

【図 2 6 5】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z 中のストックの有無と各抽籤との関係性を示す図である。

【図 2 6 6】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの R T 4 状態又は R T 5 状態中の A R T 抽籤の概要を示す図である。

50

【図 2 6 7】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの押し順ベル当籤時の押し順と図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【図 2 6 8】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの押し順ベル当籤時の押し順と R T 制御との対応関係を示す図である。

【図 2 6 9】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの押し順ベル当籤時の押し順と R T 制御との対応関係の別例を示す図である。

【図 2 7 0】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロのナビ高確ゲーム数の管理方法を示す図である。

【図 2 7 1】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロのナビ高確の有無と各抽籤との関係性を示す図である。

10

【図 2 7 2】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロのメイン R A M のメモリマップを示す図である。

【図 2 7 3】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される乱数値格納領域の構成を示す図である。

【図 2 7 4】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される状態移行抽籤テーブル（B B 終了時用）の構成を示す図である。

【図 2 7 5】本発明の第 2 実施形態における状態移行抽籤テーブル（B B 終了時用）内で規定される、乱数格納領域のオフセット値と抽籤回数との複合データのビット構成を示す図である。

【図 2 7 6】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される乱数指定用オフセット番号とそのラベルとの対応テーブルを示す図である。

20

【図 2 7 7】本発明の第 2 実施形態における状態移行抽籤テーブル（B B 終了時用）内で規定される抽籤指定データのビット構成を示す図である。

【図 2 7 8】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される B B 中 A R T 抽籤テーブル（通常 B B、又は、A R T 中 B B 中用）の構成を示す図である。

【図 2 7 9】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される当否判定用係数テーブルの構成を示す図である。

【図 2 8 0】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される B B 当籤時状態別 C Z 抽籤テーブル（A）～（C）の構成を示す図である。

【図 2 8 1】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される C Z 中 A R T 抽籤テーブル（A）～（H）の構成を示す図である。

30

【図 2 8 2】本発明の第 2 実施形態における設定変更確認処理の例を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】本発明の第 2 実施形態における設定変更確認処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 2 8 4】本発明の第 2 実施形態における設定値 7 セグ表示処理の例を示すフローチャートである。

【図 2 8 5】本発明の第 2 実施形態における設定値 7 セグ表示処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 2 8 6】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの主制御回路により実行されるメイン処理（主要動作処理）の例を示すフローチャートである。

40

【図 2 8 7】本発明の第 2 実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。

【図 2 8 8】本発明の第 2 実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。

【図 2 8 9】本発明の第 2 実施形態における図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照されるボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 2 9 0】本発明の第 2 実施形態における変換後の小役当籤番号を示す図である。

【図 2 9 1】本発明の第 2 実施形態における図柄設定処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

50

【図 2 9 2】本発明の第 2 実施形態における遊技ロック設定処理の例を示すフローチャートである。

【図 2 9 3】本発明の第 2 実施形態における遊技ロック設定処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 2 9 4】本発明の第 2 実施形態における試射試験信号制御処理（規定外）のソースプログラム上で、実際に参照される規定外出力ポート格納領域の構成の一例を示す図である。

【図 2 9 5】本発明の第 2 実施形態における規定外出力ポート格納領域に格納される各試験信号のビット構成と、各ビットに割り付けられる情報内容との関係を示す図である。

【図 2 9 6】本発明の第 2 実施形態における試射試験信号制御処理（規定外）の例を示すフローチャートである。

10

【図 2 9 7】本発明の第 2 実施形態における回胴制動信号生成処理の例を示すフローチャートである。

【図 2 9 8】本発明の第 2 実施形態における特賞信号制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 2 9 9】本発明の第 2 実施形態における特賞信号制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 3 0 0】本発明の第 2 実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。

【図 3 0 1】本発明の第 2 実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。

20

【図 3 0 2】本発明の第 2 実施形態における試験信号出力処理の例を示すフローチャートである。

【図 3 0 3】本発明の第 2 実施形態における試験信号出力処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図 3 0 4】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、サブ側に設けられた制御系の回路ブロック構成図である。

【図 3 0 5】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、サブ側で実行されるマルチタスク方式の各種演出制御タスクの動作フロー（演出シーケンス）の一例を示す図である。

【図 3 0 6】本発明の第 3 実施形態の遊技機におけるサブ CPU、音制御部、スピーカ及び ROM カートリッジ基板間のデータ通信態様を示す図である。

30

【図 3 0 7】本発明の第 3 実施形態の遊技機におけるサブ CPU、音制御部、スピーカ及び ROM カートリッジ基板間の別のデータ通信態様（変形例）を示す図である。

【図 3 0 8】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、サウンドと映像との連動演出実行時に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの動作フロー（正常時）を示す図である。

【図 3 0 9】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、サウンド演出不調時にフェールセーフ機能が作動しない場合のサブ CPU 及び音制御部間のデータ通信態様及び各演出制御タスクの動作フローを示す図である。

【図 3 1 0】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合（不具合例 A 発生時）の音制御タスク及び映像制御タスクの動作フローを示す図である。

40

【図 3 1 1】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合（不具合例 B 発生時）の音制御タスク及び映像制御タスクの動作フローを示す図である。

【図 3 1 2】本発明の第 3 実施形態の遊技機において実行される演出番号抽籤処理で 사용되는演出番号抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 3 1 3】本発明の第 3 実施形態の遊技機において実行される演出番号書換処理で参照される衣装演出書換判定テーブルの一例を示す図である。

【図 3 1 4】本発明の第 3 実施形態の遊技機において実行される演出内容決定処理の手順を示すフローチャートである。

50

【図 3 1 5】本発明の第 3 実施形態の遊技機における衣装専用ボイス演出の変形例で使用する衣装演出書換判定テーブルの一例を示す図である。

【図 3 1 6】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、ボタン押下演出発生中にガイドメニューを表示する際の動作フローを示す図である。

【図 3 1 7】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、ボタン押下演出発生中にガイドメニューを表示する際の別の動作フロー（変形例）を示す図である。

【図 3 1 8】本発明の第 3 実施形態の遊技機におけるのめり込み防止情報の基本表示態様の一例を示す図である。

【図 3 1 9】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合の動作フローを示す図である。

10

【図 3 2 0】本発明の第 3 実施形態の遊技機において、のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合の動作フローを示す図である。

【図 3 2 1】本発明の第 3 実施形態の遊技機において実行されるメダル投入演出の決定処理の手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

以下、本発明の各種実施形態に係る遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、ボーナス作動機能及び A R T 機能を備えたパチスロについて説明する。

【0 0 1 5】

20

1. 第 1 実施形態

<機能フロー>

まず、図 1 を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、例えば、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。

【0 0 1 6】

遊技者によりパチスロにメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値範囲（例えば、0 ～ 6 5 5 3 5）の乱数から 1 つの値（以下、乱数値という）が抽出される。

30

【0 0 1 7】

内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ライン（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（リプレイ）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「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、以下では、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称する。また、ボーナスの作動（ボーナスゲーム）に係る役を「ボーナス役」ともいう。

40

【0 0 1 8】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。

【0 0 1 9】

パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（1 9 0 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」という。そして、本実施

50

形態では、規定期間が190msecである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄4個分に定める。

【0020】

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、190msec（図柄4駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効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、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有効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。

【0021】

このようにして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。この入賞判定手段もまた、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るものであると判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。パチスロでは、以上のような一連の流れが1回の遊技（単位遊技）として行われる。

10

【0022】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置などによる映像の表示、各種ランプによる光の出力、スピーカによる音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【0023】

20

具体的には、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、演出用の乱数値が抽出される。演出用の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演出を抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述の副制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。

【0024】

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

30

【0025】

＜パチスロの構造＞

次に、図2～図4を参照して、本発明の第1実施形態に係るパチスロの構造について説明する。

【0026】

[外観構造]

図2は、パチスロ1の外部構造を示す斜視図である。

【0027】

40

パチスロ1は、図2に示すように、外装体（遊技機本体）2を備える。外装体2は、リールや回路基板等を収容するキャビネット2aと、キャビネット2aの開口を開閉可能に取り付けられるフロントドア2bとを有する。

【0028】

キャビネット2aの内部には、3つのリール3L、3C、3R（変動表示手段、表示列）が横一列に並べて設けられている。以下、各リール3L、3C、3R（メインリール）を、それぞれ左リール3L、中リール3C、右リール3Rともいう。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する。そして、シート材の表面には、複数（例えば20個）の図柄が周方向（リールの回転方向）に沿って所定の間隔をあけて描かれている。

50

【0029】

フロントドア2bは、ドア本体9と、フロントパネル10と、腰部パネル12と、台座部13とを備える。ドア本体9は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット2aに開閉可能に取り付けられる。ヒンジは、パチスロ1の前方側（遊技者側）から見て、ドア本体9の左側の側端部に設けられる。

【0030】

フロントパネル10は、ドア本体9の上部に設けられている。このフロントパネル10は、開口10aを有する枠状部材で構成される。フロントパネル10の開口10aは、表示装置カバー30によって塞がれ、表示装置カバー30は、キャビネット2aの内部に配置された後述の表示装置11と対向して配置される。

10

【0031】

表示装置カバー30は、黒色の半透明な合成樹脂により形成される。それゆえ、遊技者は、後述の表示装置11により表示された映像（画像）を、表示装置カバー30を介して視認することができる。また、本実施形態では、表示装置カバー30を黒色の半透明な合成樹脂で形成することにより、キャビネット2a内への外光の入り込みを抑制して、表示装置11により表示された映像（画像）を鮮明に視認できるようにしている。

【0032】

フロントパネル10には、ランプ群21が設けられている。ランプ群21は、例えば、遊技者側から見て、フロントパネル10の上部に設けられたランプ21a、21bを含む。ランプ群21を構成する各ランプは、LED（Light Emitting Diode）等で構成され（後述の図7中のLED群85参照）、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。

20

【0033】

腰部パネル12は、ドア本体9の略中央部に設けられる。腰部パネル12は、任意の画像が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光を出射する光源（後述のLED群85に含まれるLED）とを有する。

【0034】

台座部13は、フロントパネル10と腰部パネル12との間に設けられる。台座部13には、図柄表示領域4と、遊技者による操作の対象となる各種装置（メダル投入口14、MAXベットボタン15a、1ベットボタン15b、スタートレバー16、3つのストップボタン17L、17C、17R、精算ボタン（不図示）等）とが設けられる。

30

【0035】

図柄表示領域4は、正面から見て、3つのリール3L、3C、3Rに重畳する領域で、かつ、3つのリール3L、3C、3Rより遊技者側の位置に配置されており、3つのリール3L、3C、3Rを視認可能にするサイズを有する。この図柄表示領域4は、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられた各リール3L、3C、3Rを視認することが可能な構成になっている。以下、図柄表示領域4を、リール表示窓4という。

【0036】

リール表示窓4は、その背後に設けられた3つのリール3L、3C、3Rの回転が停止されたとき、各リールの周面に設けられた複数の図柄のうち、連続して配置された3つの図柄がその枠内に表示されるように構成されている。すなわち、3つのリール3L、3C、3Rの回転が停止されたとき、リール表示窓4の枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ1個の図柄（合計で3個）が表示される（リール表示窓4の枠内には、3行×3列の態様で図柄が表示される）。そして、本実施形態では、リール表示窓4の枠内において、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の中段領域を結ぶ擬似的なライン（センターライン）を、入賞か否かの判定を行う有効ラインとして定義する。

40

【0037】

リール表示窓4は、台座部13に設けられた枠部材31の開口により形成される。また、リール表示窓4を画成する枠部材31の下方には、略水平面の台座領域が設けられる。

50

そして、遊技者側から見て、台座領域の右側にはメダル投入口14が設けられ、左側にはMAXベットボタン15a及び1ベットボタン15bが設けられる。

【0038】

メダル投入口14は、遊技者によって外部からパチスロ1に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口14から受け入れられたメダルは、予め設定された所定枚数（例えば3枚）を上限として1回の遊技に使用され、所定枚数を越えたメダルの枚数分は、パチスロ1の内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能（遊技媒体貯留手段））。

【0039】

MAXベットボタン15a及び1ベットボタン15bは、キャビネット2aの内部に預けられているメダルから1回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。なお、MAXベットボタン15aの内部には、メダル投入が可能な時に点灯するベットボタンLED（不図示）が設けられている。また、精算ボタンは、パチスロ1の内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。

【0040】

なお、遊技者がMAXベットボタン15aを押下操作すると、単位遊技のベット枚数（3枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。一方、1ベットボタン15bが1回、押下操作される度に1枚のメダルが投入される。1ベットボタン15bが3回操作されると、単位遊技のベット枚数（3枚）のメダルが投入され、有効ラインが有効化される。

【0041】

なお、以下では、MAXベットボタン15aの操作、1ベットボタン15bの操作及びメダル投入口14にメダルを投入する操作（遊技を行うためにメダルを投入する操作）をいずれも「投入操作」という。

【0042】

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

【0043】

また、リール表示窓4の下方の略水平面の台座領域の略中央には、情報表示器6が設けられる。なお、情報表示器6は、透明の窓カバー（不図示）によって覆われている。

【0044】

情報表示器6には、特典として遊技者に対して払い出されるメダルの枚数（以下、「払出枚数」という）の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための2桁の7セグメントLED（以下、「7セグLED」という）や、パチスロ1の内部に預けられているメダルの枚数（以下、「クレジット枚数」という）などの情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための2桁の7セグLEDが設けられる。なお、本実施形態では、メダルの払出枚数表示用の2桁の7セグLEDは、エラー発生及びエラー種別の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための2桁の7セグLEDとしても用いられる。それゆえ、エラー発生時には、メダルの払出枚数表示用の2桁の7セグLEDの表示態様は、払出枚数の表示態様からエラー種別の情報の表示態様に切り替わる。

【0045】

さらに、情報表示器6には、内部当籤役として決定された役に応じた図柄組合せを有効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知する指示モニタ（不図示）が設けられている。指示モニタ（指示表示器）は、例えば、2桁の7セグメントLEDにより構成される。そして、指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で、2桁の7セグLEDが点灯、点滅又は消灯することにより、遊技者に対して必要な

10

20

30

40

50

停止操作の情報を報知する。

【0046】

なお、ここでいう、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様とは、例えば、押し順「1st（第1停止操作を左リール3Lに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「1」を表示し、押し順「2nd（第1停止操作を中リール3Cに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「2」を表示し、押し順「3rd（第1停止操作を右リール3Rに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「3」を表示するなどの態様のことである。なお、指示モニタにおける停止操作の情報の報知態様（後述のメイン側で決定されるナビデータ）については、後述の図63を参照しながら後で詳述する。

10

【0047】

情報表示器6は、後述の図7に示すように、ドア中継端子板68及び遊技動作表示基板81を介して主制御基板71に電氣的に接続され、情報表示器6の表示動作は、主制御基板71内の後述の主制御回路90により制御される。また、上述した各種7セグLEDの制御方式は、ダイナミック点灯制御である。

【0048】

なお、本実施形態のパチスロ1では、主制御基板71により制御される指示モニタに加えて、副制御基板72により制御される他の手段を用いて停止操作の情報を報知する構成を設ける。具体的には、後述のプロジェクタ機構211及び表示ユニット212（図3及び後述の図7参照）により構成される後述の表示装置11により停止操作の情報を報知する。

20

【0049】

このような構成を適用した場合、指示モニタにおける報知の態様と、副制御基板72により制御されるその他の手段における報知の態様とは、互いに異なる態様であってもよい。すなわち、指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない（例えば、指示モニタにおいて数値「1」が表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もあり、直接的な報知とは言えない）。一方、後述の表示装置11等のその他の手段によるサブ側（副制御基板側）での報知では、停止操作の情報を直接的に報知してもよい。例えば、押し順「1st」を報知する場合、指示モニタでは報知する押し順と一義的に対応する数値「1」を表示するが、その他の手段（例えば、表示装置11等）では、左リール3Lに対して第1停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知してもよい。

30

【0050】

このような構成のパチスロ1では、副制御基板72の制御だけでなく、主制御基板71の制御によっても、内部当籤役に応じた必要な停止操作の情報を報知することができる。また、このような停止操作の情報の報知の有無は、遊技状態に応じて制御されるようにしてもよい。例えば、後述の一般遊技状態（非ART遊技状態）では停止操作の情報を報知せずに、後述のART遊技状態（後述の図14参照）において停止操作の情報を報知するようにしてもよい。

【0051】

40

また、遊技者側から見て、リール表示窓4の左方には、サブ表示装置18が設けられる。サブ表示装置18は、図2に示すように、ドア本体9の前面部のうち、台座部13の略水平面の台座領域から略垂直に立設するように設けられる。サブ表示装置18は、液晶ディスプレイや有機EL（Electro-Luminescence）ディスプレイで構成され、各種情報を表示する。

【0052】

また、サブ表示装置18の表示面上には、タッチセンサ19が設けられている（後述の図7参照）。タッチセンサ19は、静電容量方式などの所定の動作原理に従い動作し、遊技者の操作を受け付けると、タッチ入力情報として当該操作に応じた信号を出力する。そして、本実施形態のパチスロ1は、タッチセンサ19を介して受け付けた遊技者の操作（

50

タッチセンサ 19 から出力されるタッチ入力情報) に応じて、サブ表示装置 18 の表示を切り替え可能にする機能を有する。なお、サブ表示装置 18 は、タッチセンサ 19 から出力されるタッチ入力情報に基づいて後述の副制御基板 72 (後述の図 7 参照) により制御される。

【0053】

ドア本体 9 の下部には、メダル払出口 24、メダル受皿 25、2つのスピーカ用孔 20L、20R等が設けられる。メダル払出口 24は、後述のメダル払出装置 51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 25は、メダル払出口 24から排出されたメダルを貯める。また、2つのスピーカ用孔 20L、20Rからは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音声出力される。

10

【0054】

[内部構造]

次に、パチスロ 1 の内部構造を、図 3 及び図 4 を参照しながら説明する。図 3 は、キャビネット 2 a の内部構造を示す図であり、図 4 は、フロントドア 2 b の裏面側の内部構造を示す図である。

【0055】

キャビネット 2 a は、図 3 に示すように、上面板 27 a と、底面板 27 b と、左右の側面板 27 c、27 d と、背面板 27 e とを有する。そして、キャビネット 2 a 内の上部には、表示装置 11 が配設される。

【0056】

表示装置 11 は、プロジェクタ機構 211 と、プロジェクタ機構 211 から投射された映像光が投影される箱状の被投影部材 212 a とを有し、プロジェクションマッピングによる映像表示を行う。具体的には、表示装置 11 では、立体物となる被投影部材 212 a の位置 (投影距離や角度など) や形状に基づいて映像光を生成し、その映像光が、プロジェクタ機構 211 により被投影部材 212 a の表面に投影される。このような演出機能を設けることにより、高度で且つ迫力のある演出を行うことができる。また、図 3 には示さないが、箱状の被投影部材 212 a の裏側には、表示面が湾曲した別の被投影部材が設けられ、遊技状態に応じて、どちらか一方の被投影部材が、映像光が投影されるスクリーンとして使用される。それゆえ、キャビネット 2 a 内は、遊技状態に応じて、被投影部材を切り換える機能 (不図示) も設けられる。

20

30

【0057】

キャビネット 2 a 内の下部には、メダル払出装置 (以下、ホッパー装置という) 51 と、メダル補助収納庫 52 と、電源装置 53 とが配設される。

【0058】

ホッパー装置 51 は、キャビネット 2 a における底面板 27 b の中央部に取り付けられる。このホッパー装置 51 は、多量のメダルを収容可能で、それらを 1 枚ずつ排出可能な構造を有する。ホッパー装置 51 は、貯留されたメダルが例えば 50 枚を超えたとき、又は、精算ボタンが押下されてメダルの精算が実行されるときに、メダルを払い出す。そして、ホッパー装置 51 によって払い出されたメダルは、メダル払出口 24 (図 2 参照) から排出される。

40

【0059】

メダル補助収納庫 52 は、ホッパー装置 51 から溢れ出たメダルを収納する。このメダル補助収納庫 52 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 51 の右側に配置される。また、メダル補助収納庫 52 は、キャビネット 2 a の底面板 27 b に対して着脱可能に取り付けられている。

【0060】

電源装置 53 は、電源スイッチ 53 a と、電源基板 53 b (電源供給手段) とを有している (後述の図 7 参照)。この電源装置 53 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 51 の左側に配置されており、左側面板 27 c に取り付けられている。電源装置 53 は、サブ電源装置 (不図示) から供給された交流電圧 100 V の電力を各部で必

50

要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。

【0061】

また、キャビネット2a内の電源装置53の上方には、副制御基板72（後述の図7参照）を収容する副制御基板ケース57が配設される。副制御基板ケース57に収納された副制御基板72には、後述の副制御回路200（後述の図10参照）が搭載されている。この副制御回路200は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。副制御回路200の具体的な構成については後述する。

【0062】

キャビネット2a内の副制御基板ケース57の上方には、副中継基板61が配設される。この副中継基板61は、副制御基板72と後述の主制御基板71とを接続する配線が実装された中継基板である。また、副中継基板61は、副制御基板72と副制御基板72の周辺に配設された基板や各種装置部（ユニット）などを接続する配線が実装された中継基板である。

10

【0063】

また、図3には示さないが、キャビネット2a内には、キャビネット側中継基板44（後述の図7参照）が配設される。このキャビネット側中継基板44は、主制御基板71（後述の図7参照）と、ホッパー装置51、遊技メダル補助収納庫スイッチ75（後述の図7参照）及びメダル払出カウントスイッチ（不図示）のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。

【0064】

20

フロントドア2bの裏面側の中央部には、図4に示すように、ミドルドア41が、配設され、リール表示窓4（図2参照）を裏側から開閉可能に取り付けられている。また、図4には示さないが、ミドルドア41のリール表示窓4側には、3つのリール3L、3C、3Rが取り付けられ、ミドルドア41のリール表示窓4側とは反対側には、主制御基板71（後述の図7参照）が収納された主制御基板ケース55が取り付けられている。なお、3つのリール3L、3C、3Rには、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータ（不図示）が接続されている。

【0065】

主制御基板ケース55に収納された主制御基板71は、後述する主制御回路90（後述の図9参照）を有する。主制御回路90（主制御手段）は、内部当籤役の決定、各リール3L、3C、3Rの回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ1における遊技の主な流れを制御する回路である。また、本実施形態では、例えば、ARTの決定の有無の抽籤処理、ナビ情報の指示モニタへの表示処理、各種試験信号の送信処理などの制御も主制御回路90により行われる。なお、主制御回路90の具体的な構成は後述する。

30

【0066】

フロントドア2bの裏面側において、ミドルドア41の下方には、スピーカ65L、65Rが配設される。スピーカ65L、65Rは、それぞれスピーカ用孔20L、20R（図2参照）と対向する位置に配置されている。

【0067】

また、スピーカ65Lの上方には、セレクトア66と、ドア開閉監視スイッチ67とが配設される。セレクトア66は、メダルの材質や形状等が適正であるか否かを選別する装置であり、メダル投入口14に投入された適正なメダルをホッパー装置51へ案内する。セレクトア66内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ（遊技媒体検出手段：不図示）が設けられている。

40

【0068】

ドア開閉監視スイッチ67は、フロントドア2bを裏面側から見て、セレクトア66の左斜め下に配置される。このドア開閉監視スイッチ67は、フロントドア2bの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ1の外部に出力する。

【0069】

また、図4には示さないが、フロントドア2bを裏面において、ミドルドア41により

50

開閉された領域であり且つリール表示窓4の下方には、ドア中継端子板68が配設される（後述の図7参照）。このドア中継端子板68は、主制御基板ケース55内の主制御基板71と、各種のボタンやスイッチ、副中継基板61、セクタ66、遊技動作表示基板81、試験機用第1インターフェースボード301及び試験機用第2インターフェースボード302のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。なお、各種のボタン及びスイッチとしては、例えば、MAXベットボタン15a、1ベットボタン15b、ドア開閉監視スイッチ67、後述のBETスイッチ77、スタートスイッチ79等が挙げられる。

【0070】

＜サブ表示装置の表示例＞

10

ここで、図5A～図5Eを参照して、サブ表示装置18に表示される各種表示画面について説明する。なお、図5Aは、サブ表示装置18に表示されるトップ画面221を示す図であり、図5Bは、サブ表示装置18に表示されるメニュー画面222を示す図である。また、図5C～図5Eは、サブ表示装置18に表示される遊技情報画面223、224、225を示す図である。

【0071】

サブ表示装置18には、遊技者のタッチ操作により様々な表示画面が表示され、図5A～図5Eに示すように、トップ画面221、メニュー画面222及び遊技情報画面223、224、225を含む各種表示画面が表示される。これらの表示画面は、タッチセンサ19を介して受け付けた遊技者の操作信号に基づいて切り替えられる。

20

【0072】

トップ画面221は、サブ表示装置18に表示される表示画面のうちの初期画面であり、トップ画面221では、「MENU」ボタン221aと、概要遊技履歴221bとが表示される。「MENU」ボタン221aは、図5Bに示すメニュー画面222を呼び出すための操作ボタンであり、「MENU」ボタン221aに対して遊技者による所定操作（例えばタップ）が行われると、メニュー画面222が呼び出される。また、トップ画面221では、概要遊技履歴221bとして、パチスロ1の一部の遊技履歴（概要遊技履歴）を表示する。本実施形態では、概要遊技履歴221bとして、例えば、ボーナス回数、ART回数及びゲーム数（遊技回数）が表示される。

【0073】

30

メニュー画面222は、サブ表示装置18で表示可能なメニューを表示する画面であり、メニュー画面222では、「戻る」ボタン222a、「登録」ボタン222b、「説明」ボタン222c、「配列配当」ボタン222d、「リーチ目」ボタン222e、「WEBサイト」ボタン222f及び「音量」ボタン222gが表示される。「戻る」ボタン222aは、トップ画面221を呼び出すための操作ボタンであり、「戻る」ボタン222aに対して遊技者による操作が行われると、トップ画面221が呼び出される。また、「登録」ボタン222b～「音量」ボタン222gは、対応するメニュー内容の表示画面を呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンに対して遊技者による操作が行われると、対応するメニュー内容の表示画面が呼び出される。

【0074】

40

例えば、メニュー画面222において「登録」ボタン222bが遊技者により操作された場合、遊技中の遊技者を登録するための登録画面（不図示）がサブ表示装置18の表示画面に呼び出される。近年のパチスロでは、機種ごとに遊技者を登録しておき、当該遊技者のこれまでの遊技履歴から、定められたミッションの達成状況などの様々な情報を管理するサービスが広く行われている。「登録」ボタン222bにより呼び出される登録画面は、このサービスの提供を受ける際に遊技者を登録するための表示画面である。

【0075】

また、例えば、メニュー画面222において「説明」ボタン222cが遊技者により操作された場合、パチスロ1の説明画面（不図示）がサブ表示装置18の表示画面に呼び出される。説明画面で表示される情報には、例えば、設定値ごとのボーナス当籤確率やAR

50

T当籤確率などのパチスロ1の仕様に関する説明や、パチスロ1の演出に登場するキャラクターの紹介説明などが含まれる。

【0076】

また、例えば、メニュー画面222において「配列配当」ボタン222dが遊技者により操作された場合、パチスロ1の配列配当画面（不図示）がサブ表示装置18の表示画面に呼び出される。配列配当画面には、例えば、パチスロ1において入賞と判定される図柄の組合せと、入賞と判定された際の特典との対応関係（配当表）や、各リール3L、3C、3Rに描かれた図柄列（リール配列）などが表示される。

【0077】

また、例えば、メニュー画面222において「リーチ目」ボタン222eが遊技者により操作された場合、パチスロ1のリーチ目画面（不図示）がサブ表示装置18の表示画面に呼び出される。リーチ目画面には、パチスロ1で設定されている「リーチ目」と称される図柄組合せの情報が表示される。なお、「リーチ目」と称する図柄組合せは、該図柄組合せが有効ラインに沿って表示されることにより、特別な特典が付与される図柄組合せであり、本実施形態のパチスロ1では、後述の図28～図30の入賞作動フラグ格納領域の内容欄に示す略称「リーチ目リプ」に対応する図柄組合せが該当する。そして、本実施形態では、「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合、その後、遊技者にとって有利な状態（例えば、ボーナス状態、通常ART又はCT（後述の図14参照））に移行することが確定する。

【0078】

また、例えば、メニュー画面222において「WEBサイト」ボタン222fが遊技者により操作された場合、パチスロ1のWEB紹介画面（不図示）がサブ表示装置18の表示画面に呼び出される。WEB紹介画面には、例えば、パチスロ1の機種ごとに設けられた特設WEBサイトやパチスロ1のメーカーのWEBサイトなど任意のWEBサイトのURLを示す二次元コード（例えば、QRコード（登録商標））が表示される。遊技者は、携帯電話などでWEB紹介画面に表示される二次元コードを読み込むことにより、対応するWEBサイトにアクセスすることができる。

【0079】

また、例えば、メニュー画面222において「音量」ボタン222gが遊技者により操作された場合、スピーカ65L、65Rから出力する音の音量を調整することが可能な音量調整画面（不図示）がサブ表示装置18の表示画面に呼び出される。遊技者は、音量調整画面を介してパチスロ1の演出音の音量を調整することができる。

【0080】

なお、サブ表示装置18は、上述した表示装置11（プロジェクタ機構211及び表示ユニット212）とは別体に設けられるため、表示装置11とは別個に制御することができる。それゆえ、本実施形態のパチスロ1では、遊技中（表示装置11による演出の実行中）であっても、サブ表示装置18の表示画面を遊技者の操作により切り替えることができる。その結果、例えば、遊技者が、表示装置11の演出において登場するキャラクターのことを知りたいと思った場合、遊技者は、「説明」ボタン222cを操作して説明画面を呼び出すことにより、キャラクター間の関係性などの情報を遊技中に把握することができる。また、例えば、遊技者が、遊技中に、いわゆる「レア役」が当籤した場合のリール回転中にレア役を入賞させるために目安とすべき図柄を把握したいと思った場合、遊技者は、「配列配当」ボタン222dを操作して配列配当画面を呼び出すことにより、リール配列を把握することができる。

【0081】

遊技情報画面223、224、225は、パチスロ1の遊技履歴のうちのトップ画面221に表示する概要遊技履歴を含む詳細遊技履歴情報を表示する表示画面である。

【0082】

遊技情報画面223には、「戻る」ボタン223aと、「MENU」ボタン223bと、「前へ」ボタン223cと、「次へ」ボタン223dと、遊技履歴223eとが表示さ

10

20

30

40

50

れる。「戻る」ボタン223a及び「MENU」ボタン223bは、それぞれトップ画面221及びメニュー画面222をサブ表示装置18の表示画面に呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンを遊技者が操作することにより、対応する表示画面が呼び出される。また、「前へ」ボタン223c及び「次へ」ボタン223dは、遊技情報画面を所定の順序で切り替えるための操作ボタンであり、「前へ」ボタン223cが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面223から遊技情報画面225に切り替わり、「次へ」ボタン223dが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面223から遊技情報画面224に切り替わる。また、遊技履歴223eとしては、図5Cに示すように、ゲーム数（遊技回数）、ボーナス回数、ART回数及びCZ（チャンスゾーン）回数が表示される。

10

【0083】

遊技情報画面224には、「戻る」ボタン224aと、「MENU」ボタン224bと、「前へ」ボタン224cと、「次へ」ボタン224dと、遊技履歴214eとが表示される。「戻る」ボタン224a及び「MENU」ボタン224bは、それぞれトップ画面221及びメニュー画面222をサブ表示装置18の表示画面に呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンを遊技者が操作することにより、対応する表示画面が呼び出される。また、「前へ」ボタン224c及び「次へ」ボタン224dは、遊技情報画面を所定の順序で切り替える操作ボタンであり、「前へ」ボタン224cが遊技者に操作されると、表示画面が遊技情報画面224から遊技情報画面223に切り替わり、「次へ」ボタン224dが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面224から遊技情報画面225に切り替わる。また、遊技履歴224eとしては、後述のCZ（チャンスゾーン）の突入回数及び成功回数が表示される。なお、後述するように、本実施形態では、CZとして、CZ1、CZ2、CZ3の3種類のCZが設けられる。それゆえ、遊技履歴224eとしては、図5Dに示すように、CZ1～CZ3のそれぞれの突入回数及び成功回数が表示される。

20

【0084】

遊技情報画面225には、「戻る」ボタン225aと、「MENU」ボタン225bと、「前へ」ボタン225cと、「次へ」ボタン225dと、遊技履歴225eとが表示される。「戻る」ボタン225a及び「MENU」ボタン225bは、それぞれトップ画面221及びメニュー画面222をサブ表示装置18の表示画面に呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンを遊技者が操作することにより、対応する表示画面が呼び出される。また、「前へ」ボタン225c及び「次へ」ボタン225dは、所定の順序で遊技情報画面を切り替えるための操作ボタンであり、「前へ」ボタン225cが遊技者に操作されると、表示画面が遊技情報画面225から遊技情報画面224に切り替わり、「次へ」ボタン225dが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面225から遊技情報画面223に切り替わる。また、遊技履歴225eとしては、図5Eに示すように、小役の当籤回数及び当籤確率（分子が1の分数）が表示される。

30

【0085】

なお、サブ表示装置18に表示される表示画面の切り替え手法としては、例えば、それぞれの表示画面に表示される操作ボタンに対するタップ操作に基づいて切り替える手法を採用してもよいし、また、例えば、表示画面に対するスワイプ操作に基づいて切り替える手法を採用してもよい。

40

【0086】

<サブ表示装置の表示画面の各種切り替え機能>

次に、本実施形態のパチスロ1におけるサブ表示装置18の表示画面の各種切り替え機能について説明する。

【0087】

[サブ表示装置の表示画面の遷移例]

まず、図6A及び6Bを参照して、本実施形態のパチスロ1におけるサブ表示装置18の表示画面の遷移例（切り替え態様）について説明する。なお、図6Aは、遊技者登録状

50

態がセットされていない状況におけるサブ表示装置 18 の表示画面の遷移例を示す図であり、図 6 B は、遊技者登録状態がセットされている状況におけるサブ表示装置 18 の表示画面の遷移例を示す図である。

【0088】

遊技者登録状態がセットされていない状況では、図 6 A に示すように、サブ表示装置 18 の表示画面は、トップ画面 221 とメニュー画面 222 との間、並びに、メニュー画面 222 とメニュー画面 222 から遷移可能な各種表示画面との間でのみ遷移可能であり、これらの表示画面間の遷移は副制御基板 72（後述のサブ CPU 201）により制御される。例えば、副制御基板 72 は、タッチセンサ 19 を介して取得したタッチ操作（例えば、所定のボタンに対するタップ操作や、表示画面上におけるスワイプ操作）に基づいて、トップ画面 221 及びメニュー画面 222 間で、表示画面を切り替える。しかしながら、遊技者登録状態がセットされていない状況では、副制御基板 72 は、遊技情報画面 223，224，225 の表示が不可能となるように制御する。すなわち、遊技者登録状態がセットされていない状況では、遊技者は、サブ表示装置 18 に遊技情報画面 223，224，225 を表示することができない。

10

【0089】

一方、遊技者登録状態がセットされている状況では、図 6 B に示すように、サブ表示装置 18 の表示画面は、トップ画面 221 とメニュー画面 222 との間、並びに、メニュー画面 222 とメニュー画面 222 から遷移可能な各種表示画面との間に加え、メニュー画面 222 と遊技情報画面 223，224，225 との間においても遷移可能となり、これらの表示画面間の遷移は副制御基板 72（後述のサブ CPU 201）により制御される。すなわち、副制御基板 72 は、タッチセンサ 19 を介して取得したタッチ操作に基づいて、トップ画面 221 とメニュー画面 222 との間だけでなく、トップ画面 221 及びメニュー画面 222 のそれぞれと、遊技情報画面 223，224，225 との間においても表示画面を切り替えることができる。それゆえ、本実施形態において、遊技者登録状態がセットされている場合、遊技者は、サブ表示装置 18 に遊技情報画面 223，224，225 を表示することができる。

20

【0090】

なお、図 6 B に示すように、トップ画面 221、メニュー画面 222 及び遊技情報画面 223，224，225 間における表示画面の遷移順序は任意である。それゆえ、例えば、トップ画面 221 から遊技情報画面 223，224，225 に直接遷移可能となる構成にしてもよいし、トップ画面 221 からメニュー画面 222 を介してのみ遊技情報画面 223，224，225 に遷移可能となる構成にしてもよい。

30

【0091】

本実施形態のパチスロ 1 では、トップ画面 221 からメニュー画面 222 を介してのみ遊技情報画面 223，224，225 に遷移可能な構成（トップ画面 221 から遊技情報画面 223，224，225 に直接遷移できない構成）を採用している。なお、本実施形態のパチスロ 1 では、メニュー画面 222 において、遊技者が表示画面に対してスワイプ操作（メニュー選択操作ではない）を行うことにより、表示画面をメニュー画面 222 から遊技情報画面 223，224，225 に遷移させることができる。

40

【0092】

なお、本実施形態では、遊技情報画面 223，224，225 は、メニュー画面 222 とは完全に独立して設けられた表示画面である。すなわち、本実施形態のパチスロ 1 では、遊技履歴という、遊技者が遊技中に強い関心を抱く遊技の結果を示す情報を、配当配列や音量調節などの遊技の結果とは関係のない情報として独立して表示する。そして、本実施形態では、遊技者登録状態がセットされている状況において、メニュー画面 222 に対して遊技者がメニュー選択操作を行うことなく、遊技情報画面 223，224，225 を表示可能にしている。それゆえ、本実施形態では、遊技者登録状態がセットされている場合、遊技者が所望する情遊技履歴情報へのアクセスを容易に行うことができる。

【0093】

50

また、本実施形態では、メニュー画面 2 2 2 に対するメニュー選択操作では、表示画面を遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 に遷移させることができず、メニュー画面 2 2 2 に対してスワイプ操作（メニュー表示では指定されていない操作）を行わなければ、表示画面を遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 に遷移させることができない。それゆえ、本実施形態のパチスロ 1 では、表示画面を遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 に遷移させるためのスワイプ操作を、遊技者登録状態がセットされている状況における隠しコマンドとして扱うことができる。この場合、遊技者にとってみれば、パチスロ 1 に対する自身の知識により、知識の少ない他の遊技者では見ることのできない、より詳細な遊技履歴情報を見ることができるため、当該他の遊技者よりも有利に遊技を行うことができ、結果、遊技者が積極的に遊技を行うことを期待することができる。

10

【0094】

[遊技情報画面からトップ画面への表示切り替え機能]

本実施形態のパチスロ 1 は、サブ表示装置 1 8 の表示画面を、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 から、遊技者の手動により、又は、自動的に、トップ画面 2 2 1 に遷移させる機能を有する。具体的には、本実施形態では、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 において「戻る」ボタンが操作されると、表示画面が遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 からトップ画面 2 2 1 に遷移する（手動遷移機能）。また、本実施形態では、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 が表示されている状態において所定の条件を満たした場合には、遊技者の操作とは関係なく自動的に表示画面がトップ画面 2 2 1 に遷移する（自動遷移機能）。

20

【0095】

より具体的には、パチスロ 1 では、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 が表示されている状態において、投入操作（MAXベットボタン 1 5 a への操作、1ベットボタン 1 5 b への操作及びメダル投入口 1 4 にメダルを投入する操作）が行われると、サブ表示装置 1 8 の表示画面が自動的にトップ画面 2 2 1 に遷移する。なお、ART遊技状態のように、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態（高リプ状態）では、リプレイ役入賞に伴う再遊技の作動によりメダルが自動的に投入されてしまう結果、高リプ状態では、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 を表示する機会が制限されてしまう可能性がある。そこで、本実施形態のパチスロ 1 では、再遊技の作動によりメダルが自動的に投入された場合には、メダルの投入操作ではなく、開始操作を契機として、自動的に表示画面が遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 からトップ画面 2 2 1 に遷移する。

30

【0096】

すなわち、本実施形態では、再遊技が作動し、かつ、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 が表示されている場合には、開始操作を契機として、自動的に表示画面が遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 からトップ画面 2 2 1 に遷移する。一方、再遊技の作動が行われていない場合には、投入操作を契機として、自動的に表示画面が遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 からトップ画面 2 2 1 に遷移する。

【0097】

[メニュー内容表示画面からトップ画面（又はメニュー画面）への表示切り替え機能]

本実施形態のパチスロ 1 は、サブ表示装置 1 8 の表示画面を、メニュー画面 2 2 2 に対するメニュー選択操作により遷移可能な各種メニュー内容表示画面（登録画面、説明画面、配列配当画面、リーチ目画面、WEB紹介画面及び音量調整画面）から、遊技者の手動により、又は、自動的に、トップ画面 2 2 1（又はメニュー画面 2 2 2）に遷移させる機能を有する。具体的には、本実施形態では、メニュー内容表示画面において所定のボタン（例えば、「TOPへ戻る」ボタン）が操作されると、表示画面が当該メニュー内容表示画面からトップ画面 2 2 1 に遷移する（手動遷移機能）。また、本実施形態では、メニュー内容表示画面において特定のボタン（例えば、「戻る」ボタン）が操作されると、表示画面が当該メニュー内容表示画面からメニュー画面 2 2 2 に表示画面を遷移する（手動遷移機能）。

40

【0098】

50

さらに、本実施形態では、メニュー内容表示画面が表示されている状態において所定の時間が経過すると、遊技者の操作とは関係なく、自動的に表示画面がトップ画面 2 2 1（又はメニュー画面 2 2 2）に遷移する（自動遷移機能）。なお、この際、トップ画面 2 2 1（又はメニュー画面 2 2 2）に自動遷移する契機となる所定の時間は、現在表示しているメニュー内容表示画面の種類に応じて異なる。例えば、パチスロ 1 から出力する音量の調整を行う音量調整画面を長時間表示していると、音量が誤操作により意図しない音量に調整されてしまうおそれがあるだけでなく、誤操作により他の遊技者を不快にしまうおそれもある。それゆえ、音量調整画面では、他のメニュー内容表示画面よりも短い時間で、自動的にトップ画面 2 2 1（又はメニュー画面 2 2 2）に遷移するように設定されている。一方、登録画面は、遊技者の登録を行い易くするために、他のメニュー内容表示画面よりも長い時間で、自動的にトップ画面 2 2 1（又はメニュー画面 2 2 2）に遷移するように設定されている。

10

【0099】

すなわち、各メニュー内容表示画面には、トップ画面 2 2 1（又はメニュー画面 2 2 2）に自動遷移する契機となる経過時間（自動遷移時間）が、当該メニュー内容表示画面の種別に応じて適宜設定されており、音量調整画面には、他のメニュー内容表示画面よりも短い自動遷移時間が設定され、登録画面には、他のメニュー内容表示画面よりも長い自動遷移時間が設定されている。

【0100】

[メニューの操作可否の選択機能]

20

本実施形態のパチスロ 1 では、サブ表示装置 1 8 の表示画面を、メニュー画面 2 2 2 から、登録画面、説明画面、配列配当画面、リーチ目画面、WEB 紹介画面及び音量調整画面に遷移させることにより、遊技者が、これらのメニュー内容表示画面に応じた各種操作を行うことができ、また、各種情報を確認することができる。なお、このような遊技者がメニュー選択できる機能を遊技店側の設定に応じて制限できるような機能（メニューの操作可否の選択機能）を設けてもよい。

【0101】

例えば、遊技店側の設定により、表示画面をメニュー画面 2 2 2 から音量調節画面に遷移不可能にする（例えば、メニュー画面 2 2 2 に「音量」ボタン 2 2 2 g を表示しない）ようにしてもよい。この場合、遊技者による音量調節を不可能にすることができる。

30

【0102】

<パチスロが備える制御系>

次に、パチスロ 1 が備える制御系について、図 7 を参照して説明する。図 7 は、パチスロ 1 の制御系の構成を示す回路ブロック図である。

【0103】

パチスロ 1 は、ミドルドア 4 1 に設けられた主制御基板 7 1 と、フロントドア 2 b に設けられた副制御基板 7 2 とを有する。また、パチスロ 1 は、主制御基板 7 1 に接続された、リール中継端子板 7 4、設定用鍵型スイッチ 5 4（設定スイッチ）及びキャビネット側中継基板 4 4 を有する。さらに、パチスロ 1 は、キャビネット側中継基板 4 4 を介して主制御基板 7 1 に接続された外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1、メダル補助収納庫ス

40

イッチ 7 5、リセットスイッチ 7 6 及び電源装置 5 3 を有する。なお、ホッパー装置 5 1 の構成については上述したので、ここでは、その説明を省略する。

【0104】

リール中継端子板 7 4 は、各リール 3 L，3 C，3 R のリール本体の内側に配設されている。リール中継端子板 7 4 は、各リール 3 L，3 C，3 R のステッピングモータ（不図示）に電氣的に接続されており、主制御基板 7 1 からステッピングモータに出力される信号を中継する。

【0105】

設定用鍵型スイッチ 5 4 は、主制御基板ケース 5 5 に設けられる。設定用鍵型スイッチ 5 4 は、パチスロ 1 の設定（設定 1 ～設定 6）を変更するとき、若しくは、パチスロ 1 の

50

設定を確認するとき使用される。

【0106】

キャビネット側中継基板44は、主制御基板71と、外部集中端子板47、ホッパー装置51、メダル補助収納庫スイッチ75、リセットスイッチ76及び電源装置53のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。外部集中端子板47は、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティ信号などの信号をパチスロ1の外部へ出力するために設けられる。メダル補助収納庫スイッチ75は、メダル補助収納庫52に設けられ、メダル補助収納庫52がメダルで満杯になっているか否かを検出する。リセットスイッチ76は、例えば、パチスロ1の設定を変更する際に用いられる。

【0107】

電源装置53は、電源基板53bと、電源基板53bに接続された電源スイッチ53aとを有する。電源スイッチ53aは、パチスロ1に必要な電源を供給するときに押下される。電源基板53bは、キャビネット側中継基板44を介して主制御基板71に接続されるとともに、副中継基板61を介して副制御基板72にも接続される。

【0108】

また、パチスロ1は、ドア中継端子板68、並びに、該ドア中継端子板68を介して、主制御基板71に接続された、セクタ66、ドア開閉監視スイッチ67、BETスイッチ77、精算スイッチ78、スタートスイッチ79、ストップスイッチ基板80、遊技動作表示基板81、副中継基板61、試験機用第1インターフェースボード301及び試験機用第2インターフェースボード302を有する。なお、セクタ66、ドア開閉監視スイッチ67及び副中継基板61については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【0109】

BETスイッチ77（投入操作検出手段）は、MAXベットボタン15a又は1ベットボタン15bが遊技者により押下されたことを検出する。精算スイッチ78は、精算ボタン（不図示）が遊技者により押下されたことを検出する。スタートスイッチ79（開始操作検出手段）は、スタートレバー16が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。

【0110】

ストップスイッチ基板80（停止操作検出手段）は、回転しているメインリールを停止させるための回路と、停止可能なメインリールをLEDなどにより表示するための回路とを備える。また、ストップスイッチ基板80には、ストップスイッチ（不図示）が設けられる。ストップスイッチは、各ストップボタン17L、17C、17Rが遊技者により押下されたこと（停止操作）を検出する。

【0111】

遊技動作表示基板81は、情報表示器（7セグ表示器）6及びLED82に接続される。LED82には、例えば、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、「投入枚数」という）に対応して点灯する、メダル投入枚数表示用の3つのLED（以下、「第1LED」～「第3LED」という）や、遊技動作表示基板81から入力される信号に基づいて、メダル投入が可能であることを表示するマーク、遊技開始を表示するマーク、再遊技を行うマークなどを点灯させるLEDなどが含まれる。第1LED～第3LED（表示手段）では、メダルが1枚投入されると、第1LEDが点灯し、メダルが2枚投入されると、第1及び第2LEDが点灯し、メダルが3枚（遊技開始可能枚数）投入されると、第1LED～第3LEDが点灯する。なお、情報表示器6については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【0112】

試験機用第1インターフェースボード301及び試験機用第2インターフェースボード302はともに、パチスロ1の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ1にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板71の主

10

20

30

40

50

制御回路 90 には、試験機用第 1 インターフェースボード 301 及び試験機用第 2 インターフェースボード 302 に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない)。例えば、遊技に係る主要な動作(例えば、内部抽籤、リール停止制御等)を制御するための試験信号は、試験機用第 1 インターフェースボード 301 を介して出力され、例えば、主制御基板 71 で決定された押し順ナビに係る試験信号などは、試験機用第 2 インターフェースボード 302 を介して出力される。

【0113】

副制御基板 72 は、ドア中継端子板 68 及び副中継基板 61 を介して主制御基板 71 に接続される。また、パチスロ 1 は、副中継基板 61 を介して副制御基板 72 に接続された、スピーカ群 84、LED 群 85、24h ドア開閉監視ユニット 63、タッチセンサ 19 及び表示ユニット 212 を有する。なお、タッチセンサ 19 については、上述したので、ここでは、その説明を省略する。

10

【0114】

スピーカ群 84 は、スピーカ 65L、65R や図示しない各種スピーカを含んで構成される。LED 群 85 は、フロントパネル 10 に設けられたランプ群 21 や、腰部パネル 12 の装飾パネルを背面側から照明するための光を出射する光源などを含んで構成される。24h ドア開閉監視ユニット 63 は、ミドルドア 41 の開閉の履歴情報を保存する。また、24h ドア開閉監視ユニット 63 は、ミドルドア 41 が開放されたときに、表示装置 11 によりエラー表示を行うための信号を副制御基板 72 (副制御回路 200) に出力する。表示ユニット 212 は、例えば、表示装置 11 を構成する被投影部材 212a、及び、被投影部材 212a の裏側に設けられた表示面が湾曲した別の被投影部材を含んで構成される。

20

【0115】

また、パチスロ 1 は、副制御基板 72 に接続された、ロムカートリッジ基板 86 及び液晶中継基板 87 を有する。なお、ロムカートリッジ基板 86 及び液晶中継基板 87 は、副制御基板 72 とともに副制御基板 ケース 57 に収納されている。

【0116】

ロムカートリッジ基板 86 は、サブ CPU 201 により実行される各種制御プログラムと、演出用の画像(映像)、音声(スピーカ群 84)、光(LED 群 85)及び通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板 87 は、副制御基板 72 と、表示装置 11 を構成するプロジェクタ機構 211、及び、サブ表示装置 18 との間の接続配線を中継する基板である。なお、プロジェクタ機構 211 及びサブ表示装置 18 については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

30

【0117】

<主制御回路>

次に、図 8 を参照して、主制御基板 71 に実装される主制御回路 90 の構成について説明する。図 8 は、パチスロ 1 の主制御回路 90 の構成例を示すブロック図である。

【0118】

主制御回路 90 は、マイクロプロセッサ 91 と、クロックパルス発生回路 92 と、電源管理回路 93 と、スイッチングレギュレータ 94 (電源供給手段)とを備える。

40

【0119】

マイクロプロセッサ 91 は、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサである。なお、本実施形態のマイクロプロセッサ 91 では、後述するように、ソースプログラム上で規定可能な該マイクロプロセッサ 91 に特有の様々な命令コード(例えば、後述の「LDQ」命令等:以下、「メイン CPU 101 専用命令コード」という)が設けられている。本実施形態では、このメイン CPU 101 専用命令コードを用いることにより、処理の効率化やプログラム容量の削減などを実現している。マイクロプロセッサ 91 の内部構成については、後述の図 9 を参照して詳述し、マイクロプロセッサ 91 に設けられているメイン CPU 101 専用命令コードについては、後述の主制御回路が実行する各種処理において詳述する。

50

【0120】

クロックパルス発生回路92は、メインCPU作動用のクロックパルス信号を生成し、該生成したクロックパルス信号をマイクロプロセッサ91に出力する。マイクロプロセッサ91は、入力されたクロックパルス信号に基づいて、制御プログラムを実行する。

【0121】

電源管理回路93は、電源基板53b（図7参照）から供給される直流12Vの電源電圧の変動を管理する。そして、電源管理回路93は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が0Vから起動電圧値（10V）を上回った際）には、リセット信号をマイクロプロセッサ91の「XSRST」端子に出力し、電断が発生した際（電源電圧が12Vから停電電圧値（10.5V）を下回った際）には、電断検知信号をマイクロプロセッサ91の「XINT」端子に出力する。すなわち、電源管理回路93は、電源投入時に、マイクロプロセッサ91にリセット信号（起動信号）を出力する手段（起動手段）、及び、電断発生時に、マイクロプロセッサ91に電断検知信号（停電信号）を出力する手段（停電手段）も兼ねる。

10

【0122】

スイッチングレギュレータ94は、DC/DC変換回路であり、マイクロプロセッサ91の直流駆動電圧（直流5Vの電源電圧）を生成し、該生成した直流駆動電圧をマイクロプロセッサ91の「VCC」端子に出力する。

【0123】

<マイクロプロセッサ>

20

次に、図9を参照して、マイクロプロセッサ91の内部構成について説明する。図9は、マイクロプロセッサ91の内部構成を示すブロック図である。

【0124】

マイクロプロセッサ91は、メインCPU101と、メインROM102（第1記憶手段）と、メインRAM103（第2記憶手段）と、外部バスインターフェース104と、クロック回路105と、リセットコントローラ106と、演算回路107と、乱数回路110（乱数発生回路）と、パラレルポート111と、割込みコントローラ112と、タイマー回路113と、第1シリアル通信回路114と、第2シリアル通信回路115と、を有する。そして、マイクロプロセッサ91を構成するこれらの各部は信号バス116を介して互いに接続されている。

30

【0125】

メインCPU101は、クロック回路105で生成されたクロックパルスに基づいて、各種制御プログラムを実行して、遊技動作全般に係る制御を行う。ここで、メインCPU101の制御動作の一例としてリール停止制御について説明する。

【0126】

メインCPU101は、リールインデックスを検出してから各リール3L, 3C, 3L（メインリール）のステッピングモータに対してパルスを出した回数をカウントする。これにより、メインCPU101は、各リールの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リールの所定の位置に設けられ、各メインリール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とを備えたリール位置検出部（不図示）により検出される。

40

【0127】

ここで、各リール3L, 3C, 3L（メインリール）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RAM103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RAM103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。

50

【0128】

すなわち、本実施形態では、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。したがって、各リールの各図柄の位置は、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。

【0129】

メインROM102には、メインCPU101により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路200に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインRAM103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。なお、メインROM102及びメインRAM103の内部構成（メモリーマップ）については、後述の図12

10

【0130】

外部バスインターフェース104は、マイクロプロセッサ91の外部に設けられた各種構成部（例えば、各リール等）が接続された外部信号バス（不図示）と、マイクロプロセッサ91とを電氣的に接続するためのインターフェース回路である。クロック回路105は、例えば分周器（不図示）等を含んで構成され、クロックパルス発生回路92から入力されたCPU作動用のクロックパルス信号を、その他の構成部（例えば、タイマー回路113）で使用される周波数のクロックパルス信号に変換する。なお、クロック回路105で生成されたクロックパルス信号は、リセットコントローラ106にも出力される。

【0131】

20

リセットコントローラ106は、電源管理回路93から入力されたリセット信号に基づいて、IAT（Illegal Address Trap）やWDT（watchdog timer）のリセットを行う。演算回路107は、乗算回路及び除算回路を含んで構成される。例えば、ソースプログラム上において、後述する「MUL（乗算）」命令（後述の図93B参照）を実行するときには、演算回路107がこの「MUL」命令に基づく乗算処理を実行する。

【0132】

乱数回路110は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535又は0～255）を発生させる。また、図示しないが、乱数回路110は、2バイトのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ0と、2バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ1～3と、1バイトのソフトラッチ乱数を得るための乱数レジスタ4～7とで構成されている。なお、メインCPU101は、乱数回路110で発生させた所定範囲の乱数の中から1つの値を、例えば内部抽籤用の乱数値として抽出する。パラレルポート111は、マイクロプロセッサ91と、マイクロプロセッサ91の外部に設けられた各種回路（例えば、電源管理回路93等）との間で入出力される信号のポート（メモリーマップI/O）である。また、パラレルポート111は、乱数回路110及び割込みコントローラ112にも接続される。スタートスイッチ79はパラレルポート111のPI0～PI4のいずれかの入力ポートに接続され、スタートスイッチ79がオン状態になったタイミング（オンエッジ）で、パラレルポート111から乱数回路110の乱数レジスタ0へラッチ信号が出力される。そして、乱数回路110では、ラッチ信号が入力されることにより乱数レジスタ0がラッチされ、2バイトのハードラッチ乱数が取得される。

30

40

【0133】

割込みコントローラ112は、パラレルポート111を介して電源管理回路93から入力される電断検知信号、又は、タイマー回路113から1.1172ms周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メインCPU101による割込処理の実行タイミングを制御する。電源管理回路93から電断検知信号が入力された場合、又は、タイマー回路113からタイムアウト信号が入力された場合には、割込みコントローラ112は、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメインCPU101に出力する。メインCPU101は、タイマー回路113からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ112から入力される割込要求信号に基づいて、入力ポートチェック処理、リール制御処理、通信データ送信処理、7セグLED駆動処理、タイマー更新処理等の各種割込処理（後述の図15

50

8 参照)を行う。

【0134】

タイマー回路113 (PTC)は、クロック回路105で生成されたクロックパルス信号 (メインCPU作動用のクロックパルス信号を分周器 (不図示)で分周された周波数のクロックパルス信号)で動作する (経過時間をカウントする)。そして、タイマー回路113は、1.1172 msecの周期で割込みコントローラ112にタイムアウト信号 (トリガー信号)を出力する。

【0135】

第1シリアル通信回路114は、主制御基板71から副制御基板72にデータ (各種制御指令 (コマンド))を送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。第2シリアル通信回路115は、主制御基板71から試験機用第2インターフェースボード302にデータを送信する際のシリアル送信動作を制御する回路である。

10

【0136】

<副制御回路>

次に、図10を参照して、副制御基板72に実装される副制御回路200 (副制御手段)の構成について説明する。図10は、パチスロ1の副制御回路200の構成例を示すブロック図である。

【0137】

副制御回路200は、主制御回路90と電氣的に接続されており、主制御回路90から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路200は、基本的に、サブCPU201、サブRAM202、レンダリングプロセッサ203、描画用RAM204、ドライバ205を含んで構成される。

20

【0138】

なお、サブCPU201は、ロムカートリッジ基板86に接続される。ドライバ205は、液晶中継基板87に接続される。すなわち、ドライバ205は、液晶中継基板87を介してプロジェクタ機構211及びサブ表示装置18に接続される。

【0139】

サブCPU201は、主制御回路90から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板86に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板86は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域とによって構成される。

30

【0140】

プログラム記憶領域には、サブCPU201が実行する制御プログラムが記憶される。例えば、制御プログラムには、主制御回路90との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用の乱数値を抽出し、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を実行するための各種プログラムが含まれる。また、制御プログラムには、決定した演出内容に基づいて表示装置11による映像の表示を制御する描画制御タスク、LED群85等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ群84による音の出力を制御する音声制御タスク等を実行するための各種プログラムも含まれる。

【0141】

データ記憶領域には、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る。また、データ記憶領域には、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も含まれる。

40

【0142】

サブRAM202には、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90から送信されるサブフラグ (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。

【0143】

50

サブCPU201、レンダリングプロセッサ203、描画用RAM（フレームバッファを含む）204及びドライバ205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、作成した映像を表示装置11（プロジェクタ機構211）及び／又はサブ表示装置18に表示させる。なお、表示装置11（プロジェクタ機構211）及びサブ表示装置18は、副制御基板72により、それぞれ個別に制御される。

【0144】

また、サブCPU201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群84により出力させる。また、サブCPU201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85の点灯及び消灯を制御する。

【0145】

<メインCPUが有する各種レジスタ>

次に、図11を参照しながら、メインCPU101が有する各種レジスタについて説明する。なお、図11は、メインCPU101に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【0146】

メインCPU101は、メイン・レジスタとして、アキュムレータA（以下、「Aレジスタ」という）、フラグ・レジスタF（フラグレジスタ）、汎用レジスタB（以下、「Bレジスタ」という）、汎用レジスタC（以下、「Cレジスタ」という）、汎用レジスタD（以下、「Dレジスタ」という）、汎用レジスタE（以下、「Eレジスタ」という）、汎用レジスタH（以下、「Hレジスタ」という）及び汎用レジスタL（以下、「Lレジスタ」という）を有する。また、メインCPU101は、サブ・レジスタとして、アキュムレータA'、フラグ・レジスタF'、汎用レジスタB'、汎用レジスタC'、汎用レジスタD'、汎用レジスタE'、汎用レジスタH'及び汎用レジスタL'を汎用レジスタとして有する。なお、各レジスタは、1バイトのレジスタで構成される。

【0147】

また、本実施形態では、BレジスタとCレジスタとをペアレジスタ（以下、「BCレジスタ」という）として用い、DレジスタとEレジスタとをペアレジスタ（以下、「DEレジスタ」という）として用いる。さらに、本実施形態では、HレジスタとLレジスタとをペアレジスタ（以下、「HLレジスタ」という）として用いる。

【0148】

フラグ・レジスタF、F'の各ビットには、図11に示すように、演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット6（D6）には、演算結果の判定処理において演算結果が「0」であるか否かを示すデータ（ゼロフラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「0」である場合、ビット6にデータ「1」がセットされ、演算結果が「0」でない場合には、ビット6にデータ「0」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メインCPU101は、ビット6のデータ「0」／「1」を参照して判定（YES／NO）を行う。

【0149】

また、メインCPU101は、拡張レジスタQ（以下、「Qレジスタ」という）を有する。Qレジスタは、1バイトのレジスタで構成される。なお、本実施形態では、後述の各種処理フローの中で説明するように、ソースプログラム上において、このQレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインCPU101専用命令コードが設けられており、この命令コードの使用により、処理の効率化やメインROM102の容量削減などを実現している。なお、Qレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインCPU101専用命令コードでは、Qレジスタには、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）が格納される。なお、Qレジスタには、メインCPU101のリセット直後に、初期値として「F0H」がセットされる。また、Qレジスタを用いた「LD Q, n（8ビットデータ）」命令において、「n」に任意の1バイトのデータをセットして該命令を実行することにより、Qレジスタの値を変更することができる。

【0150】

さらに、メインCPU101は、1バイトのレジスタで構成された、インタラプト・ページアドレス・レジスタI及びメモリ・リフレッシュ・レジスタR、並びに、2バイトのレジスタで構成された、インデックス・レジスタIX、インデックス・レジスタIY、スタックポインタSP及びプログラムカウンタPCを専用レジスタとして有する。

【0151】

<メインROM及びメインRAMの内部構成（メモリマップ）>

次に、図12A～図12Cを参照しながら、主制御回路90（マイクロプロセッサ91）に含まれるメインROM102及びメインRAM103の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図12Aは、メモリ全体のメモリマップを示す図であり、図12Bは、メインROM102のメモリマップを示す図であり、図12Cは、メインRAM103のメモリマップを示す図である。

10

【0152】

主制御回路90（マイクロプロセッサ91）が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図12Aに示すように、アドレスの先頭（0000H）側から、メインROM102のメモリ領域、メインRAM103のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及びXCSデコードエリアが、不使用領域を間に挟んでこの順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【0153】

メインROM102のメモリマップでは、図12Bに示すように、メインROM102のアドレスの先頭（0000H）側から、プログラムエリア、データエリア、規定外エリア、商標記録エリア、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

20

【0154】

なお、プログラムエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU101により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する各種制御処理において、メインCPU101により使用される各種データ（例えば、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路42に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等）が記憶される。すなわち、プログラムエリアとデータエリアとからなる遊技用ROM領域（遊技用記憶領域）には、遊技店で遊技者が実際に行う遊技の遊技性に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。

30

【0155】

また、規定外エリアには、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチスロ1の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電源復帰時のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が、規定外エリアに格納される。

【0156】

メインRAM103のメモリマップでは、図12Cに示すように、メインRAM103のアドレスの先頭（F000H）側から、遊技用RAM領域（所定格納領域、遊技用一時記憶領域）及び規定外RAM領域（規定外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

40

【0157】

遊技用RAM領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関連する制御プログラムの実行により決定された例えば内部当籤役等の各種データを一時的に格納する作業領域及びスタックエリアが設けられる。そして、各種データのそれぞれは、遊技用RAM領域内の所定アドレスの作業領域に格納される。

【0158】

また、規定外RAM領域には、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない

50

各種処理の作業領域となる規定外作業領域と、規定外スタックとが設けられる。本実施形態では、この規定外RAM領域を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理が実行される。

【0159】

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、メインROM102内において、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用ROM領域とは異なるアドレスに配置された規定外ROM領域（規定外記憶領域）に格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理は、メインRAM103内において、遊技用RAM領域とは異なるアドレスに配置された規定外RAM領域を使用して行われる。

10

【0160】

このようなメインROM102の構成では、従来の規則上においてプログラム等の配置不可とされていたROM領域（規定外ROM領域）に、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを配置することができる。それゆえ、本実施形態では、遊技用ROM領域の容量の圧迫を回避することができる。

【0161】

＜遊技状態の遷移フロー＞

次に、図13及び図14を参照しながら、本実施形態のパチスロ1の主制御回路90（メインCPU101）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。なお、図13Aは、パチスロ1の基本的な遊技状態の遷移フロー図であり、図13Bは、その遊技状態の移行条件をまとめた表である。また、図14Aは、報知（ART）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー図であり、図14Bは、その遊技状態の移行条件をまとめた表である。

20

【0162】

〔基本的な遊技状態の遷移フロー〕

本実施形態のパチスロ1では、ボーナスゲームの種類として、ビッグボーナス（以下、「BB」と記す）が設けられる。BBは、第1種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（以下、「RB」と記す）に係る役物連続作動装置であり、RBを連続して作動させる。

【0163】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路90は、ボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて遊技状態を管理する。具体的には、図13Aに示すように、主制御回路90は、ボーナス役（後述の名称「F__BB1」、「F__BB2」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて、「ボーナス非当籤状態」、「フラグ間状態」及び「ボーナス状態」と称する3種類の遊技状態を管理する。

30

【0164】

なお、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤であり、かつ、ボーナスが作動（入賞）していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、ボーナス役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。フラグ間状態は、ボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、ボーナス役が当籤し、かつ、ボーナスが作動していない状態である。

40

【0165】

なお、ボーナス役の当籤の有無は、メインRAM103に設けられる後述の当り要求フラグ格納領域（後述の図28～図30参照）及び持越役格納領域（後述の図31参照）に格納されるデータに基づいて管理される。また、ボーナスの作動（入賞）の有無は、メインRAM103に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図32参照）に格納されるデータに基づいて管理される。

【0166】

また、本実施形態では、図13Aに示すように、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、リプレイに係る内部当籤役の種別及び

50

その当籤確率が互いに異なる、R T 0 遊技状態～R T 5 遊技状態の6種類の状態（以下、それぞれ「R T 0 状態」～「R T 5 状態」という）が設けられる。なお、R T 0 状態、R T 2 状態及びR T 5 状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、R T 1 状態はリプレイ役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、R T 3 状態及びR T 4 状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態である。なお、本実施形態では、ボーナス非当籤状態のR T 状態は、R T 0 状態～R T 4 状態のいずれかとなり、フラグ間状態のR T 状態はR T 5 状態となる。

【0167】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路90は、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、さらに、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率に基づいて、R T 1 状態～R T 5 状態の6種類の状態も管理する。

10

【0168】

なお、R T 0 状態～R T 5 状態は、メインRAM103に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図32参照）に格納されるデータに基づいて管理される。具体的には、本実施形態のパチスロ1では、R T 1 状態フラグ～R T 5 状態フラグの5つのR T 状態を示すフラグが設けられ、これらのフラグのオン／オフ状態をメインRAM103により管理することによりR T 状態が管理される。そして、主制御回路90は、オン状態であるR T 状態フラグに対応するR T 状態を現在のR T 状態として特定する。なお、全てのR T 状態フラグがオフ状態である場合には、主制御回路90は、現在のR T 状態がR T 0 状態であると特定する。

20

【0169】

図13A及び13Bに示すように、ボーナス非当籤状態においてボーナス役（後述の名称「F__BB1」, 「F__BB2」の内部当籤役）が内部当籤役として決定されると（移行条件（1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態に移行させる。また、フラグ間状態においてボーナス役が入賞すると（移行条件（2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からボーナス状態に移行させる。

【0170】

また、ボーナス状態において規定枚数（216枚）を超えるメダルが払い出され、ボーナス状態が終了すると（移行条件（3）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をボーナス状態からR T 1 状態（ボーナス非当籤状態）に移行させる。

30

【0171】

R T 1 状態において、20ゲームが経過すると（移行条件（4）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 1 状態からR T 0 状態に移行させる。また、R T 1 状態において、20ゲームが経過する前に、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（5）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 1 状態からR T 2 状態に移行させる。

【0172】

R T 0 状態において、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると（移行条件（5）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 0 状態からR T 2 状態に移行させる。R T 2 状態において、略称「R T 3 移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（6）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 2 状態からR T 3 状態に移行させる。

40

【0173】

R T 3 状態において、略称「R T 4 移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（7）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 3 状態からR T 4 状態に移行させる。また、R T 3 状態において、略称「ベルこぼし目」又は「R T 2 移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（8）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR

50

T 3 状態から R T 2 状態に遊技状態を移行させる。さらに、R T 4 状態において、略称「ベルこぼし目」又は「R T 2 移行リップ」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると（移行条件（8）が成立すると）、主制御回路 9 0 は、遊技状態を R T 4 状態から R T 2 状態に遊技状態を移行させる。

【0174】

なお、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せは、後述の名称「F__3 択ベル__1 s t」、「F__3 択ベル__2 n d」又は「F__3 択ベル__3 r d」に係る内部当籤役（小役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該小役の種別ごとに定められた押し順に対して不正解であるときに表示される図柄の組合せである（後述の図 2 4 参照）。略称「R T 2 移行リップ」に係る図柄組合せは、後述の名称「F__維持リップ__1 s t」、「F__維持リップ__2 n d」又は「F__維持リップ__3 r d」に係る内部当籤役（リプレイ役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該リプレイ役の種別ごとに定められた押し順に対して不正解であるときに表示される図柄の組合せである。

10

【0175】

略称「R T 3 移行リップ」に係る図柄組合せは、後述の名称「F__R T 3 リップ__1 s t」、「F__R T 3 リップ__2 1 3」、「F__R T 3 リップ__2 3 1」又は「F__R T 3 リップ__3 r d」に係る内部当籤役（リプレイ役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該リプレイ役の種別ごとに定められた押し順に対して正解であるときに表示される図柄の組合せである。また、略称「R T 4 移行リップ」に係る図柄組合せは、後述の名称「F__R T 4 リップ__1 2 3」、「F__R T 4 リップ__1 3 2」、「F__R T 4 リップ__2 n d」又は「F__R T 4 リップ__3 r d」に係る内部当籤役（リプレイ役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該リプレイ役の種別ごとに定められた押し順に対して正解であるときに表示される図柄の組合せである。

20

【0176】

[報知（A R T）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー]

本実施形態では、主制御回路 9 0（メイン C P U 1 0 1）により、遊技者にとって有利な停止操作を報知する機能（A R T 機能）の作動の有無が決定される。それゆえ、本実施形態では、ボーナス非作動状態において A R T 機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。

【0177】

本実施形態のパチスロ 1 では、図 1 4 A に示すように、主制御回路 9 0 は、非ボーナス作動状態において、報知（A R T）の有無に基づいて「一般遊技状態」と「A R T 遊技状態」とを別個の遊技状態として管理する。すなわち、報知（A R T）の有無を考慮した遊技状態の管理では、図 1 4 A に示すように、主制御回路 9 0 は、大きな分類として、「ボーナス状態」、「一般遊技状態」及び「A R T 遊技状態」の 3 種類の遊技状態を管理する。

30

【0178】

なお、一般遊技状態は、基本的には、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態（非 A R T）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。また、一般遊技状態は、R T 0 ～ R T 4 状態のいずれかの状態であり、かつ、A R T 非当籤の遊技状態である。

40

【0179】

一方、A R T 遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。また、A R T 遊技状態は、基本的には、R T 4 状態であり、かつ、A R T 当籤中の遊技状態である。なお、本実施形態では、A R T 当籤後、R T 状態が R T 4 状態まで移行すると、A R T 遊技が開始される。

【0180】

また、本実施形態では、図 1 4 A に示すように、一般遊技状態として、「通常遊技状態」及び「C Z（チャンスゾーン）」と称する 2 種類の状態が設けられる。

【0181】

50

通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態であるが、通常遊技状態の遊技ではC Zへの移行抽籤を行っている。そして、図1 4 A及び1 4 Bに示すように、通常遊技状態の遊技において、C Zへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（A）が成立すると）、主制御回路9 0は、遊技状態を、通常遊技状態からC Zに移行させる。

【0 1 8 2】

C Zは、A R T遊技状態への移行に対する期待度が高い遊技状態（チャンスゾーン）であり、C Z中の遊技ではA R Tへの移行抽籤が行われている。そして、図1 4 A及び1 4 Bに示すように、C Z中の遊技において、A R Tへの移行抽籤に非当籤である場合には（移行条件（B）が成立すると）、主制御回路9 0は、遊技状態を、C Zから通常遊技状態に移行させる。一方、C Z中の遊技において、A R Tへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（C）が成立すると）、主制御回路9 0は、遊技状態を、C ZからA R T遊技状態に移行させる。この際、図1 4 Aには示さないが、主制御回路9 0は、遊技状態を、C Zから後述のA R T準備状態を経由してA R T遊技状態（後述の通常A R T又はC T）に移行させる。

10

【0 1 8 3】

A R T遊技状態は、上述のように、A R T当籤後にR T状態がR T 4状態まで移行すると開始される。なお、図1 3 Aで示したように、R T 4状態は、R T 0～R T 2状態からR T 3状態を経由して移行するので、A R T当籤後であってもすぐにA R T遊技状態が開始されない。そこで、本実施形態のパチスロ1では、A R T当籤後からR T状態がR T 4状態に移行するまでの期間の遊技状態をA R T準備状態とする。そして、このA R T準備状態の遊技では、R T状態をR T 4状態に移行させるために必要な停止操作の情報が報知される。

20

【0 1 8 4】

また、本実施形態では、図1 4 Aに示すように、A R T遊技状態として、遊技性が互いに異なる、「通常A R T」及び「C T（上乗せチャンス）」と称する2種類の状態が設けられる。

【0 1 8 5】

通常A R Tは、所定ゲーム数の期間、遊技者にとって有利な停止操作（例えば、払い出されるメダルの枚数が多い図柄組合せを表示させるための停止操作や、R T 4状態を維持するために必要な停止操作）が報知される遊技状態である。また、通常A R T中の遊技では、C Tへの移行抽籤が行われる。

30

【0 1 8 6】

C Tは、遊技者にとって有利な停止操作が報知されるとともに、特定期間（1セット8ゲームの期間）、通常A R Tの継続期間を上乗せすることが可能となる遊技状態であり、上乗せチャンスゾーンとして機能する遊技状態である。また、C T中では、通常A R Tの継続期間を消化せずに遊技が行われる。なお、C T中の遊技性については、後述の図5 2 A～5 2 Cを参照して後で詳述する。

【0 1 8 7】

図1 4 A及び1 4 Bに示すように、通常A R T中の遊技において、C Tへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（D）が成立すると）、主制御回路9 0は、遊技状態を、通常A R TからC Tに遊技状態を移行させる。また、通常A R Tにおいて、当該通常A R Tの継続期間が終了すると（移行条件（E）が成立すると）、主制御回路9 0は、遊技状態を、通常A R Tから一般遊技状態（通常遊技状態又はC Z）に移行させる。なお、本実施形態では、ゲーム数により通常A R Tの継続期間を管理するが、本発明はこれに限定されず、通常A R Tの継続期間の管理方法は任意である。例えば、通常A R Tの継続期間を、通常A R T中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により管理してもよいし、通常A R T中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により管理してもよい。

40

【0 1 8 8】

図1 4 A及び1 4 Bに示すように、C T中の遊技において、C Tの継続期間（1セット8ゲーム）が終了すると（移行条件（F）が成立すると）、主制御回路9 0は、遊技状態

50

を、C Tから通常A R Tに移行させる。

【0189】

また、図14Aに示すように、一般遊技状態（通常遊技状態又はC Z）又はA R T遊技状態（通常A R T又はC T）において、ボーナス役が入賞すると（図13A及び13B中で説明した移行条件（2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を、一般遊技状態又はA R T遊技状態からボーナス状態に移行させる。

【0190】

ボーナス状態の遊技では、上述のように、A R Tへの移行抽籤を行っており、ボーナス状態の遊技において、A R Tへの移行抽籤が非当籤である場合には（移行条件（G）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を、ボーナス状態から一般遊技状態（通常遊技状態又はC Z）に移行させる。ただし、A R T遊技状態（通常A R T又はC T）からボーナス状態に移行していた場合には、ボーナス状態の遊技においてA R Tの移行抽籤に非当籤であっても、主制御回路90は、遊技状態を、ボーナス状態からA R T遊技状態（通常A R T又はC T）に移行させる。一方、ボーナス状態の遊技において、A R Tへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（H）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を、ボーナス状態からA R T遊技状態（通常A R T又はC T）に移行させる。なお、上述のように、ボーナス状態の終了時には、R T状態がR T1状態に移行するので、ボーナス状態からA R T遊技状態に遊技状態を移行する場合には、主制御回路90は、遊技状態を、A R T準備状態を経由してA R T遊技状態に移行させる。

【0191】

<メインROMに記憶されているデータテーブルの構成>

次に、図15～図27を参照して、メインROM102に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。なお、一般遊技状態中及びA R T遊技状態中の遊技性（C Z、通常A R T、C Tの遊技性）に係る各種抽籤で用いられる各種データテーブルについては、別途、各遊技性の説明と一緒に後述する。

【0192】

[図柄配置テーブル]

まず、図15を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図15中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【0193】

図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときに、リール表示窓4の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「0」と規定する。そして、各リールにおいて、図柄位置「0」を基準としてリールの回転方向（図15中の図柄位置「19」から図柄位置「0」に向かう方向）に進む順に、図柄カウンタの値に対応する「0」～「19」が、図柄位置として、各図柄に割り当てられる。

【0194】

すなわち、図柄カウンタの値（「0」～「19」）と、図柄配置テーブルとを参照することにより、リール表示窓4の枠内における各リールの上段領域、中段領域及び下段領域に表示されている図柄の種類を特定することができる。なお、本実施形態では、図柄として、「白7」、「青7」、「チリ上1」、「チリ上2」、「チリ下」、「リプレイ」、「帽子」、「サボテン1」、「サボテン2」及び「サボテン3」の10種類の図柄を用いる。

【0195】

また、本実施形態では、図柄コード表に示すように、図柄「白7」（図柄コード1）には、データとして「00000001」が割り当てられ、図柄「青7」（図柄コード2）には、データとして「00000010」が割り当てられている。図柄「チリ上1」（図柄コード3）には、データとして「00000011」が割り当てられ、図柄「チリ上2」（図柄コード4）には、データとして「00000100」が割り当てられている。

【0196】

図柄「チリ下」（図柄コード5）には、データとして「00000101」が割り当てられ、図柄「リプレイ」（図柄コード6）には、データとして「00000110」が割り当てられている。図柄「帽子」（図柄コード7）には、データとして「00000111」が割り当てられ、図柄「サボテン1」（図柄コード8）には、データとして「00001000」が割り当てられている。また、図柄「サボテン2」（図柄コード9）には、データとして「00001001」が割り当てられ、図柄「サボテン3」（図柄コード10）には、データとして「00001010」が割り当てられている。

【0197】

[内部抽籤テーブル]

10

次に、図16及び図17を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。なお、図16は、RT0状態～RT4状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルである。また、図17Aは、RT5状態において参照される内部抽籤テーブルであり、図17Bは、ボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルである。

【0198】

内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるとき抽籤値との対応関係を規定する。なお、抽籤値は、予め設定されたボーナス役や小役等の内部当籤の期待値を調整するための設定（設定1～6）毎に規定される。この設定は、例えば、リセットスイッチ76及び設定用鍵型スイッチ54（図7参照）を用いて変更される。

20

【0199】

本実施形態の内部抽籤処理では、まず、乱数回路110の乱数レジスタ0により、予め定められた数値の範囲（例えば、0～65535）から抽出される乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算する。次いで、抽籤結果（抽籤値＋乱数値）が65535を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、抽籤結果が65535を超えた場合、該内部当籤役が当籤したと判定される。なお、本実施形態の内部抽籤処理では、抽出した乱数値に抽籤値を加算して抽籤を行う例を説明したが、本発明はこれに限定されず、乱数値から抽籤値を減算して、減算結果（抽籤結果）が「0」を下回ったか否か（抽籤結果がアンダーフローしたか否か）を判定して、内部抽籤の当籤／非当籤を決定してもよい。

30

【0200】

それゆえ、本実施形態の内部抽籤処理では、抽籤値として規定されている数値が大きい内部当籤役ほど、決定される確率が高い。なお、各内部当籤役の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：65536）」によって表すことができる。

【0201】

RT0状態～RT4状態のそれぞれにおいて参照される内部抽籤テーブルでは、図16に示すように、基本的には、RT状態の種別に応じて、内部当籤役として決定されるリプレイ役の種別及び当籤確率が変化する。例えば、名称「F__チリリブ（No. 25）」～「F__リーチ目リブD（No. 31）」に係るリプレイ役は、RT0状態～RT3状態では内部当籤役として決定されることなく、RT4状態でのみ内部当籤役として決定される。なお、本実施形態のパチスロ1では、RT4状態中に、名称「F__チリリブ（No. 25）」～「F__リーチ目リブD（No. 31）」に係るリプレイ役が内部当籤役として決定された場合、特有の制御（後述のフラグ変換）を行う。このフラグ変換については、後で詳述する。

40

【0202】

また、図16に示すように、RT0状態～RT3状態では、名称「F__リーチ目リブA」～「F__リーチ目リブD」のそれぞれの内部当籤役は、名称「F__BB1」又は「F__BB2」に係るボーナス役と重複して決定されることはあるが（No. 3～6、15～1

50

8 参照)、名称「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のそれぞれの内部当籤役(リプレイ役)が単独で内部当籤役として決定されることはない。それゆえ、本実施形態において、RT0状態～RT3状態中に名称「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」に係るリプレイ役が内部当籤役として決定された場合(遊技者からすると名称「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」に係るリプレイ役に応じた図柄組合せが表示された場合)、ボーナス役(名称「F__BB1」又は「F__BB2」)が同時に内部当籤役として決定されていることになる。

【0203】

また、フラグ間状態であるRT5状態は、上述のようにボーナス役を内部当籤役として持ち越す遊技状態である。それゆえ、図17Aに示すように、RT5状態において参照される内部抽籤テーブルでは、持ち越しているボーナス役が必ず内部当籤役として決定されるようになっている。また、図17Bに示すように、ボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルでは、名称「F__RB役1」～「F__RB役4」のいずれかに係る内部当籤役が必ず当籤する構成になっている(「はずれ」が当籤することはない)。

【0204】

[内部当籤役と図柄組合せ(入賞役)との対応表(図柄組合せ決定テーブル)]

次に、図18～図23を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表(図柄組合せ決定テーブル)について説明する。図柄組合せ決定テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン(センターライン)上に表示可能な図柄組合せ(コンビネーション)との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効

【0205】

各図柄組合せ決定テーブル中の図柄組合せ欄に記載の各種データは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rに渡って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。なお、図柄組合せ(表示役)欄に記載の各名称と、具体的な図柄組合せとの関係は、後述の図28～図30の入賞作動フラグ格納領域に示す。

【0206】

また、図柄組合せ決定テーブル中に記載の「○」印は、決定された内部当籤役において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ(コンビネーション)、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。例えば、内部当籤役「F__チリリプ」が決定された場合、図18及び図19に示すように、コンビネーション名称「C__維持リプA__01」～「C__維持リプG__01」、「C__チリリプA__01」～「C__チリリプD__01」に係る図柄組合せが停止表示可能となる。なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図18～図23に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。

【0207】

本実施形態のパチスロ1では、主制御回路90(メインCPU101)は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図18～図23に示す対応関係の図柄組合せ(コンビネーション)を表示可能とするように左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転停止制御を行う。なお、図18～図23に示す対応表では、決定された内部当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せを「○」印で列挙しているが、「○」印が付された図柄組合せであっても、表示されないことがある。

【0208】

本実施形態では、停止表示可能な図柄組合せや現在の遊技状態に応じて停止制御(例えば、優先して引き込む図柄)を異ならせる機能を有し、優先して引き込む図柄の関係上、「○」印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。内部当籤役の種別と実際に表示される図柄組合せとの対応関係については、後述の図24及び図25を参照し

て説明する。

【0209】

[非フラグ間状態中の当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係]

ここで、図24を参照して、フラグ間状態を除く遊技状態（非フラグ間状態）における内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図24は、非フラグ間状態において決定され得る各種内部当籤役と、各内部当籤役決定時に停止表示される図柄組合せ（略称）との対応関係（一部の役については省略）を示す図である。なお、図24中に記載の図柄組合せの名称は、後述の図28～図30の入賞作動フラグ格納領域に示す内容欄に記載の「略称」である。

【0210】

本実施形態のパチスロ1では、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役、いわゆる「押し順役」を設ける。なお、図24に記載の「押し順正解」に対応付けられた図柄組合せは、押し順に応じて表示される図柄組合せのうち、遊技者にとって有利な図柄組合せであり、「押し順不正解」に対応付けられた図柄組合せは、押し順に応じて表示される図柄組合せのうち、遊技者にとって不利な図柄組合せである。遊技者にとって有利な停止操作を報知する場合、正解となる押し順が報知され、その報知に従って停止操作が行われれば、「押し順正解」に対応付けられた図柄組合せが表示される。また、ART遊技状態であっても、不正解となる押し順が報知されることもあるが、その内容については、後で詳述する。

【0211】

なお、本実施形態では、押し順役の一部に対しては、その名称の末尾に、正解となる押し順を示す。具体的には、内部当籤役の名称の末尾「1st」は、正解となる押し順が、第1停止操作（1番目に行われる停止操作）が左リール3Lに対するものであることを意味し、内部当籤役の名称の末尾「2nd」は、正解となる押し順が、第1停止操作が中リール3Cに対するものであることを意味し、内部当籤役の名称の末尾「3rd」は、正解となる押し順が、第1停止操作が右リール3Rに対するものであることを意味する。また、内部当籤役の名称の末尾「123」は、正解となる押し順が「左、中、右」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の末尾「132」は、正解となる押し順が「左、右、中」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の末尾「213」は、正解となる押し順が「中、左、右」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の末尾「231」は、正解となる押し順が「左、右、中」の順であることを意味する。

【0212】

また、以下では、第1停止操作が左リール3Lに対して行われた場合の停止操作順序、具体的には、「左、中、右」及び「左、右、中」の押し順を「順押し」ともいう。さらに、以下では、第1停止操作が中リール3C又は右リール3Rに対して行われた場合の停止操作順序、具体的には、「中、左、右」、「中、右、左」、「右、中、左」、及び、「右、左、中」の押し順を、「変則押し」ともいう。

【0213】

本実施形態では、図24に示すように、内部当籤役「F__チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「チリリプ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、内部当籤役「F__チリリプ」が決定された場合、図18～図23に示すように、コンビネーション名称「C__チリリプA__01」、「C__チリリプB__01」又は「C__チリリプC__01」（略称「単チリリプ」又は「2連チリリプ」：後述の図28中の略称「チリリプ（否3連）」に対応）に係る図柄組合せは表示できるが、コンビネーション名称「C__チリリプD__01」～「C__1確チリリプD__01」（略称「3連チリリプ」：後述の図28中の略称「チリリプ（3連）」に対応）に係る図柄組合せを表示できない。すなわ

ち、内部当籤役「F__チリリプ」は、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示できない役である。

【0214】

また、内部当籤役「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」はともに、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「チリリプ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定された場合、図18～図23に示すように、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示できる。すなわち、内部当籤役「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」は、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示できる役である。

10

【0215】

また、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せ（後述の図28及び図29参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

20

【0216】

なお、本実施形態では、内部当籤役「F__チリリプ」、「F__確チリリプ」、「F__1確チリリプ」及び「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」の当籤時における正解の押し順は、左リール3Lに対して第1停止操作を行うものである。それゆえ、例えば、内部当籤役「F__リーチ目リプA」が決定されている遊技において、遊技者が左リール3Lに対して第1停止操作を行った場合には、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが停止表示される。なお、本発明はこれに限定されず、内部当籤役「F__チリリプ」、「F__確チリリプ」、「F__1確チリリプ」及び「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」の当籤時における正解の押し順は、任意に設定することができる。

30

【0217】

また、内部当籤役「F__維持リプA」及び「F__維持リプB」はともに、押し順役ではなく、押し順に関わらず略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【0218】

また、内部当籤役「F__維持リプ__1st」～「F__維持リプ__3rd」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「RT2移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

40

【0219】

また、内部当籤役「F__RT3リプ__1st」～「F__RT3リプ__3rd」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「RT3移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）が有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

50

【0220】

また、内部当籤役「F__RT4リップ__123」～「F__RT4リップ__3rd」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「RT4移行リップ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）が有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【0221】

また、内部当籤役「F__3択ベル__1st」～「F__3択ベル__3rd」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「ベル」に係る図柄組合せ（後述の図19参照）が有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せ（後述の図28参照）、又は、略称「1枚出目」に係る図柄組合せ（後述の図30参照）が表示される。

10

【0222】

また、内部当籤役「F__共通ベル」は、押し順役ではなく、押し順に関わらず略称「ベル」に係る図柄組合せ（後述の図29参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、内部当籤役「F__サボ1」及び「F__サボ2」はいずれも、押し順役ではなく、押し順に関わらず略称「サボテン」に係る図柄組合せ（後述の図30参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

20

【0223】

また、内部当籤役「弱チェリー」は、押し順役ではなく、押し順に関わらず略称「弱チェリー」に係る図柄組合せ（後述の図30参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。また、内部当籤役「F__強チリ1」及び「F__強チリ2」はいずれも、押し順役ではなく、押し順に関わらず略称「強チェリー」に係る図柄組合せ（後述の図30参照）のうちの図18～図23に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【0224】

[フラグ間状態中の当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係]

30

次に、図25を参照して、フラグ間状態における、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図25は、フラグ間状態における、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係（一部の役については省略）を示す図であり、特に、フラグ間状態中にボーナス役（BB役）に係る図柄組合せ（コンビネーション名称「C__BB1」又は「C__BB2」）を表示可能であるか否を示す図である。

【0225】

図25の対応表中の「BBの成立可否」欄に記載の「○」印は、BB役に係る図柄組み合わせが表示可能であることを示し、「×」印は、BB役に係る図柄組み合わせが表示不可能であることを示す。なお、BB役に係る図柄組み合わせが表示不可能である場合には、内部当籤役としてボーナス役と重複して決定されている役に係る図柄組合せが表示される。例えば、内部当籤役「F__BB1+F__チリリップ」が当籤した場合（内部当籤役「F__BB1」と、内部当籤役「F__チリリップ」とが重複当籤した場合）、図25に示すように、内部当籤役「F__BB1」に係る図柄組合せを停止表示することはできず、内部当籤役「F__チリリップ」に係る図柄組合せが停止表示される。

40

【0226】

また、フラグ間状態中において、BB役に係る図柄組合せが表示不可能であり、かつ、ボーナス役と重複して決定されている役に係る図柄組合せが表示される場合、図24で説明した押し順正解時の図柄組合せのみを表示可能にしてもよいし、押し順不正解時の図柄組合せのみを表示可能にしてもよい。

【0227】

50

例えば、内部当籤役「F__BB1+F__3 択ベル__1 s t」が当籤した場合、図 25 に示すように、内部当籤役「F__BB1」に係る図柄組合せを停止表示することはできないので、内部当籤役「F__3 択ベル__1 s t」に係る図柄組合せが停止表示されるが、この際、押し順正解時に表示される略称「ベル」に係る図柄組合せのみを表示可能にし、押し順不正解時に表示される略称「ベルこぼし目」又は「1 枚出目」に係る図柄組合せを表示不可能にしてもよい（図 24 参照）。また、例えば、内部当籤役「F__BB1+F__RT3 リプ__1 s t」が当籤した場合に、押し順不正解時に表示される略称「リプレイ」に係る図柄組合せのみを表示可能にし、押し順正解時に表示される略称「RT3 移行リプ」に係る図柄組合せを表示不可能にしてもよい（図 24 参照）。

【0228】

10

なお、フラグ間状態では、図 25 に示すように、ボーナス役（BB 役）と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊1」、「F__特殊2」及び「F__特殊3」のいずれかとは重複して決定された場合、BB 役に係る図柄組合せを停止表示することができる。

【0229】

[リール停止初期設定テーブル]

次に、図 26 を参照して、リール停止初期設定テーブルについて説明する。リール停止初期設定テーブルは、内部当籤役と、後述のリール停止制御処理で用いられる各種データとの対応関係を規定する。

【0230】

図 26 に示すリール停止初期設定テーブルは、内部当籤役（小役当籤番号）と、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号及び停止テーブル番号との対応関係を規定する。なお、図 26 には、参照される遊技状態、及び、内部当籤役の名称も併せて記載する。

20

【0231】

引込優先順位テーブル選択テーブル番号、及び、引込優先順位テーブル番号は、引込優先順位テーブルの選択処理で用いられるデータである。例えば、リール停止初期設定テーブルにおいて、停止テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていれば、引込優先順位テーブル（後述の図 27 参照）に規定された引込優先順位テーブル番号に対応する表示役の優先順位に関するデータを取得することができる。一方、リール停止初期設定テーブルにおいて、停止テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていなければ、引込優先順位テーブル選択テーブル（不図示）を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が決定される。

30

【0232】

ここで、本実施形態のパチスロ 1 におけるリールの停止制御（停止図柄位置の決定手法）について簡単に説明する。本実施形態では、ストップスイッチにより停止操作が検出された後、該当するリールの回転が 190 msec 以内に停止するようにリールの停止制御が行われる。具体的には、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に、滑り駒数「0」～「4」のうちの何れかを加算し、得られた値に対応する図柄位置を、リールの回転が停止する図柄位置（以下、「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置（以下、「停止開始位置」という）である。

40

【0233】

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

【0234】

50

図示しない停止テーブルを参照すると、各リールの停止開始位置に応じて滑り駒数が取得される。なお、本実施形態では、停止テーブルに基づいて滑り駒数が取得されるが、これは仮のものであり、取得した滑り駒数が直ちにリールの停止予定位置が決定されるものではない。本実施形態では、停止テーブルに基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合には、後述する引込優先順位テーブル（後述の図27参照）を参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である4個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために参照される。

【0235】

〔引込優先順位テーブル〕

次に、図27を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。引込優先順位テーブルは、引込優先順位テーブル番号「00」～「05」のそれぞれにおける、後述の入賞作動フラグ格納領域（後述の図28～図30参照）の種別毎の引込データ（入賞作動フラグデータ）と、予め定められたその優先順位との対応関係を規定する。

【0236】

引込優先順位テーブルは、停止テーブル（不図示）に基づいて得られた滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索するために使用される。優先順位は、入賞に係る図柄組合せ（入賞作動フラグ）の種別間で優先的に停止表示される（引き込まれる）順位を規定するデータである。また、図27では、説明の便宜上、引込データ（入賞作動フラグデータ）の欄には、入賞作動フラグのコンビネーション名称を記載するが、実際の引込優先順位テーブルでは、各引込データは、後述の入賞作動フラグ格納領域（後述の図28～図30参照）に示すように、1バイトのデータで表され、該1バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄組合せ（入賞作動フラグ）が割り当てられる。

【0237】

本実施形態のリール停止制御では、まず、停止テーブル（不図示）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、優先順位に基づいて、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

【0238】

本実施形態では、優先順位が上位である図柄組合せの停止表示（引き込み）が、優先順位が下位である図柄組合せの停止表示よりも優先的に行われる。

【0239】

また、本実施形態では、図27に示すように、引込優先順位テーブル番号に応じて図柄組合せ（入賞作動フラグ）の優先順位が異なるだけでなく、優先順位の区分数も異なる。具体的には、引込優先順位テーブル番号が「00」である場合には、優先順位の区分数を5とし、引込優先順位テーブル番号が「01」又は「04」である場合には、優先順位の区分数を4とする。また、引込優先順位テーブル番号が「02」又は「03」である場合には、優先順位の区分数を2とし、引込優先順位テーブル番号が「05」である場合には、優先順位の区分数を3とする。

【0240】

ここでは、引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位について説明し、それ以外の引込優先順位テーブル番号における優先順位の説明は省略する。引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「1」（最上位の優先順位）には、コンビネーション名称「C__9枚A__01」、「C__1確チリリプC__01」、「C__1確チリリプD__01」及び「C__RT3リプ__01」に対応する引込データが規定される。

【0241】

引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「2」には、コンビネーション名称「C__強2枚C__01」～「C__強2枚C__09」、「C__弱2枚B__01」～「C__弱2枚B__03」、「C__3枚E__01」、「C__3枚E__02」、「C__9枚F

10

20

30

40

50

「C__01」～「C__9枚F__03」、「C__1確チリリプB__01」、「C__チリリプD__01」及び「C__チリリプC__01」に対応する引込データが規定される。

【0242】

引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「3」には、コンビネーション名称「C__1確チリリプA__01」、「C__チリリプA__01」、「C__チリリプB__01」及び「C__維持リプE__01」～「C__維持リプE__04」に対応する引込データが規定される。

【0243】

引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「4」には、コンビネーション名称「C__SP1__01」、「C__SP2__01」、「C__リーチ目リプP__01」、「C__リーチ目リプP__02」、「C__リーチ目リプO__01」、「C__リーチ目リプO__02」、「C__リーチ目リプN__01」、「C__リーチ目リプN__02」、「C__リーチ目リプM__01」、「C__リーチ目リプM__02」、「C__リーチ目リプL__01」～「C__リーチ目リプL__03」、「C__リーチ目リプK__01」～「C__リーチ目リプK__03」、「C__リーチ目リプJ__01」、「C__リーチ目リプI__01」～「C__リーチ目リプI__09」、「C__リーチ目リプH__01」～「C__リーチ目リプH__03」、「C__リーチ目リプG__01」、「C__リーチ目リプF__01」、「C__リーチ目リプF__02」、「C__リーチ目リプE__01」、「C__リーチ目リプD__01」、「C__リーチ目リプD__02」、「C__リーチ目リプC__01」～「C__リーチ目リプC__03」、「C__リーチ目リプB__01」、「C__リーチ目リプB__02」、「C__リーチ目リプA__01」、「C__維持リプF__01」、「C__維持リプF__02」、「C__維持リプD__01」～「C__維持リプD__04」、「C__維持リプC__01」～「C__維持リプC__03」、「C__維持リプB__01」、「C__維持リプB__02」及び「C__維持リプA__01」に対応する引込データが規定される。

【0244】

また、引込優先順位テーブル番号が「00」である場合の優先順位「5」（最下位の優先順位）には、コンビネーション名称「C__BB1」及び「C__BB2」に対応する引込データが規定される。

【0245】

<メインRAMに設けられている格納領域の構成>

次に、図28～図35を参照して、メインRAM103に設けられる各種格納領域の構成について説明する。

【0246】

[当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域]

まず、図28～図30を参照して、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）及び入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成について説明する。なお、本実施形態では、当り要求フラグ格納領域（フラグデータ格納領域、当籤フラグデータ格納領域）と、入賞作動フラグ格納領域（入賞フラグデータ格納領域）とは、互いに同じ構成を有する。

【0247】

本実施形態では、当り要求フラグ格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される当り要求格納領域0～11で構成され、入賞作動フラグ格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される入賞作動格納領域0～11で構成される。なお、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域の各格納領域に格納されるデータは、図28～図30中の「データ」欄の1バイトデータのみであるが、図28～図30では、説明の便宜上、各格納領域のビットに対応付けられた、各リールの図柄組合せ（図中では、左リール3Lの図柄、中リール3Cの図柄及び右リール3Rの図柄の順で記載）、その名称（コンビネーション名称）及び略称、並びに、メダルの払出枚数も併せて記載する。

【0248】

当り要求フラグ格納領域0～11のそれぞれにおいて、所定のビットに「1」が格納さ

10

20

30

40

50

れているとき、その所定のビットに対応する内部当籤役が内部当籤したことを示す。また、入賞作動格納領域0～11のそれぞれにおいて、所定のビットに「1」が格納されているとき、その所定のビットに対応する表示役（入賞作動フラグ）が入賞したことを示す。すなわち、所定のビットに「1」が格納されているとき、その所定のビットに対応する内部当籤役の各種図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを示す。

【0249】

また、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域では、図28～図30に示すように、各格納領域内の一つのビット（フラグ）に対して、複数の図柄組合せ（コンビネーション）が割り当てられているものもある。すなわち、そのようなフラグに対しては、停止表示可能な図柄組合せ（入賞可能なコンビネーション）が複数存在することを意味する。

10

【0250】

例えば、当り要求格納領域5及び入賞作動格納領域5のビット5には、図柄組合せ「サボテン2」－「白7」－「帽子」（コンビネーション名称「C__維持リプC__01」）、図柄組合せ「サボテン2」－「チリ上1」－「帽子」（コンビネーション名称「C__維持リプC__02」）、及び、図柄組合せ「サボテン2」－「サボテン2」－「帽子」（コンビネーション名称「C__維持リプC__03」）の3つの図柄組合せが割り当てられている。それゆえ、当り要求格納領域5のビット5に「1」が格納されている場合には、この3つの図柄組合せが有効ライン上に停止表示可能であることを示す。また、入賞作動格納領域5のビット5に「1」が格納されている場合には、この3つの図柄組合せのいずれかが有効ライン上に表示されたことを示す。

20

【0251】

[持越役格納領域]

次に、図31を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。本実施形態では、持越役格納領域は、1バイトのデータ格納領域で構成される。

【0252】

内部抽籤の結果、内部当籤役「F__BB1」又は「F__BB2」が決定されたときには、その内部当籤役（BB役）は、持越役として持越役格納領域に格納される。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が当り要求格納領域に格納される。

30

【0253】

[遊技状態フラグ格納領域]

次に、図32を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、1バイトのデータ格納領域で構成される。本実施形態では、図32に示すように、遊技状態フラグ格納領域の各ビットに対して固有のボーナスの種別又はRTの種別が割り当てられる。

【0254】

遊技状態フラグ格納領域において、所定のビットに「1」が格納されているとき、その所定のビットに該当するボーナスゲーム又はRTの作動が行われていることを示す。例えば、遊技状態フラグ格納領域のビット0に「1」が格納されているときには、ビッグボーナス「BB」の作動が行われており、遊技状態がBB遊技状態であることを示す。また、例えば、遊技状態フラグ格納領域のビット3に「1」が格納されているときは、遊技状態がRT3状態であることを示す。

40

【0255】

[作動ストップボタン格納領域]

次に、図33を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、1バイトのデータ格納領域で構成され、1バイトからなる作動ストップボタンフラグを格納する。作動ストップボタンフラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの操作状態が割り当てられる。

50

【0256】

例えば、左ストップボタン17Lが今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット0に「1」が格納される。また、例えば、左ストップボタン17Lが未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット4に「1」が格納される。メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。

【0257】

[押下順序格納領域]

次に、図34を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、1バイトのデータ格納領域で構成され、1バイトからなる押下順序フラグを格納する。

10

【0258】

押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左、中、右」である場合には、押下順序格納領域のビット0に「1」が格納される。

【0259】

[図柄コード格納領域]

次に、図35を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。本実施形態では、図柄コード格納領域は、それぞれ1バイトのデータにより表される図柄コード格納領域0～11で構成される。なお、図柄コード格納領域は、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域（図28～図30参照）と同様の構成となる。

20

【0260】

図柄コード格納領域では、有効ライン上に停止可能な図柄組合せ（コンビネーション）に対応するビットに「1」が格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域0～11には、表示役（入賞作動フラグ）に対応する図柄コードが格納される。

【0261】

[内部当籤役と各種サブフラグとの関係]

一般遊技状態やART遊技状態において、主制御回路90による各種抽籤では各種データテーブルを参照するが、この際に用いるパラメータとして、本実施形態では、内部当籤役だけでなく、内部当籤役に対応する別の名称の各種パラメータ（以下、「サブフラグ（第1のサブフラグ）」、「サブフラグEX（第2のサブフラグ）」及び「サブフラグD」という）も用いる。それゆえ、本実施形態では、主制御回路90により、内部当籤役を各種サブフラグに変換する処理を行う（後述の図104中のサブフラグ変換処理、フラグ変換処理、サブフラグ圧縮処理参照）。なお、本実施形態では、内部当籤役に関する情報（通信パラメータ）として、サブフラグがスタートコマンドにセットされ、主制御回路90から副制御回路200に送信される。

30

【0262】

ここで、図36及び図37を参照して、内部当籤役と各種サブフラグとの対応関係について説明する。図36は、内部当籤役（小役当籤番号）と各種サブフラグとの対応関係を示す図であり、図37は、内部当籤役（特賞当籤番号）とサブフラグとの対応関係を示す図である。

40

【0263】

本実施形態のフラグ変換処理では、まず、同じ種別に属する複数の内部当籤役を一つのサブフラグにまとめる。本実施形態では、このフラグ変換処理により、図36に示すように、小役及びリプレイ役に関する32種類の内部当籤役（小役当籤番号）が、18種類のサブフラグ（「01」～「18」：フラグデータ）に変換される。例えば、内部当籤役「F__維持リブ__1st（10：小役当籤番号）」～「F__維持リブ__3rd（12）」は、サブフラグ「押し順リブ1（09：フラグデータ）」にまとめられる。なお、内部当籤役「はずれ」に対しては、サブフラグ「ハズレ（00）」が割り当てられる。

50

【0264】

また、本実施形態のフラグ変換処理では、図36に示すように、サブフラグ「ハズレ（00）」を含む19種類のサブフラグ（「00」～「18」）が、9種類のサブフラグEX（「00」～「08」：フラグデータ）に変換される。それゆえ、この変換処理では、サブフラグデータをさらに圧縮することができる。なお、この際、本実施形態では、抽籤（フラグ変換抽籤）によりサブフラグをサブフラグEXに変換する。具体的には、次のように変換される。

【0265】

サブフラグ「ハズレ（00）」は、フラグ変換抽籤の結果に関係なく、サブフラグEX「ハズレ（00）」に変換され、サブフラグ「2連チリリプ（01）」は、フラグ変換抽籤の結果に関係なく、サブフラグEX「リプレイ（01）」に変換される。

10

【0266】

サブフラグ「3連チリリプA（02）」及びサブフラグ「3連チリリプB（03）」は、フラグ変換抽籤に当籤した場合（後述の「変換有り」の場合）、サブフラグEX「確定役（06）」又は「3連チリリプ（07）」に変換され、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合（後述の「変換無し」の場合）には、サブフラグEX「リプレイ（01）」に変換される。

【0267】

サブフラグ「リーチ目リプ1（04）」～「リーチ目リプ4（07）」は、フラグ変換抽籤に当籤した場合、サブフラグEX「確定役（06）」又は「リーチ目リプ（08）」に変換され、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には、サブフラグEX「リプレイ（01）」に変換される。

20

【0268】

サブフラグ「リプレイ（08）」及び「押し順リプ1（09）」～「押し順リプ3（11）」は、フラグ変換抽籤の結果に関係なく、サブフラグEX「リプレイ（01）」に変換され、サブフラグ「押し順ベル（12）」及び「共通ベル（13）」は、フラグ変換抽籤の結果に関係なく、サブフラグEX「ベル（02）」に変換される。

【0269】

サブフラグ「サボテン（14）」、「弱チェリー（15）」及び「強チェリー（16）」は、フラグ変換抽籤の結果に関係なく、それぞれサブフラグEX「サボテン（03）」、「弱チェリー（04）」及び「強チェリー（05）」に変換される。また、サブフラグ「リーチ目1（17）」及び「リーチ目2（18）」は、フラグ変換抽籤の結果に関係なく、サブフラグEX「ハズレ（00）」に変換される。

30

【0270】

上述のように、本実施形態では、実質、サブフラグ「3連チリリプA（02）」、「3連チリリプB（03）」及び「リーチ目リプ1（04）」～「リーチ目リプ4（07）」のみがフラグ変換抽籤の対象となる。なお、上述したフラグ変換抽籤に用いられる抽籤テーブルについては、後で詳述する。

【0271】

さらに、本実施形態のフラグ変換処理では、図36に示すように、9種類のサブフラグEX（「00」～「08」）が7種類のサブフラグD（「00」～「06」）に変換される。それゆえ、この変換処理では、より一層、サブフラグデータを圧縮することができる。なお、この変換処理では抽籤を行わず、次のようにして、サブフラグEXとサブフラグDとを対応付けて変換を行う。

40

【0272】

サブフラグEX「ハズレ（00）」、「リプレイ（01）」及び「ベル（02）」は、サブフラグD「ハズレ（00）」に変換される。サブフラグEX「サボテン（03）」は、サブフラグD「サボテン（01）」に変換され、サブフラグEX「弱チェリー（04）」は、サブフラグD「弱チェリー（02）」に変換され、サブフラグEX「強チェリー（05）」は、サブフラグD「強チェリー（03）」に変換される。

50

【0273】

また、サブフラグEX「確定役(06)」は、サブフラグD「確定役(04)」に変換され、サブフラグEX「3連チリリプ(07)」は、サブフラグD「3連チリリプ(05)」に変換され、サブフラグEX「リーチ目リプ(08)」は、サブフラグD「リーチ目リプ(06)」に変換される。

【0274】

また、本実施形態のフラグ変換処理では、図37に示すように、内部当籤役「F__BB1(01:特賞当籤番号)」及び「F__BB2(02)」はいずれも、サブフラグ「BB」に変換される。

【0275】

[サブフラグEX変換時の遊技性]

ここで、上述した内部当籤役をサブフラグ及びサブフラグEXに変換する処理の過程、及び、サブフラグEX変換時の遊技性の一例を、図38A及び38Bを参照して説明する。図38Aは、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定された場合のフラグ変換過程を示す図であり、図38Bは、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定された場合のフラグ変換過程を示す図である。

【0276】

なお、本実施形態のパチスロ1では、RT4遊技状態中に内部当籤役「F__確チリリプ」、「F__1確チリリプ」及び「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが単独で内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行う。そして、本実施形態では、このフラグ変換抽籤に当籤した場合、特別な特典(例えば、ARTゲーム数の上乗せやCT当籤)が付与される。

【0277】

例えば、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定された場合、図38Aに示すように、内部当籤役「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」は、それぞれサブフラグ「3連チリリプA(02)」及び「3連チリリプB(03)」に変換される。

【0278】

次いで、サブフラグ「3連チリリプA(02)」及び「3連チリリプB(03)」は、フラグ変換抽籤に当籤すると、サブフラグEX「3連チリリプ(07)」又は「確定役(06)」に変換される。一方、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には、サブフラグ「3連チリリプA(02)」及び「3連チリリプB(03)」はともに、サブフラグEX「リプレイ(01)」に変換される。

【0279】

なお、図24で説明したように、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が当籤した場合、押し順正解時には略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、押し順不正解時には略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示される。それゆえ、本実施形態では、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定され、かつ、フラグ変換抽籤に当籤した場合、内部当籤役「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」はいずれも、サブフラグEX「3連チリリプ(07)」又は「確定役(06)」の役として扱われる。

【0280】

そして、このフラグ変換過程によって内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」がサブフラグEX「3連チリリプ(07)」又は「確定役(06)」に変換されると、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示するための情報が報知される(例えば、遊技者に対して順押しでチリ図柄を狙わせる旨の情報が報知される)。一方、このフラグ変換過程において、フラグ変換抽籤が非当籤となり、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」がサブフラグEX「リプレイ(01)」に変換されると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するための情報が報知される(例えば、順押し以外の押し順(変則押し)が報知される)。

10

20

30

40

50

【0281】

また、例えば、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定された場合、図38Bに示すように、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」は、それぞれサブフラグ「リーチ目リプ1（04）」～「リーチ目リプ4（07）」に変換される。

【0282】

次いで、サブフラグ「リーチ目リプ1（04）」～「リーチ目リプ4（07）」は、フラグ変換抽籤に当籤すると、サブフラグEX「リーチ目リプ（08）」又は「確定役（06）」に変換される。一方、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には、サブフラグ「リーチ目リプ1（04）」～「リーチ目リプ4（07）」は、サブフラグEX「リプレイ（01）」に変換される。

10

【0283】

なお、図24で説明したように、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが当籤した場合、押し順正解時には略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが表示され、押し順不正解時には略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示される。それゆえ、本実施形態では、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定され、かつ、フラグ変換抽籤に当籤した場合、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」はいずれも、サブフラグEX「リーチ目リプ（08）」又は「確定役（06）」の役として扱われる。

【0284】

20

そして、このフラグ変換過程によって内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」が例えばサブフラグEX「リーチ目リプ（08）」又は「確定役（06）」に変換されると、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための情報が報知される（例えば、遊技者に対して順押しで図柄「白7」を狙わせる旨の情報が報知される）。一方、このフラグ変換過程において、フラグ変換抽籤が非当籤となり、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」がサブフラグEX「リプレイ（01）」に変換されると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するための情報が報知される（例えば、順押し以外の押し順（変則押し）が報知される）。

【0285】

また、本実施形態では、図38A又は38Bに示すフラグ変換過程において、フラグ変換抽籤に当籤して報知に従い遊技者が停止操作を行うと、略称「3連チリリプ」又は「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、特別な特典が付与される。この付与処理は、実質的には処理上において、パチスロ1がフラグ変換抽籤に当籤したことに応じて特別な特典を遊技者に付与することになるが、遊技者に対しては、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されたことにより、特別な特典が付与されたと感じさせることができる。

30

【0286】

パチスロの遊技性を高めるためには、特典が付与される図柄組合せの出現頻度が一定であるよりも、状態に応じて異なる方が好ましい場合がある。停止制御（表示される図柄組合せ）は、内部当籤役の種類によって異なるため、特典が付与される図柄組合せの出現頻度を状態に応じて異ならせる手法としては、内部当籤役の当籤確率を異ならせる手法も考えられる（パチスロ1では、内部当籤役の当籤確率は、ボーナスの作動の有無やRT状態に応じて異ならせることができるため、例えば、ART遊技状態に対応するRT状態として、RT4状態だけでなく、RT6状態やRT7状態などの他のRT状態を設けるという手法も考えられる）。しかしながら、内部当籤役の当籤確率を異ならせる契機（RT状態の移行契機）は限定されているため、遊技性（興趣）の向上という観点では、この手法は柔軟性に欠けている。

40

【0287】

それに対して、本実施形態のパチスロ1では、内部当籤役の当籤確率を変えることなく、内部当籤役を決定するための内部抽籤に加え、フラグ変換抽籤及びその抽籤結果に基づ

50

く報知を行うことにより、特典が付与される図柄組合せの出現頻度を状態に応じて柔軟に異ならせることができる。すなわち、フラグ変換抽籤に当籤し易い状態では、特典が付与される図柄組合せの出現頻度を上げることができ、逆に、フラグ変換抽籤に当籤し難い状態では、特典が付与される図柄組合せの出現頻度を下げることができる。

【0288】

＜一般遊技状態中の遊技性＞

次に、図39A～39Cを参照して、一般遊技状態中の遊技の流れについて説明する。本実施形態のパチスロ1では、一般遊技状態中において、遊技状態が通常遊技状態からCZに移行し、その後、遊技状態がCZからART遊技状態に移行することにより、一般遊技状態（非ART遊技状態）からART遊技状態への移行が行われる（図14A及び14B参照）。 10

【0289】

図39Aは、一般遊技状態中において、遊技状態が通常遊技状態からCZに移行する際の遊技の流れを示す図である。通常遊技状態は、図39Aに示すように、CZの抽籤状態として低確率状態と高確率状態とを有する。この低確率状態及び高確率状態は、通常遊技状態中に行われるCZ抽籤に当籤する期待度が互いに異なる状態であり、低確率状態はCZ抽籤に当籤し難い状態であり、高確率状態はCZ抽籤に当籤し易い状態である。そして、通常遊技状態中の遊技において行われるCZ抽籤に当籤した場合には、遊技状態が通常遊技状態からCZに移行する。 20

【0290】

なお、本実施形態のパチスロ1では、CZ（チャンスゾーン）として、「CZ1」、「CZ2」及び「CZ3」の複数のチャンスゾーンを設ける。CZ1～CZ3は、CZ中の遊技で行われるART抽籤に当籤する期待度が互いに異なるチャンスゾーンであり、CZ3は、ART抽籤に必ず当籤するチャンスゾーンであり、CZ1及びCZ2は、所定の確率でART抽籤に当籤するチャンスゾーンである。通常遊技状態中の遊技で行われるCZ抽籤では、CZの当籤／非当籤だけでなく、当籤時に移行するCZの種別（CZ1～CZ3のいずれか）も決定される（後述の図41参照）。 20

【0291】

図39Bは、遊技状態が一般遊技状態のCZ1及びCZ2からART遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。CZ1及びCZ2はともに、前半部と後半部とから構成される。前半部は、CZ中の遊技で行われるART抽籤に当籤する期待度のランクを昇格させる期間であり、後半部は、ランクに基づくART抽籤の抽籤結果を所定の演出（本実施形態では、キャラクタによるバトル演出）により報知する期間である。 30

【0292】

CZ1中では、ランクとして6段階のモード（モード1～6）が用意され、モードが上がるほど、ART抽籤に当籤する期待度が高くなる。CZ1の前半部では、第1の所定ゲーム数（例えば、最大で12ゲーム）の期間、継続して遊技が行われ、内部当籤役に基づいてモードの昇格抽籤が行われる。そして、CZ1の後半部の1ゲーム目では、前半部で昇格させたモード（前半部終了時点のモード）に基づいてART抽籤が行われる。 40

【0293】

また、CZ2中では、ランクとして10段階のポイントが用意され、ポイントが上がるほど、ART抽籤に当籤する期待度が高くなる。CZ2の前半部では、第2の所定ゲーム数（例えば、最大で15ゲーム）の期間、継続して遊技が行われ、内部当籤役に基づいてポイントの昇格抽籤が行われる。そして、CZ2の後半部の1ゲーム目では、前半部で昇格させたポイント（前半部終了時点のポイント）に基づいてART抽籤が行われる。 40

【0294】

CZ1の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタAとが対戦するバトル演出が行われ、CZ2の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタBとが対戦するバトル演出が行われる。このバトル演出は、第3の所定ゲーム数（例えば、最大で4ゲーム）の期間の遊技に渡って行われる。また、バトル演出の勝敗は、ART抽籤の結果に基づいて管理（決 50

定)され、A R T抽籤に当籤している場合には、バトル演出で味方キャラクターが勝利し、非当籤である場合には、バトル演出で敵キャラクターが勝利する。

【0295】

また、C Z 1及びC Z 2の各後半部（バトル演出中）では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてA R T抽籤が行われる。そして、このA R T抽籤に当籤すると、バトル演出の結果が書き換えられる。例えば、バトル演出中にいわゆる「レア」役が内部当籤役として決定されると、A R T抽籤が行われ、その結果に基づいてバトル演出の結果が書き換えられる。

【0296】

C Z 1及びC Z 2において、A R Tに非当籤の場合には、後半部のバトル演出で敗北し、基本的には、その後、遊技状態が通常遊技状態に移行する。一方、C Z 1及びC Z 2において、A R Tに当籤している場合には、後半部のバトル演出で勝利し、その後、遊技状態がC ZからA R T準備状態を経由して通常A R Tに移行する。なお、本実施形態では、C Z 1及びC Z 2の前半部の遊技において、フリーズが発生する場合があります、その場合には、遊技状態がC ZからA R T準備状態を経由して、通常A R TではなくC T（上乗せチャンスゾーン）に移行する。

10

【0297】

図39Cは、遊技状態が一般遊技状態のC Z 3からA R T遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。C Z 3は、第4の所定ゲーム数（例えば、最大で17ゲーム）の期間、継続して遊技が行われる。そして、C Z 3では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてA R T抽籤が行われる。

20

【0298】

C Z 3は、A R T抽籤に当籤した時点で終了し、その次のゲーム以降、遊技状態がC Z 3からA R T準備状態を経由してC T（上乗せチャンスゾーン）に移行する。また、C Z 3では、フリーズが発生する場合があります、その場合にも、次ゲーム以降、遊技状態がC Z 3からA R T準備状態を経由してC T（上乗せチャンスゾーン）に移行する。一方、C Z 3において、A R T抽籤に当籤せずにC Z 3の遊技期間（第4の所定ゲーム数）が経過した場合、遊技状態がC Z 3からA R T準備状態を経由して通常A R Tに移行する。すなわち、本実施形態では、C Z 3は、A R T遊技状態への移行が確定しているチャンスゾーンである。

30

【0299】

<一般遊技状態中に用いる各種データテーブル>

続いて、図40～図45を参照して、一般遊技状態中に行われる遊技性に関する抽籤処理で用いられる各種データテーブルについて説明する。なお、以下に説明する各種データテーブルは、メインROM102に格納される。

【0300】

また、以下に示す各種データテーブルでは、抽籤値の情報を概念的に示す。データテーブル中の「0」は、当籤確率「0%」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々低」は、当籤確率「0%～1%未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極低」は、当籤確率「1%～10%未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。また、データテーブル中の「低」は、当籤確率「10%～30%未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「中」は、当籤確率「30%～60%未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「高」は、当籤確率「60%～80%未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。さらに、データテーブル中の「極高」は、当籤確率「80%～99%未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々高」は、当籤確率「99%～100%未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「確定」は、当籤確率「100%」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。

40

【0301】

そして、以下に示す各種データテーブルでは、乱数回路110の乱数レジスタ1により

50

、予め定められた数値の範囲（０～６５５３５）から抽出される抽籤用乱数値を、規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。なお、本実施形態では、一般遊技状態中に行われる遊技性に関する抽籤処理において抽籤用乱数値から抽籤値を減算して当籤／非当籤を判定する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、抽出した抽籤用乱数値に抽籤値を加算し、加算結果が６５５３６を超えたか否か（いわゆる「桁あふれ」が生じたか否か）を判定して、当籤／非当籤を決定してもよい。

【０３０２】

[通常中高確率抽籤テーブル]

まず、図４０Ａ及び４０Ｂを参照して、ＣＺの抽籤状態（低確率及び高確率）の移行抽籤で用いられる通常中高確率抽籤テーブルについて説明する。なお、本実施形態のパチスロ１では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＣＺの抽籤状態の移行抽籤が行われるだけでなく、例えばボーナス終了時やＣＺ，ＡＲＴ終了時などの場合にもＣＺの抽籤状態の移行抽籤が行われる。図４０Ａは、通常遊技状態中に毎ゲーム参照される通常中高確率抽籤テーブルの構成図であり、図４０Ｂは、例えば設定変更時、ボーナス終了時又はＣＺ，ＡＲＴ終了時等に参照される通常中高確率抽籤テーブルの構成図である。なお、図４０Ａに示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

10

【０３０３】

図４０Ａに示す通常中高確率抽籤テーブルは、現在のＣＺの抽籤状態と内部当籤役との各組合せと、移行後のＣＺの抽籤状態の抽籤結果（低確率／高確率）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

20

【０３０４】

図４０Ａに示す通常中高確率抽籤テーブルから明らかなように、現在のＣＺの抽籤状態が低確率である場合には、内部当籤役がサブフラグ「弱チェリー」に対応する役であるときに、ＣＺの抽籤状態が高確率に移行し易くなる。一方、現在のＣＺの抽籤状態が高確率である場合には、内部当籤役がサブフラグ「共通ベル」、「サボテン」、「弱チェリー」及び「強チェリー」のいずれかに対応する役であるときに、ＣＺの抽籤状態が高確率に維持される。

【０３０５】

図４０Ｂに示す通常中高確率抽籤テーブルは、該テーブルを参照する際の各状況と、移行後のＣＺの抽籤状態の抽籤結果（低確率／高確率）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。図４０Ｂに示す通常中高確率抽籤テーブルから明らかなように、ボーナス終了時にはＣＺの抽籤状態が必ず高確率に移行する。

30

【０３０６】

[ＣＺ抽籤テーブル]

次に、図４１Ａ及び４１Ｂを参照して、ＣＺ抽籤で用いられるＣＺ抽籤テーブルについて説明する。図４１Ａは、通常遊技状態中に内部当籤役に基づいてＣＺ抽籤を行う際に用いられるＣＺ抽籤テーブルの構成図であり、図４１Ｂは、例えばＣＺ失敗時やＡＲＴ終了時などにおいて、ＣＺの引き戻しを行うか否かのＣＺ抽籤を行う際に用いられるＣＺ抽籤テーブルの構成図である。なお、図４１Ａに示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

40

【０３０７】

図４１Ａに示すＣＺ抽籤テーブルは、現在のＣＺの抽籤状態と内部当籤役との各組合せと、ＣＺ１、ＣＺ２，ＣＺ３の当籤／非当籤（抽籤結果）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。図４１Ａに示すＣＺ抽籤テーブルから明らかなように、現在のＣＺの抽籤状態が高確率中である場合には、現在のＣＺの抽籤状態が低確率中である場合よりも、ＣＺ抽籤に当籤する確率が高くなる。

【０３０８】

図４１Ｂに示すＣＺ抽籤テーブルは、ＣＺ失敗時やＡＲＴ終了時における、ＣＺ１、ＣＺ２，ＣＺ３の当籤／非当籤（抽籤結果）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報

50

との対応関係を規定する。C Z 失敗時（C Z 1、C Z 2 中の A R T 抽籤に非当籤時）や A R T 遊技状態の終了時には、この C Z 抽籤テーブルを用いて C Z の引き戻し抽籤が行われる。

【0309】

[C Z 1 中モードアップ抽籤テーブル]

次に、図 4 2 を参照して、C Z 1 の前半部において行われる C Z 1 のモードアップ抽籤で用いられる C Z 1 中モードアップ抽籤テーブルについて説明する。図 4 2 は、C Z 1 中モードアップ抽籤テーブルの構成図である。なお、図 4 2 に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

【0310】

C Z 1 中モードアップ抽籤テーブルは、現在のモードと内部当籤役との各組合せと、モードアップ抽籤の結果（当籤／非当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。後述の図 4 4 A に示すように、C Z 1 では、モードが上がる（モードの値が高くなる）ほど A R T 抽籤に当籤する確率が上がり、モードがモード 6 まで上がると、A R T 抽籤に必ず当籤する。

【0311】

なお、図 4 2 中の抽籤結果「モード 1 U P」とは、C Z 1 のモードが 1 段階上がることを意味し、抽籤結果「モード 2 U P」とは、C Z 1 のモードが 2 段階上がることを意味する。それゆえ、例えば、現在のモードがモード 2 である状況において、抽籤結果「モード 2 U P」に当籤すると、C Z 1 のモードはモード 2 からモード 4 に上がる。また、例えば、抽籤結果「モード 6 U P__フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、A R T 抽籤の当籤及び C T の付与が決定される。

【0312】

[C Z 2 中ポイント抽籤テーブル]

次に、図 4 3 を参照して、C Z 2 の前半部において行われる C Z 2 のポイントアップ抽籤で用いられる C Z 2 中ポイント抽籤テーブルについて説明する。図 4 3 は、C Z 2 中ポイント抽籤テーブルの構成図である。なお、図 4 3 に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

【0313】

C Z 2 中ポイント抽籤テーブルは、現在のポイントと内部当籤役との各組合せと、ポイントアップ抽籤の結果（当籤／非当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。後述の図 4 4 B に示すように、C Z 2 では、ポイントが上がるほど A R T 抽籤に当籤する確率が上がり、ポイントが「ポイント 1 0」まで上がると、A R T 抽籤に必ず当籤する。なお、図 4 3 中の抽籤結果「ポイント 2 U P」とは、現在の C Z 2 のポイントに「2」が加算されることを意味し、例えば、現在のポイントが「2」である状況において、抽籤結果「ポイント 2 U P」に当籤すると、C Z 2 のポイントは「2」から「4」に上がる。また、例えば、抽籤結果の「ポイント 1 0 U P__フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、A R T 抽籤の当籤及び C T の付与が決定される。

【0314】

[C Z 中 A R T 抽籤テーブル]

次に、図 4 4 A～4 4 C 及び図 4 5 を参照して、C Z 中に実行される A R T 抽籤で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブルについて説明する。なお、図 4 4 A は、C Z 1 の後半部の 1 ゲーム目で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1 用）の構成図であり、図 4 4 B は、C Z 2 の後半部の 1 ゲーム目で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 2 用）の構成図であり、図 4 4 C は、C Z 1、C Z 2 の後半部で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1、C Z 2 共通 後半バトル中用）の構成図である。また、図 4 5 は、C Z 3 中に実行される A R T 抽籤で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 3 用）の構成図である。なお、図 4 4 C 及び図 4 5 に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

【0315】

図44Aに示すCZ中ART抽籤テーブル(CZ1用)は、現在のモードと、ART抽籤の結果(当籤の有無)と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。また、図44Bに示すCZ中ART抽籤テーブル(CZ2用)は、現在のポイントと、ART抽籤の結果(当籤の有無)と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【0316】

CZ中ART抽籤テーブル(CZ1用)及びCZ中ART抽籤テーブル(CZ2用)から明らかなように、CZ1及びCZ2では前半部のランク(モード又はポイント)が上がるほど、ART抽籤に当籤し易くなる。

【0317】

図44Cに示すCZ中ART抽籤テーブル(CZ1, CZ2共通 後半バトル中用)は、内部当籤役と、ART抽籤の結果(当籤の有無)と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。CZ中ART抽籤テーブル(CZ1, CZ2共通 後半バトル中用)から明らかなように、CZ1及びCZ2の後半部において、レア役(サブフラグ「弱チェリー」、「サボテン」又は「強チェリー」に対応する役)が内部当籤役として決定されると、所定の確率でART抽籤に当籤する。

【0318】

図45に示すCZ中ART抽籤テーブル(CZ3用)は、CZ3の消化ゲーム数と内部当籤役との各組合せと、ART抽籤の結果(当籤の有無)と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。CZ中ART抽籤テーブル(CZ3用)から明らかなように、本実施形態では、CZ3中においてART抽籤に当籤すると必ずCTにも当籤する。

【0319】

<通常ART中の遊技性>

次に、図46A及び46Bを参照して、遊技ART中の遊技の流れについて説明する。本実施形態のパチスロ1では、上述のように、ART遊技状態として、通常ARTとCTとが設けられ(図14A及び14B参照)、CT中を上乗せチャンスゾーンとしている。それゆえ、本実施形態では、遊技者は、通常ART中の遊技において、CTへの移行を目指して遊技を行うことになる。

【0320】

[通常ARTからCTへの移行態様]

図46Aは、通常ARTからCTへの遊技状態の移行態様を示す図である。本実施形態のパチスロ1では、図46Aに示すように、通常ART中に行われるCT抽籤に当籤した場合、遊技状態が通常ARTからCTに移行する。なお、本実施形態のパチスロ1は、図46Aに示すように、通常ART中に行われる様々な抽籤に影響を与えるパラメータとして、ARTレベル及びCT抽籤状態が設けられる。

【0321】

ARTレベルとしては、レベル1～レベル4の4段階のレベルが設けられ、このARTレベルは、主に通常ART中の継続(消化)ゲーム数に基づいて制御(決定)される。そして、ARTレベルは、CT抽籤状態の決定や後述する通常ART中のフラグ変換抽籤などに対して影響を与える。

【0322】

CT抽籤状態としては、低確率、通常、高確率及び超高確率の4段階の状態が設けられ、CT抽籤状態は、主に、ARTレベルや通常ART中の内部当籤役などに基づいて制御(決定)される。そして、CT抽籤状態は、通常ART中に行うCT抽籤や後述する通常ART中のフラグ変換抽籤などに対して影響を与える。

【0323】

[通常ART中のフラグ変換]

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、RT4状態中、すなわち、ART遊技状態中に、内部当籤役「F__確チリリプ」、「F__1確チリリプ」及び「F__リーチ目リプ

10

20

30

40

50

A」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが単独で内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、その抽籤結果に応じて特別な特典（例えば、ARTゲーム数の上乘せやCT当籤）を付与する。図46Bは、通常ART中に行われるフラグ変換抽籤の手法の概要を示す図である。

【0324】

本実施形態では、図46Bに示すように、通常ART中において、ARTレベル及びCT抽籤状態を参照して、フラグ変換抽籤が行われる。その結果、フラグ変換抽籤に当籤した場合には、特別な特典を付与するとともに、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せや略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せなどを有効ライン上に停止表示させるためのナビ（例えば、順押しで所定の図柄を狙わせる旨の情報の報知）が行われる。一方、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるためのナビ（例えば、順押し以外の押し順の報知）が行われる。

10

【0325】

そして、遊技者がこの報知（ナビ）に従い停止操作を行うと、報知内容に応じた図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。具体的には、フラグ変換抽籤に当籤した場合には略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せや略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せなどが有効ライン上に停止表示され、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には略称「リプレイ」に係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。

【0326】

<通常ART中に用いる各種データテーブル>

20

次に、図47～図51を参照して、通常ART中の抽籤処理で用いられる各種データテーブルについて説明する。なお、以下に説明する各種データテーブルは、メインROM102に格納される。

【0327】

[ART中フラグ変換抽籤テーブル]

図47A及び47Bは、通常ART中に行われるフラグ変換抽籤で用いられるART中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。

【0328】

本実施形態に係るパチスロ1では、通常ART中のフラグ変換抽籤を2段階で行う。具体的には、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が当籤した場合、まず、1段階目のフラグ変換抽籤が行われ、この1段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、その後、2段階目のフラグ変換抽籤が行われる。そして、この2段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」がサブフラグEX「3連チリリプ」に変換される。一方、1段階目のフラグ変換抽籤又は2段階目のフラグ変換抽籤が非当籤であった場合には、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」はサブフラグEX「リプレイ」に変換される（通常のリプレイ役として扱う）。なお、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが当籤した場合には、2段階目のフラグ変換抽籤のみが行われる。

30

【0329】

図47Aは、1段階目のフラグ変換抽籤で用いられるART中フラグ変換抽籤テーブルの構成図であり、図47Bは、2段階目のフラグ変換抽籤で用いられるART中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。

40

【0330】

図47Aに示すART中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役（「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」）と、1段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換有り（仮））と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【0331】

図47Bに示すART中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役とARTレベルとCT抽籤状態との各組合せと、2段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換有り）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、通常ART

50

Tにおいて1回、C Tに当籤するまでの遊技では、図47B中の項目「ARTレベル」の「初回（一度C Tに当籤するまで）」欄のテーブルが参照される。

【0332】

本実施形態において、図47A及び47Bに示すように、ART中フラグ変換抽籤テーブルのそれぞれを用いた段階目及び2段階目のフラグ変換抽籤では、確率分母が「256」となる乱数値（0～255）を用いて抽籤が行われる。それゆえ、本実施形態では、上述した2段階のフラグ変換抽籤は、確率分母が「65536」となる乱数値を用いて一回抽籤を行う場合と実質同一の抽籤であるとみなすことができる。

【0333】

近年のパチスロでは、従来、副制御基板72側（以下、「サブ側」という）で行っていた出玉に関する抽籤（ART抽籤など）を主制御基板71側（以下、「メイン側」という）で行うことが求められている。しかしながら、メイン側の記憶手段（メインROM102）の容量が小容量に制限されているため、処理容量の増加を抑えつつ遊技性を損なうことのない抽籤を可能にする仕組みが求められている。

【0334】

この点に関して、本実施形態のパチスロ1では、確率分母が「256」となる抽籤を2段階で行うことにより、確率分母が「65536」となる抽籤を行うことができるので、抽籤処理に係るメイン側の容量の増加を抑えることができる。また、2段階目の抽籤では、ARTレベルやC T抽籤状態などを参照するので、内部当籤役だけでなく現在の状態に応じたフラグ変換抽籤を行うことができ、その結果、多様な遊技性を持ったフラグ変換抽籤を行うことができる。

【0335】

[ARTレベル決定テーブル]

図48A及び48Bは、ARTレベルを決定する際に用いられるARTレベル決定テーブルの構成図である。なお、ARTレベルの決定処理は、ART遊技状態への移行が決まったART当籤時、及び、通常ART中に行われる。図48Aは、ART当籤時に用いられるARTレベル決定テーブルの構成図であり、図48Bは、通常ART中に用いられるARTレベル決定テーブルの構成図である。

【0336】

図48Aに示すARTレベル決定テーブルは、ARTレベル1～4（抽籤結果）と、各ARTレベルに対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、本実施形態では、ART当籤時にフリーズが発生している場合には、ARTレベルとしてARTレベル2が決定される。

【0337】

図48Bに示すARTレベル決定テーブルは、現在のARTレベルと通常ARTの経過（消化）ゲーム数との各組合せと、移行先の各種ARTレベルと、移行先の各ARTレベルに対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。また、図48Bに示すARTレベル決定テーブルは、現在のARTレベルとC T突入時の通常ARTの経過ゲーム数との各組合せと、移行先の各種ARTレベルと、移行先の各ARTレベルに対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。すなわち、通常ART中では、通常ARTの経過（消化）ゲーム数が所定ゲーム数に到達したタイミングでARTレベルが移行可能となるだけでなく、通常ART中においてC Tに突入したタイミングにおいてもARTレベルが移行可能となる。

【0338】

[通常ART中高確率抽籤テーブル]

図49は、通常ART中においてC T抽籤状態を決定する際に用いられる通常ART中高確率抽籤テーブルの構成図である。

【0339】

通常ART中高確率抽籤テーブルは、現在のC T抽籤状態と内部当籤役との各組合せと、移行先の各種C T抽籤状態と、各C T抽籤状態に対応付けられた抽籤値の情報との対応

関係を規定する。なお、図４９に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

【０３４０】

通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルから明らかなように、サブフラグ「３連チリリプ（３連チリリプＡ及び３連チリリプＢ）」やサブフラグ「リーチ目リプ（リーチ目リプ１～４）」に対応する内部当籤役が当籤している場合、ＣＴ抽籤状態が「低確率」に移行（転落）し易くなる。ただし、後述の図５０に示すように、サブフラグ「３連チリリプ」や「リーチ目リプ」に対応する内部当籤役が当籤している場合には、ＣＴ抽籤状態が転落しても、ＣＴ抽籤に必ず当籤する構成になっている。

【０３４１】

[ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル]

図５０は、通常ＡＲＴ中に行われるＣＴ抽籤で用いられるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルの構成図である。

【０３４２】

ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルは、現在のＣＴ抽籤状態と内部当籤役との各組合せと、ＣＴ抽籤の各種抽籤結果（非当籤／通常ＣＴ／高確率ＣＴ）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、図５０に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

【０３４３】

本実施形態において、内部当籤役として、サブフラグ「サボテン」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「３連チリリプ（３連チリリプＡ及び３連チリリプＢ）」、「リーチ目リプ（リーチ目リプ１～４）」又は「ＢＢ」に対応する役が決定されている場合、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルを用いたＣＴ抽籤処理では、確率分母が「２５６」となる範囲の乱数値を用いたＣＴ抽籤が行われる。また、内部当籤役としてこれらの役以外の内部当籤役（例えば、サブフラグ「リプレイ」、「共通ベル」、「押し順ベル」などに対応する役）が決定されている場合には、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルを用いたＣＴ抽籤処理において、確率分母が「６５５３６」となる範囲の乱数値を用いたＣＴ抽籤が行われる。

【０３４４】

なお、本実施形態のパチスロ１では、ＣＴとして「通常ＣＴ」及び「高確率ＣＴ」と称する２種類のＣＴを設ける。通常ＣＴと高確率ＣＴとでは、ＣＴ（上乗せチャンスゾーン）中に上乗せされるＡＲＴゲーム数の期待度が互いに異なり、高確率ＣＴは、通常ＣＴに比べて多くのＡＲＴゲーム数が上乗せされ易いＣＴである（後述の図５５参照）。

【０３４５】

[通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル]

図５１は、通常ＡＲＴ中に行われるＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤で用いられる通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルの構成図である。なお、図５１に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

【０３４６】

通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルは、内部当籤役と、上乗せ抽籤の各種抽籤結果（非当籤／上乗せ１０Ｇ～３００Ｇ）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【０３４７】

<ＣＴ中の遊技性>

次に、図５２Ａ～５２Ｃを参照して、ＣＴ中の遊技の流れについて説明する。なお、図５２Ａ及び５２Ｂは、主に、サブフラグＥＸ「３連チリリプ」当籤時におけるＣＴ中の遊技フローの概要を示す図であり、図５２Ｃは、ＣＴ中に行われるフラグ変換処理の概要を示す図である。

【０３４８】

[ＣＴ中の遊技内容]

本実施形態のパチスロ１において、ＣＴでは、１セット８回（８ゲーム）の遊技が行わ

10

20

30

40

50

れる。C T期間中には、毎ゲーム、内部当籤役に基づいて、A R Tゲーム数の上乗せ抽籤が行われる。そして、その上乗せ抽籤に当籤した場合には、C T遊技の単位遊技数（ゲーム数）の減算は行われず、一方、上乗せ抽籤が非当籤であった場合には、C T遊技の単位遊技数（ゲーム数）の減算が行われる。それゆえ、C T期間中において、A R Tゲーム数が上乗せされた遊技では、C Tが終了することではなく、同一のセット内でA R Tゲーム数が上乗せされない遊技が8回実施されると、C Tが終了する。

【0349】

また、本実施形態では、図52A及び52Bに示すように、C T期間中にサブフラグE X「3連チリリプ」が当籤した場合、すなわち、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が当籤し、かつ、フラグ変換抽籤に当籤した場合、1セット8回のC T遊技が再セット（ストック）される。そして、この再セット（ストック）されたC T遊技のセットは、当該C T遊技のセットが終了した後に開始される。

10

【0350】

例えば、同一セット内でA R Tゲーム数の上乗せ抽籤に非当籤である単位遊技が7回行われた後、A R Tゲーム数が上乗せされないC T遊技が1回行われるとC Tが終了するが、このゲームにおいてサブフラグE X「3連チリリプ」が当籤していると、C T遊技の再セットが行われる。その結果、C T遊技が再セットされた後、A R Tゲーム数の上乗せ抽籤に非当籤である単位遊技が8回行われるまでC Tが終了しないことになる。それゆえ、C Tの遊技期間は、サブフラグE X「3連チリリプ」が当籤するほど長くなる。

【0351】

20

〔C T中のフラグ変換〕

次に、図52Cを参照して、C T中に行われるフラグ変換抽籤の手法について説明する。上述のように、本実施形態では、C T期間中にサブフラグE X「3連チリリプ」が当籤すると（内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が当籤し、かつ、フラグ変換抽籤に当籤すると）、C Tが再セット（ストック）される。また、後述の図54のC T中フラグ変換抽籤テーブルに示すように、C T中に内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が当籤すると、フラグ変換抽籤に必ず当籤する（サブフラグE X「3連チリリプ」に必ず変換される）。すなわち、本実施形態では、C T中において、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が当籤すると、C Tが必ず再セットされる。

30

【0352】

また、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが当籤した場合におけるフラグ変換抽籤では、3種類のフラグ変換テーブル（テーブル0～2）に基づいて、フラグ変換抽籤の当籤確率が制御される。具体的には、図52Cに示すように、テーブル0はサブフラグE X「リーチ目リプ」に変換される確率が最も低いフラグ変換テーブルであり、テーブル1はサブフラグE X「リーチ目リプ」に変換される確率が次に低いフラグ変換テーブルであり、テーブル2はサブフラグE X「リーチ目リプ」に変換される確率が最も高いフラグ変換テーブルである。なお、C T中にサブフラグE X「リーチ目リプ」に当籤すると、後述の図56のC T中セット数上乗せ抽籤テーブルに示すように、C Tが新たに付与される。

40

【0353】

また、本実施形態において、通常C Tでは、図52Cに示すように、A R Tレベルに基づいてフラグ変換テーブルが決定される。一方、高確率C Tでは、A R Tレベルに関係なく、フラグ変換テーブルとして、テーブル0が必ず決定される。

【0354】

<C T中に用いる各種データテーブル>

次に、図53～図56を参照して、C T中に行われる抽籤処理で用いられる各種データテーブルについて説明する。なお、以下に説明する各種データテーブルは、メインROM102に格納される。

【0355】

50

〔C T中テーブル抽籤テーブル〕

図53は、3段階のフラグ変換テーブル（テーブル0～2）の中からフラグ変換抽籤に用いるテーブルを決定する際に用いられるC T中テーブル抽籤テーブルの構成図である。

【0356】

C T中テーブル抽籤テーブルは、A R Tレベルやこれから実行するC Tの種別などの各状態と、フラグ変換テーブル（テーブル0～2）の種別と、各種別に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、C T中テーブル抽籤テーブルは、C T抽籤に当籤してC Tに移行することが決定された時、又は、C Tの開始時に参照される。

【0357】

〔C T中フラグ変換抽籤テーブル〕

10

図54は、C T中に行われるフラグ変換抽籤で用いられるC T中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。

【0358】

C T中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役（「F__確チリリプ」、「F__1確チリリプ」及び「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれか）と、各フラグ変換テーブル（テーブル0～2）におけるフラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換有り）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。C T中フラグ変換抽籤テーブルから明らかなように、C T中に内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が当籤すると、フラグ変換抽籤に必ず当籤する（サブフラグEX「3連チリリプ」に必ず変換される）。

20

【0359】

〔C T中上乗せ抽籤テーブル〕

図55は、C T中に行われるA R Tゲーム数の上乗せ抽籤で用いられるC T中上乗せ抽籤テーブルの構成図である。

【0360】

C T中上乗せ抽籤テーブルは、現在のC T状態と内部当籤役との各組合せと、上乗せ抽籤の各種抽籤結果（非当籤／上乗せ10ゲーム／…／上乗せ300ゲーム）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、図55に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応し、図55に示す内部当籤役（サブフラグ）以外の役が内部当籤した場合には、C T中の上乗せ抽籤に当籤することはない。

30

【0361】

また、本実施形態の通常C T中における上乗せ抽籤では、サブフラグ「3連チリリプ」（内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」）の当籤回数に応じて上乗せゲーム数の付与形態が変化する。

【0362】

具体的には、同一のC Tセット中におけるサブフラグ「3連チリリプ」の当籤回数が1～8回である場合には、図55中に示す抽籤結果「上乗せ__10G」及び「上乗せ__20G」で付与される上乗せゲーム数はそれぞれ10ゲーム及び20ゲームとなる。それゆえ、この場合には、A R Tの上乗せゲーム数として10ゲームが決定され易くなる。また、同一のC Tセット中におけるサブフラグ「3連チリリプ」の当籤回数が9～16回である場合には、図55中に示す抽籤結果「上乗せ__10G」及び「上乗せ__20G」で付与される上乗せゲーム数はともに20ゲームとなる。すなわち、図55中のサブフラグ「3連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数（抽籤結果）が20ゲームに昇格する。それゆえ、この場合には、A R Tの上乗せゲーム数として20ゲームが決定され易くなる。

40

【0363】

また、同一のC Tセット中におけるサブフラグ「3連チリリプ」の当籤回数が17～24回である場合には、図55中に示す抽籤結果「上乗せ__10G」及び「上乗せ__20G」で付与される上乗せゲーム数はともに30ゲームとなる。すなわち、図55中のサブフラグ「3連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数（抽籤結

50

果)が30ゲームに昇格する。それゆえ、この場合には、ARTの上乗せゲーム数として「30ゲーム」が決定され易くなる。さらに、同一のCTセット中におけるサブフラグ「3連チリリプ」の当籤回数が25回以上である場合には、図55中に示す抽籤結果「上乗せ__10G」及び「上乗せ__20G」で付与される上乗せゲーム数はともに50ゲームとなる。すなわち、図55中のサブフラグ「3連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数(抽籤結果)が50ゲームに昇格する。それゆえ、この場合には、ARTの上乗せゲーム数として「50ゲーム」が決定され易くなる。

【0364】

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、CT中のサブフラグ「3連チリリプ」の当籤回数に応じて1回の上乗せ抽籤により上乗せできるARTゲーム数を増やすことが可能になる。また、上述のように、本実施形態では、ARTゲーム数の上乗せが行われている限り、CTは終了することなく、さらに、サブフラグEX「3連チリリプ」に当籤するとCTの再セット(ストック)が行われる。それゆえ、本実施形態では、遊技者に対して、CTが継続するほど、1ゲーム当りの上乗せ量の増加に対する期待を抱かせることができ、CT中の興趣を向上させることができる。また、1ゲーム当りの上乗せ量を増やす契機となるサブフラグ「3連チリリプ」の当籤回数は、CT1セット分の基本遊技回数(8回)よりも多い回数(9回以上)であるため、遊技者に対して過大な利益を与えてしまうことを防止でき、遊技者及び遊技店間において、利益のバランスをとることができる。

【0365】

なお、本実施形態では、上述したサブフラグ「3連チリリプ」(内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」)の当籤回数は、同一のCTセット中において計数された回数とするが、本発明はこれに限定されない。例えば、CT中に行われるセット数上乗せ抽籤に当籤した場合に付与される新たなCTも「同一のCTセット中」に含めるようにしてもよい。

【0366】

[CT中セット数上乗せ抽籤テーブル]

図56は、CT中に行われるCTセットの上乗せ抽籤で用いられるCT中セット数上乗せ抽籤テーブルの構成図である。

【0367】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブルは、現在のCT状態と内部当籤役(サブフラグ「リーチ目リプ(リーチ目リプ1~4)」)との各組合せと、上乗せ抽籤の各種抽籤結果(非当籤/通常CT当籤/高確率CT当籤)と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【0368】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブルから明らかなように、CT中に内部当籤役「F__リーチ目リプA」~「F__リーチ目リプD」のいずれかに当籤すると、CTセットの上乗せ抽籤に必ず当籤する(CTのセットが必ずストックされる)。なお、ストックされたCTのセットは、現在作動中のCTのセットが終了した後に開始される。

【0369】

<ボーナス状態中の遊技性>

次に、図57A~57Cを参照して、ボーナス状態中の遊技の流れについて説明する。図57Aは、一般遊技状態(ART非当籤)中に遊技状態がボーナス状態に移行した場合における遊技の流れを示す図であり、図57Bは、通常ART中に遊技状態がボーナス状態に移行した場合における遊技の流れを示す図であり、図57Cは、CT中に遊技状態がボーナス状態に移行した場合における遊技の流れを示す図である。

【0370】

なお、本実施形態のパチスロ1では、図57A~57Cに示すように、遊技性の面において、ボーナスの種別として通常BBと特殊BBとを設け、ボーナス状態への移行時にこのボーナスの種別が決定される。この際、特殊BBが決定された場合には、ボーナス状態の終了後、遊技状態はART準備状態を経由してCTに移行する。一方、通常BBが決定

10

20

30

40

50

された場合には、移行先の遊技状態は、ボーナス状態に移行する前の状態に応じて異なる。

【0371】

遊技状態が一般遊技状態から通常BBに移行した場合、図57Aに示すように、通常BB中の遊技では、内部当籤役に基づいてART抽籤が行われる。そして、このART抽籤に当籤すると、ボーナス状態の終了後、遊技状態がART準備状態を経由して通常ARTに移行する。なお、この場合、ART抽籤に当籤した後のボーナス状態中の遊技では、ARTゲーム数の上乗せ抽籤が行われる。

【0372】

遊技状態が通常ARTから通常BBに移行した場合、図57Bに示すように、通常BBの終了時にCT抽籤が行われる。このCT抽籤の当籤確率は50%であり、当籤するとボーナス状態の終了後に、遊技状態はART準備状態を経由してCTに移行する。一方、CT抽籤に非当籤である場合には、ボーナス状態の終了後に、遊技状態はART準備状態を経由して通常ARTに移行する。なお、通常ARTから移行したボーナス状態中の遊技では、ARTゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。

【0373】

遊技状態がCTから通常BB又は特殊BBに移行した場合、図57Cに示すように、ボーナス状態の終了後に、遊技状態はART準備状態を経由してCTに移行する。なお、CTから移行したボーナス状態中の遊技では、ARTゲーム数の上乗せ抽籤も行われる。

【0374】

<ボーナス状態中の遊技で用いる各種データテーブル>

続いて、図58～図60を参照して、ボーナス状態中の遊技で行われる抽籤処理で用いられる各種データテーブルについて説明する。なお、以下に説明する各種データテーブルは、メインROM102に格納される。

【0375】

[ボーナス種別抽籤テーブル]

図58は、ボーナス種別（通常BB、特殊BB）を決定する際に用いられるボーナス種別抽籤テーブルの構成図である。

【0376】

ボーナス種別抽籤テーブルは、ボーナス状態に移行する前の各遊技状態（CT及びそれ以外）と、各種抽籤結果（ボーナス種別：通常BB／特殊BB）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、ボーナス種別抽籤テーブルを参照したボーナス種別の決定処理は、ボーナス状態の開始時に行われる。

【0377】

[ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル]

図59は、ボーナス状態中の遊技で行われるART抽籤及びARTゲーム数の上乗せ抽籤で用いられるボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブルの構成図である。

【0378】

ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、現在のボーナス種別と内部当籤役との各組合せと、上乗せ抽籤の各種抽籤結果（非当籤／5ゲーム／…／300ゲーム）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【0379】

本実施形態では、ART非当籤の状態（一般遊技状態から移行した通常BBにおいて、ART抽籤に当籤するまでの状態）では、ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ART抽籤に用いられる。具体的には、ART非当籤の状態において、ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブルを用いた抽籤により1ゲーム以上（図59に示す例では50ゲーム以上）の上乗せゲーム数が決定されると、ART抽籤に当籤するとともに、対応するゲーム数がARTゲーム数として付与される。一方、ART当籤後の状態では、ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブルは、ARTゲーム数の上乗せ抽籤のみに用いられる。

【0380】

[ボーナス終了時CT抽籤テーブル]

図60は、ボーナス状態の終了時に行われるCT抽籤で用いられるボーナス終了時CT抽籤テーブルの構成図である。

【0381】

ボーナス終了時CT抽籤テーブルは、ボーナス種別（通常BB、特殊BB）とボーナス状態に移行する前の遊技状態（通常CT中、高確率CT中）との各組合せと、CT抽籤の各種抽籤結果（非当籤／通常CT当籤／高確率CT当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。ボーナス終了時CT抽籤テーブルから明らかに、例えば、通常ART中に通常BBが行われると、ボーナス状態の終了時に50%の確率でCTに当籤する。

10

【0382】

<一般遊技状態中の例外的な遊技性>

次に、図61を参照して、一般遊技状態中の例外的な遊技の流れについて説明する。

【0383】

本実施形態のパチスロ1における基本的な遊技状態の流れでは、一般遊技状態中に遊技状態が通常遊技状態からCZに移行し、CZにおいてART抽籤に当籤することにより遊技状態がART遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、RT4状態において報知を行うことによりART遊技状態を実現している。また、本実施形態では、図61に示すように、停止表示される図柄組合せに応じてRT状態の移行制御を行う。

20

【0384】

なお、RT状態を移行させるための図柄組合せは、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて停止表示されるもの（図24参照）であるので、報知が行われない場合であっても偶然、RT状態がRT4状態に移行することもある。また、RT4状態では、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定される可能性があるため、一般遊技状態（非ART）中であっても、特別な特典が付与されるリーチ目（略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せ）を表示することができる。

【0385】

そこで、本実施形態のパチスロ1では、図61に示すように、一般遊技状態（非ART）中に偶然、RT状態がRT4状態に移行し、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが表示可能な状態になると、CZを経由することなく、遊技状態をART遊技状態（通常ART）に移行可能にする。

30

【0386】

より具体的には、一般遊技状態で、かつ、RT4状態中に内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤に当籤すると、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための報知（ナビ）が行われるとともに、ARTの権利が付与される。一方、一般遊技状態で、かつ、RT4状態中に内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定された場合において、フラグ変換抽籤に非当籤となると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するための報知が行われ、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが表示されないような制御が行われる。

40

【0387】

<一般遊技状態中の例外的な遊技制御で用いる各種データテーブル>

次に、図62を参照して、上述した一般遊技状態中の例外的な遊技制御で行われる抽籤処理で用いるデータテーブルについて説明する。なお、以下に説明するデータテーブルは、メインROM102に格納される。

【0388】

[非ART中フラグ変換抽籤テーブル]

図62は、一般遊技状態で、かつ、RT4状態中の遊技で行われるフラグ変換抽籤で用いられる非ART中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。

50

【0389】

非ART中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役（「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」）と、フラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換あり）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【0390】

＜メイン側の制御による報知機能＞

従来のパチスロでは、ART中にサブ（副制御基板72）側の制御により、リールの停止操作の情報（押し順など）の報知（ナビ）を行っていた。しかしながら、この報知の有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御基板71）側で報知を行うことが求められている。そこで、本実施形態のパチスロ1では、上述のように、メイン側で制御される情報表示器6に停止操作の情報を報知するための指示モニタ（不図示）を設け、メイン側の制御により、リールの停止操作の情報を報知する機能が設けられている。

10

【0391】

ここで、図63A～63Dに、本実施形態のパチスロ1において、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す。なお、図63Aは、ART準備状態における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図であり、図63Bは、ART（通常ART又はCT）中における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。また、図63Cは、RT5状態中（BB1フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図であり、図63Dは、RT5状態中（BB2フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。

20

【0392】

本実施形態では、図63A～63Dに示すように、メイン（主制御基板71）側では、指示モニタに「1」～「11」の数値を表示することにより、リールの停止操作の情報を報知する。なお、指示モニタに表示されるこの「1」～「11」の数値は、それぞれが報知する停止操作の内容に一義的に対応している。

【0393】

具体的には、数値「1」～「3」はそれぞれ、第1停止操作を行うリールの種別を示しており、数値「1」は第1停止操作を左リール3Lに対して行うことを意味し、数値「2」は第1停止操作を中リール3Cに対して行うことを意味し、数値「3」は第1停止操作を右リール3Rに対して行うことを意味する。

30

【0394】

また、数値「4」～「9」はそれぞれ、報知する押し順を示しており、数値「4」は押し順が「左、中、右」の順であることを意味し、数値「5」は押し順が「左、右、中」の順であることを意味し、数値「6」は押し順が「中、左、右」の順であることを意味し、数値「7」は押し順が「中、右、左」の順であることを意味し、数値「8」は押し順が「右、左、中」の順であることを意味し、数値「9」は押し順が「右、中、左」の順であることを意味する。

40

【0395】

また、数値「10」及び「11」はそれぞれ、ボーナス役を報知するものであり、数値「10」は、コンビネーション名称「C__BB1」に係る図柄組合せ（図柄「白7」－図柄「白7」－図柄「白7」）を意味し、数値「11」は、コンビネーション名称「C__BB2」に係る図柄組合せ（図柄「青7」－図柄「青7」－図柄「青7」）を意味する。

【0396】

なお、メイン側（指示モニタ）で報知する数値「1」～「11」は、報知する停止操作の内容に一義的に対応しているものの、全ての遊技者が、その数値に基づいて、明確に報知内容を把握できるとは限らない。例えば、メイン側で指示モニタに数値「6」を表示しただけでは、遊技者によっては報知内容を把握できない可能性もある。

50

【0397】

そこで、本実施形態のパチスロ1では、メイン側の報知と併せてサブ側でもストップボタンの停止操作に係る情報を報知する。具体的には、サブ側で制御される表示装置11（プロジェクト機構211及び表示ユニット212）を用いて、サブ側の制御により停止操作に係る情報の報知を行う。

【0398】

例えば、第1停止操作を左リール3Lに対して行う押し順を報知する場合、メイン側で指示モニタに数値「1」を表示するとともに、サブ側では、表示装置11の表示画面内の左リール3Lの上方に数値「1」と表示し、左リール3Lが第1停止操作の対象であることを報知する。また、押し順「中、左、右」を報知する場合、メイン側で指示モニタに数値「6」を表示するとともに、サブ側では、表示装置11の表示画面内の中リール3Cの上方に数値「1」を表示し、左リール3Lの上方に数値「2」を表示し、右リール3Rの上方に数値「3」を表示し、この表示により押し順が「中、左、右」の順であることを報知する。また、内部当籤役「F__BB1」が決定されている場合、メイン側で指示モニタに数値「10」を表示するとともに、サブ側では、表示装置11の表示画面に「白7」－「白7」－「白7」の図柄組合せに関する情報を表示し、遊技者に対して狙うべき図柄を報知する。

【0399】

なお、メイン側で報知を行うタイミングは、少なくとも報知を行う一遊技の期間であれば任意のタイミングに設定することができる。例えば、遊技者の開始操作を検知した（受け付けた）タイミングでメイン側の報知を行ってもよいし、リールの回転開始時にメイン側の報知を行ってもよいし、第1停止操作～第3停止操作のいずれかを検知したタイミングでメイン側の報知を行ってもよい。一方、サブ側で報知を行うタイミングは、少なくとも第1停止操作よりも前のタイミングであることが好ましい。それゆえ、本実施形態のパチスロ1では、開始操作を検知したタイミング、又は、リールの回転開始時のタイミングで、メイン側及びサブ側の双方において報知（ナビ）を行う。これにより、遊技者が停止操作を行う前に、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示装置11の双方において停止操作の情報が報知される。

【0400】

ART準備状態では、図63Aに示すように、メイン側の制御により、「ベルナビ」、「維持リブナビ」、「RT3移行リブナビ」及び「RT4移行リブナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。「ベルナビ」では、内部当籤役「F__3択ベル__1st」～「F__3択ベル__3rd」が決定された際に、略称「ベル」に係る図柄組合せ（図29参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。「維持リブナビ」では、内部当籤役「F__維持リブ__1st」～「F__維持リブ__3rd」が決定された際に、略称「リブレイ」に係る図柄組合せ（図28参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。「RT3移行リブナビ」では、内部当籤役「F__RT3移行リブ__1st」～「F__RT3移行リブ__3rd」が決定された際に、略称「RT3移行リブ」に係る図柄組合せ（図28参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。また、「RT4移行リブナビ」では、内部当籤役「F__RT4移行リブ__123」～「F__RT4移行リブ__3rd」が決定された際に、略称「RT4移行リブ」に係る図柄組合せ（図28参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。

【0401】

また、ART遊技状態（通常ART又はCT）中では、図63Bに示すように、メイン側の制御により、「ベルナビ」、「維持リブナビ」、「RT3移行リブナビ」及び「RT4移行リブナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。なお、ART遊技状態（RT4状態）中の遊技は、フラグ変換抽籤が行われ、この抽籤結果に基づいて略称「3連チリリブ」、「リーチ目リブ」又は「リブレイ」に係る図柄組合せを表示させるための押し順が報知されるが、この報知は、サブ側のみで行われ、メイン側では行われない。

【0402】

上述のように、略称「3連チリリプ」又は「リーチ目リプ」に係る図柄組合せは、特別な特典の付与に関係しているため、報知の有無が遊技者の利益（出玉）に影響を与えるように見えるが、実際には、本実施形態のパチスロ1では、特別な特典は、フラグ変換抽籤の抽籤結果に基づいて付与されるものである。表示される図柄組合せは付与する特典に対して影響を与えない。それゆえ、例えば、フラグ変換抽籤に当籤している状態において、仮に、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが停止表示されてしまっても、特別な特典が付与される。一方、フラグ変換抽籤に当籤していない状態において、仮に、略称「3連チリリプ」又は「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを停止表示できたとしても、特別な特典は付与されない。本実施形態のパチスロ1では、このように表示される図柄組合せが遊技者の利益（出玉）に影響を与えない場合、メイン側の指示モニタでの報知を行わずに、サブ側で制御される表示装置11でのみ報知を行う。

10

【0403】

また、RT5状態（フラグ間状態）中では、図63C及び63Dに示すように、内部当籤役として持ち越されているボーナス役に係る図柄組合せを遊技者に狙わせる旨の情報が報知される。例えば、内部当籤役「F__BB1」が持ち越されている場合には、図63Cに示すように、メイン側の制御により、「白7ナビ」と称する報知（ナビ）が行われ、内部当籤役「F__BB2」が持ち越されている場合には、図63Dに示すように、メイン側の制御により、「青7ナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。

【0404】

「白7ナビ」では、内部当籤役「F__BB1」に対応する図柄組合せ、すなわち、コンビネーション名称「C__BB1」に係る図柄組合せ（「白7」－「白7」－「白7」：図28参照）を有効ライン上に停止表示させるための停止操作の情報が報知される。また、「青7ナビ」では、内部当籤役「F__BB2」に対応する図柄組合せ、すなわち、コンビネーション名称「C__BB2」に係る図柄組合せ（「青7」－「青7」－「青7」：図28参照）を有効ライン上に停止表示させるための停止操作の情報が報知される。

20

【0405】

フラグ間状態において、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊1」、「F__特殊2」及び「F__特殊3」のいずれかが決定されている場合、図24で説明したように、ボーナス役（BB役）に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示することができる。しかしながら、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊1」、「F__特殊2」及び「F__特殊3」以外の内部当籤役とボーナス役とが当籤している場合には、ボーナス役に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示することができない。それゆえ、本実施形態では、図63C及び63Dに示すように、持ち越されているボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊役1」、「F__特殊役2」及び「F__特殊役3」のいずれかが当籤としてある場合に限り、メイン側の制御による「白7ナビ」又は「青7ナビ」と称する報知が行われる。それゆえ、本実施形態では、メイン側の制御による「白7ナビ」又は「青7ナビ」と称する報知（ナビ）を、ボーナス役を入賞させることのできる適切なタイミングで行うことができる。

30

【0406】

なお、本実施形態のパチスロ1には、例えば、ボーナス確定画面を表示することや、ボーナス確定ランプを点灯させることなどにより、ボーナス告知を行う機能も設けられている。そこで、メイン側では、ボーナス役が内部当籤役として決定されていることを告知（ボーナス告知）した後にはのみ、「白7ナビ」又は「青7ナビ」と称するナビを行うようにしてもよい。

40

【0407】

ボーナス告知としては、例えば、複数回の遊技期間に渡って行われる演出（いわゆる連続演出）を行い、この連続演出の結果に応じてボーナス確定画面を表示するような演出が一般的に行われている。このような連続演出の最中にメイン側で「白7ナビ」などを行うと、連続演出の結果が途中で分かってしまうので、興趣を損ねてしまう可能性がある。そこで、本実施形態では、主制御基板71は、ボーナス告知が行われた後に、メイン側の制

50

御による「白7ナビ」又は「青7ナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。

【0408】

なお、ボーナス告知が行われたタイミングをメイン側で把握可能にする手法は任意である。その一手法として、ボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御基板71がボーナス告知終了までに要するゲーム数を決定し、このゲーム数の遊技を消化した後に、「白7ナビ」又は「青7ナビ」と称する報知（ナビ）を行う手法が考えられる。より具体的には、主制御基板71は、ボーナス告知終了までに要するゲーム数を決定すると、このゲーム数を副制御基板72に通知する。副制御基板72は、このゲーム数に従い演出の制御を行い、該ゲーム数の遊技が消化されたタイミングでボーナス確定画面を表示することにより、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。すなわち、主制御基板71は、ボーナス役が持ち越されていない状態でボーナス役を内部当籤役として決定してからの単位遊技の回数を計数し、その計数結果が所定回数に達した後、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊役1」、「F__特殊役2」及び「F__特殊役3」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、「白7ナビ」又は「青7ナビ」を行う。

10

【0409】

また、他の手法としては、ボーナス告知をサブ側ではなくメイン側において制御する手法が考えられる。より具体的には、主制御基板71は、ボーナス役が持ち越されていない状態でボーナス役を内部当籤役として決定すると、表示装置11で実行する演出（少なくとも演出に要するゲーム数）を決定し、副制御基板72に通知する。副制御基板72が通知された演出を実行し、ボーナス確定画面を表示することにより、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。

20

【0410】

なお上述した2つの手法以外の他の手法によりボーナス告知が行われたタイミングをメイン側で把握可能にする構成にしてもよい。この場合、主制御基板71は、副制御基板72などからの信号を受け付けることができないため、主制御基板71が受け付け可能な信号に基づいてボーナス告知が行われたタイミングを把握する必要がある。例えば、停止操作に伴う信号は、主制御基板71が受け付け可能であるため、ボーナス役が内部当籤役として決定されている状態で、所定の停止操作（例えば、順押し以外）が行われた場合に、ボーナス告知を行う手法も考えられる。具体的には、副制御基板72は、主制御基板71から内部当籤役に関する情報と停止操作に関する情報とを取得し、これらの情報の組合せが所定の組合せである場合にボーナス告知を行う。このようなボーナス告知の手法を採用することにより、ボーナス告知の契機を主制御基板71でも把握することができるため、メイン側においてボーナス告知が行われたタイミングを把握することができる。

30

【0411】

<主制御回路の動作説明>

次に、図64～図170を参照して、主制御回路90のメインCPU101が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【0412】

[電源投入（リセット割込）時処理]

40

まず、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1の電源投入（リセット割込）時処理を、図64及び図65を参照して説明する。図64は、電源投入（リセット割込）時処理の手順を示すフローチャートであり、図65A～65Cは、それぞれ、該フローチャート中のS2、S7及びS8、並びに、S13の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。なお、図64に示す電源投入（リセット割込）時処理は、電源管理回路93が、マイクロプロセッサ91に電源電圧の供給が開始されたことを検知した際に、リセット信号をマイクロプロセッサ91の「XSRST」端子に出力し、それにより、マイクロプロセッサ91の割込みコントローラ112からメインCPU101に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。

【0413】

50

まず、メインCPU101は、電源監視ポート（電源監視手段）がオン状態であるか否かを判別する（S1）。

【0414】

S1において、メインCPU101が、電源監視ポートがオン状態であると判別したとき（S1がYES判定の場合）、メインCPU101は、S1の処理を繰り返す。なお、ここでいう、電源監視ポートがオン状態とは、メインCPU101に供給されている電源電圧（DC+5V）が安定していない状態のことである。

【0415】

一方、S1において、メインCPU101が、電源監視ポートがオン状態でないと判別したとき（S1がNO判定の場合）、メインCPU101は、タイマー回路113（PTC）の初期化処理を行う（S2）。この処理では、メインCPU101は、タイマー回路113の初期設定を行う。具体的には、メインCPU101は、タイマー用プリスケアラレジスタ（不図示）に分周比をセットし、タイマー用制御レジスタ（不図示）に割り込み可等の設定を行い、タイマー用カウンタ（不図示）の初期カウント値を設定する。

【0416】

次いで、メインCPU101は、主制御回路90及び副制御回路200間用の第1シリアル通信回路114（SCU1）の初期化処理、及び、第2インターフェースボード用の第2シリアル通信回路115（SCU2）の初期化処理を行う（S3）。次いで、メインCPU101は、乱数回路110（RDG）の初期化処理を行う（S4）。次いで、メインCPU101は、メインRAM103の書き込みテストを行う（S5）。

【0417】

次いで、メインCPU101は、書き込みテストの結果、メインRAM103への書き込みが正常に行われたか否かを判別する（S6）。

【0418】

S6において、メインCPU101が、メインRAM103への書き込みが正常に行われなかったと判別したとき（S6がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS13の処理を行う。一方、S6において、メインCPU101が、メインRAM103への書き込みが正常に行われたと判別したとき（S6がYES判定の場合）、メインCPU101は、タイマー回路113のタイマー用制御レジスタ（不図示）の状態を取得する（S7）。

【0419】

次いで、メインCPU101は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する（S8）。具体的には、メインCPU101は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、タイマーカウント開始後から1.1172ms経過したか否かを判別する。

【0420】

なお、本実施形態では、S2のタイマー回路113の初期化処理によりタイマー時間1.1172msがセットされると、CPU内蔵タイマーのカウント処理が開始される。その後、タイマー用制御レジスタ（不図示）の情報を読み込むことによりタイマー回路113のステータスを取得することができる。そして、本実施形態では、タイマー用制御レジスタに、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否か（タイマー割込状態であるか否か）を判別（参照）可能なビット（判別ビット）が設けられる。

【0421】

それゆえ、上記S7の処理では、メインCPU101は、タイマー用制御レジスタ（不図示）の情報を読み込み、上記S8の処理では、メインCPU101は、タイマー用制御レジスタ内の判別ビットのオン／オフ状態（「1」／「0」）を参照することにより、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する。なお、タイマー回路113によるカウント開始から1.1172ms経過したとき（タイマー回路113のカウント値が0であれば）、該判別ビットはオン状態となる。

【0422】

S 8において、メインCPU101が、現在の状態が割込処理の発生タイミングでないと判別したとき（S 8がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 7の処理に戻し、S 7以降の処理を繰り返す。

【0423】

一方、S 8において、メインCPU101が、現在の状態が割込処理の発生タイミングであると判別したとき（S 8がYES判定の場合）、メインCPU101は、サムチェック処理（規定外）を行う（S 9）。この処理では、メインCPU101は、メインRAM103のサムチェック処理を行うが、この処理の作業は、メインRAM103内の規定外作業領域（図12C参照）で行われる。また、このサムチェック処理で用いられるプログラムはメインROM102内の規定外エリアに格納されている（図12B参照）。なお、

10

【0424】

また、S 8において、メインCPU101が、現在の状態が割込処理の発生タイミングであると判別したとき（S 8がYES判定の場合）には、メインCPU101は、S 9の処理の前に、後述の割込処理（後述の図158参照）を実行する。そして、この割込処理により、主制御回路90（主制御基板71）から副制御回路200（副制御基板72）には、無操作コマンドが送信される。

【0425】

S 9の処理後、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であるか否かを判別する（S 10）。

20

【0426】

S 10において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であると判別したとき（S 10がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 15の処理を行う。一方、S 10において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態でないと判別したとき（S 10がNO判定の場合）、メインCPU101は、S 9のサムチェック処理の結果に基づいて、サムチェック判定結果が正常であったか否かを判別する（S 11）。

【0427】

S 11において、メインCPU101が、サムチェック判定結果が正常でないと判別したとき（S 11がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 13の処理を行う。一方、S 11において、メインCPU101が、サムチェック判定結果が正常であると判別したとき（S 11がYES判定の場合）、メインCPU101は、遊技復帰処理を行う（S 12）。この処理では、メインCPU101は、遊技の状態を電断検知前の状態に戻す処理を行う。なお、遊技復帰処理の詳細については、後述の図66を参照しながら後で説明する。

30

【0428】

S 6又はS 11がNO判定の場合、メインCPU101は、情報表示器6（7セグLED表示器）に、エラー発生を意味する文字列「r r」を表示する（S 13）。その後、メインCPU101は、WDTのクリア処理を繰り返す（S 14）。

40

【0429】

ここで再度、S 10の処理に戻って、S 10がYES判定の場合、メインCPU101は、設定変更確認処理を行う（S 15）。この処理では、メインCPU101は、主に、設定変更開始時における設定変更コマンドの生成格納処理を行う。なお、設定変更確認処理の詳細については、後述の図68を参照しながら後で説明する。

【0430】

次いで、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う（S 16）。この処理では、メインCPU101は、図12Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の「RAM異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する

50

。そして、S 1 6 の処理後、メインCPU 1 0 1 は、後述のメイン処理（後述の図 8 2 参照）を開始する。

【0 4 3 1】

本実施形態では、上述のようにして電源投入（リセット割込）時処理が行われる。そして、上述した電源投入（リセット割込）時処理中の S 2 の処理は、メインCPU 1 0 1 が、図 6 5 A のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【0 4 3 2】

図 6 5 A のソースプログラムでは、CPU クロックとして 1 0 M H z （供給クロックは 2 0 M H z ）が設定され、プリスケアラレジスタ設定値として 2 2 8 が設定され、初期カウンタ値として 4 9 が設定される。この結果、割り込み処理のタイマー時間（実行周期）として、 $1.1172\text{ms} (= 1 / (10\text{MHz} / 288) \times 49)$ が算出される。

【0 4 3 3】

また、上述した電源投入（リセット割込）時処理中の S 7 及び S 8 の処理は、メインCPU 1 0 1 が、図 6 5 B のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、S 7 のタイマー用制御レジスタの状態の取得処理は、図 6 5 B 中の「LD」命令により実行され、S 8 の判定処理は、図 6 5 B 中の「JB IT」命令により実行される。そして、タイマー回路 1 1 3 によるカウンタ開始から 1.1172ms 経過するまで、図 6 5 B 中の「LD」命令及び図 6 5 B 中の「JB IT」命令が繰り返し行われ、タイマー回路 1 1 3 によるカウンタ開始から 1.1172ms 経過すると、タイマー回路 1 1 3 から割込みコントローラ 1 1 2 を介してメインCPU 1 0 1 に割込要求信号が出力される。メインCPU 1 0 1 は、この割込要求信号の入力を契機として、電源復帰後の最初の 1.1172ms 周期の割込処理を開始する。

【0 4 3 4】

なお、この電源復帰直後（電源投入時の初期化後）の最初の 1.1172ms 周期の割込処理では、遊技動作に関するコマンドはセットされていないので、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 には無操作コマンドが送信される。このように電源復帰直後に割込処理を許可することにより、電源復帰後、最短時間で無操作コマンドが送信され、主制御回路 9 0 及び副制御回路 2 0 0 間の通信接続を確立することができ、主制御回路 9 0 及び副制御回路 2 0 0 間の通信動作を安定化させることができる。

【0 4 3 5】

また、この通信動作で送信される無操作コマンドを構成する通信パラメータ 1 ～ 5 には、電源復帰時に、それぞれ L レジスタ、H レジスタ、E レジスタ、D レジスタ及び C レジスタに格納されているデータがセットされる。それゆえ、本実施形態では、電源復帰後の最初の割込処理で送信される無操作コマンドの通信パラメータ 1 ～ 5 にそれぞれセットされるデータを、電源復帰毎に異ならせる（不定にする）ことができる。すなわち、電源復帰直後（電源投入時の初期化後）の割込処理で送信される無操作コマンドのサム値（BCC）を、電源復帰毎に異ならせることができる。この場合、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【0 4 3 6】

また、上述した電源投入（リセット割込）時処理中の S 1 3 の処理（割込み禁止処理）は、メインCPU 1 0 1 が、図 6 5 C のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。そして、エラーコード「rr」を、情報表示器 6 内の 2 桁の 7 セグ LED に表示する際の制御では、図 6 5 C に示すように、まず、ソースコード「LD HL, cPA__SEGCOM」が実行されることにより、7 セグ LED への出力のための 2 バイトのアドレスが指定され、次いで、ソースコード「LDW (HL), 100H * cZCHAR + cBX__PAYSEG」が実行され、2 桁の 7 セグ LED への 7 セグコモン出力データの出力動作と 7 セグカソード出力データの出力動作とが同時に行われる。

【0 4 3 7】

すなわち、本実施形態のパチスロ1では、2桁の7セグLEDをダイナミック点灯制御する際に、7セグコモン出力データと、7セグカソード出力データとが同時に出力される。この場合、ソースプログラム上において、7セグLEDのダイナミック点灯制御に必要な命令コード数を減らすことができ、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。それゆえ、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【0438】

なお、ここでいう、「7セグコモン出力データ」は、7セグLEDをダイナミック制御する際に、7セグLEDのコモン（共通）端子に出力されるLED駆動データであり、「7セグカソード出力データ」は、7セグLEDをダイナミック点灯制御する際に、7セグLEDの各カソード端子に出力されるLED駆動データである。

10

【0439】

また、7セグLEDの各カソード端子及びコモン端子は、ドア中継端子板68及び遊技動作表示基板81を介して主制御基板71に配置されたマイクロプロセッサ91の外部バスインターフェース104に接続され、これにより、7セグLEDがメインCPU101により制御されている。ラベル「cPA_SEGCOM」は、7セグコモン出力データ及び7セグカソード出力データを7セグLEDに出力するための外部バスインターフェース104のアドレスを定義（指定）している。なお、メインCPU101がパラレルポート111のPOP（図9参照）を使用して外部に信号を出力し、PIPを使用して外部から信号の入力を行う入出力方式は、ポート（I/O）マップドI/O（主に、「OUT」、「IN」等の命令を使用する方式）と呼ばれ、メインCPU101が外部バスインターフェース104を使用して外部と信号の入出力を行う入出力方式は、メモリマップドI/O（「LD」、「LDW」等の命令を使用して、あたかもRAMへのデータの読み書きを行うように、ポートの入出力を行う方式）と呼ばれている。

20

【0440】

[遊技復帰処理]

次に、図66及び図67を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図64参照）中のS12で行う遊技復帰処理について説明する。なお、図66は、遊技復帰処理の手順を示すフローチャートであり、図67は、該フローチャート中のS25～S32の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

30

【0441】

まず、メインCPU101は、スタックポインタ（SP）に、電断時のスタックポインタをセットする（S21）。次いで、メインCPU101は、入力ポートの1割込処理前のオンエッジデータ、及び、現在セットされているオンエッジデータをクリア（オフ）する（S22）。次いで、メインCPU101は、出力ポートのバックアップデータを出力ポートにセットする（S23）。次いで、メインCPU101は、入力ポートのデータを読み込み、該データを、入力ポートの現在及び1割込処理前のデータ格納領域に保存する（S24）。

【0442】

次いで、メインCPU101は、回胴制御データ格納領域のアドレスをセットする（S25）。次いで、メインCPU101は、チェックするリール数（本実施形態では「3」）をセットする（S26）。

40

【0443】

次いで、メインCPU101は、セットされた回胴制御データ格納領域のアドレスに基づいて、所定のリールのリール制御管理情報（電断発生時の表示列の変動制御に関するデータ）を取得する（S27）。なお、リール制御管理情報（表示列の変動制御管理情報）は、各リールの制御状態（回転状況）に関する情報であり、電断時には、バックアップされて保存される。

【0444】

50

次いで、メインCPU101は、リール制御管理情報がリールの加速中、定速待ち又は定速中の回転状況に対応する情報であるか否かを判別する（S28）。

【0445】

S28において、メインCPU101が、S28の条件を満たさないと判別したとき（S28がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS31の処理を行う。一方、S28において、メインCPU101が、S28の条件を満たすと判別したとき（S28がYES判定の場合）、メインCPU101は、回胴制御データ（リール制御管理情報）をクリアする（S29）。この処理により、遊技復帰後、リールの回転制御が加速処理から開始される。次いで、メインCPU101は、リールの作動タイミング値（回胴制御データの実行開始タイミング「1」）をセットする（S30）。なお、リールの作動タイミ
10

【0446】

S30の処理後又はS28がNO判定の場合、メインCPU101は、リール数の値を1減算する（S31）。次いで、メインCPU101は、減算後のリール数の値が「0」であるか否かを判別する（S32）。

【0447】

S32において、メインCPU101が、減算後のリール数の値が「0」でないと判別したとき（S32がNO判定の場合）、メインCPU101は、チェック対象のリールを
20

【0448】

一方、S32において、メインCPU101が、減算後のリール数の値が「0」であると判別したとき（S32がYES判定の場合）、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う（S33）。この処理では、メインCPU101は、図12Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の「電源復帰時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【0449】

次いで、メインCPU101は、電断検知時に退避させた全てのレジスタのデータを全てのレジスタに復帰させる（S34）。そして、S34の処理後、メインCPU101は、遊技復帰処理を終了し、処理を電断検知時の処理に戻す。
30

【0450】

本実施形態では、上述のようにして遊技復帰処理が行われる。本実施形態の遊技復帰処理では、上述のように、電断発生時の各ポートの入出力状態を電源復帰時に担保するとともに、電断時にリール回転中の場合には、電源復帰時にリール制御管理情報を取得してリールの再回転開始に必要な処理も行う（S25～S32の処理参照）。それゆえ、本実施形態では、回胴回転中の電断から復帰したときであっても、安定して、リールの再回転制御を行うことができ、遊技者に不快感を与えることが無くなる。

【0451】

また、上述した遊技復帰処理中のS25～S32の処理は、メインCPU101が、図67のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。なお、上述のように、本実施形態のパチスロ1で用いられている遊技機用セキュリティ機能付きのマイクロプロセッサ91では、メインCPU101専用の各種命令コードが設けられている。例えば、図67中の「LDQ」命令（所定の読み出し命令）は、メインCPU101専用命令コードの一つである。
40

【0452】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「LDQ HL, k」が実行されると、Qレジスタの内容（格納データ）と、1バイトの整数k（直値）とで指定されたアドレスが、HLレジスタにロードされる。この際、Qレジスタの内容が指定先アドレスの
50

上位側のアドレス値となり、整数k（直値）が指定先アドレスの下位側のアドレス値となる。それゆえ、図67中のソースコード「LDQ HL, .LOW.wR1_CTRL」が実行されると、Qレジスタの内容（回胴制御データ格納領域のアドレスの上位側のアドレス値）と、整数値「.LOW.wR1_CTRL」（回胴制御データ格納領域のアドレスの下位側のアドレス値）とで指定されるアドレス（回胴制御データ格納領域のアドレス）が、HLレジスタにロードされる。なお、「.LOW.」は、実際の命令ではなく、疑似命令と呼ばれるものである。この疑似命令の機能では、「.LOW.」に続いて規定される格納領域のアドレスの下位側アドレスのみが有効にされる。また、疑似命令は、実際のROMに格納される命令ではなく、ソースファイルをROMに格納するための形式に変換する際に、変換プログラム（アセンブラ）が参照するための命令である。

10

【0453】

上述のように、本実施形態では、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用命令コードを使用することにより、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【0454】

20

[設定変更確認処理]

次に、図68及び図69を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図64参照）中のS15で行う設定変更確認処理について説明する。なお、図68は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートであり、図69Aは、該フローチャート中のS44～S47の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図69Bは、該フローチャート中のS57の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【0455】

まず、メインCPU101は、メインRAM103内の規定外RAM領域の初期化処理を行う（S41）。次いで、メインCPU101は、1割り込み待ち処理を行う（S42）。この処理では、メインCPU101は、割込処理による無操作コマンドの副制御回路200への送信処理が終了するまで待機する。

30

【0456】

次いで、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う（S43）。この処理では、メインCPU101は、図12Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の「RAM異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【0457】

次いで、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であるか否かを判別する（S44）。なお、設定用鍵型スイッチ54に差し込まれる設定キー（不図示）は、パチスロ1の設定（設定1～6）を操作するための操作キーであり、設定キーがオンされていると、設定用鍵型スイッチ54がオン状態となる。

40

【0458】

S44において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態でないと判別したとき（S44がNO判定の場合）、メインCPU101は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図64参照）のS16の処理に移す。一方、S44において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であると判別したとき（S44がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダル受付禁止の処理を行う（S45）。この処理により、セレクト66（図7参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口24（図2参照）から排出される。

50

【0459】

次いで、メインCPU101は、レジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（005H：第1の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）の生成格納処理を行う（S46）。この処理では、メインCPU101は、設定変更処理又は設定確認処理の開始時に主制御回路90から副制御回路200に送信される設定変更コマンドデータ（第1のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図70を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）は、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。

10

【0460】

次いで、メインCPU101は、エラーカウトリレーをオン状態にセットする（S47）。次いで、メインCPU101は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたかを判別する（S48）。

【0461】

S48において、メインCPU101が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（S48がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS55の処理を行う。

【0462】

20

一方、S48において、メインCPU101が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（S48がYES判定の場合）、メインCPU101は、設定値の更新処理を行う（S49）。次いで、メインCPU101は、設定値の7セグ表示設定処理を行う（S50）。この処理により、更新後の設定値が情報表示器6内の7セグLEDで表示可能になる。

【0463】

次いで、メインCPU101は、リセットスイッチ76がオン状態であるか否かを判別する（S51）。

【0464】

S51において、メインCPU101が、リセットスイッチ76がオン状態であると判別したとき（S51がYES判定の場合）、メインCPU101は、処理をS49の処理に戻し、S49以降の処理を繰り返す。一方、S51において、メインCPU101が、リセットスイッチ76がオン状態でないと判別したとき（S51がNO判定の場合）、メインCPU101は、スタートスイッチ79がオン状態であるか否かを判別する（S52）。

30

【0465】

S52において、メインCPU101が、スタートスイッチ79がオン状態でないと判別したとき（S52がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS51の処理に戻し、S51以降の処理を繰り返す。一方、S52において、メインCPU101が、スタートスイッチ79がオン状態であると判別したとき（S52がYES判定の場合）、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた設定値格納領域（不図示）に設定値を格納する（S53）。

40

【0466】

次いで、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態であるか否かを判別する（S54）。

【0467】

S54において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態でないと判別したとき（S54がNO判定の場合）、メインCPU101は、S54の処理を繰り返す。一方、S54において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態であると判別したとき（S54がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述の

50

S 5 5 の処理を行う。

【0 4 6 8】

S 4 8 が N O 判定の場合又は S 5 4 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたか否かを判別する (S 5 5)。

【0 4 6 9】

S 5 5 において、メイン C P U 1 0 1 が、設定変更が行われていない (設定確認が行われた) と判別したとき (S 5 5 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 5 7 の処理を行う。一方、S 5 5 において、メイン C P U 1 0 1 が、設定変更が行われた (設定確認が行われていない) と判別したとき (S 5 5 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、R A M 初期化処理を行う (S 5 6)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 2 C に示すメイン R A M 1 0 3 の遊技用 R A M 領域内の図示しない「設定変更終了時」のアドレス (設定値格納領域の次のアドレス) を、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用 R A M 領域の最終アドレスまでの情報を消去 (クリア) する。

【0 4 7 0】

S 5 6 の処理後又は S 5 5 が N O 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、L レジスタに設定変更終了又は設定確認終了の情報 (0 0 4 H : 第 2 の値) をセットし、設定変更コマンド (設定変更 / 設定確認終了) の生成格納処理を行う (S 5 7)。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、設定変更処理又は設定確認処理の終了時に主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信される設定変更コマンドデータ (第 2 のコマンドデータ) を生成し、該コマンドデータをメイン R A M 1 0 3 に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図 7 0 を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド (設定変更 / 設定確認終了) は、後述の図 1 5 8 で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信される。そして、S 5 7 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入 (リセット割込) 時処理 (図 6 4 参照) の S 1 6 の処理に移す。

【0 4 7 1】

本実施形態では、上述のようにして、設定変更確認処理が行われる。上述した設定変更確認処理中の S 4 4 ~ S 4 7 の処理は、メイン C P U 1 0 1 が、図 6 9 A のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、例えば、S 4 4 の設定キーの状態判定処理は、図 6 9 A 中のソースコード「B I T Q 7, (. L O W, (w I B U F + 4))」により実行され、S 4 7 のエラーカウントリレーをオン状態にセットする処理は、図 6 9 A 中のソースコード「S E T Q 1, (. L O W, w E C R R E Q)」により実行される。

【0 4 7 2】

「B I T Q」命令及び「S E T Q」命令はともに、Q レジスタ (拡張レジスタ) を用いてアドレス指定を行うメイン C P U 1 0 1 専用命令コードである。

【0 4 7 3】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「B I T Q b, (k)」が実行されると、Q レジスタの格納データ (上位側アドレス値) と、1 バイトの整数値 k (直値 : 下位側アドレス値) とで指定されるアドレスのメモリのビット b がチェックされ、該ビット b に「1」が格納されていれば、フラグ・レジスタ F のゼロフラグ (ビット 6 : 図 1 1 参照) に「0」がセットされ、該ビット b に「0」が格納されていれば、フラグ・レジスタ F のゼロフラグ (所定のビット領域) に「1」がセットされる。それゆえ、図 6 9 A 中のソースコード「B I T Q 7, (. L O W, (w I B U F + 4))」が実行されると、Q レジスタの格納データと、整数値「. L O W, (w I B U F + 4)」とで指定されるアドレスのメモリのビット 7 がチェックされ、該ビット 7 に「1」が格納されていれば、フラグ・レジスタ F のゼロフラグに「0」がセットされ、該ビット 7 に「0」が格納されていれば、フラグ・レジスタ F のゼロフラグに「1」がセットされる。

【0474】

また、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「SETQ b, (k)」が実行されると、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と、1バイトの整数値k（直値：下位側アドレス値）とで指定されるアドレスのメモリのビットbに「1」がセットされる。それゆえ、図69A中のソースコード「SETQ 1, (.LOW.wECRR EQ)」が実行されると、Qレジスタの格納データと、整数値「.LOW.wECRR EQ」とで指定されるアドレスのメモリのビット1に「1」がセットされる。

【0475】

すなわち、本実施形態の設定変更確認処理では、上述のようなQレジスタ（拡張レジスタ）を用いた各種メインCPU101専用命令コードが使用されており、これらのメインCPU101専用命令コードの使用により、直値で、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができる。この場合、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102の空き容量を増やすことが可能となるとともに、処理の高速化も図ることができる。

10

【0476】

また、上述した設定変更確認処理中のS46の設定変更／設定確認開始時に行う設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理は、メインCPU101が図69A中の「CALLF」命令を実行することにより行われ、上述したS57の設定変更／設定確認終了時に行う設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理は、メインCPU101が図69B中の「CALLF」命令を実行することにより行われる。なお、「CALLF」命令もまた、メインCPU101専用命令コードである。

20

【0477】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「CALLF mn」が実行されると、現在のPCレジスタ（プログラム・カウンタPC：図11参照）の値（格納データ）がスタックポインタ（SP）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが-2更新され、「mn」がPCレジスタに格納されて、「mn」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。ただし、「CALLF」命令は、2バイト命令であり、ジャンプできるアドレス範囲は、0000H～11FFHの範囲となる。それゆえ、例えば、図69A中のソースコード「CALLF SB__PCINIT__00」が実行されると、現在のPCレジスタの値がスタックポインタ（SP）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが-2更新され、「SB__PCINIT__00」のアドレスがPCレジスタに格納されて、「SB__PCINIT__00」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。

30

【0478】

なお、本実施形態では、「CALLF」命令と同種の命令コードとして、「CALL」命令と呼ばれる命令コードも用意されている。そして、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「CALL mn」が実行されると、「CALLF」命令と同様に、現在のPCレジスタ（プログラム・カウンタPC：図11参照）の値（格納データ）がスタックポインタ（SP）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが-2更新され、「mn」がPCレジスタに格納されて、「mn」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。ただし、「CALL」命令は、3バイト命令であり、ジャンプできるアドレス範囲が、「CALLF」命令のそれと異なり、ジャンプできるアドレス範囲は、0000H～FFFFHの範囲である。なお、「CALLF」命令は、「CALL」命令に比べてバイト数の少ない命令コードであるので、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減できるとともに、処理の効率化も図ることができる。

40

【0479】

また、本実施形態の設定変更確認処理では、図69A及び69Bに示すように、S46

50

の「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレス「SB_PCINIT_00」は、S57の「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、設定変更時（遊技機起動時）、設定確認開始時（通常動作中）及び設定確認終了時に副制御回路200に送信する設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理を実行するためのソースプログラムが、互いに同じであり、S46及びS57の両処理において用いられる、設定変更コマンド生成格納処理のソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。

【0480】

この場合、S46及びS57の両処理において、それぞれ別個に設定変更コマンド生成格納処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【0481】

[設定変更コマンド生成格納処理]

次に、図70及び図71を参照して、設定変更確認処理（図68参照）中のS46及びS57で行う設定変更コマンド生成格納処理について説明する。なお、図70は、設定変更コマンド生成格納処理の手順を示すフローチャートであり、図71は、設定変更コマンド生成格納処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【0482】

まず、メインCPU101は、設定値（1～6）の情報をEレジスタにセットする（S61）。次いで、メインCPU101は、RT状態の情報をCレジスタにセットする（S62）。次いで、メインCPU101は、設定変更コマンドのコマンド種別情報（02H）をAレジスタにセットする（S63）。

【0483】

次いで、メインCPU101は、通信データ格納処理を行う（S64）。この処理では、メインCPU101は、S61～S63で各レジスタにセットされた情報と、S46又はS57（図68参照）でDレジスタにセットされた情報（設定ステータスである設定変更開始／設定変更終了／設定確認開始／設定確認終了）とを用いて、設定変更コマンドデータを生成し、該生成されたコマンドデータを通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納処理の詳細については、後述の図72を参照しながら後で説明する。

【0484】

S64の処理後、メインCPU101は、設定変更コマンド生成格納処理を終了する。なお、設定変更確認処理（図68参照）中のS46で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインCPU101は、S64の処理後、処理を設定変更確認処理（図68参照）のS47の処理に移す。また、設定変更確認処理（図68参照）中のS57で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインCPU101は、S64の処理後、設定変更コマンド生成格納処理を終了するとともに、設定変更確認処理（図68参照）も終了する。

【0485】

本実施形態では、上述のようにして設定変更コマンド生成格納処理が行われる。なお、上述した設定変更コマンド生成格納処理は、メインCPU101が、図71のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【0486】

上述のように、設定変更コマンド生成格納処理では、設定変更コマンド生成格納処理が実行される直前に設定ステータスが通信パラメータ4としてDレジスタに格納され、設定変更コマンド生成格納処理の実行中に設定値が通信パラメータ3としてEレジスタに格納され、RT情報が通信パラメータ5としてCレジスタに格納される。すなわち、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成する通信パラメータ1～5のうち、通信パラメータ3～5は副制御回路200側で使用（解析）される通信パラメータ（使用パラメータ）であ

10

20

30

40

50

り、これらの通信パラメータには新たな情報がセットされる。一方、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成するその他の通信パラメータ1及び2は、副制御回路200側で使用（解析）されない通信パラメータ（未使用パラメータ）であり、通信パラメータ1及び2に対しては、現時点でLレジスタ及びHレジスタにそれぞれ格納されている値がセットされる。それゆえ、設定変更コマンド（初期化コマンド）送信時における通信パラメータ1及び2の値は不定値となる。この場合、設定変更コマンドのサム値（BCC）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【0487】

[通信データ格納処理]

次に、図72及び図73を参照して、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図70参照）中のS64で行う通信データ格納処理について説明する。なお、通信データ格納処理は、設定変更コマンド生成時だけでなく、他のコマンド生成時にも実行される。図72は、通信データ格納処理の手順を示すフローチャートであり、図73は、通信データ格納処理中のS71～S76の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

10

【0488】

まず、メインCPU101は、Aレジスタにセットされているデータを通信コマンド種別のデータとして、メインRAM103内の通信データ一時格納領域（不図示）に格納する（S71）。次いで、メインCPU101は、Hレジスタ及びLレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ1及び2として、メインRAM103内の通信データ一時格納領域（所定の格納領域）に格納する（S72）。

20

【0489】

次いで、メインCPU101は、Dレジスタ及びEレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ3及び4として、メインRAM103内の通信データ一時格納領域に格納する（S73）。次いで、メインCPU101は、Bレジスタ及びCレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ5及びRT状態のデータとして、メインRAM103内の通信データ一時格納領域に格納する（S74）。

【0490】

次いで、メインCPU101は、Aレジスタ～Lレジスタにセットされているデータ値から通信コマンドのBCCデータ（サム値）を生成する（S75）。次いで、メインCPU101は、生成したBCCデータをメインRAM103内の通信データ一時格納領域に格納する（S76）。

30

【0491】

S76の処理後、メインCPU101は、メインRAM103内の通信データ格納領域に空きがあるか否かを判別する（S77）。なお、本実施形態では、通信データ格納領域に最大9個のコマンドデータが格納可能である（後述の図75B参照）。

【0492】

S77において、メインCPU101が、通信データ格納領域に空きがないと判別したとき（S77がNO判定の場合）、メインCPU101は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図70参照）も終了する。

40

【0493】

一方、S77において、メインCPU101が、通信データ格納領域に空きがあると判別したとき（S77がYES判定の場合）、メインCPU101は、上述したS71～S76の処理により通信データ一時格納領域に格納された通信データを通信コマンドデータとして、通信データ格納領域に格納する（S78）。

【0494】

次いで、メインCPU101は、通信データポインタ更新処理を行う（S79）。この処理では、メインCPU101は、主に、通信データ格納領域内における通信データの格納アドレスを示す通信データポインタの更新処理を行う。なお、通信データポインタ更新

50

処理の詳細については、後述の図 7 4 を参照しながら後で説明する。

【0495】

そして、S 7 9 の処理後、メインCPU101は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図 7 0 参照）も終了する。

【0496】

本実施形態では、上述のようにして通信データ格納処理が行われる。なお、上述した通信データ格納処理中の S 7 1 ~ S 7 6 の処理は、メインCPU101が、図 7 3 のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。そして、この一連の処理において、コマンドデータに含まれる、通信コマンドの種別データ、各種通信パラメータ、遊技状態フラグデータ及びBCCデータの格納処理は、図 7 3 に示すように、ソースプログラム上では、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用命令コードである、「LDQ」命令を用いて実行される。

【0497】

具体的には、ソースコード「LDQ (. LOW. (wPDT__TMP+0)), A」の実行により、Aレジスタに格納された通信コマンドの種別データが、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と1バイトの整数値「. LOW. (wPDT__TMP+0)」（下位側アドレス値）とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。また、ソースコード「LDQ (. LOW. (wPDT__TMP+1)), HL」の実行により、Lレジスタに格納された通信パラメータ1が、Qレジスタの格納データと1バイトの整数値「. LOW. (wPDT__TMP+1)」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納され、Hレジスタに格納された通信パラメータ2が、その次のアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。また、ソースコード「LDQ (. LOW. (wPDT__TMP+3)), DE」の実行により、Eレジスタに格納された通信パラメータ3が、Qレジスタの格納データと1バイトの整数値「. LOW. (wPDT__TMP+3)」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納され、Dレジスタに格納された通信パラメータ4が、その次のアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。そして、ソースコード「LDQ (. LOW. (wPDT__TMP+5)), BC」の実行により、Cレジスタに格納された通信パラメータ5が、Qレジスタの格納データと1バイトの整数値「. LOW. (wPDT__TMP+5)」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納され、Bレジスタに格納された遊技状態フラグデータが、その次のアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。

【0498】

さらに、通信データ格納処理でセットされたコマンドデータのサム値となるBCCデータは、一連のソースコード「ADD (加算命令コード) A, H」~「ADD A, B」の実行により算出され、Aレジスタに格納される。そして、ソースコード「LDQ (. LOW. (wPDT__TMP+7)), A」の実行により、Aレジスタに格納されたBCCデータが、Qレジスタの格納データと1バイトの整数値「. LOW. (wPDT__TMP+7)」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。

【0499】

上述のように、本実施形態では、1パケット（8バイト）の通信データ（コマンドデータ）を作成する際に、各種パラメータをレジスタから転送して通信データ一時格納領域（通信バッファ）に格納する。このようなコマンドデータの作成手法では、コマンド生成時に各レジスタに格納されているデータがそのままコマンドデータの各種パラメータとして通信データ一時格納領域に格納される。それゆえ、未使用パラメータを含むコマンドデータを作成した時には、作成時毎に、未使用パラメータの値が不定値となる。この場合、同じ種別のコマンドデータあり、かつ、使用パラメータの値が同一であっても、コマンド作成時毎に、コマンドデータのサム値（BCCデータ）が可変可能となる。また、本実施形態では、誤り符号の一つであるサム値の計算をADD（加算命令コード）により算出したが、加算命令コードに換えて、SUB（減算命令コード）、XOR（排他的論理和命令コード）により誤り符号を算出しても同様の効果が得られる。さらに、メインCPU101専

10

20

30

40

50

用命令である、MUL（乗算命令コード）又はDIV（除算命令コード）を使用して誤り符号を算出しても同様の効果が得られる。

【0500】

それゆえ、本実施形態では、未使用パラメータを不定値とすることにより、通信データの解析を困難にしてゴト等の不正行為を抑止することができるとともに、不必要なゴト対策処理を加える必要がないため、ゴト対策処理の追加による、主制御回路90のプログラム容量の圧迫を抑制することができる。

【0501】

[通信データポインタ更新処理]

次に、図74及び図75を参照して、通信データ格納処理（図72参照）中のS79で行う通信データポインタ更新処理について説明する。なお、図74は、通信データポインタ更新処理の手順を示すフローチャートであり、図75Aは、通信データポインタ更新処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図75Bは、通信データポインタ更新処理のソースプログラム上で実際にセットされる通信データ格納領域の構成を示す図である。

10

【0502】

まず、メインCPU101は、現在、セットされている通信データポインタの値を取得する（S81）。

【0503】

次いで、メインCPU101は、通信データポインタの値を1パケット分（8バイト）加算更新する（S82）。なお、この処理において、更新後の通信データポインタの値が、通信データ格納領域（図75B参照）の上限サイズ以上となる場合には、メインCPU101は、更新後の通信データポインタの値を「0」にセットし、これにより、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。

20

【0504】

本実施形態では、1回の送信動作で送信されるデータ量（1パケット）は8バイトである。すなわち、本実施形態では、一つの送信動作で一つのコマンドデータを送信することができる。また、本実施形態では、通信データ格納領域に最大9個のコマンドデータを格納可能であるので（図75B参照）、通信データ格納領域の上限サイズは、72バイト（＝8バイト×9）となる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの範囲を「0」～「71」とし、S82の処理において、更新後（通信データポインタを+8更新した場合）の通信データポインタの値が「71（上限値）」を超えるような値となる場合には、更新後の通信データポインタの値を「0」にセットして（通信データの格納先のアドレスを先頭アドレスに戻して）、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。なお、通信データポインタの値を「0」にセットすると、次にコマンドデータを通信データ格納領域に格納する場合には、通信データ格納領域の先頭アドレスから格納されるので、その前に格納されていたコマンドデータは新たなコマンドデータで上書きされることになる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの値が「71（上限値）」を超えた場合に、通信データ格納領域を初期化（クリア）する必要はない。

30

40

【0505】

そして、S82の処理後、メインCPU101は、通信データポインタ更新処理を終了するとともに、通信データ格納処理（図72参照）も終了する。

【0506】

本実施形態では、上述のようにして通信データポインタ更新処理が行われる。そして、上述した通信データポインタ更新処理は、メインCPU101が、図75Aのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、S82の通信データポインタの更新処理は、図75A中の「ADD」命令及び「ICPLD」命令（所定の更新命令）により実行されるが、この「ICPLD」命令もまた、メイ

50

ンCPU101専用命令コードである。

【0507】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ICPLD A, n」が実行されると、Aレジスタの内容（格納データ）と整数nとが比較され、Aレジスタの内容が整数n未満である場合には、Aレジスタの内容に「1」が加算され、Aレジスタの内容が整数n以上である場合には、Aレジスタに「0」がセットされる。

【0508】

それゆえ、S82の通信データポインタの更新処理を実行する場合、図75Aのソースプログラム上では、まず、ソースコード「ADD A, 7」が実行され、Aレジスタの内容（更新前の通信データポインタの値）に「7」が加算され、該加算結果がAレジスタに格納される。次いで、ソースコード「ICPLD A, 71」が実行され、Aレジスタの内容（7加算後の通信データポインタの値）と整数「71」とを比較し、Aレジスタの内容が整数「71」未満である場合には、Aレジスタの内容に「1」を加算し、Aレジスタの内容が整数「71」以上である場合には、Aレジスタに「0」をセットする。すなわち、S82の処理において、通信データポインタの値を+7更新したときに、更新後の通信データポインタの値が上限値「71」を超えるような場合には、通信データポインタをゼロクリアする処理（通信データの格納アドレスを通信データ格納領域の先頭アドレスに戻す処理）が行われる。一方、更新後の通信データポインタの値が上限値「71」を超えない場合には、「ICPLD」命令でさらに通信データポインタに「1」を加算することにより、トータルで通信データポインタの値を+8更新する。

【0509】

上述のように、本実施形態では、通信データポインタ更新処理において、一つの「ICPLD」命令コード（送信バッファの上限判定命令と、判断分岐命令とが一体になっている命令コード）により、通信データポインタの更新（1加算）処理、更新後の通信データポインタの判定チェック処理及び通信データポインタのクリア処理をまとめて実行することができる。この場合、各処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。例えば、更新後の通信データポインタの値がその上限値「71」を超えるか否かの判断分岐命令コードを省略することができる。

【0510】

それゆえ、通信データポインタ更新処理等において、メインCPU101専用の「ICPLD」命令コードを用いることにより、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【0511】

〔電断時（外部）処理〕

次に、メインCPU101の制御により行われるパチスロ1の電断時（外部）処理を、図76を参照して説明する。図76は、電断時（外部）処理の手順を示すフローチャートである。なお、図76に示す電断時（外部）処理は、電源管理回路93が、マイクロプロセッサ91に供給される電源電圧の低下（電断）を検知した際に、電断検知信号をマイクロプロセッサ91の「XINT」端子に出力し、これにより、マイクロプロセッサ91の割込みコントローラ112からメインCPU101に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。

【0512】

まず、メインCPU101は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（S91）。次いで、メインCPU101は、電断検知ポートにセットされているデータを読み込む（S92）。

【0513】

次いで、メインCPU101は、電断検知ポートがオン状態であるか否かを判別する（S93）。

【0514】

S93において、メインCPU101が、電断検知ポートがオン状態でないと判別したとき（S93がNO判定の場合）、メインCPU101は、割込処理許可をセットする（S94）。そして、S94の処理後、メインCPU101は、電断時（外部）処理を終了する。なお、S93がNO判定である場合に行われるこれらの処理は、電源管理回路93が瞬時的に電断を検知した場合等に発生する瞬停対策の処理に対応する。

【0515】

一方、S93において、メインCPU101が、電断検知ポートがオン状態であると判別したとき（S93がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダル投入不可を設定し、ホッパー装置51の停止を設定する（S95）。 10

【0516】

次いで、メインCPU101は、現在セットされているスタックポインタ（SP）の値をメインRAM103内の遊技用RAM領域のスタックエリアに保存する（S96）。

【0517】

次いで、メインCPU101は、メインRAM103のチェックサム生成処理を行う（S97）。なお、この処理は、メインRAM103内の規定外作業領域（図12C参照）で行われる。また、このチェックサム生成処理で用いられるプログラムはメインROM102内の規定外エリアに格納されている（図12B参照）。なお、チェックサム生成処理の詳細については、後述の図77を参照しながら後で説明する。 20

【0518】

次いで、メインCPU101は、メインRAM103へのアクセス禁止を設定する（S98）。そして、S98の処理後、電源が停止するまで（電源電圧が、メインCPU101が動作できない電圧に達するまで）無限ループ処理が行われる。

【0519】

[チェックサム生成処理（規定外）]

次に、図77及び図78を参照して、電断時（外部）処理（図76参照）中のS97で行うチェックサム生成処理について説明する。なお、図77は、チェックサム生成処理の手順を示すフローチャートであり、図78Aは、チェックサム生成処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図78Bは、チェックサム生成処理で実行されるスタックポインタの更新動作及びメインRAM103からレジスタへのデータの読み出し動作の様子を示す図である。 30

【0520】

まず、メインCPU101は、現在のスタックポインタ（SP）の値（遊技用RAM領域のスタックエリアの使用アドレス）をメインRAM103の規定外RAM領域の規定外スタックエリアに保存する（S101）。次いで、メインCPU101は、スタックポインタに規定外スタックエリアのアドレスをセットする（S102）。次いで、メインCPU101は、RAMアドレス（規定外スタックエリアのアドレス）の上位側のアドレス値（F0H）をQレジスタにセットする（S103）。次いで、メインCPU101は、電断発生フラグを設定する（S104）。 40

【0521】

次いで、メインCPU101は、スタックポインタに、遊技用RAM領域内のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「2」で除算した値をセットする（S105）。なお、サム算出カウンタは、サム値算出の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインRAM103に設けられる。そして、S105で設定されたサム算出カウンタが「0」になれば、メインRAM103の遊技用RAM領域のサム値算出処理を終了する。

【0522】

次いで、メインCPU101は、HLレジスタを0クリア（値「0」をセット）する（S106）。この処理により、サム値の初期値「0」がセットされる。

【0523】

次いで、メインCPU101は、「POP命令」（特定の命令）と呼ばれる命令コード（図78A中に記載のソースコード「POP DE」）を実行し、スタックポインタ（SP）にセットされたメインRAM103の格納領域のアドレスから2バイト分の領域のデータ（保存値）をDEレジスタに読み出す（S107）。

【0524】

なお、「POP」命令が実行されると、スタックポインタで指定されたアドレスの1バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの下位側のレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを1更新したアドレスの1バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの上位側のレジスタにロードされる。また、「POP」命令が実行されると、スタックポインタ（SP）にセットされたアドレスに対して2バイト分のアドレス更新処理（アドレスを「2」加算する処理）が行われる。

【0525】

それゆえ、S107の処理では、スタックポインタで指定されたアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がEレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスに「1」を加算したアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がDレジスタにロードされる。

【0526】

図78Bには、「POP」命令実行時における、DEレジスタへのデータの読み込み動作、及び、スタックポインタにセットされるアドレスの更新動作の様子を示す。サム値の算出開始時に、スタックポインタ（SP）にセットされているアドレスが「F010h」である場合には、アドレス「F010h」に保存されているデータ（メモリ内容）がEレジスタにロードされ、アドレス「F011h」に保存されているデータ（メモリ内容）がDレジスタにロードされる。また、この際、スタックポインタ（SP）にセットされているアドレスに2加算する更新処理が行われ、スタックポインタ（SP）にセットされているアドレスが「F010h」から「F012h」に変更される。次いで、再度、「POP」命令が実行されると、アドレス「F012h」に保存されているデータ（メモリ内容）がEレジスタにロードされ、アドレス「F013h」に保存されているデータ（メモリ内容）がDレジスタにロードされる。また、この際、スタックポインタ（SP）にセットされているアドレスの更新処理が行われ、スタックポインタ（SP）にセットされているアドレスが「F012h」から「F014h」に変更される。その後、「POP」命令が実行される度に上述した、DEレジスタへのデータの読み込み動作及びスタックポインタにセットされるアドレスの更新動作が繰り返される。

【0527】

S107の処理後、メインCPU101は、サム値の算出処理を行う（S108）。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値にDEレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

【0528】

次いで、メインCPU101は、サム算出カウンタの値を1減算する（S109）。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S110）。

【0529】

S110において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S110がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS107の処理に戻し、S107以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の遊技用RAM領域のサム値算出処理が終了するまで、S107～S110の処理が繰り返される。

【0530】

一方、S110において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S110がYES判定の場合）、メインCPU101は、DEレジスタに、メインRAM103内の規定外RAM領域のサム値の計算開始アドレスをセットし

10

20

30

40

50

、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（S111）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外用格納領域のバイト数となる。それゆえ、S111で設定されたサム算出カウンタが「0」になれば、メインRAM103の規定外RAM領域のサム値算出処理、すなわち、メインRAM103全体のサム値算出処理が終了する。

【0531】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタにセットされた規定外RAM領域のアドレスから1バイト分の領域のデータ（保存値）をAレジスタに読み出す（S112）。

【0532】

次いで、メインCPU101は、サム値の算出処理を行う（S113）。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値にAレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

10

【0533】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタに格納されているアドレスを1加算し、サム算出カウンタの値を1減算する（S114）。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S115）。

【0534】

S115において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S115がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS112の処理に戻し、S112以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の規定外RAM領域のサム値を遊技用RAM領域のサム値に加算する処理が終了するまで、S112～S115の処理が繰り返される。

20

【0535】

一方、S115において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S115がYES判定の場合）、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値を電断発生時のサム値として、メインRAM103内のサム値格納領域（不図示）に保存する（S116）。次いで、メインCPU101は、S101で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ（SP）の値をスタックポインタにセットする（S117）。そして、S117の処理後、メインCPU101は、チェックサム生成処理を終了し、処理を電断時（外部）処理（図76参照）のS98の処理に移す。

【0536】

本実施形態では、上述のようにしてチェックサム生成処理が行われる。そして、上述したチェックサム生成処理は、メインCPU101が、図78Aのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。上述のように、本実施形態では、電断発生時のメインRAM103のチェックサムは、加算式で算出される。この際、遊技用RAM領域のサム値算出では、2バイト単位で加算処理（図78A中のソースコード「ADD HL, DE」参照）が行われ、規定外RAM領域では、1バイト単位で加算処理（図78A中のソースコード「ADDWB HL, A」参照）が行われる。

30

【0537】

[サムチェック処理（規定外）]

次に、図79～図81を参照して、電源投入時処理（図64参照）中のS9で行うサムチェック処理について説明する。なお、図79及び図80は、サムチェック処理の手順を示すフローチャートであり、図81は、サムチェック処理中のS122～S132の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

40

【0538】

まず、メインCPU101は、現在のスタックポインタ（SP）の値を規定外スタックエリアに保存する（S121）。次いで、メインCPU101は、スタックポインタにサム値格納領域のアドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「2」で除算した値をセットする（S122）。なお、ここでセットされるサム算出カウンタは、サム値算出（サム値の減算処理）の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインRAM103に設けられる。次いで、メインCPU101は、サム値格

50

納領域からサム値（チェックサム）を取得する（S123）。この処理により、電断発生時に生成されたチェックサム（減算前の初期値）がHLレジスタに格納される。

【0539】

次いで、メインCPU101は、「POP」命令を実行し、スタックポインタ（SP）にセットされたメインRAM103の格納領域のアドレスから2バイト分の領域のデータ（保存値）をDEレジスタに読み出す（S124）。なお、この際、「POP」命令の実行により、スタックポインタで指定されたアドレスの1バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Eレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを1更新したアドレスの1バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Dレジスタにロードされる（図78B参照）。また、「POP」命令が実行されると、スタックポインタ（SP）にセットされたアドレスに対して2バイト分のアドレス更新処理（アドレスを2加算する処理）が行われる。

10

【0540】

次いで、メインCPU101は、サム値の算出（減算）処理を行う（S125）。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値（サム値の初期値又は前回の減算処理後のサム値）からDEレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

【0541】

次いで、メインCPU101は、サム算出カウンタの値を1減算する（S126）。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S127）。

20

【0542】

S127において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S127がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS124の処理に戻し、S124以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の遊技用RAM領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、S124～S127の処理が繰り返される。

【0543】

一方、S127において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S127がYES判定の場合）、メインCPU101は、DEレジスタに、メインRAM103内の規定外RAM領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（S128）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外RAM領域のバイト数となる。

30

【0544】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタにセットされた規定外RAM領域のアドレスから1バイト分の領域のデータ（保存値）をAレジスタに読み出す（S129）。

【0545】

次いで、メインCPU101は、サム値の算出（減算）処理を行う（S130）。具体的には、メインCPU101は、HLレジスタに格納されている値からAレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてHLレジスタに格納する。

40

【0546】

次いで、メインCPU101は、DEレジスタに格納されているアドレスを1加算し、サム算出カウンタの値を1減算する（S131）。次いで、メインCPU101は、更新後のサム算出カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S132）。

【0547】

S132において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S132がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS129の処理に戻し、S129以降の処理を繰り返す。すなわち、メインRAM103の規定外RAM領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、S129～S132の処理が繰り返される。

50

【0548】

一方、S132において、メインCPU101が、サム算出カウンタの値が「0」であると判別したとき（S132がYES判定の場合）、メインCPU101は、サムチェック処理の判定結果に「サム異常」をセットする（S133）。次いで、メインCPU101は、算出されたサム値が「0」であるか否かを判別する（S134）。

【0549】

なお、この処理では、メインCPU101は、フラグ・レジスタFのゼロフラグ（ビット6）の状態（1／0）を参照して、サム値が「0」であるか否かを判別する。本実施形態では、S128でセットされたサム算出カウンタの値が「0」になった時点、すなわち、メインRAM103の全域に渡ってサム値の減算処理が終了した時点において、サム値が「0」である場合には、フラグ・レジスタFのゼロフラグには「1」がセットされ、サム値が「0」でない場合には、フラグ・レジスタFのゼロフラグには「0」がセットされている。それゆえ、S134の処理の時点において、フラグ・レジスタFのゼロフラグに「1（オン状態）」がセットされていれば、メインCPU101はサム値が「0」であると判定する。

10

【0550】

S134において、メインCPU101が、算出されたサム値が「0」でないと判別したとき（S134がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS139の処理を行う。一方、S134において、メインCPU101が、算出されたサム値が「0」であると判別したとき（S134がYES判定の場合）、メインCPU101は、判定結果に「電断異常」をセットする（S135）。

20

【0551】

次いで、メインCPU101は、電断発生フラグを取得する（S136）。次いで、メインCPU101は、電断発生フラグが電断なしの状態（オフ状態）であるか否かを判別する（S137）。

【0552】

S137において、メインCPU101が、電断発生フラグが電断なしの状態であると判別したとき（S137がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS139の処理を行う。一方、S137において、メインCPU101が、電断発生フラグが電断なしの状態でないとして判別したとき（S137がNO判定の場合）、メインCPU101は、判定結果に「正常」をセットする（S138）。

30

【0553】

S138の処理後、S134がNO判定の場合、又は、S137がYES判定の場合、メインCPU101は、サムチェック判定結果に判定結果を保存し、電断発生フラグをクリア（オフ）する（S139）。次いで、メインCPU101は、S121で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ（SP）の値をスタックポインタにセットする（S140）。そして、S140の処理後、メインCPU101は、サムチェック処理を終了し、処理を電源投入時処理（図64参照）のS10の処理に移す。

【0554】

本実施形態では、上述のようにしてサムチェック処理が行われる。そして、上述したサムチェック処理中のS122～S132の処理は、メインCPU101が、図81のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

40

【0555】

上述のように、本実施形態における、メインRAM103のサムチェックの判定処理では、まず、電断発生時に生成されたチェックサムの値を、電源復帰時のメインRAM103に格納されたデータで順次減算する。この際、遊技用RAM領域では、2バイト単位で減算処理（図81中のソースコード「SUB HL, DE」参照）が行われ、規定外RAM領域では、1バイト単位で減算処理（図81中のソースコード「SUBWB HL, A」参照）が行われる。次いで、最終的な減算結果が「0」であるか否か（ゼロフラグがオン状態であるか否か）に基づいて、異常の発生の有無を判定する。そして、減算結果が「

50

0」である場合（ゼロフラグがオン状態である場合）には、正常と判定され、減算結果が「0」でない場合（ゼロフラグがオフ状態である場合）には、異常と判定される。

【0556】

すなわち、本実施形態では、電断発生時のチェックサムの生成処理は加算方式で行われ、電源復帰時のチェックサムの判定処理は減算方式で行われる。そして、チェックサムの最終的な減算結果に基づいて、正常／異常の判定が行われる。このようなチェックサムの生成処理及び判定処理を行った場合、電源復帰時に再度チェックサムを生成して、該チェックサムを電断発生時のチェックサムと照合する処理が不要となる。この場合、ソースプログラム上において、照合命令コードを省略することができ、ソースプログラムの容量を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、照合命令コードの省略分に対応する空き容量を確保することができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。なお、上述の電断発生時のチェックサムの生成処理、及び、電源復帰時のチェックサムの判定処理で実行される「POP」命令は、スタックポインタ（SP）操作専用命令であり、ソースコード「POP DE」以外にもソースコード「POP HL」、「POP AF」等が存在する。

10

【0557】

[メインCPUの制御によるパチスロのメイン処理]

次に、図82を参照して、メインCPU101の制御により実行されるパチスロ1のメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図82は、メイン処理の手順を示すフローチャート（以下、メインフローという）である。

20

【0558】

まず、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う（S201）。この処理では、メインCPU101は、図12Cに示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の「一遊技終了時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。なお、この範囲の格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの1回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【0559】

次いで、メインCPU101は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S202）。この処理では、メインCPU101は、メダルセンサ（不図示）やスタートスイッチ79などの入力チェック処理等を行う。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については、後述の図83を参照しながら後で説明する。

30

【0560】

次いで、メインCPU101は、乱数取得処理を行う（S203）。この処理では、メインCPU101は、内部当籤役抽籤用の乱数値（0～65535：ハードラッチ乱数となる乱数回路110の乱数レジスタ0の値）やART関連の各種抽籤で用いられる演出用乱数値（0～65535：ソフトラッチ乱数となる乱数回路110の乱数レジスタ1～3の各値、0～255：ソフトラッチ乱数となる乱数回路110の乱数レジスタ4～7の各値）などを抽出し、該抽出した各種乱数値をメインRAM103に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、乱数取得処理の詳細については、後述の図91を参照しながら後で説明する。

40

【0561】

次いで、メインCPU101は、内部抽籤処理を行う（S204）。この処理では、メインCPU101は、S203で抽出した乱数値（ハードラッチ乱数）に基づいた抽籤により内部当籤役の決定処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図92を参照しながら後で説明する。

【0562】

次いで、メインCPU101は、図柄設定処理を行う（S205）。この処理では、メインCPU101は、例えば、当り要求フラグステータス（フラグステータス情報）から内部当籤役を生成する処理、当り要求フラグデータの展開処理、当り要求フラグデータを

50

当り要求フラグ格納領域を格納する処理等を行う。なお、図柄設定処理の詳細については、後述の図 9 7 を参照しながら後で説明する。

【0563】

次いで、メインCPU101は、スタートコマンド生成格納処理を行う（S206）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信するスタートコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（図75B参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたスタートコマンドは、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータ（サブフラグ等）を含んで構成される。

10

【0564】

次いで、メインCPU101は、第2インターフェースボード制御処理を行う（S207）。なお、第2インターフェースボード制御処理は、メインRAM103の規定外用作業領域で実行される。第2インターフェースボード制御処理の詳細については、後述の図102を参照しながら後で説明する。

【0565】

次いで、メインCPU101は、状態別制御処理を行う（S208）。この処理では、メインCPU101は、主に、遊技状態に応じた遊技開始時処理（スタート処理）を行う。なお、状態別制御処理の詳細については、後述の図104を参照しながら後で説明する。

20

【0566】

次いで、メインCPU101は、リール停止初期設定処理を行う（S209）。この処理では、メインCPU101は、リール停止初期設定テーブル（図26参照）を参照し、内部当籤役及び遊技状態に基づいて、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、停止テーブル番号を取得する処理や、ストップボタン未作動カウンタに「3」を格納する処理などを行う。

【0567】

次いで、メインCPU101は、リール回転開始処理を行う（S210）。この処理では、メインCPU101は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（1.1172msec）で実行される後述の割込処理（後述の図158参照）により、3つのステッピングモータ（不図示）の駆動が制御され、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転が開始される。次いで、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

30

【0568】

次いで、メインCPU101は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う（S211）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信するリール回転開始コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（図75B参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたリール回転開始コマンドは、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、リール回転開始コマンドは、リールの回転開始動作開始されたことを示すパラメータを含んで構成される。

40

【0569】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を行う（S212）。この処理では、メインCPU101は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図126を参照しながら後で説明する。

【0570】

次いで、メインCPU101は、リール停止制御処理を行う（S213）。この処理では、メインCPU101は、左ストップボタン17L、中ストップボタン17C及び右ス

50

トップボタン17Rがそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転の停止制御を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図138を参照しながら後で説明する。

【0571】

次いで、メインCPU101は、入賞検索処理を行う(S214)。この処理では、メインCPU101は、図柄コード格納領域(図35参照)のデータを入賞作動フラグ格納領域(図28～図30参照)に格納する。また、この処理では、メインCPU101は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果に基づいて、メダルの払出枚数をセットする。なお、入賞検索処理の詳細については、後述の図145を参照しながら後で説明する。

10

【0572】

次いで、メインCPU101は、イリーガルヒットチェック処理を行う(S215)。この処理では、メインCPU101は、当り要求フラグ(内部当籤役)と入賞作動フラグ(表示役)とを合成し、その合成結果に基づいてイリーガルヒットエラーの有無を判定する。なお、イリーガルヒットチェック処理の詳細については、後述の図148を参照しながら後で説明する。

【0573】

次いで、メインCPU101は、入賞チェック・メダル払出処理を行う(S216)。この処理では、メインCPU101は、入賞作動コマンドの生成処理を行う。また、この処理では、メインCPU101は、S214において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー装置51の駆動やクレジット枚数の更新を行い、メダルの払い出し処理を行う。なお、入賞チェック・メダル払出処理の詳細については、後述の図150を参照しながら後で説明する。

20

【0574】

次いで、メインCPU101は、BBチェック処理を行う(S217)。この処理では、メインCPU101は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。なお、BBチェック処理の詳細については、後述の図154を参照しながら後で説明する。

【0575】

次いで、メインCPU101は、RTチェック処理を行う(S218)。この処理では、メインCPU101は、有効ライン上に停止表示された図柄組合せに基づいてRT状態の移行制御を行う。なお、RTチェック処理の詳細については、後述の図155及び図156を参照しながら後で説明する。

30

【0576】

次いで、メインCPU101は、CZ・ART終了時処理を行う(S219)。この処理では、メインCPU101は、主に、CZの引き戻し抽籤処理を行う。なお、CZ・ART終了時処理の詳細については、後述の図157を参照しながら後で説明する。そして、S219の処理後(一遊技終了後)、メインCPU101は、処理をS201の処理に戻す。

【0577】

[メダル受付・スタートチェック処理]

次に、図83及び図84を参照して、メインフロー(図82参照)中のS202で行うメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図83は、メダル受付・スタートチェック処理の手順を示すフローチャートであり、図84は、メダル受付・スタートチェック処理中のS231～S233の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

40

【0578】

まず、メインCPU101は、自動投入メダルカウンタの値が「0」であるか否か(自動投入要求はあるか否か)を判別する(S221)。なお、この処理において、自動投入メダルカウンタが「1」以上であるときは、メインCPU101は、自動投入要求があると判別する。また、自動投入メダルカウンタは、前回の単位遊技において再遊技(リプレ

50

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

【0579】

S221において、メインCPU101が、自動投入メダルカウンタの値が「0」であると判別したとき(S221がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS225の処理を行う。

【0580】

一方、S221において、メインCPU101が、自動投入メダルカウンタの値が「0」でないと判別したとき(S221がNO判定の場合)、メインCPU101は、メダル投入処理を行う(S222)。この処理では、メインCPU101は、メダル投入コマンドの生成格納処理やメダル投入枚数のLED点灯制御処理などを行う。なお、メダル投入処理の詳細については、後述の図85を参照しながら後で説明する。

10

【0581】

次いで、メインCPU101は、自動投入メダルカウンタの値を1減算する(S223)。次いで、減算後の自動投入メダルカウンタの値が「0」であるか否かを判別する(S224)。

【0582】

S224において、メインCPU101が、自動投入メダルカウンタの値が「0」でないと判別したとき(S224がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS222の処理に戻し、S222以降の処理を繰り返す。

20

【0583】

一方、S224において、メインCPU101が、自動投入メダルカウンタの値が「0」であると判別したとき(S224がYES判定の場合)、又は、S221がYES判定の場合、メインCPU101は、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う(S225)。この処理では、メインCPU101は、メダル補助収納庫スイッチ75のオン/オフ状態に基づいて、メダル補助収納庫52がメダルで満杯になっているか否かを検出する。

【0584】

次いで、メインCPU101は、メダル投入状態チェック処理を行う(S226)。次いで、メインCPU101は、メダル投入状態チェック処理の結果に基づいて、メダル投入可能な状態であるか否かを判別する(S227)。

30

【0585】

S227において、メインCPU101が、メダル投入可能な状態でないと判別したとき(S227がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS231の処理を行う。

【0586】

一方、S227において、メインCPU101が、メダル投入可能な状態であると判別したとき(S227がYES判定の場合)、メインCPU101は、メダル投入チェック処理を行う(S228)。この処理では、メインCPU101は、例えば、メダルセンサ入力状態に基づいて、メダルが正常に通過したか否かの判定処理や、規定数を超えてメダル投入が行われた場合に該メダルをクレジットする処理などを行う。なお、メダル投入チェック処理の詳細については、後述の図87を参照しながら後で説明する。

40

【0587】

次いで、メインCPU101は、メダル投入チェック処理の結果に基づいて、メダル投入又はクレジット可能な状態であるか否かを判別する(S229)。

【0588】

S229において、メインCPU101が、メダル投入又はクレジット可能な状態であると判別したとき(S229がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS231の処理を行う。一方、S229において、メインCPU101が、メダル投入又はク

50

レジット可能な状態でないと判別したとき（S 2 2 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、メダル受付禁止の処理を行う（S 2 3 0）。この処理により、セクタ 6 6（図 4 参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口 2 4 から排出される。

【0 5 8 9】

S 2 3 0 の処理後、S 2 2 7 が N O 判定の場合、又は、S 2 2 9 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であるか否かを判別する（S 2 3 1）。なお、本実施形態では、遊技開始可能枚数は 3 枚である（図 2 8 ～ 図 3 0 参照）。

【0 5 9 0】

S 2 3 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であると判別したとき（S 2 3 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 2 3 4 の処理を行う。一方、S 2 3 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数でないと判別したとき（S 2 3 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、メダル投入があるか否かを判別する（S 2 3 2）。

【0 5 9 1】

S 2 3 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、メダル投入があると判別したとき（S 2 3 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、処理を S 2 2 6 に戻し、S 2 2 6 以降の処理を繰り返す。一方、S 2 3 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、メダル投入がないと判別したとき（S 2 3 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、図 6 8 で説明した設定変更確認処理を行う（S 2 3 3）。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、設定確認開始時の設定変更コマンドの生成格納処理などを行う。

【0 5 9 2】

S 2 3 3 の処理後又は S 2 3 1 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、スタートスイッチ 7 9 がオン状態であるか否かを判別する（S 2 3 4）。

【0 5 9 3】

S 2 3 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、スタートスイッチ 7 9 がオン状態でないと判別したとき（S 2 3 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、処理を S 2 2 6 に戻し、S 2 2 6 以降の処理を繰り返す。

【0 5 9 4】

一方、S 2 3 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、スタートスイッチ 7 9 がオン状態であると判別したとき（S 2 3 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、メダル受付禁止の処理を行う（S 2 3 5）。この処理により、セクタ 6 6（図 4 参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口 2 4 から排出される。そして、S 2 3 5 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図 8 2 参照）の S 2 0 3 に移す。

【0 5 9 5】

本実施形態では、上述のようにしてメダル受付・スタートチェック処理が行われる。そして、上述したメダル受付・スタートチェック処理中の S 2 3 1 ～ S 2 3 3 の処理は、メイン C P U 1 0 1 が、図 8 4 のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、S 2 3 3 の処理では、メイン C P U 1 0 1 専用命令コードである「C A L L F」命令により、処理を設定変更確認処理の実行プログラムのアドレス「S B _ W V S C _ 0 0」にジャンプさせ、図 6 8 及び図 6 9 で説明した設定変更確認処理を行う。

【0 5 9 6】

そして、上述したメダル受付・スタートチェック処理中の S 2 3 3 の処理、すなわち、設定変更確認処理は、遊技状態に関係なく実行される。それゆえ、本実施形態では、遊技状態に関係なく、すなわち、遊技状態がボーナス状態（特賞作動状態）であっても、設定値及びホールメニュー（各種履歴データ（エラー、電断履歴等））を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【0597】

[メダル投入処理]

次に、図85及び図86を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図83参照）中のS222で行うメダル投入処理について説明する。なお、図85は、メダル投入処理の手順を示すフローチャートであり、図86は、メダル投入処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【0598】

まず、メインCPU101は、メダルカウンタの値に「1」を加算する（S241）。なお、メダルカウンタは、メダルの投入枚数をカウント（計数）するためのカウンタであり、メインRAM103に設けられる。

10

【0599】

次いで、メインCPU101は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（S242）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（図75B参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。すなわち、メダル投入コマンドは、メダルが1枚投入される度に、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。

【0600】

20

次いで、メインCPU101は、LED82（図7参照）に含まれるメダル投入枚数表示用の第1～第3LEDを消灯させる（S243）。次いで、メインCPU101は、メダル投入枚数（メダルカウンタの値）に基づいて、該メダル投入枚数に対応するLED点灯データ（点灯制御データ）を算出する（S244）。この処理において、例えば、メダル投入枚数が1枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第1LEDのみを点灯させるLED点灯データが算出され、また、例えば、メダル投入枚数が3枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第1～第3LEDの全てを点灯させるLED点灯データが算出される。なお、このLED点灯データの算出手法については、後で詳述する。

【0601】

次いで、メインCPU101は、算出されたLED点灯データを用いて、対応するメダル投入枚数表示用のLEDを点灯させる（S245）。そして、S245の処理後、メインCPU101は、メダル投入処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図83参照）のS223に移す。

30

【0602】

本実施形態では、上述のようにしてメダル投入処理が行われる。なお、上述したメダル投入処理は、メインCPU101が、図86のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でS244の処理では、メダル投入枚数表示用のLED点灯データがテーブルを参照したループ処理でなく、演算処理により生成される。この演算処理は、メインCPU101が図86に示すソースプログラム中のソースコード「LD A, L」～「OR L」を順次実行することにより行われる。

40

【0603】

この演算処理では、まず、ソースコード「LD A, L」の実行により、Lレジスタに格納されたメダル投入枚数のデータがAレジスタに格納される。例えば、メダル投入枚数が3枚である場合には、「00000011B」（10進数で「3」）がAレジスタに格納される。なお、本実施形態において、1バイトデータを「*****B」と記すが、最後の文字「B」は、文字「B」の前に示された「0」又は「1」がビットデータであることを意味する。

【0604】

次いで、ソースコード「ADD A, A」の実行により、Aレジスタに格納されたデータにAレジスタに格納されたデータが加算され、該加算結果がAレジスタに格納される。

50

例えば、この「ADD」命令の実行前の時点でAレジスタに格納されているデータが「0000011B」である場合（メダル投入枚数が3枚である場合）、この「ADD」命令により、加算結果となる「00000110B」がAレジスタに格納される。

【0605】

次いで、ソースコード「DEC A」の実行により、Aレジスタに格納されているデータが1減算され、該減算結果がAレジスタに格納される。例えば、この「DEC」命令の実行前の時点でAレジスタに格納されているデータが「00000110B」である場合、この「DEC」命令により、減算結果となる「00000101B」がAレジスタに格納される。

【0606】

次いで、ソースコード「OR L」の実行により、Lレジスタに格納されているデータ（メダル投入枚数）とAレジスタに格納されているデータとの論理和演算が行われ、該演算結果がAレジスタに格納される。例えば、この「OR」命令の実行前の時点でAレジスタに格納されているデータが「00000101B」であり、Lレジスタに格納されているデータが「00000011B」である場合（メダル投入枚数が3枚である場合）、この「OR」命令により、両データの論理和演算の結果となる「00000111B」がAレジスタに格納される。そして、「OR」命令の実行によりAレジスタに格納されたデータが、メダル投入枚数表示用のLED点灯データ（メダル投入LEDの点灯状態を示すデータ）となる。

【0607】

例えば、メダル投入枚数が3枚である場合には、上述のように、S244のメダル投入枚数表示用のLED点灯データの算出処理により、最終的な算出結果「00000111B」がメダル投入枚数表示用のLED点灯データとなる。そして、本実施形態では、最終的に算出されたLED点灯データのビット0の「1/0」が1枚目のメダル投入枚数表示用のLED（第1LED）への出力ポートの「オン/オフ」状態に対応し、ビット1の「1/0」が2枚目のメダル投入枚数表示用のLED（第2LED）への出力ポートの「オン/オフ」状態に対応し、ビット2の「1/0」が3枚目のメダル投入枚数表示用のLED（第3LED）への出力ポートの「オン/オフ」状態に対応する。それゆえ、メダル投入枚数が3枚である場合には、上述のように、LED点灯データとして「00000111B」が生成されるので、メダル投入枚数表示用の第1～第3LEDの全ての出力ポートがオン状態にセットされ、メダル投入枚数表示用の第1～第3LEDが全て点灯状態となる。

【0608】

上述のようにしてメダル投入枚数表示用のLED点灯データを演算処理により生成した場合、メダル投入枚数表示用のLED点灯データを生成する際に参照するテーブルデータが不要となるのでメインROM102のテーブル領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。すなわち、本実施形態の上記したメダル投入処理では、メダル投入LED表示の処理を効率化することができるとともに、メインROM102の空き容量を確保し（増やし）、該増えた空き領域を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【0609】

[メダル投入チェック処理]

次に、図87及び図88を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図83参照）中のS228で行うメダル投入チェック処理について説明する。なお、図87は、メダル投入チェック処理の手順を示すフローチャートであり、図88は、メダル投入チェック処理中のS255～S258の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【0610】

まず、メインCPU101は、再遊技中であるか否かを判別する（S251）。

【0611】

S 2 5 1において、メインCPU101が、再遊技中であると判別したとき（S 2 5 1がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図83参照）のS 2 2 9に移す。

【0612】

一方、S 2 5 1において、メインCPU101が、再遊技中でないと判別したとき（S 2 5 1がNO判定の場合）、メインCPU101は、メダル受付許可を行う（S 2 5 2）。この処理では、セクタ66（図4参照）のソレノイドの駆動が行われ、メダル投入口14から投入されたメダルが受け入れられる。受け入れられたメダルは計数されてからホッパー装置51へ案内される。

【0613】

次いで、メインCPU101は、ベットボタンチェック処理を行う（S 2 5 3）。この処理では、メインCPU101は、BETスイッチ77のオン／オフ状態に基づいて、ベットボタン（MAXベットボタン15a又は1ベットボタン15b）の操作が行われたか否かを判別する。次いで、メインCPU101は、S 2 5 3のベットボタンチェック処理の結果に基づいて、ベット動作が完了したか否かを判別する（S 2 5 4）。

【0614】

S 2 5 4において、メインCPU101が、ベット動作が完了したと判別したとき（S 2 5 4がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図83参照）のS 2 2 9に移す。

【0615】

一方、S 2 5 4において、メインCPU101が、ベット動作が完了していないと判別したとき（S 2 5 4がNO判定の場合）、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態（遊技媒体の受付状態）と、前回処理時のメダルセンサ入力状態とを取得する（S 2 5 5）。なお、メダルセンサ入力状態は、メダル投入口14に受け入れられたメダルのセクタ66内の通過状況を示す情報であり、セクタ66に入口及び出口に設けられた各メダルセンサ（不図示）の検知結果により生成される。

【0616】

本実施形態では、メダルセンサ入力状態は、1バイト（8ビット）のデータで表され、セクタ66の出口にメダルの通過方向に並んで設けられた上流側の第1メダルセンサ（不図示）の検知結果がビット0の情報（「0」又は「1」）に対応し、下流側の第2メダルセンサ（不図示）の検知結果がビット1の情報（「0」又は「1」）に対応する。第1メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット0に「1」がセットされ、第2メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット1に「1」がセットされる。それゆえ、メダルセンサ入力状態「00000000B」は、メダル通過前又は通過後（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000001B」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000011B」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000010B」は、メダル通過完了直前の状態を示す。

【0617】

次いで、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したか否かを判別する（S 2 5 6）。

【0618】

S 2 5 6において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化していないと判別したとき（S 2 5 6がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 2 6 1の処理を行う。

【0619】

一方、S 2 5 6において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したと判別したとき（S 2 5 6がYES判定の場合）、メインCPU101は、前回処理時のメダルセンサ入力状態に基づいて、演算処理により、現処理時で得られるメダルセンサ入力状態の正常値（正常変化値）を生成す

10

20

30

40

50

る（S 2 5 7）。

【0 6 2 0】

なお、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「0 0 0 0 0 0 0 0 B」である場合（第1及び第2メダルセンサがともにメダル未検知である場合）には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「0 0 0 0 0 0 0 1 B」（第1メダルセンサがメダル検知であり、第2メダルセンサがメダル未検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「0 0 0 0 0 0 0 1 B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「0 0 0 0 0 0 1 1 B」（第1及び第2メダルセンサがともにメダル検知である場合）が生成される。また、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「0 0 0 0 0 0 1 1 B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「0 0 0 0 0 0 1 0 B」（第1メダルセンサがメダル未検知であり、第2メダルセンサがメダル検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「0 0 0 0 0 0 1 0 B」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「0 0 0 0 0 0 0 0 B」（第1及び第2メダルセンサがともにメダル未検知である場合）が生成される。なお、メダルセンサ入力状態の正常変化値の生成（算出）手法については後で詳述する。

10

【0 6 2 1】

次いで、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態がS 2 5 7で生成された正常変化値と同じであるか否かを判別する（S 2 5 8）。なお、この判定処理では、メダル逆行エラーの発生の有無が判定され、S 2 5 8の判定条件が満たされない場合には、メインCPU101は、メダル逆行エラーが発生したと判定する。

20

【0 6 2 2】

S 2 5 8において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がS 2 5 7で生成された正常変化値と同じでないと判別したとき（S 2 5 8がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 2 6 2の処理を行う。

【0 6 2 3】

一方、S 2 5 8において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がS 2 5 7で生成された正常変化値と同じであると判別したとき（S 2 5 8がYES判定の場合）、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態（「0 0 0 0 0 0 0 0 B」）であるか否かを判別する（S 2 5 9）。S 2 5 9において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態であると判別したとき（S 2 5 9がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 2 6 3の処理を行う。

30

【0 6 2 4】

S 2 5 9において、メインCPU101が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態でないと判別したとき（S 2 5 9がNO判定の場合）、メインCPU101は、メダル通過チェックタイマーをセットする（S 2 6 0）。この処理でメダル通過チェックタイマーにセットされる時間は、メダルがセクタ66を通過したか否かを判別可能な時間であれば、任意の時間に設定することができる。また、この処理でセットされるタイマー値は、例えば、現処理時のメダルセンサ入力状態に応じて変化させてもよい。

40

【0 6 2 5】

S 2 6 0の処理後又はS 2 5 6がNO判定の場合、メインCPU101は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過中の状態（「0 0 0 0 0 0 1 1 B」）であり、かつ、メダル通過チェックタイマーが停止しているか否かを判別する（S 2 6 1）。この判定処理では、メダル通過エラー（投入メダル通過時間エラー）の発生の有無が判定され、S 2 6 1の判定条件が満たされた場合、メインCPU101は、メダル通過エラーが発生したと判定する。

【0 6 2 6】

S 2 6 1において、メインCPU101が、S 2 6 1の判定条件が満たされないと判別したとき（S 2 6 1がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 2 5 3の処理

50

に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。

【0 6 2 7】

一方、S 2 6 1において、メインCPU 1 0 1が、S 2 6 1の判定条件が満たされると判別したとき（S 2 6 1がYES判定の場合）、又は、S 2 5 8がNO判定の場合、すなわち、メダル通過エラー又はメダル逆行エラーが発生したと判定された場合、メインCPU 1 0 1は、エラー処理を行う（S 2 6 2）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、例えば、エラーコマンド生成格納処理等のエラー発生時の各種処理を行う。なお、エラー処理の詳細については、後述の図 8 9を参照しながら後で説明する。そして、S 2 6 2の処理後、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 5 3の処理に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。

10

【0 6 2 8】

ここで再度、S 2 5 9の処理に戻って、S 2 5 9がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1は、規定数（本実施形態では3枚）のメダルが投入済みの状態であるか否かを判別する（S 2 6 3）。

【0 6 2 9】

S 2 6 3において、メインCPU 1 0 1が、規定数のメダルが投入済みの状態でないと判別したとき（S 2 6 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、図 8 5で説明したメダル投入処理を行う（S 2 6 4）。そして、S 2 6 4の処理後、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 5 3の処理に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。

20

【0 6 3 0】

一方、S 2 6 3において、メインCPU 1 0 1が、規定数のメダルが投入済みの状態であると判別したとき（S 2 6 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、クレジットカウンタの値に「1」を加算する（S 2 6 5）。次いで、メインCPU 1 0 1は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（S 2 6 6）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、副制御回路 2 0 0に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM 1 0 3に設けられた通信データ格納領域（図 7 5 B参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図 1 5 8で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路 9 0から副制御回路 2 0 0に送信される。

【0 6 3 1】

次いで、メインCPU 1 0 1は、クレジットカウンタの値に基づいて、メダルのクレジット枚数が上限値（本実施形態では50枚）であるか否かを判別する（S 2 6 7）。

30

【0 6 3 2】

S 2 6 7において、メインCPU 1 0 1が、メダルのクレジット枚数が上限値でないと判別したとき（S 2 6 7がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、処理をS 2 5 3の処理に戻し、S 2 5 3以降の処理を繰り返す。一方、S 2 6 7において、メインCPU 1 0 1が、メダルのクレジット枚数が上限値であると判別したとき（S 2 6 7がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図 8 3参照）のS 2 2 9に移す。

【0 6 3 3】

本実施形態では、上述のようにしてメダル投入チェック処理が行われる。そして、上述したメダル投入チェック処理中のS 2 5 5～S 2 5 8の処理は、メインCPU 1 0 1が、図 8 8のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、S 2 5 7のメダルセンサ入力状態の正常変化値の生成処理は、テーブルを参照して取得する処理ではなく、演算処理により行われる。具体的には、正常変化値の生成処理は、メインCPU 1 0 1が図 8 8に示すソースプログラム中のソースコード「RLA」及び「AND cBX_MDISW」をこの順で実行することにより行われる。

40

【0 6 3 4】

「RLA」命令は、Aレジスタに格納された1バイトのデータを、左（ビット0からビット7に向かう方向）に1回（1ビット分）シフトさせる命令コードである。図 8 8に示

50

す例では、「RLA」命令より前に実行されるソースコード「LD A, B」によりAレジスタに格納された前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが、「RLA」命令により、左に1回シフトされる。この際、ビット0に新たに格納されるビットデータは、「RLA」命令より前に実行されるソースコード「CP cBX_MDISW2」の実行結果に基づいて決定される。

【0635】

「CP」命令は比較動作を実行する命令コードである。また、「cBX_MDISW2」は、1バイトのデータであり、本実施形態では「00000010B」である。ソースコード「CP cBX_MDISW2」が実行されると、Aレジスタに格納された前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが、「cBX_MDISW2 (00000010B)」と比較される。

10

【0636】

そして、ソースコード「CP cBX_MDISW2」を実行した結果、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「cBX_MDISW2 (00000010B)」未満であるという結果が得られた場合にはフラグ・レジスタFのキャリーフラグ(図11参照)に「1」がセットされ、「RLA」命令の実行時に、Aレジスタのビット0にフラグ・レジスタFのキャリーフラグの「1」が格納される。一方、ソースコード「CP cBX_MDISW2」を実行した結果、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「cBX_MDISW2 (00000010B)」以上であるという結果が得られた場合にはフラグ・レジスタFのキャリーフラグ(図11参照)に「0」がセットされ、「RLA」命令の実行時により、Aレジスタのビット0にフラグ・レジスタFのキャリーフラグの「0」が格納される。

20

【0637】

それゆえ、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000000B(メダル通過前又は通過後(通過時)の状態)」(<「cBX_MDISW2」)であれば、「RLA」命令の実行により、「00000001B」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000001B(メダル通過開始時の状態)」(<「cBX_MDISW2」)であれば、「RLA」命令の実行により、「00000011B」が生成される。一方、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000011B(メダル通過中の状態)」(>「cBX_MDISW2」)であれば、「RLA」命令の実行により、「00000110B」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000010B(メダル通過完了直前の状態)」(=「cBX_MDISW2」)であれば、「RLA」命令の実行により、「00000100B」が生成される。

30

【0638】

次いで、ソースコード「AND cBX_MDINSW」が実行されると、「RLA」命令の実行により生成された1バイトデータ(Aレジスタの格納データ)が、1バイトのデータ「cBX_MDINSW」と論理積され、メダルセンサ入力状態の正常変化値が算出される。なお、1バイトのデータ「cBX_MDINSW」は、本実施形態では「00000011B」である。それゆえ、ソースコード「AND cBX_MDINSW」が実行されれば、Aレジスタの格納データ中のビット0及びビット1のデータだけがマスクされ、その他のビットデータが「0」になる。

40

【0639】

その結果、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000000B(メダル通過前の状態)」であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000001B(メダル通過開始時の状態)」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000001B(メダル通過開始時の状態)」であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000011B(メダル通過中の状態)」が生成される。一方、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000011B(メダル通過中の状態)」であれば、メダルセンサ入力

50

状態の正常変化値として「00000010B（メダル通過完了直前の状態）」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000010B」（メダル通過完了直前の状態）であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「00000000B（メダル通過後（通過時）の状態）」が生成される。

【0640】

上述のようにして、メダルセンサ入力状態の変化態様の検知処理をテーブル参照処理から演算処理に変更することにより、メインROM102のテーブル格納領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。それゆえ、上述した手法を採用することにより、メダル投入センサ状態の検知処理を効率化することができるとともに、メインROM102において増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能となる。

10

【0641】

[エラー処理]

次に、図89及び図90を参照して、例えば、メダル投入チェック処理（図87参照）中のS262で行うエラー処理について説明する。図89は、エラー処理の手順を示すフローチャートであり、図90は、エラー処理のソースプログラム上で、実際に参照されるエラーテーブルの構成の一例を示す図である。

【0642】

なお、図90に示すエラーテーブルでは、エラー要因の種別を示すポートのオン／オフ状態を表す1バイトデータ（図90中の例えばアドレス「dERR_HE」に格納されている1バイトデータ等）毎に、エラー表示データ（図90中の例えばアドレス「dERR_HE+1」及び「dERR_HE+2」に格納されている1バイトデータ等）が規定される。このエラー表示データは、情報表示器6に含まれる2桁の7セグLED（払出枚数表示用及びエラー表示用兼用）に出力される。

20

【0643】

まず、メインCPU101は、メダルソレノイドのオフ処理を行う（S271）。具体的には、メインCPU101は、セレクト66（図7参照）のソレノイドの駆動を停止する。次いで、メインCPU101は、メダルの払出枚数表示データの退避処理を行う（S272）。

【0644】

次いで、メインCPU101は、エラーテーブルのセット処理を行う（S273）。この処理により、図90に示すエラーテーブルの先頭アドレスがソースプログラム上にセットされる。

30

【0645】

次いで、メインCPU101は、エラー要因を取得する（S274）。なお、この処理で取得されるエラー要因は、現在処理中のエラー処理を読み出した処理に応じて変化する。なお、本実施形態で対象とするエラー要因としては、図90に示すように、「ホッパーエンptyエラー」、「ホッパージャムエラー」、「投入メダル通過カウントエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過時間エラー」、「投入メダル逆行エラー」、「投入メダル補助収納庫満杯エラー」、「イリーガルヒットエラー」が規定される。例えば、メダル投入チェック処理中のS258の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として図90中の「投入メダル逆行エラー（Cr）」が取得される。また、例えば、メダル投入チェック処理中のS261の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として図90中の「投入メダル通過時間エラー（CE）」が取得される。

40

【0646】

次いで、メインCPU101は、エラーテーブルとエラー要因とから、エラー表示データを取得する（S275）。例えば、エラー要因が「投入メダル逆行エラー（Cr）」である場合、この処理において、2桁の7セグLEDのうち、上位桁の7セグLEDに出力

50

するエラー表示データとして、図90に示すエラーテーブル中のアドレス「dERR_CR+1」に格納されている1バイトデータ「01001110B」が取得され、下位桁の7セグLEDに出力するエラー表示データとして、アドレス「dERR_CR+2」に格納されている1バイトデータ「00001001B」が取得される。この場合、2桁の7セグLEDには、「Cr」の2文字がエラー情報として表示される。

【0647】

次いで、メインCPU101は、エラーコマンド（発生）生成格納処理を行う（S276）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信する、エラー発生時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（図75B参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー発生時のエラーコマンドは、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、エラー発生時のエラーコマンドには、エラー発生を示すパラメータを含んで構成される。

10

【0648】

次いで、メインCPU101は、1割込時間（1.1172ms）の待機処理を行う（S277）。次いで、メインCPU101は、エラーが解除されたか否かを判別する（S278）。

【0649】

S278において、メインCPU101が、エラーが解除されていないと判別したとき（S278がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS277の処理に戻し、S277以降の処理を繰り返す。

20

【0650】

一方、S278において、メインCPU101が、エラーが解除されたと判別したとき（S278がYES判定の場合）、メインCPU101は、エラー要因のクリア処理を行う（S279）。なお、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域で行われる。次いで、メインCPU101は、S272で退避させたメダルの払出枚数表示データの復帰処理を行う（S280）。

【0651】

次いで、メインCPU101は、エラーコマンド（解除）生成格納処理を行う（S281）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信する、エラー解除時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（図75B参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー解除時のエラーコマンドは、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。なお、エラー解除時のエラーコマンドには、エラー解除を示すパラメータを含んで構成される。そして、S281の処理後、メインCPU101は、エラー処理を終了し、処理を例えばメダル投入チェック処理（図87参照）中のS253に移す。なお、エラー解除では、発生したエラー要因が解除され、リセットスイッチ76が押下されることにより、エラー状態が解除される。

30

【0652】

40

〔乱数取得処理〕

次に、図91を参照して、メインフロー（図82参照）中のS203で行う乱数取得処理について説明する。なお、図91は、乱数取得処理の手順を示すフローチャートである。

【0653】

まず、メインCPU101は、乱数回路の乱数レジスタ0のハードラッチ乱数（0～65535）を取得し、取得した乱数値を内部当籤役抽籤用の乱数値として、メインRAM103内の乱数値格納領域（不図示）に保存する（S291）。

【0654】

次いで、メインCPU101は、乱数回路の乱数レジスタ1～7のソフトラッチ乱数（

50

0～65535：ART関連の抽籤処理で用いられる演出用乱数値、0～255：1バイト抽籤処理で乱数値）を生成するためのソフトラッチ乱数取得レジスタのセット処理を行う（S292）。次いで、メインCPU101は、ソフトラッチ乱数の取得個数（例えば、7）をセットする（S293）。

【0655】

次いで、メインCPU101は、取得個数分のソフトラッチ乱数を一括で取得し、取得個数分のソフトラッチ乱数を乱数値格納領域に保存する（S294）。なお、この際、乱数回路110の乱数レジスタ1から取得されるソフトラッチ乱数（演出用乱数値、2バイト乱数値）は、乱数値格納領域内において、乱数回路の乱数レジスタ0から取得されるハードラッチ乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）が格納された領域とは異なる領域に保存される。そして、S294の処理後、メインCPU101は、乱数取得処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）のS204に移す。なお、本実施形態では、4つの2バイト乱数と、4つの1バイト乱数を格納するために、メインRAM103に12バイトの格納領域が乱数格納領域として割り当てられている。

10

【0656】

〔内部抽籤処理〕

次に、図92～図96を参照して、メインフロー（図82参照）中のS204で行う内部抽籤処理について説明する。なお、図92は、内部抽籤処理の手順を示すフローチャートであり、図93Aは、内部抽籤処理中のS302～S305の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図93Bは、内部抽籤処理中のS308～S309の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

20

【0657】

また、図94は、内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される内部抽籤テーブル（一般遊技中用）の構成の一例を示す図であり、図95は、内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照されるRT状態別抽籤値選択テーブルの構成の一例を示す図である。さらに、図96は、内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される、内部抽籤値テーブル選択テーブル、1バイト内部抽籤値テーブル、2バイト内部抽籤値テーブル、1バイト設定別内部抽籤値テーブル及び2バイト設定別内部抽籤値テーブルの構成の一例を示す図である。なお、本実施形態では、RB（BB）中用の内部抽籤テーブルも設けられているが、ここでは、内部抽籤処理のソースプログラム上で参照されるRB中用の内部抽籤テーブルの構成の図示は省略する。

30

【0658】

まず、メインCPU101は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（S301）。この処理では、メインCPU101は、現遊技の設定値（1～6のいずれか）及びメダル投入枚数（本実施形態では3枚）のチェック処理を行う。

【0659】

次いで、メインCPU101は、一般遊技中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数（本実施形態では53回）をセットする（S302）。この処理では、図94に示す内部抽籤テーブル（一般遊技中用）中の「特賞当籤番号+小役当籤番号」の値（当り要求フラグステータス）がCレジスタにセットされ、「抽籤値選択テーブルor抽籤係数テーブル」の値（判定データ：アドレスに関するデータ）がAレジスタにセットされる。なお、当り要求フラグステータスは、図94に示すように、特賞当籤番号（「00H（はずれ）」、「01H（BB1）」、「02H（BB2）」：10進数で0、1、2）に「25H（16進数：10進数では37（後述の特賞番号）」）が乗算された値に、小役当籤番号（「00H」～「24H」：10進数で0～36）を加算した値である。

40

【0660】

次いで、メインCPU101は、RB作動中であるか否かを判別する（S303）。S303において、メインCPU101が、RB作動中ではないと判別したとき（S303がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS305の処理を行う。

【0661】

50

一方、S303において、メインCPU101が、RB作動中であると判別したとき（S303がYES判定の場合）、メインCPU101は、RB中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数（本実施形態では5回）をセットする（S304）。この処理では、S302でセットされた一般遊技中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数をRB中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数で上書きする。

【0662】

S304の処理後又はS303がNO判定の場合、メインCPU101は、セットされている内部抽籤テーブルから抽籤対象役の判定データ（アドレスに関するデータ）を取得し、抽籤テーブルアドレスを更新する（S305）。

【0663】

次いで、メインCPU101は、判定データがRT状態別データであるか否かを判別する（S306）。この処理では、メインCPU101は、現在取得されている抽籤対象役がRT状態に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインCPU101は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、図95に示すRT状態別抽籤値選択テーブル内のアドレスであるか否かを判別する。

【0664】

例えば、図94の内部抽籤テーブルにおいて内部当籤役「F__チリリプ」に対応付けられている判定データ「 $(dRPPTRO1 - dRTRB\_SEL) * 2 + 001H$ 」では、図95に示すRT状態別抽籤値選択テーブル内の内部当籤役「F__チリリプ」のアドレス「dRPPTRO1」が規定されているので、内部当籤役「F__チリリプ」に対応付けられている判定データは、RT状態別データに対応する。それゆえ、現在取得されている抽籤対象役が内部当籤役「F__チリリプ」である場合には、S306の処理において、メインCPU101は、判定データがRT状態別データであると判定する。

【0665】

S306において、メインCPU101が、判定データがRT状態別データでないと判別したとき（S306がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS308の処理を行う。一方、S306において、メインCPU101が、判定データがRT状態別データであると判別したとき（S306がYES判定の場合）、メインCPU101は、判定データに基づいて、図95に示すRT状態抽籤値選択テーブルから選択データを取得し、該取得した選択データを判定データにセットする（S307）。

【0666】

S307の処理後又はS306がNO判定の場合、メインCPU101は、抽籤対象役の判定データが設定別データであるか否かを判別する（S308）。この処理では、メインCPU101は、現在取得されている抽籤対象役が、設定値に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインCPU101は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、図96に示す1バイト設定別内部抽籤値テーブル又は2バイト設定別内部抽籤値テーブル内のアドレスであるか否かを判別する。

【0667】

例えば、図94の内部抽籤テーブルにおいて内部当籤役「F__強チリ1」に対応付けられている判定データ「 $((dNMLB00F289 - dPRB\_DB\_WV) / 06H) * 2 + 080H$ 」では、図96に示す1バイト設定別内部抽籤値テーブル内の内部当籤役「F__強チリ1」のアドレス「dNMLB00F289」が規定されているので、内部当籤役「F__強チリ1」に対応付けられている判定データは、設定別データに対応する。それゆえ、現在取得されている抽籤対象役が内部当籤役「F__強チリ1」である場合には、S308の処理において、メインCPU101は、判定データが設定別データであると判定する。

【0668】

S308において、メインCPU101が、判定データが設定別データでないと判別し

10

20

30

40

50

たとき（S308がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS310の処理を行う。一方、S308において、メインCPU101が、判定データが設定別データであると判別したとき（S308がYES判定の場合）、メインCPU101は、判定データに設定値データ（0～5にいずれか）を加算し、該加算した値を判定データにセットする（S309）。なお、この処理で判定データに加算される設定値データは、設定値に対応付けられたデータであるが、設定値そのものの値ではなく、設定値データ「0」～「5」は、それぞれ「設定1」～「設定6」に対応するデータである。

【0669】

S309の処理後又はS308がNO判定の場合、メインCPU101は、セットされている判定データ（アドレスデータ）に基づいて、抽籤対象役の抽籤値が格納された領域のアドレスを算出し、該アドレスに格納された抽籤値を取得する（S310）。 10

【0670】

S310の処理において、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値がRT状態及び設定値の両方に依存しない内部当籤役「F__サボ2」である場合には、図96に示す1バイト内部抽籤値テーブルからアドレス「dNM__B00F26」に格納された抽籤値「128」が取得される。また、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値がRT状態により変化する内部当籤役「F__RT3リプ__1st」であり、RT状態がRT2状態である場合には、図96に示す2バイト内部抽籤値テーブルからアドレス「dRT2B00F13456」に格納された抽籤値「1800」が取得される。

【0671】

また、S310の処理において、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値が設定値により変化する内部当籤役「F__強チリ1」である場合には、図96に示す1バイト設定別内部抽籤値テーブルに規定されている6種類の抽籤値「150（設定1）、150（設定2）、150（設定3）、150（設定4）、160（設定5）、170（設定6）」の中から設定値に対応する抽籤値が取得される。この際、設定値に対応する抽籤値の取得は、判定データに設定値データを加算（S309の処理）して求められたアドレスを指定することにより取得される。それゆえ、例えば、抽籤対象役が「F__強チリ1」であり、設定値が「6」（設定値データが「5」）である場合には、アドレス「dNMLB00F289+5」に格納された抽籤値「170」が取得される。

【0672】

なお、本実施形態では、例えば内部当籤役「F__維持リプA」のように、その抽籤値がRT状態及び設定値の両方に依存する役の場合には、内部抽籤値テーブル及び設定別内部抽籤値テーブルの両方を参照して、抽籤値が取得される。

【0673】

次いで、メインCPU101は、乱数格納領域に格納された内部当籤役抽籤用の乱数値（0～65535のいずれか）を取得する（S311）。 30

【0674】

次いで、メインCPU101は、抽籤実行処理を行う（S312）。この処理では、メインCPU101は、S310で取得された抽籤値に、S311で取得された乱数値を加算し、その加算結果を抽籤結果（抽籤対象役の当籤／非当籤）とする。なお、この抽籤実行処理において、抽籤値と乱数値との和が65535を超えた場合（オーバーフローした場合）、抽籤対象役が当籤した（抽籤対象役が内部当籤役として決定された）と判定される。

【0675】

次いで、メインCPU101は、乱数値に抽籤値を加算した値（抽籤実行後の乱数値）を新たな乱数値として、乱数格納領域に保存する（S313）。次いで、メインCPU101は、抽籤実行処理で当籤したか否か（オーバーフローが発生したか否か）を判別する（S314）。 40

【0676】

S314において、メインCPU101が、抽籤実行処理で当籤したと判別したとき（ 50

S 3 1 4がYES判定の場合)、メインCPU101は、内部抽籤テーブルを参照して当籤した内部当籤役に対応する当り要求フラグステータス(「特賞当籤番号+小役当籤番号」の値)を取得する(S 3 1 5)。例えば、一般遊技中において、抽籤対象役が「F__確チリリップ」であるときの抽籤実行処理で当籤した場合、S 3 1 5の処理では、当り要求フラグステータス「(00H*25H)+02H」(特賞当籤番号=0、小役当籤番号=2)が取得される。そして、S 3 1 5の処理後、メインCPU101は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー(図82参照)のS 2 0 5に移す。

【0677】

一方、S 3 1 4において、メインCPU101が、抽籤実行処理で当籤していないと判別したとき(S 3 1 4がNO判定の場合)、メインCPU101は、内部抽籤テーブルにおいて抽籤対象役を次の役に更新し、抽籤回数を1減算する(S 3 1 6)。次いで、メインCPU101は、減算後の抽籤回数が「0」であるか否かを判別する(S 3 1 7)。

【0678】

S 3 1 7において、メインCPU101が、減算後の抽籤回数が「0」でないと判別したとき(S 3 1 7がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS 3 0 5の処理に戻し、S 3 0 5以降の処理を繰り返す。

【0679】

一方、S 3 1 7において、メインCPU101が、減算後の抽籤回数が「0」であると判別したとき(S 3 1 7がYES判定の場合)、すなわち、内部当籤役が「はずれ」である場合、メインCPU101は、ハズレステータスをセットする(S 3 1 8)。なお、「ハズレステータス」は、特賞当籤番号及び小役当籤番号のいずれもが「0」となる当り要求フラグステータスに対応する。そして、S 3 1 8の処理後、メインCPU101は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー(図82参照)のS 2 0 5に移す。

【0680】

本実施形態では、上述のようにして内部抽籤処理が行われる。なお、上述した内部抽籤処理中のS 3 0 2~S 3 0 5の処理は、メインCPU101が、図93Aのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、S 3 0 5の判定データの取得処理は、図93A中のソースコード「LDIN AC, (HL)」により実行される。

【0681】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「LDIN ss, (HL)」が実行されると、HLレジスタ(ペアレジスタ)にセットされたアドレス及び該アドレスに「1」を加算したアドレスで指定されるメモリの内容(データ)が、ss(BC、DE、AC、AE又はBD)ペアレジスタにロードされるとともに、HLレジスタにセットされているアドレスが+2更新(2加算)される。それゆえ、図93A中のソースコード「LDIN AC, (HL)」が実行されると、HLレジスタ(ペアレジスタ)にセットされたアドレス及び該アドレスに1加算したアドレスで指定されるメモリの内容(データ)が、ACレジスタにロードされるとともに、HLレジスタにセットされているアドレスが+2更新(2加算)される。なお、S 3 0 5の判定データの取得処理では、上述のように、この「LDIN」命令(所定の読み出し命令)により、Aレジスタに、判定データ(「抽籤値選択テーブルor抽籤係数テーブル」の値)が格納され、Cレジスタに当り要求フラグステータス(「特賞当籤番号+小役当籤番号」の値)が格納される。

【0682】

上述のように、内部抽籤処理中のS 3 0 5の判定データの取得処理では、一つの命令コード(「LDIN」命令)により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量(メインROM102の使用容量)を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する(増大させる)ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

10

20

30

40

50

【0683】

また、上述した内部抽籤処理中のS308及びS309の処理は、メインCPU101が、図93Bのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、S309の設定値データ（0～5のいずれか）の加算処理は、メインCPU101が図93B中のソースコード「MUL A, 6」及び「ADDQ A, (.LOW.wWAVENUM)」をこの順で実行することにより行われる。なお、「MUL」命令及び「ADDQ」命令はともに、メインCPU101専用命令コードであり、「ADDQ」命令は、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用命令コードである。

【0684】

10

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「MUL A, n」が実行されると、Aレジスタの格納データと、1バイトの整数nとを乗算し、その乗算結果をAレジスタに格納する。それゆえ、図93B中のソースコード「MUL A, 6」では、Aレジスタの内容（格納データ）に、1バイトの整数6が乗算され、その乗算結果がAレジスタに格納される。なお、この乗算処理は、マイクロプロセッサ91に含まれる演算回路107（図9参照）により実行される。すなわち、本実施形態のパチスロ1では、ソースプログラム上における乗算処理及び除算処理を実行するための演算専用回路（演算回路107）が設けられているので、乗算処理及び除算処理の効率化を図ることができる。

【0685】

20

また、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ADDQ r, (k)」が実行されると、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）及び1バイトの整数k（直値：下位側アドレス値）で指定されたアドレスのメモリの内容（格納データ）に、rレジスタ（A、B、C、D、E、H又はLレジスタ）の格納データが加算され、該加算結果がrレジスタに格納される。それゆえ、図93B中のソースコード「ADDQ A, (.LOW.wWAVENUM)」が実行されると、Qレジスタの格納データ及び1バイトの整数値「.LOW.wWAVENUM」で指定されたアドレスのメモリの内容（設定値データ）にAレジスタの内容（格納データ）が加算され、該加算結果がAレジスタに格納される。

【0686】

30

すなわち、図93Bに示す例では、S309の設定値の加算処理において、抽籤テーブル選択用相対値に係数「6」を乗算して、その乗算値に設定値データを加算することにより、抽籤対象役の抽籤値が格納された抽籤テーブルのアドレスを算出している。

【0687】

上述のように、本実施形態では、内部抽籤処理において、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いたメインCPU101専用命令コード（「ADDQ」命令）が用いられており、この命令コードを用いれば、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができる。それゆえ、内部抽籤処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

40

【0688】

[図柄設定処理]

次に、図97～図100を参照して、メインフロー（図82参照）中のS205で行う図柄設定処理について説明する。

【0689】

図97は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。図98は、特賞（ボーナス）当籤番号及び小役当籤番号と、内部当籤役との対応表である。なお、図98では、「はずれ（00）」に対応する特賞当籤番号及び小役当籤番号の図示は省略している。また、図99は、図柄設定処理中のS324～S330の処理を実行するためのソースプログ

50

ラムの一例を示す図であり、図100は、図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照される当り要求フラグテーブル（フラグデータテーブル、当籤フラグテーブルデータ）の構成の一例を示す図である。

【0690】

まず、メインCPU101は、内部抽籤処理で取得された当り要求フラグステータスに基づいて、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出し、該抽出された特賞当籤番号及び小役当籤番号をメインRAM103内の当籤番号格納領域（不図示）に保存する（S321）。

【0691】

本実施形態では、図98に示すように、特賞（ボーナス）当籤番号「1」及び「2」には、それぞれ、内部当籤役「F__BB1」及び「F__BB2」が対応付けられている。また、小役当籤番号「1」～「36」には、それぞれ、内部当籤役「F__チリリプ」～「F__RB役4」が対応付けられている。そして、図94で説明したように、当り要求フラグステータスの値は、特賞当籤番号に特賞番号（本実施形態では「37（16進数では25H）」）を乗算した値に、小役当籤番号を加算した値である。それゆえ、S321の処理において、当り要求フラグステータスの値から特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出するため、本実施形態では、メインCPU101は、当り要求フラグステータスの値を特賞番号（「37」）で除算する。その結果、除算処理により生成された、商の値が特賞当籤番号（10進数で0～2のいずれか）となり、余りの値が小役当籤番号（10進数で0～36のいずれか）となる。

【0692】

次いで、メインCPU101は、抽出された小役当籤番号に基づいて、小役が当籤したか否かを判別する（S322）。この処理において、小役当籤番号が1～36のいずれかである場合には、メインCPU101は、小役が当籤したと判定し、小役当籤番号が0である場合には、メインCPU101は、小役が当籤しなかったと判定する。

【0693】

S322において、メインCPU101が、小役が当籤していないと判別したとき（S322がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS331の処理を行う。一方、S322において、メインCPU101が、小役が当籤したと判別したとき（S322がYES判定の場合）、メインCPU101は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（S323）。

【0694】

次いで、メインCPU101は、当り要求フラグテーブル（図100参照）をセットする（S324）。次いで、メインCPU101は、減算結果を1減算し、該減算結果を更新する（S325）。次いで、メインCPU101は、減算結果が「0」未満であるか否かを判別する（S326）。

【0695】

S326において、メインCPU101が、減算結果が「0」未満でないと判別したとき（S326がNO判定の場合）、メインCPU101は、ビット数算出処理を行う（S327）。なお、S327のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブルに規定されている、小役当籤番号に対応する当り要求フラグデータの格納領域のブロック数を取得する。

【0696】

なお、本実施形態では、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）において、当り要求格納領域0～7のブロックと、当り要求格納領域8～11のブロックとが設けられている。それゆえ、S327のビット数算出処理で取得される当り要求フラグデータの格納領域のブロック数の最大値は「2」となる。例えば、内部当籤役が「F__確チリリプ」である場合には、当り要求フラグテーブル（図100参照）に示すように、当り要求格納領域0～7のブロックに含まれる格納領域7と、当り要求格納領域8～11のブロックに含まれる格納領域9にそれぞれ当り要求フラグデータが規定されているので、S327の

ビット数算出処理で取得される当り要求フラグデータの格納領域のブロック数は「2」となる。

【0697】

次いで、メインCPU101は、ビット数算出処理を行う（S328）。なお、S328のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブル（図100参照）において規定されるブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数を算出する。例えば、内部当籤役が「F__確チリリプ」である場合には、当り要求フラグテーブル（図100参照）に示すように格納領域7及び格納領域9ではともに1バイトの当り要求フラグデータが格納されるので、S328のビット数算出処理で取得されるブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は1バイトとなる。なお、図100に記載のテーブルにおいて、格納領域7に格納される当り要求フラグデータには「10000000B | 01000000B」と記載されているが、これは、格納領域7に格納される当り要求フラグデータが「10000000B」又は（「|」は論理和の記号）「01000000B」であることを意味する。

10

【0698】

なお、上述したS325～S328の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。例えば、内部当籤役が「F__確チリリプ」（小役当籤番号が「2」）である場合には、上述したS325～S328の処理は、2回繰り返される。また、S325～S328の処理が複数回繰り返される場合には、S327及びS328のビット数算出処理でそれぞれ取得されるブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、別の格納領域に保存される。また、上述したS325～S328の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、当り要求フラグデータの格納先を指定する情報（オンビット情報）となる。

20

【0699】

ここで再度、S326の処理に戻って、S326において、メインCPU101が、減算結果が「0」未満であると判別したとき（S326がYES判定の場合）、メインCPU101は、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のセット処理を行う（S329）。この際、メインCPU101は、上述したS325～S328の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数（オンビット情報）に基づいて、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のみをセットする。具体的には、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のアドレスをDEレジスタに格納する（図99参照）。

30

【0700】

次いで、メインCPU101は、圧縮データ格納処理を行う（S330）。この処理では、メインCPU101は、主に、当り要求フラグデータをチェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域内の所定の格納領域に転送（展開）する処理を行う。圧縮データ格納処理の詳細については、後述の図101を参照しながら後で説明する。

【0701】

S330の処理後又はS322がNO判定の場合、メインCPU101は、持越役格納領域（図31参照）を参照して、持越役があるか否かを判別する（S331）。S331において、メインCPU101が、持越役があると判別したとき（S331がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS334の処理を行う。

40

【0702】

一方、S331において、メインCPU101が、持越役がないと判別したとき（S331がNO判定の場合）、メインCPU101は、S321の処理で抽出された特賞当籤番号に基づいて、ボーナス役（BB1又はBB2）が当籤したか否かを判別する（S332）。

【0703】

S332において、メインCPU101が、ボーナス役が当籤していないと判別したとき（S332がNO判定の場合）、メインCPU101は、図柄判定処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）のS206に移す。

50

【0704】

一方、S332において、メインCPU101が、ボーナス役が当籤したと判別したとき（S332がYES判定の場合）、メインCPU101は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する（S333）。

【0705】

S333の処理後又はS331がNO判定の場合、メインCPU101は、特賞当籤番号を当籤番号格納領域（不図示）にセットし、当り要求フラグ格納領域に当り要求フラグデータをセットし、RT状態をRT5状態にセットし、RT遊技数（RT1状態の消化ゲーム数）をクリア（「0」）する（S334）。そして、S334の処理後、メインCPU101は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）のS206に移す。

10

【0706】

本実施形態では、上述のようにして図柄設定処理が行われる。上述した図柄設定処理中のS324～S330の処理（入賞に係るデータの圧縮・展開処理）は、メインCPU101が、図99のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、S330の圧縮データ格納処理は、メインCPU101が図99中のソースコード「CALLF SB__BTEP__00」を実行することにより行われる。

【0707】

「CALLF」命令は、上述のようにメインCPU101専用の2バイト命令コードであり、図99中のソースコード「CALLF SB__BTEP__00」が実行されると、「SB__BTEP__00」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、圧縮データ格納処理が開始される。なお、S330の圧縮データ格納処理では、上述のように、当り要求フラグテーブルに格納された当り要求フラグデータ（圧縮データ）が、対応する当り要求フラグ格納領域に展開（コピー）される。

20

【0708】

また、上述した図柄設定処理中のS329の当り要求フラグ格納領域のアドレスのセット処理は、メインCPU101が図99中のソースコード「LDQ DE, .LOW.WAVEBIT」を実行することにより行われる。すなわち、図柄設定処理中のS329の処理は、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用の「LDQ」命令により行われる。この場合、図柄設定処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、図柄設定処理のソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

30

【0709】

さらに、本実施形態では、上述した図柄設定処理中のS324～S330で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理の中で上述したメインCPU101専用命令コードを用いることにより、入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインRAM103の容量を有効活用することができ

40

【0710】

[圧縮データ格納処理]

次に、図101を参照して、例えば、図柄判定処理（図97参照）中のS330で行う圧縮データ処理について説明する。図101は、圧縮データ格納処理の手順を示すフローチャートである。

【0711】

なお、図101に示す圧縮データ格納処理は、図柄判定処理（図97参照）中のS330だけでなく、後述の図柄コード取得処理（後述の図128参照）中のS649においても実行される。図柄判定処理（図97参照）中のS330で実行される圧縮データ格納処

50

理では、処理対象となるフラグデータは当り要求フラグデータ（当籤役に係るフラグデータ）となるが、後述の図柄コード取得処理（後述の図128参照）中のS649で実行される圧縮データ格納処理では、処理対象となるフラグデータは入賞作動フラグデータ（入賞役に係るフラグデータ）である。そして、処理対象となるフラグデータの種別が異なること以外は、両者の処理は同じ処理になる。

【0712】

それゆえ、図101のフローチャートでは、処理対象とするフラグデータを「処理対象フラグデータ」と記し、処理対象となるフラグテーブルを「処理対象フラグテーブル」と記す。また、この記載に合わせて、以下の圧縮データ格納処理の説明においても、当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータを「処理対象フラグデータ」と称し、当り要求フラグテーブル（図100参照）又は後述の図柄対応入賞作動テーブル（例えば、後述の図130A等参照）を「処理対象フラグテーブル」と称す。

10

【0713】

まず、メインCPU101は、格納先チェックビットをセットする（S341）。この処理では、格納先チェックビットはAレジスタ以外のレジスタに格納される。

【0714】

格納先チェックビットは、処理対象フラグデータの格納先（転送先）となるブロックを指定するための1バイトのデータである。本実施形態では、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域はともに、2つのブロック（格納領域0～7のブロック及び格納領域8～11のブロック）で構成される。そして、例えば、内部当籤役「F__確チリリP」が決定された場合には、図100の当り要求フラグテーブルに示すように格納領域7及び格納領域9のそれぞれに当り要求フラグデータが格納されるので（格納先のブロック数が「2」になるので）、S341の処理では、格納先チェックビットとして、「00000011B」がセットされる。なお、この1バイトのデータのビット0の値（1／0）が格納領域0～7のブロック内の格納先の有無に対応し、ビット1の値（1／0）が格納領域8～11のブロック内の格納先の有無に対応する。

20

【0715】

次いで、メインCPU101は、バイト単位の転送カウンタの値を「8」にセットする（S342）。本実施形態では、各ブロックのバイト数が「8」であるので、転送カウンタの初期値には「8」がセットされる。

30

【0716】

次いで、格納先チェックビットから転送指示ビットの値を抽出する（S343）。なお、転送指示ビットは、格納先チェックビット内のビット0のデータに対応し、S343の処理では、1バイトのレジスタに格納されている格納先チェックビットを1回（1ビット分）右シフトすることにより、転送指示ビットが抽出される。具体的には、格納先チェックビットが格納された1バイトのレジスタ（Aレジスタ以外のレジスタ）を1回右シフトすると、ビット7～ビット1に格納されているデータがそれぞれビット6～ビット0に移動するとともに、シフト前のビット0のデータが出力される。そして、このシフト処理により出力されたデータが転送指示ビットの値となる。

40

【0717】

次いで、メインCPU101は、抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する（S344）。この処理では、メインCPU101は、抽出された転送指示ビットの値が「1」である場合に転送指示があると判定する。例えば、格納先チェックビットとして、「00000011B」がセットされた場合、1回目（格納領域の1ブロック目に対応）及び2回目（格納領域の2ブロック目に対応）のS344の判定処理では、転送指示ありの判定となるが、3回目以降のS344の判定処理では、転送指示なしの判定となる。

【0718】

S344において、メインCPU101が、転送指示がないと判別したとき（S344がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS354の処理を行う。

50

【0719】

一方、S344において、メインCPU101が、転送指示があると判別したとき（S344がYES判定の場合）、メインCPU101は、処理対象フラグテーブルからバイト単位格納先指定情報を取得する（S345）。この処理では、バイト単位格納先指定情報として、処理対象フラグテーブル内の処理対象役（当籤役又は入賞役）のフラグデータが格納された領域の先頭アドレスに格納されている、転送先を示す1バイトのデータが取得される。例えば、内部当籤役が「F__確チリリプ」である場合には、図100に示す当り要求フラグテーブル内の「F__確チリリプ」のフラグデータが格納された領域の先頭アドレスに格納されている、格納領域7を転送先として指定する1バイトデータ「10000000B」がバイト単位格納先指定情報として取得される。

10

【0720】

次いで、メインCPU101は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理（アドレスを1加算する処理）を行う（S346）。また、この処理では、メインCPU101は、処理対象フラグデータの格納（転送）先となるブロックの先頭格納領域を指定するアドレスを初期アドレスとしてセットする。例えば、1ブロック目の処理では、S346の処理において、初期アドレスとして格納領域0のアドレスがセットされ、2ブロック目の処理では、S346の処理において、初期アドレスとして格納領域8のアドレスがセットされる。

【0721】

次いで、メインCPU101は、バイト単位格納先指定情報から転送指示ビットの値を抽出する（S347）。なお、ここでいう転送指示ビットは、バイト単位格納先指定情報のビット0に対応し、S347の処理では、1バイトのレジスタに格納されているバイト単位格納先指定情報を1回右シフトすることにより、転送指示ビットの値を抽出する（ビット0のデータを出力する）。

20

【0722】

次いで、メインCPU101は、S347の処理で抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する（S348）。この処理では、メインCPU101は、抽出された転送指示ビットの値が「1」である場合、転送指示があると判定する。例えば、バイト単位格納先指定情報として、「00000010B」がセットされた場合、2回目（1ブロック目の格納領域1又は2ブロック目の格納領域9）のS347の処理でビット1のデータ「1」が転送指示ビットの値として出力され転送指示ありの判定となるが、1回目及び3～8回目のS347の処理では、転送指示なしの判定となる。

30

【0723】

S348において、メインCPU101が、転送指示がないと判別したとき（S348がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS351の処理を行う。

【0724】

一方、S348において、メインCPU101が、転送指示があると判別したとき（S348がYES判定の場合）、メインCPU101は、現在セットされている処理対象フラグテーブル内のアドレスに格納されている処理対象フラグデータ（当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータ）を、指定された格納領域に転送（コピー）する（S349）。

40

【0725】

例えば、内部当籤役が「F__確チリリプ」であり、現在の処理が1ブロック目の格納領域（格納領域0～7）に対して行われている場合には、バイト単位格納先指定情報が「10000000B」（格納領域7を格納先として指定するデータ）となるので、8回目のS347の処理で転送指示があると判定され、その後のS349の処理で、当り要求フラグデータ「10000000B」、「01000000B」、「00100000B」及び「00010000B」のいずれかが、当り要求フラグ格納領域の格納領域7に転送（コピー）される。

【0726】

50

次いで、メインCPU101は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理（アドレスを1加算する処理）を行う（S350）。

【0727】

S350の処理後又はS348がNO判定の場合、メインCPU101は、処理対象フラグデータの格納先となる格納領域を指定するアドレスの更新処理（アドレスを1加算する処理）を行う（S351）。次いで、メインCPU101は、転送カウンタの値を1減算する（S352）。

【0728】

次いで、メインCPU101は、転送カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S353）。S353において、メインCPU101が、転送カウンタの値が「0」でな
10
いと判別したとき（S353がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS347の処理に戻し、S347以降の処理を繰り返す。

【0729】

一方、S353において、メインCPU101が、転送カウンタの値が「0」であると判別したとき（S353がYES判定の場合）、メインCPU101は、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っているか否かを判別する（S354）。この処理では、メインCPU101は、現処理時点において、格納先チェックビット内に「1」が格納されているビットが残っているか否かを判別する。そして、メインCPU101は、格納先チェックビット内に「1」が格納されているビットが残っている場合、すなわち、処理対象となるブロックが存在する場合には、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が
20
残っていると判定する。

【0730】

S354において、メインCPU101が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判別したとき（S354がYES判定の場合）、メインCPU101は、処理をS342の処理に戻し、S342以降の処理を繰り返す。一方、S354において、メインCPU101が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていないと判別したとき（S354がNO判定の場合）、メインCPU101は、圧縮データ格納処理を終了し、処理を例えば図柄判定処理（図97参照）中のS331に移す。

【0731】

〔第2インターフェースボード制御処理（規定外）〕

30

次に、図102を参照して、メインフロー（図82参照）中のS207で行う第2インターフェースボード制御処理について説明する。図102は、第2インターフェースボード制御処理の手順を示すフローチャートである。なお、この処理は、メインRAM103内の規定外作業領域（図12C参照）で行われる。また、この第2インターフェースボード制御処理で用いられるプログラムはメインROM102内の規定外エリアに格納されている（図12B参照）。

【0732】

まず、メインCPU101は、スタックポインタ（SP）にセットされているメインRAM103内のスタックエリアのアドレスデータを退避させる（S361）。次いで、メインCPU101は、メインRAM103内の規定外スタックエリアのアドレスデータを
40
スタックポインタ（SP）にセットする（S362）。

【0733】

次いで、メインCPU101は、ナビデータを取得する（S363）。次いで、メインCPU101は、ナビ変換テーブルをメインRAM103内の規定外作業領域にセットする（S364）。

【0734】

次いで、メインCPU101は、ナビ変換テーブルを参照して第2インターフェース用押し順番号を取得する（S365）。次いで、メインCPU101は、取得した第2インターフェース用押し順番号を、規定外作業領域に設けられた規定外押し順番号格納領域（不図示）に格納する（S366）。次いで、メインCPU101は、規定外作業領域に設
50

けられた押下位置テーブル選択カウンタの値に「0」をセットする（S367）。

【0735】

次いで、メインCPU101は、取得したナビデータが押し順ナビ（押し順小役用のナビデータ）であるか否かを判別する（S368）。S368において、メインCPU101が、取得したナビデータが押し順ナビであると判別したとき（S368がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS372の処理を行う。

【0736】

一方、S368において、メインCPU101が、取得したナビデータが押し順ナビでないと判別したとき（S368がNO判定の場合）、メインCPU101は、取得したナビデータがBB1停止操作のナビデータ（10）であるか否かを判別する（S369）

10

【0737】

S369において、メインCPU101が、取得したナビデータがBB1停止操作のナビデータであると判別したとき（S369がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS371の処理を行う。一方、S369において、メインCPU101が、取得したナビデータがBB1停止操作のナビデータでないと判別したとき（S369がNO判定の場合）、メインCPU101は、押下位置テーブル選択カウンタの値に「1」を加算する（S370）。S370において、押下位置テーブル選択カウンタの値に「1」を加算する処理は、押下位置テーブル（不図示）からBB2の押下位置を取得するために行われる処理である。

20

【0738】

S370の処理後又はS369がYES判定の場合、メインCPU101は、押下位置テーブル選択カウンタの値に「1」を加算する（S371）。S371において、押下位置テーブル選択カウンタの値に「1」を加算する処理は、押下位置テーブル（不図示）からBB1又はBB2の押下位置を取得するために行われる処理である。

【0739】

S371の処理後又はS368がYES判定の場合、メインCPU101は、押下位置テーブル選択カウンタの値に基づいて、押下位置テーブル（不図示）を選択する（S372）。次いで、メインCPU101は、選択した押下位置テーブルを参照して、3リール分（左リール3L、中リール3C及び右リール3R）の押下位置データを取得する（S373）。次いで、メインCPU101は、取得した押下位置データを規定外作業領域に設けられた規定外押下位置格納領域（不図示）に格納する（S374）。S367～S371の処理により、ナビデータが押し順ナビであれば、押下位置テーブル選択カウンタの値は「0」となり、ナビデータがBB1停止操作のナビデータであれば、押下位置テーブル選択カウンタの値は「1」となり、ナビデータがBB2停止操作のナビデータであれば、押下位置テーブル選択カウンタの値は「2」となる。すなわち、ナビデータに基づいて、押下位置データが取得される。

30

【0740】

次いで、メインCPU101は、第2インターフェースボード出力処理を行う（S375）。なお、第2インターフェースボード出力処理の詳細については、後述の図103を参照しながら後で説明する。

40

【0741】

次いで、メインCPU101は、全レジスタの復帰処理を行う（S376）。次いで、メインCPU101は、S361で退避させたスタックエリアのアドレスデータをスタックポインタ（SP）にセットする（S377）。そして、S377の処理後、メインCPU101は、第2インターフェースボード制御処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）のS208に移す。

【0742】

[第2インターフェースボード出力処理]

次に、図103を参照して、第2インターフェースボード制御処理（図102参照）中

50

の S 3 7 5 で行う第 2 インターフェースボード出力処理について説明する。図 1 0 3 は、第 2 インターフェースボード出力処理の手順を示すフローチャートである。なお、この第 2 インターフェースボード出力処理は、メイン R A M 1 0 3 の規定外作業領域で行われる。

【 0 7 4 3 】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェース用シリアル回線（第 2 シリアル通信回路 1 1 5 : S C U 2）を介して送信動作が行われているか否かを判別する（S 3 8 1）。S 3 8 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、第 2 インターフェース用シリアル回線を介して送信動作が行われていると判別したとき（S 3 8 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェースボード出力処理を終了し、処理を第 2 インターフェースボード制御処理（図 1 0 2 参照）の S 3 7 6 に移す。

10

【 0 7 4 4 】

一方、S 3 8 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、第 2 インターフェース用シリアル回線を介して送信動作が行われていないと判別したとき（S 3 8 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、規定外作業領域に設けられたループカウンタの値に「3」（リールの個数）をセットし、シリアル通信用サム値に初期値「1」をセットする（S 3 8 2）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェース用シリアル回線（第 2 シリアル通信回路 1 1 5 : S C U 2）を介して、送信開始データを送信する（S 3 8 3）。

【 0 7 4 5 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、所定のリール（回胴）の規定外押下位置格納領域を参照し、所定のリールの押下位置データを取得する（S 3 8 4）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、参照する規定外押下位置格納領域を次の対象リール（回胴）のそれに更新する（S 3 8 5）。

20

【 0 7 4 6 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、パルス変換データ（不図示）及び取得した押下位置データに基づいて、押下位置データ（図柄位置）に対応するパルス数データを取得する（S 3 8 6）。なお、押下位置データ（図柄位置）とパルス数データとの対応関係の詳細については省略するが、例えば、取得した押下位置データ（図柄位置）が「3」（左リール 3 L では図柄「白 7」）である場合には、パルス数データとして「3 8」が取得され、押下位置データ（図柄位置）が「1 0」（左リール 3 L では図柄「リプレイ」）である場合には、パルス数データとして「1 5 5」が取得される。また、例えば、取得した押下位置データ（図柄位置）が「1 2」（左リール 3 L では図柄「青 7」）である場合には、パルス数データとして「1 8 9」が取得され、押下位置データ（図柄位置）が「1 5」（左リール 3 L では図柄「リプレイ」）である場合には、パルス数データとして「2 3 9」が取得される。

30

【 0 7 4 7 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、取得したパルス数データを、第 2 インターフェース用シリアル回線（第 2 シリアル通信回路 1 1 5 : S C U 2）を介して送信する（S 3 8 7）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、シリアル通信用サム値にパルス数データを加算する（S 3 8 8）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、ループカウンタの値を 1 減算する（S 3 8 9）。

40

【 0 7 4 8 】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、ループカウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S 3 9 0）。S 3 9 0 において、メイン C P U 1 0 1 が、ループカウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 3 9 0 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、対象リールを次のリールに変更するとともに、処理を S 3 8 4 に戻し、S 3 8 4 以降の処理を繰り返す。

【 0 7 4 9 】

一方、S 3 9 0 において、メイン C P U 1 0 1 が、ループカウンタの値が「0」であると判別したとき（S 3 9 0 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、シリアル通信

50

用サム値を、第2インターフェース用シリアル回線（第2シリアル通信回路115：SCU2）を介して送信する（S391）。そして、S391の処理後、メインCPU101は、第2インターフェースボード出力処理を終了し、処理を第2インターフェースボード制御処理（図102参照）のS376に移す。

【0750】

〔状態別制御処理〕

次に、図104を参照して、メインフロー（図82参照）中のS208で行う状態別制御処理について説明する。図104は、状態別制御処理の手順を示すフローチャートである。

【0751】

まず、メインCPU101は、サブフラグ変換処理を行う（S401）。この処理では、メインCPU101は、内部当籤役をサブフラグ（図36及び図37参照）に変換する処理を行う。なお、サブフラグ変換処理の詳細については、後述の図105を参照しながら後で説明する。

【0752】

次いで、メインCPU101は、ナビセット処理を行う（S402）。この処理では、メインCPU101は、RT状態、遊技状態及び小役当籤番号に基づいてナビデータを取得する。なお、ナビセット処理の詳細については、後述の図108を参照しながら後で説明する。

【0753】

次いで、メインCPU101は、現在のRT状態がRT4状態であるか否かを判別する（S403）。S403において、メインCPU101が、現在のRT状態がRT4状態でないと判別したとき（S403がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS406の処理を行う。

【0754】

一方、S403において、メインCPU101が、現在のRT状態がRT4状態であると判別したとき（S403がYES判定の場合）、メインCPU101は、フラグ変換処理を行う（S404）。この処理では、メインCPU101は、サブフラグをサブフラグEX（図36参照）に変換するためのフラグ変換抽籤処理（サブフラグデータの圧縮処理）を行う。このフラグ変換処理により、19種類（ハズレも含む）のサブフラグが、9種類（ハズレも含む）のサブフラグEXに変換（圧縮）される。なお、フラグ変換処理の詳細については、後述の図111を参照しながら後で説明する。

【0755】

次いで、メインCPU101は、サブフラグ圧縮処理を行う（S405）。この処理では、メインCPU101は、サブフラグEXをサブフラグD（図36参照）に変換し、サブフラグデータのさらなる圧縮処理を行う。このサブフラグ圧縮処理により、9種類（ハズレも含む）のサブフラグEXが、7種類（ハズレも含む）のサブフラグDに変換（圧縮）される。

【0756】

S405の処理後又はS403がNO判定の場合、メインCPU101は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判別する（S406）。

【0757】

S406において、メインCPU101が、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別したとき（S406がYES判定の場合）、メインCPU101は、通常中スタート時処理を行う（S407）。なお、通常中スタート時処理の詳細については、後述の図112を参照しながら後で説明する。そして、S407の処理後、メインCPU101は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）のS209に移す。

【0758】

一方、S406において、メインCPU101が、現在の遊技状態が通常遊技状態でないと判別したとき（S406がNO判定の場合）、メインCPU101は、現在の遊技状

10

20

30

40

50

態がC Zであるか否かを判別する（S 4 0 8）。

【0 7 5 9】

S 4 0 8において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態がC Zであると判別したとき（S 4 0 8がY E S判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、C Z中スタート時処理を行う（S 4 0 9）。なお、C Z中スタート時処理の詳細については、後述の図1 1 3を参照しながら後で説明する。そして、S 4 0 9の処理後、メインC P U 1 0 1は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2参照）のS 2 0 9に移す。

【0 7 6 0】

一方、S 4 0 8において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態がC Zでないと判別したとき（S 4 0 8がN O判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、現在の遊技状態が通常A R Tであるか否かを判別する（S 4 1 0）。 10

【0 7 6 1】

S 4 1 0において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態が通常A R Tであると判別したとき（S 4 1 0がY E S判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、通常A R T中スタート時処理を行う（S 4 1 1）。なお、通常A R T中スタート時処理の詳細については、後述の図1 1 7を参照しながら後で説明する。そして、S 4 1 1の処理後、メインC P U 1 0 1は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2参照）のS 2 0 9に移す。

【0 7 6 2】

一方、S 4 1 0において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態が通常A R Tでないと判別したとき（S 4 1 0がN O判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、現在の遊技状態がC Tであるか否かを判別する（S 4 1 2）。 20

【0 7 6 3】

S 4 1 2において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態がC Tであると判別したとき（S 4 1 2がY E S判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、C T中スタート時処理を行う（S 4 1 3）。なお、C T中スタート時処理の詳細については、後述の図1 1 8を参照しながら後で説明する。そして、S 4 1 3の処理後、メインC P U 1 0 1は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2参照）のS 2 0 9に移す。

【0 7 6 4】

一方、S 4 1 2において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態がC Tでないと判別したとき（S 4 1 2がN O判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判別する（S 4 1 4）。 30

【0 7 6 5】

S 4 1 4において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態がボーナス状態であると判別したとき（S 4 1 4がY E S判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、B B中スタート時処理を行う（S 4 1 5）。なお、B B中スタート時処理の詳細については、後述の図1 2 5を参照しながら後で説明する。そして、S 4 1 5の処理後、メインC P U 1 0 1は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2参照）のS 2 0 9に移す。

【0 7 6 6】

一方、S 4 1 4において、メインC P U 1 0 1が、現在の遊技状態がボーナス状態でないと判別したとき（S 4 1 4がN O判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、その他処理を行う（S 4 1 6）。この処理では、メインC P U 1 0 1は、上記各種判定処理で対象となった遊技状態以外の遊技状態に応じた処理を行う。例えば、現在の遊技状態がA R T準備状態である場合には、A R T準備状態に対応した処理を行う。そして、S 4 1 6の処理後、メインC P U 1 0 1は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2参照）のS 2 0 9に移す。 40

【0 7 6 7】

[サブフラグ変換処理]

次に、図1 0 5～図1 0 7を参照して、状態別制御処理（図1 0 4参照）中のS 4 0 1で行うサブフラグ変換処理について説明する。図1 0 5は、サブフラグ変更処理の手順を 50

示すフローチャートである。また、図106は、サブフラグ変更処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図107は、サブフラグ変換処理のソースプログラム上で、実際に参照されるサブフラグ変換テーブル（変換テーブル）の構成の一例を示す図である。

【0768】

まず、メインCPU101は、小役当籤番号（0～36）を取得する（S421）。次いで、メインCPU101は、現在、ボーナス作動中であるか否かを判別する（S422）。

【0769】

S422において、メインCPU101が、現在、ボーナス作動中であると判別したとき（S422がYES判定の場合）、メインCPU101は、小役当籤番号をボーナス作動中のサブフラグに変換して保存する（S423）。この小役当籤番号をボーナス作動中のサブフラグに変換する処理は、メインCPU101が図106中のソースコード「SUB（減算命令） cNHT__RBST-c7HT1__FLA」を実行することにより行われる。そして、本実施形態では、この「SUB」命令の実行により、一律、小役当籤番号をサブフラグ「サボテン（14）」に変換する。そして、S423の処理後、メインCPU101は、サブフラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS402に移す。

【0770】

一方、S422において、メインCPU101が、現在、ボーナス作動中でないと判別したとき（S422がNO判定の場合）、メインCPU101は、図107に示すサブフラグ変換テーブルをセットする（S424）。この処理では、判定対象とするサブフラグの初期値を「ハズレ（00）」にセットするとともに参照対象とする図107に示すサブフラグ変換テーブル内のブロックの初期アドレスとして、サブフラグ「ハズレ（00）」が格納されているアドレス（「dSBCVTB+1」）をセットする。

【0771】

次いで、メインCPU101は、現在、参照対象となっているサブフラグ変換テーブル内のブロックに規定されている小役当籤番号のデータが、現ゲームで取得された小役当籤番号に対応するデータであるか否かを判別する（S425）。

【0772】

S425において、メインCPU101が、参照対象となっているサブフラグ変換テーブル内のブロックに規定されている小役当籤番号のデータが、現ゲームで取得された小役当籤番号に対応するデータでないと判別したとき（S425がNO判定の場合）、メインCPU101は、参照対象とするサブフラグ変換テーブル内のブロックを次のアドレスのブロックに更新する（S426）。次いで、メインCPU101は、サブフラグの値に「1」を加算する（S427）。そして、S427の処理後、メインCPU101は、処理をS425の処理に戻し、S425以降の処理を繰り返す。

【0773】

一方、S425において、メインCPU101が、参照対象となっているサブフラグ変換テーブル内のブロックに規定されている小役当籤番号のデータが、現ゲームで取得された小役当籤番号に対応するデータであると判別したとき（S425がYES判定の場合）、メインCPU101は、図107に示すサブフラグ変換テーブルを参照して、小役当籤番号に対応付けられたサブフラグ変換制御データ（小役当籤番号のアドレスの次のアドレスに格納された1バイトデータ）を取得し、該サブフラグ変換制御データをメインRAM103に設けられたサブフラグ変換制御データ格納領域（不図示）に格納する（S428）。この処理において、例えば、現ゲームで取得された小役当籤番号が「03」（内部当籤役「F__3連チリリプ」）である場合には、図107に示すサブフラグ変換テーブルを参照して、サブフラグ変換制御データ「00000011B」が取得される。そして、S428の処理後、メインCPU101は、サブフラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS402に移す。

10

20

30

40

50

【0774】

本実施形態では、上述のようにしてサブフラグ変換処理が行われる。なお、上述したサブフラグ変換処理は、メインCPU101が、図106のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。また、サブフラグ変換処理のソースプログラム上で実際に参照される、図107に示すサブフラグ変換テーブルでは、各サブフラグに対してサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。この際、同種のサブフラグに対しては、同じサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。

【0775】

例えば、サブフラグ「3連チリリプA」及び「3連チリリプB」に対しては、サブフラグ変換制御データ（制御ステータス）「00000011B」が共通して割り付けられている。また、例えば、サブフラグ「リーチ目リプ1」～「リーチ目リプ4」に対しては、サブフラグ変換制御データ（制御ステータス）「00000001B」が共通して割り付けられている。そして、上述した内部当籤役（サブフラグ）をサブフラグEXに変換する際のフラグ変換抽籤処理では、サブフラグ変換制御データ格納領域に格納されたサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）に基づいて、抽籤が行われる。

【0776】

メイン側で管理するフラグ（内部当籤役）をサブ側で管理可能なフラグに変換するためのサブフラグ変換テーブルにおいて、同種の内部当籤役（サブフラグ）に対して共通のサブフラグ変換制御データを設けることにより、該変換テーブルの汎用性が高くなり、機種変更に伴う変換プログラムの変更も軽微な変更で対応可能となるので、開発コストの増大を抑制することができる。

【0777】

[ナビセット処理]

次に、図108～図110を参照して、状態別制御処理（図104参照）中のS402で行うナビセット処理について説明する。図108は、ナビセット処理の手順を示すフローチャートである。また、図109は、ナビセット処理中の後述のS434～S436の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図110は、ナビセット処理のソースプログラム上で、実際に参照されるナビデータテーブルの構成の一例を示す図である。

【0778】

まず、メインCPU101は、サブフラグ変換制御データ格納領域（不図示）にナビセットフラグがセットされているか否かを判別する（S431）。具体的には、メインCPU101は、サブフラグ変換制御データ格納領域を参照し、セットされているサブフラグ変換制御データが、押し順ナビを発生させる小役当籤番号（10～23）に対応するデータであるか否かを判別する。S431において、メインCPU101が、サブフラグ変換制御データ格納領域にナビセットフラグがセットされていないと判別したとき（S431がNO判定の場合）、メインCPU101は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS403に移す。

【0779】

一方、S431において、メインCPU101が、サブフラグ変換制御データ格納領域にナビセットフラグがセットされていると判別したとき（S431がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT状態がRT0又はRT1状態であるか否かを判別する（S432）。S432において、メインCPU101が、RT状態がRT0又はRT1状態でないと判別したとき（S432がNO判定の場合）、メインCPU101は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS403に移す。

【0780】

一方、S432において、メインCPU101が、RT状態がRT0又はRT1状態であると判別したとき（S432がYES判定の場合）、メインCPU101は、遊技状態が一般遊技状態であるか否かを判別する（S433）。S433において、メインCPU

10

20

30

40

50

101が、遊技状態が一般遊技状態であると判別したとき（S433がYES判定の場合）、メインCPU101は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS403に移す。

【0781】

一方、S433において、メインCPU101が、遊技状態が一般遊技状態でないと判別したとき（S433がNO判定の場合）、メインCPU101は、小役当籤番号を取得する（S434）。次いで、メインCPU101は、図110に示すナビデータテーブルを参照し、小役当籤番号に基づいて、ナビデータ（1～9のいずれか）を取得する（S435）。

【0782】

次いで、メインCPU101は、取得したナビデータ（複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報）をメインRAM103内の図示しないナビデータ格納領域（停止操作指示情報格納領域）に格納する（S436）。そして、S436の処理後、メインCPU101は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS403に移す。

【0783】

本実施形態では、上述のようにしてナビセット処理が行われる。なお、上述したナビセット処理中のS434～S436の処理は、メインCPU101が、図109のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。この一連の処理では、図109に示すように、ソースプログラム上において、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用の「LDQ」命令が用いられる。

【0784】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「LDQ A, (k)」が実行されると、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と、1バイトの整数k（直値：下位側アドレス値）とで指定されたアドレスのメモリの内容（格納データ）がAレジスタにロードされる。それゆえ、例えば、図109中のソースコード「LDQ A, (wHITFR T)」が実行されると、Qレジスタの格納データと、整数値「wHITFR T」とで指定されるアドレスのメモリの内容がAレジスタにロードされる。

【0785】

また、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「LDQ (k), A」が実行されると、Aレジスタの格納データが、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と、1バイトの整数k（直値：下位側アドレス値）とで指定されたアドレスのメモリにロードされる。それゆえ、例えば、図109中のソースコード「LDQ (wNAV I P T N), A」の実行により、Aレジスタに格納されたデータ（ナビデータ）が、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と1バイトの整数値「wNAV I P T N」（下位側アドレス値）とで指定されたアドレスのナビデータ格納領域に格納される。

【0786】

上述のように、本実施形態では、ナビセット処理において、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いたメインCPU101専用命令コードが用いられ、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができる。この場合、ナビセット処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができる。その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【0787】

[フラグ変換処理]

次に、図111を参照して、状態別制御処理（図104参照）中のS404で行うフラグ変換処理について説明する。なお、図111は、フラグ変換処理の手順を示すフローチ

10

20

30

40

50

ャートである。

【0788】

まず、メインCPU101は、CT開始時であるか否かを判別する（S441）。

【0789】

S441において、メインCPU101が、CT開始時でないと判別したとき（S441がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS443の処理を行う。一方、S441において、メインCPU101が、CT開始時であると判別したとき（S441がYES判定の場合）、メインCPU101は、CT中のフラグ変換抽籤に用いるフラグ変換抽籤テーブルのテーブル番号を抽籤で決定し、セットする（S442）。

【0790】

S442の処理後又はS441がNO判定の場合、メインCPU101は、現在の状態に応じたフラグ変換抽籤テーブルをセットする（S443）。例えば、現在の状態が非ART中のRT4状態である場合には、非ART中フラグ変換抽籤テーブル（図62参照）がセットされ、現在の状態が通常ART中のRT4状態である場合には、ART中フラグ変換抽籤テーブル（図47A及び47B参照）がセットされ、現在の状態がCT中のRT4状態である場合には、CT中フラグ変換抽籤テーブル（図54参照）がセットされる。

【0791】

次いで、メインCPU101は、セットされたフラグ変換抽籤テーブルを参照し、内部当籤役に基づいてフラグ変換抽籤処理を行う（S444）。なお、実際、この処理では、メインCPU101は、内部当籤役に対応するサブフラグに基づいて、図107に示すサブフラグ変換テーブルから取得されるサブフラグ変換制御データを用いてフラグ変換抽籤処理を行う。

【0792】

次いで、メインCPU101は、S444のフラグ変換抽籤に当籤したか否かを判別する（S445）。

【0793】

S445において、メインCPU101が、フラグ変換抽籤に当籤したと判別したとき（S445がYES判定の場合）、メインCPU101は、サブフラグ変換処理を行う（S446）。この処理において、例えば、内部当籤役が「F_1確チリリプ」である場合、すなわち、サブフラグが「3連チリリプB（03）」である場合、フラグ変換抽籤処理に当籤すると、S446のサブフラグ変換処理により、サブフラグ「3連チリリプB（03）」が、サブフラグEX「確定役（06）」又はサブフラグEX「3連チリリプ（07）」に変換される（図36参照）。

【0794】

S446の処理後、メインCPU101は、現在の遊技状態が非ART状態であるか否かを判別する（S447）。S447において、メインCPU101が、現在の遊技状態が非ART状態でないと判別したとき（S447がNO判定の場合）、メインCPU101は、フラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS405に移す。

【0795】

一方、S447において、メインCPU101が、現在の遊技状態が非ART状態であると判別したとき（S447がYES判定の場合）、メインCPU101は、ARTセット数に「1」を加算する（S448）。次いで、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にART準備状態をセットする（S449）。そして、S449の処理後、メインCPU101は、フラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図104参照）のS405に移す。

【0796】

ここで再度、S445の処理に戻って、S445において、メインCPU101が、フラグ変換抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S445がNO判定の場合）、メインCPU101は、サブフラグ維持処理を行う（S450）。この処理において、例えば、内

10

20

30

40

50

部当籤役が「F__1確チリリプ」である場合、すなわち、サブフラグが「3連チリリプB(03)」である場合、フラグ変換抽籤に非当籤であると、S450のサブフラグ維持処理により、サブフラグ「3連チリリプB(03)」が、サブフラグEX「リプレイ(01)」に変換(維持)される。そして、S450の処理後、メインCPU101は、フラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理(図104参照)のS405に移す。

【0797】

[通常中スタート時処理]

次に、図112を参照して、状態別制御処理(図104参照)中のS407で行う通常中スタート時処理について説明する。なお、図112は、通常中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

10

【0798】

まず、メインCPU101は、CZ抽籤テーブル(図41A参照)を参照し、現在のCZの抽籤状態及び内部当籤役(サブフラグ)に基づいてCZ抽籤処理を行う(S461)。次いで、メインCPU101は、S461のCZ抽籤に当籤したか否かを判別する(S462)。

【0799】

S462において、メインCPU101が、CZ抽籤に当籤しなかったと判別したとき(S462がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS465の処理を行う。

【0800】

一方、S462において、メインCPU101が、CZ抽籤に当籤したと判別したとき(S462がYES判定の場合)、メインCPU101は、次遊技の遊技状態に当籤した種別のCZをセットする(S463)。次いで、メインCPU101は、当籤した種別のCZゲーム数をCZゲーム数カウンタにセットする(S464)。なお、CZゲーム数カウンタは、CZの継続期間を計数するカウンタであり、メインRAM103に設けられる。S464の処理において、例えば、CZ1が当籤している場合には、CZゲーム数カウンタ(前半部)に第1の所定ゲーム数(例えば、「12」)がセットされ、CZ2が当籤している場合には、CZゲーム数カウンタ(前半部)に第2の所定ゲーム数(例えば、「15」)がセットされ、CZ3が当籤している場合には、CZゲーム数カウンタに第4の所定ゲーム数(例えば、「17」)がセットされる。

20

【0801】

S464の処理後又はS462がNO判定の場合、メインCPU101は、通常中高確率抽籤テーブル(図40A参照)を参照し、内部当籤役(サブフラグ)に基づいてCZの抽籤状態の移行抽籤を行う(S465)。次いで、メインCPU101は、移行抽籤の結果に基づいて、CZの抽籤状態を更新する(S466)。そして、S466の処理後、メインCPU101は、通常中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理(図104参照)も終了する。

30

【0802】

[CZ中スタート時処理]

次に、図113を参照して、状態別制御処理(図104参照)中のS409で行うCZ中スタート時処理について説明する。なお、図113は、CZ中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0803】

まず、メインCPU101は、現在の遊技状態がCZ1であるか否かを判別する(S471)。

【0804】

S471において、メインCPU101が、現在の遊技状態がCZ1であると判別したとき(S471がYES判定の場合)、メインCPU101は、CZ1(CZ2)中処理を行う(S472)。なお、CZ1(CZ2)中処理の詳細については、後述の図114及び図115を参照しながら後で説明する。そして、S472の処理後、メインCPU101は、CZ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理(図104参照)も

50

終了する。

【0805】

一方、S471において、メインCPU101が、現在の遊技状態がCZ1でないと判別したとき（S471がNO判定の場合）、メインCPU101は、現在の遊技状態がCZ2であるか否かを判別する（S473）。

【0806】

S473において、メインCPU101が、現在の遊技状態がCZ2であると判別したとき（S473がYES判定の場合）、メインCPU101は、CZ1（CZ2）中処理を行う（S474）。CZ1（CZ2）中処理の詳細については、後述の図114及び図115を参照しながら後で説明する。そして、S474の処理後、メインCPU101は、CZ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。なお、本実施形態では、CZ1中処理とCZ2中処理との間ではART抽籤に当籤する期待度を示すランク（モード又はポイント）が異なるだけであり、基本的な処理内容は同じである。そこで、本実施形態では、CZ1中処理及びCZ2中処理をCZ1（CZ2）中処理として一つの処理で説明する。

10

【0807】

一方、S473において、メインCPU101が、現在の遊技状態がCZ2でないと判別したとき（S473がNO判定の場合）、メインCPU101は、CZ3中処理を行う（S475）。なお、CZ3中処理の詳細については、後述の図116を参照しながら後で説明する。そして、S475の処理後、メインCPU101は、CZ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。

20

【0808】

〔CZ1（CZ2）中処理〕

次に、図114及び図115を参照して、CZ中スタート時処理（図113参照）中のS472又はS474で行うCZ1（CZ2）中処理について説明する。なお、図114及び図115は、CZ1（CZ2）中処理の手順を示すフローチャートである。

【0809】

まず、メインCPU101は、現遊技がCZ1（又はCZ2）の前半部の遊技であるか否かを判別する（S481）。S481において、メインCPU101が、現遊技がCZ1（又はCZ2）の前半部の遊技でないと判別したとき（S481がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS490の処理を行う。

30

【0810】

一方、S481において、メインCPU101が、現遊技がCZ1の前半部の遊技であると判別したとき（S481がYES判定の場合）、メインCPU101は、CZ1中モードアップ抽籤テーブル（図42参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてモードアップ抽籤処理を行う（S482）。また、S481において、メインCPU101が、現遊技がCZ2の前半部の遊技であると判別したとき（S481がYES判定の場合）、メインCPU101は、CZ2中ポイント抽籤テーブル（図43参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてポイントアップ抽籤を行う（S482）。

40

【0811】

次いで、メインCPU101は、S482の抽籤結果に基づいて、ランク（モード又はポイント）を更新する（S483）。次いで、メインCPU101は、S482の抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判別する（S484）。

【0812】

S484において、メインCPU101が、フリーズに当籤したと判別したとき（S484がYES判定の場合）、メインCPU101は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行うとともに、ARTセット数及びCTセット数に「1」を加算する（S485）。また、この処理では、メインCPU101は、ARTレベル決定テーブル（図48A参照）を参照してARTレベルを決定し、セットする。なお、フリーズ発生時には、ARTレベルとして「ARTレベル2」が決定される。

50

【0813】

次いで、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にART準備状態をセットする（S486）。そして、S486の処理後、メインCPU101は、CZ1（CZ2）中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。

【0814】

ここで再度、S484の処理に戻って、S484において、メインCPU101が、フリーズに当籤しなかったと判別したとき（S484がNO判定の場合）、メインCPU101は、CZゲーム数カウンタ（前半部）の値を1減算する（S487）。次いで、メインCPU101は、CZゲーム数カウンタ（前半部）の値が「0」であるか否かを判別する（S488）。 10

【0815】

S488において、メインCPU101が、CZゲーム数カウンタ（前半部）の値が「0」でないと判別したとき（S488がNO判定の場合）、メインCPU101は、CZ1（CZ2）中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。

【0816】

一方、S488において、メインCPU101が、CZゲーム数カウンタ（前半部）の値が「0」であると判別したとき（S488がYES判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にCZ1又はCZ2の後半部をセットする（S489）。そして、S489の処理後、メインCPU101は、CZ1（CZ2）中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。 20

【0817】

ここで再度、S481の処理に戻って、S481がNO判定の場合、メインCPU101は、現ゲームがCZ1又はCZ2の後半部の1ゲーム目であるか否かを判別する（S490）。S490において、メインCPU101が、現ゲームがCZ1又はCZ2の後半部の1ゲーム目でないと判別したとき（S490がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS495の処理を行う。

【0818】

一方、S490において、メインCPU101が、現ゲームがCZ1又はCZ2の後半部の1ゲーム目であると判別したとき（S490がYES判定の場合）、メインCPU101は、CZ中ART抽籤テーブル（図44A及び44B参照）を参照し、前半部のランク（モード又はポイント）に基づいてART抽籤処理を行う（S491）。 30

【0819】

次いで、メインCPU101は、ART抽籤に当籤したか否かを判別する（S492）。S492において、メインCPU101が、ART抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S492がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS494の処理を行う。

【0820】

一方、S492において、メインCPU101が、ART抽籤に当籤したと判別したとき（S492がYES判定の場合）、メインCPU101は、ARTセット数に「1」を加算し、ARTレベル決定テーブル（図48A参照）を参照してARTレベルの抽籤を行い、その抽籤結果をセットする（S493）。 40

【0821】

S493の処理後又はS492がNO判定の場合、メインCPU101は、CZゲーム数カウンタ（後半部）に所定値をセットする（S494）。なお、S494の処理において、例えば、ART抽籤に当籤している場合には、CZゲーム数カウンタ（後半部）に「4」がセットされ、ART抽籤に非当籤である場合には、CZゲーム数カウンタ（後半部）に「3」がセットされる。

【0822】

S494の処理後又はS490がNO判定の場合、メインCPU101は、CZ中AR 50

T抽籤テーブル（図44C参照）を参照して、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてART抽籤処理を行う（S495）。

【0823】

次いで、メインCPU101は、ART抽籤に当籤したか否かを判別する（S496）。S496において、メインCPU101が、ART抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S496がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS498の処理を行う。

【0824】

一方、S496において、メインCPU101が、ART抽籤に当籤したと判別したとき（S496がYES判定の場合）、メインCPU101は、ARTセット数に「1」を加算し、ARTレベル決定テーブル（図48A参照）を参照してARTレベルの抽籤を行い、その抽籤結果をセットする（S497）。 10

【0825】

S497の処理後又はS496がNO判定の場合、メインCPU101は、CZゲーム数カウンタ（後半部）の値を1減算する（S498）。次いで、メインCPU101は、CZゲーム数カウンタ（後半部）の値が「0」であるか否かを判別する（S499）。

【0826】

S499において、メインCPU101が、CZゲーム数カウンタ（後半部）の値が「0」でないと判別したとき（S499がNO判定の場合）、メインCPU101は、CZ1（CZ2）中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。 20

【0827】

一方、S499において、メインCPU101が、CZゲーム数カウンタ（後半部）の値が「0」であると判別したとき（S499がYES判定の場合）、メインCPU101は、ARTセット数が「1」以上であるか否かを判別する（S500）。

【0828】

S500において、メインCPU101が、ARTセット数が「1」以上であると判別したとき（S500がYES判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にART準備状態をセットする（S501）。そして、S501の処理後、メインCPU101は、CZ1（CZ2）中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。 30

【0829】

一方、S500において、メインCPU101が、ARTセット数が「1」以上でないと判別したとき（S500がNO判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にCZ失敗時の状態をセットする（S502）。そして、S502の処理後、メインCPU101は、CZ1（CZ2）中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。

【0830】

[CZ3中処理]

次に、図116を参照して、CZ中スタート時処理（図113参照）中のS475で行うCZ3中処理について説明する。なお、図116は、CZ3中処理の手順を示すフローチャートである。 40

【0831】

まず、メインCPU101は、CZ中ART抽籤テーブル（図45参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてART抽籤処理を行う（S511）。

【0832】

次いで、メインCPU101は、ART抽籤に当籤したか否かを判別する（S512）。S512において、メインCPU101が、ART抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S512がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS518の処理を行う。 50

【0833】

一方、S512において、メインCPU101が、ART抽籤に当籤したと判別したとき（S512がYES判定の場合）、メインCPU101は、ARTセット数に「1」を加算し、CTセット数に「1」を加算する（S513）。次いで、メインCPU101は、S512のART抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判別する（S514）。

【0834】

S514において、メインCPU101が、フリーズに当籤しなかったと判別したとき（S514がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS516の処理を行う。一方、S514において、メインCPU101が、フリーズに当籤したと判別したとき（S514がYES判定の場合）、メインCPU101は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行う（S515）。 10

【0835】

S515の処理後又はS514がNO判定の場合、メインCPU101は、ARTレベル決定テーブル（図48A参照）を参照してARTレベルの抽籤処理を行い、その抽籤結果（ARTレベル）をセットする（S516）。次いで、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にART準備状態をセットする（S517）。そして、S517の処理後、メインCPU101は、CZ3中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。

【0836】

ここで再度、S512の処理に戻って、S512がNO判定の場合、メインCPU101は、CZゲーム数カウンタの値を1減算する（S518）。次いで、メインCPU101は、CZゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S519）。 20

【0837】

S519において、メインCPU101が、CZゲーム数カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S519がNO判定の場合）、メインCPU101は、CZ3中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。

【0838】

一方、S519において、メインCPU101が、CZゲーム数カウンタの値が「0」であると判別したとき（S519がYES判定の場合）、メインCPU101は、ARTセット数に「1」を加算し、ARTレベル決定テーブル（図48A参照）を参照してARTレベルの抽籤を行い、その抽籤結果をセットする（S520）。次いで、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にART準備状態をセットする（S521）。そして、S521の処理後、メインCPU101は、CZ3中処理を終了するとともに、CZ中スタート時処理（図113参照）も終了する。 30

【0839】

[通常ART中スタート時処理]

次に、図117を参照して、状態別制御処理（図104参照）中のS411で行う通常ART中スタート時処理について説明する。なお、図117は、通常ART中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

【0840】

まず、メインCPU101は、ART継続ゲーム数カウンタの値に「1」を加算する（S531）。なお、ART継続ゲーム数カウンタは、通常ARTが継続したゲーム数（消化ゲーム数）を計数するカウンタである。また、本実施形態では、ART継続ゲーム数カウンタの他に、通常ARTが継続可能なゲーム数を計数するART終了ゲーム数カウンタも設ける。そして、本実施形態のパチスロ1では、ART継続ゲーム数カウンタの値とART終了ゲーム数カウンタの値とを比較し、ART継続ゲーム数カウンタの値がART終了ゲーム数カウンタの値に到達すると、ART遊技状態が終了する。 40

【0841】

次いで、メインCPU101は、ART中CT抽籤テーブル（図50参照）を参照し、現在のCT抽籤状態及び内部当籤役（サブフラグ）に基づいてCT抽籤処理を行う（S5 50

32)。次いで、メインCPU101は、CT抽籤に当籤したか否かを判別する(S533)。S533において、メインCPU101が、CT抽籤に当籤しなかったと判別したとき(S533がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS536の処理を行う。

【0842】

一方、S533において、メインCPU101が、CT抽籤に当籤したと判別したとき(S533がYES判定の場合)、メインCPU101は、CTセット数に「1」を加算し、CTゲーム数カウンタの値に「8」をセットする(S534)。次いで、メインCPU101は、次遊技の遊技状態に当籤した種別のCTをセットする(S535)。

【0843】

S535の処理後又はS533がNO判定の場合、メインCPU101は、ARTレベル決定テーブル(図48B参照)を参照し、ART継続ゲーム数カウンタの値に基づいてARTレベルを抽籤し、その抽籤結果をセットする(S536)。次いで、メインCPU101は、通常ART中高確率抽籤テーブル(図49参照)を参照し、現在のCT抽籤状態及び内部当籤役(サブフラグ)に基づいて、移行先のCT抽籤状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする(S537)。

【0844】

次いで、メインCPU101は、通常ART中上乗せ抽籤テーブル(図51参照)を参照し、内部当籤役(サブフラグ)に基づいてARTゲーム数の上乗せ抽籤処理を行う(S538)。次いで、メインCPU101は、上乗せ抽籤に当籤したか否かを判別する(S539)。

【0845】

S539において、メインCPU101が、上乗せ抽籤に当籤しなかったと判別したとき(S539がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS541の処理を行う。一方、S539において、メインCPU101が、上乗せ抽籤に当籤したと判別したとき(S539がYES判定の場合)、メインCPU101は、当籤結果をART終了ゲーム数カウンタに加算する(S540)。

【0846】

S540の処理後又はS539がNO判定の場合、メインCPU101は、ART継続ゲーム数カウンタの値が、ART終了ゲーム数カウンタの値に達したか否かを判定する(S541)。S541において、メインCPU101が、ART継続ゲーム数カウンタの値が、ART終了ゲーム数カウンタの値に達していないと判別したとき(S541がNO判定の場合)、メインCPU101は、通常ART中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理(図104参照)も終了する。

【0847】

一方、S541において、メインCPU101が、ART継続ゲーム数カウンタの値が、ART終了ゲーム数カウンタの値に達したと判別したとき(S541がYES判定の場合)、メインCPU101は、ARTセット数を1減算する(S542)。次いで、メインCPU101は、ART終了時の状態をセットする(S543)。そして、S543の処理後、メインCPU101は、通常ART中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理(図104参照)も終了する。

【0848】

[CT中スタート時処理]

次に、図118を参照して、状態別制御処理(図104参照)中のS413で行うCT中スタート時処理について説明する。なお、図118は、CT中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

【0849】

まず、メインCPU101は、CT中上乗せ抽籤テーブル(図55参照)を参照し、内部当籤役(サブフラグ)に基づいてARTゲーム数の上乗せ抽籤を行う(S551)。次いで、メインCPU101は、上乗せ抽籤に当籤したか否かを判別する(S552)。

【0850】

S552において、メインCPU101が、上乗せ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S552がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS556の処理を行う。一方、S552において、メインCPU101が、上乗せ抽籤に当籤したと判別したとき（S552がYES判定の場合）、メインCPU101は、当籤結果をART終了ゲーム数カウンタに加算する（S553）。なお、上述したように、本実施形態のパチスロ1では、同一のCT中にサブフラグ「3連チリリプ（3連チリリプA又は3連チリリプB）」に当籤した回数が増えるほど、1回の抽籤当りの上乗せ量が増える。

【0851】

S553の処理後、メインCPU101は、内部当籤役がサブフラグEX「3連チリリプ」（又は「確定役」）に対応する役であるか否か、すなわち、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」であり、かつ、図111中のS444のフラグ変換抽籤処理に当籤したか否かを判別する（S554）。 10

【0852】

S554において、メインCPU101が、内部当籤役がサブフラグEX「3連チリリプ」に対応する役でないと判別したとき（S554がNO判定の場合）、メインCPU101は、CT中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。

【0853】

一方、S554において、メインCPU101が、内部当籤役がサブフラグEX「3連チリリプ」に対応する役であると判別したとき（S554がYES判定の場合）、メインCPU101は、CTゲーム数カウンタの値に「1」を加算する（S555）。そして、S555の処理後、メインCPU101は、CT中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。 20

【0854】

ここで再度、S552の処理に戻って、S552がNO判定の場合、メインCPU101は、CT中CT抽籤処理を行う（S556）。この処理では、メインCPU101は、主に、CTセット数の上乗せ抽籤を行う。なお、CT中CT抽籤処理の詳細については、後述の図119を参照しながら後で説明する。

【0855】

次いで、メインCPU101は、CTゲーム数カウンタの値を1減算する（S557）。次いで、メインCPU101は、CTゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S558）。 30

【0856】

S558において、メインCPU101が、CTゲーム数カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S558がNO判定の場合）、メインCPU101は、CT中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。一方、S558において、メインCPU101が、CTゲーム数カウンタの値が「0」であると判別したとき（S558がYES判定の場合）、メインCPU101は、CTセット数が「1」以上であるか否かを判別する（S559）。 40

【0857】

S559において、メインCPU101が、CTセット数が「1」以上であると判別したとき（S559がYES判定の場合）、メインCPU101は、CTセット数を1減算する（S560）。次いで、メインCPU101は、CTゲーム数カウンタの値に「8」をセットする（S561）。そして、S561の処理後、メインCPU101は、CT中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。

【0858】

一方、S559において、メインCPU101が、CTセット数が「1」以上でないと判別したとき（S559がNO判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態に通常ARTをセットする（S562）。そして、S562の処理後、メインCPU10 50

1 は、C T 中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図 1 0 4 参照）も終了する。

【0859】

[C T 中 C T 抽籤処理]

次に、図 1 1 9 を参照して、C T 中スタート時処理（図 1 1 8 参照）中の S 5 5 6 で行う C T 中 C T 抽籤処理について説明する。なお、図 1 1 9 は、C T 中 C T 抽籤処理の手順を示すフローチャートである。

【0860】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、C T 中 C T 抽籤テーブルをセットする（S 5 7 1）。なお、ここで、セットされる C T 中 C T 抽籤テーブルは、上記図 5 6 で説明した C T 中セット数上乗せ抽籤テーブルであるが、ソースプログラム上で実際にセットされる C T 中 C T 抽籤テーブル（C T 中セット数上乗せ抽籤テーブル）の構成については、後述の図 1 2 2 を参照しながら後で説明する。

10

【0861】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、テーブルデータ取得処理を行う（S 5 7 2）。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、C T 中 C T 抽籤処理で参照する抽籤テーブルのアドレスを取得する。なお、テーブルデータ取得処理の詳細については、後述の図 1 2 0 を参照しながら後で説明する。

【0862】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、1 バイト抽籤処理を行う（S 5 7 3）。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、C T セットの上乗せ抽籤を行う。なお、1 バイト抽籤処理の詳細については、後述の図 1 2 3 を参照しながら後で説明する。

20

【0863】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、1 バイト抽籤処理に当籤したか否かを判別する（S 5 7 4）。S 5 7 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、1 バイト抽籤処理に当籤しなかったと判別したとき（S 5 7 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、C T 中 C T 抽籤処理を終了し、処理を C T 中スタート時処理（図 1 1 8 参照）の S 5 5 7 に移す。

【0864】

一方、S 5 7 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、1 バイト抽籤処理に当籤したと判別したとき（S 5 7 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、C T セット数に「1」を加算する（S 5 7 5）。そして、S 5 7 5 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、C T 中 C T 抽籤処理を終了し、処理を C T 中スタート時処理（図 1 1 8 参照）の S 5 5 7 に移す。

30

【0865】

[テーブルデータ取得処理]

次に、図 1 2 0 ～図 1 2 2 を参照して、C T 中 C T 抽籤処理（図 1 1 9 参照）中の S 5 7 2 で行うテーブルデータ取得処理について説明する。図 1 2 0 は、テーブルデータ取得処理の手順を示すフローチャートである。また、図 1 2 1 は、テーブルデータ取得処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図 1 2 2 は、C T 中 C T 抽籤処理及びテーブルデータ取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される C T 中 C T 抽籤テーブル（図 5 6 で説明した C T 中セット数上乗せ抽籤テーブルに対応）の構成の一例を示す図である。なお、図 1 2 2 に示す C T 中 C T 抽籤テーブルに格納されている具体的な各種抽籤値は一例である。

40

【0866】

なお、本実施形態において、C T 中 C T 抽籤処理で参照する抽籤値を取得する際、2 段階のアドレス算出処理（1 段階目及び 2 段階目のテーブルデータ取得処理）を経て、抽籤値が格納されているアドレスを算出する。まず、1 段階目のテーブルデータ取得処理（後述の S 5 8 2 及び S 5 8 3 の処理）では、内部当籤役（実際にはサブフラグ D）に対応付けられた「選択値（1 バイト）」が取得される。なお、選択値には、内部当籤役の種別毎に設けられ、内部当籤役が抽籤対象であるか否かが判別可能であり且つ内部当籤役に対応

50

付けられた抽籤テーブルの配置先を指定可能な値（相対値）が規定される。また、本実施形態では、C T中C T抽籤処理の抽籤結果が非当籤となる内部当籤役（実際にはサブフラグD）に対して予め選択値「0」を規定し、それらの内部当籤役を1段階目のテーブルデータ取得処理の時点で「ハズレ」として扱う。そして、2段階目のテーブルデータ取得処理（後述のS 5 8 5～S 5 8 7の処理）では、「0」以外の選択値が規定された内部当籤役の抽籤値が格納されたアドレスが算出される（抽籤テーブルの基準アドレス（2バイト）から相対値（選択値）を加算したアドレスが算出される）。

【0 8 6 7】

まず、メインC P U 1 0 1は、C T中C T抽籤選択テーブル（不図示）を参照して、C T中C T抽籤テーブルのアドレスを算出するための1段階目及び2段階目の加算選択データのアドレス、並びに、C T抽籤の抽籤回数（本実施形態では、2回）を取得する（S 5 8 1）。次いで、メインC P U 1 0 1は、1段階目の加算選択データのアドレスをC T中C T抽籤テーブルのアドレスに加算して、1段階目の選択アドレスを算出する（S 5 8 2）。

10

【0 8 6 8】

次いで、メインC P U 1 0 1は、算出した1段階目の選択アドレスに格納されている選択値を取得する（S 5 8 3）。次いで、メインC P U 1 0 1は、選択値が「0」であるか否かを判別する（S 5 8 4）。

【0 8 6 9】

S 5 8 4において、メインC P U 1 0 1が、選択値が「0」とであると判別したとき（S 5 8 4がY E S判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、テーブルデータ取得処理を終了し、処理をC T中C T抽籤処理（図1 1 9参照）のS 5 7 3に移す。

20

【0 8 7 0】

一方、S 5 8 4において、メインC P U 1 0 1が、選択値が「0」でないと判別したとき（S 5 8 4がN O判定の場合）、メインC P U 1 0 1は、選択アドレスに選択値を加算して、2段階目の選択アドレスを算出する（S 5 8 5）。次いで、メインC P U 1 0 1は、2段階目の選択アドレスに2段階目の加算選択データのアドレスを加算して、選択アドレスを算出する（S 5 8 6）。

【0 8 7 1】

次いで、メインC P U 1 0 1は、S 5 8 6で算出した選択アドレスに格納されている選択値を取得し、該選択値を選択アドレスに加算して、C T中C T抽籤テーブル内において参照するアドレスを算出する（S 5 8 7）。そして、S 5 8 7の処理後、メインC P U 1 0 1は、テーブルデータ取得処理を終了し、処理をC T中C T抽籤処理（図1 1 9参照）のS 5 7 3に移す。

30

【0 8 7 2】

本実施形態では、上述のようにしてテーブルデータ取得処理が行われる。そして、上述したテーブルデータ取得処理は、メインC P U 1 0 1が、図1 2 1のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【0 8 7 3】

その中で、1段階目のテーブルデータ取得処理（S 5 8 1～S 5 8 4の処理）では、図1 2 2に示すC T中C T当籤抽籤テーブル中のアドレス「d C T C T S T T B」～「d C T C T S __ R E R - 1」までの領域に格納されたテーブル（当籤役別テーブル選択相対テーブル）が参照される。また、当籤役別テーブル選択相対テーブル（抽籤テーブル選択テーブル）内において、C T当籤がハズレとなる各役（サブフラグD「ハズレ」、「サボテン」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「確定役」、「3連チリリプ」）の選択テーブルのアドレスには、上述した選択値（相対値）として「0」が格納される。そして、1段階目のテーブルデータ取得処理（アドレス算出処理）では、選択値が「0」である場合には、抽籤結果を「ハズレ」にする（上記S 5 8 4の判定処理参照）。

40

【0 8 7 4】

上記構成のC T中C T当籤抽籤テーブルでは、1段階目のテーブルデータ取得処理で参

50

照する当籤役別テーブル選択相対テーブルにおいて、役の種別だけで「ハズレ」を設定することができるので、抽籤テーブルに「ハズレ」役の抽籤値を規定する必要がなくなる。それゆえ、本実施形態では、C T 中 C T 当籤抽籤テーブルにおいて、「ハズレ」役の抽籤値データ（「0」）を格納する必要がなくなり、メインROM 102のテーブル領域の容量を節約することができる。

【0875】

また、2段階目（サブフラグD「リーチ目リブ」取得時）のテーブルデータ取得処理（S585～S587の処理）中のS587の処理では、算出された抽籤テーブルアドレスに基づいて、図122に示すC T 中 C T 当籤抽籤テーブル（図56のC T 中セット数上乘せ抽籤テーブルに対応）内から、通常C T 状態時に用いる抽籤テーブル（先頭アドレス「dNMCTCT S__RER」）又は高確率C T 状態の抽籤テーブル（先頭アドレス「dSPCTCT S__RER」）の一方が選択される。

10

【0876】

高確率C T 状態時に用いる抽籤テーブルでは、図122に示すように、先頭アドレス「dSPCTCT S__RER」の次のアドレス領域に1バイトデータからなる「判定ビット」（判定データ）が格納される。判定ビットには、抽籤対象の抽籤値が格納されたアドレスの範囲を示すデータが格納される。図122に示す例のように、高確率C T 状態の抽籤テーブルの「判定ビット」の格納領域の次のアドレスにのみ抽籤対象（高確C T）の抽籤値が格納されている場合には、判定ビットの格納領域には、ビット0にのみ「1」が格納された1バイトデータ「00000001B」が判定ビットとして格納される。一方、通常C T 状態時に用いる抽籤テーブルのように、判定ビットの格納領域の次のアドレス及び次々アドレスに抽籤対象（高確C T 及び通常C T）の抽籤値が格納されている場合には、図122に示すように、判定ビットの格納領域には、ビット0及び1にのみ「1」が格納された1バイトデータ「00000011B」が判定ビットとして格納される。このような判定ビットを設けた場合、抽籤テーブルにおいて、判定ビットにおいてビットデータが「0」となるアドレスの領域に抽籤対象外の抽籤値データを格納する必要がなくなる。

20

【0877】

さらに、高確率C T 状態時に用いる抽籤テーブルでは、図122に示すように、「判定ビット」の次のアドレス「dSPCTCT S__RER+2」に高確率C T 当籤の抽籤値が格納され、高確率C T 当籤の抽籤値としてアドレス「cABS__HIT」に規定されたデータが格納される。本実施形態では、このアドレス「cABS__HIT」に規定されているデータは、当籤確定（100%当籤）を示すデータ（以下、「確定データ」という）である。また、本実施形態では、C T 中 C T 当籤抽籤テーブルにおいてハズレ用の抽籤値データ（「0」）を設ける必要がないので、図122に示すように、アドレス「cABS__HIT」に規定されている確定データに「0」を規定することができる。すなわち、上記構成のC T 中 C T 当籤抽籤テーブルでは、抽籤値「0」を確定データとして使用することができる。

30

【0878】

なお、図56のC T 中セット数上乘せ抽籤テーブルに説明したように、本実施形態では、高確率C T 状態時のC T 中セット数上乘せ抽籤では、必ず、「高確率C T 当籤」が決定される。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラム上では、図122に示すC T 中 C T 当籤抽籤テーブルにおいて、高確率C T 当籤の抽籤値として確定データを格納することができる。

40

【0879】

上述した2段階目（サブフラグD「リーチ目リブ」取得時）の抽籤テーブルのように、判定ビットを構成する各ビットデータの値により、C T 抽籤の抽籤対象役及び抽籤対象外の役（サブフラグD）を判別することにより、抽籤対象外の役の抽籤値データ（ハズレデータ）をテーブルに格納する必要がなくなる。また、抽籤対象役の当籤確率が100%である確定データとしては、抽籤値「0」を用いることができる。これらのことから、本実施形態では、C T 中 C T 当籤抽籤テーブル（C T 中セット数上乘せ抽籤テーブル）の容量

50

を圧縮することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。また、本実施形態では、この技術をCT中CT当籤処理で使用する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、ART抽籤（図115参照）、ARTゲーム数上乘せ抽籤（図117参照）、後述のCT抽籤（後述の図154参照）及び後述のCZの引き戻し抽籤（後述の図157参照）等で使用してもよい。

【0880】

[1バイト抽籤処理]

次に、図123及び図124を参照して、CT中CT抽籤処理（図119参照）中のS573で行う1バイト抽籤処理について説明する。図123は、1バイト抽籤処理の手順を示すフローチャートである。また、図124は、1バイト抽籤処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

10

【0881】

まず、メインCPU101は、メインRAM103内の乱数格納領域（不図示）に格納されているCT中CT抽籤用の1バイト乱数値（0～255：乱数回路110の乱数レジスタ4のソフトラッチ乱数）をセットする（S591）。次いで、メインCPU101は、テーブルデータ取得処理中のS587で算出したアドレスに基づいて、CT中CT抽籤テーブルから抽籤判定データ（図122の2段階目に規定されている抽籤テーブル中の判定ビット）を取得する（S592）。また、この処理では、メインCPU101は、抽籤回数の初期値として、判定ビットのビット数「8」をセットする。

20

【0882】

次いで、メインCPU101は、抽籤判定データが抽籤対象であるか否かを判別する（S593）。この判定処理では、メインCPU101は、現在の抽籤回数に対応付けられた判定ビット内のビットデータを参照し、該ビットデータが「1」であれば、抽籤対象であると判定する。なお、本実施形態では、判定ビット内のビット0～ビット7が、抽籤回数「8」～「1」にそれぞれ対応付けられている。

【0883】

S593において、メインCPU101が、抽籤判定データが抽籤対象でないと判別したとき（S593がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS599の処理を行う。一方、S593において、メインCPU101が、抽籤判定データが抽籤対象であると判別したとき（S593がYES判定の場合）、メインCPU101は、CT中CT抽籤テーブルから抽籤値を取得する（S594）。

30

【0884】

次いで、メインCPU101は、抽籤値が「0」（当籤確定データ）であるか否かを判別する（S595）。

【0885】

S595において、メインCPU101が、抽籤値が「0」とであると判別したとき（S595がYES判定の場合）、メインCPU101は、1バイト抽籤処理を終了し、処理をCT中CT抽籤処理（図119参照）のS574に移す。一方、S595において、メインCPU101が、抽籤値が「0」でないと判別したとき（S595がNO判定の場合）、メインCPU101は、CT抽籤（CTセット数の上乘せ抽籤）処理を行う（S596）。具体的には、メインCPU101は、乱数値（1バイト乱数値）から抽籤値を減算し、その減算結果を乱数値とする。

40

【0886】

次いで、メインCPU101は、S596のCT抽籤に当籤したか否かを判別する（S597）。なお、S596のCT抽籤では、メインCPU101は、S596の減算結果が「0」以下となった場合（いわゆる「桁かり」が生じた場合）に、当籤したと判定する。

【0887】

S597において、メインCPU101が、CT抽籤に当籤したと判別したとき（S5

50

97がYES判定の場合)、メインCPU101は、1バイト抽籤処理を終了し、処理をCT中CT抽籤処理(図119参照)のS574に移す。一方、S597において、メインCPU101が、CT抽籤に当籤しなかったと判別したとき(S597がNO判定の場合)、メインCPU101は、CT中CT抽籤テーブル内において参照する抽籤値の格納アドレス(抽籤アドレス)を次の抽籤アドレスに更新する(S598)。

【0888】

S598の処理後又はS593がNO判定の場合、メインCPU101は、抽籤回数を1減算する(S599)。次いで、メインCPU101は、抽籤回数が「0」であるか否かを判別する(S600)。

【0889】

S600において、メインCPU101が、抽籤回数が「0」でないと判別したとき(S600がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS593に戻し、S593以降の処理を繰り返す。一方、S600において、メインCPU101が、抽籤回数が「0」とであると判別したとき(S600がYES判定の場合)、メインCPU101は、1バイト抽籤処理を終了し、処理をCT中CT抽籤処理(図119参照)のS574に移す。

【0890】

本実施形態では、上述のようにして1バイト抽籤処理が行われる。なお、上述した1バイト抽籤処理は、メインCPU101が、図124のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【0891】

1バイト抽籤処理中のS591の乱数取得処理では、図124に示すように、ソースプログラム上において、Qレジスタ(拡張レジスタ)を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用命令コードである「LDQ」命令が用いられる。それゆえ、本実施形態では、1バイト抽籤処理においても、Qレジスタ(拡張レジスタ)を用いた命令コードが用いることにより、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができるので、アドレス設定に係る命令コードを省略することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する(増大させる)ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【0892】

[BB中スタート時処理]

次に、図125を参照して、状態別制御処理(図104参照)中のS415で行うBB中スタート時処理について説明する。なお、図125は、BB中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

【0893】

まず、メインCPU101は、ボーナス中ARTゲーム数上乘せ抽籤テーブル(図59参照)を参照し、内部当籤役に基づいてARTゲーム数の上乘せ抽籤処理を行う(S611)。次いで、メインCPU101は、上乘せ抽籤に当籤したか否かを判別する(S612)。

【0894】

S612において、メインCPU101が、上乘せ抽籤に当籤しなかったと判別したとき(S612がNO判定の場合)、メインCPU101は、BB中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理(図104参照)も終了する。一方、S612において、メインCPU101が、上乘せ抽籤に当籤したと判別したとき(S612がYES判定の場合)、メインCPU101は、当籤結果(上乘せゲーム数)をART終了ゲーム数カウンタに加算する(S613)。

【0895】

次いで、メインCPU101は、ARTセット数が「0」であるか否かを判別する(S

10

20

30

40

50

614)。S614において、メインCPU101が、ARTセット数が「0」でないと判別したとき（S614がNO判定の場合）、メインCPU101は、BB中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。

【0896】

一方、S614において、メインCPU101が、ARTセット数が「0」であると判別したとき（S614がYES判定の場合）、メインCPU101は、ARTセット数に「1」を加算する（S615）。そして、S615の処理後、メインCPU101は、BB中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図104参照）も終了する。

【0897】

〔引込優先順位格納処理〕

次に、図126及び図127を参照して、メインフロー（図82参照）中のS212で行う引込優先順位格納処理について説明する。図126は、引込優先順位格納処理の手順を示すフローチャートである。また、図127は、引込優先順位格納処理中の後述のS625及びS626の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【0898】

まず、メインCPU101は、検索リール数に「3」をセットする（S621）。次いで、メインCPU101は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（S622）。この処理では、内部当籤役及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブル（図27参照）が選択される。

【0899】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位格納領域選択処理を行う（S623）。この処理では、検索対象のリールの引込優先順位データ格納領域が選択される。次いで、メインCPU101は、図柄チェック数（回数）として「20」をセットする（S624）。

【0900】

次いで、メインCPU101は、図柄コード取得処理を行う（S625）。この処理では、図柄チェック数に対応した入賞作動フラグ格納領域及び図柄コード格納領域を参照して、図柄コードを取得する。なお、図柄コード取得処理の詳細については、後述の図128を参照しながら後で説明する。

【0901】

次いで、メインCPU101は、論理積演算処理を行う（S626）。この処理では、メインCPU101は、入賞作動フラグデータの生成処理を行う。論理積演算処理の詳細については、後述の図133を参照しながら後で説明する。

【0902】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位取得処理を行う（S627）。この処理では、メインCPU101は、入賞作動フラグ（入賞役）格納領域（図28～図30参照）内においてビットが「1」にセットされており、かつ、当り要求フラグ格納領域でビットが「1」にされている役について、引込優先順位テーブル（図27参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。なお、引込優先順位取得処理の詳細については、後述の図134及び図135を参照しながら後で説明する。

【0903】

次いで、メインCPU101は、取得した引込優先順位データをメインRAM103内の引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する（S628）。この際、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。

【0904】

なお、引込優先順位データ格納領域には、メインリールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。各引込優先順位データ格納領域には、対応するメインリールの各図柄位置「0」～「19」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、この引込優先順位データ格納領域を参照することにより、停止テーブルに基づい

10

20

30

40

50

て決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。

【0905】

引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。引込優先順位データを参照することにより、メインリールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データとして最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、メインリールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合には、優先順序

10

【0906】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位格納領域の更新処理を行う（S629）。この処理では、メインCPU101は、次のチェック図柄の引込優先順位データ格納領域をセットする。次いで、メインCPU101は、図柄チェック数を1減算する（S630）。次いで、メインCPU101は、図柄チェック数が「0」であるか否かを判別する（S631）。

【0907】

S631において、メインCPU101が、図柄チェック数が「0」でないと判別したとき（S631がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS625の処理に戻し、S625以降の処理を繰り返す。一方、S631において、メインCPU101が、図柄チェック数が「0」であると判別したとき（S631がYES判定の場合）、メインCPU101は、検索対象リールの変更処理を行う（S632）。

20

【0908】

次いで、メインCPU101は、検索リール数を1減算する（S633）。次いで、メインCPU101は、検索リール数が「0」であるか否か、すなわち、全てのメインリールに対して上述した一連の処理が行われたか否かを判別する（S634）。

【0909】

S634において、メインCPU101が、検索リール数が「0」でないと判別したとき（S634がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS622の処理に戻し、S622以降の処理を繰り返す。一方、S634において、メインCPU101が、検索リール数が「0」であると判別したとき（S634がYES判定の場合）、メインCPU101は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）のS213に移す。

30

【0910】

本実施形態では、上述のようにして引込優先順位格納処理が行われる。上述した引込優先順位格納処理中のS625及びS626の処理は、メインCPU101が、図127のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【0911】

その中で、S626の論理積演算処理は、メインCPU101が図127中のソースコード「CALLF SB__DAND__00」を実行することにより行われる。「CALLF」命令は、上述のようにメインCPU101専用の2バイト命令コードであり、図127中のソースコード「CALLF SB__DAND__00」が実行されると、「SB__DAND__00」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、論理積演算処理が開始される。

40

【0912】

[図柄コード取得処理]

次に、図128～図132を参照して、引込優先順位格納処理（図126参照）中のS625で行う図柄コード取得処理について説明する。図128は、図柄コード取得処理の手順を示すフローチャートであり、図129は、図柄コード取得処理を実行するためのソ

50

ースプログラムの一例を示す図である。図130Aは、図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第1リール（左リール）図柄配置テーブルの構成の一例を示す図であり、図130Bは、第1リール図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。図131Aは、図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第2リール（中リール）図柄配置テーブルの構成の一例を示す図であり、図131Bは、第2リール図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。また、図132Aは、図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第3リール（右リール）図柄配置テーブルの構成の一例を示す図であり、図132Bは、第3リール図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。

10

【0913】

まず、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域のクリア処理を行う（S641）。この処理では、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域（図28～図30参照）内の全ての格納領域に「0」をセットする。次いで、メインCPU101は、第1リール図柄配置テーブル（図130A参照）をセットする（S642）。

【0914】

次いで、メインCPU101は、第1リール（左リール3L）の停止時であるか否かを判別する（S643）。

【0915】

S643において、メインCPU101が、第1リール（左リール3L）の停止時であると判別したとき（S643がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS647の処理を行う。一方、S643において、メインCPU101が、第1リール（左リール3L）の停止時でないと判別したとき（S643がNO判定の場合）、メインCPU101は、第2リール図柄配置テーブル（図131A参照）をセットする（S644）。この処理では、S642の処理でセットされた第1リール図柄配置テーブルが、第2リール図柄配置テーブルで上書きされる。

20

【0916】

次いで、メインCPU101は、第2リール（中リール3C）の停止時であるか否かを判別する（S645）。

【0917】

S645において、メインCPU101が、第2リール（中リール3C）の停止時であると判別したとき（S645がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS647の処理を行う。一方、S645において、メインCPU101が、第2リール（中リール3C）の停止時でないと判別したとき（S645がNO判定の場合）、メインCPU101は、第3リール図柄配置テーブル（図132A参照）をセットする（S646）。この処理では、S644の処理でセットされた第2リール図柄配置テーブルが、第3リール図柄配置テーブルで上書きされる。

30

【0918】

S646の処理後、又は、S643或いはS645がYES判定の場合、メインCPU101は、停止制御対象のリールに対する停止操作実行時の図柄チェック処理を行い、図柄チェック処理により取得された図柄に対応する図柄対応入賞作動テーブルを取得する（S647）。例えば、第1リール（左リール3L）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「白7」である場合、メインCPU101は、図130B中のアドレス「dR1__SVN1」～アドレス「dR1__SVN2-1」の範囲のブロックに規定された図柄対応入賞作動テーブルの先頭アドレスを取得する。

40

【0919】

次いで、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（S648）。次いで、メインCPU101は、図101で説明した圧縮データ格納処理を行う（S649）。この処理では、メインCPU101は、主に、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータを、入賞作動フラグ格納領域内の対応する格納領域

50

に転送（展開）する処理を行う。

【0920】

例えば、第1リール（左リール3L）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「白7」である場合には、入賞可能な図柄組合せ（コンビネーション）は、図28～図30に示すように、第2格納領域に規定されるコンビネーション名称「C__2nd__A__01」、「C__2nd__A__01」及び「C__SP1__01」、第3格納領域に規定されるコンビネーション名称「C__9枚C__01」～「C__9枚C__03」、「C__9枚C__07」～「C__9枚C__09」及び「C__9枚E__01」、第4格納領域に規定されるコンビネーション名称「C__RB役A__01」、「C__RB役A__02」、「C__RB役B__01」～「C__RB役B__04」、「C__RB役C__01」及び「C__RB役C__02」、第6格納領域に規定されるコンビネーション名称「C__リーチ目リップC__01」～「C__リーチ目リップC__03」、「C__リーチ目リップD__01」、「C__リーチ目リップD__02」及び「C__リーチ目リップE__01」、並びに、第10格納領域に規定されるコンビネーション名称「C__BB1」である。

10

【0921】

この場合、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータの第1ブロック（第0～第7格納領域）の格納先は、図130Bに示すテーブル内のアドレス「dR1__SVN1+1」に格納されている1バイトの指定データ「01011100B」により指定される（図130B中のコメント「格納領域 +2, +3, +4, +6」欄参照）。また、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータの第2ブロック（第8～第11格納領域）の格納先は、図130Bに示すテーブル内のアドレス「dR1__SVN1+6」に格納されている1バイトの指定データ「10000000B」により指定される（図130B中のコメント「格納領域 +10」欄参照）。

20

【0922】

なお、本実施形態では、第1ブロックの指定データのビット0～ビット7が、格納先として、それぞれ第1ブロックの第0～第7格納領域を指定するビットであり、第2ブロックの指定データのビット0～ビット3が、格納先として、それぞれ第2ブロックの第8～第11格納領域を指定するビットである。そして、各ブロックの1バイトの指定データでは、入賞作動フラグデータの格納先となる入賞作動フラグ格納領域内の格納領域に対応するビットに「1」が格納される。

30

【0923】

それゆえ、例えば、第1リール（左リール3L）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「白7」である場合、S649の処理において、図130Bに示すテーブル内のアドレス「dR1__SVN1+2」に格納されている入賞作動フラグデータ「00010000B」又は「00000100B」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第2格納領域に転送され、アドレス「dR1__SVN1+3」に格納されている入賞作動フラグデータ「00100000B」又は「00000100B」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第3格納領域に転送される。また、この場合、S649の処理において、図130Bに示すテーブル内のアドレス「dR1__SVN1+4」に格納されている入賞作動フラグデータ「10000000B」、「01000000B」又は「00100000B」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第4格納領域に転送され、アドレス「dR1__SVN1+5」に格納されている入賞作動フラグデータ「00100000B」、「00010000B」又は「00001000B」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第6格納領域に転送される。さらに、この場合、S649の処理において、図130Bに示すテーブル内のアドレス「dR1__SVN1+8」に格納されている入賞作動フラグデータ「10000000B」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第10格納領域に転送される。

40

【0924】

50

S 6 4 9 の処理後、メインCPU101は、圧縮データ格納処理により更新された入賞作動フラグ格納領域をセットし、図柄コード格納領域をセットし、入賞作動フラグ格納領域のデータ長（本実施形態では12バイト）をセットする（S 6 5 0）。そして、S 6 5 0 の処理後、メインCPU101は、図柄コード取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図126参照）のS 6 2 6 に移す。

【0925】

本実施形態では、上述のようにして図柄コード取得処理が行われる。なお、上述した図柄コード取得処理は、メインCPU101が、図129のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、S 6 4 9 の圧縮データ格納処理は、メインCPU101が図129中のソースコード「CALLF SB__BTPE__00」を実行することにより行われる。

10

【0926】

「CALLF」命令は、上述のようにメインCPU101専用の2バイト命令コードであり、図129中のソースコード「CALLF SB__BTPE__00」が実行されると、「SB__BTPE__00」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、圧縮データ格納処理が開始される。そして、この圧縮データ格納処理では、上述のように、各リールの図柄対応入賞作動フラグテーブルに格納された入賞作動フラグデータ（圧縮データ）が、入賞作動フラグ格納領域に展開（コピー）される。

【0927】

なお、本実施形態では、上述した図柄コード取得処理中のS 6 4 7～S 6 4 9で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理の中で上述したメインCPU101専用命令コードを用いることにより、入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインRAM103の容量を有効活用することができる。

20

【0928】

また、本実施形態では、図柄コード取得処理中のS 6 4 9の圧縮データ格納処理において、「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレス「SB__BTPE__00」は、図97で説明した図柄設定処理中のS 3 3 0の圧縮データ格納処理において、「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、図柄コード取得処理で行う圧縮データ格納処理を実行するためのソースプログラムが、図柄設定処理で行う圧縮データ格納処理を実行するためのソースプログラムと同じであり、S 6 4 9及びS 3 3 0の両処理において、圧縮データ格納処理のソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。この場合、S 6 4 9及びS 3 3 0の両処理において、それぞれ別個に圧縮データ格納処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

30

【0929】

[論理積演算処理]

次に、図133を参照して、例えば、引込優先順位格納処理（図126参照）中のS 6 2 6で行う論理積演算処理について説明する。図133は、論理積演算処理の手順を示すフローチャートである。なお、図133に示す論理積演算処理は、引込優先順位格納処理（図126参照）中のS 6 2 6だけでなく、後述の引込優先順位取得処理（後述の図134及び図135参照）中のS 6 8 7においても実行される。

40

【0930】

引込優先順位格納処理（図126参照）中のS 6 2 6で実行される論理積演算処理において、論理積演算される2つのデータは、上述した図柄コード取得処理中のS 6 5 0でセットされた入賞作動フラグ格納領域のデータ、及び、図柄コード格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、上述した図柄コード取得処理中のS 6 5

50

0でセットされたデータ長（12バイト）のバイト数「12」が後述の「論理積回数」に対応する。

【0931】

一方、後述の引込優先順位取得処理（後述の図134及び図135参照）中のS687で実行される論理積演算処理において、論理積演算される2つのデータは、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータ、及び、入賞作動フラグ格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、後述の図136B中に記載のRT作動組み合わせ表示フラグのデータ長（1バイト）のバイト数「1」が後述の「論理積回数」に対応する。

【0932】

まず、メインCPU101は、論理積元データ（例えば、図柄コード格納領域のデータ）を取得する（S661）。次いで、メインCPU101は、論理積元データと論理積先データ（例えば、入賞作動フラグ格納領域のデータ）との論理積演算を行い、その演算結果を論理積先データとして保存する（S662）。

【0933】

次いで、メインCPU101は、取得する論理積元データのアドレスを1加算する（S663）。次いで、メインCPU101は、参照する論理積先データのアドレスを1加算する（S664）。

【0934】

次いで、メインCPU101は、論理積回数を1減算する（S665）。次いで、メインCPU101は、論理積回数が「0」であるか否かを判別する（S666）。

【0935】

S666において、メインCPU101が、論理積回数が「0」でないと判別したとき（S666がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS661の処理に戻し、S661以降の処理を繰り返す。一方、S666において、メインCPU101が、論理積回数が「0」であると判別したとき（S666がYES判定の場合）、メインCPU101は、論理積演算処理を終了し、処理を例えば引込優先順位格納処理（図126参照）のS627に移す。

【0936】

〔引込優先順位取得処理〕

次に、図134～図137を参照して、引込優先順位格納処理（図126参照）中のS627で行う引込優先順位取得処理について説明する。なお、図134及び図135は、引込優先順位取得処理の手順を示すフローチャートである。図136Aは、引込優先順位取得処理中の後述のS680～S683の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図136Bは、引込優先順位取得処理中の後述のS686の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図136Cは、引込優先順位取得処理中の後述のS687の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。また、図137は、引込優先順位取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される引込優先順位テーブルの構成の一例を示す図である。

【0937】

まず、メインCPU101は、右リール3R（特定の表示列）のチェック時であるか否かを判別する（S671）。

【0938】

S671において、メインCPU101が、右リール3Rのチェック時でないと判別したとき（S671がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS674の処理を行う。一方、S671において、メインCPU101が、右リール3Rのチェック時であると判別したとき（S671がYES判定の場合）、メインCPU101は、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ANY役」（所定の図柄の組合せ）が含まれるか否かを判別する（S672）。なお、ここでいう「ANY役」とは、少なくとも右リール3Rの停止図柄に関係なく入賞が確定する役（少なくとも右リール3Rの停止図柄が任意の図柄

10

20

30

40

50

である入賞役)のことをいう。

【0939】

S672において、メインCPU101が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ANY役」が含まれないと判別したとき(S672がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS674の処理を行う。一方、S672において、メインCPU101が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ANY役」が含まれると判別したとき(S672がYES判定の場合)、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域内の「ANY役」に対応する格納領域をマスクする(S673)。具体的には、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域内の「ANY役」に対応するビットに「1」をセットする。

【0940】

S673の処理後、又は、S671或いはS672がNO判定の場合、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域(図28～図30参照)のアドレスとして、その最後尾の格納領域のアドレスに「1」を加算したアドレスをセットし、停止禁止データをセットし、入賞作動フラグデータ長(入賞作動フラグ格納領域のデータ長:本実施形態では、12バイト)をセットする(S674)。次いで、メインCPU101は、ストックボタン作動カウンタの値、及び、ストップボタン作動状態を取得する(S675)。なお、ストップボタン作動カウンタは、停止操作が検出されているストップボタンの数を管理するためのカウンタである。また、ストップボタン作動状態は、作動ストップボタン格納領域(図33参照)を参照することにより取得される。

【0941】

次いで、メインCPU101は、セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを1減算(-1更新)する(S676)。次いで、メインCPU101は、セットされている入賞作動フラグ格納領域とそれに対応する当り要求フラグ格納領域(図28～図30参照)とから当り要求フラグデータを生成し、該生成された当り要求フラグデータに基づいて禁止入賞作動位置を生成する(S677)。

【0942】

次いで、メインCPU101は、停止操作位置が禁止入賞作動位置であるか否かを判別する(S678)。

【0943】

S678において、メインCPU101が、停止操作位置が禁止入賞作動位置でないと判別したとき(S678がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS684の処理を行う。一方、S678において、メインCPU101が、停止操作位置が禁止入賞作動位置であると判別したとき(S678がYES判定の場合)、メインCPU101は、ストップボタン作動カウンタの値が第3停止の値であるか否かを判別する(S679)。

【0944】

S679において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第3停止の値であると判別したとき(S679がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS705の処理を行う。一方、S679において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第3停止の値でないと判別したとき(S679がNO判定の場合)、メインCPU101は、ストップボタン作動カウンタの値が第2停止の値であるか否かを判別する(S680)。

【0945】

S680において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第2停止の値でないと判別したとき(S680がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS684の処理を行う。一方、S680において、メインCPU101が、ストップボタン作動カウンタの値が第2停止の値であると判別したとき(S680がYES判定の場合)、メインCPU101は、右リール3Rの停止後であるか否かを判別する(S681)。

【0946】

ブルは、それぞれ、図 27 に記載の引込優先順位テーブル番号「00」～「05」の引込優先順位テーブルに対応する。

【0953】

次いで、メインCPU101は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコード（000H）であるか否かを判別する（S688）。

【0954】

S688において、メインCPU101が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードであると判別したとき（S688がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS705の処理を行う。一方、S688において、メインCPU101が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードでないと判別したとき（S688がNO判定の場合）、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（S689）。

【0955】

次いで、メインCPU101は、現在セットされているアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから引込優先順位データを取得する（S690）。次いで、メインCPU101は、引込優先順位テーブルのブロックカウンタをセットする（S691）。本実施形態では、この処理において、メインCPU101は、引込優先順位テーブルのブロックカウンタの値に「2」をセットする。

【0956】

次いで、メインCPU101は、引込優先順位テーブルのチェック回数をセットし、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを1加算（+1更新）する（S692）。本実施形態では、この処理において、メインCPU101は、引込優先順位テーブルのチェック回数に「8」（図137に示す引込優先順位テーブルに規定されているチェックデータのビット数）をセットする。

【0957】

次いで、メインCPU101は、更新された引込優先順位テーブルのアドレスに基づいて、チェックデータ（図137参照）を取得し、チェックデータからチェックビットを抽出する（S693）。なお、本実施形態では、ここで抽出するチェックビットは、チェックデータのビット0に対応する。例えば、S690の処理において、先頭アドレスが「dPLVLTB00」であるブロックに規定された引込優先順位テーブルから引込優先順位データ「03EH」が取得された場合、S693の処理では、チェックデータとして「10001000B」が取得され、チェックビットの値として「0」が抽出される。

【0958】

次いで、メインCPU101は、抽出されたチェックビットの値が「1」であるか否かを判別する（S694）。

【0959】

S694において、メインCPU101が、抽出されたチェックビットの値が「1」でないと判別したとき（S694がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS699の処理を行う。一方、S694において、メインCPU101が、抽出されたチェックビットの値が「1」とであると判別したとき（S694がYES判定の場合）、メインCPU101は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを1加算（+1更新）し、更新後のアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから判定データ（図137中の「フラグ判定データ」）を取得する（S695）。

【0960】

次いで、メインCPU101は、S695で取得した判定データに基づいて、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であるか否かを判別する（S696）。この処理では、メインCPU101は、現在取得されている入賞作動フラグデータと、判定データとを比較し、前者が後者に対応するものである否かを判定し、前者が後者に対応する

10

20

30

40

50

ものである場合には、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であると判定する。

【0961】

S696において、メインCPU101が、入賞作動フラグデータが判定対象でないと判別したとき（S696がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS699の処理を行う。一方、S696において、メインCPU101が、入賞作動フラグデータが判定対象であると判別したとき（S696がYES判定の場合）、メインCPU101は、引込優先順位データの更新処理を行う（S697）。この処理では、メインCPU101は、S697で取得した判定データに対応付けられた引込優先順位データで、現在セットされている引込優先順位データを更新（上書き）する。

10

【0962】

次いで、メインCPU101は、チェックデータの更新処理を行う（S698）。この処理では、メインCPU101は、チェックデータを1ビットだけ右方向（ビット7からビット0に向かう方向）にシフトする。なお、この処理において、シフト後のチェックデータのビット7には、「0」がセットされる。

【0963】

S698の処理後、又は、S694或いはS696がNO判定の場合、メインCPU101は、チェックデータにチェック対象のビット（「1」がセットされているビット）があるか否かを判別する（S699）。

【0964】

20

S699において、メインCPU101が、チェックデータにチェック対象のビットがないと判別したとき（S699がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS702の処理を行う。一方、S699において、メインCPU101が、チェックデータにチェック対象のビットがあると判別したとき（S699がYES判定の場合）、メインCPU101は、チェックする入賞作動フラグ格納領域のアドレスを1加算（+1更新）し、チェック回数を1減算する（S700）。

【0965】

次いで、メインCPU101は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する（S701）。S701において、メインCPU101が、チェック回数が「0」でないと判別したとき（S701がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS698の処理に戻し、S698以降の処理を繰り返す。

30

【0966】

一方、S701において、メインCPU101が、チェック回数が「0」であると判別したとき（S701がYES判定の場合）、メインCPU101は、現在参照している入賞作動フラグ格納領域のアドレスにチェック回数の初期値「8」を加算して入賞作動フラグ格納領域のアドレスを更新し、ブロックカウンタの値を1減算する（S702）。次いで、メインCPU101は、ブロックカウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S703）。

【0967】

S703において、メインCPU101が、ブロックカウンタの値が「0」でないと判別したとき（S703がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS692の処理に戻し、S692以降の処理を繰り返す。

40

【0968】

一方、S703において、メインCPU101が、ブロックカウンタの値が「0」であると判別したとき（S703がYES判定の場合）、メインCPU101は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを1加算（+1更新）する（S704）。例えば、現在参照している引込優先順位テーブルが、先頭アドレスが「dPLVLTB00」であるブロックに規定された引込優先順位テーブルである場合、この処理により、参照する引込優先順位テーブルが、先頭アドレスが「dPLVLTB01」であるブロックに規定された引込優先順位テーブルに変更される。そして、S704の処理後、メインCPU101は、

50

処理をS 6 8 8の処理に戻し、S 6 8 8以降の処理を繰り返す。

【0969】

ここで再度、S 6 7 9、S 6 8 3又はS 6 8 8の処理に戻って、S 6 7 9、S 6 8 3又はS 6 8 8がYES判定の場合、メインCPU101は、この時点でセットされている引込順位データを、最終的な引込優先順位データとしてセットする(S 7 0 5)。なお、S 6 7 9又はS 6 8 3がYES判定の場合、メインCPU101は、最終的な引込優先順位データとして「0 (00H)」をセットする。この場合、引込優先順位データ「0 (00H)」にはエンドコードが割り付けられているので、引込データ無し(停止禁止)がセットされる。そして、S 7 0 5の処理後、メインCPU101は、引込優先順位取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理(図126参照)のS 6 2 8に移す。

10

【0970】

本実施形態では、上述のようにして引込優先順位取得処理が行われる。なお、上述した引込優先順位取得処理中のS 6 8 0～S 6 8 3の「ANY役」の引込優先対応処理は、メインCPU101が、図136Aのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、例えば、S 6 8 3の判定処理は、ソースプログラム上において、「JCP」命令(所定の判定命令)により実行される。なお、「JCP」命令は、比較命令相当の動作を実行する命令であり、メインCPU101専用命令コードである。

【0971】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「JCP cc, A, n, e」が実行されると、Aレジスタの内容(格納データ)と、整数nとを比較し、その比較結果が、ccの条件となれば、処理をeで指定されるアドレスにジャンプさせる。なお、「JCP」命令の「ccの条件」には、フラグ・レジスタF内のキャリーフラグの状態及びゼロフラグの状態の一方が指定される(図11参照)。例えば、ccに「C」が指定されていれば、ccの条件はキャリーフラグが「1」(オン状態)であることを意味し、ccに「NC」が指定されていれば、ccの条件はキャリーフラグが「0」(オフ状態)であることを意味する。また、例えば、ccに「Z」が指定されていれば、ccの条件はゼロフラグが「1」(オン状態)であることを意味し、ccに「NZ」が指定されていれば、ccの条件はゼロフラグが「0」(オフ状態)であることを意味する。

20

【0972】

「ANY役」の引込優先対応処理のソースプログラム上において、図136Aに示すように、「JCP」命令を用いた場合、アドレス設定に係る命令を省略することができる(アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる)ので、「ANY役」の引込優先対応処理の処理効率を高めることができるとともに、ソースプログラムの容量(メインROM102の使用容量)を低減することができる。

30

【0973】

また、上述した引込優先順位取得処理中のS 6 8 6の停止制御用引込要求フラグ設定処理は、メインCPU101が、図136Bのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。S 6 8 6の停止制御用引込要求フラグ設定処理では、図136Bに示すように、メインCPU101専用命令コードである、Qレジスタ(拡張レジスタ)を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令、及び、「CALLF」命令が利用される。

40

【0974】

それゆえ、S 6 8 6の停止制御用引込要求フラグ設定処理において、Qレジスタ(拡張レジスタ)を用いた「LDQ」命令を用いることにより、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、ソースプログラムの容量(メインROM102の使用容量)を低減することができる。また、「CALLF」命令は、上述のように、2バイトの命令コードである。それゆえ、停止制御用引込要求フラグ設定処理において、これらのメインCPU101専用命令コードを使用

50

することにより、処理の効率化を図ることができ、限られたメインRAM103の容量を有効活用することができる。

【0975】

さらに、本実施形態では、優先引込順位取得処理中のS686の停止制御用引込要求フラグ設定処理において、「CALLF」命令で指定するジャンプ先の論理積演算処理のアドレス「SB__DAND__00」は、上記図126で説明した引込優先順位格納処理中のS626の論理積演算処理において「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである(図127参照)。すなわち、本実施形態では、優先引込順位取得処理中のS686の停止制御用引込要求フラグ設定処理で行う論理積演算処理を実行するためのソースプログラムが、引込優先順位格納処理中のS626で行う論理積演算処理を実行するためのソースプログラムと同じであり、S686及びS626の両処理において、論理積演算処理のソースプログラムが共有化(モジュール化)されている。この場合、S686及びS626の両処理において、それぞれ別個に論理積演算処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量(メインROM102の使用容量)を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する(増大させる)ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

10

【0976】

また、上述した引込優先順位取得処理中のS687の引込優先順位テーブル(図137参照)の取得処理は、メインCPU101が、図136Cのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。そして、S687の引込優先順位テーブルの取得処理では、図136Cに示すように、メインCPU101専用命令コードである、Qレジスタ(拡張レジスタ)を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令が利用される。

20

【0977】

それゆえ、S687の引込優先順位テーブルの取得処理においても、「LDQ」命令の使用により、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができる。その結果、引込優先順位テーブルの取得処理の効率化を図ることができるとともに、ソースプログラムの容量(メインROM102の使用容量)を低減することができる。

【0978】

上述のように、本実施形態の優先引込順位取得処理中の上記各種処理では、上述したメインCPU101専用の各種命令コードが適宜用いられ、対応する処理の効率化及びソースプログラムの容量の削減を実現している。その結果、本実施形態では、主制御回路90のプログラム処理速度の効率化と容量の削減とを図ることができ、削減した容量に対応する空き領域を活用して、遊技性を高めることが可能となる。

30

【0979】

[リール停止制御処理]

次に、図138～図140を参照して、メインフロー(図82参照)中のS213で行うリール停止制御処理について説明する。なお、図138は、リール停止制御処理の手順を示すフローチャートである。図139は、リール停止制御処理中の後述のS711～S716の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図140は、リール停止制御処理中の後述のS726の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

40

【0980】

まず、メインCPU101は、リール停止可能信号OFF処理を行う(S711)。この処理では、メインCPU101は、主に、リール停止可能信号OFFデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域を使用して行われる。なお、リール停止可能信号OFF処理の詳細については、後述の図141を参照しながら後で説明する。

【0981】

50

次いで、メインCPU101は、全リールの回転速度が所定の一定速度に到達したか否か（「定速」になったか否か）を判別する（S712）。S712において、メインCPU101が、全リールの回転速度が「定速」になっていないと判別したとき（S712がNO判定の場合）、メインCPU101は、S712の処理を繰り返す。

【0982】

一方、S712において、メインCPU101が、全リールの回転速度が「定速」になったと判別したとき（S712がYES判定の場合）、メインCPU101は、リール停止可能信号ON処理を行う（S713）。この処理では、メインCPU101は、主に、リール停止可能信号ONデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域を使用して行われる。なお、リール停止可能信号ON処理の詳細については、後述の図142を参照しながら後で説明する。

10

【0983】

次いで、メインCPU101は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する（S714）。

【0984】

S714において、メインCPU101が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき（S714がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS713の処理に戻し、S713以降の処理を繰り返す。一方、S714において、メインCPU101が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき（S714がYES判定の場合）、メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域（図33参照）を更新し、ストップボタン未作動カウンタの値を1減算する（S715）。

20

【0985】

次いで、メインCPU101は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（S716）。また、この処理では、検索対象リールのリール制御管理情報が格納される回胴制御データ格納領域のアドレス（先頭アドレス）セット処理も行われる（図139中のソースコード「LDQ IX, wR1__CTRL－（wR2__CTRL－wR1__CTRL）」参照）。

【0986】

次いで、メインCPU101は、リール停止可能信号OFF処理を行う（S717）。この処理は、上記S711と同様に、メインRAM103の規定外作業領域を使用して行われる。なお、リール停止可能信号OFF処理の詳細については、後述の図141を参照しながら後で説明する。次いで、メインCPU101は、図柄カウンタの値に基づいて停止開始位置をメインRAM103に格納する（S718）。

30

【0987】

次いで、メインCPU101は、リール停止選択処理を行う（S719）。詳細な説明は省略するが、この処理では、メインCPU101は、滑り駒数の選択処理を行う。

【0988】

次いで、メインCPU101は、停止開始位置と、S719で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインRAM103に格納する（S720）。この処理では、メインCPU101は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その加算結果を停止予定位置とする。

40

【0989】

次いで、メインCPU101は、図柄コード格納処理を実行する（S721）。この処理では、停止予定位置に対応する図柄コードが図柄コード格納領域に格納される。次いで、メインCPU101は、制御対象のリールが最終停止（第3停止）のリールであるか否かを判別する（S722）。この処理では、メインCPU101は、ストップボタン未作動カウンタの値に基づいて、制御対象のリールが最終停止（第3停止）のリールであるか否かを判別し、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」であるときには、制御対象のリールが最終停止のリールであると判定する。

【0990】

50

S 7 2 2において、メインCPU101が、制御対象のリールが最終停止のリールでないと判別したとき（S 7 2 2がNO判定の場合）、メインCPU101は、制御変更処理を行う（S 7 2 3）。この処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。次いで、メインCPU101は、図126で説明した引込優先順位格納処理を行う（S 7 2 4）。

【0991】

次いで、メインCPU101は、停止間隔残時間待機処理を行う（S 7 2 5）。この処理では、メインCPU101は、予め設定された所定のリール停止間隔時間が経過するまで、待機処理を行う。そして、S 7 2 5の処理後、メインCPU101は、処理をS 7 1 1の処理に戻し、S 7 1 1以降の処理を繰り返す。

10

【0992】

ここで再度、S 7 2 2の処理に戻って、S 7 2 2において、メインCPU101が、制御対象のリールが最終停止のリールであると判別したとき（S 7 2 2がYES判定の場合）、メインCPU101は、全リールの励磁が停止状態であるか否かを判別する（S 7 2 6）。S 7 2 6において、メインCPU101が、全リールの励磁が停止状態でないと判別したとき（S 7 2 6がNO判定の場合）、メインCPU101は、S 7 2 6の処理を繰り返す。

【0993】

一方、S 7 2 6において、メインCPU101が、全リールの励磁が停止状態であると判別したとき（S 7 2 6がYES判定の場合）、メインCPU101は、第3停止操作されたストップボタンがオン状態のままである（ストップボタンが放されていない）か否かを判別する（S 7 2 7）。S 7 2 7において、メインCPU101が、第3停止操作されたストップボタンがオン状態のままであると判別したとき（S 7 2 7がYES判定の場合）、メインCPU101は、S 7 2 7の処理を繰り返す。一方、S 7 2 7において、メインCPU101が、第3停止操作されたストップボタンがオン状態でないと判別したとき（S 7 2 7がNO判定の場合）、メインCPU101は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）のS 2 1 4に移す。

20

【0994】

本実施形態では、上述のようにしてリール停止制御処理が行われる。なお、上述したリール停止制御処理中のS 7 1 1～S 7 1 6の処理は、メインCPU101が、図139のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。図139に示すように、本実施形態のリール停止制御処理のソースプログラムでは、メインCPU101専用命令コードである、例えば、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令や、「CALLF」命令が用いられる。

30

【0995】

それゆえ、リール停止制御処理において、このようなメインCPU101専用命令コードを用いることにより、リール制御処理のソースプログラムの容量を削減することができる。すなわち、本実施形態では、主制御回路90におけるプログラム処理速度の効率化と容量の削減とを行うことが可能となり、削減した容量に応じて増加したメインROM102の空き領域を活用して、遊技性を高めることが可能となる。

40

【0996】

また、上述したリール停止制御処理中のS 7 2 6の判定処理は、メインCPU101が、図140のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。この処理は、図140に示すように、ソースプログラム上では、「LDQ」命令、「ORQ」命令（所定の論理和演算命令）を用いて実行される。

【0997】

なお、「ORQ」命令は、論理和演算を行う命令コードであり、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用命令コードである。そして、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ORQ (k)」が実行されると

50

、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）及び1バイトの整数k（直値：下位側アドレス値）で指定されたアドレスのメモリの内容（格納データ）と、Aレジスタの内容（格納データ）との論理和演算が行われ、その演算結果がAレジスタに記憶される。

【0998】

それゆえ、リール停止制御処理中のS726の判定処理において、まず、図140中のソースコード「LDQ A, (.LOW.wR1__TIM)」が実行されると、Qレジスタの格納データと、整数値「.LOW.wR1__TIM」とで指定されるアドレスのメモリの内容（第1リールの励磁タイマー値）がAレジスタにロードされる。なお、本実施形態では、メインRAM103内における第1リールの励磁タイマー値が格納された領域のアドレスは、「F032h」である。そして、上述したS726の判定処理では、LDQ 10
命令実行時に予めQレジスタに、アドレス「wR1__TIM (F032h)」の上位側アドレス値「F0h」がセットされ、kの値（直値）には、下位側アドレス値（「.LOW.wR2__TIM」=32h）が代入される。

【0999】

次いで、図140中のソースコード「ORQ (.LOW.wR2__TIM)」が実行されると、Qレジスタの格納データ（F0h）と、第2リールの励磁タイマー値が格納された領域のアドレス「wR2__TIM (F03Dh)」の下位側アドレス値（3Dh）で指定されたアドレスのメモリの内容（第2リールの励磁タイマー値）と、Aレジスタの内容（第1リールの励磁タイマー値）との論理和演算が行われ、その演算結果（第1リールの励磁タイマー値と第2リールの励磁タイマー値との合成結果）がAレジスタに記憶され 20
る。次いで、図140中のソースコード「ORQ (.LOW.wR3__TIM)」が実行されると、Qレジスタの格納データ（F0h）と、第3リールの励磁タイマー値が格納された領域のアドレス「wR3__TIM (F048h)」の下位側アドレス値（48h）で指定されたアドレスのメモリの内容（第3リールの励磁タイマー値）と、Aレジスタの内容（第1リールの励磁タイマー値と第2リールの励磁タイマー値との合成結果）との論理和演算が行われ、その演算結果（第1～第3リールの励磁タイマー値の合成結果）がAレジスタに記憶される。

【1000】

上述のように、本実施形態では、リール（回胴）の停止状態のチェック処理において、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いた各種メインCPU101専用命令コードが用いられ 30
る。それゆえ、これらのメインCPU101専用命令コードを用いることにより、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができ、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【1001】

上述のように、本実施形態のリール停止制御処理中の上記各種処理では、上述したメインCPU101専用の各種命令コードが適宜用いられ、対応する処理の効率化及びソース 40
プログラムの容量の削減を実現している。その結果、本実施形態では、主制御回路90のプログラム処理速度の効率化と容量の削減とを図ることができ、削減した容量に対応する空き領域を活用して、遊技性を高めることが可能となる。

【1002】

[リール停止可能信号OFF処理]

次に、図141を参照して、リール停止制御処理（図138参照）中のS711又はS717で行うリール停止可能信号OFF処理について説明する。なお、図141は、リール停止可能信号OFF処理の手順を示すフローチャートである。

【1003】

まず、メインCPU101は、スタックポインタ（SP）にセットされているメインR 50

AM103のスタックエリア（図12C参照）のアドレスを退避させる（S731）。次いで、メインCPU101は、スタックポインタ（SP）に規定外スタックエリアのアドレスをセットする（S732）。

【1004】

次いで、メインCPU101は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（S733）。次いで、メインCPU101は、リール停止可能信号OFFデータのセット処理を行う（S734）。

【1005】

次いで、メインCPU101は、規定外ポート出力処理を行う（S735）。この処理では、メインCPU101は、リール停止可能信号OFFデータに基づいて、後述のOFF出力データ（出力オフモードデータ）の生成及び出力処理を行う。なお、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域を使用して行われる。規定外ポート出力処理の詳細については、後述の図143を参照しながら後で説明する。

10

【1006】

次いで、メインCPU101は、S733で退避させた全レジスタのデータを復帰させる（S736）。次いで、メインCPU101は、S731で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（SP）にセットする（S737）。

【1007】

そして、S737の処理後、メインCPU101は、リール停止可能信号OFF処理を終了する。この際、実行したリール停止可能信号OFF処理がリール停止制御処理（図138参照）中のS711の処理である場合には、メインCPU101は、処理をリール停止制御処理中のS712の処理に移す。一方、実行したリール停止可能信号OFF処理がリール停止制御処理（図138参照）中のS717の処理である場合には、メインCPU101は、処理をリール停止制御処理中のS718の処理に移す。

20

【1008】

[リール停止可能信号ON処理]

次に、図142を参照して、リール停止制御処理（図138参照）中のS713で行うリール停止可能信号ON処理について説明する。なお、図142は、リール停止可能信号ON処理の手順を示すフローチャートである。

【1009】

まず、メインCPU101は、スタックポインタ（SP）にセットされているメインRAM103のスタックエリア（図12C参照）のアドレスを退避させる（S741）。次いで、メインCPU101は、スタックポインタ（SP）に規定外スタックエリアのアドレスをセットする（S742）。

30

【1010】

次いで、メインCPU101は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（S743）。次いで、メインCPU101は、作動ストップボタン格納領域（図33参照）を参照し、ストップボタン状態を取得する（S744）。次いで、メインCPU101は、リール停止可能信号ONデータのセット処理を行う（S745）。

【1011】

次いで、メインCPU101は、規定外ポート出力処理を行う（S746）。この処理では、メインCPU101は、リール停止可能信号ONデータに基づいて、後述のON出力データ（出力オンモードデータ）の生成及び出力処理を行う。なお、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域を使用して行われる。規定外ポート出力処理の詳細については、後述の図143を参照しながら後で説明する。

40

【1012】

次いで、メインCPU101は、S743で退避させた全レジスタのデータを復帰させる（S747）。次いで、メインCPU101は、S741で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（SP）にセットする（S748）。そして、S748の処理後、メインCPU101は、リール停止可能信号ON処理を終了し、処理をリール停

50

止制御処理（図 1 3 8 参照）中の S 7 1 4 の処理に移す。

【1 0 1 3】

〔規定外ポート出力処理〕

次に、図 1 4 3 及び図 1 4 4 を参照して、リール停止可能信号 O F F 処理（図 1 4 1 参照）中の S 7 3 5 及びリール停止可能信号 O N 処理（図 1 4 2 参照）中の S 7 4 6 で行う規定外ポート出力処理について説明する。なお、図 1 4 3 は、規定外ポート出力処理の手順を示すフローチャートである。また、図 1 4 4 は、規定外ポート出力処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【1 0 1 4】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、ポート出力設定が O N 出力モードであるか否かを判別する（S 7 5 1）。この処理において、メイン C P U 1 0 1 は、リール停止可能信号 O N データがセットされている場合には、ポート出力設定が O N 出力モードであると判定し、リール停止可能信号 O F F データがセットされている場合には、ポート出力設定が O N 出力モードでないと判定する。

10

【1 0 1 5】

S 7 5 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、ポート出力設定が O N 出力モードであると判別したとき（S 7 5 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 7 5 3 の処理を行う。一方、S 7 5 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、ポート出力設定が O N 出力モードでないと判別したとき（S 7 5 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、O F F 出力データ（出力オフモードデータ）の生成処理を行う（S 7 5 2）。この処理では、現在、出力オン状態となっているポート（ビット）のうち、オフ状態にしたいポート（ビット）をオフ状態にするとともに、現在、出力オフ状態となっているポート（ビット）をオフ状態に維持するための O F F 出力データが生成される。

20

【1 0 1 6】

S 7 5 2 の処理後又は S 7 5 1 が N O 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、O N 出力データ（出力オンモードデータ）の生成処理を行う（S 7 5 3）。この処理では、現在、出力オフ状態となっているポート（ビット）のうち、オン状態にしたいポート（ビット）をオン状態にするとともに、現在、出力オン状態となっているポート（ビット）をオン状態に維持するための O N 出力データが生成される。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、生成された出力データを指定ポートから出力する（S 7 5 4）。

30

【1 0 1 7】

そして、S 7 5 4 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、規定外ポート出力処理を終了する。この際、実行した規定外ポート出力処理がリール停止可能信号 O F F 処理（図 1 4 1 参照）中の S 7 3 5 の処理である場合には、メイン C P U 1 0 1 は、処理をリール停止可能信号 O F F 処理中の S 7 3 6 の処理に移す。一方、実行した規定外ポート出力処理がリール停止可能信号 O N 処理（図 1 4 2 参照）中の S 7 4 6 の処理である場合には、メイン C P U 1 0 1 は、処理をリール停止可能信号 O N 処理中の S 7 4 7 の処理に移す。

【1 0 1 8】

本実施形態では、上述のようにして規定外ポート出力処理が行われる。そして、上述した規定外ポート出力処理は、メイン C P U 1 0 1 が、図 1 4 4 のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

40

【1 0 1 9】

その中で、上述した規定外ポート出力処理中の S 7 5 2 の O F F 出力データの生成処理は、図 1 4 4 中のソースコード「X O R （H L）」及び「A N D （H L）」をこの順で実行することに行われる。また、上述した規定外ポート出力処理中の S 7 5 3 の O N 出力データの生成処理は、図 1 4 4 中のソースコード「O R （H L）」を実行することに行われる。

【1 0 2 0】

ソースプログラム上において、このような各出力データの生成処理を行うことにより、S 7 5 2 の O F F 出力データの生成処理後に、S 7 5 3 の O N 出力データの生成処理が行

50

われても S 7 5 2 で生成された O F F 出力データは変化しない。

【1021】

例えば、ポート出力設定が O F F 出力モードであり、今回の処理でオフ状態にしたい規定外ポートを示す出力データが「00010111」（「1」がオフ状態にしたいビット）であり、現在、規定外ポートに出力されている出力データ（バックアップデータ）が「01010011」（「1」が現在、オン状態のビット）である場合、バックアップデータのビット0、ビット1及びビット5のデータを「1」から「0」にするための O F F 出力データが生成される。この場合、まず、図144中のソースコード「X O R （H L）」が実行されると、出力データ「00010111」と、バックアップデータ「01010011」との排他的論理和演算が行われ、演算結果として「01000100」が得られる。次いで、図144中のソースコード「A N D （H L）」が実行されると、演算結果「01000100」とバックアップデータ「01010011」との論理積演算が行われ、演算結果「01000000」が O F F 出力データとして生成される。

10

【1022】

その後、S 7 5 3 の O N 出力データの生成処理が（図144中のソースコード「O R （H L）」）が実行されると、演算結果「01000000」（O F F 出力データ）と、今回の処理でオン状態にしたい規定外ポートを示す出力データ「00000000」（ポート出力設定が O F F 出力モードであるので、出力データの各ビットには「0」がセットされる）との論理和演算が行われ、演算結果として「01000000」が得られ、O F F 出力データは変化しない。定性的には、ポート出力設定が O F F 出力モードである場合、S 7 5 3 の O N 出力データの生成処理では、O F F 出力データにおいて出力オン状態となっているポート（ビット）をオン状態に維持するための出力データが生成されるので、S 7 5 2 の O F F 出力データの生成処理後に、S 7 5 3 の O N 出力データの生成処理が行われても S 7 5 2 で生成された O F F 出力データは変化しない。

20

【1023】

[入賞検索処理]

次に、図145～図147を参照して、メインフロー（図82参照）中の S 2 1 4 で行う入賞検索処理について説明する。なお、図145は、入賞検索処理の手順を示すフローチャートである。図146は、入賞検索処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。また、図147は、入賞検索処理のソースプログラム上で、実際に参照される払出枚数データテーブルの構成の一例を示す図である。

30

【1024】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、図柄コード格納領域（図35参照）に格納された各格納領域のデータを、入賞作動フラグ格納領域（図28～図30参照）の対応する格納領域に転送して保存する（S 7 6 1）。そして、この処理終了時点では、D E レジスタに入賞作動フラグ格納領域の最後尾のアドレスがセットされる。

【1025】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、払出枚数データテーブルのアドレス（図147に示す払出枚数データテーブルの先頭アドレス「d P A Y N U M T B」）を H L レジスタにセットする（S 7 6 2）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、払出枚数テーブル数（本実施形態では「5」）を入賞検索カウンタの初期値とし、該初期値を B レジスタにセットする（S 7 6 3）。

40

【1026】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、H L レジスタにセットされたアドレスに基づいて、メダルの払出枚数（本実施形態では、1枚、2枚、3枚及び9枚のいずれか）のデータを C レジスタにセットし、判定対象データを A レジスタにセットし、H L レジスタにセットされているアドレスに「2」を加算（+2更新）する（S 7 6 4）。なお、図147に示す払出枚数データテーブルにおいて、メダルの払出枚数のデータは、「払出枚数（1, 2, 3又は9）×2+0」であり、判定対象データは、払出枚数のデータの次のアドレスに格納されている1バイトのデータ（例えば「11111000B」等）である。また、以下

50

では、Cレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータ「払出枚数（1，2，3又は9）×2+0」内のデータ「0」を「判定ビット」という。この判定ビットは入賞検索の判定対象ブロックであるか否かを示す情報である。

【1027】

次いで、メインCPU101は、Cレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータから判定ビットの値を抽出する（S765）。次いで、メインCPU101は、抽出した判定ビットの値に基づいて、判定対象ブロックであるか否かを判別する（S766）。この処理において、メインCPU101は、抽出した判定ビットの値が「1」である場合に、判定対象ブロックであると判定する。なお、本実施形態では、図147に示すように、メダルの払出枚数に関係なく、判定ビットの値は、常に「0」であるので、S766の処理は必ずNO判定となる。

10

【1028】

S766において、メインCPU101が、判定対象ブロックでないと判別したとき（S766がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS768の処理を行う。一方、S766において、メインCPU101が、判定対象ブロックであると判別したとき（S766がYES判定の場合）、メインCPU101は、Dレジスタにセットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを1減算（-1更新）する（S767）。

【1029】

S767の処理後又はS766がNO判定の場合、メインCPU101は、Dレジスタにセットされた入賞作動フラグ格納領域のアドレスで指定される格納領域のデータを判定データとして抽出する（S768）。

20

【1030】

次いで、メインCPU101は、S764でAレジスタにセットされた判定対象データと、S768で抽出した判定データとに基づいて、判定の結果が入賞であるか否かを判別する（S769）。この処理において、メインCPU101は、S764でAレジスタにセットされた判定対象データが、S768で抽出した判定データと同じであれば、判定の結果が入賞であると判定する。

【1031】

S769において、メインCPU101が、判定の結果が入賞でないと判別したとき（S769がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS776の処理を行う。一方、S769において、メインCPU101が、判定の結果が入賞であると判別したとき（S769がYES判定の場合）、メインCPU101は、現遊技が3枚遊技（メダルのベット枚数が3枚である遊技）であるか否かを判別する（S770）。

30

【1032】

S770において、メインCPU101が、現遊技が3枚遊技であると判別したとき（S770がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS772の処理を行う。一方、S770において、メインCPU101が、現遊技が3枚遊技でないと判別したとき（S770がNO判定の場合）、メインCPU101は、2枚遊技（メダルのベット枚数が2枚である遊技）の払出枚数（2枚）をCレジスタにセットする（S771）。

【1033】

S771の処理後又はS770がYES判定の場合、メインCPU101は、払出枚数の更新処理を行う（S772）。具体的には、メインCPU101は、現在の入賞枚数カウンタの値に、Cレジスタにセットされたメダルの払出枚数を加算し、加算後の値を払出枚数にセットする。

40

【1034】

次いで、メインCPU101は、払出枚数の値が最大払出枚数「10」未満であるか否かを判別する（S773）。

【1035】

S773において、メインCPU101が、払出枚数の値が最大払出枚数「10」未満であると判別したとき（S773がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述の

50

S 7 7 5 の処理を行う。一方、S 7 7 3 において、メインCPU 1 0 1 が、払出枚数の値が最大払出枚数「1 0」未満でないと判別したとき（S 7 7 3 がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、払出枚数に最大払出枚数「1 0」をセットする（S 7 7 4）。

【1 0 3 6】

S 7 7 4 の処理後又はS 7 7 3 がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1 は、払出枚数を入賞枚数カウンタに保存する（S 7 7 5）。

【1 0 3 7】

S 7 7 5 の処理後又はS 7 6 9 がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1 は、他の入賞があるか否かを判別する（S 7 7 6）。S 7 7 6 において、メインCPU 1 0 1 が、他の入賞があると判別したとき（S 7 7 6 がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、処理をS 7 6 9 の処理に戻し、S 7 6 9 以降の処理を繰り返す。

【1 0 3 8】

一方、S 7 7 6 において、メインCPU 1 0 1 が、他の入賞がないと判別したとき（S 7 7 6 がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、入賞検索カウンタの値を1減算（-1更新）する（S 7 7 7）。なお、本実施形態のように、有効ラインが1本である場合には、複数の小役が重複して入賞することがないので、S 7 7 6 の判定処理は必ずNO判定となる。

【1 0 3 9】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、入賞検索カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S 7 7 8）。

【1 0 4 0】

S 7 7 8 において、メインCPU 1 0 1 が、入賞検索カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 7 7 8 がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、処理をS 7 6 4 の処理に戻し、S 7 6 4 以降の処理を繰り返す。一方、S 7 7 8 において、メインCPU 1 0 1 が、入賞検索カウンタの値が「0」であると判別したとき（S 7 7 8 がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、入賞検索処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2 参照）中のS 2 1 5 の処理に移す。

【1 0 4 1】

本実施形態では、上述のようにして入賞検索処理が行われる。そして、上述した入賞検索処理は、メインCPU 1 0 1 が、図1 4 6 のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、S 7 6 4 の払出枚数及び判定対象データのセット処理は、メインCPU 1 0 1 がソースコード「LD IN AC, (HL)」を実行することにより行われる。

【1 0 4 2】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「LD IN ss, (HL)」が実行されると、HLレジスタ（ペアレジスタ）にセットされたアドレス及び該アドレスに1加算したアドレスで指定されるメモリの内容（データ）がss（BC、DE、AC、AE又はBD）ペアレジスタにロードされるとともに、HLレジスタにセットされているアドレスが+2更新（2加算）される。それゆえ、図1 4 6 中のソースコード「LD IN AC, (HL)」が実行されると、HLレジスタ（ペアレジスタ）にセットされたアドレス及び該アドレスに1加算したアドレスで指定されるメモリの内容（払出枚数及び判定対象データ）が、ACレジスタにロードされるとともに、HLレジスタにセットされているアドレスが+2更新（2加算）される。なお、S 7 6 4 の処理では、この「LD IN」命令により、Aレジスタに払出枚数のデータが格納され、Cレジスタに判定対象データが格納され、HLレジスタにセットされているアドレスが+2更新される。

【1 0 4 3】

上述のように、本実施形態の入賞検索処理では、一つの「LD IN」命令により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM 1 0 2 の使用容量）を低減することができる。この結果、

10

20

30

40

50

本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【1044】

また、上述した入賞検索処理中のS770の判定処理で参照するメダルカウンタの値の取得処理、S772の処理で参照する入賞枚数カウンタの値の取得処理、及び、S775の処理で行う入賞枚数カウンタの保存（更新）処理はいずれも、図146に示すように、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令（メインCPU101専用命令コード）により実行される。それゆえ、本実施形態の入賞検索処理では、「LDQ」命令を用いることにより、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができるので、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ（アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる）、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

10

【1045】

また、上述した入賞検索処理中のS769の判定処理は、図146に示すように、ソースプログラム上において、「JSLAA」命令（所定の判定命令）により実行される。なお、「JSLAA」命令は、左シフト（SLA）命令相当の動作を実行する命令である。

【1046】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「JSLAA cc, e」が実行されると、ccの条件が成立すれば、処理をeで指定されるアドレスにジャンプさせる。なお、「JSLAA」命令で規定される「ccの条件」には、フラグ・レジスタF内のキャリーフラグの状態が指定される。例えば、ccに「C」が指定されていれば、ccの条件はキャリーフラグが「1」（オン状態）であることを意味し、ccに「NC」が指定されていれば、ccの条件はキャリーフラグが「0」（オフ状態）であることを意味する。それゆえ、図146中のソースコード「JSLAA NC, MN_CKLN_06」では、キャリーフラグが「0」（オフ状態）であれば、「MN_CKLN_06」で指定されるアドレスに処理がジャンプする。

20

【1047】

また、上述した入賞検索処理中のS770及びS773の判定処理は、図146に示すように、ソースプログラム上において、「JCP」命令により実行される。なお、「JCP」命令は、上述のように、比較命令相当の動作を実行する命令であり、メインCPU101専用命令コードである。

30

【1048】

それゆえ、入賞検索処理のソースプログラム上において、上述した「JSLAA」命令及び「JCP」命令を用いた場合、アドレス設定に係る命令を省略することができ（アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる）、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

40

【1049】

[イリーガルヒットチェック処理]

次に、図148及び図149を参照して、メインフロー（図82参照）中のS215で行うイリーガルヒットチェック処理について説明する。なお、図148は、イリーガルヒットチェック処理の手順を示すフローチャートである。また、図149は、イリーガルヒットチェック処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。なお、イリーガルヒットとは、内部抽籤処理（図92参照）で抽籤され、図柄設定処理（図97参照）で当籤番号格納領域に格納されたBB当籤番号及び小役当籤番号（内部当籤役）に基づいて、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rが、成立しえない図柄の組合せで有

50

効ライン上に停止（図柄組合せ不成立）したことを示す用語である。

【1050】

まず、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域（図28～図30参照）のアドレスをセットする（S781）。次いで、メインCPU101は、入賞作動フラグ格納領域のサイズ（バイト数、本実施形態では「12」）を、チェックカウンタの値にセットする（S782）。

【1051】

次いで、メインCPU101は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに基づいて、該アドレスに対応する当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）内の格納領域に格納された内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）を取得する（S783）。次いで、メインCPU101は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに格納された入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と、内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）とを合成する（S784）。 10

【1052】

なお、この合成処理では、まず、メインCPU101は、入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）との排他的論理和を求める（図149に示すソースプログラム中のソースコード「XOR（HL）」）。次いで、メインCPU101は、求められた排他的論理和の算出結果と入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）との論理積を求め（図149に示すソースプログラム中のソースコード「AND（HL）」）、論理積の算出結果を合成結果とする。なお、イリーガルヒットエラーが発生していない場合、この合成結果の値は「0」となる。 20

【1053】

次いで、メインCPU101は、S784の合成処理の結果に基づいて、イリーガルヒットエラーが発生しているか否かを判別する（S785）。

【1054】

S785において、メインCPU101が、イリーガルヒットエラーが発生していないと判別したとき（S785がNO判定の場合）、メインCPU101は、参照する入賞作動フラグ格納領域のアドレスを+1更新する（S786）。次いで、メインCPU101は、チェックカウンタの値を1減算する（S787）。次いで、メインCPU101は、チェックカウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S788）。 30

【1055】

S788において、メインCPU101が、チェックカウンタの値が「0」でないと判別したとき（S788がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS783の処理に戻し、S783以降の処理を繰り返す。一方、S788において、メインCPU101が、チェックカウンタの値が「0」であると判別したとき（S788がYES判定の場合）、メインCPU101は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS216の処理に移す。

【1056】

ここで再度、S785の処理に戻って、S785において、メインCPU101が、イリーガルヒットエラーが発生していると判別したとき（S785がYES判定の場合）、メインCPU101は、図89で説明したエラー処理を行う（S789）。この処理により、情報表示器6に含まれる2桁の7セグLED（払出枚数表示用及びエラー表示用兼用）に、イリーガルヒットエラーの発生を示す2文字「EE」をエラー情報として表示するためのエラー表示データが出力される。なお、イリーガルヒットエラーの発生状態（エラー状態）は、リセットスイッチ76（図7参照）を押下することにより解除される。 40

【1057】

次いで、メインCPU101は、入賞枚数カウンタの値及び当り要求フラグ格納領域のデータをクリアする（S790）。そして、S790の処理後、メインCPU101は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS216の処理に移す。 50

【1058】

本実施形態では、上述のようにしてイリーガルヒットチェック処理が行われる。そして、上述したイリーガルヒットチェック処理は、メインCPU101が、図149のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【1059】

なお、本実施形態では、図28～図30に示すように、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成が当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のそれと同じであるので、入賞作動フラグ格納領域の役と内部当籤役との合成処理時にメインRAM103に配置される当り要求フラグ格納領域と入賞作動フラグ格納領域とを同一構成にすることができる。それゆえ、本実施形態のイリーガルヒットチェック処理におけるS784の演算結果（入賞役のデータと内部当籤役のデータとを合成結果）は、上述のように、ソースプログラム上において、入賞役のデータと内部当籤役のデータとを単純に論理積（「AND」命令で実行する）することにより求められる。その結果、本実施形態では、イリーガルヒットチェック処理を効率化及び簡略化することができ、主制御プログラムの空き容量を確保する（増やす）ことができ、増えた空き容量を使用して遊技性を高めることが可能になる。

10

【1060】

[入賞チェック・メダル払出処理]

次に、図150及び図151を参照して、メインフロー（図82参照）中のS216で行う入賞チェック・メダル払出処理について説明する。なお、図150は、入賞チェック・メダル払出処理の手順を示すフローチャートである。また、図151は、入賞チェック・メダル払出処理中の後述のS804～S808の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

20

【1061】

まず、メインCPU101は、入賞作動コマンド生成処理を行う（S801）。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信する入賞作動コマンドに含まれる、種別データ及び各種通信パラメータを生成する。なお、入賞作動コマンドは、入賞作動フラグ（表示役）等を特定するパラメータを含んで構成される。

【1062】

次いで、メインCPU101は、図72で説明した通信データ格納処理を行う（S802）。この処理により、入賞作動コマンドデータがメインRAM103に設けられた通信データ格納領域（図75B参照）に保存される。なお、入賞作動コマンドは、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。

30

【1063】

次いで、メインCPU101は、入賞枚数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S803）。S803において、メインCPU101が、入賞枚数カウンタの値が「0」とであると判別したとき（S803がYES判定の場合）、メインCPU101は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS217の処理に移す。

40

【1064】

一方、S803において、メインCPU101が、入賞枚数カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S803がNO判定の場合）、メインCPU101は、メダルのクレジット枚数（貯留枚数）がその上限枚数（本実施形態では50枚）以上であるか否かを判別する（S804）。

【1065】

S804において、メインCPU101が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数以上でないと判別したとき（S804がNO判定の場合）、メインCPU101は、クレジットカウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S805）。加算されたクレジットカウンタの値は、情報表示器6に含まれる貯留枚数表示用の2桁の7セグLED（不図示

50

）により表示される。次いで、メインCPU101は、メダル払出枚数チェック処理を行う（S806）。なお、メダル払出枚数チェック処理の詳細については、後述の図152を参照しながら後で説明する。

【1066】

次いで、メインCPU101は、メダルの払い出しが終了したか否かを判別する（S807）。S807において、メインCPU101が、メダルの払い出しが終了したと判別したとき（S807がYES判定の場合）、メインCPU101は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS217の処理に移す。

【1067】

一方、S807において、メインCPU101が、メダルの払い出しが終了していないと判別したとき（S807がNO判定の場合）、メインCPU101は、払出間隔待機処理を行う（S808）。この処理では、メインCPU101は、予め設定されたメダル払出間隔時間（本実施形態では60.33msec：後述の図158で説明する割込処理（1.1172msec周期）の54周期分）が経過するまでウェイトする。そして、S808の処理後、メインCPU101は、処理をS803の処理に戻し、S803以降の処理を繰り返す。

【1068】

ここで再度、S804の処理に戻って、S804において、メインCPU101が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数（50枚）以上であると判別したとき（S804がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダルの払出処理を行う（S809）。この処理により、メダルが1枚、払い出される。そして、S809の処理後、メインCPU101は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS217の処理に移す。

【1069】

本実施形態では、上述のようにして入賞チェック・メダル払出処理が行われる。なお、上述した入賞チェック・メダル払出処理中のS804～S808の処理は、メインCPU101が、図151のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【1070】

なお、本実施形態では、クレジットカウンタの更新（+1）後、払出動作を継続する場合、メインCPU101は、S808の処理で60.33ms間のウェイト（払出間隔待ち）処理を行うが、この処理は、ソースプログラム上では、メインCPU101がソースコード「LD BC, cTM_PAYC」及び「RST SB_W1BC_00」をこの順で実行することにより実現されている。このように、入賞チェック・メダル払出処理において、クレジットカウンタの更新（+1）後、払出動作を継続するときに60.33ms間のウェイト（払出間隔待ち）を行った場合、無駄な待ち時間を減らすことができ、遊技者の精神的負担を軽減することができる。

【1071】

[メダル払出枚数チェック処理]

次に、図152及び図153を参照して、入賞チェック・メダル払出処理（図150参照）中のS806で行うメダル払出枚数チェック処理について説明する。なお、図152は、メダル払出枚数チェック処理の手順を示すフローチャートである。また、図153Aは、メダル払出枚数チェック処理中の後述のS811～S814の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図153Bは、メダル払出枚数チェック処理中の後述のS816及びS817の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【1072】

まず、メインCPU101は、メダルOUTカウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S811）。なお、メダルOUTカウンタは、メダルの払出回数を計数するためのカウンタである。次いで、メインCPU101は、払出枚数カウンタの値に「1」を加算

10

20

30

40

50

(+1更新)する(S812)。なお、払出枚数カウンタは、メダルの払出枚数を計数するためのカウンタである。

【1073】

次いで、メインCPU101は、払出枚数7SEG表示処理を行う(S813)。この処理では、メインCPU101は、払出枚数カウンタの値を、情報表示器6に含まれる払出枚数表示用の2桁の7セグLED(不図示)により表示させる制御処理を行う。

【1074】

次いで、メインCPU101は、役連終了枚数カウンタの更新処理を行う(S814)。なお、役連終了枚数カウンタは、入賞役に対応するメダルの払出枚数の残り枚数を計数するためのカウンタである。この処理では、メインCPU101は、役連終了枚数カウンタの値とその下限値「0」とを比較し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「0」より大きい場合には、役連終了枚数カウンタの値を1減算(-1更新)し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「0」以下である場合には、役連終了枚数カウンタの値を「0」に保持する。

10

【1075】

次いで、メインCPU101は、入賞枚数カウンタの値を1減算(-1更新)する(S815)。

【1076】

次いで、メインCPU101は、クレジット情報コマンド生成処理を行う(S816)。この処理では、メインCPU101は、副制御回路200に送信するクレジット情報コマンドに含まれる、種別データ及び各種通信パラメータを生成する。なお、クレジット情報コマンドは、メダルのクレジット枚数を特定するパラメータを含んで構成される。

20

【1077】

次いで、メインCPU101は、図72で説明した通信データ格納処理を行う(S817)。この処理により、クレジット情報コマンドデータがメインRAM103に設けられた通信データ格納領域(図75B参照)に保存される。なお、クレジット情報コマンドは、後述の図158で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路90から副制御回路200に送信される。そして、S817の処理後、メインCPU101は、メダル払出枚数チェック処理を終了し、処理を入賞チェック・メダル払出処理(図150参照)中のS807の処理に移す。

30

【1078】

本実施形態では、上述のようにしてメダル払出枚数チェック処理が行われる。なお、上述したメダル払出枚数チェック処理中のS811～S814の処理は、メインCPU101が、図153Aのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、S814の役連終了枚数カウンタの更新処理は、図153A中の「DCPLD」命令(所定の更新命令)により実行される。なお、「DCPLD」命令は、メインCPU101専用命令コードである。

【1079】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「DCPLD (HL), n」が実行されると、HLレジスタで指定されたアドレスのメモリの内容(格納データ)と整数nとが比較され、メモリの内容が整数nより大きい場合には、メモリの内容が1減算され、メモリの内容が整数n以下である場合には、HLレジスタで指定されたアドレスのメモリに整数nが格納される。それゆえ、図153A中のソースコード「DCPLD (HL), 0」が実行されると、HLレジスタで指定されたアドレスのメモリの内容(役連終了枚数カウンタの値)と整数0(下限値)とが比較され、メモリの内容(役連終了枚数カウンタの値)が整数0より大きい場合には、メモリの内容が1減算され、メモリの内容が整数0以下である場合には、メモリの内容(役連終了枚数カウンタの値)に「0」がセットされる。すなわち、現時点の役連終了枚数カウンタの値が「0」より大きい場合には、役連終了枚数カウンタの更新処理が行われ、現時点の役連終了枚数カウンタの値が「0」以下であれば、役連終了枚数カウンタの値を「0」に保持する処理が行われる。

40

50

【1080】

上述のように、メダル払出枚数チェック処理中のS814の処理では、一つの「DCPLD」命令（枚数管理カウンタの下限判定命令と、判断分岐命令が一体になっている命令）により、役連終了枚数カウンタの更新（減算）処理及び連終了枚数カウンタの値を「0」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。例えば、連終了枚数カウンタの値が「0」であるか否かを判別するための判断分岐命令コードを省略することができる。それゆえ、本実施形態のメダル払出枚数チェック処理では、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

10

【1081】

また、上述したメダル払出枚数チェック処理中のS816及びS817の処理は、メインCPU101が、図153Bのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【1082】

その中で、S816の処理では、図153Bに示すように、クレジット情報コマンドの通信パラメータ1にはLレジスタを介して払出枚数カウンタの値がセットされ、通信パラメータ5にはCレジスタを介してクレジットカウンタの値がセットされる。しかしながら、クレジット情報コマンドを構成するその他の通信パラメータ2～4には、現時点においてHレジスタ、Eレジスタ及びDレジスタにそれぞれ格納されている値（不定値）がセットされる。それゆえ、クレジット情報コマンド送信時における通信パラメータ2～4の値は不定値となる。その結果、本実施形態では、クレジット情報コマンドのサム値（BCC）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

20

【1083】

[BBチェック処理]

次に、図154を参照して、メインフロー（図82参照）中のS217で行うBBチェック処理について説明する。なお、図154は、BBチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【1084】

まず、メインCPU101は、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判別する（S821）。S821において、メインCPU101が、現在の遊技状態がボーナス状態でないと判別したとき（S821がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS832の処理を行う。

30

【1085】

一方、S821において、メインCPU101が、現在の遊技状態がボーナス状態であると判別したとき（S821がYES判定の場合）、メインCPU101は、ボーナス状態中に払い出し可能なメダルの枚数を計数するためのBB中払出枚数カウンタの値から、入賞チェック・メダル払出処理において払い出されたメダルの払出枚数を減算する（S822）。

40

【1086】

次いで、メインCPU101は、BB中払出枚数カウンタの値が「0」未満であるか否かを判別する（S823）。S823において、メインCPU101が、BB中払出枚数カウンタの値が「0」未満でないと判別したとき（S823がNO判定の場合）、メインCPU101は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS218の処理に移す。

【1087】

一方、S823において、メインCPU101が、BB中払出枚数カウンタの値が「0」未満であると判別したとき（S823がYES判定の場合）、メインCPU101は、ボーナス終了時処理を行う（S824）。この処理では、メインCPU101は、ボナ

50

ス状態中の各種情報をクリアするとともに、R T 1 状態フラグをオン状態にセットする。

【1088】

次いで、メインCPU101は、ボーナス終了時CT抽籤テーブル（図60参照）を参照して、ボーナス終了時のCT抽籤を行う（S825）。次いで、メインCPU101は、ボーナス終了時のCT抽籤に当籤したか否かを判別する（S826）。

【1089】

S826において、メインCPU101が、CT抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S826がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS828の処理を行う。一方、S826において、メインCPU101が、CT抽籤に当籤したと判別したとき（S826がYES判定の場合）、メインCPU101は、CTセット数に「1」を加算する（S827）。なお、ARTセット数が「0」であるときにCT抽籤に当籤した場合には、S827の処理において、CTセット数に「1」を加算するとともに、ARTセット数にも「1」を加算する。

10

【1090】

S827の処理後又はS826がNO判定の場合、メインCPU101は、ARTセット数又はCTセット数が「1」以上であるか否かを判別する（S828）。

【1091】

S828において、メインCPU101が、ARTセット数又はCTセット数が「1」以上であると判別したとき（S828がYES判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にART準備状態をセットする（S829）。そして、S829の処理後、メインCPU101は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS218の処理に移す。

20

【1092】

一方、S828において、メインCPU101が、ARTセット数又はCTセット数が「1」以上でないと判別したとき（S828がNO判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットする（S830）。次いで、メインCPU101は、通常中高確率抽籤テーブル（図40B参照）を参照して、CZの抽籤状態を抽籤し、抽籤結果をセットする（S831）。そして、S831の処理後、メインCPU101は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS218の処理に移す。

30

【1093】

ここで再度、S821の処理に戻って、S821がNO判定の場合、メインCPU101は、BB役に係る図柄組合せ（コンビネーション「C__BB1」又は「C__BB2」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判定する（S832）。S832において、メインCPU101が、BB役に係る図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（S832がNO判定の場合）、メインCPU101は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS218の処理に移す。

【1094】

一方、S832において、メインCPU101が、BB役に係る図柄組合せが表示されたと判別したとき（S832がYES判定の場合）、メインCPU101は、ボーナス種別抽籤テーブル（図58参照）を参照して、ボーナス種別を抽籤し、抽籤結果をセットする（S833）。次いで、メインCPU101は、BB中払出枚数カウンタの値に所定値（ボーナス終了契機となる払出枚数：本実施形態では、「216」）をセットする（S834）。

40

【1095】

次いで、メインCPU101は、ボーナス開始時処理を行う（S835）。この処理では、メインCPU101は、例えば、次遊技の遊技状態にボーナス状態をセットするなどのボーナスの作動開始に必要な各種処理を行う。そして、S835の処理後、メインCPU101は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS218の処理に移す。

50

【1096】

[RTチェック処理]

次に、図155及び図156を参照して、メインフロー（図82参照）中のS218で行うRTチェック処理について説明する。なお、図155及び図156は、RTチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【1097】

まず、メインCPU101は、RT状態がRT5状態であるか否かを判別する（S841）。S841において、メインCPU101が、RT状態がRT5状態であると判別したとき（S841がYES判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

10

【1098】

一方、S841において、メインCPU101が、RT状態がRT5状態でないと判別したとき（S841がNO判定の場合）、メインCPU101は、RT状態がRT0状態であるか否かを判別する（S842）。S842において、メインCPU101が、RT状態がRT0状態でないと判別したとき（S842がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS845の処理を行う。

【1099】

一方、S842において、メインCPU101が、RT状態がRT0状態であると判別したとき（S842がYES判定の場合）、メインCPU101は、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せ（図28参照）が表示されたか否かを判別する（S843）。S843において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（S843がNO判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

20

【1100】

一方、S843において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（S843がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT2状態フラグをオン状態にセットする（S844）。この処理により、RT状態がRT0状態からRT2状態に移行する。そして、S844の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

30

【1101】

ここで再度、S842の処理に戻って、S842がNO判定の場合、メインCPU101は、RT状態がRT1状態であるか否かを判別する（S845）。S845において、メインCPU101が、RT状態がRT1状態でないと判別したとき（S845がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS850の処理を行う。

【1102】

一方、S845において、メインCPU101が、RT状態がRT1状態であると判別したとき（S845がYES判定の場合）、メインCPU101は、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されたか否かを判別する（S846）。

【1103】

S846において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（S846がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT1状態フラグをオフ状態にセットするとともに、RT2状態フラグをオン状態にセットする（S847）。この処理により、RT状態がRT1状態からRT2状態に移行する。そして、S847の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

40

【1104】

一方、S846において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（S846がNO判定の場合）、メインCPU101は、RT1状態の遊技が20ゲーム経過したか否かを判別する（S848）。

50

【1105】

S848において、メインCPU101が、RT1状態の遊技が20ゲーム経過していないと判別したとき（S848がNO判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。一方、S848において、メインCPU101が、RT1状態の遊技が20ゲーム経過したと判別したとき（S848がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT1状態フラグをオフ状態にセットする（S849）。この処理により、RT状態がRT1状態からRT0状態に移行する。そして、S849の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

【1106】

10

ここで再度、S845の処理に戻って、S845がNO判定の場合、メインCPU101は、RT状態がRT2状態であるか否かを判別する（S850）。S850において、メインCPU101が、RT状態がRT2状態でないと判別したとき（S850がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS853の処理を行う。

【1107】

一方、S850において、メインCPU101が、RT状態がRT2状態であると判別したとき（S850がYES判定の場合）、メインCPU101は、略称「RT3移行リップ」の図柄組合せ（図28参照）が表示されたか否かを判別する（S851）。S851において、メインCPU101が、略称「RT3移行リップ」の図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（S851がNO判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

20

【1108】

一方、S851において、メインCPU101が、略称「RT3移行リップ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（S851がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT2状態フラグをオフ状態にセットするとともに、RT3状態フラグをオン状態にセットする（S852）。この処理により、RT状態がRT2状態からRT3状態に移行する。そして、S852の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

【1109】

ここで再度、S850の処理に戻って、S850がNO判定の場合、メインCPU101は、RT状態がRT3状態であるか否かを判別する（S853）。S853において、メインCPU101が、RT状態がRT3状態でないと判別したとき（S853がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS862の処理を行う。

30

【1110】

一方、S853において、メインCPU101が、RT状態がRT3状態であると判別したとき（S853がYES判定の場合）、メインCPU101は、略称「ベルこぼし目」又は「RT2移行リップ」の図柄組合せが表示されたか否かを判別する（S854）。

【1111】

S854において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」又は「RT2移行リップ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（S854がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT3状態フラグをオフ状態にセットするとともに、RT2状態フラグをオン状態にセットする（S855）。この処理により、RT状態がRT3状態からRT2状態に移行する。そして、S855の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS219の処理に移す。

40

【1112】

一方、S854において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」又は「RT2移行リップ」の図柄組合せが表示されていないと判別したとき（S854がNO判定の場合）、メインCPU101は、略称「RT4移行リップ」の図柄組合せ（図28参照）が表示されたか否かを判別する（S856）。

【1113】

50

S 8 5 6において、メインCPU101が、略称「RT4移行リブ」の図柄組合せが表示されていないと判別したとき（S 8 5 6がNO判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS 2 1 9の処理に移す。一方、S 8 5 6において、メインCPU101が、略称「RT4移行リブ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（S 8 5 6がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT3状態フラグをオフ状態にセットするとともに、RT4状態フラグをオン状態にセットする（S 8 5 7）。この処理により、RT状態がRT3状態からRT4状態に移行する。

【1114】

S 8 5 7の処理後、メインCPU101は、遊技状態がART準備状態であるか否かを判別する（S 8 5 8）。S 8 5 8において、メインCPU101が、遊技状態がART準備状態でないと判別したとき（S 8 5 8がNO判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

10

【1115】

一方、S 8 5 8において、メインCPU101が、遊技状態がART準備状態であると判別したとき（S 8 5 8がYES判定の場合）、メインCPU101は、CTセット数が「1」以上であるか否かを判別する（S 8 5 9）。

【1116】

S 8 5 9において、メインCPU101が、CTセット数が「1」以上であると判別したとき（S 8 5 9がYES判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にCTをセットし、CTゲーム数カウンタに「8」をセットする（S 8 6 0）。そして、S 8 6 0の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

20

【1117】

一方、S 8 5 9において、メインCPU101が、CTセット数が「1」以上でないと判別したとき（S 8 5 9がNO判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態に通常ARTをセットし、ART終了ゲーム数カウンタに所定値をセットする（S 8 6 1）。そして、S 8 6 1の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

30

【1118】

ここで再度、S 8 5 3の処理に戻って、S 8 5 3がNO判定の場合、メインCPU101は、略称「ベルこぼし目」又は「RT2移行リブ」の図柄組合せが表示されたか否かを判別する（S 8 6 2）。S 8 6 2において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」又は「RT2移行リブ」の図柄組合せが表示されていないと判別したとき（S 8 6 2がNO判定の場合）、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

【1119】

一方、S 8 6 2において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」又は「RT2移行リブ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（S 8 6 2がYES判定の場合）、メインCPU101は、RT4状態フラグをオフ状態にセットするとともに、RT2状態フラグをオン状態にセットする（S 8 6 3）。この処理により、RT状態がRT4状態からRT2状態に移行する。そして、S 8 6 3の処理後、メインCPU101は、RTチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図82参照）中のS 2 1 9の処理に移す。

40

【1120】

[CZ・ART終了時処理]

次に、図157を参照して、メインフロー（図82参照）中のS 2 1 9で行うCZ・ART終了時処理について説明する。なお、図157は、CZ・ART終了時処理の手順を示すフローチャートである。

【1121】

50

まず、メインCPU101は、現在の遊技状態がCZ失敗時及びART終了時のいずれかであるか否かを判別する(S871)。S871において、メインCPU101が、現在の遊技状態がCZ失敗時及びART終了時のいずれかでないと判別したとき(S871がNO判定の場合)、メインCPU101は、CZ・ART終了時処理を終了し、処理をメインフロー(図82参照)中のS201の処理に移す。

【1122】

一方、S871において、メインCPU101が、現在の遊技状態がCZ失敗時及びART終了時のいずれかであると判別したとき(S871がYES判定の場合)、メインCPU101は、CZ抽籤テーブル(図41B参照)を参照して、CZの引き戻し抽籤を行う(S872)。次いで、メインCPU101は、CZの引き戻し抽籤に当籤したか否かを判別す(S873)。

10

【1123】

S873において、メインCPU101が、CZの引き戻し抽籤に当籤したと判別したとき(S873がYES判定の場合)、メインCPU101は、次遊技の遊技状態に当籤した種別のCZをセットする(S874)。次いで、メインCPU101は、当籤した種別のCZに応じた値をCZゲーム数カウンタにセットする(S875)。そして、S875の処理後、メインCPU101は、CZ・ART終了時処理を終了し、処理をメインフロー(図82参照)中のS201の処理に移す。

【1124】

一方、S873において、メインCPU101が、CZの引き戻し抽籤に当籤しなかったと判別したとき(S873がNO判定の場合)、メインCPU101は、次遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットする(S876)。次いで、メインCPU101は、通常中高確率抽籤テーブル(図40B参照)を参照して、CZの抽籤状態を抽籤し、抽籤結果をセットする(S877)。そして、S877の処理後、メインCPU101は、CZ・ART終了時処理を終了し、処理をメインフロー(図82参照)中のS201の処理に移す。

20

【1125】

[メインCPUの制御による割込処理(1.1172msec)]

次に、図158を参照して、1.1172msec周期で、メインCPU101が行う割込処理について説明する。なお、図158は、割込処理の手順を示すフローチャートである。1.1172msec周期で繰り返し実行される割込処理は、タイマー回路113(PTC)の初期化处理(図64中のS2参照)で設定されたタイマー回路113のタイムアウト信号の出力タイミングに基づいて発生する割込みコントローラ112からの割込要求信号がメインCPU101に輸入された際に実行される処理である。

30

【1126】

まず、メインCPU101は、レジスタの退避処理を行う(S901)。次いで、メインCPU101は、入力ポートチェック処理を行う(S902)。この処理では、ストップスイッチ等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

【1127】

次いで、メインCPU101は、リール制御処理を行う(S903)。この処理では、メインCPU101は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、3つのステッピングモータを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインCPU101は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインCPU101は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する(停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する)のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。

40

【1128】

次いで、メインCPU101は、通信データ送信処理を行う(S904)。この処理で

50

は、主に、通信データ格納領域に格納された各種コマンドを主制御回路90の第1シリアル通信回路114（図9参照）を介して副制御回路200に送信する。メインCPU101は、副制御回路200にコマンドを送信した後、通信データポインタを1パケット分減算更新し（不図示）、通信データ格納領域の送信済みのコマンドデータをクリアする。なお、通信データ格納領域に複数のコマンドデータが格納されている場合には、格納された古い順で、コマンドデータを副制御回路200に送信する。また、通信データ格納領域にコマンドデータが格納されていない場合、すなわち、通信データポインタの値が「0」である場合には、無操作コマンドを生成して副制御回路200に送信する。次いで、メインCPU101は、投入メダル通過チェック処理を行う（S905）。この処理では、メインCPU101は、メダルセンサ（不図示）の検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づいて、投入メダルがセクタ66を通過したか否かのチェック処理を行う。次いで、メインCPU101は、WDTのリスタート処理を行う（S906）。

10

【1129】

次いで、メインCPU101は、7セグLED駆動処理を行う（S907）。この処理では、メインCPU101は、情報表示器6に含まれる各種7セグLEDを駆動制御して、例えば、メダルの払出枚数やクレジット枚数、ストップボタンの押し順データなどを表示する。なお、7セグLED駆動処理の詳細については、後述の図159を参照しながら後で説明する。

【1130】

次いで、メインCPU101は、タイマー更新処理を行う（S908）。この処理では、メインCPU101は、セットされた各種タイマーのカウント（減算）処理を行う。なお、タイマー更新処理の詳細については、後述の図164を参照しながら後で説明する。

20

【1131】

次いで、メインCPU101は、エラー検知処理を行う（S909）。次いで、メインCPU101は、ドア開閉チェック処理を行う（S910）。ドア開閉チェック処理では、メインCPU101は、ドア開閉監視スイッチ67のオン（ドア閉）／オフ（ドア開）状態をチェックすることにより、フロントドア2b（図2参照）の開閉状態をチェックする。

【1132】

次いで、メインCPU101は、試射試験信号制御処理を行う（S911）。この処理では、第2インターフェースポート等を介して試験機に各種試験信号の出力する際の制御処理が行われる。また、この処理は、メインRAM103の規定外作業領域（図12C参照）を用いて実行される。なお、本実施形態では、この処理は、試射試験時以外のとき（パチスロ1が遊技店に設置された後）にも行われるが、この時には、主制御基板71が第2インターフェースポート等を介して試験機に接続されていないので、各種試験信号は生成されても出力はされない。試射試験信号制御処理の詳細については、後述の図166を参照しながら後で説明する。

30

【1133】

次いで、メインCPU101は、レジスタの復帰処理を行う（S912）。そして、S912の処理後、メインCPU101は、割込処理を終了する。

40

【1134】

[7セグLED駆動処理]

次に、図159及び図160を参照して、割込処理（図158参照）中のS907で行う7セグLED駆動処理について説明する。なお、図159は、7セグLED駆動処理の手順を示すフローチャートである。また、図160Aは、7セグLED駆動処理中の後述のS923～S925の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図160Bは、7セグLED駆動処理中の後述のS931～S936の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【1135】

まず、メインCPU101は、割込カウンタの値に「1」を加算（+1更新）する（S

50

921)。次いで、メインCPU101は、割込カウンタの値が奇数であるか否かを判別する(S922)。

【1136】

S922において、メインCPU101が、割込カウンタの値が奇数でないと判別したとき(S922がNO判定の場合)、メインCPU101は、7セグLED駆動処理を終了し、処理を割込処理(図158参照)中のS908の処理に移す。すなわち、本実施形態では、2回の割込周期毎に、7セグLED駆動処理が行われる。なお、本実施形態では、7セグLED駆動処理を割込みカウンタの値が偶数の場合に実行する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、割込みカウンタの値が奇数の場合に7セグLED駆動処理を実行してもよいし、また、任意の整数で割込みカウンタの値を除算したときの商又は余りを用いて、7セグLED駆動処理の実行タイミングを決定してもよい。

10

【1137】

一方、S922において、メインCPU101が、割込カウンタの値が奇数であると判別したとき(S922がYES判定の場合)、メインCPU101は、ナビデータ格納領域からナビデータを取得する(S923)。次いで、メインCPU101は、7セグLEDの各カソードに出力される押し順表示データを格納するための押し順表示データ格納領域のアドレスをセットする(S924)。

【1138】

次いで、メインCPU101は、7セグ表示データ生成処理を行う(S925)。この処理では、メインCPU101は、ナビデータに基づいて、押し順表示データ(7セグ表示データ)を作成し、生成された押し順表示データを押し順表示データ格納領域に格納する。なお、7セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図161を参照しながら後で説明する。

20

【1139】

次いで、メインCPU101は、クレジットカウンタの値を取得する(S926)。次いで、メインCPU101は、7セグLEDの各カソードに出力されるクレジット表示データを格納するためのクレジット表示データ格納領域のアドレスをセットする(S927)。

【1140】

次いで、メインCPU101は、7セグ表示データ生成処理を行う(S928)。この処理では、メインCPU101は、クレジットカウンタの値に基づいて、クレジット表示データ(7セグ表示データ)を生成し、生成されたクレジット表示データをクレジット表示データ格納領域に格納する。なお、7セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図161を参照しながら後で説明する。

30

【1141】

次いで、メインCPU101は、後述の7セグコモンカウンタの値を格納するための7セグコモンカウンタ格納領域のアドレスをセットする(S929)。次いで、メインCPU101は、7セグコモンカウンタの値に「1」を加算(+1更新)する(S930)。なお、この処理において、更新後の7セグコモンカウンタの値が「8」となった場合には、メインCPU101は、7セグコモンカウンタの値に「0」をセットする。本実施形態では、7セグLEDをダイナミック制御するため、8回周期で7セグコモンカウンタの値が更新される。

40

【1142】

次いで、メインCPU101は、7セグコモンカウンタの値に基づいて、コモン選択データを作成し、対象のカソードデータ格納領域(押し順表示データ格納領域又はクレジット表示データ格納領域内の対象格納領域)のアドレスをセットする(S931)。次いで、メインCPU101は、7セグLEDのカソードにクリアデータを出力する(S932)。この処理は、7セグLEDを一旦消灯して、残像の影響を無くすために行われる。

【1143】

次いで、メインCPU101は、対象のカソードデータ格納領域から7セグカソード出

50

カデータを取得してセットする（S933）。次いで、メインCPU101は、7セグコモンバックアップデータとコモン選択データとから、7セグコモン出力データを生成する（S934）。

【1144】

次いで、メインCPU101は、7セグコモンバックアップデータ及び7セグカソードバックアップデータにそれぞれ7セグコモン出力データ及び7セグカソード出力データを保存する（S935）。次いで、メインCPU101は、7セグカソード出力データ及び7セグコモン出力データを出力する（S936）。そして、S936の処理後、メインCPU101は、7セグLED駆動処理を終了し、処理を割込処理（図158参照）中のS908の処理に移す。

10

【1145】

本実施形態では、上述のようにして7セグLED駆動処理が行われる。なお、上述した7セグLED駆動処理中のS923～S925の処理は、メインCPU101が、図160Aのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。また、上述した7セグLED駆動処理中のS931～S936の処理は、メインCPU101が、図160Bのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【1146】

その中で、S936の各7セグ出力データの出力処理は、図160Bに示すように、一つのソースコード「LD（cPA__SEGC0M），BC」により実行される。それゆえ、本実施形態の7セグLED駆動処理では、2桁の7セグLEDをダイナミック点灯制御する際に、7セグコモン出力（選択）データと、7セグカソード出力データとが同時に出力される。すなわち、指示モニタで押し順ナビを実施する際の7セグLEDをダイナミック点灯制御、及び、2桁の7セグLEDでクレジット情報を表示する際の7セグLEDをダイナミック点灯制御では、7セグコモン出力（選択）データと、7セグカソード出力データとが同時に出力される。

20

【1147】

この場合、ソースプログラム上において、7セグLEDのダイナミック点灯制御に必要な命令コード数を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。また、本実施形態では、7セグLED駆動処理を行う7セグ駆動回路（不図示）をカソードコモン回路で構成し、カソードで制御する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、7セグ駆動回路をアノードコモン回路で構成し、アノードで7セグLEDの制御を行ってもよい。

30

【1148】

また、上述した7セグLED駆動処理中のS923のナビデータの取得処理及びS924の押し表示データ格納領域のアドレスセット処理はいずれも、図160Aに示すように、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令（メインCPU101専用命令コード）により実行される。それゆえ、本実施形態の7セグLED駆動処理では、「LDQ」命令を用いることにより、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができるので、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ（アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる）、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

40

【1149】

[7セグ表示データ生成処理]

次に、図161～図163を参照して、7セグLED駆動処理（図159参照）中のS

50

9 2 5 及び S 9 2 8 で行う 7 セグ表示データ生成処理について説明する。なお、図 1 6 1 は、7 セグ表示データ生成処理の手順を示すフローチャートである。図 1 6 2 は、7 セグ表示データ生成処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。また、図 1 6 3 は、7 セグ表示データ生成処理のソースプログラム上で、実際に参照される 7 セグカソードテーブルの構成の一例を示す図である。

【1 1 5 0】

なお、7 セグ L E D 駆動処理（図 1 5 9 参照）中の S 9 2 5 で行われる 7 セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」は押し順表示データに対応し、7 セグ L E D 駆動処理（図 1 5 9 参照）中の S 9 2 8 で行われる 7 セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」はクレジット表示データに対応する。

10

【1 1 5 1】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、カソードデータ格納領域にセットされた表示データを「1 0」で除算し、その除算結果の商の値を、2 桁の 7 セグ L E D の上位桁の表示データとして取得し、除算結果の余の値を下位桁の表示データとして取得する（S 9 4 1）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、取得した上位桁の表示データに基づいて、上位桁表示を行うか否かを判別する（S 9 4 2）。

【1 1 5 2】

S 9 4 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、上位桁表示を行うと判別したとき（S 9 4 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、後述の S 9 4 4 の処理を行う。一方、S 9 4 2 において、メイン C P U 1 0 1 が、上位桁表示を行わないと判別したとき（S 9 4 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、上位桁の表示無しをセットする（S 9 4 3）。

20

【1 1 5 3】

S 9 4 3 の処理後又は S 9 4 2 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、7 セグカソードテーブル（図 1 6 3 参照）を参照して、上位桁の表示データを取得する（S 9 4 4）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、上位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した上位桁の表示データを保存する（S 9 4 5）。

【1 1 5 4】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、7 セグカソードテーブル（図 1 6 3 参照）を参照して、下位桁の表示データを取得する（S 9 4 6）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、下位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した下位桁の表示データを保存する（S 9 4 7）。

30

【1 1 5 5】

そして、S 9 4 7 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、7 セグ表示データ生成処理を終了する。この際、実行した 7 セグ表示データ生成処理が 7 セグ L E D 駆動処理（図 1 5 8 参照）中の S 9 2 5 の処理である場合には、メイン C P U 1 0 1 は、処理を 7 セグ L E D 駆動処理中の S 9 2 6 の処理に移す。一方、実行した 7 セグ表示データ生成処理が 7 セグ L E D 駆動処理（図 1 5 8 参照）中の S 9 2 8 の処理である場合には、メイン C P U 1 0 1 は、処理を 7 セグ L E D 駆動処理中の S 9 2 9 の処理に移す。

【1 1 5 6】

40

本実施形態では、上述のようにして 7 セグ表示データ生成処理が行われる。なお、上述した 7 セグ表示データ生成処理は、メイン C P U 1 0 1 が、図 1 6 2 のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【1 1 5 7】

[タイマー更新処理]

次に、図 1 6 4 及び図 1 6 5 を参照して、割込処理（図 1 5 8 参照）中の S 9 0 8 で行うタイマー更新処理について説明する。なお、図 1 6 4 は、タイマー更新処理の手順を示すフローチャートである。また、図 1 6 5 は、タイマー更新処理中の後述の S 9 5 1 ～ S 9 5 4 の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【1 1 5 8】

50

まず、メインCPU101は、HLレジスタに2バイトタイマー格納領域（不図示）の更新開始アドレスをセットし、Bレジスタに2バイトタイマー数をセットする（S951）。

【1159】

次いで、メインCPU101は、2バイトタイマー数とその下限値「0」とを比較し、2バイトタイマー数が下限値「0」より大きい場合には、2バイトタイマー数を1減算（-1更新）し、2バイトタイマー数が下限値「0」以下である場合には、2バイトタイマー数を「0」に保持する（S952）。さらに、S952の処理では、メインCPU101は、HLレジスタにセットされている2バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを2減算（-2更新）する。

10

【1160】

次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数を1減算（-1更新）する（S953）。次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数が「0」であるか否かを判別する（S954）。

【1161】

S954において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数が「0」でないと判別したとき（S954がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS952の処理に戻し、S952以降の処理を繰り返す。

【1162】

一方、S954において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた2バイトタイマー数が「0」であると判別したとき（S954がYES判定の場合）、メインCPU101は、HLレジスタに1バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスをセットし、Bレジスタに1バイトタイマー数をセットする（S955）。

20

【1163】

次いで、メインCPU101は、1バイトタイマー数とその下限値「0」とを比較し、1バイトタイマー数が下限値「0」より大きい場合には、1バイトタイマー数を1減算（-1更新）し、1バイトタイマー数が下限値「0」以下である場合には、1バイトタイマー数を「0」に保持する（S956）。さらに、S956の処理では、メインCPU101は、HLレジスタにセットされている1バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを1減算（-1更新）する。

30

【1164】

次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数を1減算（-1更新）する（S957）。次いで、メインCPU101は、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数が「0」であるか否かを判別する（S958）。

【1165】

S958において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数が「0」でないと判別したとき（S958がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS956の処理に戻し、S956以降の処理を繰り返す。

【1166】

一方、S958において、メインCPU101が、Bレジスタにセットされた1バイトタイマー数が「0」であると判別したとき（S958がYES判定の場合）、メインCPU101は、電磁カウンタ制御処理を行う（S959）。この処理では、メダルのIN/OUTを示す信号を外部集中端子板47に出力する際の出力制御処理が行われる。そして、S959の処理後、メインCPU101は、タイマー更新処理を終了し、処理を割込処理（図158参照）中のS909の処理に移す。

40

【1167】

本実施形態では、上述のようにしてタイマー更新処理が行われる。なお、上述したタイマー更新処理中のS951～S954の処理（2バイトタイマーの更新処理）は、メインCPU101が、図165のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

50

【1168】

その中で、S952の処理（2バイトタイマーの更新処理）は、図165中の「DCPWLD」命令（所定の更新命令）により実行される。なお、「DCPWLD」命令は、メインCPU101専用命令コードである。

【1169】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「DCPWLD (HL), n」が実行されると、HLレジスタで指定されたアドレスから2バイト分のメモリの内容（格納データ）と整数nとが比較され、2バイト分のメモリの内容が整数nより大きい場合には、2バイト分のメモリの内容が1減算され、2バイト分のメモリの内容が整数n以下である場合には、HLレジスタで指定されたアドレスから2バイト分のメモリに整数nが格納される。

10

【1170】

それゆえ、図165中のソースコード「DCPWLD (HL), 0」では、HLレジスタで指定されたアドレスから2バイト分のメモリの内容（2バイトタイマー数）と整数「0」（下限値）とが比較され、2バイト分のメモリの内容が整数「0」より大きい場合には、2バイト分のメモリの内容が1減算され、2バイト分のメモリの内容が整数「0」以下である場合には、2バイト分のメモリの内容に「0」がセットされる。すなわち、現時点の2バイトタイマー数が「0」より大きい場合には、2バイトタイマーの更新処理が行われ、現時点の2バイトタイマー数が「0」以下であれば、2バイトタイマー数が「0」に保持される。

20

【1171】

上述のように、本実施形態のタイマー更新処理では、メインCPU101専用命令コードである「DCPWLD」命令により、タイマー数の更新（減算）処理及びタイマー数を「0」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。また、タイマー数が「0」であるか否かを判別するための判断分岐命令コードも省略することができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。なお、本実施形態では、2バイトタイマーの更新処理においてのみ「DCPWLD」命令を使用する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、1バイトタイマーの更新処理においても「DCPWLD」命令を使用してもよい。

30

【1172】

[試射試験信号制御処理（規定外）]

次に、図166を参照して、割込処理（図158参照）中のS911で行う試射試験信号制御処理について説明する。なお、図166は、試射試験信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【1173】

まず、メインCPU101は、メインRAM103のスタックエリアのアドレスを退避させる（S961）。次いで、メインCPU101は、スタックポインタ（SP）に規定外スタックエリアのアドレスをセットする（S962）。次いで、メインCPU101は、全レジスタのデータを退避させる（S963）。

40

【1174】

次いで、メインCPU101は、回胴制動信号生成処理を行う（S964）。この処理では、メインCPU101は、第2インターフェースポート等を介して試験機に出力される、各リールの回転制御信号（駆動信号）の生成及び出力処理を行う。なお、回胴制動信号生成処理の詳細については、後述の図167を参照しながら後で説明する。

【1175】

次いで、メインCPU101は、特賞信号制御処理を行う（S965）。この処理では、メインCPU101は、試験機に出力される、ボーナス（特賞）のON/OFF信号（

50

試験信号)の出力処理を行う。なお、特賞信号制御処理の詳細については、後述の図168を参照しながら後で説明する。

【1176】

次いで、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を行う(S966)。この処理では、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグの状態に対応する制御信号の出力処理を行う。なお、条件装置信号制御処理の詳細については、後述の図169及び図170を参照しながら後で説明する。

【1177】

次いで、メインCPU101は、S963の処理で退避させた全レジスタのデータの復帰処理を行う(S967)。次いで、メインCPU101は、S961の処理で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ(SP)にセットする(S968)。そして、S968の処理後、メインCPU101は、試射試験信号制御処理を終了し、処理を割込処理(図158参照)中のS912の処理に移す。

【1178】

[回胴制動信号生成処理]

次に、図167を参照して、試射試験信号制御処理(図166参照)中のS964で行う回胴制動信号生成処理について説明する。なお、図167は、回胴制動信号生成処理の手順を示すフローチャートである。

【1179】

まず、メインCPU101は、規定外作業領域に回胴制御データ格納領域(不図示)をセットする(S971)。次いで、メインCPU101は、リール数に「3」をセットし、回胴制動信号及びその生成状態(1バイトデータ)をクリアする(S972)。

【1180】

次いで、メインCPU101は、回胴制御データが「停止中未満」のデータであるか否かを判別する(S973)。なお、ここでいう「停止中未満」の回胴制御データとは、リールを停止するための回胴制御データ以外の回胴制御データ、すなわち、リールを回転駆動するための回胴制御データ(加速準備、加速中、定速待ち、定速中及び停止開始位置待ちのいずれかの状態)のことである。

【1181】

S973において、メインCPU101が、回胴制御データが「停止中未満」のデータであると判別したとき(S973がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS975の処理を行う。一方、S973において、メインCPU101が、回胴制御データが「停止中未満」のデータでないと判別したとき(S973がNO判定の場合)、メインCPU101は、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであるか否かを判別する(S974)。なお、ここでいう「静定ホールド制御終了」の回胴制御データとは、リールの全相全停止状態を示す回胴制御データのことである。

【1182】

S974において、メインCPU101が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであると判別したとき(S974がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS976の処理を行う。一方、S974において、メインCPU101が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータでないと判別したとき(S974がNO判定の場合)、又は、S973がYES判定の場合、メインCPU101は、回胴制動信号の生成状態(1バイトデータ)のビット3をオン状態(「1」)にする(S975)。

【1183】

S975の処理後又はS974がNO判定の場合、メインCPU101は、生成状態の各ビットのデータを1ビット分、右(ビット7からビット0に向かう方向)にシフトする(S976)。次いで、メインCPU101は、回胴制御データ格納領域のアドレスを次の制御対象のリールのアドレスに更新する(S977)。

【1184】

10

20

30

40

50

次いで、メインCPU101は、リール数を1減算する(S978)。次いで、メインCPU101は、リール数が「0」であるか否かを判別する(S979)。

【1185】

S979において、メインCPU101が、リール数が「0」でないと判別したとき(S979がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS973の処理に戻し、S973以降の処理を繰り返す。

【1186】

一方、S979において、メインCPU101が、リール数が「0」であると判別したとき(S979がYES判定の場合)、メインCPU101は、生成状態のデータを、回胴制動信号出力ポートを介して試験機用第1インターフェースボード301(図7参照)へ出力する(S980)。そして、S980の処理後、メインCPU101は、回胴制動信号生成処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理(図166参照)中のS965の処理に移す。

10

【1187】

[特賞信号制御処理]

次に、図168を参照して、試射試験信号制御処理(図166参照)中のS965で行う特賞信号制御処理について説明する。なお、図168は、特賞信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【1188】

まず、メインCPU101は、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)を参照して、遊技状態フラグを取得する(S991)。次いで、メインCPU101は、遊技状態がRB遊技状態であるか否かを判別する(S992)。

20

【1189】

S992において、メインCPU101が、遊技状態がRB遊技状態であると判別したとき(S992がYES判定の場合)、メインCPU101は、試験信号用のRB中信号ポートからON信号を試験機用第1インターフェースボード301(図7参照)へ出力する(S993)。一方、S992において、メインCPU101が、遊技状態がRB遊技状態でないと判別したとき(S992がNO判定の場合)、メインCPU101は、試験信号用のRB中信号ポートからOFF信号を試験機用第1インターフェースボード301(図7参照)へ出力する(S994)。

30

【1190】

S993又はS994の処理後、メインCPU101は、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)を参照して、遊技状態がBB遊技状態であるか否かを判別する(S995)。

【1191】

S995において、メインCPU101が、遊技状態がBB遊技状態であると判別したとき(S995がYES判定の場合)、メインCPU101は、試験信号用のBB中信号ポートからON信号を試験機用第1インターフェースボード301(図7参照)へ出力する(S996)。一方、S995において、メインCPU101が、遊技状態がBB遊技状態でないと判別したとき(S995がNO判定の場合)、メインCPU101は、試験信号用のBB中信号ポートからOFF信号を試験機用第1インターフェースボード301(図7参照)へ出力する(S997)。

40

【1192】

そして、S996又はS997の処理後、メインCPU101は、特賞信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理(図166参照)中のS966の処理に移す。

【1193】

[条件装置信号制御処理]

次に、図169及び図170を参照して、試射試験信号制御処理(図166参照)中のS966で行う条件装置信号制御処理について説明する。なお、図169及び図170は、条件装置信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【1194】

50

まず、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグが初期状態であるか否かを判別する（S1001）。S1001において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが初期状態であると判別したとき（S1001がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。

【1195】

一方、S1001において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが初期状態でないと判別したとき（S1001がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであるか否かを判別する（S1002）。

10

【1196】

S1002において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであると判別したとき（S1002がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に役物条件装置信号のオン状態をセットする（S1003）。次いで、メインCPU101は、条件装置1～6信号ポートからRT状態の情報を試験機用第1インターフェースボード301（図7参照）へ出力する（S1004）。そして、S1004の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。

【1197】

一方、S1002において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものでないと判別したとき（S1002がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであるか否かを判別する（S1005）。

20

【1198】

S1005において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであると判別したとき（S1005がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置1～8信号ポートからOFF信号を試験機用第1インターフェースボード301（図7参照）へ出力する（S1006）。そして、S1006の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。

30

【1199】

一方、S1005において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものでないと判別したとき（S1005がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であるか否かを判別する（S1007）。

【1200】

S1007において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であると判別したとき（S1007がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置1～8信号ポートから特賞当籤番号の情報を試験機用第1インターフェースボード301（図7参照）へ出力し、この際、条件装置8信号ポートからON信号を試験機用第1インターフェースボード301（図7参照）へ出力する（S1008）。次いで、メインCPU101は、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、24.58ms）をセットする（S1009）。次いで、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（S1010）。そして、S1010の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。

40

【1201】

一方、S1007において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態でないと判別したとき（S1007がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であるか否かを判別す

50

る（S1011）。

【1202】

S1011において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であると判別したとき（S1011がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「0」であるか否かを判別する（S1012）。

【1203】

S1012において、メインCPU101が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「0」でないと判別したとき（S1012がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。一方、S1012において、メインCPU101が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「0」であると判別したとき（S1012がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に小役条件装置信号のオン状態又は条件装置信号のオフ状態をセットする（S1013）。そして、S1013の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。

【1204】

ここで再度、S1011の処理に戻って、S1011において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態でないと判別したとき（S1011がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態であるか否かを判別する（S1014）。

【1205】

S1014において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態であると判別したとき（S1014がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置1～8信号ポートから小役当籤番号の情報を試験機用第1インターフェースボード301（図7参照）へ出力し、この際、条件装置7信号ポートからON信号を試験機用第1インターフェースボード301（図7参照）へ出力する（S1015）。次いで、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、24.58ms）をセットする（S1016）。次いで、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（S1017）。そして、S1017の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。

【1206】

一方、S1014において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態でないと判別したとき（S1014がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置1～8信号ポートからOFF信号を試験機用第1インターフェースボード301（図7参照）へ出力する（S1018）。そして、S1018の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図166参照）中のS967の処理に移す。

【1207】

<副制御回路の動作説明>

次に、図171～図173を参照して、副制御回路200のサブCPU201が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【1208】

[サブ側ナビ制御処理]

最初に、図171を参照して、サブ側ナビ制御処理について説明する。なお、図171は、サブ側ナビ制御処理の手順を示すフローチャートである。

【1209】

まず、サブCPU201は、ナビデータを取得したか否かを判定する（S1101）。サブCPU201は、主制御基板71から受信したスタートコマンドデータの中から主制

10

20

30

40

50

御基板 71 で決定されたナビデータを取得する。それゆえ、S 1 1 0 1 の処理では、サブ CPU 2 0 1 は、受信したスタートコマンドデータの中にナビデータが含まれていたか否かを判定する。

【1 2 1 0】

S 1 1 0 1 において、サブ CPU 2 0 1 が、ナビデータを取得したと判別したとき（S 1 1 0 1 が YES 判定の場合）、サブ CPU 2 0 1 は、ナビデータに応じたサブ側ナビデータをセットする（S 1 1 0 2）。例えば、サブ CPU 2 0 1 がナビデータ「4」を取得した場合、図 6 3 に示すように、サブ側ナビデータとして押し順「左、中、右」を報知するためのナビデータが、この処理でセットされる。この結果、メイン側及びサブ側の双方において停止操作の内容を報知することができる。そして、S 1 1 0 2 の処理後、サブ CPU 2 0 1 は、サブ側ナビ制御処理を終了する。

10

【1 2 1 1】

一方、S 1 1 0 1 において、サブ CPU 2 0 1 が、ナビデータを取得していないと判別したとき（S 1 1 0 1 が NO 判定の場合）、サブ CPU 2 0 1 は、ナビ（停止操作の報知）の必要があるか否かを判定する（S 1 1 0 3）。本実施形態では、サブ CPU 2 0 1 は、例えば、主制御基板 71 においてフラグ変換抽籤が行われた場合や、主制御基板 71 において所定の役が内部当籤役として決定された場合に、ナビの必要があると判定する。なお、フラグ変換抽籤の結果や、内部当籤役の種別は、スタートコマンドデータに含まれている。それゆえ、S 1 1 0 3 の処理では、サブ CPU 2 0 1 は、スタートコマンドデータに含まれるこれらの各種情報に基づいて、ナビの必要があるか否かを判定する。

20

【1 2 1 2】

S 1 1 0 3 において、サブ CPU 2 0 1 が、ナビの必要がないと判別したとき（S 1 1 0 3 が NO 判定の場合）、サブ CPU 2 0 1 は、サブ側ナビ制御処理を終了する。

【1 2 1 3】

一方、S 1 1 0 3 において、サブ CPU 2 0 1 が、ナビの必要があると判別したとき（S 1 1 0 3 が YES 判定の場合）、サブ CPU 2 0 1 は、各種抽籤結果に応じたサブ側ナビデータをセットする（S 1 1 0 4）。例えば、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定され、かつ、フラグ変換抽籤に当籤している場合、サブ CPU 2 0 1 は、この処理において、略称「3 連チリリプ」に係る図柄組合せを表示するためのナビデータ（例えば、順押しでチリ図柄を狙わせるナビデータ）をセットする。また、例えば、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定され、かつ、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合、サブ CPU 2 0 1 は、この処理において、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するためのナビデータ（例えば、順押し以外の押し順を示すナビデータ）をセットする。これらの処理により、メイン側で停止操作の内容を報知しない場合であっても、サブ側単独で停止操作の内容を報知することができる。そして、S 1 1 0 4 の処理後、サブ CPU 2 0 1 は、サブ側ナビ制御処理を終了する。

30

【1 2 1 4】

[遊技者登録処理]

次に、図 1 7 2 を参照して、遊技者登録処理について説明する。なお、図 1 7 2 は、遊技者登録処理の手順を示すフローチャートである。

40

【1 2 1 5】

まず、サブ CPU 2 0 1 は、登録操作を受け付けたか否かを判別する（S 1 1 1 1）。例えば、サブ表示装置 1 8 のメニュー画面 2 2 2（図 5 B 参照）において登録ボタン 2 2 2 b の操作を受け付け、その場合に表示される登録画面（不図示）において所定の操作を受け付けると、サブ CPU 2 0 1 は、登録操作を受け付けたと判定する。

【1 2 1 6】

S 1 1 1 1 において、サブ CPU 2 0 1 が、登録操作を受け付けたと判別したとき（S 1 1 1 1 が YES 判定の場合）、サブ CPU 2 0 1 は、遊技者登録状態をセットする（S 1 1 1 2）。なお、遊技者登録状態がセットされている状況では、サブ CPU 2 0 1 は、サブ表示装置 1 8 に遊技情報画面 2 2 3，2 2 4，2 2 5（図 5 C～5 E 参照）が表示可

50

能となるようにサブ表示装置 18 の表示画面を制御する。そして、S 1 1 1 2 の処理後、サブ CPU 201 は、遊技者登録処理を終了する。

【1 2 1 7】

一方、S 1 1 1 1 において、サブ CPU 201 が、登録操作を受け付けていないと判別したとき（S 1 1 1 1 が NO 判定の場合）、サブ CPU 201 は、登録削除操作を受け付けたか否かを判別する（S 1 1 1 3）。例えば、サブ表示装置 18 の登録画面において特定の操作を受け付けると、サブ CPU 201 は、登録削除操作を受け付けたと判定する。

【1 2 1 8】

S 1 1 1 3 において、サブ CPU 201 が、登録削除操作を受け付けていないと判別したとき（S 1 1 1 3 が NO 判定の場合）、サブ CPU 201 は、遊技者登録処理を終了する。

10

【1 2 1 9】

一方、S 1 1 1 3 において、サブ CPU 201 が、登録削除操作を受け付けたと判別したとき（S 1 1 1 3 が YES 判定の場合）、サブ CPU 201 は、遊技者登録状態をクリアする（S 1 1 1 4）。なお、遊技者登録状態がクリアされている状況では、サブ CPU 201 は、サブ表示装置 18 に遊技情報画面 223, 224, 225（図 5C～5E 参照）が表示不可能となるようにサブ表示装置 18 の表示画面を制御する。そして、S 1 1 1 4 の処理後、サブ CPU 201 は、遊技者登録処理を終了する。

【1 2 2 0】

[履歴管理処理]

20

次に、図 173 を参照して、履歴管理処理について説明する。なお、図 173 は、履歴管理処理の手順を示すフローチャートである。

【1 2 2 1】

まず、サブ CPU 201 は、主制御基板 71 から受信した各種コマンドデータから遊技結果を取得する（S 1 1 2 1）。例えば、サブ CPU 201 は、この処理において、スタートコマンドデータから内部当籤役として決定された役の種類を把握することができる。また、例えば、サブ CPU 201 は、この処理において、入賞作動コマンドデータから表示された図柄組合せ（すなわち、内部当籤役として決定された役の入賞の有無）を把握することができる。さらに、例えば、サブ CPU 201 は、この処理において、スタートコマンドデータなどから現在の遊技状態や遊技状態の移行状況を把握することができる。

30

【1 2 2 2】

次いで、サブ CPU 201 は、取得した遊技結果に基づいて、遊技履歴の更新処理を行う（S 1 1 2 2）。この処理により、サブ CPU 201 は、各種コマンドデータから取得した遊技結果に基づいて、例えば、ボーナス回数、ART 回数、ゲーム数（遊技回数）、CZ 回数、CZ 成功回数、それぞれの役の当籤回数及び当籤確率などの様々な遊技履歴を管理することができる。そして、S 1 1 2 2 の処理後、サブ CPU 201 は、履歴管理処理を終了する。

【1 2 2 3】

<各種効果>

本実施形態のパチスロ 1 では、その遊技性において、次のような各種効果が得られる。

40

【1 2 2 4】

[CT 中の継続期間の管理]

本実施形態のパチスロ 1 では、通常 ART の継続期間を延長可能な上乗せチャンスゾーンとして CT を設け、この CT 中の内部当籤役（サブフラグ）に基づいて ART ゲーム数の上乗せを行う。なお、CT では、1 セット 8 回の遊技が行われるが、CT 中に ART ゲーム数の上乗せを行うことができた場合には遊技回数の減算を行わずに、上乗せできない場合に限り遊技回数を減算する。それゆえ、遊技者にとってみれば、CT がいつまで続くか分からず、また、上乗せが行われている限り CT が終了することがないため、CT 中の遊技の興趣を高めることができる。

【1 2 2 5】

50

また、本実施形態において、C T中にサブフラグE X「3連チリリプ」に当籤（サブフラグ変換抽籤に当籤）して上乗せが行われた場合には、1セット8回のC T遊技も再セット（ストック）される。この場合、例えば、C Tの遊技期間が終了直前になっても、サブフラグE X「3連チリリプ」当籤時には、上乗せが行われ、C Tが初めから再開されることになるので、C T中の遊技に対して強い関心を抱くことになり、退屈することなく遊技を継続できるとともに、C T中の遊技の興趣を高めることができる。

【1226】

また、サブフラグE X「3連チリリプ」当籤時の上乗せは、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が内部当籤役として決定され、かつ、フラグ変換抽籤に当籤した場合に限り行われる。それゆえ、遊技者に対して過大な利益を与えてしまうことを防止することができ、遊技者と遊技店との間の利益のバランスをとることができる。なお、本実施形態では、C T中に、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定された際にはフラグ変換抽籤に必ず当籤する例（図54参照）を説明したが、本発明はこれに限定されず、フラグ変換抽籤の当籤確率は、遊技者及び遊技店間の利益のバランスに応じて適宜設定することができる。

10

【1227】

〔C T中の「3連チリリプ」当籤時の上乗せゲーム数〕

本実施形態のパチスロ1では、C T中にサブフラグ「3連チリリプ」に当籤し、該サブフラグ「3連チリリプ」に基づく上乗せが行われた回数が所定回数を超えると、1回の上乗せ抽籤あたりに当籤するA R Tの上乗せゲーム数が増加する（図55参照）。また、上述のように、A R Tゲーム数の上乗せが行われている限り、C Tは終了することなく、また、サブフラグE X「3連チリリプ」に当籤するとC Tの再セットが行われる。それゆえ、遊技者からすると、C Tが継続するほど1回（1ゲーム）当りの上乗せ量が増えることについての期待を持つことができ、C T中の興趣が向上する。さらに、1回（1ゲーム）当りの上乗せ量を増やす契機となる回数は、C Tの1セット分の基本遊技回数（8回）よりも多い回数（9回以上）であるため、遊技者に対して過大な利益を与えてしまうことを防止でき、遊技者及び遊技店間の利益のバランスをとる（良好に保つ）ことができる。

20

【1228】

〔メイン側で行うボーナス報知〕

本実施形態のパチスロ1では、情報表示器6の指示モニタ（不図示）に、ボーナス役（B B役）に係る図柄組合せを表示させるための停止操作の情報に一義的に対応付けた数値「10」（又は「11」）を表示することにより、メイン側でボーナス報知を行う（図63参照）。しかしながら、通常、パチスロでは、有効ライン上に引き込む（停止表示する）図柄の優先順位が定められており、ボーナス役とその他の役とが重複して内部当籤役として決定されている場合、優先順位により、ボーナス役に係る図柄組合せを引き込めることもあれば、引き込めないこともある。

30

【1229】

例えば、本実施形態のパチスロ1において、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊役1」、「F__特殊役2」及び「F__特殊役3」のいずれかとが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せを引き込むことができるが、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊役1」、「F__特殊役2」及び「F__特殊役3」以外の役とが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せを引き込むことができない。それゆえ、本実施形態において、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊役1」、「F__特殊役2」及び「F__特殊役3」のいずれかとが重複して決定されている場合に限り、指示モニタに数値「10」（又は「11」）を表示する。この場合、メイン側のナビ（ボーナス報知）を、ボーナス役を入賞させることのできる適切なタイミングで行うことができる。

40

【1230】

また、本実施形態のパチスロ1において、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「F__特殊役1」、「F__特殊役2」及び「F__特殊役3」のいずれかとが重複して決定され

50

たとしても、ボーナス役が最初に当籤してから所定回数の遊技が経過するまでは、指示モニタに数値「10」（又は「11」）を表示せず（ナビをせず）、所定回数の遊技が経過したことを条件に、指示モニタに数値「10」（又は「11」）を表示する。

【1231】

なお、例えば、ボーナス役に当籤したことを契機として複数回の遊技にわたり行われる演出（いわゆる連続演出）が行われた場合、この連続演出の最中に、指示モニタに数値「10」（又は「11」）を表示すると、連続演出の意味が薄れてしまい、興趣を損ねてしまう可能性がある。それゆえ、本実施形態のパチスロ1では、所定回数の遊技が経過するまでは、指示モニタによる表示を行わず、所定回数の遊技が経過した後に、指示モニタによる表示を行う。その結果、演出効果を損ねることなく、メイン側でのボーナス報知を行うことができる。

10

【1232】

[メイン側及びサブ側の両方で行う報知とサブ側単独で行う報知]

本実施形態のパチスロ1では、停止操作の態様（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役を複数種類設けるとともに（図24参照）、これら複数種類の役には、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役と、表示される図柄組合せが異なったとしても同一の特典が付与される役とが含まれる。

【1233】

例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せが表示された場合と略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せが表示された場合とでは払い出されるメダルの枚数が異なり、これらの役は、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役である。また、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示された場合と略称「RT2移行リプ」に係る図柄組合せが表示された場合とでは再遊技の作動に加えてRT状態の移行が行われるか否かが異なるため、内部当籤役「F__3択ベル__1st」や「F__維持リプ__1st」もまた、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役である。

20

【1234】

一方、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せが表示された場合と略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示された場合とでは、両者ともに再遊技の作動が行われるだけである。それゆえ、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」は、表示される図柄組合せが異なったとしても同一の特典が付与される役である。なお、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」は、上述のように、フラグ変換抽籤の結果に応じて付与する特典が異なる役であるが、表示される図柄組合せが付与する特典に影響を与える役ではない。

30

【1235】

本実施形態のパチスロ1では、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役に対して、メイン側及びサブ側の両方で報知を行うが、表示される図柄組合せが異なったとしても同一の特典が付与される役に対しては、メイン側の指示モニタでは報知を行わずに、サブ側の表示装置11のみで報知を行う。このような報知機能を設けることにより、特典に影響する報知は、特典を管理するメイン側の指示モニタで適切に行いつつ、特典に影響しない報知は、サブ側の表示装置11で多様性のあるナビで行うことができる。

40

【1236】

[遊技履歴の表示機能]

本実施形態のパチスロ1では、表示装置11（プロジェクタ機構211及び表示ユニット212）とは別にサブ表示装置18を設け、このサブ表示装置18により遊技者に役立つ様々な情報を表示する。例えば、図5A～5Eに示すように、概要遊技履歴を表すトップ画面221、パチスロ1に対する様々な操作が可能なメニュー画面222、詳細遊技履歴を表す遊技情報画面223、224、225をサブ表示装置18に表示することができる。

【1237】

また、本実施形態のパチスロ1は、サブ表示装置18を介して、遊技を行う遊技者を登

50

録可能にする機能、及び、登録された遊技者に対して固有のサービスを提供する機能を備える。例えば、本実施形態では、遊技者の登録を受け付けていない場合には、詳細遊技履歴を表す遊技情報画面 223, 224, 225 をサブ表示装置 18 に表示不可能にするが、遊技者の登録を受け付けている場合には、詳細遊技履歴を表す遊技情報画面 223, 224, 225 をサブ表示装置 18 に表示可能にする。より詳細な遊技履歴を確認できるようにすることは、遊技者の利便性の向上につながるもので、本実施形態では、遊技者の登録を受け付けている場合に、利便性を向上させることができる。

【1238】

また、本実施形態のパチスロ 1 では、サブ表示装置 18 は、演出を行う表示装置 11 とは別体に設けられる。サブ表示装置 18 は、液晶中継基板 87 を介して副制御基板 72 (サブ CPU 201) により制御される。また、表示装置 11 を構成する表示ユニット 212 は、役物中継基板 (不図示) を介して副制御基板 72 (サブ CPU 201) により制御される。それゆえ、本実施形態では、サブ表示装置 18 を、表示装置 11 とは別個に制御することができる。具体的には、遊技中 (すなわち、表示装置 11 による演出の実行中) であっても、サブ表示装置 18 の表示画面を切り替えることができる。それゆえ、遊技中であっても、表示装置 11 により実行されている演出を邪魔することなく、サブ表示装置 18 の表示を切り替えることにより、遊技者は様々な情報を取得することができる。

【1239】

また、本実施形態のパチスロ 1 の表示装置 11 では、プロジェクタ機構 211 からの照射光の照射により映像を出現させる複数のスクリーン機構 (表示ユニット 212) を切り替えることにより、平面状の映像表示を用いた演出、奥行き感 (立体感) のある映像表示を用いた演出、及び、湾曲した映像表示を用いた演出を実行する場合、演出効果を著しく高めることができる。しかしながら、このような情報の表示形態は、演出中に遊技履歴などの演出とは関係ない情報を表示することには適さない。それゆえ、本実施形態のパチスロ 1 では、表示装置 11 とは別個に設けられたサブ表示装置 18 に演出とは関係ない情報を表示することができるので、演出効果を損なうことなく、かつ、遊技履歴などの各種情報を適切に表示することができる。

【1240】

ところで、一般的なパチスロでは、遊技者側から見て、台座部 13 の右側にメダル投入口 14 が設けられ、台座部 13 の左側にベットボタン 15a, 15b やスタートレバー 16 が設けられる。それゆえ、通常、遊技を進行させる際、遊技者は台座部 13 の右側又は左側 (側方) の操作部を操作することになる。

【1241】

それに対して、本実施形態のパチスロ 1 では、台座部 13 から略垂直に立設する面の側方 (左側) にサブ表示装置 18 を設け、このサブ表示装置 18 の画面上にサブ表示装置 18 の表示画面を切り替えるためのタッチセンサ 19 が設けられる。それゆえ、本実施形態では、遊技中に遊技者の手が位置する場所にサブ表示装置 18 やその表示を制御する入力装置 (タッチセンサ 19) が設けられることになるので、遊技者の操作性を向上させることができる。特に、本実施形態のように、タッチセンサ 19 付きのサブ表示装置 18 を、台座部 13 の水平面から立設する面に設けた場合には、遊技者は、台座部 13 に自身の手を置きながら、サブ表示装置 18 を操作することができる。この場合、遊技者の操作性が向上するだけでなく、操作に伴う遊技者の疲労も軽減することができ、この結果、稼働率の向上も期待することができる。

【1242】

[規定外 ROM 領域及び規定外 RAM 領域]

本実施形態のパチスロ 1 では、図 12B に示すように、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理 (遊技性に影響を与えない各種処理) に使用される各種プログラム及び各種データ (テーブル) を、メイン ROM 102 内において、遊技用 ROM 領域とは異なるアドレスに配置された規定外 ROM 領域に格納する。

【1243】

このようなメインROM102の構成では、従来の規則上では、プログラム等の配置不可とされていたROM領域（規定外ROM領域）に、遊技者が実際に行う遊技そのものに不要なプログラム及びデータを配置することができる。それゆえ、本実施形態では、主制御基板71のメインROM102内において、遊技用ROM領域の容量の圧迫を回避することができるとともに、メインROM102内におけるプログラム及びテーブルの拡張性を高めることができる。

【1244】

[電源投入（リセット割込）時処理により得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の電源投入（リセット割込）時処理では、図64に示すように、電源復帰直後（サムチェック前）に最初の1.1172ms周期の割込処理を行い（S7及びS8）、主制御回路90から副制御回路200に無操作コマンドが送信される。このように電源復帰直後に割込処理を許可することにより、電源復帰後、最短時間で無操作コマンドが送信され、主制御回路90及び副制御回路200間の通信接続を確立することができ、主制御回路90及び副制御回路200間の通信動作を安定化させることができる。

10

【1245】

また、電源復帰直後に送信される無操作コマンドを構成する通信パラメータ1～5には、電源復帰時に、それぞれLレジスタ、Hレジスタ、Eレジスタ、Dレジスタ及びCレジスタに格納されているデータがセットされる。それゆえ、本実施形態では、電源復帰直後の割込処理で送信される無操作コマンドのサム値（BCC）を、電源復帰毎に異ならせることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

20

【1246】

さらに、電源投入（リセット割込）時処理中のS13の処理において行われる、エラーコード「rr」を情報表示器6内の2桁の7セグLEDに表示する際の制御は、一つの「LDW」命令（所定の読み出し命令）により実行され、2桁の7セグLEDへの7セグコモン出力（選択）データの出力動作と7セグカソード出力データの出力動作とが同時に行われる（図65C参照）。すなわち、本実施形態のパチスロ1では、電源投入（リセット割込）時処理において、2桁の7セグLEDをダイナミック点灯制御する際に、7セグコモン出力（選択）データと、7セグカソード出力データとが同時に出力される。

【1247】

この場合、ソースプログラム上において、7セグLEDのダイナミック点灯制御に必要な命令コード数を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

30

【1248】

[遊技復帰処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の遊技復帰処理では、図66に示すように、電断発生時の各ポートの入出力状態を電源復帰時に担保するとともに、電断時に回胴回転中の場合には、電源復帰時にリール制御管理情報を取得してリールの再回転開始に必要な処理も行う（S25～S32参照）。それゆえ、本実施形態では、リール回転中の電断から復帰したときであっても、安定して、リールの再回転制御を行うことが可能となり、遊技者に不快感を与えることが無くなる。

40

【1249】

また、本実施形態のパチスロ1は、上述のように、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサ91を備える。そして、このマイクロプロセッサ91には、ソースプログラム上において規定可能な該マイクロプロセッサ91に特有の命令コード（メインCPU101専用命令コード）が各種設けられており、このメインCPU101専用命令コードを各種処理において用いることにより、処理の効率化やプログラム容量の削減などを可能にしている。

50

【1250】

例えば、遊技復帰処理では、図67に示すように、ソースプログラム上において、メインCPU101専用命令コードの一つである「LDQ」命令が用いられる。「LDQ」命令は、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う命令コードであり、上述のように、直値でメインROM102、メインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができる。この場合、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、遊技復帰処理のソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

10

【1251】

[設定変更確認処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の設定変更確認処理では、図69Aに示すように、ソースプログラム上において、メインCPU101専用命令コードである、「BITQ」命令及び「SETQ」命令（所定の命令）が用いられる。「BITQ」命令及び「SETQ」命令はいずれも、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う命令コードであり、これらの命令コードを使用した場合、上述のように、直値でメインRAM103やメモリーマップI/Oにアクセスすることができる。この場合、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102の空き容量を増やすことが可能となるとともに、処理の高速化も図ることができる。

20

【1252】

また、設定変更確認処理中のS46の設定変更／設定確認開始時及びS57の設定変更／設定確認終了時で行う設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理は、図69A及び69Bに示すように、ソースプログラム上において、メインCPU101専用命令コードである「CALLF」命令により実行される。そして、S46の「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスは、S57の「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、設定変更時（遊技機起動時）、設定確認開始時（通常動作中）及び設定確認終了時に副制御回路200に送信する設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理を実行するためのソースプログラムが、互いに同じであり、S46及びS57の両処理において、そのソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。

30

【1253】

この場合、S46及びS57の両処理において、それぞれ別個に設定変更コマンドの生成格納処理のソースプログラムを設ける必要がなくなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【1254】

[設定変更コマンド生成格納処理で得られる効果]

40

本実施形態のパチスロ1の設定変更コマンド生成格納処理では、図70に示すように、設定値が通信パラメータ3としてEレジスタに格納され、RT情報が通信パラメータ5としてCレジスタに格納される。すなわち、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成する通信パラメータ1～5のうち、通信パラメータ3及び5は副制御回路200側で使用（解析）される通信パラメータ（使用パラメータ）であり、これらの通信パラメータには新たな情報がセットされる。一方、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成するその他の通信パラメータ1、2及び4は、副制御回路200側で使用（解析）されない通信パラメータ（未使用パラメータ）であり、通信パラメータ1、2及び4に対しては、現時点でLレジスタ、Hレジスタ及びDレジスタにそれぞれ格納されている値がセットされる。それゆえ、設定変更コマンド（初期化コマンド）送信時における通信パラメータ1、2及び

50

4の値は不定値となる。この場合、設定変更コマンドのサム値（B C C）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【1255】

〔通信データ格納処理で得られる効果〕

本実施形態のパチスロ1の通信データ格納処理では、図72に示すように、Aレジスタに格納されたデータが通信コマンドの種別データとしてセットされ、Lレジスタ、Hレジスタ、Eレジスタ、Dレジスタ及びCレジスタに格納されたデータがそれぞれ通信コマンドの通信パラメータ1～5としてセットされ、Bレジスタに格納されたデータが通信コマンドの遊技状態フラグデータとしてセットされる。すなわち、本実施形態では、1パケット（8バイト）の通信データ（コマンドデータ）を作成する際に、各種パラメータをレジスタから転送して通信データ一時格納領域（通信バッファ）に格納する。

10

【1256】

この場合、未使用パラメータを含むコマンドデータを作成した時には、作成時毎に、未使用パラメータの値が不定値となる。すなわち、未使用パラメータを含むコマンドデータでは、同じ種別のコマンドデータあり、かつ、使用パラメータの値が同一であっても、コマンド作成毎に、コマンドデータのサム値（B C Cデータ）が可変可能となる。それゆえ、本実施形態では、未使用パラメータを不定値とすることにより、通信データの解析を困難にしてゴト等の不正行為を抑止することができるとともに、不必要なゴト対策処理を加える必要がないため、ゴト対策処理の追加による、主制御回路90のプログラム容量の圧迫を抑制することができる。

20

【1257】

〔通信データポインタ更新処理で得られる効果〕

本実施形態のパチスロ1の通信データポインタ更新処理では、図75Aに示すように、ソースプログラム上において、メインCPU101専用命令コードである、「ICPLD」命令が用いられる。

【1258】

通信データポインタ更新処理において、「ICPLD」命令は、送信バッファの上限判定命令と、判断分岐命令とが一体になっている命令コードであるので、各命令処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。それゆえ、「ICPLD」命令を用いることにより、通信データポインタ更新処理のソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

30

【1259】

〔チェックサム生成処理及びサムチェック処理で得られる効果〕

本実施形態のパチスロ1において、電断時に行われるチェックサム生成処理（規定外）では、図77に示すように、メインRAM103のデータを順次加算することにより、チェックサムが算出される。一方、電源投入時（電源復帰時）に行われるサムチェック処理（規定外）では、図79に示すように、電断発生時に生成されたチェックサムの値を、電源復帰時のメインRAM103に格納されたデータで順次減算し、最終的な減算結果が「0」であるか否かに基づいて、異常の発生の有無を判定する。すなわち、本実施形態では、電断発生時のチェックサムの生成処理は加算方式で行われ、電源復帰時のチェックサムの判定処理は減算方式で行われる。

40

【1260】

このようなチェックサムの生成処理及び判定処理を採用した場合、電源復帰時に再度チェックサムを生成して、該チェックサムを電断発生時のチェックサムと照合する処理が不要となる。この場合、ソースプログラム上において、照合命令コードを省略することができ、ソースプログラムの容量を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、照合命令コードの省略分に対応する空き容量を確保する（増やす）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

50

【1261】

[メダル受付・スタートチェック処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1のメダル受付・スタートチェック処理では、図83に示すように、設定変更確認処理(S233の処理)が行われるが、この処理は、遊技状態に関係なく実行される。それゆえ、本実施形態では、遊技状態がボーナス状態(特賞作動状態)であっても、設定値及びホールメニュー(各種履歴データ(エラー、電断履歴等))を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【1262】

[メダル投入処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1のメダル投入処理では、図85に示すように、S244の処理において、メダル投入枚数表示用のLED点灯データが、テーブルを参照したループ処理でなく、演算処理により生成される。具体的には、図86に示すソースプログラム中の一連のソースコード「LD A, L」～「OR L」が順次実行されるにより、メダル投入枚数表示用のLED点灯データが生成される。

10

【1263】

メダル投入枚数表示用のLED点灯データを演算処理により生成した場合、メインROM102のテーブル領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。すなわち、本実施形態のメダル投入処理では、メダル投入LED表示の処理を効率化することができるとともに、メインROM102の空き容量を確保し(増やし)、増えた空き領域を活用して、遊技性を高めることができる。

20

【1264】

[メダル投入チェック処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1のメダル投入チェック処理(図87参照)において、S257のメダルセンサ入力状態の正常変化値の生成処理は、テーブルを参照して取得する処理ではなく、演算処理により行われる。具体的には、図88に示すソースプログラム中のソースコード「RLA」及び「AND c BX_MDISW」が順次実行されることにより、メダルセンサ入力状態正常変化値が算出される。

【1265】

メダルセンサ入力状態の変化態様の検知処理をテーブル参照処理から演算処理に変更することにより、メインROM102のテーブル格納領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。それゆえ、上述した処理手法を採用することにより、メダル投入センサ状態の変化態様の検知処理を効率化することができるとともに、メインROM102において増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

30

【1266】

[内部抽籤処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の内部抽籤処理(図92参照)において、S305の判定データの取得処理は、図93A中のソースコード「LDIN AC, (HL)」により実行される。この「LDIN」命令の実行により、S305の処理では、Aレジスタに、判定データ(「抽籤値選択テーブルor抽籤計数テーブル」の値)が格納され、Cレジスタに当り要求フラグステータス(「特賞当籤番号+小役当籤番号」の値)が格納される。また、「LDIN」命令の実行により、HLレジスタにセットされているアドレスが+2更新(2加算)される。

40

【1267】

すなわち、内部抽籤処理中のS305の判定データの取得処理では、一つの命令コード(「LDIN」命令)により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量(メインROM102の使用容量)を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する(増大させる)ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を

50

高めることができる。

【1268】

また、内部抽籤処理のS309の設定値データ（0～5のいずれか）の加算処理は、メインCPU101が図93B中のソースコード「MUL A, 6」及び「ADDQ A, (.LOW, wWAVENUM)」をこの順で実行することにより行われる。

【1269】

「MUL」命令は、メインCPU101専用の乗算処理の命令コードであり、この命令の実行は、マイクロプロセッサ91に含まれる演算回路107（図9参照）により実行される。すなわち、本実施形態のパチスロ1では、ソースプログラム上における乗算処理及び除算処理を実行するための演算専用回路（演算回路107）が設けられているので、乗算処理及び除算処理の効率化を図ることができる。

10

【1270】

また、「ADDQ」命令（所定の加算命令）は、メインCPU101専用命令コードであり、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う命令コードである。そして、この「ADDQ」命令を用いれば、直値により、メインROM102、メインRAM103やメモリマップI/Oにアクセスすることができる。それゆえ、「ADDQ」命令の使用により、内部抽籤処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

20

【1271】

[図柄設定処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の図柄設定処理（図97参照）において、S330の圧縮データ格納処理は、メインCPU101が図99中のソースコード「CALLF SB__BTEP__00」を実行することにより行われる。「CALLF」命令は、上述のようにメインCPU101専用の2バイト命令コードであり、図99中のソースコード「CALLF SB__BTEP__00」が実行されると、「SB__BTEP__00」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、圧縮データ格納処理が開始される。

【1272】

30

また、図柄設定処理中のS329の当り要求フラグ格納領域のアドレスのセット処理は、メインCPU101が図99中のソースコード「LDQ DE, .LOW, wWAVEBIT」を実行することにより行われる。すなわち、S329の処理は、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いたメインCPU101専用の「LDQ」命令により行われる。この場合、図柄設定処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、図柄設定処理のソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【1273】

40

また、本実施形態では、上述した図柄設定処理中のS324～S330で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理の中で上述したメインCPU101専用命令コードを用いることにより、入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインRAM103の容量を有効活用することができる。

【1274】

[サブフラグ変換処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1において、サブフラグ変換処理のソースプログラム上で実際に参照される、図107に示すサブフラグ変換テーブルでは、各サブフラグに対してサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。この際、同種のサブフラ

50

グに対しては、同じサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。

【1275】

例えば、サブフラグ「3連チリリプA」及び「3連チリリプB」に対しては、サブフラグ変換制御データ（制御ステータス）「00000011B」が共通して割り付けられている。そして、内部当籤役（サブフラグ）をサブフラグEXに変換する際のフラグ変換抽籤処理では、サブフラグに対応付けられたサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）に基づいて、抽籤が行われる。

【1276】

このように、メイン側で管理するサブフラグ変換テーブルにおいて、同種の内部当籤役（サブフラグ）に対して共通のサブフラグ変換制御データを設けることにより、該変換テーブルの汎用性が高くなり、機種変更に伴う変換プログラムの変更も軽微な変更で対応可能となるので、開発コストの増大を抑制することができる。

【1277】

[ナビセット処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1のナビセット処理では、図109に示すように、ソースプログラム上において、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令（メインCPU101専用命令コード）が用いられる。

【1278】

それゆえ、本実施形態のナビセット処理では、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【1279】

[テーブルデータ取得処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1のテーブルデータ取得処理（図120参照）において、S581～S584の1段階目のテーブルデータ取得処理では、CT中CT当籤抽籤テーブル（図122参照）中の当籤役別テーブル選択相対テーブルが参照される。そして、この1段階目のテーブルデータ取得処理で参照する当籤役別テーブル選択相対テーブルでは、内部当籤役（サブフラグD）の種別毎に設けられた選択値によりCT抽籤の「ハズレ」が設定されているので、抽籤テーブルに「ハズレ」役の抽籤値を規定する必要がなくなる。それゆえ、本実施形態では、CT中CT当籤抽籤テーブルにおいて、「ハズレ」役の抽籤値データを格納する必要がなくなり、メインROM102のテーブル領域の容量を節約することができる。

【1280】

また、CT中CT当籤抽籤テーブル内の2段階目（サブフラグD「リーチ目リプ」取得時）の抽籤テーブルでは、判定ビットを構成する各ビットの値により抽籤対象役又は抽籤対象外の役を判別することができ、抽籤対象外の役に対して抽籤値データ（ハズレデータ）をテーブルに格納する必要がなくなる。さらに、CT中CT当籤抽籤テーブル内では、抽籤対象役の当籤確率が100%である確定データとしては、抽籤値「0」を用いることができる。これらのことから、本実施形態では、CT中CT当籤抽籤テーブル（CT中セット数上乘せ抽籤テーブル）の容量を圧縮することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【1281】

[図柄コード取得処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の図柄コード取得処理（図128参照）では、S647～S649で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理中のメインCPU101専用命令コード（「CALLF」命令等）を用いることにより、

10

20

30

40

50

入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインRAM103の容量を有効活用することができる。

【1282】

また、本実施形態では、図柄コード取得処理中のS649の圧縮データ格納処理において、「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスは、図柄設定処理（図97参照）中のS330の圧縮データ格納処理において、「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、図柄コード取得処理及び図柄設定処理の両処理において、圧縮データ格納処理を実行するためのソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。この場合、各処理において、それぞれ別個に圧縮データ格納処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

10

【1283】

[引込優先順位取得処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の引込優先順位取得処理（図134及び図135参照）において、「ANY役」の引込優先対応処理中のS683の判定処理は、ソースプログラム上において、メインCPU101専用命令コードである「JCP」命令（比較命令）により実行される（図136A参照）。

【1284】

「ANY役」の引込優先対応処理のソースプログラム上において、「JCP」命令を用いた場合、上述のように、アドレス設定に係る命令を省略することができるので、「ANY役」の引込優先対応処理の処理効率を高めることができるとともに、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。

20

【1285】

また、引込優先順位取得処理中のS686の停止制御用引込要求フラグ設定処理では、ソースプログラム上において、図136Bに示すように、メインCPU101専用命令コードである、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令、及び、「CALLF」命令が利用される。

【1286】

それゆえ、S686の停止制御用引込要求フラグ設定処理では、「LDQ」命令を用いることにより、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。また、「CALLF」命令は、上述のように、2バイトの命令コードである。それゆえ、停止制御用引込要求フラグ設定処理において、これらのメインCPU101専用命令コードを使用することにより、処理の効率化を図ることができ、限られたメインRAM103の容量を有効活用することができる。

30

【1287】

さらに、本実施形態では、優先引込順位取得処理中のS686の停止制御用引込要求フラグ設定処理において、「CALLF」命令で指定するジャンプ先の論理積演算処理のアドレスは、引込優先順位格納処理（図126参照）中のS626の論理積演算処理において「CALLF」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである（図127参照）。すなわち、本実施形態では、優先引込順位取得処理及び引込優先順位格納処理の両処理において、論理積演算処理を実行するためのソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。

40

【1288】

この場合、優先引込順位取得処理及び引込優先順位格納処理の両処理において、それぞれ別個に論理積演算処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）

50

ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【1289】

また、引込優先順位取得処理中のS687の引込優先順位テーブル（図137参照）の取得処理では、図136Cに示すように、「LDQ」命令（メインCPU101専用命令コード）が利用される。それゆえ、S687の引込優先順位テーブルの取得処理においても、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができる。その結果、引込優先順位テーブルの取得処理の効率化を図ることができるとともに、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。

【1290】

[リール停止制御処理で得られる効果]

10

本実施形態のパチスロ1のリール停止制御処理（図138参照）において、S711～S715の処理では、図139に示すように、ソースプログラム上において、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令、及び、「CALLF」命令が利用される。

【1291】

それゆえ、本実施形態では、これらのメインCPU101専用命令コードを用いることにより、リール制御処理のソースプログラムの容量を削減することができるとともに、リール停止制御処理の処理効率を向上させることができる。すなわち、本実施形態では、主制御回路90におけるプログラム処理速度の効率化と容量の削減を行うことが可能となり、削減した容量に応じて増加したメインROM102の空き領域を活用して、遊技性を高め

20

【1292】

また、リール停止制御処理中のS726の判定処理（リール（回胴）の停止状態のチェック処理）では、図140に示すように、ソースプログラム上において、「LDQ」命令及び「ORQ」命令（Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインCPU101専用命令コード）が用いられる。

【1293】

それゆえ、本実施形態では、リール停止制御処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

30

【1294】

[入賞検索処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の入賞検索処理（図145参照）において、S764の払出枚数及び判定対象データのセット処理では、図146に示すように、ソースプログラム上において、「LDIN」命令が用いられる。

【1295】

それゆえ、本実施形態の入賞検索処理では、一つの「LDIN」命令により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、入賞検索処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

40

【1296】

また、入賞検索処理中のS770の判定処理で参照するメダルカウンタの値の取得処理、S772の処理で参照する入賞枚数カウンタの値の取得処理、及び、S775の処理で行う入賞枚数カウンタの保存（更新）処理では、いずれも、図146に示すように、Qレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「LDQ」命令が用いられる。それゆえ、本実施形態の入賞検索処理では、ソースプログラム上において、アドレス設定に係

50

る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【1297】

さらに、入賞検索処理中のS769の判定処理では、図146に示すように、ソースプログラム上において、「JSLAA」命令が用いられ、S770及びS773の判定処理では、「JCP」命令が用いられる。入賞検索処理のソースプログラム上において、「JSLAA」命令及び「JCP」命令を用いた場合、上述のように、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

10

【1298】

[イリーガルヒットチェック処理で得られる効果]

本実施形態では、図28～図30に示すように、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成が当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のそれと同じである。それゆえ、本実施形態のイリーガルヒットチェック処理におけるS784の演算処理では、ソースプログラム（図149参照）上において、入賞役のデータと内部当籤役のデータとを単純に論理積（「AND」命令で実行する）するだけで、入賞役のデータと内部当籤役のデータとの合成結果を得ることができる。

20

【1299】

それゆえ、本実施形態では、イリーガルヒットチェック処理を効率化及び簡略化することができ、その結果、主制御プログラムの空き容量を確保することができ、該空き容量を使用して遊技性を高めることができる。

【1300】

[入賞チェック・メダル払出処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の入賞チェック・メダル払出処理（図150参照）では、クレジットカウンタの更新（+1）後、払出動作を継続する場合、S808の処理において、60.33ms間のウェイト（払出間隔待ち）処理が行われる。この場合、無駄な待ち時間を減らすことができ、遊技者の精神的負担を軽減することができる。

30

【1301】

[メダル払出枚数チェック処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1のメダル払出枚数チェック処理（図152参照）中のS814の役連終了枚数カウンタの更新処理では、図153Aに示すように、ソースプログラム上において、メインCPU101専用命令コードである「DCPLD」命令が用いられる。

【1302】

S814の処理において、「DCPLD」命令は、枚数管理カウンタの下限判定命令と、判断分岐命令とが一体になった命令コードでなるので、役連終了枚数カウンタの更新（減算）処理及び連終了枚数カウンタの値を「0」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。それゆえ、本実施形態のメダル払出枚数チェック処理では、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

40

【1303】

また、メダル払出枚数チェック処理中のS816の処理では、図153Bに示すように、クレジット情報コマンドの通信パラメータ1には払出枚数カウンタの値がセットされ、通信パラメータ5にはクレジットカウンタの値がセットされる。しかしながら、クレジット情報コマンドを構成するその他の通信パラメータ2～4（未使用パラメータ）には、現

50

時点においてHレジスタ、Eレジスタ及びDレジスタにそれぞれ格納されている値がセットされる。それゆえ、クレジット情報コマンド送信時における通信パラメータ2～4の値は不定値となる。その結果、本実施形態では、クレジット情報コマンドのサム値（B C C）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【1304】

[7セグLED駆動処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1の7セグLED駆動処理（図159参照）中のS936で行われる7セグコモン出力（選択）データ及び7セグカソード出力データの出力処理は、図160Bに示すように、一つのソースコード「LD（cPA__SEGC0M），BC」により実行される。すなわち、本実施形態では、7セグLED駆動処理において、2桁の7セグLEDをダイナミック点灯制御する際に、7セグコモン出力データと、7セグカソード出力データとが同時に出力される。この出力制御は、情報表示器6内の指示モニタに押し順表示データを表示する際にも行われる。

10

【1305】

この場合、7セグLED駆動処理のソースプログラム上において、7セグLEDのダイナミック点灯制御に必要な命令コード数を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

20

【1306】

[タイマー更新処理で得られる効果]

本実施形態のパチスロ1のタイマー更新処理（図164参照）中のS952の処理（2バイトタイマーの更新処理）では、図165に示すように、ソースプログラム上において、メインCPU101専用命令コードである「DCPWL D」命令が用いられる。

【1307】

タイマー更新処理において、「DCPWL D」命令を実行した場合、上述のように、タイマー数（2バイトタイマー数）の更新（減算）処理及びタイマー数を「0」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができ、メインROM102において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

30

【1308】

<第1実施形態における各種変形例>

以上、本発明の第1実施形態に係る遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本発明は、上述した第1実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、その他の種々の実施形態及び変形例が含まれる。

【1309】

[変形例1：通常ART中のCT前兆遊技と報知抽籤]

40

上記第1実施形態のパチスロ1では、理解を容易にするために、遊技者にとって有利な状態（例えば、CT）に当籤した場合に、遊技状態を次遊技（次ゲーム）から有利な状態に移行させる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技者に対して有利な状態の遊技制御を行う場合に、いわゆる「前兆遊技」などと呼ばれている、所定回数の遊技を行った後に当該有利な状態の遊技制御を行ってもよい。

【1310】

ここでは、図174A及び174Bを参照して、その一例として、遊技状態が、通常ARTから所定回数の前兆遊技を介してCTに移行する例を説明する。なお、図174Aは、変形例1におけるCT抽籤当籤時の遊技フローを示す図であり、図174Bは、前兆遊技中に行われるフラグ変換抽籤で用いられるフラグ変換抽籤テーブルの構成図である。

50

【1311】

この例の通常ART中の遊技では、まず、図174Aに示すように、上記第1実施形態と同様に、ART中CT抽籤テーブル（図50参照）を用い、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてCT抽籤を行う。このCT抽籤に当籤すると、遊技状態が、CT（上乘せチャンスゾーン）という遊技者にとって有利な状態に移行することが決定されるので、CTに当籤するまでの期間において、CT抽籤のための各種抽籤は、メイン側（主制御基板71）で行われる。例えば、主制御基板71（メインCPU101）は、内部当籤役を決めるための内部抽籤を行うとともに、内部当籤役として内部当籤役「F__確チリリプ」、「F__1確チリリプ」及び「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定された場合には、ART中フラグ変換抽籤テーブル（図47A及び47B参照）を用いてフラグ変換抽籤を行う。

10

【1312】

次いで、通常ART中の遊技においてCT抽籤に当籤すると、この例では、CT移行前に所定期間の前兆遊技（CT前兆遊技）が行われる。なお、この例では、CT前兆遊技において、例えば、フラグ変換抽籤により決定されたサブフラグEX（「3連チリリプ」、「リーチ目リプ」、「リプレイ」等）に基づくCT抽籤などの遊技者にとって特典を付与するような抽籤を行わないこととする。しかしながら、この例では、CT前兆遊技において、例えば、図174Bに示すフラグ変換抽籤テーブルを用いたフラグ変換抽籤をサブ側（副制御基板72側）で行い、このサブ側で行ったフラグ変換抽籤の結果に基づいて、サブ側で行う報知内容が制御（決定）される。例えば、サブ側で行ったフラグ変換抽籤に当籤した場合には、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための情報を表示装置11（プロジェクタ機構211及び表示ユニット212）で報知し、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するための情報を表示装置11で報知する。

20

【1313】

上述のように近年のパチスロでは、遊技者の利益（出玉）に影響を与える抽籤をメイン側で行うことが求められているが、この例のパチスロ1では、フラグ変換抽籤の抽籤結果が遊技者の利益に何ら影響を与えない期間（CT前兆遊技の期間）を設け、この期間に限り、サブ側でフラグ変換抽籤を行う。それゆえ、この例では、例えば、CT前兆中という特典の付与が決まっている状況において、例えば、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せ等の特別な図柄組合せを表示する機会を増やすことができるとともに、図柄組合せの見せ方のバリエーションも増加させることができる。その結果、この例の構成によれば、遊技性をより向上させることが可能になる。

30

【1314】

なお、図174Bに示す抽籤テーブルは、サブ側で行うフラグ変換抽籤に用いられるCT前兆中のフラグ変換抽籤テーブルであり、ロムカートリッジ基板86に記憶されている。CT前兆中のフラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」と、サブ側で行うフラグ変換抽籤の抽籤結果（非当籤／当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【1315】

40

図174Bに示すフラグ変換抽籤テーブルから明らかなように、この例では、CT前兆遊技において、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」が非常に高い確率でサブフラグEX「リーチ目リプ」に変換される（フラグ変換抽籤に当籤する）。すなわち、CT前兆遊技において、内部当籤役「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のいずれかが決定されると、高い確率で略称「リーチ目リプ」の図柄組合せが停止表示されることになり、遊技者に対して、現在の遊技がCT前兆遊技中であることを示唆することができる。この際、上述のように、CT前兆遊技においてサブ側で行うフラグ変換抽籤に当籤した場合、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための報知は行われるものの、特典を付与することはない。

【1316】

50

なお、この例において、C T前兆遊技中のフラグ変換抽籤をメイン側で行ってもよい。しかしながら、図174A及び174Bで説明した例のように、遊技者の利益に何ら影響を与えない期間における抽籤をサブ側で行うことにより、メイン側のデータ容量や処理負荷を軽減することができる。

【1317】

[変形例2：3連チリリプ表示用の押し順の別例]

上記第1実施形態のパチスロ1では、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定された場合、ストップボタンの押し順が正解であると、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、押し順が不正解であると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示される例を説明した（図24参照）。また、上記第1実施形態では、内部

10

【1318】

例えば、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定された場合における、押し順が不正解である場合に表示される図柄組合せの種類を増やすとともに、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定された際の正解の押し順を、内部当籤役「F__1確チリリプ」が決定された場合のそれと異ならせてもよい。その一例（変形例2）を、図175A及び175Bを参照して説明する。なお、図175Aは、変形例2における、内部当籤役と停止表示される図柄組合せ（停止図柄（略称））との対応関係を示す図であり、図175Bは、変形例2における、通常ART中のフラグ変換抽籤の結果とサブ側で行われ

20

【1319】

この例では、図175Aに示すように、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定された場合における、正解の押し順は「順押し（左リール3Lを第1停止）」とし、不正解の押し順は「中リール3Cを第1停止（以下「中押し」という）又は右リール3Rを第1停止（以下、「逆押し」という）」、すなわち、「変則押し」とする。そして、この例では、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定された場合に、順押しされると、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、中押しされると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示され、逆押しされると、略称「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。

【1320】

また、この例では、内部当籤役「F__1確チリリプ」が決定された場合における、正解の押し順は逆押しとし、不正解の押し順は順押し及び中押しとする。そして、この例では、内部当籤役「F__1確チリリプ」が決定された場合に、逆押しされると、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、中押しされると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示され、順押しされると、略称「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。

30

【1321】

この例のパチスロ1では、内部当籤役「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」のいずれかが決定された場合、順押しすると、内部当籤役の種類に応じて、略称「3連チリリプ」又は「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。また、内部当籤役「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」のいずれかが決定された場合に、逆押しすると、内部当籤役の種類に応じて、略称「3連チリリプ」又は「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。さらに、この例では、内部当籤役「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」のいずれかが決定された場合に、中押しすると、内部当籤役の種類に関係なく、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示される。

40

【1322】

内部当籤役と停止表示される図柄組合せ（停止図柄（略称））との対応関係を図175Aに示す関係に設定すると、例えば、内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定された場合に、遊技者にチリ図柄を狙わせるための様々なナビ（報知）を実施することが可能になる。

50

【1323】

例えば、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」と「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」との双方を行うことができる。なお、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定されている場合には、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示させるためのナビとなり、「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示させないためのナビ（略称「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されるナビ）となる。一方、内部当籤役「F__1確チリリプ」が決定されている場合には、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示させないためのナビ（略称「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されるナビ）となり、「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せを表示させるためのナビとなる。

10

【1324】

この例において、上述したナビを行うか否かの決定は、メイン側で行うフラグ変換抽籤により管理され、このメイン側のフラグ変換抽籤の結果に基づいて、サブ側の制御によりナビが実行される。この際、通常ART中にメイン側で行われるフラグ変換抽籤の抽籤結果と、サブ側で制御されるナビ種別との対応関係は、図175Bに示す対応関係となる。

【1325】

この例においても、通常ART中の遊技において内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定されると、主制御基板71（メインCPU101）は、2段階のフラグ変換抽籤を行う（図47参照）。一方、サブ側では、この2段階のフラグ変換抽籤の結果を、スタートコマンドデータから取得し、2段階のフラグ変換抽籤の結果に基づいて、表示装置11で行うナビを決定する。

20

【1326】

そこで、この例において、1段階目のフラグ変換抽籤の時点で抽籤結果が非当籤であった場合には、副制御基板72（サブCPU201）は、図175Bに示すように、「リプレイナビ」と称するナビを行う。なお、「リプレイナビ」では、遊技者に対して中押しするように指示する情報が報知される。この例では、図174Aに示すように、内部当籤役が「F__確チリリプ」及び「F__1確チリリプ」のいずれであっても、中押し時には略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示されることになる。

【1327】

30

また、この例において、1段階目のフラグ変換抽籤に当籤し、かつ、2段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果が非当籤である場合には、副制御基板72（サブCPU201）は、図175Bに示すように、「チリリプ煽りナビ」と称するナビを行う。なお、「チリリプ煽りナビ」では、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して逆押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。一方、「チリリプ煽りナビ」では、内部当籤役「F__1確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して順押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。そして、このような「チリリプ煽りナビ」では、図174Aに示すように、内部当籤が「F__確チリリプ」である場合には、逆押し時に略称「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、内部当籤役が「F__1確チリリプ」である場合には、順押し時に略称「2連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されることになる。

40

【1328】

また、この例において、1段階目及び2段階目のフラグ変換抽籤の両方に当籤した場合には、副制御基板72（サブCPU201）は、図175Bに示すように、「チリリプ揃いナビ」と称するナビを行う。なお、「チリリプ揃いナビ」では、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して順押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。一方、「チリリプ揃いナビ」では、内部当籤役「F__1確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して逆押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。そして、このような「チリリプ揃いナビ」では、図174Aに示すように、内部当籤が「F__確チリリプ」である場合には、順押し時に略称「3連チリリプ」に係る図

50

柄組合せが表示され、内部当籤役が「F __ 1 確チリリプ」である場合には、逆押し時に略称「3 連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されることになる。

【1 3 2 9】

この例における、上述したフラグ変換抽籤の抽籤結果に基づく報知は、利益に影響を与えるものではない（フラグ変換抽籤自体は利益に影響を与えるものの、結果として表示される図柄組合せは利益に影響を与えない）ので、この例の上記報知動作は、メイン側（指示モニタ）では行わず、サブ側（表示装置 1 1）でのみ行う。また、この例では、上述のように、「チリリプ揃いナビ」だけでなく、「チリリプ煽りナビ」も併せて行うことで、利益に影響しないナビを多様な態様でサブ側により制御することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1 3 3 0】

[変形例 3：フラグ間中及び非フラグ間中のベルナビ態様の別例]

上記第 1 実施形態のパチスロ 1 では、上述のように、リールの停止操作の情報と一義的に対応する数値を、指示モニタ（不図示）に表示することにより、メイン側での報知を行う。この際、図 6 3 A～6 3 D で説明したナビデータの対応関係が参照される。そして、上記第 1 実施形態では、BB フラグ間状態（RT 5 状態）中に「白 7 ナビ」や「青 7 ナビ」を行うが、「ベルナビ」などを行わない例を説明したが、本発明はこれに限定されない。BB フラグ間状態（RT 5）中に、「白 7 ナビ」や「青 7 ナビ」以外に「ベルナビ」などを行う構成にしてもよい。

20

【1 3 3 1】

この場合、指示モニタに表示する数値は、BB フラグ間状態中と非 BB フラグ間状態中とで互いに異ならせることとしてもよい。ここで、図 1 7 6 A 及び 1 7 6 B に、変形例 3 における、BB フラグ間状態中にメイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す。なお、図 1 7 6 A は、RT 5 状態中（BB 1 フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図であり、図 1 7 6 B は、RT 5 状態中（BB 2 フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。

【1 3 3 2】

また、この例において、非 BB フラグ間状態中にメイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係は、上記第 1 実施形態と同様である（図 6 3 A 及び 6 3 B 参照）。それゆえ、非 BB フラグ間状態において「ベルナビ」が行われる場合、指示モニタには「1」～「3」の数値（押し順役第 2 指示情報）が表示される。

30

【1 3 3 3】

この例では、図 1 7 6 A 及び 1 7 6 B に示すように、BB フラグ間状態において「ベルナビ」が行われる場合、指示モニタに「1 2」～「1 4」の数値（押し順役第 1 指示情報）が表示される。なお、本発明はこれに限定されず、BB フラグ間状態において「ベルナビ」が行われる場合に、指示モニタに表示される数値は適宜変更することができる。なお、この例において、表示装置 1 1 を用いて行うサブ側のナビは、BB フラグ間状態及び非 BB フラグ間状態の両方において共通のものが設けられていてもよい。

【1 3 3 4】

[変形例 4：特典付与の別例]

上記第 1 実施形態のパチスロ 1 では、メイン側で行われるフラグ変換抽籤の結果に基づいて報知内容が制御されるので、報知に従い停止操作を行った場合には表示される図柄組合せが異なる。すなわち、上記第 1 実施形態では、メイン側で行われるフラグ変換抽籤の結果に基づいて特典を付与するか否かが決定される例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、メイン側（主制御基板 7 1）において、実際に表示された図柄組合せに基づいて特典を付与する構成にしてもよい。

40

【1 3 3 5】

この場合、主制御基板 7 1（メイン CPU 1 0 1）は、フラグ変換抽籤の結果に応じて行われる報知に従って所定の図柄組合せが表示された場合には、特典を付与し、報知に従

50

わなかった場合には、所定の図柄組合せが表示されても特典を付与しない構成にしてもよい。上記第1実施形態のパチスロ1では、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なるが、遊技者が報知を無視して停止操作を行ってしまった場合にも、略称「3連チリリプ」に係る図柄組合せ等の特別な図柄組合せが表示されてしまう可能性がある。それゆえ、この例では、報知を無視して特別な図柄組合せが表示されたとしても、特典を付与することなく、報知に従って特別な図柄組合せが表示された場合に限り、特典を付与するようにしてもよい。

【1336】

[変形例5：利益（特典）に影響を与えない報知制御の別例]

上記変形例1（図174A及び174B参照）のパチスロ1では、利益に影響を与える報知を行うか否かは、メイン側での報知抽籤（フラグ変換抽籤）により決定され、利益に影響を与えない報知を行うか否かは、サブ側での報知抽籤で決定される例を説明した。そして、この利益に影響を与えない報知の一例として、前兆遊技中に略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための報知を行う例を説明したが、利益に影響を与えない報知は、この例に限定されるものではない。

【1337】

近年のパチスロでは、停止操作の順序に応じて遊技ロックを行い易い（難しい）状態に遷移させることがある。例えば、「左、中、右」の押し順である場合に遊技ロックを行い易い状態に遷移し、「右、中、左」の押し順である場合に遊技ロックを行い難い状態に遷移することがある。このようなパチスロでは、押し順を報知することで、遊技ロックを行い易い（難しい）状態に遷移させることができる。しかしながら、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与える場合には、この報知をメイン側で制御する必要がある。なお、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与えない場合には、この報知をサブ側で制御してもよい。

【1338】

また、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与える場合としては、例えば、遊技ロックが行われることで、ART抽籤に当籤するといった場合が考えられる。一方、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与えない場合は、遊技ロックを演出として行う場合である。例えば、利益（特典）を付与することが決まっている前兆遊技中に遊技ロックを頻繁に行うようにすることにより、この後の遊技において利益が付与されることを演出で示すことが可能になる。

【1339】

ここで、図177A及び117Bを参照して、変形例5における、押し順とロック状態とを対応付ける構成例を説明する。なお、図177Aは、押し順とロック状態との対応関係を示す図であり、図177Bは、遊技ロックによる利益への影響の有無と、報知態様との関係を示す図である。

【1340】

図177Aに示す例では、内部当籤役「F__維持リプA」が決定された時に「左、中、右」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「0」（ロックし難い状態）から「1」（ロックし易い状態）に遷移し、「左、右、中」、「中、左、右」又は「中、右、左」の押し順で停止操作が行われると、現在のロック状態が維持され、「右、左、中」又は「右、中、左」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「1」から「0」に遷移する。また、内部当籤役「F__維持リプB」が決定された時には、「中、左、右」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「0」（ロックし難い状態）から「1」（ロックし易い状態）に遷移し、それ以外の押し順で停止操作が行われると、現在のロック状態が維持される。

【1341】

なお、図117Aに示す例では、説明を単純にするために、ロック状態を「0（ロックし難い状態）」及び「1（ロックし易い状態）」の2段階にする例を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、3段階以上のロック状態を設けてもよい。また、この場

合には、ロック状態が１段階ずつ遷移するのではなく、多段階を１回で遷移する構成にしてもよい。

【１３４２】

そして、この例では、図１１７Ｂに示すように、遊技ロックが利益に影響を与える場合には、報知を行うか否かの報知抽籤をメイン（主制御基板７１）側で行うとともに、その抽籤結果に基づいてメイン側及びサブ側の両方で所定の押し順を報知する。一方、遊技ロックが利益に影響を与えない場合には、報知を行うか否かの報知抽籤をサブ（副制御基板７２）側で行うとともに、その抽籤結果に基づいてサブ側で所定の押し順を報知する。

【１３４３】

なお、パチスロとしては、遊技の全期間にわたり遊技ロックが利益に影響を与えるパチスロもあれば、遊技の全期間にわたり遊技ロックが利益に影響を与えないパチスロもある。また、パチスロとしては、遊技の所定期間では遊技ロックが利益に影響を与えるが、遊技の特定期間では遊技ロックが利益に影響を与えないパチスロもある。それゆえ、遊技ロックが利益に影響を与える期間では、報知を行うか否かの報知抽籤をメイン側で行い、その抽籤結果に基づいてメイン側及びサブ側の両方で所定の押し順を報知し、一方、遊技ロックが利益に影響を与えない期間では、報知を行うか否かの報知抽籤をサブ側で行い、その抽籤結果に基づいてサブ側で所定の押し順を報知するようにしてもよい。

【１３４４】

なお、遊技ロックの制御は、通常、メイン側（主制御基板７１）で行われるので、図１１７Ａに示す押し順に応じてロック状態を遷移する機能は、主制御基板７１に設けられる。すなわち、主制御基板７１は、検出した停止操作の順序に基づいてロック状態を設定するロック状態設定手段、ロック状態設定手段が設定したロック状態に応じた確率で遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定する遊技ロック判定手段、及び、遊技ロック判定手段が遊技ロックを行うと判定すると、遊技の進行を一時的に停止するロック実行手段、としても機能する。また、主制御基板７１及び／又は副制御基板７２は、遊技ロックし易い（し難い）ロック状態をロック状態設定手段が設定する際に、押し順を報知するか否かの報知抽籤を行う報知抽籤手段、及び、報知抽籤手段の抽籤結果に基づいて所定の押し順を報知する報知手段としても機能する。

【１３４５】

〔変形例６：通常ＡＲＴやＣＴの終了条件の別例〕

通常ＡＲＴやＣＴの終了条件は、上記第１実施形態で説明した例に限定されず、任意の終了条件を採用することができる。例えば、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に付与されたメダルの枚数、通常ＡＲＴ中やＣＴ中の単位遊技の消化回数、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に行われた遊技者にとって有利な情報の報知の回数、所定ゲーム数（例えば５０ゲーム）を１セットとする場合のセット数、１セット終了時の継続率等の終了条件を採用することができる。

【１３４６】

また、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に付与されたメダルの枚数の計数手法としては、例えば、単位遊技において払い出されたメダルの枚数を計数する手法を採用してもよいし、単位遊技において払い出されたメダルの枚数から当該単位遊技に用いられたメダルのベット（掛け）枚数を減算した差枚数（純増枚数）を計数する手法を採用してもよい。また、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に付与されたメダルの枚数の計数手法としては、実際に増加したメダルに基づき算出する手法（実値による算出）を採用してもよいし、実際に増加したか否かに関わらず、報知に従った場合に増加する予定のメダルの枚数に基づき算出する手法（理想値による算出）を採用してもよい。

【１３４７】

また、内部当籤役の種別によって、付与されたメダルの枚数を増加しない構成、すなわち、付与されたメダルの枚数の終了条件となるメダルの枚数又は差枚数にはカウントしない構成を採用してもよい。例えば、内部当籤役として決定される確率が低い一部の役（レア役）や、停止操作のタイミングに応じて図柄組合せの表示／非表示が切り替わる役などが内部当籤役として決定されたとしても、付与されたメダルの枚数の増減（カウント）を

10

20

30

40

50

行わないようにしてもよい。

【1348】

[変形例7]

また、上記第1実施形態及び各種変形例では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されない。上記第1実施形態及び各種変形例で採用したリール制御に係る特徴や設定変更及び確認に係る特徴などのパチスロ1に特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。例えば、チェックサムの生成及び判定処理、メインCPU101専用命令コードを使用した各種処理（Qレジスタを用いたアドレスの指定処理、ソフトタイマーの更新処理、7セグLED駆動処理、通信データの生成格納処理等）、規定外ROM領域及び規定外RAM領域

10

【1349】

<主制御基板及び副制御基板が有する各種機能>

以上、本発明に係るパチスロ1の第1実施形態及び各種変形例について説明した。ここで、本発明の第1実施形態及び上記各種変形例に係るパチスロ1の主制御基板71（主制御回路90、メインCPU101）及び副制御基板72（副制御回路200、サブCPU201）が有する各種機能をまとめて説明する。

【1350】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

20

【1351】

また、主制御基板71は、通常ART中に内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1確チリリプ」が決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤の結果やその他の内部当籤役に基づくCT抽籤に当籤すると、通常ARTの継続期間を延長するCTを開始する。それゆえ、主制御基板71は、変換抽籤手段及び上乗せ遊技開始手段としても機能する。

【1352】

また、主制御基板71は、CT中に内部当籤役に応じて通常ARTの継続期間を示すARTゲーム数を上乗せ（延長）する。具体的には、主制御基板71は、サブフラグ「サボテン」、「弱チェリー」又は「強チェリー」に対応する内部当籤役が決定された場合に、通常ARTのARTゲーム数を所定量上乗せし、サブフラグ「3連チリリプ（3連チリリプA又は3連チリリプB）」に対応する内部当籤役が決定された場合に、通常ARTのARTゲーム数を特定量上乗せする。さらに、主制御基板71は、サブフラグ「3連チリリプ」に基づくARTゲーム数の上乗せが行われた回数が、CTの1セットの基本ゲーム数である8回を超える9回以上になると、上乗せ1回あたりの上乗せ量を増加する。それゆえ、主制御基板71は、上乗せ制御手段としても機能する。

30

【1353】

また、主制御基板71は、CT中にARTゲーム数が上乗せされない遊技の回数を、CTゲーム数カウンタを用いて計数し、CTゲーム数カウンタが「8」を計数すると、CTを終了する。このとき、サブフラグEX「3連チリリプ」が当籤（すなわち、フラグ変換抽籤に当籤）すると、主制御基板71は、1セット8回（8ゲーム）のCT遊技を再セットする（CTゲーム数カウンタの値を初期値に戻す）。それゆえ、主制御基板71は、計数手段及び上乗せ遊技終了手段としても機能する。

40

【1354】

また、主制御基板71は、ボーナス役（内部当籤役「F__BB1」、「F__BB2」）が内部当籤役として決定されると、遊技状態をBBフラグ間状態（RT5状態）に移行させるとともに、BBフラグ間状態ではボーナスが作動するまで（ボーナス役が入賞するまで）ボーナス役を内部当籤役として持ち越す。それゆえ、主制御基板71は、ボーナス持

50

越手段としても機能する。また、主制御基板 7 1 は、B B フラグ間状態においてボーナス役が入賞すると、ボーナスを作動させ、遊技状態をボーナス状態に移行させる。それゆえ、主制御基板 7 1 は、ボーナス開始手段及び有利遊技手段としても機能する。

【1355】

また、主制御基板 7 1 は、図 2 5 に示すように、B B フラグ間状態において、ボーナス役と所定の内部当籤役（「はずれ」、「F__特殊 1」～「F__特殊 3」）とが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せ（「C__B B 1」, 「C__B B 2」）を表示可能となるように停止制御を行い、ボーナス役と所定の内部当籤役以外の内部当籤役とが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せを表示不可能となるように停止制御を行う。そして、B B フラグ間状態中にボーナス役に係る図柄組合せが表示可能な場合には、主制御基板 7 1 は、情報表示器 6 の指示モニタ（不図示）を制御して、ボーナス役を入賞させるための停止操作の態様を一義的に示す数値「10」又は「11」を表示してボーナス指示情報を報知する。一方、B B フラグ間状態中にボーナス役に係る図柄組合せが表示不可能な場合には、主制御基板 7 1 は、指示モニタに数値「10」及び「11」を表示（報知）しない。それゆえ、主制御基板 7 1 及び情報表示器 6 の指示モニタは、指示情報報知手段として機能する。

10

【1356】

また、この際、主制御基板 7 1 は、ボーナス告知をした後に限り指示モニタを介して数値「10」又は「11」を報知する。具体的には、主制御基板 7 1 は、ボーナス役を持ち越していない状態でボーナス役を内部当籤役として決定すると、その後の遊技の回数を計数して、当該計数結果が所定回数になった後にボーナス役と所定の内部当籤役（「はずれ」、「F__特殊 1」～「F__特殊 3」）とが重複して決定されると、指示モニタを介して数値「10」又は「11」を報知する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、ボーナス役を内部当籤役として決定してからの単位遊技の回数を計数する計数手段としても機能する。

20

【1357】

副制御基板 7 2 は、主制御基板 7 1 から受信した各種コマンドデータに基づいて遊技履歴を管理するとともに、遊技者からの登録操作を受け付けると、遊技を行う遊技者の登録を受け付ける。それゆえ、副制御基板 7 2 は、履歴管理手段及び登録受付手段として機能する。

【1358】

また、本発明に係るパチスロ 1 は、遊技の進行に応じた演出を行う表示装置 1 1 と、表示装置 1 1 とは別個に設けられ、トップ画面 2 2 1 や遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 などを含む複数の表示画面を表示するサブ表示装置 1 8 と、サブ表示装置 1 8 の表示部上に設けられたタッチセンサ 1 9 とを有し、副制御基板 7 2 は、表示装置 1 1 及びサブ表示装置 1 8 の動作を制御する。具体的には、副制御基板 7 2 は、遊技者の登録を受け付けている場合には、サブ表示装置 1 8 に遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 を表示可能となるようにサブ表示装置 1 8 を制御し、遊技者の登録を受け付けていない場合には、サブ表示装置 1 8 に遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 を表示不可能とするよう制御する。それゆえ、副制御基板 7 2 は、制御手段としても機能する。

30

【1359】

また、主制御基板 7 1 は、遊技の結果に応じて様々な特典を付与するため、特典付与手段としても機能する。具体的には、主制御基板 7 1 は、有効ラインに沿って表示された図柄組合せに応じて特典を付与する。

40

【1360】

例えば、内部当籤役「F__3 択ベル__1 s t」が決定された遊技において、略称「ベル」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると、主制御基板 7 1 は、9 枚のメダルを付与し、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると、主制御基板 7 1 は、0 枚のメダルを付与する。また、例えば、内部当籤役「F__確チリリップ」が決定された遊技において、略称「3 連チリリップ」又は略称「リプレイ」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると、主制御基板 7 1 は、再遊技の作動という同一の特典を付

50

与する。また、主制御基板 7 1 は、有効ラインに沿って表示された図柄組合せではなく、フラグ変換抽籤の結果に基づいても特典を付与する。例えば、主制御基板 7 1 は、内部当籤役「F__確チリリプ」が決定されるとフラグ変換抽籤を行い、フラグ変換抽籤に当籤すると、C T 抽籤に当籤するなどの特典を付与する。

【1 3 6 1】

また、副制御基板 7 2 は、表示装置 1 1 を介して停止操作の態様に応じた演出を実行する。それゆえ、副制御基板 7 2 及び表示装置 1 1 は、演出実行手段としても機能する。この際、有効ラインに沿って表示された図柄組合せによって付与する特典が異なる場合には、主制御基板 7 1 は、指示モニタを介して遊技者にとって有利な停止操作の態様を一義的に示す情報を報知し、有効ラインに沿って表示された図柄組合せによって付与する特典が同一である場合には、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知しない。これに対して、副制御基板 7 2 は、表示された図柄組合せによって付与する特典が同一／異なるかに関係なく、停止操作の順序を示す演出を実行する。

10

【1 3 6 2】

また、主制御基板 7 1 は、C T を開始するか否かの C T 抽籤を行い、C T 抽籤に当籤した場合には、当籤してから例えば所定回数の前兆遊技が行われた後に C T を開始する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、有利状態抽籤手段及び有利状態開始手段としても機能する。さらに、この際、C T 前兆遊技中に内部当籤役「F__確チリリプ」又は「F__1 確チリリプ」が決定されると、副制御基板 7 2 は、サブ側でのフラグ変換抽籤を行う。それゆえ、副制御基板 7 2 は、報知抽籤手段としても機能する。

20

【1 3 6 3】

また、本発明に係るパチスロ 1 では、フラグ変換抽籤の結果に基づいて、主制御基板 7 1 は特典を付与するとともに、主制御基板 7 1 及び副制御基板 7 2 は、指示モニタ及び表示装置 1 1 を介して押し順を報知する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、特典付与手段としても機能する。また、主制御基板 7 1、副制御基板 7 2、指示モニタ及び表示装置 1 1 は、報知手段としても機能する。

【1 3 6 4】

さらに、本発明に係るパチスロ 1 では、主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン C P U 1 0 1）は、遊技動作全般に渡って、各種制御処理を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は演算制御手段としても機能する。また、本発明に係るパチスロ 1 では、主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン C P U 1 0 1）は、以下に示す各種処理の実行手段としても機能する。

30

【1 3 6 5】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン C P U 1 0 1）は、電断発生時のチェックサム生成処理（図 7 7 参照）及び電源復帰時のサムチェック処理（図 7 9 及び図 8 0 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 はサム値算出手段、サム値減算手段及びサム値判定手段としても機能する。

【1 3 6 6】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン C P U 1 0 1）は、入賞検索処理（図 1 4 5 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、特典付与判定手段及び入賞役決定手段としても機能する。

40

【1 3 6 7】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン C P U 1 0 1）は、通信データ送信処理（図 1 5 8 の割込処理中の S 9 0 4）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、データ送信手段としても機能する。

【1 3 6 8】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン C P U 1 0 1）は、設定変更確認処理（図 6 8 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は設定変更確認手段、開始時コマンド生成手段及び終了時コマンド生成手段としても機能する。

【1 3 6 9】

50

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、通信データ格納処理（図 7 2 参照）及び通信データポインタ更新処理（図 7 4 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、通信データ生成手段及び通信データ生成格納手段としても機能する。

【1 3 7 0】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、7 セグ LED 駆動処理（図 1 5 9 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、7 セグ LED 駆動手段、LED 駆動制御手段としても機能する。

【1 3 7 1】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、遊技復帰処理（図 6 8 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、遊技復帰手段としても機能する。

10

【1 3 7 2】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、メダル受付・スタートチェック処理（図 8 3 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、遊技開始判定手段及び設定確認手段（S 2 3 3）としても機能する。

【1 3 7 3】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、メダル投入チェック処理（図 8 7 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、遊技媒体受付状態判別手段（S 2 5 5～S 2 5 8）としても機能する。

【1 3 7 4】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、1. 1 1 7 2 m s e c 周期で割込処理（図 1 5 8 参照）を繰り返し実行する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、割込処理実行手段、定周期処理手段としても機能する。

20

【1 3 7 5】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、電源投入時処理（図 6 4 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、電源復帰処理実行手段としても機能する。

【1 3 7 6】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、内部抽籤処理（図 9 2 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、内部抽籤手段としても機能する。

【1 3 7 7】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、図柄設定処理（図 9 7 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、内部当籤役生成手段（S 3 2 1）、フラグテーブル展開手段、当籤フラグテーブル展開手段（S 3 2 4）、フラグ格納領域指定手段、当籤フラグ格納領域指定手段（S 3 2 9）及びフラグデータ格納手段、当籤フラグデータ格納手段（S 3 3 0）としても機能する。

30

【1 3 7 8】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、図柄コード取得処理（図 2 8 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、入賞フラグ格納領域指定手段（S 6 4 8）及び図柄コード格納領域設定手段（S 6 5 0）としても機能する。

【1 3 7 9】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、リール停止制御処理（図 1 3 9 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、停止操作検出結果取得手段（S 7 1 4）及び停止制御データ格納領域設定手段（図 1 3 9 中のソースコード「LDQ IX, wR1__CTRL－(wR2__CTRL－wR1__CTRL)」）としても機能する。

40

【1 3 8 0】

主制御基板 7 1（主制御回路 9 0、メイン CPU 1 0 1）は、引込優先順位取得処理（図 1 3 4 及び図 1 3 5 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 7 1 は、優先停止図柄決定手段、任意役対応処理手段（S 6 8 0～S 6 8 3）、当籤フラグ格納領域指定手段（S 6 8 6）、入賞フラグ格納領域指定手段（S 6 8 6）、論理積演算手段（S 6 8 6）及び優先順位データテーブル取得手段（S 6 8 7）としても機能する。

【1 3 8 1】

50

主制御基板 71（主制御回路 90、メイン CPU 101）は、イリーガルヒットチェック処理（図 148 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 71 は、エラー検出手段、エラー処理手段、入賞フラグ格納領域指定手段（S781）、論理積演算手段（S784）及びエラー判定手段（S785）としても機能する。

【1382】

主制御基板 71（主制御回路 90、メイン CPU 101）は、入賞チェック・メダル払出処理（図 150 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 71 は、遊技媒体払出手段、遊技媒体加算手段（S805）、払出終了判定手段（S807）及びウェイト発生手段（S808）としても機能する。

【1383】

主制御基板 71（主制御回路 90、メイン CPU 101）は、CT 中 CT 抽籤処理（図 119 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 71 は、特典付与決定手段としても機能する。

【1384】

主制御基板 71（主制御回路 90、メイン CPU 101）は、サブフラグ変換処理（図 105 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 71 は、第 1 サブフラグ変換手段としても機能する。

【1385】

また、主制御基板 71（主制御回路 90、メイン CPU 101）は、フラグ変換処理（図 111 参照）を行う。それゆえ、主制御基板 71 は、第 2 サブフラグ変換手段としても機能する。

【1386】

2. 第 2 実施形態

次に、本発明の第 2 実施形態に係るパチスロ 1 について説明する。なお、以下に示す第 2 実施形態のパチスロ 1 では、上記第 1 実施形態や上記各種変形例で説明したパチスロ 1 と遊技性が異なる。しかしながら、第 2 実施形態における例えばデータの圧縮・展開などデータの処理制御や各種処理内容などについては、基本的には、上記第 1 実施形態や上記各種変形例で説明した技術を同様に適用することができる。それゆえ、以下の第 2 実施形態の説明では、上記第 1 実施形態と同様の構成及び処理動作については、その説明を省略し、上記第 1 実施形態と異なる構成（遊技性等）、動作、処理制御等についてのみ説明する。また、以下の説明において、上記第 1 実施形態と同様の構成には同じ符号を付して説明する。

【1387】

第 2 実施形態のパチスロ 1 では、リール表示窓 4 の枠内に表示される 3 行×3 列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうち、クロスダウンラインを有効ラインとして用い、その他のラインを疑似ラインとして用いる。すなわち、パチスロ 1 は、リール表示窓 4 において各リールの一つの図柄を表示する 3 行×3 列の単位図柄表示領域のうちの、左のリール 3 L の上段の単位図柄表示領域、中のリール 3 C の中段の単位図柄表示領域、及び右のリール 3 R の下段の単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成されるクロスダウンラインを有効ラインとして用い、それ以外の単位図柄表示領域を結ぶことにより形成されるラインを疑似ラインとして用いる。なお、疑似ラインとしては、例えば、各リールの上段の単位図柄表示領域を結ぶトップライン、各リールの中段の単位図柄表示領域を結ぶセンターライン、各リールの下段の単位図柄表示領域を結ぶボトムライン、及びリール 3 L の下段、リール 3 C の中段及びリール 3 R の上段の単位図柄表示領域を結ぶクロスアップラインがある。

【1388】

<遊技状態の遷移フロー>

初めに、図 178 を参照しながら、第 2 実施形態のパチスロ 1 の主制御回路 90（メイン CPU 101）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【1389】

[基本的な遊技状態の遷移フロー]

本実施形態のパチスロ1では、ボーナスゲームの種類として、ビッグボーナス（以下、「BB」と記す）が設けられる。BBは、第1種特別役物と呼ばれるレギュラーボーナス（以下、「RB」と記す）に係る役物連続作動装置であり、RBを連続して作動させる。

【1390】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路90は、ボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて遊技状態を管理する。具体的には、図178に示すように、主制御回路90は、ボーナス役（後述の名称「F__クラウンBB」「F__赤BB」「F__青BB」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて、「ボーナス非当籤状態」、「フラグ間状態」及び「ボーナス状態」と称する3種類の遊技状態を管理する。

10

【1391】

なお、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤であり、かつ、ボーナスが作動（入賞）していない状態であり、ボーナス状態は、ボーナスが作動している状態である。また、本実施形態では、ボーナス役が内部当籤役として決定されると、ボーナスが入賞するまで複数回の遊技に渡りボーナス役が内部当籤役として持ち越された状態が発生する。フラグ間状態は、ボーナス役が内部当籤役として持ち越されている状態、すなわち、ボーナス役が当籤し、かつ、ボーナスが作動していない状態である。

【1392】

また、本実施形態では、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、RT0遊技状態～RT7遊技状態の8種類の状態（以下、それぞれ「RT0状態」～「RT7状態」という）が設けられる。本実施形態では、ボーナス非当籤状態のRT状態は、RT0状態～RT5状態のいずれかとなり、フラグ間状態のRT状態は、RT6状態又はRT7状態となる。

20

【1393】

なお、RT0状態及びRT1状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低いRT状態であり、また、RT2状態、RT3状態、RT6状態及びRT7状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が（RT0状態及びRT1状態よりは高い）中程度のRT状態であり、RT4状態及びRT5状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が高いRT状態である。以下では、RT4状態及びRT5状態を「高RT状態」と呼ぶことがあり、また、RT0状態～RT3状態を「低RT状態」と呼ぶことがある。なお、後述するようにRT3状態は、特別なRT状態であるため、「低RT状態」と呼ぶ場合、RT0状態～RT2状態を示し、RT3状態を含まないこととしてもよい。

30

【1394】

また、RT0状態～RT7状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率だけでなく、自身から他のRT状態に移行することになる移行契機に応じて、無限RT状態又は有限RT状態に区別される。無限RT状態は、他のRT状態への移行契機として遊技回数を用いることのないRT状態であり、本実施形態では、RT0状態、RT2状態、RT4状態～RT7状態が該当する。有限RT状態は、他のRT状態への移行契機として遊技回数を用いるRT状態であり、本実施形態では、RT1状態及びRT3状態が該当する。

【1395】

40

図178に示すように、RT1状態又はRT3状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をRT1状態又はRT3状態からRT0状態に移行させる。なお、RT1状態の規定回数は、10回であり、また、RT3状態の規定回数は、20回である。

【1396】

また、RT2状態、RT4状態又はRT5状態において、略称「RT0移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をRT2状態、RT4状態又はRT5状態からRT0状態に移行させる。

【1397】

50

また、R T 0 状態、R T 2 状態又はR T 4 状態において、略称「R T 1 移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（3）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 0 状態、R T 2 状態又はR T 4 状態からR T 1 状態に移行させる。

【1398】

また、R T 0 状態、R T 4 状態又はR T 5 状態において、略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（4）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 0 状態、R T 4 状態又はR T 5 状態からR T 2 状態に移行させる。

【1399】

また、R T 2 状態において、略称「R T 3 移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（5）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 2 状態からR T 3 状態に移行させる。

【1400】

また、R T 2 状態又はR T 5 状態において、略称「R T 4 移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（6）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 2 状態又はR T 5 状態からR T 4 状態に移行させる。

【1401】

また、R T 4 状態において、略称「R T 5 移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（7）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をR T 4 状態からR T 5 状態に移行させる。

【1402】

ここで、パチスロ1では、他のR T 状態への移行条件として、有効ライン上に表示される図柄組合せを用いる場合、無限R T 状態中は、当該図柄組合せが有効ライン上に表示されると、対応するR T 状態に移行させなければならない。略称「R T 0 移行図柄」～「R T 5 移行図柄」は、無限R T 状態中に有効ライン上に表示されると、対応するR T 状態に移行することになる図柄組合せである。

【1403】

一方、有限R T 状態では、略称「R T 0 移行図柄」～「R T 5 移行図柄」が有効ライン上に表示されても、対応するR T 状態に移行させない制御が可能である。そのため、本実施形態のパチスロ1では、有限R T 状態であるR T 1 状態又はR T 3 状態では、略称「R T 0 移行図柄」～「R T 5 移行図柄」が有効ライン上に表示されてもR T 状態を移行させることなく、規定回数の遊技が行われることを契機にR T 状態を移行させることで、図178に示す遊技状態の遷移フローを実現している。

【1404】

一方で、無限R T 状態では、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると他のR T 状態に移行しなければならないため、遊技性の観点から移行させたくないR T 状態が存在する場合には、対応するR T 状態中に、当該移行させたくないR T 状態への移行契機となっている図柄組合せが有効ライン上に表示されないように制御することで、図178に示す遊技状態の遷移フローを実現している。例えば、本実施形態では、R T 4 状態及びR T 5 状態（より詳細には、更にR T 0 状態も含む）では、R T 3 状態に移行することになる略称「R T 3 移行図柄」が有効ライン上に表示されないように制御することで、R T 3 状態への移行がR T 2 状態からしか行われなくないようにしている。

【1405】

また、ボーナス非当籤状態においてボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路90は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態に移行させる。具体的には、ボーナス役として名称「F__クラウンBB」又は「F__青BB」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（8）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態のR T 6 状態に移行させる。また、ボーナス役として名称「

10

20

30

40

50

F__赤BB」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（9）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態のRT7状態に移行させる。

【1406】

また、フラグ間状態においてボーナス役が入賞すると、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からボーナス状態に移行させる。本実施形態のパチスロ1では、ボーナス状態としてCBBとNBBとを有しており、名称「F__クラウンBB」が入賞する（略称「クラウンBB」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（10）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からCBBに移行させる。また、名称「F__赤BB」又は「F__青BB」が入賞する（略称「BB」に係る図柄組合せ（後述の図197～図204参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（11）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をフラグ間状態からNBBに移行させる。

10

【1407】

また、ボーナス状態において規定枚数を超えるメダルが払い出され、ボーナス状態が終了すると（移行条件（12）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をボーナス状態からボーナス非当籤状態のRT0状態に移行させる。ここで、本実施形態では、ボーナス状態の終了契機となる規定枚数は、CBBにおいては「396枚」であり、NBBにおいては「232枚」である。

【1408】

20

<メインROMに記憶されているデータテーブルの構成>

次に、メインROM102に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【1409】

[図柄配置テーブル]

まず、図179を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図179中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【1410】

30

なお、第2実施形態のパチスロ1では、図柄コード表に示すように、各リールには、図柄「赤7」「青7」「BAR」「リプレイ」「ベル1」「ベル2」「ベル3」「スイカ1」「スイカ2」及び「チェリー」の10種類の図柄が表示されている。

【1411】

[内部抽籤テーブル]

次に、図180～図182を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、ボーナス非当籤状態のRT0状態中は、RT0用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のRT1状態中は、RT1用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のRT2状態中は、RT2用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のRT3状態中は、RT3用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のRT4状態中は、RT4用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のRT5状態中は、RT5用の内部抽籤テーブルが参照される。

40

【1412】

また、内部当籤役「F__クラウンBB」を持ち越しているフラグ間状態のRT6状態中は、クラウンBBフラグ間用（RT6）の内部抽籤テーブルが参照され、内部当籤役「F__赤BB」を持ち越しているフラグ間状態のRT7状態中は、赤BBフラグ間用（RT7）の内部抽籤テーブルが参照され、内部当籤役「F__青BB」を持ち越しているフラグ間状態のRT6状態中は、青BBフラグ間用（RT6）の内部抽籤テーブルが参照される。

50

また、C B Bのボーナス状態中は、C B B用の内部抽籤テーブルが参照され、N B Bのボーナス状態中は、N B B用の内部抽籤テーブルが参照される。

【1413】

[内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）]

次に、図183～図196を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）について説明する。図柄組合せ決定テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種別（入賞可能な表示役の種別）が一義的に決定される。

【1414】

各図柄組合せ決定テーブル中の図柄組合せ欄に記載の各種データは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rに渡って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。なお、図柄組合せ（表示役）欄に記載の各名称と、具体的な図柄組合せとの関係は、後述の図197～図204において説明する。

【1415】

また、図柄組合せ決定テーブル中に記載の「○」印は、決定された内部当籤役において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図183～図196に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。

【1416】

本実施形態のパチスロ1では、主制御回路90（メインCPU101）は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図183～図196に示す対応関係の図柄組合せ（コンビネーション）を表示可能とするように左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転停止制御を行う。なお、図183～図196に示す対応表では、決定された内部当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せを「○」印で列挙しているが、優先して引き込む図柄の関係上、「○」印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。

【1417】

[図柄組合せの内容]

次に、図197～図204を参照して、図柄組合せの具体的な内容について説明する。図197～図204において、コンビネーション欄は、各リール3L、3C、3Rが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール3L、3C、3Rの図柄を示し、名称欄は、コンビネーション欄が示す図柄の組合せの名称を意味する。また、払出欄は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。また、略称欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴からつけられた略称を示す。

【1418】

コンビネーション名「R__3rd移行__01」～「R__1st移行__18」は、略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。また、上述したように、略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せは、無限RT状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がRT2状態に移行する（図178参照）。

【1419】

また、コンビネーション名「T__停止制御A」～「T__停止制御L__02」は、略称「制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、0枚のメダルが払い出される。

【1420】

また、コンビネーション名「C__7RBR__01」「C__7RBR__02」は、第一種特別役物の連続作動装置（BB）に係る図柄組合せであり、略称を「クラウンBB」とする。略称「クラウンBB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態が

10

20

30

40

50

ボーナス状態（C B B）に移行する（図 1 7 8 参照）。

【1 4 2 1】

また、コンビネーション名「C__7 R R R」～「C__7 B B B__0 2」は、第一種特別役物の連続作動装置（B B）に係る図柄組合せであり、略称を「B B」とする。略称「B B」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がボーナス状態（N B B）に移行する（図 1 7 8 参照）。

【1 4 2 2】

また、コンビネーション名「C__C D リプ」～「C__C U リプ__0 9」は、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。なお、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せは、3 行×3 列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの斜めのライン（クロスダウンライン又はクロスアップライン）に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

10

【1 4 2 3】

また、コンビネーション名「C__R T 4 リプ__0 1」～「C__R T 4 リプ__0 3」は、略称「小山リプレイ」（別名を略称「R T 4 移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「小山リプレイ（＝R T 4 移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限 R T 状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態が R T 4 状態に移行する（図 1 7 8 参照）。なお、略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せは、左のリール 3 L の下段の単位図柄表示領域、中のリール 3 C の中段の単位図柄表示領域、及び右のリール 3 R の下段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

20

【1 4 2 4】

また、コンビネーション名「C__R T 3 リプ A__0 1」～「C__R T 3 リプ D__0 4」は、略称「弱チェリプ」（別名を略称「R T 3 移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「弱チェリプ（＝R T 3 移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限 R T 状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態が R T 3 状態に移行する（図 1 7 8 参照）。なお、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せは、停止操作のタイミングが適切である場合に、左のリール 3 L の上段又は下段の単位図柄表示領域に図柄「チェリー」が表示される図柄組合せである。

30

【1 4 2 5】

また、コンビネーション名「C__B B リプ__0 1」～「C__B B リプ__1 8」は、略称「B B 中リプレイ」に係る図柄組合せである。略称「B B 中リプレイ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1 4 2 6】

また、コンビネーション名「C__B T リプ__0 1」～「C__T P リプ__0 3」は、略称「平行リプレイ」（別名を略称「R T 1 移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「平行リプレイ（＝R T 1 移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限 R T 状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態が R T 1 状態に移行する（図 1 7 8 参照）。なお、略称「平行リプレイ」に係る図柄組合せは、3 行×3 列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの平行なライン（ボトムライン、センターライン又はトップライン）に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

40

【1 4 2 7】

また、コンビネーション名「C__R T 5__0 1」～「C__R T 5 リプ__0 9」は、略称「強チャンスリプ」（別名を略称「R T 5 移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「強チャンスリプ（＝R T 5 移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限 R T 状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態が R T 5 状態に移行する（図 1 7 8 参照）。なお、略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せは、左のリール 3 L の中段の単位図柄表示領

50

域、中のリール 3 C の中段の単位図柄表示領域、及び右のリール 3 R の上段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

【1428】

また、コンビネーション名「C__CD7リップA__01」～「C__CU7リップC__04」は、略称「7揃いリップ」（別名を略称「RT5移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「7揃いリップ（＝RT5移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限RT状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がRT5状態に移行する（図178参照）。なお、略称「7揃いリップ」に係る図柄組合せは、停止操作のタイミングが適切である場合に、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの何れかに図柄「赤7」又は図柄「青7」が表示される図柄組合せである。

10

【1429】

また、コンビネーション名「C__CUBARRリップA」～「C__BTBARリップC__02」は、略称「BAR揃いリップ」（別名を略称「RT5移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「BAR揃いリップ（＝RT5移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限RT状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がRT5状態に移行する（図178参照）。なお、略称「BAR揃いリップ」に係る図柄組合せは、停止操作のタイミングが適切である場合に、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの何れかに図柄「BAR」が表示される図柄組合せである。

20

【1430】

また、コンビネーション名「C__フェイクA__01」～「C__フェイクG__04」は、略称「フェイクリップ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、コンビネーション名「C__特殊リップA__01」～「C__特殊リップD__02」は、略称「リーチ目リップ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【1431】

また、コンビネーション名「C__CDベルAAA__01」～「C__BTベル__09」は、略称「ベル」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、8枚のメダルが払い出される。なお、略称「ベル」に係る図柄組合せのうち、「C__CDベルAAA__01」～「C__CDベルBBB」に係る図柄組合せは、3行×3列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウン（CD）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「CDベル」と呼ぶことがある。同様に、略称「ベル」に係る図柄組合せのうち、「C__TPベル__01」～「C__TPベル__18」に係る図柄組合せは、トップ（TP）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「TPベル」と呼ぶことがあり、「C__CTベル__01」～「C__CTベル__06」に係る図柄組合せは、センター（CT）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「CTベル」と呼ぶことがあり、「C__CUベル__01」～「C__CUベル__18」に係る図柄組合せは、クロスアップ（CU）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「CUベル」と呼ぶことがあり、「C__BTベル__01」～「C__BTベル__09」に係る図柄組合せは、ボトム（BT）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「BTベル」と呼ぶことがある。

30

40

【1432】

また、コンビネーション名「C__左1枚役A__01」～「C__右1枚役B__06」は、略称「1枚出目」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。

【1433】

また、コンビネーション名「C__左移行役__01」～「C__右移行役__06」は、略称「RT0移行図柄」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出されるとともに、遊技状態がRT0状態に移行する（図178参照）。

50

【1434】

また、コンビネーション名「C__スイカA__01」～「C__スイカF__02」は、略称「スイカ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、3枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C__チェリーA__01」～「C__チェリーE__02」は、略称「チェリー」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、3枚のメダルが払い出される。

【1435】

また、コンビネーション名「C__SP役A__01」～「C__SP役G」は、略称「確定出目」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、1枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C__Vベル__01」～「C__Vベル__18」は、略称「CBB中ベル」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、12枚のメダルが払い出される。

【1436】

[当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係]

続いて、図205を参照して、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図205は、決定され得る各種内部当籤役と、各内部当籤役決定時に停止表示される図柄組合せ（略称）との対応関係を示す図である。

【1437】

本実施形態のパチスロ1では、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役、いわゆる「押し順役」を設ける。本実施形態のパチスロ1では、「F__6択維持リプ123」～「F__6択維持リプ321」、「F__6択突入リプ123」～「F__6択突入リプ321」、「F__6択転落リプ123」～「F6択転落リプ321」、「F__3択昇格リプ1xx」～「F__3択昇格リプ3xx」、及び「F__123ベルA」～「F__321ベルB」が押し順役である。なお、以下では、「F__6択維持リプ123」～「F__6択維持リプ321」を「6択維持リプ」と呼ぶことがあり、「F__6択突入リプ123」～「F__6択突入リプ321」を「6択突入リプ」と呼ぶことがあり、「F__6択転落リプ123」～「F6択転落リプ321」を「6択転落リプ」と呼ぶことがあり、「F__3択昇格リプ1xx」～「F__3択昇格リプ3xx」を「3択昇格リプ」と呼ぶことがあり、「F__123ベルA」～「F__321ベルB」を「押し順ベル」と呼ぶことがある。

【1438】

上述した通り、押し順役には、その名称の一部に、正解となる押し順を示す。例えば、名称の一部に「1xx」とある内部当籤役は、正解となる押し順が、第1停止操作が左リール3Lに対するものであることを意味し、名称の一部に「2xx」とある内部当籤役は、正解となる押し順が、第1停止操作が中リール3Cに対するものであることを意味し、名称の一部に「3xx」とある内部当籤役は、正解となる押し順が、第1停止操作が右リール3Rに対するものであることを意味する。また、内部当籤役の名称の一部に「123」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「左、中、右」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「132」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「左、右、中」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「213」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「中、左、右」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「231」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「左、右、中」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「312」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「右、左、中」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「321」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「右、中、左」の順であることを意味する。

【1439】

図205(A)は、表示される図柄組合せが押し順に関係のない役（非押し順役）における内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係である。パチスロ1では、非押し順役が内部当籤役として決定されると、図205(A)において対応付けられた図柄組合せの略称のうち、図183～図196に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効

ラインに沿って表示される。なお、非押し順役のうち内部当籤役「F__クラウンBB」「F__赤BB」及び「F__青BB」は、所謂取りこぼしが生じる当籤役であり、停止操作のタイミングが正確である場合（所謂、目押しが正確である場合）に、図205（A）に示す図柄組合せの略称のうちの、図183～図196に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【1440】

図205（B）は、表示される図柄組合せが押し順に関係のある役（押し順役）における内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係である。なお、図205（B）では、「押し順ベル」の対応関係は省略しているが、「押し順ベル」が内部当籤役として決定された場合の表示される図柄組合せについては、後に後述する。

10

【1441】

図205（B）に示すように、内部当籤役「6択維持リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、コンビネーション名「C__CUリプ」に係る図柄組合せのうちの図183～図196に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「C__BTリプ」又は「C__CTリプ」に係る図柄組合せのうちの図183～図196に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【1442】

なお、コンビネーション名「C__CUリプ」とは、略称「斜めリプレイ」のうちのコンビネーション名「C__CDリプ」以外の「C__CUリプ__01」～「C__CUリプ__09」をいう（図197～図204参照）。また、コンビネーション名「C__BTリプ」とは、略称「平行リプレイ（RT1移行図柄）」のうちのコンビネーション名「C__BTリプ__01」～「C__BTリプ__09」をいい、また、コンビネーション名「C__CTリプ」とは、略称「平行リプレイ（RT1移行図柄）」のうちのコンビネーション名「C__CTリプ__01」～「C__BTリプ__06」をいう。

20

【1443】

内部当籤役「6択維持リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「C__CUリプ」に係る図柄組合せは、RT状態の移行契機とはならない図柄組合せであるため、「6択維持リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、RT状態が移行することなく維持される。反対に、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「C__BTリプ」又は「C__CTリプ」に係る図柄組合せは、RT1移行図柄であるため、無限RT中に「6択維持リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が不正解の場合には、RT状態がRT1状態に移行することになる。

30

【1444】

また、内部当籤役「6択突入リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せのうちの図183～図196に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「C__BTリプ」又は「C__CTリプ」に係る図柄組合せのうちの図183～図196に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

40

【1445】

内部当籤役「6択突入リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示される略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せは、RT4移行図柄であり、また、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「C__BTリプ」又は「C__CTリプ」に係る図柄組合せは、RT1移行図柄である。そのため、無限RT中に「6択突入リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、RT状態がRT4状態に移行することになり、反対に、押し順が不正解の場合には、RT状態がRT1状態に移行することになる。

【1446】

50

また、内部当籤役「6 択転落リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、略称「C__CUリプ」に係る図柄組合せのうちの図 1 8 3～図 1 9 6 に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「小山リプレイ」に係る図柄組合せのうちの図 1 8 3～図 1 9 6 に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【1 4 4 7】

内部当籤役「6 択転落リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「C__CUリプ」に係る図柄組合せは、R T 状態の移行契機とはならない図柄組合せであり、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「小山リプレイ」に係る図柄組合せは、R T 4 移行図柄である。そのため、無限 R T 中に「6 択転落リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、R T 状態が移行することなく維持されることになり、反対に、押し順が不正解の場合には、R T 状態が R T 4 状態に移行することになる。

【1 4 4 8】

また、内部当籤役「3 択昇格リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せのうちの図 1 8 3～図 1 9 6 に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「C__CUリプ」又は「C__BTリプ」に係る図柄組合せのうちの図 1 8 3～図 1 9 6 に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【1 4 4 9】

内部当籤役「3 択昇格リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示される略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せは、R T 5 移行図柄であるため、無限 R T 中に「3 択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、R T 状態が R T 5 状態に移行する。一方、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示される図柄組合せのうちの、コンビネーション名「C__CUリプ」に係る図柄組合せは、R T 状態の移行契機とはならない図柄組合せであり、また、コンビネーション名「C__BTリプ」又は「C__CTリプ」に係る図柄組合せは、R T 1 移行図柄である。そのため、無限 R T 中に「3 択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が不正解の場合には、R T 状態が維持されることもあり、また、R T 状態が R T 1 状態に移行することもある。

【1 4 5 0】

[報知 (A R T) 機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー]

続いて、図 2 0 6 及び図 2 0 7 を参照して、報知 (A R T) 機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローについて説明する。本実施形態では、主制御回路 9 0 (メイン C P U 1 0 1) により、遊技者にとって有利な停止操作を報知する機能 (A R T 機能) の作動の有無が決定される。それゆえ、本実施形態では、ボーナス非作動状態において A R T 機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。

【1 4 5 1】

本実施形態のパチスロ 1 では、主制御回路 9 0 は、非ボーナス作動状態において、報知 (A R T) の有無に基づいて「通常状態」「C Z (チャンスゾーン)」及び「A R T 状態」を別個の遊技状態として管理する (より詳細には、図 2 0 6 に示すように、それぞれの遊技状態への前兆期間や準備期間も別個の遊技状態として管理する)。

【1 4 5 2】

通常状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態 (非ナビ区間) であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。通常状態は、R T 0 ～ R T 5 状態のいずれかの状態である。

【1 4 5 3】

C Z (チャンスゾーン) は、通常状態に比べて A R T 抽籤に当籤する確率が高い遊技状

10

20

30

40

50

態であり、通常状態に比べると遊技者にとって有利な遊技状態である。本実施形態のパチスロ1において、CZは、「初当りCZ」と「継続CZ」とからなり、また、継続CZは、更に「CZ（ART後）」と「特殊CZ」とからなる。

【1454】

CZは、1セット10ゲームの遊技期間であるが、CZからART状態に移行すると、残りの遊技期間が最低5ゲーム延長される。後述するようにパチスロ1では、CZ中にART抽籤に当籤すると、CZを一時中断してART状態に移行する。そして、その後ART状態が終了すると、中断していたCZを再開する。また、この再開したCZにおいてART抽籤に当籤すると、CZを一時中断してART状態に移行し、ART状態の終了後に中断していたCZを再開する。

10

【1455】

このときCZからART状態に移行するたびに、CZの残り遊技期間が延長されるため、パチスロ1では、CZ中のART抽籤に当籤する限り、CZとART状態とがループする。初当りCZは、このようなCZとART状態とのループにおける最初のCZであり、継続CZは、CZとART状態とのループ中に用いられるCZである。すなわち、CZとART状態とのループは、初当りCZから始まり、初当りCZ中にART抽籤に当籤すると、ART状態に移行し、このART状態が終了すると、その後、継続CZとART状態とがループすることになる。

【1456】

初当りCZは、通常状態から（CZ前兆を介して）移行するCZであり、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態（非ナビ区間）である。初当りCZは、RT0～RT5状態のいずれかの状態である。

20

【1457】

継続CZは、ART状態から（前兆を介さずに）移行するCZであり、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する遊技状態（ナビ区間）である。継続CZは、基本的には、RT4状態又はRT5状態のいずれかの状態である。継続CZのうち、CZ（ART後）と特殊CZとは、ART抽籤に当籤する確率がそれぞれ異なる状態であり、後述するように、特殊CZの方がCZ（ART後）よりもART抽籤に当籤する確率が高い。

【1458】

また、ART状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する遊技状態（ナビ区間）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。また、ART状態は、基本的には、RT4状態又はRT5状態のいずれかの状態である。なお、本実施形態では、ARTに当籤している状態で前兆遊技が終了し、RT状態がRT4状態又はRT4状態まで移行すると、ART状態が開始される。

30

【1459】

図206に示すように、ART状態は、「通常ART」と「EP（エピソード）」と「ランク決めART」とからなる。通常ARTは、1セットを30ゲームとするART状態であり、1セット終了後は必ずCZ（継続CZ）に再突入する。EPは、所謂上乗せ特化ゾーンであり、ART状態の継続期間の延長が通常ARTよりも高確率で行われる状態である。なお、本実施形態のパチスロ1では、基本的には、セット数によりART状態の継続期間を管理しているため、EP中は、高確率でART状態の権利が付与されることになる（なお、ART状態の権利は、メインRAM103に記憶されており、ART状態の権利が付与されると、付与された数の権利がメインRAM103に記憶され、また、遊技状態がCZや通常状態からART状態に移行すると、メインRAM103に記憶されているART状態の権利が1つ消去される）。

40

【1460】

ランク決めARTは、CZからART状態に移行した後の最初の1ゲームで完結する遊技状態であり、その後に行われる通常ART中のランクを決定する。なお、詳細は後述するが、通常ART中のランクは、通常ART中における各種上乗せ（例えば、ART状態のセット数の上乗せやCZのゲーム数の上乗せ）に影響を与える情報であり、高ランクで

50

あるほど各種上乘せが優遇されている。

【1461】

図206及び図207に示すように、通常状態において後述するCZ抽籤に当籤し、かつ、1ゲーム以上のCZ前兆ゲーム数が決定されると（移行条件（A1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常状態からCZ前兆に移行させる。CZ前兆は、CZに移行する前に行われる前兆期間であり、CZ前兆においてCZ前兆ゲーム数が消化されると（移行条件（A2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をCZ前兆から初当りCZに移行させる。

【1462】

また、初当りCZにおいて後述するART抽籤に当籤すると、当籤した遊技におけるRT状態が低RT状態（RT0～RT3状態）である場合には（移行条件（B1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を初当りCZからART準備中に移行させる。ART準備中は、ART抽籤に当籤した後に遊技状態をART状態に移行させるための準備期間であり、RT状態を高RT状態（RT4又はRT5状態）に移行させるために必要な停止操作の情報が報知される。この報知の結果、RT状態が高RT状態まで移行すると（移行条件（B2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をART準備中からランク決めARTに移行させる。

10

【1463】

一方、初当りCZにおいて、ART抽籤に当籤した遊技におけるRT状態が高RT状態である場合には（移行条件（B3）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を初当りCZからランク決めARTに移行させる。また、初当りCZがART抽籤に当籤することなく終了すると（移行条件（B4）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を初当りCZから通常状態に移行させる。

20

【1464】

また、通常状態中もART抽籤を行っており、通常状態においてART抽籤に当籤し、かつ、1ゲーム以上のART前兆ゲーム数が決定されると（移行条件（C1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常状態からART前兆に移行させる。ART前兆は、ART状態に移行する前に行われる前兆期間である。ART前兆においてART前兆ゲーム数が消化されると、ART前兆ゲーム数が消化された遊技におけるRT状態が低RT状態である場合には（移行条件（C2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をART前兆からART準備中に移行させ、ART前兆ゲーム数が消化された遊技におけるRT状態が高RT状態である場合には（移行条件（C3）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をART前兆からランク決めARTに移行させる。

30

【1465】

なお、図206及び図207に示すように、本実施形態のパチスロ1では、CZ前兆及びART前兆は、通常状態からCZ又はART状態に移行する際に経由することがある一方で、CZからART状態、又はART状態からCZに移行する場合には経由することがない。

【1466】

続いて、ランク決めARTは、1ゲームで完結し、1ゲームが行われるとランク決めART中に決定した通常ART中のランクに基づいて他の遊技状態に移行する。具体的には、ランク決めART中に決定したランクが3以下である場合には（移行条件（D）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をランク決めARTから通常ARTに移行させる。

40

【1467】

また、ランク決めART中に決定したランクが4であり、かつ、ランク決めART終了時のRT状態がRT4状態である場合には（移行条件（E1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をランク決めARTからEP準備中に移行させる。EP準備中は、ランク決めARTからEPに移行させる際にRT状態をRT5状態に移行させるための準備期間（なお、EPは、RT5状態中に行われる遊技状態である）であり、EP準備中にR

50

T状態がRT5状態まで移行すると（移行条件（E2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をEP準備中からEPに移行させる。一方、ランク決めART中に決定したランクが4であり、かつ、ランク決めART終了時のRT状態がRT5状態である場合には（移行条件（E3）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をランク決めARTからEPに移行させる。

【1468】

また、通常ARTにおいて、ナビ高確中に「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、当該遊技においてRT5状態に移行すると（移行条件（F）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常ARTからEPに移行させる。なお、「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定された遊技では、押し順正解時に略称「強チャンスリプ（RT5移行図柄）」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示され、RT状態がRT5状態に移行する一方で、押し順不正解時には、RT状態がRT5状態に移行しない。後述するように、通常ART中は、ナビ高確中は、「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順を報知する一方で、非ナビ高確中は、「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合には不正解の押し順（コンビネーション名「C__CURIプ」に係る図柄組合せが表示される押し順）を報知する。そのため、ART状態中の押し順の報知に従う限り、非ナビ高確中にRT状態がRT5状態に移行することがなく、また、非ナビ高確中に押し順の報知に従わずにRT5状態に移行してしまった場合には、ナビ高確中ではないため移行条件（F）が成立することないため、非ナビ高確中に遊技状態がEPに移行することがない。

【1469】

また、EPにおいて、保証なし時の「6択転落リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、当該遊技においてRT4状態に移行すると（移行条件（G）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をEPから通常ARTに移行させる。なお、「6択転落リプ」が内部当籤役として決定された遊技では、押し順不正解時に略称「小山リプレイ（RT4移行図柄）」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示され、RT状態がRT4状態に移行する一方で、押し順正解時には、RT状態がRT4状態に移行しない。後述するように、EP中は、RT4状態への転落回避の保証がある場合には、「6択転落リプ」の当籤時に正解の押し順を報知する一方で、保証がない場合には、「6択転落リプ」の当籤時に正解及び不正解の何れの押し順も報知しない（すなわち、押し順自体を報知しない）。そのため、保証なし時のEP中は、「6択転落リプ」の当籤時に自力で正解の押し順を当てることでEPを継続することができ、反対に押し順が不正解になってしまうと、EPから通常ARTに遊技状態が移行してしまう。

【1470】

また、通常ARTのゲーム数が消化され、1セットの通常ARTが終了すると（移行条件（H）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常ARTから継続CZに移行させる。

【1471】

また、継続CZにおいて移行条件（I）が成立すると、主制御回路90は、遊技状態を継続CZから通常ARTに移行させる。ここで、継続CZ中はART抽籤を行っており、このART抽籤に当籤した場合に移行条件（I）が成立することになる。また、後述するように、本実施形態のパチスロ1では、ART状態のセット数を上乗せ（ストック）することがあり、継続CZの終了時にセット数のストックが残っている場合には、ストックの放出を行い、遊技状態が継続CZから通常ARTに移行する。そのため、継続CZから通常ARTに移行することになる移行条件（I）は、継続CZ中のART抽籤に当籤すること、又は、ART状態のセット数のストックが放出されること、の何れかが満たされた場合に成立する。

【1472】

一方で、移行条件（I）が成立することなく継続CZのゲーム数が消化してしまった場合には（移行条件（J）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を継続CZから通

常状態に移行させる。なお、本実施形態のパチスロ1では、継続CZ（初当りCZも同様）から通常状態に移行する際に特殊な遊技性を有しており、この点の詳細は、図210で後述する。

【1473】

また、特定状態中にボーナスに係る役（「F__クラウンBB」「F__赤BB」又は「F__青BB」）が内部当籤役として決定されると（移行条件（K1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を特定状態から通常フラグ間に移行させる。なお、特定状態とは、通常状態、CZ前兆状態又はART前兆状態の何れかである。また、通常フラグ間において、ボーナスに係る役が入賞しボーナスが作動すると（移行条件（K2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常フラグ間から通常BBに移行させる。そして、通常BBにおいて規定枚数のメダルが払い出されボーナスの作動が終了すると（移行条件（K3）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常BBから特定状態に移行させる。なお、通常BBから移行する特定状態は、移行条件（K1）が満たされたときに滞在していた遊技状態である。

10

【1474】

また、通常フラグ間において後述するART抽籤に当籤すると（移行条件（L）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常フラグ間からART中フラグ間に移行させる。同様に、通常BBにおいて後述するART抽籤に当籤すると（移行条件（M）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を通常BBからART中BBに移行させる。

20

【1475】

また、所定状態中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると（移行条件（N1）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態を所定状態からART中フラグ間に移行させる。なお、所定状態とは、CZ（初当りCZ及び継続CZ）、ART準備中、ランク決めART、通常ART、EP前兆及びEPの何れかである。また、ART中フラグ間において、ボーナスに係る役が入賞しボーナスが作動すると（移行条件（N2）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をART中フラグ間からART中BBに移行させる。そして、ART中BBにおいて規定枚数のメダルが払い出されボーナスの作動が終了すると（移行条件（N3）が成立すると）、主制御回路90は、遊技状態をART中BBからART準備中に移行させる。

30

【1476】

なお、図206に示すように、複数の遊技状態のうちの、通常状態、CZ前兆、ART前兆及び初当りCZは、遊技者に対して停止操作の情報を報知しない遊技状態（非ナビ区間）であり、また、ART準備中、ランク決めART、通常ART、EP前兆及び継続CZは、遊技者に対して停止操作の情報を報知する遊技状態（ナビ区間）である。また、EP中は、基本的にはナビ区間であるが、保証がない場合の「6択転落リプ」の当籤時に限り、非ナビ区間として扱われる。

【1477】

ここで、図205（B）を参照して、ナビ区間では、「6択維持リプ」又は「6択突入りリプ」が内部当籤役として決定されると、遊技者に対して正解の押し順が報知される。一方、ナビ区間であっても「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合は、ナビ高確中であるか非ナビ高確中であるかに応じて報知する停止操作の情報が異なる。具体的には、ナビ区間中のナビ高確中は、「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知し略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せの表示を促し、ナビ区間中の非ナビ高確中は、「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定されると、不正解の押し順のうちのコンビネーション名「C__CUリプ」に係る図柄組合せが表示される押し順を報知する。

40

【1478】

また、「6択転落リプ」当籤時に報知する押し順は、EP中の転落回避の保証の有無に応じて異なり、保証あり時（ナビ区間）では、正解の押し順を報知しコンビネーション名「C__CUリプ」に係る図柄組合せの表示を促し、保証なし時（非ナビ区間）では、何ら

50

の押し順も報知しない。なお、E P中の転落回避の保証の有無は、後述する転落モードに基づき管理される。

【1479】

[内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係]

続いて、本実施形態のパチスロ1における遊技の流れの詳細について説明する。ここで、パチスロ1では、内部当籤役などに基づき各種の抽籤を行うが、以下では、内部当籤役を抽籤用フラグに変換した上で各種の抽籤を行う。図208は、内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係を示す図である。なお、本実施形態のパチスロ1では、各種抽籤をリール回転開始時（スタート時）又はリール停止時に行うことがある。図208（A）は、スタート時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグと内部当籤役との対応関係を示し、図208（B）は、スタート時又はリール停止時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグと内部当籤役との対応関係を示す。

10

【1480】

図208（A）に示すように、スタート時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、内部当籤役から決定される。例えば、内部当籤役「押し順ベル」及び「F__共通ベル」は、抽籤用フラグ「ベル」に対応する。また、「BB（CBB又はNBB）中のはずれ」は、抽籤用フラグ「ベルはずれA」に対応し、内部当籤役「F__BB中弱チェリプ」は、抽籤用フラグ「ベルはずれB」に対応する。

【1481】

続いて、図208（B）に示すように、リール停止時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、リール停止時に有効ラインに沿って表示された図柄組合せから決定される。上述したように、本実施形態のパチスロ1では、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役を設けており、このような押し順役では、遊技者が実際に停止操作を行うまで、パチスロ1側において表示される図柄組合せを把握することができない。そこで、パチスロ1では、押し順役の一部については、表示された図柄組合せ（言い換えると、押し順の正解の有無）に応じて抽籤用フラグを異ならせている。

20

【1482】

なお、ART状態などのナビ区間中は、遊技者に対して停止操作の情報（押し順）が報知されるため、押し順役の当籤時に表示されるべき図柄組合せを、パチスロ1側において予め把握することができる。そこで、図208（B）に示すように、パチスロ1では、押し順役の一部と対応する抽籤用フラグとを、ナビ区間と非ナビ区間で異ならせている。なお、パチスロ1では、表示される（表示されるべき）図柄組合せをパチスロ1側で予め把握できない非ナビ区間中は、各種抽籤をリール停止時に行い、パチスロ1側で予め把握できるナビ区間中は、各種抽籤をスタート時に行う。

30

【1483】

図208（B）に示すように、内部当籤役「6択突入リプ」は、非ナビ区間では、押し順正解時に抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応し、また、押し順不正解時に抽籤用フラグ「通常リプ」が対応する。また、内部当籤役「6択突入リプ」は、ナビ区間では、抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応する。なお、後述するように、各種抽籤では、抽籤用フラグ「通常リプ」よりも抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」の方が、抽籤結果が優遇されている。

40

【1484】

ここで、内部当籤役「6択突入リプ」は、押し順正解時にRT2状態からRT4状態に移行する契機となる当籤役であるが、各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、押し順正解時（RT4状態に移行）には「弱チャンスリプ」、押し順不正解時（RT2状態のまま維持）には「通常リプ」が対応するため、対応する抽籤用フラグもRT状態も押し順正解時の方が優遇されている。

【1485】

また、内部当籤役「6択転落リプ」は、非ナビ区間では、押し順正解時に抽籤用フラグ「通常リプ」が対応し、また、押し順不正解時に抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応

50

する。また、内部当籤役「6 択転落リプ」は、ナビ区間では、抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応する。

【1486】

ここで、内部当籤役「6 択転落リプ」は、押し順不正解時に R T 5 状態から R T 4 状態に移行（転落）する契機となる当籤役であるが、各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、押し順正解時（R T 5 状態のまま維持）には「通常リプ」、押し順不正解時（R T 4 状態に転落）には「弱チャンスリプ」が対応するため、対応する抽籤用フラグとしては、押し順不正解時の方が押し順正解時よりも優遇されている。一方で、R T 状態が R T 5 状態から R T 4 状態に転落してしまうため、R T 状態の観点からは、押し順正解時の方が押し順不正解時よりも優遇されている。

10

【1487】

続いて、内部当籤役「3 択昇格リプ」は、非ナビ区間では、押し順正解時に抽籤用フラグ「強チャンスリプ」が対応し、また、押し順不正解時に抽籤用フラグ「通常リプ」が対応する。また、内部当籤役「3 択昇格リプ」は、ナビ区間中は、ナビ高確又は非ナビ高確に応じて対応する抽籤用フラグが異なり、ナビ区間中のナビ高確時は、抽籤用フラグ「強チャンスリプ」が対応し、また、ナビ区間中の非ナビ高確時は、抽籤用フラグ「通常リプ」が対応する。なお、後述するように、各種抽籤では、抽籤用フラグ「通常リプ」よりも抽籤用フラグ「強チャンスリプ」の方が、抽籤結果が優遇されている。

【1488】

ここで、内部当籤役「3 択昇格リプ」は、押し順正解時に R T 4 状態から R T 5 状態に移行（昇格）する契機となる当籤役であるが、各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、押し順正解時（R T 5 状態に昇格）には「強チャンスリプ」、押し順不正解時（R T 4 状態のまま維持）には「通常リプ」が対応するため、対応する抽籤用フラグも R T 状態も押し順正解時の方が優遇されている。

20

【1489】

<各遊技状態中の遊技性>

続いて、図 209～図 214 を参照して、パチスロ 1 における代表的な遊技状態中の遊技の流れについて説明する。

【1490】

[通常状態中の遊技性]

30

初めに、図 209 を参照して、通常状態中の遊技の流れについて説明する。本実施形態のパチスロ 1 では、通常状態中は A R T 状態を目指して遊技を行うことになる。通常状態から A R T 状態への移行は、通常状態から C Z を経由して A R T 状態に移行するパターン（図 209（A）参照）と、通常状態から直接 A R T 状態に移行するパターン（図 209（B）参照）との 2 パターンがある。

【1491】

図 209（A）を参照して、通常状態から C Z を経由して A R T 状態に移行するパターンでは、主制御回路 90 は、通常状態中に C Z 抽籤を行い、C Z 抽籤に当籤すると遊技状態を通常状態から（C Z 前兆を介して）C Z に移行させ、C Z 抽籤に当籤しないと遊技状態を通常状態のまま維持する。パチスロ 1 では、主制御回路 90 は通常状態中に、抽籤用フラグ「ベル」に基づく C Z 抽籤（図 209（A-1）参照）、及びベル以外の抽籤用フラグに基づく C Z 抽籤（図 209（A-2）参照）を行う。

40

【1492】

図 209（A-1）に示すように、パチスロ 1 では、通常状態中のモードとして、モード 1、モード 2、モード 3 及びモード 4 の 4 段階のモードを有しており、主制御回路 90 は、抽籤用フラグが「ベル」である場合に、現在のモードに基づいて C Z 抽籤を行う。なお、4 段階のモードのうち、抽籤用フラグ「ベル」に基づく C Z 抽籤に当籤する確率は、モード 1 が最も低く、モード 2 が次に低く、モード 3 が次に低く、モード 4 が最も高い。

【1493】

また、図 209（A-2）に示すように、パチスロ 1 では、通常状態中の抽籤状態とし

50

て低確、高確及び超高確の３段階の抽籤状態を有しており、主制御回路９０は、抽籤用フラグがベル以外である場合に、抽籤用フラグ及び現在の抽籤状態に基づいてＣＺ抽籤を行う。なお、３段階の抽籤状態のうち、ベル以外の抽籤用フラグに基づくＣＺ抽籤に当籤する確率は、低確が最も低く、高確が次に低く、超高確が最も高い。

【１４９４】

主制御回路９０は、通常状態中にモード及び抽籤状態を様々な契機で移行させつつ、抽籤用フラグとモード又は抽籤状態とに基づきＣＺ抽籤を行う。その結果、通常状態中にＣＺ抽籤に当籤すると遊技状態を通常状態から（ＣＺ前兆を介して）ＣＺに移行させ、ＣＺ抽籤に当籤しないと遊技状態を通常状態のまま維持する。

【１４９５】

また、通常状態から直接ＡＲＴ状態に移行するパターンも、図２０９（Ｂ－１）（Ｂ－２）に示すように、２つのパターンが設けられている。直接ＡＲＴ状態に移行する一つ目のパターンは、図２０９（Ｂ－１）に示すように、主制御回路９０は、通常状態中に抽籤用フラグと抽籤状態等とに基づきＡＲＴ抽籤を行い、その結果、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、遊技状態を通常状態から（ＡＲＴ前兆及びＡＲＴ準備中を介して）ＡＲＴ状態に移行させ、ＡＲＴ抽籤に当籤しないと遊技状態を通常状態のまま維持する。

【１４９６】

一方、直接ＡＲＴ状態に移行する二つ目のパターンでは、主制御回路９０は、ＡＲＴ抽籤を行うことなく、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行するとＡＲＴ状態のストックを付与して、その後、遊技状態を通常状態から（ＡＲＴ前兆及びＡＲＴ準備中を介して）ＡＲＴ状態に移行させる。

【１４９７】

ここで、上述のようにＲＴ３状態へは、無限ＲＴ状態中にＲＴ３移行図柄である略称「チェリプ」に係る図柄組合せが表示されると、移行する。図２０５を参照すると、略称「チェリプ」に係る図柄組合せは、内部当籤役として「Ｆ__弱チェリプ」が遊技において表示され、その他の役が内部当籤役として決定された場合には表示されない。また、図１８０を参照すると、無限ＲＴ状態では、「Ｆ__弱チェリプ」はＲＴ２状態中に低い確率（ $32/65536$ ）で内部当籤役として決定され、その他の無限ＲＴ状態（ＲＴ０状態、ＲＴ４状態及びＲＴ５状態）中は、内部当籤役として決定されることがないため、ＲＴ３状態へは、ＲＴ２状態からのみ移行することがあり、その他のＲＴ状態から移行することがない（図１７８参照）。

【１４９８】

そのため、直接ＡＲＴ状態に移行する二つ目のパターンでは、主制御回路９０は、ＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行すると、遊技状態を通常状態からＡＲＴ状態に移行させることになる。なお、有限ＲＴ状態であるＲＴ１状態中は、「Ｆ__弱チェリプ」が中程度の確率（ $874/65536$ ）で内部当籤役として決定されるが（図１８０参照）、ＲＴ１状態中に略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが表示されても、ＲＴ１状態は有限ＲＴ状態であるため、ＲＴ３状態に移行することはない。

【１４９９】

また、ＲＴ３状態中は、「Ｆ__弱チェリプ」が高確率（ $18752/65536$ ）で内部当籤役として決定される（図１８０参照）。そのため、ＲＴ３状態に移行できた場合には略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることになる。遊技者にとってみれば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることで、ＲＴ３状態中であること、すなわち、ＡＲＴ状態のストックが付与されていることについて期待感を抱くことになる。このように本実施形態のパチスロ１では、特定の図柄組合せが頻繁に表示されると、ＡＲＴ状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができる。

【１５００】

なお、ＲＴ３状態に移行したことに伴いＡＲＴ状態に移行する場合の、ＡＲＴ前兆の開始タイミングは任意である。すなわち、ＲＴ３状態に移行した時点で遊技状態を通常状態

10

20

30

40

50

からART前兆に移行することとしてもよく、また、RT3状態中に任意のゲーム数が経過した時点で遊技状態を通常状態からART前兆に移行することとしてもよく、また、RT3状態からRT0状態に移行した時点で遊技状態を通常状態からART前兆に移行することとしてもよい。

【1501】

[CZ中の遊技性]

続いて、図210及び図211を参照して、CZ中の遊技の流れについて説明する。

【1502】

図210(A)に示すように、本実施形態のパチスロ1では、CZ中にART抽籤を行っており、このART抽籤に当籤すると、CZを一時中断してART状態に移行する。そして、その後ART状態が終了すると、中断していたCZを再開し、再びART抽籤を行う。このようにパチスロ1では、CZ中は、CZゲーム数が残っている限りCZとART状態とがループする。

10

【1503】

また、CZの最終ゲームにおいてART抽籤に非当籤の場合には、CZは終了することになるが、ART状態のセット数のストック状況によっては、CZの最終ゲーム終了時にストックが残っていることがある。パチスロ1では、CZの最終ゲームにおいてART抽籤に非当籤の場合であっても、ART状態のセット数のストックが有るときは、ストックを1つ放出し、ART状態に遊技状態を移行する。このとき、CZからART状態への移行に伴い、CZの残りゲーム数が最低5ゲーム延長される結果、その後、CZとART状態とがループすることになり、また、ART状態のセット数のストックが残っている限り、CZの最終ゲーム終了時にストックの放出が行われる結果、CZとART状態とがループすることになる。

20

【1504】

一方で、CZの最終ゲームにおいてART抽籤に非当籤であり、かつ、ART状態のセット数のストックがない場合には、CZが終了し、遊技状態が通常状態に移行する。このとき、本実施形態のパチスロ1では、CZ終了後の通常状態の1ゲーム目に限り、2ゲーム目以降よりも高い確率で当籤するART抽籤（泣きの1回）を行う。このCZ終了後の1ゲーム目に行うART抽籤に当籤すると、ART状態に遊技状態を移行し、非当籤すると、通常状態のまま遊技状態を維持する。また、このCZ終了後の1ゲーム目に行うART抽籤に当籤することによりART状態に移行した場合にも、CZの残りゲーム数が最低5ゲーム延長され、結果、その後、CZとART状態とがループすることになり、また、その後のCZの最終ゲームのストック放出や、泣きの1回のART抽籤が行われる結果、CZとART状態とがループすることになる。

30

【1505】

ここで、上述したように、本実施形態では、通常状態から移行したCZを初当りCZと呼び、CZとART状態とのループ中にART状態から戻った後のCZを継続CZと呼ぶ。続いて、初当りCZの概要と継続CZの概要とについて説明する。

【1506】

図210(B)に示すように、初当りCZ中は、CZの残りゲーム数に応じてART状態への移行契機が異なり、初当りCZは、CZの残りゲーム数が1以上の場合の抽籤フェーズAと、CZの残りゲーム数が0である場合の抽籤フェーズBと、から構成される。また、図210(C)に示すように、継続CZは、ART抽籤によるART状態への移行とストックの放出によるART状態への移行という移行契機を有しており、継続CZは、継続CZ中に行う抽籤フェーズAと、CZの残りゲーム数が0である場合の放出フェーズDと、から構成される。

40

【1507】

なお、CZ終了後の1ゲーム目には泣きの1回のART抽籤が行われるが、この泣きの1回のART抽籤を便宜上、抽籤フェーズCと呼ぶ（抽籤フェーズCは、通常状態中のART抽籤であり、CZを構成するものではない）。

50

【1508】

続いて、図211(D)を参照して、これら各フェーズの概要について説明する。抽籤フェーズA、B、Cは、それぞれ抽籤用フラグなどに基づいてART抽籤を行うフェーズであり、このART抽籤に当籤した場合には、遊技状態がART状態に移行するとともに、CZの残りゲーム数を最低5ゲーム延長(加算)する。一方で、このART抽籤に非当籤の場合には、CZゲーム数が残っている限りCZが継続し、CZゲーム数が残っていない場合には通常状態に移行する。なお、本実施形態のパチスロ1では、抽籤フェーズC(CZ終了後の泣きの1回)においてART抽籤に当籤した場合にも、CZの残りゲーム数を最低5ゲーム延長(加算)する。その結果、抽籤フェーズCでART抽籤に当籤した場合には、その後、CZとART状態とのループが継続することになる。

10

【1509】

また、放出フェーズDは、継続CZの最終ゲームにおいてART抽籤に非当籤であり、かつ、ART状態のセット数のストックがある場合に、保有するストックを1つ放出するフェーズである。放出フェーズDでは、ART状態のセット数のストックが残っている場合には、ART状態に遊技状態に移行するとともに、CZの残りゲーム数を最低5ゲーム延長(加算)する。一方で、放出フェーズDにおいて、ART状態のセット数のストックが残っていない場合には(CZの残りゲーム数が0であるため)、次遊技に、泣きの1回の抽籤フェーズCに基づくART抽籤が行われる。

【1510】

なお、本実施形態のパチスロ1では、抽籤フェーズA、B、Cにおいて一度の当籤でART状態のセット数を複数ストックすることがある。この場合、一つ目のストックのみがART抽籤の当籤に応じて放出され、残りのストックは、放出フェーズDで放出されることになる。

20

【1511】

続いて、図211(E)を参照して、継続CZの種別の決定方法について説明する。上述したようにパチスロ1では、継続CZとして、CZ(ART後)と特殊CZとを有する。主制御回路90は、CZからART状態に移行した際に(より詳細には、ランク決めART中に(後述の図255参照))、当該ART状態から戻った後の継続CZの種別を抽籤する。その結果、特殊CZに非当籤すると、ART状態から戻った後の継続CZがCZ(ART後)となり、特殊CZに当籤すると、ART状態から戻った後の継続CZが特殊CZとなる。

30

【1512】

ここで、CZは、CZゲーム数分継続することになるが、特殊CZに当籤し、継続CZが特殊CZになった場合、主制御回路90は、それまでの残りCZゲーム数を特殊CZの残りCZゲーム数としてセットする。特殊CZ中は、CZ(ART後)よりも高い確率でART抽籤に当籤するため、パチスロ1では、継続CZの種別の抽籤において特殊CZに当籤すると、残りCZゲーム数の価値が上がることになる。

【1513】

なお、特殊CZに当籤した場合の「それまでの残りCZゲーム数を特殊CZの残りCZゲーム数としてセットする」とは、それまでの残りCZゲーム数を特殊CZの残りCZゲーム数としてセットした場合に、それまでの残りCZゲーム数をクリア(0にする)することであってもよく、それまでの残りCZゲーム数を維持しつつ、当該CZゲーム数を特殊CZの残りCZゲーム数としてセットすることであってもよい。前者の場合には、それまでの残りCZゲーム数をクリアされるため、特殊CZ当籤時のCZ全体の残りゲーム数は、特殊CZのCZゲーム数だけになり、後者の場合には、それまでの残りCZゲーム数も維持されるため、特殊CZ当籤時のCZ全体の残りゲーム数は、通常(CZ(ART後))のCZゲーム数と、特殊CZのCZゲーム数との和になる。

40

【1514】

続いて、図211(F)は、特殊CZ中の流れを示す図である。上述したように、継続CZは、抽籤フェーズAと放出フェーズDとから構成される。CZとART状態とのルー

50

プ中に一度、特殊C Zに移行すると、図2 1 1 (F)に示すように、その後の特殊C Zにおいて抽籤フェーズAのART抽籤に伴いART状態に移行している限りは、継続C Zが特殊C Zのまま維持される。なお、特殊C Z中に抽籤フェーズAのART抽籤に伴いART状態に移行している場合、C Zゲーム数の上乗せ（最低5ゲーム）は、特殊C Zの残りゲーム数に対して行われる。

【1 5 1 5】

一方で、特殊C Zにおいて放出フェーズDのストック放出に伴いART状態に移行した場合には、特殊C Zが終了し、継続C ZがC Z (ART後)に書き換わる。このように特殊C Z中に放出フェーズDのストック放出に伴いART状態に移行した場合、C Zゲーム数の上乗せ（最低5ゲーム）は、通常 (C Z (ART後)) の残りC Zゲーム数に対して行われる。

10

【1 5 1 6】

[ART中の遊技性]

続いて、図2 1 2及び図2 1 3を参照して、ART状態中の遊技の流れについて説明する。

【1 5 1 7】

図2 1 2 (A)に示すように、ART状態は、ランク決めARTと通常ARTとEPとから構成される。ランク決めARTは、1ゲームで完結する遊技状態であり、通常ARTは、30ゲームを1セットとする遊技状態であり、EPは、所謂上乗せ特化ゾーンであり、RT4状態に転落するまで継続する遊技状態である。ART状態中は、ARTゲーム数が残っている間、通常ARTからEPへの移行を目指して遊技を行うことになる。一方で、ARTゲーム数を消化してしまうと、遊技状態は、ART状態 (通常ART) から継続C Zに移行することになる。

20

【1 5 1 8】

通常ART中は、ART中の抽籤状態として「低確」「高確」「超高確」が設けられており、これらART中の抽籤状態に応じてEPへの移行し易さが制御される。図2 1 2 (B)に示すように、ART中の抽籤状態は、ランク決めARTにおいて決めるランクに応じて一義的に定まる。ここで、図2 1 2 (B)を参照して、ART中の抽籤状態、すなわち、ARTのランクの決定方法について説明する。

【1 5 1 9】

図2 1 2 (B)に示すように、主制御回路90は、ART抽籤の当籤時にARTのランクを仮決めする。ART当籤時のランクの仮決めは、ART抽籤に当籤した際の抽籤用フラグ (内部当籤役) に基づいて行われ、例えば、内部当籤役として決定される確率の低い抽籤用フラグ (所謂、強レア役) に基づいてART抽籤に当籤した場合には、高いランクが決定され易くなっている。

30

【1 5 2 0】

上述のように、本実施形態のパチスロ1では、一度の当籤でART状態のセット数を複数ストックすることがある。主制御回路90は、一度の当籤でART状態のセット数を複数のストックした場合、それぞれのストックに対してランクを決定する。なお、後述するように、主制御回路90は、一つ目のストックについては、ART当籤時の抽籤用フラグに基づいてランクを決定し、二つ目以降のストックについては、抽籤用フラグを用いることなくランクを決定するが、これに限られるものではなく、二つ目以降のストックについても、ART当籤時の抽籤用フラグに基づいてランクを決定することとしてもよい。

40

【1 5 2 1】

ART当籤時にそれぞれのストックに対してランクを決定 (仮決め) すると、主制御回路90は、当該ストックの放出時に移行するランク決めARTにおいて、当籤時に仮決めたランクの昇格抽籤を行い、ARTのランクを確定する。このランクの昇格抽籤は、1ゲームで完結するランク決めART中の抽籤用フラグに基づいて行われ、例えば、内部当籤役として決定される確率の低い抽籤用フラグ (所謂、強レア役) に基づいてART抽籤に当籤した場合には、ランクの昇格が行われ易くなっている。

50

【1522】

ランク決めART中の昇格抽籤は、「ランク維持」「ランク+1」「ランク+2」「ランク+3」の何れかが決定され、主制御回路90は、ART当籤時に仮決めしていたランクを昇格抽籤の抽籤結果に応じて更新する。なお、本実施形態では、ランクの最大は「ランク4」であるため、昇格抽籤の結果が「ランク4」以上である場合は「ランク4」とする。

【1523】

このように本実施形態のパチスロ1では、ART当籤時にARTのランクを仮決めしておき、ART状態の開始1ゲーム目（ランク決めART）に、仮決めしたランクからART中のランク（ART中の抽籤状態）を確定させる。言い換えると、本実施形態のパチスロ1では、ART当籤時は、ART中のランクとして幅を持たせたランクを決めておき、その後、ART状態の開始1ゲーム目に幅を持ったランクから具体的なランクを決定する。なお、ランク決めART中の昇格抽籤では、最低でも「ランク維持」が決定されるため、ART当籤時に仮決めされるランクは、本実施形態では、上方向のみの幅を持つことになる。もちろん、昇格抽籤においてランクを下げる抽籤結果（例えば、「ランク-1」など）を採用すれば、ART当籤時に仮決めされるランクに、下方向の幅も持たせることができる。

10

【1524】

ランク決めART中の昇格抽籤の結果、ART中のランクが確定すると、確定したランクからART中の抽籤状態が一義的に定まる。具体的には、確定したランクが「ランク1」である場合はART中の抽籤状態が「低確」となり、確定したランクが「ランク2」である場合はART中の抽籤状態が「高確」となり、確定したランクが「ランク3」である場合はART中の抽籤状態が「超高確」となり、確定したランクが「ランク4」である場合はART中の抽籤状態が「超高確」、かつ、EPのストックが1つ付与される。なお、確定したランクが「ランク4」である場合には、ランク決めARTの後にEPに移行することになる（図206の移行条件（E1）（E2）又は（E3）参照）。

20

【1525】

なお、本実施形態のパチスロ1では、ARTのランクや抽籤状態を示唆し、遊技者に対して、その後の遊技（1セットの通常ART）に興味を抱かせることとしている。この点、図212（C）を参照して、ARTのランクや抽籤状態を示唆する演出の概要について説明する。

30

【1526】

パチスロ1では、副制御回路200は、ART状態への移行時に武器ランクに応じた武器を表示することで、ART当籤時の幅を持ったランクを示唆する。具体的には、本実施形態では、武器ランクに応じた武器として、武器ランクが高い順に「武器S」「武器A」「武器B」「武器C」「武器D」に応じた映像データを有しており、ART当籤時のランクから武器ランクを決定し、当該武器ランクに応じた画像を表示する。なお、ART当籤時のランクと武器ランクとの対応関係の詳細は省略するが、副制御回路200は、ART当籤時のランクに応じた確率で、武器ランクを抽籤し、当籤した武器ランクに応じた映像を表示することで、ART当籤時ランクをART状態への移行時に示唆する。

40

【1527】

例えば、副制御回路200は、ART当籤時に「ランク1」が仮決定されている場合には、武器ランクの低い「武器C」又は「武器D」を高い確率で抽籤し、また、ART当籤時に「ランク4」が仮決定されている場合には、反対に武器ランクの高い「武器S」を高い確率で抽籤する。

【1528】

また、図212（C）に示すように、示唆するランクが不明な武器ランク「武器？」及び「武器？」に応じた映像データを設け、ART当籤時のランクを「武器？」で表示する（すなわち、ART当籤時のランクを示唆しない）こととしてもよい。

【1529】

50

この点、本実施形態のパチスロ1では、副制御回路200は、ART抽籤に当籤することを契機にART状態に移行（抽籤フェーズA、B、CからART状態に移行）する場合、「武器S」～「武器D」に応じた画像を表示することで、ART当籤時のランクを示唆し、ストックの放出を契機にART状態に移行（放出フェーズDからART状態に移行）する場合は、「武器？」に応じた画像を表示することで、ART当籤時のランクを示唆しない。なお、放出フェーズDで放出されるART状態のストックは、CZ中に一度の当籤で複数ストックがなされた場合の2つ目以降のストックやART状態中のストック抽籤において当籤した分のストック等である。

【1530】

また、副制御回路200は、ART中の抽籤状態を通常ART中の演出ステージに基づいて示唆する。具体的には、副制御回路200は、抽籤状態が「低確（ランク1）」である場合には、通常ART中の演出ステージとしてステージ1（昼間ステージ）を採用し、抽籤状態が「高確（ランク2）」である場合には、通常ART中の演出ステージとしてステージ2（夕方ステージ）を採用し、抽籤状態が「超高確（ランク3、4）」である場合には、通常ART中の演出ステージとしてステージ3（夜間ステージ）を採用する。

【1531】

続いて、図212（D）を参照して、通常ARTからEPへの移行方法について説明する。上述したように、通常ART中は、「3択昇格リップ」が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順（略称「強チャンスリップ（RT5移行図柄）」に係る図柄組合せが表示される押し順）を報知するナビ高確中と、不正解の押し順（コンビネーション名「C__CUリップ」に係る図柄組合せが表示される押し順）を報知する非ナビ高確中があり、通常ARTのナビ高確中に「3択昇格リップ」が内部当籤役として決定され、かつ、報知される押し順に従い略称「強チャンスリップ」に係る図柄組合せが表示されると、通常ARTからEPに遊技状態が移行する（図206の移行条件（F）参照）。

【1532】

ここで、ナビ高確中と非ナビ高確中とは、ナビ高確ゲーム数に基づき制御される。具体的には、主制御回路90は、通常ART中にART中の抽籤状態及び抽籤用フラグに応じてナビ高確ゲーム数の付与抽籤（獲得抽籤）を行っており（後述の図243参照）、この抽籤でナビ高確ゲーム数が付与されると、付与されたゲーム数の間、ナビ高確中になる。なお、ナビ高確ゲーム数は、ナビ高確中の遊技毎に1減算され、ナビ高確ゲーム数が0になると、非ナビ高確中になる。

【1533】

ここで、通常ARTの期間もナビ高確中の期間もともにゲーム数により管理されるため、通常ARTの終了時にナビ高確ゲーム数が残っている場合がある。例えば、通常ARTの残りゲーム数が3ゲームのときに、ナビ高確ゲーム数として5ゲームが付与されると、通常ARTの終了後にナビ高確ゲーム数が2ゲーム残っている。パチスロ1では、このような場合に、ナビ高確ゲーム数を、通常ARTから継続CZに持ち越すことがある。すなわち、継続CZ中もナビ高確中になることがある。このようなナビ高確中の持ち越しや、ナビ高確ゲーム数の管理方法の詳細は、後述する。

【1534】

続いて、図213（E）を参照して、EP中の遊技の流れについて説明する。図213（E）に示すように、EP中は、抽籤用フラグが「7揃い」又は「BAR揃い」である場合に、ART状態のセット数が付与（ストック）され、また、抽籤用フラグが「フェイク7」である場合は、ART状態のセット数が付与されない（なお、他の抽籤フラグの場合、ART抽籤を行い、その結果に基づきART状態のセット数を付与する（後述の図233参照））。ここで、EPは、RT5状態であり、RT5状態では、他のRT状態に比べて高い確率で抽籤用フラグが「7揃い」又は「BAR揃い」となるため（言い換えると「F__7リップA」「F__7リップB」「F__BARリップ」が内部当籤役として決定される確率が高いため（図180参照））、EP中は、ART状態のセット数がストックされ易い状態である。

【1535】

また、EP中は、転落モードによりEPから通常ARTへの転落が管理され、転落モード「保証なし」時は、「6択転落リプ」の当籤時に自力で正解の押し順を当てなければ、(RT状態がRT4状態に転落してしまう結果)EPから通常ARTに遊技状態が移行してしまう。一方で、転落モード「ショート」又は「ロング」時は、「6択転落リプ」の当籤時に正解の押し順が報知されるため、通常ARTに転落することなくEPが継続する。

【1536】

後述するように、転落モード「ショート」又は「ロング」は、抽籤用フラグが「7揃い」「BAR揃い」又は「フェイク7」である場合に、転落モード「保証なし」に移行することがあり、その他の抽籤用フラグである場合には、転落モード「保証なし」に移行することはない(後述の図247参照)。ただし、EP中に抽籤用フラグが一度「7揃い」又は「BAR揃い」となるまでは、転落モード「保証なし」に移行することはない(すなわち、EPに移行すると、抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」に基づくART状態のストックの付与が少なくとも一度は行われる)。また、後述するように、転落モードは、所謂レア役や転落モード「保証なし」時の自力の押し順正解時に昇格することもある(後述の図247参照)。

【1537】

[BB中の遊技性]

続いて、図214を参照して、BB中の遊技の流れについて説明する。図214に示すように、BB中において主制御回路90は、抽籤用フラグが「7揃い」又は「BAR揃い」である場合に、各種ストックを付与し、また、抽籤用フラグが「ベルはずれA」又は「ベルはずれB」である場合に各種抽籤を行い、当籤すると各種ストックを付与し、非当籤するとストックを付与しない。なお、抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」に基づく各種ストックの付与は、CBB中に行い、また、抽籤用フラグ「ベルはずれA」又は「ベルはずれB」に基づく各種抽籤は、NBB中に行う。また、主制御回路90は、BB中に規定枚数のメダルが払い出されると、BBを終了する。

【1538】

ここで、抽籤用フラグ「ベルはずれA」又は「ベルはずれB」に基づく各種抽籤の種別、及び、抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」に基づき付与するストックの種別は、状態に応じて異なる。具体的には、主制御回路90は、通常BB(図206参照)中は、抽籤用フラグ「ベルはずれA」又は「ベルはずれB」に基づきCZ抽籤及びART抽籤を行い、また、抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」に基づきART状態のセット数を付与(ストック)する。また、主制御回路90は、ART中BB(図206参照)中は、抽籤用フラグ「ベルはずれA」又は「ベルはずれB」に基づきART抽籤及びEPの付与抽籤を行い、また、抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」に基づきART状態のセット数及びEPを付与(ストック)する(後述の図249参照)。なお、ART中BBにおいて、EPが付与された場合には、BB終了後にART準備中(及び必要に応じてランク決めART)を経由して、EP準備中に移行する。

【1539】

<各種データテーブル>

続いて、図215～図249を参照して、メインROM102に記憶される各種のデータテーブルについて説明する。なお、主制御回路90は、0～255の範囲の乱数値(すなわち、確率分母256)を用いて以下に示すデータテーブルを用いた抽籤を行う。

【1540】

[モード移行抽籤テーブル]

図215は、通常状態中のモードを決定するために用いるモード移行抽籤テーブルである。上述したように通常状態中は、抽籤用フラグが「ベル」である場合に現在のモードに基づきCZ抽籤を行う(図209(A-1)参照)。モード移行抽籤テーブルは、CZ抽籤に用いる通常状態中のモードを決定するためのテーブルであり、図215(A)は、NBBの終了時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215(B)

10

20

30

40

50

は、C B Bの終了時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215 (C)は、A R T状態に移行することなく終了した初当りC Zの終了(初当りC Zから通常状態に移行)時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215 (D)は、継続C Zの終了(継続C Zから通常状態に移行)時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215 (E)は、設定変更時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルである。

【1541】

モード移行抽籤テーブルは、移行先のモード(抽籤結果)を決定するための抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、モード移行抽籤テーブルを参照して、移行先のモードを決定する。なお、N B B、C B B又は初当りC Zの終了時は、移行前のモード(モード1~4)に応じて移行先のモードを決定し(図215 (A)~(C)参照)、継続C Zの終了時又は設定変更時は、移行前のモードに関係なく移行先のモードを決定する(図215 (D), (E)参照)。

10

【1542】

また、モード移行抽籤テーブルで規定される抽籤値は、図215 (A)~(E)に示すように、設定値の偶奇情報に応じて異なる。本実施形態のパチスロ1では、設定値(遊技者にとっての有利度合)として、「1」、「2」、「5」及び「6」の4段階の設定値が設けられている。なお、内部的には、設定値「1」、「2」、「5」及び「6」はそれぞれ、値「0」、「1」、「2」及び「3」(以下、「設定値の内部値」という)で管理される。ただし、設定値の内部値(「0」~「3」)は、本発明に係る設定値に関する情報の一具体例を示すものである。

20

【1543】

本実施形態のモード移行抽籤テーブルでは、設定値が偶数設定(「2」又は「6」)である場合におけるモードの昇格確率(移行前のモードより移行先のモードが高くなる確率)は、設定値が奇数設定(「1」又は「5」)である場合のそれにより高くなる。なお、設定値の偶奇情報は、後述するように、予め、設定変更時において設定値の内部値(「0」~「3」)に対して所定の演算を施すことにより算出され、メインRAM103内の所定領域(後述の設定値偶奇格納領域)に格納されている(後述の図282及び図283参照)。

【1544】

ここで、図216に、ソースプログラム上において実際に参照される、図215 (D)の継続C Z終了時用のモード移行抽籤テーブル及び図215 (E)の設定変更時用のモード移行抽籤テーブルの一構成例を示す。なお、図216に示すモード移行抽籤テーブルでは、図215 (D)に示す継続C Z終了時用のモード移行抽籤テーブルと図215 (E)に示す設定変更時用のモード移行抽籤テーブルとが一つのテーブルで構成される。

30

【1545】

ソースプログラム上において実際に参照される、図216のモード移行抽籤テーブル内では、データ「. LOW. w D D M P A R _ X」が遊技状況(継続C Z終了時又は設定変更時)に関するパラメータであり、データ「. LOW. w E V N _ O D D」が設定値の偶奇情報である。そして、このモード移行抽籤テーブルを用いた抽籤処理では、データ「. LOW. w D D M P A R _ X」(遊技状況)及びデータ「. LOW. w E V N _ O D D」(設定値の偶奇情報)を含む各種抽籤選択情報(モード移行抽籤テーブルの先頭アドレスから8バイト先のアドレスまでの領域に格納されている各種データ)に基づいて、所定の抽籤値群が選択される。

40

【1546】

例えば、遊技状況が設定変更時であり且つ設定値が奇数設定(「1」又は「5」)である場合には、データ「(80H)+d V C M D 1 _ 1 6 - \$」(遊技状況が設定変更時であり且つ設定値が奇数設定である場合に使用される抽籤値群の格納領域の先頭アドレス)を参照し、ラベル「d V C M D _ 1 6」が付された先頭アドレスから2バイト先のアドレスまでの領域(3バイトの領域)に格納されている抽籤値群(この例では、抽籤値「16

50

」及び「64」)が選択される。なお、本実施形態では、遊技状況が設定変更時であり且つ設定値が奇数設定である場合のモード移行抽籤において、モード2及びモード3に非当籤となると、自動的にモード1が当籤することになる(図215(E)参照)ので、このときには、モード1の当否を抽籤により決定する必要がない。それゆえ、ラベル「dVCM D__16」が付された先頭アドレスから始まる抽籤値群の格納領域には、モード1に対する抽籤値が格納されない。

【1547】

[状態移行抽籤テーブル]

図217及び図218は、通常状態中の抽籤状態を決定するために用いる状態移行抽籤テーブルである。通常状態中は、抽籤用フラグが「ベル」以外である場合に現在の抽籤状態及び抽籤用フラグに基づきCZ抽籤を行う(図209(A-2)参照)。状態移行抽籤テーブルは、CZ抽籤に用いる通常状態中の抽籤状態を決定するためのテーブルであり、図217(A)は、現在の抽籤状態が「低確」である場合に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図217(B)は、現在の抽籤状態が「高確」であり、かつ、後述する高確保証ゲーム数が10未満である場合に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図217(C)は、現在の抽籤状態が「高確」であり、かつ、後述する高確保証ゲーム数が10以上である場合に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図218(D)は、現在の抽籤状態が「超高確」である場合に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルである。また、図218(E)は、BB終了時に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図218(F)は、設定変更時に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図218(G)は、CZ終了時に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルである。

【1548】

状態移行抽籤テーブルは、移行先の抽籤状態(抽籤結果)を決定するための抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、状態移行抽籤テーブルを参照して、移行先の抽籤状態を決定する。なお、移行先の抽籤状態として「高確A」又は「高確B」が決定された場合、後述する高確保証ゲーム数抽籤テーブル(後述の図219)を参照して、高確保証ゲーム数が付与される。この高確保証ゲーム数が「1」以上である場合、図217(B)に示す状態移行抽籤テーブルにおいて、移行先の抽籤状態として「低確」が決定されても、抽籤状態は移行せずに「高確」のまま維持される。一方で、移行先の抽籤状態として「高確保証なし」が決定された場合には、移行先の抽籤状態は「高確」になるものの、高確保証ゲーム数は付与されない。

【1549】

また、高確保証ゲーム数が残っている状態で移行先の抽籤状態として「超高確」が決定された場合、高確保証ゲーム数は、クリア(0にする)こととしてもよく、また、保持することとしてもよい。なお、図218(D)に示す「超高確」時用の状態移行抽籤テーブルによると、移行先の抽籤状態として「低確」が決定されることがあるが、高確保証ゲーム数を保持する場合には、移行前の「超高確」から移行先の抽籤状態として「低確」が決定されても、「低確」に移行させることなく「超高確」のまま維持することとしてもよく、また、「低確」の代わりに「高確」に移行させることとしてもよい。

【1550】

図217(A)～図218(D)を参照すると、通常状態中に毎ゲーム参照される状態移行抽籤テーブルでは、移行前の抽籤状態と抽籤用フラグとに基づいて移行先の抽籤状態が決定され、また、他の遊技状態から通常状態に移行した時などに参照される状態移行抽籤テーブル(図218(E)～(G))では、抽籤用フラグを用いることなく移行先の抽籤状態が決定される。

【1551】

[高確保証ゲーム数抽籤テーブル]

図219は、移行先の抽籤状態として「高確A」又は「高確B」が決定された場合に、

高確保証ゲーム数を決定するために用いる高確保証ゲーム数抽籤テーブルである。高確保証ゲーム数抽籤テーブルは、移行先の抽籤状態として決定された高確の種別毎に、付与する高確保証ゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、移行先の抽籤状態として「高確A」又は「高確B」を決定すると、高確保証ゲーム数抽籤テーブルを参照して、高確保証ゲーム数を決定し、付与する。

【1552】

[モード別CZ抽籤テーブル]

図220は、通常状態中にモードに基づき行うCZ抽籤に用いるモード別CZ抽籤テーブルである。モード別CZ抽籤テーブルは、現在のモード毎に、CZ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、通常状態において抽籤用フラグが「ベル」である場合、モード別CZ抽籤テーブルを参照して、現在のモードに基づきCZ抽籤を行い、このCZ抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（CZ前兆を介して）CZに移行させる。なお、同遊技において行う通常状態中のART抽籤に当籤している場合には、CZ抽籤は行わない。

【1553】

また、モード別CZ抽籤テーブルで規定される抽籤値は、図220に示すように、設定値の高低情報に応じて異なる。本実施形態のモード別CZ抽籤テーブルでは、設定値が高設定（「5」又は「6」）である場合におけるCZ抽籤の当籤確率は、設定値が低設定（「1」又は「2」）である場合のそれにより若干高くなる。具体的には、設定値が高設定（「5」又は「6」）である場合におけるモード2時のCZ抽籤の当籤確率が、設定値が低設定（「1」又は「2」）である場合のそれにより若干高くなる。その他のモード時では、CZ抽籤の当籤確率は、設定値の高低に応じて変化しない。なお、設定値の高低情報は、後述するように、予め、設定変更時において設定値の内部値（「0」～「3」）に対して所定の演算を施すことにより算出され、メインRAM103内の特定領域（後述の設定値高低格納領域）に格納されている（後述の図282及び図283参照）。

【1554】

ここで、図221に、ソースプログラム上において実際に参照されるモード別CZ抽籤テーブルの一構成例を示す。

【1555】

ソースプログラム上において実際に参照される図221のモード別CZ抽籤テーブル内では、データ「.LOW.wLOW_HIH」が設定値の高低情報であり、データ「.LOW.wVC_MODE」が現在のモード情報である。そして、このモード別CZ抽籤テーブルを用いた抽籤処理では、データ「.LOW.wLOW_HIH」（高低情報）及びデータ「.LOW.wVC_MODE」（現在のモード情報）を含む各種抽籤選択情報（モード別CZ抽籤テーブルの先頭アドレスから4バイト先のアドレスまでの領域に格納されている各種データ）に基づいて、所定の抽籤値群が選択される。

【1556】

例えば、設定値が高設定（「5」又は「6」）であり且つ現在のモードがモード3である場合には、まず、データ「(80H)+dNRMVC_H-\$」（設定値が高設定である場合に使用される抽籤値群の格納領域の先頭アドレス）を参照し、ラベル「dNRMVC_H」で示される先頭アドレスから3バイト先のアドレスまでの領域（4バイトの領域）に格納されている抽籤値群が選択される。次いで、その選択された抽籤値群の中からモード3に対応するデータ「cPRB_6」が選択される。なお、データ「cPRB_6」は、抽籤値「6」が格納されている領域のアドレスに対応付けられたラベルデータであり、このデータが選択されると、抽籤値「6」が取得される。

【1557】

[BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル及び状態別CZ抽籤テーブル]

続いて、図222及び図223は、通常状態中に抽籤状態に基づき行うCZ抽籤に用いる状態別CZ抽籤テーブルであり、図222は、通常状態中のBB当籤時にBBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグを参照してCZ抽籤を行うためのBB当籤時状態

別C Z抽籤テーブルであり、図2 2 3は、通常状態中のB B非当籤時に抽籤用フラグを参照してC Z抽籤を行うための状態別C Z抽籤テーブルである。

【1 5 5 8】

図2 2 2のB B当籤時状態別C Z抽籤テーブルは、現在の抽籤確率毎（低確、高確、超高確）に設けられ、抽籤用フラグ毎にC Z抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、図2 2 3の状態別C Z抽籤テーブルは、現在の抽籤確率と設定値の高低情報との組み合わせ毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にC Z抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路9 0は、通常状態中に、現在の抽籤確率（抽籤状態）及び抽籤用フラグ及び設定値に基づいてC Z抽籤を行い、このC Z抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（C Z前兆を介して）C Zに移行させる。なお、同遊技において行う通常状態中のA R T抽籤に当籤している場合には、C Z抽籤は行わない。

10

【1 5 5 9】

なお、図2 2 3の状態別C Z抽籤テーブルを用いたC Z抽籤において、設定値が高設定（「5」又は「6」）であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア（強チェリー、強チャンスリップ又は強ベル）」である場合におけるC Z抽籤の当籤確率は、設定値が低設定（「1」又は「2」）であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア」である場合のそれより高くなる。

【1 5 6 0】

〔C Z前兆ゲーム数抽籤テーブル〕

続いて、図2 2 4は、通常状態中のC Z抽籤に当籤した際に、通常状態からC Zに移行するまでの期間（C Z前兆ゲーム数）を抽籤するために用いるC Z前兆ゲーム数抽籤テーブルである。C Z前兆ゲーム数抽籤テーブルは、C Z抽籤に当籤した際のB B当籤の有無に応じてC Z前兆ゲーム数の範囲（抽籤結果）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路9 0は、通常状態中にC Z抽籤に当籤すると、C Z前兆ゲーム数の抽籤を行い、当籤したC Z前兆ゲーム数をセットし、遊技状態をC Z前兆に移行する。

20

【1 5 6 1】

なお、C Z前兆ゲーム数抽籤テーブルでは、C Z前兆ゲーム数の抽籤結果として一定の範囲を持たせているが、主制御回路9 0は、当籤した範囲の中から均等にC Z前兆ゲーム数を決定する。また、B B当籤時にC Z抽籤に当籤していた場合には、主制御回路9 0は、B Bの終了後に当籤したC Z前兆ゲーム数をセットする。すなわち、通常状態中にC Z抽籤に当籤し、かつ、C Z前兆ゲーム数として「1」以上が決定された場合、B B非当籤時のC Z当籤時は、その後、通常状態からC Z前兆に遊技状態を移行し、また、B B当籤時のC Z当籤時は、その後、B Bが終了した後にC Z前兆に遊技状態を移行する。

30

【1 5 6 2】

〔B B当籤時A R T抽籤テーブル及び通常時A R T抽籤テーブル〕

続いて、図2 2 5及び図2 2 6は、通常状態中に抽籤用フラグ等に基づき行うA R T抽籤に用いるA R T抽籤テーブルであり、図2 2 5は、通常状態中のB B当籤時にB Bと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグを参照してA R T抽籤を行うためのB B当籤時A R T抽籤テーブルであり、図2 2 6は、通常状態中のB B非当籤時に抽籤用フラグを参照してA R T抽籤を行うための通常時A R T抽籤テーブルである。

40

【1 5 6 3】

なお、B B当籤時は、N B B当籤、かつ、抽籤状態が「通常」又は「高確」である場合に、図2 2 5（A）に示すB B当籤時A R T抽籤テーブルが参照され、また、C B B当籤、かつ、抽籤状態が「通常」又は「高確」である場合に、図2 2 5（B）に示すB B当籤時A R T抽籤テーブルが参照され、また、抽籤状態が「超高確率」又は遊技状態が「C Z前兆」「A R T前兆中」の何れかである場合に、B B（C B B又はN B B）の種別に関わらず、図2 2 5（C）に示すB B当籤時A R T抽籤テーブルが参照される。

【1 5 6 4】

また、B B非当籤時において、抽籤状態が「低確」又は「高確」であり且つ設定値が低設定（「1」又は「2」）である場合には、図2 2 6（A）に示す通常時A R T抽籤テ

50

ブルが参照され、また、抽籤状態が「超高確率」又は遊技状態が「C Z 前兆」及び「A R T 前兆中」のいずれかであり且つ設定値が低設定である場合には、図 2 2 6 (B) に示す通常時 A R T 抽籤テーブルが参照され、また、通常フラグ間中であり且つ設定値が低設定である場合には、図 2 2 6 (C) に示す通常時 A R T 抽籤テーブルが参照される。さらに、B B 非当籤時において、抽籤状態が「低確」又は「高確」であり且つ設定値が高設定（「5」又は「6」）である場合には、図 2 2 6 (D) に示す通常時 A R T 抽籤テーブルが参照され、また、抽籤状態が「超高確率」又は遊技状態が「C Z 前兆」及び「A R T 前兆中」のいずれかであり且つ設定値が高設定である場合には、図 2 2 6 (E) に示す通常時 A R T 抽籤テーブルが参照され、また、通常フラグ間中であり且つ設定値が高設定である場合には、図 2 2 6 (F) に示す通常時 A R T 抽籤テーブルが参照される。

10

【1 5 6 5】

B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルは、現在の抽籤状態や遊技状態に応じて設けられ、抽籤用フラグ毎に A R T 抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、通常時 A R T 抽籤テーブルは、現在の抽籤状態や遊技状態と設定値の高低情報との組み合わせ毎に設けられ、抽籤用フラグ毎に A R T 抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、主制御回路 9 0 は、通常状態中に抽籤用フラグ等に基づいて A R T 抽籤を行い、この A R T 抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（A R T 前兆を介して）A R T 状態に移行させる。また、本実施形態の通常時 A R T 抽籤テーブルを用いた A R T 抽籤では、設定値が高設定であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア（強チェリー、強チャンスリップ又は強ベル）」である場合における A R T 抽籤の当籤確率は、設定値が低設定であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア」である場合のそれより高くなる。

20

【1 5 6 6】

[A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブル]

続いて、図 2 2 7 は、通常状態中の A R T 抽籤に当籤した際に、通常状態から A R T 状態に移行するまでの期間（A R T 前兆ゲーム数）を抽籤するために用いる A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブルである。A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブルは、A R T 前兆ゲーム数の範囲（抽籤結果）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 9 0 は、通常状態中に A R T 抽籤に当籤すると、A R T 前兆ゲーム数の抽籤を行い、当籤した A R T 前兆ゲーム数をセットし、遊技状態を A R T 前兆に移行する。

【1 5 6 7】

30

なお、A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブルでは、A R T 前兆ゲーム数の抽籤結果として一定の範囲を持たせているが、主制御回路 9 0 は、当籤した範囲の中から均等に A R T 前兆ゲーム数を決定する。なお、B B 当籤時や通常フラグ間中に A R T 抽籤に当籤した場合には、遊技状態が A R T 中フラグ間に移行し、A R T 中 B B 終了後に A R T 準備中に移行することから（図 2 0 6 参照）、この場合、主制御回路 9 0 は、A R T 前兆ゲーム数を抽籤しない。すなわち、主制御回路 9 0 は、図 2 2 6 (A) (B) に示す通常時 A R T 抽籤テーブルを用いた A R T 抽籤に当籤した場合に、A R T 前兆ゲーム数を抽籤し、図 2 2 5 (A) ~ (C) に示す B B 当籤時 A R T 抽籤テーブル、及び図 2 2 6 (C) に示す通常時 A R T 抽籤テーブルを用いた A R T 抽籤に当籤した場合には、A R T 前兆ゲーム数を抽籤しない。

40

【1 5 6 8】

[C Z 中 A R T 抽籤テーブル]

続いて、図 2 2 8 及び図 2 2 9 は、C Z 中の A R T 抽籤に用いる C Z 中 A R T 抽籤テーブルである。図 2 2 8 (A) は、初当り C Z、かつ、C Z の残りゲーム数が 1 以上である場合に参照される C Z 中 A R T 抽籤テーブルであり、図 2 2 8 (B) は、初当り C Z、かつ、C Z の残りゲーム数が 0 である場合に参照される C Z 中 A R T 抽籤テーブルであり、図 2 2 8 (C) は、初当り C Z の終了の次遊技（泣きの 1 回）に参照される C Z 中 A R T 抽籤テーブル（なお、初当り C Z の終了の次遊技は、詳細には通常状態中である）である。また、図 2 2 8 (D) は、C Z (A R T 後)、かつ、非ナビ高確時に参照される C Z 中 A R T 抽籤テーブルであり、図 2 2 9 (E) は、C Z (A R T 後)、かつ、ナビ高確時に

50

参照されるC Z中A R T抽籤テーブルであり、図2 2 9 (F)は、C Z (A R T後)の終了の次遊技(泣きの1回)に参照されるC Z中A R T抽籤テーブル(なお、C Z (A R T後)の終了の次遊技は、詳細には通常状態中である)であり、図2 2 9 (G)は、特殊C Z、かつ、非ナビ高確時に参照されるC Z中A R T抽籤テーブルであり、図2 2 9 (H)は、特殊C Z、かつ、ナビ高確時に参照されるC Z中A R T抽籤テーブルである。

【1 5 6 9】

C Z中A R T抽籤テーブルは、C Zの種別など毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にA R T抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路9 0は、C Z中に抽籤用フラグ等に基づいてA R T抽籤を行い、このA R T抽籤に当籤した場合には、遊技状態を(必要に応じてA R T準備中を介して)A R T状態に移行させる。なお、C Z中のB B当籤時は、図2 2 8及び図2 2 9に示すC Z中A R T抽籤テーブルではなく、後述のA R T中B B当籤時ストック抽籤テーブル(後述の図2 3 3 (D))を参照して、A R T抽籤(必ず当籤)を行う。

【1 5 7 0】

[A R T中ストック抽籤テーブル]

続いて、図2 3 0～図2 3 2は、A R T状態中に行うA R T状態のセット数の上乗せ抽籤に用いるA R T中ストック抽籤テーブルである。図2 3 0 (A)は、通常A R T、かつ、A R T中の抽籤状態「低確」又は「高確」、かつ、非ナビ高確中に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルであり、図2 3 0 (B)は、通常A R T、かつ、A R T中の抽籤状態「低確」又は「高確」、かつ、ナビ高確中に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルであり、図2 3 0 (C)は、通常A R T、かつ、A R T中の抽籤状態「超高確」、かつ、非ナビ高確中に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルであり、図2 3 0 (D)は、通常A R T、かつ、A R T中の抽籤状態「超高確」、かつ、ナビ高確中に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルである。また、図2 3 1 (E)は、E P中、かつ、転落モード「保証なし」時に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルであり、図2 3 1 (F)は、E P中、かつ、転落モード「ショート」時に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルであり、図2 3 1 (G)は、E P中、かつ、転落モード「ロング」時に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルである。また、図2 3 2 (H)は、ランク決めA R T又はE P準備中、かつ、非ナビ高確中に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルであり、図2 3 2 (I)は、ランク決めA R T又はE P準備中、かつ、ナビ高確中に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルである。また、図2 3 2 (J)は、A R T準備中に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルであり、図2 3 2 (K)は、A R T中フラグ間に参照されるA R T中ストック抽籤テーブルである。

【1 5 7 1】

A R T中ストック抽籤テーブルは、現在の遊技状態など毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にA R T状態のセット数の上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路9 0は、対応する遊技状態中に抽籤用フラグ等に基づいて上乗せ抽籤を行い、このA R T抽籤に当籤した場合には、A R T状態のセット数を所定数だけ上乗せする。

【1 5 7 2】

[A R T中B B当籤時ストック抽籤テーブル]

続いて、図2 3 3は、A R T状態中のB B当籤時に行うA R T状態のセット数の上乗せ抽籤に用いるA R T中B B当籤時ストック抽籤テーブルである。図2 3 3 (A)は、通常A R T中の抽籤状態「低確」若しくは「高確」時、又は、E P中の転落モード「保証なし」時に参照されるA R T中B B当籤時ストック抽籤テーブルであり、図2 3 3 (B)は、通常A R T中の抽籤状態「超高確」時、又は、E P中の転落モード「ショート」時に参照されるA R T中B B当籤時ストック抽籤テーブルであり、図2 3 3 (C)は、ランク決めA R T中、又は、E P準備中に参照されるA R T中B B当籤時ストック抽籤テーブルであり、図2 3 3 (D)は、C Z若しくはC Z終了の次遊技、又は、E P中の転落モード「ロング」時に参照されるA R T中B B当籤時ストック抽籤テーブルであり、図2 3 3 (E)は、A R T準備中に参照されるA R T中B B当籤時ストック抽籤テーブルである。

【1573】

A R T中B B当籤時ストック抽籤テーブルは、現在の遊技状態など毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にA R T状態のセット数の上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、対応する遊技状態中に抽籤用フラグ等に基づいて上乗せ抽籤を行い、このA R T抽籤に当籤した場合には、A R T状態のセット数を所定数だけ上乗せする。

【1574】

[A R T当籤時ストック数抽籤テーブル]

続いて、図234は、A R T抽籤や、A R T状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合（すなわち、A R T当籤時）に、付与するA R T状態のセット数を抽籤するために用いるA R T当籤時ストック数抽籤テーブルである。A R T当籤時ストック数抽籤テーブルは、A R T当籤時の当籤契機毎に、付与するA R T状態のセット数についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、A R T当籤時に対応する当籤契機に基づいてA R T状態のセット数を抽籤し、当籤したセット数を付与する。

10

【1575】

なお、当籤契機「初当り」とは、通常状態中にA R T抽籤に当籤した場合（通常状態中にR T3状態への移行に伴うA R T状態のストック付与を含む）、A R T前兆中にA R T抽籤に当籤した場合、初当りC Z中にA R T抽籤に当籤した場合、通常B Bフラグ間中にA R T抽籤に当籤した場合、又は通常B B中にA R T抽籤に当籤した場合の何れかをいい、また、当籤契機「上乗せA」とは、E P中にA R T状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合をいい、また、当籤契機「上乗せB」とは、継続C Z中にA R T抽籤に当籤した場合をいい、また、当籤契機「上乗せC」とは、当籤契機「初当り」「上乗せA」「上乗せB」以外の状況でA R T抽籤や、A R T状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合をいう。

20

【1576】

また、A R T当籤時ストック数抽籤テーブルで規定される抽籤値は、図234に示すように、設定値の高低情報に応じて異なる。本実施形態のA R T当籤時ストック数抽籤テーブルでは、設定値が高設定（「5」又は「6」）である場合に、より多くのA R T状態のセット数が当籤するような構成になっている。具体的には、当籤契機が「初当り」時であり且つ設定値が高設定（「5」又は「6」）である場合に3セットのA R T状態が上乗せされる確率は、当籤契機が「初当り」時であり且つ設定値が低設定（「1」又は「2」）である場合のそれより高くなる。また、その他の当籤契機では、高設定時における2セットのA R T状態の上乗せ確率が、低設定時のそれより高くなる。

30

【1577】

[特殊C Z移行抽籤テーブル]

続いて、図235は、継続C Zとして特殊C Zを用いるか否かを抽籤するために用いる特殊C Z移行抽籤テーブルである。特殊C Z移行抽籤テーブルは、A R T状態のセット数のストックの有無毎に、抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、ランク決めA R Tの開始時にA R T状態のセット数のストックの有無に応じて特殊C Zを用いるか否かを抽籤し、当籤した場合には、次の継続C Zを特殊C Zとする一方で、非当籤した場合には、次の継続C ZをC Z（A R T後）とする。

40

【1578】

なお、主制御回路90は、次の継続C Zを特殊C Zとした後は、特殊C Zが終了するまで特殊C Z移行抽籤テーブルを用いた抽籤を行わない。また、A R T状態のセット数のストックがない状況で、本抽籤に当籤した場合には、主制御回路90は、A R T状態のセット数を1つ付与する。

【1579】

[A R T当籤時ランク抽籤テーブル]

続いて、図236～図240は、A R T当籤時に当籤したA R T状態のランクを決定するために用いるA R T当籤時ランク抽籤テーブルである。なお、A R T当籤時には、A R

50

T状態のセット数が複数付与されることがあるが、2つ目以降のART状態のランクは、図240(O)に示すART当籤時ランク抽籤テーブルにより決定され、図236(A)～図240(N)に示すART当籤時ランク抽籤テーブルは、1つ目のART状態のランクを決定するために用いられる。

【1580】

図236(A)は、ART当籤の当籤タイミグが通常状態、CZ前兆、ART前兆、又はEP以外のART状態中であり、かつ、BB非当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図236(B)は、ART当籤の当籤タイミグが通常状態、CZ前兆、ART前兆、又はEP以外のART状態中であり、かつ、NBBの当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図236(C)は、ART当籤の当籤タイミグが通常状態、CZ前兆、ART前兆、又はEP以外のART状態中であり、かつ、CBBの当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルである。

10

【1581】

また、図237(D)は、ART当籤の当籤タイミグがART準備中であり、かつ、BB非当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図237(E)は、ART当籤の当籤タイミグがART準備中であり、かつ、NBB当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図237(F)は、ART当籤の当籤タイミグがART準備中であり、かつ、CBB当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルである。

【1582】

20

また、図238(G)は、ART当籤の当籤タイミグがEP中であり、かつ、BB非当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図238(H)は、ART当籤の当籤タイミグがEP中であり、かつ、NBB当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図238(I)は、ART当籤の当籤タイミグがEP中であり、かつ、CBB当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルである。

【1583】

また、図239(J)は、ART当籤の当籤タイミグがCZ中であり、かつ、BB非当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図239(K)は、ART当籤の当籤タイミグがCZ中であり、かつ、NBB当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図239(L)は、ART当籤の当籤タイミグがCZ中であり、かつ、CBB当籤時に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルである。

30

【1584】

また、図240(M)は、ART当籤の当籤タイミグがフラグ間状態（通常フラグ間又はART中フラグ間）である場合に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図240(N)は、ART当籤の当籤タイミグがBB中である場合に用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルであり、図240(O)は、複数ストック時の2つ目以降のART状態のランクを決定するために用いられるART当籤時ランク抽籤テーブルである。

【1585】

ART当籤時ランク抽籤テーブルは、ART当籤時の遊技状態毎に設けられ、ART当籤時の抽籤用フラグ毎に、抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、ART抽籤や、ART状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合、当籤契機となった抽籤用フラグを用いて、当籤したART状態のランクを決定する。ART当籤時ランク抽籤テーブルを用いて決定されたランクは、ランク決めART中の昇格抽籤に基づき昇格し、通常ART中のランク（抽籤状態）となる（図212(B)参照）。

40

【1586】

[ストック放出順序抽籤テーブル]

続いて、図241は、上述の放出フェーズDにおいて放出するART状態のストックの順序を抽籤するために用いるストック放出順序抽籤テーブルである。ストック放出順序抽籤テーブルは、放出するART状態のランクの順序（抽籤結果）についての抽籤値の情報

50

を規定する。主制御回路90は、放出フェーズDでは、ストック放出順序抽籤テーブルを参照して決定した順序に応じて、保有するART状態のストックの中から1つのストックを放出する。例えば、放出順序「4, 3, 2, 1」である場合、主制御回路90は、放出フェーズDになると、保有するストックの中のランク4のストックを最も優先して放出し、ランク3のストックを次に優先して放出し、ランク2のストックを次に優先して放出し、ランク1のストックを次に優先して放出する。

【1587】

なお、放出順序の抽籤は、CZとART状態とのループ中に一度のみ行うこととしてもよく、また、放出フェーズDになるたびに行うこととしてもよい。また、放出順序の抽籤を、CZとART状態とのループ中に一度のみ行う場合の抽籤タイミングは任意であり、例えば、ループ中に初めて放出フェーズDになったタイミングでもよく、また、CZから初めてART状態に移行したタイミングであってもよい。

10

【1588】

[ランク決めART中ランク昇格抽籤テーブル]

続いて、図242は、ランク決めART中の昇格抽籤に用いるランク決めART中ランク昇格抽籤テーブルであり、図242(A)は、非ナビ高確時のランク決めART中に参照されるランク決めART中ランク昇格抽籤テーブルであり、図242(B)は、ナビ高確時のランク決めART中に参照されるランク決めART中ランク昇格抽籤テーブルであり、図242(C)は、1ゲームで完結するランク決めART中にBBに当籤した場合に参照されるランク決めART中ランク昇格抽籤テーブルである。

20

【1589】

ランク決めART中ランク昇格抽籤テーブルは、ランク決めART中の状況毎に設けられ、抽籤用フラグ毎に昇格抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、ART当籤時に決定していたランクを、昇格抽籤の抽籤結果に基づいて更新する。なお、昇格抽籤の結果ランク4以上になる場合には、主制御回路90は、更新後のランクをランク4とする。

【1590】

[ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブル]

続いて、図243は、通常ART中のナビ高確ゲーム数の獲得抽籤に用いるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図243(A)は、ART状態中の抽籤状態が「低確(ランク1)」時の通常ART中に参照されるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図243(B)は、ART状態中の抽籤状態が「高確(ランク2)」時の通常ART中に参照されるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図243(C)は、ART状態中の抽籤状態が「超高確(ランク3、4)」時の通常ART中に参照されるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルである。

30

【1591】

ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルは、ART状態中の抽籤状態毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にナビ高確ゲーム数の獲得抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、通常ART中に抽籤状態及び抽籤用フラグに基づいてナビ高確ゲーム数を付与する。その結果、ナビ高確ゲーム数が1以上になるとナビ高確中となる。ナビ高確ゲーム数は、通常ART中の1回の遊技毎に更新(1減算)されることになるが、この点は後述する。

40

【1592】

[CZゲーム数獲得抽籤テーブル]

続いて、図244は、CZゲーム数の上乗せ抽籤に用いるCZゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図244(A)は、ART準備中に参照されるCZゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図244(B)は、通常ART、かつ、非ナビ高確時に参照されるCZゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図244(C)は、通常ART、かつ、ナビ高確時に参照されるCZゲーム数獲得抽籤テーブルである。また、図244(D)は、CZ中の抽籤フェーズA~CにおいてART抽籤に当籤した場合、又は、CZ中の放出フェーズDにおいてA

50

R T状態のストックの放出が行われた場合に参照されるC Zゲーム数獲得抽籤テーブルである。

【1593】

図244(A)～(C)に示すC Zゲーム数獲得抽籤テーブルは、遊技状態や抽籤用フラグ毎に上乘せするC Zゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、図244(D)に示すC Zゲーム数獲得抽籤テーブルは、(抽籤用フラグに関わらず)上乘せするC Zゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、通常ART中に、抽籤用フラグに基づいてC Zゲーム数の上乘せを行うとともに、C ZからART状態への移行時にC Zゲーム数の上乘せを行う。なお、図244(D)に示すように、C ZからART状態への移行時には、最低でも5ゲームの上乘せが行われる。

10

【1594】

[ARTゲーム数獲得抽籤テーブル]

続いて、図245は、ARTゲーム数の上乘せ抽籤に用いるARTゲーム数獲得抽籤テーブルである。ARTゲーム数獲得抽籤テーブルは、ART状態(ランク決めART、通常ART、EP準備又はEP)、ART準備中又は継続C Z中に抽籤用フラグとして「NBB」又は「CBB」が決定された場合に参照され、抽籤用フラグ毎に上乘せするARTゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図244に示すC Zゲーム数獲得抽籤テーブルと図245に示すARTゲーム数獲得抽籤テーブルとを比較すると分かるように、本実施形態のパチスロ1では、通常ART中等は、BB以外の抽籤用フラグに基づいてC Zゲーム数の上乘せを行い、BBの抽籤用フラグに基づいてARTゲーム数の上乘せを行う。

20

【1595】

主制御回路90は、ART状態、ART準備中又は継続C Z中にBBが当籤すると、ARTゲーム数の上乘せを行う。その結果、BB終了後に移行することになる通常ARTの遊技期間が延長されることになる。

【1596】

[転落モード抽籤テーブル]

続いて、図246は、EP当籤時に転落モードを抽籤するための転落モード抽籤テーブルである。転落モード抽籤テーブルは、EPの当籤タイミング毎に設けられ、転落モードの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、EPは、ランク決めARTにおいてランク4が決定されたタイミング、ナビ高確中の通常ART中に「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定されたタイミング、ART中BB中のEPストック抽籤に当籤したタイミングにおいてストックが付与され、ランク決めARTにおいてランク4が決定された場合は「ランク決めART中」欄の抽籤値を用いて転落モードを抽籤し、それ以外の場合は「ランク決めART中以外」欄の抽籤値を用いて転落モードを抽籤する。

30

【1597】

主制御回路90は、EPのストックが付与されると、そのタイミングに応じて転落モードを抽籤し、セットする。なお、セットした転落モードは、後述の図247の転落モード移行抽籤テーブルに示すように、EP中に移行することになる。

【1598】

[転落モード移行抽籤テーブル]

続いて、図247は、EP中に転落モードを移行させるために用いる転落モード移行抽籤テーブルであり、図247(A)は、移行前の転落モードが「保証なし」である場合に参照される転落モード移行抽籤テーブルであり、図247(B)は、移行前の転落モードが「ショート」である場合に参照される転落モード移行抽籤テーブルであり、図247(C)は、移行前の転落モードが「ロング」である場合に参照される転落モード移行抽籤テーブルである。

40

【1599】

転落モード移行抽籤テーブルは、現在の転落モード毎に設けられ、抽籤用フラグ毎に移行先の転落モードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、EP中は現在

50

の転落モード及び抽籤用フラグに基づいて、転落モードを移行させる。なお、図247(A)に示す「保証なし」時の転落モード移行抽籤テーブルでは、「EP継続時」という欄がある。この「EP継続時」は、「6択転落リブ」当籤時に自力で押し順に正解したときに参照される。

【1600】

また、転落モード「ショート」又は「ロング」時に抽籤用フラグが「フェイク7」である場合、所定の確率で転落モード「保証なし」に移行することがある。しかしながら、上述したように、EP中は、少なくとも抽籤用フラグが1回「7揃い」又は「BAR揃い」になるまでは継続するため、EP中に抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」が一度も当籤していない場合には、抽籤用フラグ「フェイク7」が当籤しても転落モードの移行を行わない。

10

【1601】

[EP中BB当籤時転落モード移行抽籤テーブル]

続いて、図248は、EP中のBB当籤時に転落モードの移行を行うために用いるEP中BB当籤時転落モード移行抽籤テーブルである。EP中BB当籤時転落モード移行抽籤テーブルは、EP中に当籤したBBの種別、及び、移行前の転落モード毎に、移行先の転落モードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、EP中にBBが当籤すると、当籤したBBの種別、及び、現在の転落モード及び抽籤用フラグに基づいて移行先の転落モードを決定する。EP中にBBに当籤すると、BBの終了後にEPに復帰するが、決定した転落モードは、BBの終了後に復帰したEPにおいて用いられる。

20

【1602】

[BB中の各種抽籤テーブル]

続いて、図249は、BB中の各種抽籤に用いる抽籤テーブルであり、図249(A)は、通常BB又はART中BB中に抽籤用フラグに基づいてART抽籤を行うためのBB中ART抽籤テーブルであり、図249(B)は、通常BB中に抽籤用フラグに基づいてCZ抽籤を行うためのBB中CZ抽籤テーブルであり、図249(C)は、ART中BB中に抽籤用フラグに基づいてEPストック抽籤を行うためのBB中EPストック抽籤テーブルである。

【1603】

図249に示すように、これら各種の抽籤テーブルは、抽籤用フラグ毎に抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路90は、BB中のART抽籤に当籤した場合、ART状態のセット数のストックを所定数付与し、BB終了後に遊技状態をART準備中に移行する。また、主制御回路90は、BB中のCZ抽籤に当籤した場合、CZのストックを1つ付与し、BB終了後に遊技状態をCZ前兆又はCZに移行する。また、主制御回路90は、BB中のEPストック抽籤に当籤した場合、EPのストックを1つ付与し、BB終了後に遊技状態を(ART準備及びEP準備中を介して)EPに移行する。

30

【1604】

<遊技状態毎の抽籤内容>

次に、図250～図263を参照して各遊技状態において行われる各種抽籤の内容について説明する。なお、以下に説明する抽籤は、主制御回路90のメインCPU101により実行される後述のスタート時出玉関連抽籤処理及び停止時出玉関連抽籤処理(後述の図286参照)において行われる。また、本実施形態では、主制御回路90は、内部当籤役(抽籤用フラグ)に応じて、リール回転開始時(スタート時)又はリール停止時に各種抽籤を行うが、各種抽籤を行うタイミングは既に説明しているため(図208参照)、以下では、抽籤を行うタイミングについての詳細は省略する。

40

【1605】

[通常状態中に行う抽籤内容]

初めに、図250を参照して、主制御回路90のメインCPU101が通常状態中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1606】

50

通常状態中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインCPU101は、（A）のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には図225に示すBB当籤時ART抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ、及び現在の抽籤状態に基づきART抽籤を行う。また、BB非当籤時には、メインCPU101は、通常状態中の抽籤状態が「低確」又は「高確」である場合には、図226（A）に示す通常時ART抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきART抽籤を行い、また、通常状態中の抽籤状態が「超高確」である場合には、図226（B）に示す通常時ART抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。

【1607】

10

ここで、通常時ART抽籤テーブルを参照すると、抽籤用フラグが「7揃い」又は「BAR揃い」である場合、通常状態中のART抽籤に必ず当籤することが分かり、また、図180の内部抽籤テーブル及び図208の内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係を参照すると、RT5状態中は、通常状態中のART抽籤に必ず当籤する抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」に対応する「F__7リプA」「F__7リプB」又は「F__BARリプ」が内部当籤役として決定される確率が、他のRT状態に比べて非常に高いことが分かる。

【1608】

そのため、本実施形態のパチスロ1では、非ナビ区間である通常状態中にRT状態がRT5状態に移行すると、その後のRT5状態中の遊技においてART抽籤に当籤する期待

20

【1609】

また、通常時ART抽籤テーブルを参照すると、抽籤用フラグが「強チャンスリプ」である場合、通常状態中のART抽籤に所定の確率で当籤することが分かり、また、図208を参照すると、通常状態（非ナビ区間）では、内部当籤役として「強チェリプ」が決定された場合の他、内部当籤役として「3択昇格リプ」が決定され、かつ、押し順が正解である場合に、抽籤用フラグが「強チャンスリプ」となることが分かる。そして、内部当籤役として「強チェリプ」が決定された場合、又は、「3択昇格リプ」当籤時の押し順に正解した場合は、略称「強チェリプ（RT5移行図柄）」に係る図柄組合せが表示され、RT状態がRT5状態に移行するが分かる（図205参照）。

30

【1610】

そのため、本実施形態のパチスロ1では、非ナビ区間である通常状態中にRT状態を自力でRT5状態まで移行できた場合には、RT5状態に移行した遊技でもART抽籤の当籤に期待を持てることになる。すなわち、本実施形態のパチスロ1では、通常状態中は、抽籤用フラグとして「7揃い」又は「BAR揃い」が決定される確率が高いRT5状態中だけでなく、RT5状態に移行したタイミング、言い換えると、抽籤用フラグ「7揃い」又は「BAR揃い」のチャンス期間であるRT5状態中だけでなく、そのチャンス期間の入り口でも、ART抽籤の当籤に期待を持てることになる。

【1611】

また、上述のように通常状態中にRT状態がRT3状態に移行した場合には、ART状態のセット数が付与される（図209（B-2）参照）。ここで、通常状態中にRT3状態へ移行した場合には、メインCPU101は、（A）のART抽籤に当籤したものと

40

して続く抽籤を行う。

【1612】

図250に戻り、（A）のART抽籤が非当籤の場合、メインCPU101は、続いて、（B）のCZ抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には図222に示すBB当籤時状態別CZ抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ、及び現在の抽籤状態に基づきCZ抽籤を行う。一方で、BB非当籤時には、メインCPU101は、抽籤用フラグが「ベル」である場合には、図220に示すモード別CZ抽籤テーブルを参照して、現在のモードに基づきCZ抽籤を行

50

う。また、B B非当籤時、かつ、抽籤用フラグが「ベル」以外の場合は、メインCPU 101は、図223に示す状態別C Z抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及び現在の抽籤状態に基づきC Z抽籤を行う。

【1613】

なお、B B当籤時、かつ、抽籤用フラグが「ベル」である場合、本実施形態では、図220に示すモード別C Z抽籤テーブルを参照したC Z抽籤のみを行うが、これに限られるものではなく、メインCPU 101は、B B当籤時、かつ、抽籤用フラグが「ベル」である場合に、図220に示すモード別C Z抽籤テーブルを参照したC Z抽籤と、図220に示すモード別C Z抽籤テーブルを参照したC Z抽籤の双方を行うこととしてもよい。

【1614】

続いて、(B)のC Z抽籤が非当籤の場合、メインCPU 101は、続いて、(C)の状態移行抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU 101は、図217(A)～図218(D)に示す状態移行抽籤テーブルを参照して、現在(移行前)の抽籤状態及び抽籤用フラグに基づいて移行先の抽籤状態を決定し、次遊技の抽籤状態としてセットする。

【1615】

続いて、(C)の状態移行抽籤において移行先の抽籤状態として「高確A」又は「高確B」を決定すると、メインCPU 101は、続いて、(D)の高確保証ゲーム数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU 101は、図219に示す高確保証ゲーム数抽籤テーブルを参照して、移行先として決定した抽籤状態に基づき高確保証ゲーム数を決定し、付与する。

【1616】

(A)のART抽籤及び(B)のC Z抽籤の双方が非当籤の場合には、(C)の状態移行抽籤及び(D)の高確保証ゲーム数抽籤を行うと、今回の遊技において行うべき抽籤が終了する。なお、次遊技の遊技状態(報知の有無を考慮した遊技状態)は、それぞれの抽籤結果に応じて異なるが、詳しくは後述する。

【1617】

また、(B)のC Z抽籤に当籤した場合、メインCPU 101は、続いて、(E)の前兆ゲーム数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU 101は、図224に示すC Z前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照して、B B当籤の有無に基づきC Zの前兆ゲーム数を決定、かつ、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1618】

また、(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU 101は、続いて、(F)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU 101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。なお、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照すると、通常状態中のART抽籤に当籤した場合には、ART状態のセット数として2つ以上が決定されることが分かる。

【1619】

メインCPU 101は、続いて、(G)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU 101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。具体的には、メインCPU 101は、1つ目のART状態のストックについては、図236(A)～(C)に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、ART当籤時の抽籤用フラグに基づいてART状態のランクを決定し、2つ目以降のART状態のストックについては、図240(O)に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、ART状態のランクを決定する。

【1620】

メインCPU 101は、続いて、(H)の前兆ゲーム数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU 101は、図227に示すART前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照して、ART状態の前兆ゲーム数を決定、かつ、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1621】

[通常状態から移行する遊技状態]

メインCPU101は、通常状態中にこれらの抽籤を行うと、その抽籤結果に応じて次遊技の遊技状態（報知の有無を考慮した遊技状態）をセットする。なお、報知の有無を考慮した遊技状態の移行は、図206及び図207において既に説明しているが、通常状態から移行可能な遊技状態の種別、及びその条件を図250にも示している。

【1622】

具体的には、通常状態中に（A）のART抽籤に当籤し、かつ、今回の遊技においてBBが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてBBに当籤し、かつ、BB当籤時のART抽籤に当籤し、かつ、BBに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。なお、この場合、メインCPU101は、通常状態中に用いるモード及び抽籤状態をクリアする。

10

【1623】

また、通常状態中に（A）のART抽籤に非当籤し、かつ、今回の遊技においてBBが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてBBに当籤し、かつ、BB当籤時のART抽籤に非当籤し、かつ、BBに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常BBをセットする。

【1624】

また、通常状態中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常フラグ間をセットする。また、通常状態中に（A）のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART前兆をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、通常状態中に用いるモード及び抽籤状態をクリアする。また、通常状態中に（B）のCZ抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてCZ前兆をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、通常状態中に用いる抽籤状態をクリアする。

20

【1625】

[CZ前兆中に行う抽籤内容]

続いて、図251を参照して、主制御回路90のメインCPU101がCZ前兆中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

30

【1626】

CZ前兆中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインCPU101は、（A）のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には図225（C）に示すBB当籤時ART抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。また、BB非当籤時には、メインCPU101は、図226（B）に示す通常時ART抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。

【1627】

（A）のART抽籤が非当籤の場合、メインCPU101は、BB当籤の有無に基づいて処理を異ならせ、BB（「F__クラウンBB」「F__赤BB」又は「F__青BB」）が内部当籤役として決定されていない場合には、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、BBが内部当籤役として決定されている場合には、メインCPU101は、続いて、（B）のCZの前兆ゲーム数の抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図224に示すCZ前兆ゲーム数抽籤テーブルの「BB当籤時」欄を参照して、CZの前兆ゲーム数を決定し、現在セットされているCZの前兆ゲーム数を決定したCZの前兆ゲーム数に書き換え、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

40

【1628】

また、（A）のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、（C）のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状

50

態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(D)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。続いて、メインCPU101は、CZの前兆ゲーム数をARTの前兆ゲーム数に書き換えて、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1629】

[CZ前兆から移行する遊技状態]

CZ前兆中に(A)のART抽籤に当籤し、かつ、今回の遊技においてBBが作動した場合(すなわち、今回の遊技においてBBに当籤し、かつ、BB当籤時のART抽籤に当籤し、かつ、BBに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合)、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モードをクリアするとともに、CZの前兆ゲーム数をARTの前兆ゲーム数に書き換える。

10

【1630】

また、CZ前兆中に(A)のART抽籤に非当籤し、かつ、今回の遊技においてBBが作動した場合(すなわち、今回の遊技においてBBに当籤し、かつ、BB当籤時のART抽籤に非当籤し、かつ、BBに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合)、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常BBをセットする。

【1631】

また、CZ前兆中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常フラグ間をセットする。また、CZ前兆中に、(A)のART抽籤に当籤し、かつ、前兆ゲーム数が今回の遊技で0に更新され、かつ、RT状態が高RT状態(RT4状態又はRT5状態)である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてランク決めARTをセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モードをクリアする。

20

【1632】

また、CZ前兆中に(A)のART抽籤に当籤し、かつ、前兆ゲーム数が今回の遊技で0に更新され、かつ、RT状態が低RT状態(RT0状態～RT3状態)である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART準備中をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モードをクリアする。

30

【1633】

また、CZ前兆中に(A)のART抽籤に当籤し、かつ、前兆ゲーム数が今回の遊技の更新後においても1以上である場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART前兆をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モードをクリアする。

【1634】

また、CZ前兆中に(A)のART抽籤に当籤することなく、CZの前兆ゲーム数が0に更新された場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として初当りCZをセットする。

【1635】

[ART前兆中に行う抽籤内容]

続いて、図252を参照して、主制御回路90のメインCPU101がART前兆中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

40

【1636】

ART前兆中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると(図208参照)、メインCPU101は、(A)のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には図225(C)に示すBB当籤時ART抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。また、BB非当籤時には、メインCPU101は、図226(B)に示す通常時ART抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。

50

【1637】

(A)のART抽籤が非当籤の場合、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(B)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(C)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1638】

10

[ART前兆から移行する遊技状態]

ART前兆中にBBが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてBBに当籤し、かつ、BBに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、ART前兆中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常フラグ間をセットする。

【1639】

また、ART前兆中にARTの前兆ゲーム数が0に更新され、かつ、RT状態が高RT状態（RT4状態又はRT5状態）である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてランク決めARTをセットし、また、ART前兆中にARTの前兆ゲーム数が0に更新され、かつ、RT状態が低RT状態（RT0状態～RT3状態）である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART準備中をセットする。なお、これらの場合、メインCPU101は、CZゲーム数に10をセットする。

20

【1640】

通常、ART状態とCZとのループは、初当りCZから始まるため、ART状態に移行した時点でCZゲーム数が既にセットされているが、ART前兆からART状態に移行（すなわち、通常状態からART前兆を介してART状態に移行）した場合、CZを経由していないためCZゲーム数がセットされていない。そこで、ART前兆中にARTの前兆ゲーム数が0に更新された場合には、CZゲーム数として10をセットし、その後のART状態とCZとのループを可能にしている。

30

【1641】

[初当りCZ、及び、初当りCZ終了の次遊技に行う抽籤内容]

続いて、図253を参照して、主制御回路90のメインCPU101が初当りCZ、及び、初当りCZ終了の次遊技に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1642】

初当りCZ、及び、初当りCZ終了の次遊技では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインCPU101は、(A)のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には、図233(D)に示すART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行い、また、BB非当籤時には、図228(A)～(C)に示すCZ中ART抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。

40

【1643】

(A)のART抽籤が非当籤の場合、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(B)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(C)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決

50

定する。

【1644】

続いて、メインCPU101は、(D)のCZゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図244(D)に示すCZゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、上乘せするCZゲーム数を決定し、当該上乘せするゲーム数を現在のCZゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1645】

[初当りCZ、及び、初当りCZ終了の次遊技から移行する遊技状態]

初当りCZ、及び、初当りCZ終了の次遊技にBBが作動した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、ART前兆中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中フラグ間をセットする。なお、これらの場合、メインCPU101は、モードをクリアする。

10

【1646】

また、初当りCZ、及び、初当りCZ終了の次遊技において、ART抽籤に当籤し、かつ、RT状態が高RT状態(RT4状態又はRT5状態)である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてランク決めARTをセットし、また、ART抽籤に当籤し、かつ、RT状態が低RT状態(RT4状態又はRT5状態)である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART準備中をセットする。なお、これらの場合、メインCPU101は、モードをクリアする。

20

【1647】

また、初当りCZ終了の次遊技において、ART抽籤に非当籤し、かつ、CZのストックがある場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてCZ前兆をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モード及びCZの前兆ゲーム数を抽籤し、セットする。

【1648】

また、初当りCZ終了の次遊技において、ART抽籤に非当籤し、かつ、CZのストックがない場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常状態をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モード、通常状態中の抽籤状態、及び高確保証ゲーム数を抽籤し、セットする。

30

【1649】

[ART準備中に行う抽籤内容]

続いて、図254を参照して、主制御回路90のメインCPU101がART準備中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1650】

ART準備中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると(図208参照)、メインCPU101は、(A)のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には、図233(E)に示すART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行い、また、BB非当籤時には、図232(J)に示すART中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。

40

【1651】

(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(B)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(C)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。

【1652】

(A)のART抽籤が非当籤の場合、又は、(C)のランク抽籤に続いて、メインCP

50

U101は、(D)のCZゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図244(A)に示すCZゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づき上乗せするCZゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のCZゲーム数に加算する。

【1653】

続いて、メインCPU101は、(E)のARTゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図245に示すARTゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したBBの種別に応じて上乗せするARTゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のARTゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1654】

[ART準備から移行する遊技状態]

ART準備中にBBが作動した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、ART前兆中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中フラグ間をセットする。

【1655】

また、ART準備中にRT状態がRT4状態に移行すると、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として以下の遊技状態をセットする。具体的には、通常ART又はランク決めART中に当籤したBBの終了後のART準備中にRT状態がRT4状態に移行した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常ARTをセットする。また、EP中に当籤したBBの終了後のART準備中にRT状態がRT4状態に移行した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてEPをセットする。また、EPのストックが有るART準備中にRT状態がRT4状態に移行した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてEPをセットする（なお、この場合、メインCPU101は、初回EP処理も行う）。また、メインCPU101は、これ以外の状況でART準備中にRT状態がRT4状態に移行すると、次遊技の遊技状態としてランク決めARTをセットする。

【1656】

なお、以下において、初回EP処理とは、EP中の転落モードを抽籤し、セットすること、及び、ナビ高確ゲーム数をクリア(0にする)すること、のうちの未だ終了していない処理を行うことをいう。すなわち、メインCPU101は、いずれの処理も未だ終了していない場合には、初回EP処理において両処理を行い、いずれか一方の処理が終了している場合には、初回EP処理において終了していない処理を行い、いずれの処理も終了している場合には、初回EP処理においていずれの処理も行わない。

【1657】

[ランク決めART中に行う抽籤内容]

続いて、図255を参照して、主制御回路90のメインCPU101がランク決めART中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1658】

ランク決めART中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると(図208参照)、メインCPU101は、(A)のランク昇格抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図242に示すランク決めART中ランク昇格抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグやナビ高確中か否か等に基づきART状態のランクの昇格抽籤を行い、その抽籤結果に基づきART当籤時に仮決めしておいたランクを更新する。

【1659】

このランク昇格抽籤の結果、ART状態のランクがランク4まで昇格した場合、メインCPU101は、続いて、(B)の転落モード抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図246に示す転落モード抽籤テーブルを参照して、転落モードの初期値を決定し、セットする。

【1660】

続いて、メインCPU101は、(C)のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には、図233(C)に示すART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行い、また、BB非当籤時には、図232(H)(I)に示すART中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びナビ高確中か否かに基づきART抽籤を行う。

【1661】

(C)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(D)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(E)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。

10

【1662】

(C)のART抽籤が非当籤の場合、又は、(E)のランク抽籤に続いて、メインCPU101は、(F)ARTゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図245に示すARTゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したBBの種別に応じて上乘せするARTゲーム数を決定し、当該上乘せするゲーム数を現在のARTゲーム数に加算する。

20

【1663】

続いて、メインCPU101は、(G)の特殊CZの発動抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図235に示す特殊CZ移行抽籤テーブルを参照して、通常ARTの終了後に移行する継続CZとして特殊CZを用いるか否かを抽籤し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1664】

[ランク決めARTから移行する遊技状態]

ランク決めART中にBBが作動した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、ランク決めART中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中フラグ間をセットする。

30

【1665】

また、ランク決めART中の(A)のランク昇格抽籤でランク4まで昇格し、かつ、RT状態がRT5状態である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてEPをセットする。また、ランク決めART中の(A)のランク昇格抽籤でランク4まで昇格し、かつ、RT5状態以外のRT状態である場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてEP準備中をセットする。なお、これらの場合、メインCPU101は、初回EP処理を行う。

【1666】

また、上述した状況以外の場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常ARTをセットする。

40

【1667】

[通常ART中に行う抽籤内容]

続いて、図256を参照して、主制御回路90のメインCPU101が通常ART中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1668】

通常ART中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると(図208参照)、メインCPU101は、(A)のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には、図233(A)(B)に示すART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ及びART状態中の抽籤状態に基づきART抽籤を行い、また、BB非当籤時には、図23

50

0に示すART中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ、ART状態中の抽籤状態及びナビ高確中か否かに基づきART抽籤を行う。

【1669】

(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(B)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(C)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。

【1670】

(A)のART抽籤が非当籤の場合、又は、(C)のランク抽籤に続いて、メインCPU101は、(D)CZゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図244(B)(C)に示すCZゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びナビ高確中か否かに基づき上乗せするCZゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のCZゲーム数に加算する。

【1671】

続いて、メインCPU101は、(E)のARTゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図245に示すARTゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したBBの種別に応じて上乗せするARTゲーム数を決定する。メインCPU101は、ARTゲーム数の獲得抽籤に当籤した場合(通常ART中のBB当籤時には、必ずARTゲーム数の獲得抽籤に当籤するため、通常ART中のBB当籤時と同じである)、当該上乗せするゲーム数を現在のARTゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1672】

一方で、(E)のARTゲーム数の獲得抽籤に非当籤した場合(BB当籤時以外は必ず非当籤であるため、通常ART中のBB非当籤時と同じである)、メインCPU101は、続いて、(F)のナビ高確ゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図243に示すナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及び(ART状態のランクから一義的に定まる)ART状態中の抽籤状態に基づき、上乗せするナビ高確ゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のナビ高確ゲーム数に加算する。

【1673】

続いて、今回の遊技がナビ高確中であり、かつ、今回の遊技において「3択昇格リブ」が内部当籤役として決定された場合には、メインCPU101は、続いて、(G)の転落モード抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図246に示す転落モード抽籤テーブルを参照して、転落モードの初期値を決定し、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、上述の何れかの条件を満たさない場合には、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1674】

[通常ARTから移行する遊技状態]

通常ART中にBBが作動した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、通常ART中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中フラグ間をセットする。

【1675】

また、通常ART中のナビ高確中にRT状態がRT5状態に移行すると、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてEPをセットする。なお、この場合、メインCPU101は、初回EP処理を行う。

【1676】

また、通常ART中にART状態の残りゲーム数が0に更新され、かつ、特殊CZに非

10

20

30

40

50

当籤の場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてCZ（ART後）をセットする。また、通常ART中にART状態の残りゲーム数が0に更新され、かつ、特殊CZに当籤している場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として特殊CZをセットする。

【1677】

[EP準備中に行う抽籤内容]

続いて、図257を参照して、主制御回路90のメインCPU101がEP準備中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1678】

EP準備中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインCPU101は、（A）のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には、図233（C）に示すART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行い、また、BB非当籤時には、図232（H）（I）に示すART中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びナビ高確中か否かに基づきART抽籤を行う。

10

【1679】

（A）のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、（B）のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、（C）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。

20

【1680】

（A）のART抽籤が非当籤の場合、又は、（C）のランク抽籤に続いて、メインCPU101は、（D）のARTゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図245に示すARTゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したBBの種別に応じて上乘せするARTゲーム数を決定する。この抽籤に当籤した場合には、メインCPU101は、上乘せするゲーム数を現在のARTゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する一方で、この抽籤に非当籤した場合には、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

30

【1681】

[EP準備から移行する遊技状態]

EP準備中にBBが作動した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、EP準備中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中フラグ間をセットする。

【1682】

また、EP準備中にRT状態がRT5状態に移行すると、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてEPをセットする。なお、この場合、メインCPU101は、初回EP処理を行う。

40

【1683】

[EP中に行う抽籤内容]

続いて、図258を参照して、主制御回路90のメインCPU101がEP中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1684】

EP中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインCPU101は、（A）のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には、図233（A）（B）（D）に示すART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ、及びEP中の転落モードに基づきART抽籤を行い、また、BB非当籤時には、図231

50

に示すART中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びEP中の転落モードに基づきART抽籤を行う。

【1685】

(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(B)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(C)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。

【1686】

(A)のART抽籤が非当籤の場合、又は、(C)のランク抽籤に続いて、メインCPU101は、(D)のARTゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図245に示すARTゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したBBの種別に応じて上乘せるARTゲーム数を決定する。

【1687】

(C)のARTゲーム数の獲得抽籤に非当籤した場合、メインCPU101は、(E)の転落モード移行抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図247に示す転落モード移行抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及び現在の転落モードに基づき移行先の転落モードを決定し、セットする。続いて、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1688】

一方で、(C)のARTゲーム数の獲得抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、上乘せるゲーム数を現在のARTゲーム数に加算し、続いて、(F)の転落モード移行抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図248に示すEP中BB当籤時転落モード移行抽籤テーブルを参照して、EP中に当籤したBBの種別、及び、移行前の転落モードに基づき、移行先の転落モードを決定し、セットする。続いて、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1689】

[EPから移行する遊技状態]

EP中にBBが作動した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、EP中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中フラグ間をセットする。

【1690】

また、EP中にRT5状態以外のRT状態に移行し、かつ、EPのストックがある場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてEP準備中をセットする。また、EP中にRT5状態以外のRT状態に移行し、かつ、EPのストックがない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常ARTをセットする。

【1691】

[CZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZ中に行う抽籤内容]

続いて、図259を参照して、主制御回路90のメインCPU101がCZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZ中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1692】

CZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZ中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると(図208参照)、メインCPU101は、(A)のART抽籤を行う(上述の抽籤フェーズA～C)。この抽籤では、メインCPU101は、BB当籤時には、図233(D)に示すART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、BBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行い、また、BB非当籤時には、図228(D)～図229(H)に示すCZ中ART抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ、CZの種別(CZ(ART後)、CZ

10

20

30

40

50

(ART後)終了の次遊技、又は特殊CZ)、及びナビ高確中か否かに基づきART抽籤を行う。

【1693】

(A)のART抽籤が非当籤の場合、メインCPU101は、ART状態のストックの放出があるか否かに応じてその後の処理を異ならせる。上述のように、ART状態のストックの放出は、継続CZ中のCZの残りゲーム数が0になったタイミングで行われるため(上述の放出フェーズD)、今回の遊技がCZ(ART後)終了の次遊技、又はCZの残りゲーム数が1以上のCZ(ART後)若しくは特殊CZ中は、ART状態のストックの放出は行わず、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。また、ART状態のストックがない場合にはストックを放出することができないため、CZの残りゲーム数が0のCZ(ART後)中であっても、ART状態のストックがない場合には、ART状態のストックの放出は行わず、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する(なお、特殊CZは、放出フェーズDのストックが放出されると終了するため、特殊CZ中は常にART状態のセット数が1つ以上ストックされている)。

10

【1694】

一方で、CZの残りゲーム数が0のCZ(ART後)又は特殊CZにおいてART状態のストックがある場合、メインCPU101は、続いて、(B)の放出順序抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図241に示すストック放出順序抽籤テーブルを参照して、ストックしているART状態に対して設定されたランクに基づいて、ストックしているART状態の中から、放出フェーズDで放出するストック分のART状態を決定する。この抽籤の後、メインCPU101は、決定したART状態を、ART状態のストックの中から消し去るとともに、決定したART状態に対して設定されたランクに基づいて、次遊技のランク決めART中に昇格抽籤を行う。

20

【1695】

一方で、(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(C)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(D)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定する。

30

【1696】

(B)の放出順序抽籤、又は(D)のランク抽籤に続いて、メインCPU101は、(E)のCZゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図244(D)に示すCZゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、上乗せするCZゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のCZゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1697】

[CZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZから移行する遊技状態]

CZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZ中にBBが作動した場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、ART前兆中にBBに当籤したもののBBが作動しない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中フラグ間をセットする。

40

【1698】

また、CZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZ中に、ART抽籤に当籤、又はART状態のストックの放出が行われると、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてランク決めARTをセットする。

【1699】

また、CZ(ART後)の次遊技において、ART抽籤に非当籤し、かつ、CZのストックがある場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてCZ前兆をセット

50

する。なお、この場合、メインCPU101は、モード及びCZの前兆ゲーム数を抽籤し、セットする。

【1700】

また、CZ（ART後）の次遊技において、ART抽籤に非当籤し、かつ、CZのストックがない場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常状態をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モード、通常状態中の抽籤状態、及び高確保証ゲーム数を抽籤し、セットする。

【1701】

[通常フラグ間中に行う抽籤内容]

続いて、図260を参照して、主制御回路90のメインCPU101が通常フラグ間中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

10

【1702】

通常フラグ間中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインCPU101は、（A）のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図226（C）に示す通常時ART抽籤テーブルを参照して、持ち越しているBBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。（A）のART抽籤に非当籤した場合、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1703】

一方で、（A）のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、（B）のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、（C）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

20

【1704】

[通常フラグ間から移行する遊技状態]

通常フラグ間中にBBが作動し、かつ、BBの作動時にART状態のセット数のストックがない場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常BBをセットする。また、通常フラグ間中にBBが作動し、かつ、BBの作動時にART状態のセット数のストックがある場合、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。

30

【1705】

[通常BB中に行う抽籤内容]

続いて、図261を参照して、主制御回路90のメインCPU101が通常BB中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1706】

通常BB中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインCPU101は、（A）のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図249（A）に示すBB中ART抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。

40

【1707】

（A）のART抽籤に非当籤した場合、メインCPU101は、続いて、（B）のCZ抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図249（B）に示すBB中CZ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきCZ抽籤を行い、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。なお、このCZ抽籤に当籤した場合には、メインCPU101は、CZの権利を1つ付与（ストック）する。

【1708】

一方で、（A）のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、（C）

50

のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(D)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1709】

[通常BBから移行する遊技状態]

通常BB中に(A)のART抽籤に当籤すると、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。また、通常BB中に払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達し、BBの作動が終了すると、メインCPU101は、各種のストックの有無に応じて次遊技の遊技状態をセットする。具体的には、ART状態のセット数のストックがあり、かつ、ART状態の前兆ゲーム数がない場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART準備をセットする。

10

【1710】

また、CZのストックがあり、かつ、CZの前兆ゲーム数がない場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として初当りCZをセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モード、及び通常状態中の抽籤状態をセットする。また、CZのストックがあり、かつ、CZの前兆ゲーム数がある場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてCZ前兆をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モード、及び通常状態中の抽籤状態をセットする。また、ART状態及びCZのいずれのストックもない場合には、メインCPU101は、次遊技の遊技状態として通常状態をセットする。なお、この場合、メインCPU101は、モード、及び通常状態中の抽籤状態をセットする。

20

【1711】

[ART中フラグ間中に行う抽籤内容]

続いて、図262を参照して、主制御回路90のメインCPU101がART中フラグ間中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1712】

ART中フラグ間中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると(図208参照)、メインCPU101は、(A)のART抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図232(K)に示すART中ストック抽籤テーブルを参照して、持ち越しているBBと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきART抽籤を行う。(A)のART抽籤に非当籤した場合、メインCPU101は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

30

【1713】

一方で、(A)のART抽籤に当籤した場合、メインCPU101は、続いて、(B)のARTストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図234に示すART当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ART抽籤の当籤契機に基づきART状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインCPU101は、(C)のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインCPU101は、図236～図240に示すART当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したART状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

40

【1714】

[ART中フラグ間から移行する遊技状態]

ART中フラグ間中にBBが作動すると、メインCPU101は、次遊技の遊技状態としてART中BBをセットする。

【1715】

[ART中BB中に行う抽籤内容]

続いて、図263を参照して、主制御回路90のメインCPU101がART中BB中

50

に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【1716】

A R T中B B中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図208参照）、メインC P U 1 0 1は、（A）のA R T抽籤を行う。この抽籤では、メインC P U 1 0 1は、図249（A）に示すB B中A R T抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきA R T抽籤を行う。

【1717】

（A）のA R T抽籤に当籤した場合、メインC P U 1 0 1は、続いて、（B）のA R Tストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインC P U 1 0 1は、図234に示すA R T当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、A R T抽籤の当籤契機に基づきA R T状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインC P U 1 0 1は、（C）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインC P U 1 0 1は、図236～図240に示すA R T当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したA R T状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

10

【1718】

また、（A）のA R T抽籤に非当籤した場合、又は（C）のランク抽籤に続いて、メインC P U 1 0 1は、（D）のE Pストック抽籤を行う。この抽籤では、メインC P U 1 0 1は、図249（C）に示すB B中E Pストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきE Pのストック抽籤を行う。（D）のE Pストック抽籤に非当籤した場合には、メインC P U 1 0 1は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

20

【1719】

一方、（D）のE Pストック抽籤に当籤した場合には、メインC P U 1 0 1は、続いて、（E）の転落モード抽籤を行う。この抽籤では、メインC P U 1 0 1は、図246に示す転落モード抽籤テーブルを参照して、E P中の転落モードを抽籤し、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【1720】

[A R T中B Bから移行する遊技状態]

A R T中B B中に払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達し、B Bの作動が終了すると、メインC P U 1 0 1は、次遊技の遊技状態としてA R T準備をセットする。

【1721】

<パチスロ1に特有な制御>

以上、本実施形態のパチスロ1の遊技性に関して説明した。続いて、本実施形態のパチスロ1に特有の制御に関して個別に説明する。

30

【1722】

[A R T抽籤及びランク抽籤]

本実施形態のパチスロ1では、図228（A）（B）のC Z中A R T抽籤テーブルに示すように、C Z中のA R T抽籤は、C Zの残りゲーム数に応じて当籤する確率が異なるものの、図239のA R T当籤時ランク抽籤テーブルに示すように、C Z中のランク抽籤は、決定されるランクの傾向は、C Zの残りゲーム数に関わらず同一であるが、これに限られるものではない。すなわち、C Z（初当りC Z及び継続C Z）中に行うA R T抽籤及びランク抽籤の双方ともに、C Zの残りゲーム数に応じて異ならせることとしてもよい。

40

【1723】

ここで、図264及び図265は、C Z中に行うA R T抽籤とランク抽籤との概念図であり、図264（A）（B）は、C Zの残りゲーム数とC Z中に行う各抽籤との関係例を示している。また、図264及び図265に概念的に示すテーブルのうち、A R T抽籤に用いるテーブルは、図228等 to 示すC Z中A R T抽籤テーブルに相当するテーブルであり、また、ランク抽籤に用いるテーブルは、図236等 to 示すA R T当籤時ランク抽籤テーブルに相当するテーブルである。

【1724】

パチスロ1において主制御回路90は、C Zの残りゲーム数に応じて異なる確率で当籤

50

するART抽籤を行うこととしてもよい。具体的には、図264(A)に示すように、ART抽籤に用いる抽籤テーブルを、CZの残りゲーム数毎に有することで、CZの残りゲーム数に応じて異なる確率で当籤するART抽籤を行うことができる。

【1725】

なお、図264(A)に示す例では、CZの残りゲーム数が「7, 8ゲーム」である場合には、テーブルAを用いてART抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「5, 6ゲーム」である場合には、テーブルBを用いてART抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「3, 4ゲーム」である場合には、テーブルCを用いてART抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「1, 2ゲーム」である場合には、テーブルDを用いてART抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「0ゲーム」である場合には、テーブルEを用いてART抽籤を行うこととして

10

【1726】

この場合において、CZの残りゲーム数とART抽籤に当籤する確率との関係は、参照するテーブルに応じて任意に設定することができ、例えば、CZの残りゲーム数が長いほどART抽籤に当籤する確率を高くしてもよく、また、反対にCZの残りゲーム数が短いほどART抽籤に当籤する確率を高くしてもよい。このようにすることで、CZ中は、CZの消化に伴い残りゲーム数が減ることで、ART抽籤に当籤する確率が徐々に低く又は高くなっていくことになる。なお、図264(A)に示す例の場合、テーブルA, B, C, D, Eの順で、ART抽籤に当籤する確率を高く又は低くすることで実現することができる。

20

【1727】

また、特定の残りゲーム数において、ART抽籤に当籤する確率を高く又は低くしてもよい。図264(A)に示す例の場合、例えば、テーブルBをART抽籤に当籤する確率が最も高く設定し、テーブルDをART抽籤に当籤する確率が次に高く設定し、テーブルEをART抽籤に当籤する確率が次に高く設定し、テーブルAをART抽籤に当籤する確率が次に高く設定し、テーブルBをART抽籤に当籤する確率が次に高く設定することで、ART抽籤に当籤する確率が高いゲーム数と低いゲーム数とを混在させることができる。

【1728】

また、パチスロ1において主制御回路90は、CZの残りゲーム数に応じてランク抽籤の抽籤結果を異ならせることとしてもよい。具体的には、図264(A)に示すように、ランク抽籤に用いる抽籤テーブルを、CZの残りゲーム数毎に有することで、CZの残りゲーム数に応じてランク抽籤の抽籤結果を異ならせることができる。

30

【1729】

なお、図264(A)に示す例では、CZの残りゲーム数が「7, 8ゲーム」である場合には、テーブルVを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「5, 6ゲーム」である場合には、テーブルWを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「3, 4ゲーム」である場合には、テーブルXを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「1, 2ゲーム」である場合には、テーブルYを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「0ゲーム」である場合には、テーブルZを用いてランク抽籤を行うこととして

40

【1730】

この場合において、CZの残りゲーム数とランク抽籤の抽籤結果との関係は、参照するテーブルに応じて任意に設定することができ、例えば、CZの残りゲーム数が長いほどART当籤時のART状態のランクとして高ランクが決定され易くしてもよく、また、反対にCZの残りゲーム数が短いほどART当籤時のART状態のランクとして高ランクが決定され易くしてもよい。このようにすることで、CZ中は、CZの消化に伴い残りゲーム数が減ることで、ART当籤時のART状態のランクが徐々に低く又は高くなっていくことになる。なお、図264(A)に示す例の場合、テーブルV, W, X, Y, Zの順で、ART状態のランクとして高ランクが決定され易く又は決定され難くすることで実現する

50

ことができる。

【1731】

また、特定の残りゲーム数では、ART状態のランクとして高ランクが決定され易く又は決定され難くしてもよい。図264(A)に示す例の場合、例えば、テーブルX, W, Z, V, Yの順で、ART状態のランクとして高ランクが決定され易く又は決定され難くすることで、ART当籤時にART状態のランクとして高ランクが決定され易いゲーム数と決定され難いゲーム数とを混在させることができる。

【1732】

なお、図264(A)では、CZ中に行うART抽籤とランク抽籤との間で、CZの残りゲーム数を揃えているが、これに限られるものではない。例えば、図264(B)に示すように、CZ中のART抽籤は、CZの残りゲーム数「7, 8ゲーム」「5, 6ゲーム」「3, 4ゲーム」「1, 2ゲーム」「0ゲーム」に応じて異ならせる一方で、CZ中のランク抽籤は、CZの残りゲーム数「6, 7, 8ゲーム」「4, 5ゲーム」「0, 1, 2, 3ゲーム」に応じて異ならせている。このようにすることで、CZ中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにすることができる。

10

【1733】

また、パチスロ1において主制御回路90は、ART状態のセット数のストックの有無に応じて、CZ中のART抽籤及びランク抽籤を行うこととしてもよい。具体的には、図265(A)に示すように、ART抽籤に用いる抽籤テーブル及びランク抽籤に用いる抽籤テーブルを、ART状態のセット数のストックの有無毎に有することで、CZ中に主制御回路90は、ART状態のセット数のストックの有無に応じて抽籤結果が異なるART抽籤及びランク抽籤を行うことができる。

20

【1734】

なお、図265(A)に示す例では、ART状態のセット数のストックがある場合には、テーブルAを用いてART抽籤を行い、また、テーブルZを用いてランク抽籤を行い、ART状態のセット数のストックがない場合には、テーブルBを用いてART抽籤を行い、また、テーブルYを用いてランク抽籤を行うこととしている。

【1735】

この場合において、ART状態のセット数のストックの有無と、ART抽籤及びランク抽籤の抽籤結果との関係は、参照するテーブルに応じて任意に設定することができ、例えば、ART状態のセット数のストックがある場合にはストックがない場合に比べて、ART抽籤に当籤する確率が低く、ART状態のランクとして低いランクが決定され易くしてもよく、また反対に、ART抽籤に当籤する確率が高く、ART状態のランクとして高いランクが決定され易くしてもよい。また、例えば、ART状態のセット数のストックがある場合にはストックがない場合に比べて、ART抽籤に当籤する確率は低いものの、ART状態のランクとしては高いランクが決定され易くしてもよく、また反対に、ART抽籤に当籤する確率は高いものの、ART状態のランクとしては低いランクが決定され易くしてもよい。

30

【1736】

なお、ART状態のセット数のストックの有無に応じてART抽籤及びランク抽籤の抽籤結果を異ならせる制御は、CZ中に限るものではなく、通常状態、ART状態又はBB中のいずれの状態であっても適用することができる。

40

【1737】

また、パチスロ1において主制御回路90は、CZの残りゲーム数と、ART状態のセット数のストックの有無との双方を考慮して、CZ中のART抽籤及びランク抽籤を行うこととしてもよい。具体的には、図265(B)に示すように、ART抽籤に用いる抽籤テーブル及びランク抽籤に用いる抽籤テーブルを、CZの残りゲーム数及びART状態のセット数のストックの有無毎に有することで、CZ中に主制御回路90は、CZの残りゲーム数及びART状態のセット数のストックの有無に応じて抽籤結果が異なるART抽籤及びランク抽籤を行うことができる。

50

【1738】

なお、図265（B）に示す例では、ART状態のセット数のストックがあるときは、CZの残りゲーム数が「7，8ゲーム」である場合に、テーブルAを用いてART抽籤を行うとともにテーブルVを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「5，6ゲーム」である場合に、テーブルBを用いてART抽籤を行うとともにテーブルWを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「3，4ゲーム」である場合には、テーブルCを用いてART抽籤を行うとともにテーブルXを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「1，2ゲーム」である場合には、テーブルDを用いてART抽籤を行うとともにテーブルYを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「0ゲーム」である場合には、テーブルEを用いてART抽籤を行うとともにテーブルZを用いてランク抽籤を行うこととしている。

10

【1739】

一方で、ART状態のセット数のストックがないときは、CZの残りゲーム数が「7，8ゲーム」である場合に、テーブルFを用いてART抽籤を行うとともにテーブルQを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「5，6ゲーム」である場合に、テーブルGを用いてART抽籤を行うとともにテーブルRを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「3，4ゲーム」である場合には、テーブルHを用いてART抽籤を行うとともにテーブルSを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「1，2ゲーム」である場合には、テーブルIを用いてART抽籤を行うとともにテーブルTを用いてランク抽籤を行い、CZの残りゲーム数が「0ゲーム」である場合には、テーブルJを用いてART抽籤を行うとともにテーブルUを用いてランク抽籤を行うこととしている。

20

【1740】

この場合においても、CZの残りゲーム数及びART状態のセット数のストックの有無と、ART抽籤に当籤する確率との関係、並びに、CZの残りゲーム数及びART状態のセット数のストックの有無と、ランク抽籤の抽籤結果との関係を参照するテーブルに応じて任意に設定できる点は、上述の通りである。なお、図264の例に比べて図265の例では、ART状態のセット数のストックの有無を更に考慮することとしているため、ART状態のセット数のストックがある場合とストックがない場合とで、ART抽籤及びランク抽籤の傾向も異ならせることができる。

【1741】

30

例えば、ART状態のセット数のストックがある場合は、CZの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ART抽籤に当籤する確率が低く（又は高く）なる一方で、ART状態のセット数のストックがない場合は、CZの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ART抽籤に当籤する確率が高く（又は低く）なるように設定することもできる。また、例えば、ART状態のセット数のストックがある場合とない場合とで、ART抽籤に当籤し易いゲーム数を異ならせることもできる。

【1742】

もちろん、ART状態のランク抽籤も同様であり、例えば、ART状態のセット数のストックがある場合は、CZの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ART状態のランクとして低い（又は高い）ランクが決定され易くなる一方で、ART状態のセット数のストックがない場合は、CZの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ART状態のランクとして高い（又は低い）ランクが決定され易くなるように設定することもできる。また、例えば、ART状態のセット数のストックがある場合とない場合とで、ART状態のランクとして高いランクが決定され易いゲーム数を異ならせることもできる。

40

【1743】

また、図265（A）（B）では、CZ中に行うART抽籤とランク抽籤との間で、CZの残りゲーム数を揃えているが、これに限られるものではなく、図264（B）に例示するように、CZ中に行うART抽籤とランク抽籤との間で、CZの残りゲーム数を異ならせることとしてもよい。

【1744】

50

同様に、図265(A)(B)では、ART状態のストックがある場合に行うART抽籤と、ART状態のストックがない場合に行うART抽籤との間でCZの残りゲーム数を揃え、同様に、ART状態のストックがある場合に行うランク抽籤と、ART状態のストックがない場合に行うランク抽籤との間でCZの残りゲーム数を揃えているが、これに限られるものではない。

【1745】

例えば、図265(C)に示すように、ART状態のストックがない場合には、CZ中のART抽籤は、CZの残りゲーム数「7, 8ゲーム」「5, 6ゲーム」「3, 4ゲーム」「1, 2ゲーム」「0ゲーム」に応じて異ならせる一方で、CZ中のランク抽籤は、CZの残りゲーム数「6, 7, 8ゲーム」「4, 5ゲーム」「0, 1, 2, 3ゲーム」に応じて異ならせ、また、ART状態のストックがある場合には、CZ中のART抽籤は、CZの残りゲーム数「5, 6, 7, 8ゲーム」「2, 3, 4ゲーム」「0, 1ゲーム」に応じて異ならせる一方で、CZ中のランク抽籤は、CZの残りゲーム数「6, 7, 8ゲーム」「3, 4, 5ゲーム」「0, 1, 2ゲーム」に応じて異ならせることとしてもよい。このようにすることで、CZ中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにする事ができる。

10

【1746】

以上説明したように本実施形態のパチスロ1では、ART抽籤に当籤するとランク抽籤を行い、ART状態中のランクを決定する。なお、ART状態中は、このランク（より詳細には、ランクから定まる抽籤状態）に基づき、CZゲーム数の上乘せやEPへの移行（より詳細には、ナビ高確ゲーム数の付与）といった特典が付与されることになるため、低いランクは小さな特典しか付与されず、反対に高いランクは大きな特典が付与されることになる。そのため、ART状態のランクは、遊技者に対して付与する特典の大きさということができる。

20

【1747】

このとき、パチスロ1では、ART状態のセット数のストックの有無に応じてランク抽籤の抽籤結果を異ならせる。例えば、ART状態のセット数のストックがある場合には、ランク抽籤において低いランクを決定し易く、反対に、ART状態のセット数のストックがない場合には、ランク抽籤において高いランクを決定し易くすることができる。これにより、ART状態のセット数のストックがある状態で更にART抽籤に当籤した場合には、ART状態のセット数のストックがない状態でART抽籤に当籤した場合よりも、低いランクが期待できることになり、その後のART状態における特典への期待が抑制される。

30

【1748】

このようにパチスロ1では、ART状態のセット数のストックがある場合には、ART状態のランクを相対的に低く決定するため、ストックがある状態での更なるART当籤時に遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことを抑制することができる。

【1749】

なお、ART状態のセット数のストックがある場合には、ランク抽籤において高いランクを決定し易く、反対に、ART状態のセット数のストックがない場合には、ランク抽籤において低いランクを決定し易くすることもできる。このような場合であっても、2つ目以降のストック分のランクは高くなってしまふものの、1つ目のストック分のランクは低く抑えることができるため、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことを抑制することができる。

40

【1750】

また、パチスロ1では、ART状態のセット数のストックの有無に応じてART抽籤の抽籤結果も異ならせる。例えば、ART状態のセット数のストックがある場合にART抽籤に当籤し易くすることで、ストックがある場合には、ART抽籤に当籤し易いものの低いランクが決定され易くすることができ、また、ART状態のセット数のストックがある場合にART抽籤に当籤し難くすることで、ストックがある場合には、ART抽籤に当籤

50

し難く、かつ、当籤しても低いランクが決定され易くすることができる。これにより、C Z中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにすることができる。

【1751】

また、パチスロ1では、C Z中の残りゲーム数に応じてART抽籤及びランク抽籤の抽籤結果を異ならせる。これにより、C Z中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにすることができる。

【1752】

なお、パチスロ1において、ART状態のランクは、C Zゲーム数の上乗せに影響を与える情報であるため、高いランクが決定された場合には、C Zゲーム数の上乗せに期待でき、結果、C ZとART状態とのループが継続することが期待でき、遊技性が向上する。

10

【1753】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のような本実施形態のパチスロ1に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ1の主制御基板（主制御回路90、メインCPU101）及び副制御基板（副制御回路200、サブCPU201）は、次のような機能を有する。

【1754】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

20

【1755】

また、主制御基板71は、ART抽籤を行いART状態に移行するか否か、及びART状態に移行する場合にART状態中の有利度合（すなわち、ART状態中のランク）を決定するため、特典決定手段、移行決定手段及びモード決定手段として機能する。

なお、上述のようにART状態中のランクは、ART状態中に付与する特典（例えば、C Zゲーム数の上乗せなど）に影響を与える情報であるため、ART状態という特典を付与する遊技機においては、ART状態のランクを決定することは、ART状態という特典の大きさを決定することと同じである（すなわち、ランクが高いほど、有利なART状態になるため、付与する特典も大きくなる）。

【1756】

30

また、主制御基板71は、ART抽籤に当籤すると、遊技状態をART状態に移行させるとともに、このART状態中の遊技を、ランク抽籤で決定したランクに基づき制御（すなわち、ランクに基づいてC Zゲーム数の上乗せなどの特典を付与）するため、特典付与手段及び有利状態制御手段として機能する。

【1757】

また、主制御基板71は、ART抽籤に当籤すると、付与するART状態の権利数を決定して、メインRAM103に記憶するとともに、遊技状態をART状態に移行させると、メインRAM103に記憶されているART状態の権利を1つ消し去るため、権利管理手段として機能する。

【1758】

40

また、主制御基板71は、C Z中の遊技を制御するため、状態制御手段及び高確率状態制御手段として機能する。なお、主制御基板71は、C Z中にART抽籤に当籤すると、C Zを中断して遊技状態をART状態に移行させ、その後、このART状態が終了すると、中断していたC Zを再開することで、C ZとART状態とのループを実現する。

【1759】

[C Z終了後の泣きの1回のART抽籤]

本実施形態のパチスロ1では、通常状態中であっても、C Zが終了した次の1ゲームでは、当籤する確率が高いART抽籤を行う（図228、図229参照）。遊技者にとってみると、C Zが終了した後にもART状態への移行の期待度を持つことができるため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

50

【1760】

特に、本実施形態のパチスロ1では、CZからART状態に移行すると、CZの残りゲーム数が上乗せされるが、CZが終了した次の1ゲームにおいてART抽籤に当籤した場合にも、CZの残りゲーム数が上乗せされ、結果、CZの終了に伴い終了したCZとART状態とのループが再開することになるため、遊技の興趣が向上する。なお、CZの最終ゲーム（残りゲーム数「0」）に遊技状態がART状態に移行し、かつ、CZゲーム数に「5ゲーム」が上乗せされた場合、ART状態終了時のCZゲーム数の残りは「5ゲーム」である。また、CZが終了した次の1ゲームにおいてART抽籤に当籤し、遊技状態がART状態に移行し、かつ、CZゲーム数に「5ゲーム」が上乗せされた場合も、ART状態終了時のCZゲーム数の残りは「5ゲーム」である。

10

【1761】

また、CZが終了した次の1ゲームにおける演出内容は、任意である。例えば、CZが終了した次の1ゲームでは、CZとART状態とのループによる有利区間の結果を表示する終了画面を表示しておき、CZが終了した次の1ゲームにおけるART抽籤に当籤した場合には、この終了画面から逆転させる形で演出画面を切り替えることとしてもよい。また、CZとART状態とのループによる有利区間の結果は、CZの最終ゲームにおいて表示しておき、次のゲーム（CZが終了した次の1ゲーム）のスタート時には、通常状態中の通常の演出画面を表示しておくこととしてもよい。この場合、CZが終了した次の1ゲームにおいてART抽籤に当籤すると、例えば、第1停止操作～第3停止操作等の任意のタイミングで、通常の演出画面が確定画面に演出画面を切り替えることとしてもよい。

20

【1762】

また、本実施形態のパチスロ1では、CZが終了した次の1ゲームにおいて当籤確率の高いART抽籤を行うこととしているが、これに限られるものではない。継続CZ及びART状態は、高RT状態中に行われるため、例えば、CZが終了した後の低RT状態に移行したタイミングの1ゲームに限り、当籤確率の高いART抽籤を行うこととしてもよい。すなわち、主制御回路90は、継続CZの終了時は、RT状態がRT0～RT2状態の何れかに移行した次の1ゲームに限り、当籤確率の高いART抽籤を行い、また、初当たりCZの終了時には、初当たりCZの終了時のRT状態が既にRT0～RT2状態である場合は初当たりCZが終了した次の1ゲームにおいて当籤確率の高いART抽籤を行い、また、初当たりCZの終了時のRT状態がRT4状態又はRT5状態である場合は、初当たりCZが終了した後にRT状態がRT0～RT2状態の何れかに移行した次の1ゲームに限り、当籤確率の高いART抽籤を行うこととしてもよい。

30

【1763】

また、ART抽籤は、抽籤フラグに基づいて行われるところ、抽籤用フラグは、内部当籤役とナビ区間の有無とに応じて決定されるため（図208（B）参照）、CZが終了した次の1ゲームをナビ区間とするか否かに応じて、CZが終了した次の1ゲームにおけるART抽籤の抽籤結果が異なることになる。この点、CZが終了した次の1ゲームをナビ区間としてもよく、また、非ナビ区間としてもよく、更には、ナビ高確中のナビ区間としてもよく、また非ナビ高確中のナビ区間としてもよい。

【1764】

〔主制御基板及び副制御基板が有する各種機能〕

以上のような本実施形態のパチスロ1に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ1の主制御基板（主制御回路90，メインCPU101）及び副制御基板（副制御回路200，サブCPU201）は、次のような機能を有する。

【1765】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【1766】

40

50

また、主制御基板 71 は、ART 抽籤を行い、ART 抽籤に当籤すると、遊技状態を ART 状態に移行させるため、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。

また、主制御基板 71 は、ART 抽籤に当籤すると、付与する ART 状態の権利数を決定して、メイン RAM 103 に記憶するとともに、遊技状態を ART 状態に移行させると、メイン RAM 103 に記憶されている ART 状態の権利を 1 つ消し去るため、特典管理手段として機能する。

【1767】

また、主制御基板 71 は、CZ 中の遊技を制御するため、状態制御手段として機能する。なお、主制御基板 71 は、CZ 中に ART 抽籤に当籤すると、CZ を中断して遊技状態を ART 状態に移行させ、その後、この ART 状態が終了すると、中断していた CZ を再開することで、CZ と ART 状態とのループを実現するが、この際、CZ から ART 状態への移行に伴い CZ ゲーム数の上乗せを行うため、高確率状態加算手段として機能する。

10

【1768】

〔ART 当籤時のランク抽籤〕

本実施形態のパチスロ 1 では、ART 抽籤に当籤した場合に、ランク抽籤を行う。例えば、主制御回路 90 は、ART 抽籤において当籤した ART 状態の 1 つ目のストックについては、図 236 (A) ～図 240 (N) に示す ART 当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、ART 当籤時の内部当籤役（より詳細には、抽籤用フラグ）に基づいて ART 当籤時のランクを決定し、また、2 つ目以降のストックについては、図 240 (O) に示す ART 当籤時ランク抽籤テーブルを参照して ART 当籤時のランクを決定する。

20

【1769】

ART 当籤時のランクは、ART 状態の抽籤状態を決定するために参照されることから、ART 当籤時に高ランクが決定されている場合には、その後の ART 状態において CZ ゲーム数の上乗せ等が行われ易く、反対に ART 当籤時に低ランクが決定されている場合には、その後の ART 状態において CZ ゲーム数の上乗せ等が行われ難くなる可能性があり、ART 状態中の遊技が画一化してしまうことを防止できる。また、ART 当籤時のランクは、ART 当籤時の内部当籤役に基づいて決定されることから、CZ 中に強い役を契機に ART 抽籤に当籤した場合には、その後の ART 状態に期待を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

【1770】

また、この ART 当籤時のランクは、副制御回路 200 の制御により表示装置 11 を介して示唆される（図 212 (C) 参照）。具体的には、副制御回路 200 は、1 つ目のストック（すなわち、内部当籤役に基づいて ART 当籤時のランクが決定されるストック）については、「武器 S」「武器 A」「武器 B」「武器 C」「武器 D」に応じた映像を表示することで、当該 1 つ目のストック分の ART 当籤時のランクを示唆する演出を行う。一方で、2 つ目以降のストック分については、副制御回路 200 は、「武器？」に応じた映像を表示することで、ART 当籤時のランクを示唆しない。

30

【1771】

なお、副制御回路 200 が ART 当籤時のランクを示唆する又は示唆しない演出を行うタイミングは、主制御回路 90 が ART 状態のストックを放出するタイミング（すなわち、付与した ART 状態のストックに基づき、遊技状態を ART 状態に移行させるタイミング）である。ここで、CZ 中の ART 抽籤において一度に複数の ART 状態のストックが付与された場合、主制御回路 90 は、ART 当籤後に遊技状態を一度 CZ から ART 状態に移行させることで、1 つ目のストックの放出を行い、また、その後、CZ の残りゲーム数がなくなったタイミングで、遊技状態を CZ から ART 状態に移行させることで、2 つ目のストックを放出する。そのため、副制御回路 200 は、1 つ目のストック分は、ART 当籤時に武器ランクに応じた映像を表示することで、ランクを示唆し、2 つ目以降のストック分は、CZ の残りゲーム数がなくなった時（放出フェーズ D）に「武器？」に応じた映像を表示することで、ART 当籤時のランクを示唆しない。

40

【1772】

50

また、ART状態のランク（抽籤状態）は、ART当籤時のランク抽籤と、ランク決めART中の昇格抽籤という２段階の抽籤を経て決定される。副制御回路２００は、ART当籤時の（仮の）ランクを、武器ランクに応じた映像を表示して示唆する一方で、ART状態中に抽籤状態に応じた演出ステージを用いて演出を行うことで、昇格抽籤後の確定したランク（抽籤状態）を報知する（図２１２（Ｃ）参照）。遊技者にとってみれば、ART状態中の演出ステージから、今回のART状態の有利度合を把握できるため、その後の遊技に対して様々期待を持つことができ、興味が向上する。

【１７７３】

〔主制御基板及び副制御基板が有する各種機能〕

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１７７４】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１７７５】

また、主制御基板７１は、ART抽籤を行いART状態に移行するか否かを決定し、ART抽籤に当籤した場合に遊技状態をART状態に移行するため、移行決定手段、有利状態制御手段、特典決定手段及び特典付与手段として機能する。また、主制御基板７１は、ART抽籤に当籤した場合にランク抽籤を行い、ART当籤時の内部当籤役から定まる抽籤用フラグに基づきART当籤時のランクを決定するとともに、ランク決めART中に昇格抽籤を行うことでART当籤時のランクからART状態の抽籤状態を決定するため、モード決定手段、モード決定情報決定手段及び特典決定手段（なお、この場合における特典は、ART状態への移行という特典を意味する）として機能する。

【１７７６】

また、主制御基板７１は、ART状態中に、ART当籤時のランク（より詳細には、当該ランクから決定される抽籤状態）に基づき、ART状態中にＣＺゲーム数の上乗せなどの特典を付与するため、特典付与手段として機能する。

【１７７７】

また、主制御基板７１は、ART抽籤に当籤すると、付与するART状態の権利数を決定して、メインＲＡＭ１０３に記憶するとともに、遊技状態をART状態に移行させると、メインＲＡＭ１０３に記憶されているART状態の権利を１つ消し去るため、権利管理手段として機能する。

【１７７８】

また、主制御基板７１は、ＣＺ中の遊技を管理してＣＺの残りゲーム数が０になるとＣＺを終了することから、高確率状態制御手段及び状態制御手段として機能する。

【１７７９】

また、副制御基板７２及び表示装置１１は、ART当籤時のランクを示唆する演出を行うとともに、一度のART当籤時に複数ストックした場合に、１つ目のストック分のART当籤時のランクは示唆する一方で、２つ目以降のストック分のART当籤時のランクは示唆しないため、演出手段として機能する。

【１７８０】

〔ランク決めART中のランク昇格抽籤〕

本実施形態のパチスロ１では、ART状態に移行した最初の遊技（ランク決めART）において、ART当籤時に決定していたランクを昇格して、ART状態中の抽籤状態を決定する。そして、パチスロ１では、ART状態中に、この抽籤状態に応じてＣＺゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数を付与するため、抽籤状態に応じてART状態中の遊技性が異なることになる。

10

20

30

40

50

【1781】

ここで、パチスロ1では、抽籤状態を、ART当籤時のランク抽籤と、ランク決めART中の昇格抽籤という二段階の抽籤を経て決定するため、例えば、ランク抽籤の抽籤結果が好ましくない場合であっても、昇格抽籤の抽籤結果により好ましい結果となることがあり、ART状態中の遊技性を多様化することができる。また、ART当籤時のランク抽籤は、ART当籤時の内部当籤役（より詳細には、内部当籤役から定まる抽籤用フラグ）に基づき行われ、昇格抽籤は、ランク決めART中の内部当籤役（より詳細には、内部当籤役から定まる抽籤用フラグ）に基づき行われるため、例えば、強い役を契機にART抽籤に当籤した場合には、その後のART状態に期待を持てるだけでなく、弱い役を契機にART抽籤に当籤した場合であっても、ランク決めART中に強い役が当籤することでその後のART状態に期待を持てることができ、遊技の興味が向上する。

10

【1782】

また、ART状態中に抽籤状態に基づいてCZゲーム数の上乗せといった特典が付与された場合には、その後、CZとART状態とのループが期待でき、遊技の興味が更に向上する。

【1783】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のような本実施形態のパチスロ1に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ1の主制御基板（主制御回路90、メインCPU101）及び副制御基板（副制御回路200、サブCPU201）は、次のような機能を有する。

20

【1784】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【1785】

また、主制御基板71は、ART抽籤を行いART状態に移行するか否かを決定し、ART抽籤に当籤した場合に遊技状態をART状態に移行するため、移行決定手段及び有利状態制御手段として機能する。また、主制御基板71は、ART抽籤に当籤した場合にランク抽籤を行い、ART当籤時の内部当籤役から定まる抽籤用フラグに基づきART当籤時のランクを決定するため、モード決定情報決定手段として機能する。

30

【1786】

また、主制御基板71は、ランク決めART中に内部当籤役から定まる抽籤用フラグに基づき昇格抽籤を行い、ART当籤時のランクを昇格させてART状態中の抽籤状態を決定するため、モード決定手段として機能する。なお、本実施形態のパチスロ1では、ART状態の最初の1ゲームをランク決めARTとして昇格抽籤を行っているが、これに限られるものではなく、ART抽籤に当籤した遊技よりも後の遊技において昇格抽籤を行うこととしてもよい。

【1787】

また、主制御基板71は、ART状態中に、昇格抽籤において決定された抽籤状態に基づき、CZゲーム数の上乗せなどの特典を付与するため、特典付与手段として機能する。

40

【1788】

[通常状態中の自力RT5移行時のART抽籤]

本実施形態のパチスロ1では、RT移行図柄に基づきRT状態を移行しており、通常状態中に押し順に正解した場合、通常状態中であっても高RT状態であるRT4状態やRT5状態に移行することがある。例えば、図266(A)に示すようにRT4状態において「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合に、当籤した「3択昇格リプ」の押し順に正解すると、略称「強チャンスリプ（RT5移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示され（図205参照）、RT状態がRT4状態からRT5状態に移行する。

【1789】

50

ここで、図226に示す通常時ART抽籤テーブルを参照すると、略称「強チャンスリップ(RT5移行図柄)」に係る図柄組合せが停止表示されたときの抽籤用フラグ「強チャンスリップ」は、通常時のART抽籤に当籤し易い抽籤用フラグであることが分かる。

【1790】

また、RT5状態では、通常時のART抽籤に必ず当籤する抽籤用フラグ「7揃い」「BAR揃い」に対応する「F__7リップA」「F__7リップB」「F__BARリップ」が内部当籤役として決定される確率が高い(図180参照)。そのため、通常状態中のRT5状態は、通常状態中のRT4状態に比べてART抽籤に当籤する確率が高い状態であるといえる。

【1791】

また、図266(A)に示すようにRT5状態において「6択転落リップ」が内部当籤役として決定された場合に、当籤した「6択転落リップ」の押し順に不正解すると、略称「小山リプレイ(RT4移行図柄)」に係る図柄組合せが停止表示され、RT状態がRT5状態からRT4状態に移行(転落)してしまうが、当籤した「6択転落リップ」の押し順に正解するとコンビネーション名「C__CUリップ」に係る図柄組合せが停止表示され(図205参照)、結果、RT状態がRT5状態のまま維持される。

【1792】

RT状態をRT5状態のまま維持できた場合には、RT5状態中の高確率で当籤するART抽籤をその後も受けることができ好適であるが、RT状態がRT4状態に転落してしまった場合であっても、図223の状態別CZ抽籤テーブルを参照すると、転落時に表示される略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せに対応する抽籤用フラグ「弱チャンスリップ」は、RT状態の維持時に表示されるコンビネーション名「C__CUリップ」に係る図柄組合せに対応する「通常リップ」よりも通常時のCZ抽籤に当籤し易い。

【1793】

このように本実施形態のパチスロ1では、RT4状態からRT5状態に移行したタイミング(すなわち、RT5状態の入り口)でART抽籤の当籤に期待を持つことができ、また、RT5状態からRT4状態に転落したタイミング(すなわち、RT5状態の出口)でCZ抽籤の当籤に期待を持つことができる。言い換えると、パチスロ1では、ART抽籤に高確率で当籤するRT5状態への入り口と出口との双方において、特典(ART状態やCZ)の付与が期待できる。

【1794】

なお、本実施形態のパチスロ1では、通常状態中は何らの報知(ナビ)を行わない例を示しているが、通常状態中も所定の報知を行うこととしてもよい。図266(B)は、通常状態中のナビ制御の一例を示す図である。図266(B)に示すように、パチスロ1は、通常状態中のナビ状態として、通常ナビ状態と非ナビ状態とを備えることができる。

【1795】

通常ナビ状態とは、一定の範囲で遊技者に対して押し順を報知する状態であり、非ナビ状態とは、何らの報知も行わない状態である。一定の範囲は任意であるが、パチスロ1では、例えば、RT5状態に移行するための「3択昇格リップ」の当籤時に正解の押し順を報知することができる。このようにすることで、通常ナビ状態中は、ART抽籤に高確率で当籤するRT5状態への移行が容易になる。

【1796】

また、通常ナビ状態中は、「3択昇格リップ」の当籤時の報知に代えて又は加えて、RT4状態への転落を回避するための「6択転落リップ」の当籤時に正解の押し順を報知することとしてもよい。このようにすることで、通常ナビ状態中は、一度RT5状態に移行できると、その後、RT4状態への転落を回避しつつ、RT5状態のART抽籤を受けることができる。

【1797】

なお、通常状態中に非ナビ状態から通常ナビ状態に移行させるための方法は任意であり、例えば、抽籤用フラグに基づいて抽籤により決定することとしてもよく、また、RT5

10

20

30

40

50

状態へ唯一移行することができる R T 4 状態に移行したタイミングで所定の確率で通常ナビ状態にすることとしてもよい。ここで、図 1 7 8 を参照すると、R T 4 状態へは、R T 2 状態中の「6 択突入リップ」の当籤時に押し順に正解することで（略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せが停止表示され）移行する。そのため、例えば、パチスロ 1 の主制御回路 9 0 は、R T 2 状態から R T 4 状態に移行したタイミングで通常ナビ状態に移行するかどうかを決定することとしてもよい。

【1 7 9 8】

また、通常ナビ状態から非ナビ状態に移行させるための方法も任意であり、例えば、抽籤用フラグに基づいて抽籤により決定することとしてもよく、また、通常ナビ状態中の遊技が所定回数行われることを条件に通常ナビ状態から非ナビ状態に移行させることとしてもよく、また、通常ナビ状態中に行った報知の回数が特定回数に達することを条件に通常ナビ状態から非ナビ状態に移行させることとしてもよい。

10

【1 7 9 9】

また、本実施形態のパチスロ 1 では、「F__7リップ A」「F__7リップ B」「F__BARリップ」が内部当籤役として決定されると、停止操作の態様に関わらず略称「7 揃いリップ」「BAR 揃いリップ」に係る図柄組合せが停止表示される（図 2 0 5 参照）が、これに限られるものではない。すなわち、「F__7リップ A」「F__7リップ B」「F__BARリップ」が内部当籤役として決定された場合に、停止操作の態様が予め定められた態様である場合（例えば、押し順に正解すると）略称「7 揃いリップ」「BAR 揃いリップ」に係る図柄組合せが停止表示され、停止操作の態様が予め定められた態様ではない場合（例えば、押し順に不正解すると）略称「7 揃いリップ」「BAR 揃いリップ」に係る図柄組合せが停止表示されない（例えば、略称「フェイクリップ」に係る図柄組合せが停止表示される）こととしてもよい。

20

【1 8 0 0】

この場合、R T 5 状態中に「F__7リップ A」「F__7リップ B」「F__BARリップ」が内部当籤役として決定されると、リール停止時に抽籤用フラグを決定し、当該抽籤用フラグにより A R T 抽籤を行うことになる。すなわち、主制御回路 9 0 は、R T 5 状態中に「F__7リップ A」「F__7リップ B」「F__BARリップ」が内部当籤役として決定された場合、略称「7 揃いリップ」「BAR 揃いリップ」に係る図柄組合せが停止表示されると、抽籤用フラグ「7 揃い」「BAR 揃い」に基づいて A R T 抽籤を行う。

30

【1 8 0 1】

また、このように「F__7リップ A」「F__7リップ B」「F__BARリップ」を押し順役として用いる場合、上述の通常ナビ状態中に正解の押し順を報知することとしてもよい。これにより、通常ナビ状態中は、R T 5 状態中に高確率で A R T 抽籤に当籤することになるが、非ナビ状態中は、R T 5 状態中に押し順に正解しないと A R T 抽籤に当籤しなくなり、遊技性が多様化する。

【1 8 0 2】

なお、本実施形態のパチスロ 1 では、通常状態中に A R T 抽籤に当籤すると、遊技状態を A R T 前兆に移行し、その後、A R T 準備中を経て遊技状態を A R T 状態に移行することになっている。この点、R T 5 状態は、A R T 状態が行われる高 R T 状態であるため、R T 5 状態の入り口である、抽籤用フラグ「強チャンスリップ」に基づく通常時の A R T 抽籤に当籤した場合、又は R T 5 状態中に抽籤用フラグ「7 揃い」「BAR 揃い」に基づく通常所の A R T 抽籤に当籤した場合には、A R T 前兆に移行することなく、A R T 状態に移行させることとしてもよい。

40

【1 8 0 3】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のような本実施形態のパチスロ 1 に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ 1 の主制御基板（主制御回路 9 0，メイン C P U 1 0 1）及び副制御基板（副制御回路 2 0 0，サブ C P U 2 0 1）は、次のような機能を有する。

【1 8 0 4】

50

主制御基板 71 は、スタートスイッチ 79 やストップスイッチ基板 80 と接続され、図 1 に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板 71 は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【1805】

また、主制御基板 71 は、RT4 状態中に略称「強チャンスリップ（RT5 移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、RT 状態を RT5 状態に移行させ、RT5 状態中に略称「小山リプレイ（RT4 移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、RT 状態を RT4 状態に移行させるため、RT 移行手段として機能する。

【1806】

また、主制御基板 71 は、抽籤用フラグに基づき ART 抽籤や CZ 抽籤を行っており、この抽籤に当籤すると、遊技状態を ART 状態や CZ 状態に移行するため、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。なお、主制御基板 71 が行う ART 抽籤は、「3 択昇格リップ」の当籤時に略称「強チャンスリップ」に係る図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で当籤し、また、「F__7 リプ A」「F__7 リプ B」「F__BAR リプ」の当籤時（押し順役として用いる場合には、略称「7 揃いリップ」「BAR 揃いリップ」に係る図柄組合せの停止表示時）には、必ず当籤する。また、主制御基板 71 が行う CZ 抽籤は、「6 択転落リップ」当籤時に略称「小山リップ」に係る図柄組合せが停止表示されると、コンビネーション名「C__CU リプ」に係る図柄組合せが停止表示された場合よりも高い確率で当籤する。

【1807】

また、主制御基板 71 は、通常状態中に通常ナビ状態に移行するか否かを決定し、通常ナビ状態中は、一定の範囲で押し順を報知するため、報知決定手段、通常時報知制御手段及び報知手段として機能する。なお、押し順の報知は、液晶などのサブ側で制御する装置により行うこともでき、この場合には、副制御基板 72 も報知手段として機能する。

【1808】

[RT3 状態への移行を契機とした ART 状態への移行]

本実施形態のパチスロ 1 では、RT 移行図柄に基づき RT 状態を移行しており、RT2 状態に略称「弱チェリプ（RT3 移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、RT 状態が RT3 状態に移行し、また、ART 状態のセット数のストックという特典が付与される（図 209（B-2）参照）。なお、略称「弱チェリプ（RT3 移行図柄）」に係る図柄組合せは、「F__弱チェリプ」が内部当籤役として決定された場合に停止表示されるため、RT 状態が RT3 状態に移行することと、RT2 状態中に略称「弱チェリプ（RT3 移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されることと、RT2 状態中に「F__弱チェリプ」が内部当籤役として決定されることとは、同じことを意味する。

【1809】

また、本実施形態では、RT 状態が RT3 状態に移行することを契機に、必ず ART 状態のセット数を付与することとしているが、これに限られるものではなく、RT 状態が RT3 状態に移行した場合に、所定の確率で ART 状態のセット数を付与することとしてもよい。

【1810】

ここで、RT3 状態中は、「F__弱チェリプ」が高確率（18752/65536）で内部当籤役として決定されるため（図 180 参照）、RT3 状態に移行できた場合には略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることになる。遊技者にとってみれば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることで、RT3 状態中であること、すなわち、ART 状態のストックが付与されていることについて期待感を抱くことになる。このように本実施形態のパチスロ 1 では、「F__弱チェリプ」が連続して内部当籤役として決定されている場合に、ART 状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができる。

【1811】

また、パチスロ1では、「F__弱チェリプ」を所定の確率で内部当籤役として決定するものの、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されても、他のRT状態に移行しないRT状態として、RT1状態を有する。ここで、このようなRT1状態を有しない場合、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されると、RT3状態に移行してしまうことになるため、「F__弱チェリプ」が連続して当籤するか否かに関わらず、一度の略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せの停止表示から、ART状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができてしまう。これに対して、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されてもRT3状態に移行しないRT状態を設けることで、「F__弱チェリプ」の連続当籤から初めてRT3状態に滞在中であることを期待できるようになり、結果、「F__弱チェリプ」の連続当籤から初めてART状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができる。

10

【1812】

また、RT3状態への移行を契機に付与される特典は、高RT状態中に行うART状態であるところ、高RT状態中は、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されることになる「F__弱チェリプ」を内部当籤役として決定することがなく（図180参照）、パチスロ1では、高RT状態からRT3状態に移行することがない。これにより、それぞれのRT状態の役割を明確にすることができる。

【1813】

なお、RT3状態中は、「F__弱チェリプ」が内部当籤役として決定される確率が高いが、RT3状態中の「F__弱チェリプ」当籤に伴う各種の抽籤は、任意に設定することができる。すなわち、RT3状態中の「F__弱チェリプ」の当籤時には、ART抽籤及びCZ抽籤に必ず非当籤（又は抽籤自体を行わない）することとしてもよく、また、RT3状態中であっても「F__弱チェリプ」の当籤時にART抽籤及びCZ抽籤に所定の確率で当籤することとしてもよい。なお、RT3状態中の「F__弱チェリプ」の当籤時におけるART抽籤及びCZ抽籤の当籤確率は、図223に示す状態別CZ抽籤テーブル又は図226に示す通常時ART抽籤テーブルにおける抽籤用フラグ「弱チェリー」に対応する抽籤値を規定することで、任意に設定することができる。

20

【1814】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のような本実施形態のパチスロ1に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ1の主制御基板（主制御回路90、メインCPU101）及び副制御基板（副制御回路200、サブCPU201）は、次のような機能を有する。

30

【1815】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【1816】

また、主制御基板71は、無限RT状態中に略称「弱チェリプ（RT3移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、RT状態をRT3状態に移行させる一方で、有限RT状態中に略称「弱チェリプ（RT3移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されても、RT状態を移行させずに維持し、また、RT3状態中に20回の遊技が行われると、RT状態をRT3状態からRT0状態に移行させるため、RT移行手段として機能する。

40

【1817】

また、主制御基板71は、RT状態がRT3状態に移行すると、ART状態のセット数を付与するとともに、その後、RT状態がRT3状態から高RT状態に移行すると遊技状態をART状態に移行することから、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。

【1818】

[押し順ベル当籤時の制御]

本実施形態のパチスロ1では、押し順ベルの当籤時に停止操作の順序（押し順）に応じ

50

て有効ライン上に停止表示する図柄組合せを異ならせる。通常のART機では、押し順ベル当籤時の押し順が不正解である場合、何らかの不利益（例えば、RT状態の移行）を受けることになるが、本実施形態のパチスロ1では、押し順が不正解の場合であっても、何らの不利益も受けないことがある。以下、図267～図269を参照して、本実施形態のパチスロ1における押し順ベル当籤時の制御について説明する。

【1819】

なお、以下において「1停ミス」とは、第1停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えること（言い換えると、1番目の押し順を間違えること）をいい、同様に「2停ミス」は、第2停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えること（言い換えると、2番目の押し順を間違えること）をいい、また、「3停ミス」は、第3停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えること（言い換えると、3番目の押し順を間違えること）をいう。また、反対に、第1停止操作で操作すべきストップボタンの種別が正しいこと（言い換えると、1番目の押し順が正しいこと）を、「1停正解」といい、第2停止操作で操作すべきストップボタンの種別が正しいこと（言い換えると、2番目の押し順が正しいこと）を、「2停正解」といい、第3停止操作で操作すべきストップボタンの種別が正しいこと（言い換えると、3番目の押し順が正しいこと）を、「3停正解」という。

【1820】

また、図267において、コンビネーション名「C__TPベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__TPベル__01」～「C__TPベル__18」をいい、コンビネーション名「C__CTベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__CTベル__01」～「C__CTベル__06」をいい、コンビネーション名「C__CUベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__CUベル__01」～「C__CUベル__18」をいい、コンビネーション名「C__BTベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__BTベル__01」～「C__BTベル__09」をいい、コンビネーション名「C__CDベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__CDベル__01」～「C__CDベル__BBB」をいう。

【1821】

また、コンビネーション名「C__左移行役」とは、略称「RT0移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__左移行役__01」～「C__左移行役__03」をいい、コンビネーション名「C__中移行役」とは、略称「RT0移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__中移行役__01」～「C__中移行役__06」をいい、コンビネーション名「C__右移行役」とは、略称「RT0移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「C__右移行役__01」～「C__右移行役__06」をいう。

【1822】

また、コンビネーション名「R__3rd移行」とは、略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「R__3rd移行__01」～「R__3rd移行__18」をいい、コンビネーション名「R__2nd移行」とは、略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「R__2nd移行__01」～「R__2nd移行__09」をいい、コンビネーション名「R__1st移行」とは、略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「R__1st移行__01」～「R__1st移行__18」をいう（図197～図204参照）。

【1823】

図267は、押し順ベル当籤時の押し順と停止表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。図267に示すように、内部当籤役「押し順ベル（「F__123ベルA」～「F__321ベルB」）」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、コンビネーション名「C__TPベル」に係る図柄組合せのうちの図183～図196に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示さ

10

20

30

40

50

れる。

【1824】

一方、押し順が正解でない場合には、押し順を間違えた順番に応じて停止表示される図柄組合せが異なり、1 停ミス時には、コンビネーション名「C__CDベル」又は略称「RT2 移行図柄（「R__3rd 移行」「R__2nd 移行」「R__1st 移行」）」に係る図柄組合せのうちの、図267に示す図柄組合せが停止表示される。例えば、内部当籤役が「F__123ベルA」～「F__132ベルB」である場合、1 番目の正解の押し順は、左であるため、押し順が「123」「132」であるときは1 停正解となり、押し順が「213」「231」「312」「321」であるときは1 停ミスとなる。

【1825】

また、2 停ミス時には、略称「RT0 移行図柄（「C__左移行役」「C__中移行役」「C__右移行役」）」に係る図柄組合せのうちの、図267に示す図柄組合せが停止表示される。例えば、内部当籤役が「F__123ベルA」「F__123ベルB」である場合、2 番目の正解の押し順は、中であるため、押し順が「123」であるときは2 停正解となり、押し順が「132」であるときは2 停ミスとなり、押し順が「213」「231」「312」「321」であるときは1 停ミスとなる。

【1826】

このように本実施形態のパチスロ1では、押し順ベル当籤時の押し順に不正解の場合、1 停ミス時には、コンビネーション名「C__CDベル」又は略称「RT2 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示され、また、2 停ミス時には、略称「RT0 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示される。なお、コンビネーション名「C__CDベル」は、RT 移行図柄ではないため、本実施形態のパチスロ1では、押し順不正解時であってもRT 状態が移行しないことがある。また、略称「RT2 移行図柄」と略称「RT0 移行図柄」とでは、移行先のRT 状態が異なるため、本実施形態のパチスロ1では、押し順不正解時の移行先のRT 状態が異なることになる。一方で、略称「ベル」は、RT 移行図柄ではないため、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されてもRT 状態は移行しない（すなわち、主制御回路90は、RT 状態を現在のRT 状態のまま維持する）。

【1827】

また、1 停ミス時には、コンビネーション名「C__CDベル」又は略称「RT2 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されることになるが、本実施形態のパチスロ1では、停止操作のタイミングに応じて停止表示する図柄組合せを異ならせている。ここで、図267を参照すると、パチスロ1では、4つの押し順ベルを1つのグループにしていることが分かる。具体的には、パチスロ1では、「F__123ベルA」「F__123ベルB」「F__132ベルA」「F__132ベルB」を1 番目の正解の押し順が左である押し順ベルのグループとし、同様に、「F__213ベルA」「F__213ベルB」「F__231ベルA」「F__231ベルB」を1 番目の正解の押し順が中である押し順ベルのグループとし、「F__312ベルA」「F__312ベルB」「F__321ベルA」「F__321ベルB」を1 番目の正解の押し順が右である押し順ベルのグループとしている。

【1828】

パチスロ1では、これら4つの押し順ベルのそれぞれにおいて、1 停ミス時にコンビネーション名「C__CDベル」に係る図柄組合せが停止表示されることになる停止操作のタイミングを異ならせている。一例として、「F__123ベルA」～「F__132ベルB」のグループにおける1 停ミス時の停止制御について説明すると、内部当籤役が「F__123ベルA」である場合、有効ライン上に図柄位置「0」～「4」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「C__CDベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「5」～「20」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「RT2 移行図柄」が停止表示される。また、内部当籤役が「F__123ベルB」である場合、有効ライン上に図柄位置「5」～「9」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「C__CDベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「0」～「4」「10」～「2

10

20

30

40

50

0」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「R T 2 移行図柄」が停止表示される。

【1829】

また、内部当籤役が「F__132ベルA」である場合、有効ライン上に図柄位置「10」～「14」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「C__CDベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「0」～「9」「15」～「20」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「R T 2 移行図柄」が停止表示される。また、内部当籤役が「F__132ベルB」である場合、有効ライン上に図柄位置「15」～「20」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「C__CDベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「0」～「14」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「R T 2 移行図柄」が停止表示される。

10

【1830】

このようにすることで、本実施形態のパチスロ1では、1停ミス時であって4分の1の確率でR T状態が移行しないコンビネーション名「C__CDベル」に係る図柄組合せを停止表示することができる。

【1831】

ここで、押し順ベル当籤時に表示される図柄組合せとR T制御の概念図を図268及び図269に示す。図268(A)は、本実施形態のパチスロ1における押し順ベル当籤時に表示される図柄組合せとR T制御を示し、図268(B)～図269(D)は、変形例に係るパチスロ1における押し順ベル当籤時に表示される図柄組合せとR T制御を示す。

20

【1832】

図268(A)に示すように、本実施形態のパチスロ1において、主制御回路90は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出す。また、主制御回路90は、1停ミス時は、停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、4分の1の確率でコンビネーション名「C__CDベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出し、4分の3の確率で略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、R T状態をR T 2状態に移行する。また、主制御回路90は、2停ミス時は、停止操作のタイミングに関わらず略称「R T 0 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように製紙制御を行い、結果、R T状態をR T 0状態に移行する。

30

【1833】

なお、本実施形態のパチスロ1（以下に説明する別例のパチスロ1も同様）では、押し順不正解時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる場合に、4分の1の確率を採用しているが、4分の1に限られるものではなく、グループ化する押し順ベルの数を任意に設定することで、2分の1、3分の1又は5分の1等の任意の確率を採用することができる。

【1834】

また、本実施形態のパチスロ1（以下に説明する別例のパチスロ1も同様）では、1停ミス時と2停ミス時とを比較した停止制御の例について説明しているが、これに限られるものではなく、1停ミス時と3停ミス時とを比較することとしてもよく、また、2停ミス時と3停ミス時とを比較することとしてもよく、また、停止対象のリール数が4つ以上である場合には、更に任意の順序を比較することとしてもよい。また、比較する順序も2つに限るものではなく、3つ以上の順序を比較して停止制御を行うこととしてもよい。すなわち、パチスロ1では、所定番目の押し順の正否と所定番目よりも後の特定番目の押し順の正否とを比較して停止制御を行うものである。

40

【1835】

また、本実施形態のパチスロ1（以下に説明する別例のパチスロ1も同様）では、1停ミス時はR T 2状態に移行し、2停ミス時はR T 0状態に移行するというように、1停ミ

50

ス時と2 停ミス時とで移行するR T 状態を異ならせているが、移行先のR T 状態は任意に設定することができる。また、移行先のR T 状態は、必ずしも異なるR T 状態である必要もなく、同じR T 状態であってもよい。

【1 8 3 6】

また、本実施形態のパチスロ1（以下に説明する別例のパチスロ1も同様）では、押し順不正解時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせている。ここで、上述の例では、停止操作のタイミングを参照する対象となる停止操作の種別を省略しているが、パチスロ1では、任意の順序の停止操作のタイミングを参照して、上述の停止制御を行うことができる。

【1 8 3 7】

例えば、本実施形態のパチスロ1のように、1 停ミス時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる場合、押し順をミスした第1 停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよく、また、押し順をミスした第1 停止操作よりも後の第2 停止操作（又は第3 停止操作）のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよい。また、後述するように、2 停ミス時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる場合には、押し順をミスした第2 停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよく、また、押し順をミスした第2 停止操作よりも後の第3 停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよい。

【1 8 3 8】

続いて、押し順ベル当籤時の制御の別例について説明する。本実施形態のパチスロ1では、上述のように1 停ミス時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせ、2 停ミス時には停止操作のタイミングに関わらず同じ図柄組合せを停止表示させている。この点、図2 6 8（B）に示す別例1のように、1 停ミス時には停止操作のタイミングに関わらず同じ図柄組合せを停止表示させ、2 停ミス時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよい。

【1 8 3 9】

図2 6 7と考え方は同じであるため図示は省略するが、この別例1では、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示され、また、1 停ミス時には、略称「R T 0 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示され、また、2 停ミス時には停止操作のタイミングに応じて略称「ベル」又は略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示される。

【1 8 4 0】

ここで、図2 6 8（B）に示すように、この別例1では、2 停ミス時に停止表示される図柄組合せを異ならせるために、押し順ベルとして「F__1 2 3 ベルC」「F__1 2 3 ベルD」等を新たに追加して、それぞれの押し順毎に対応する押し順ベルを4 つ設ける。そして、この4 つの押し順ベル「F__1 2 3 ベルA」「F__1 2 3 ベルB」「F__1 2 3 ベルC」「F__1 2 3 ベルD」を1 つのグループにしている。

【1 8 4 1】

押し順ベル「F__1 2 3 ベルA」～「F__1 2 3 ベルD」では、押し順「1 3 2」の場合に2 停ミスとなり、押し順「2 1 3」「2 3 1」「3 1 2」「3 2 1」の場合に1 停ミスとなるため、上述のように押し順「1 3 2」の場合の停止制御を押し順ベル「F__1 2 3 ベルA」～「F__1 2 3 ベルD」において異ならせることで、2 停ミス時に4 分の1 の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示され、4 分の3 の確率で略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように制御することができる。

【1 8 4 2】

図2 6 8（B）に示すように、別例1の停止制御によると、主制御回路9 0 は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8 枚のメダルを払い出す。また、主制御回路9 0 は、1 停ミス時は、停止操作のタイミングに関わらず略称「R T 0 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止

制御を行い、結果、R T状態をR T 0状態に移行する。また、主制御回路90は、2 停ミス時は、停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、4分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出し、4分の3の確率で略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、R T状態をR T 2状態に移行する。

【1843】

続いて、押し順ベル当籤時の制御の別例2について説明する。本実施形態のパチスロ1及び別例1のパチスロ1では、1 停ミス時又は2 停ミス時の何れか一方に限り、停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせ、もう一方は、停止操作のタイミングに関わらず同じ図柄組合せを停止表示させている。この点、図269(C)に示す別例2では、1 停ミス時も2 停ミス時も停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる。

10

【1844】

基本的な考え方は本実施形態のパチスロ1及び別例のパチスロ1と同じであるため詳細な説明は説明する。

図269(C)に示すように、別例2の停止制御によると、主制御回路90は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出す。また、主制御回路90は、1 停ミス時は停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、4分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出し、4分の3の確率で略称「R T 0 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、R T状態をR T 0状態に移行する。また、主制御回路90は、2 停ミス時も停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、4分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出し、4分の3の確率で略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、R T状態をR T 2状態に移行する。

20

【1845】

なお、別例2では、1 停ミス時と2 停ミス時の双方において、4分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示させることとしているが、1 停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示可能な確率（すなわち、1 停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミング）と、2 停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示可能な確率（すなわち、2 停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミング）とを異ならせることとしてもよい。

30

【1846】

続いて、押し順ベル当籤時の制御の別例3について説明する。第2停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えた場合（2 停ミス）や、第3停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えた場合（3 停ミス）、それ以前の停止操作の順序は正しいこともあれば、それ以前の停止操作の順序も間違っていることもある。例えば、正解の押し順が「1 2 3」である場合、第2停止操作で操作すべきストップボタンの種別が中のストップボタン17C以外のストップボタンである場合に2 停ミスとなるため、押し順「1 3 2」「2 1 3」「2 3 1」「3 1 2」の何れも2 停ミスとなる。このうち押し順「1 3 2」は、第1停止操作で操作すべきストップボタンの種別は正しく、また、それ以外の押し順「2 1 3」「2 3 1」「3 1 2」は、第1停止操作及び第2停止操作のいずれも操作すべきストップボタンの種別が正しくない。

40

【1847】

別例3では、2 停ミス時の第1停止操作の種別に応じて停止制御を異ならせる制御について説明する。なお、別例3では、2 停ミス時に着目して例示しているが、これに限られるものではなく、所定番目の押し順よりも後の特定番目の押し順不正解時における、所定番目の押し順の正否に応じて停止制御を異ならせることを含むものである。

50

【1848】

基本的な考え方は本実施形態のパチスロ1及び別例のパチスロ1と同じであるため詳細な説明は説明する。

図269(D)に示すように、別例3の停止制御によると、主制御回路90は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出す。また、主制御回路90は、1停ミス、かつ、2停ミス時（すなわち、正解の押し順「123」に対する押し順「213」「231」「312」）は停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、4分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出し、4分の3の確率で略称「RT0移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、RT状態をRT0状態に移行する。また、主制御回路90は、1停正解、かつ、2停ミス時（すなわち、正解の押し順「123」に対する押し順「132」）も停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、2分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、8枚のメダルを払い出し、2分の1の確率で略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、RT状態をRT2状態に移行する。また、主制御回路90は、1停ミス、かつ、2停正解時（すなわち、正解の押し順「123」に対する押し順「321」）は、停止操作のタイミングに関わらず略称「1枚出目」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、1枚のメダルを払い出す。

【1849】

なお、別例3では、1停ミス、かつ、2停ミス時と、1停正解、かつ、2停ミス時とで、略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミングを異ならせているが、これに限られるものではなく、両ケースにおいて略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミングを同じにしてもよい。また、別例3では、1停正解、かつ、2停ミス時よりも、1停ミス、かつ、2停ミス時の方が、略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミングが厳しい（2分の1と4分の1）が、これに限られるものではない。主制御回路90は、1停正解、かつ、2停ミス時に4分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、4分の3の確率で略称「RT0移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、また、1停ミス、かつ、2停ミス時に2分の1の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、2分の1の確率で略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行うこととしてもよい。

【1850】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のようなパチスロ1に特有の制御を実現するために、パチスロ1の主制御基板（主制御回路90、メインCPU101）及び副制御基板（副制御回路200、サブCPU201）は、次のような機能を有する。

【1851】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【1852】

また、主制御基板71は、無限RT状態中にRT移行図柄が停止表示されると、RT状態を移行させるため、RT移行手段として機能する。

【1853】

[ART状態中のナビ高確]

また、本実施形態のパチスロ1では、通常ART中にナビ高確ゲーム数が付与されるとナビ高確中の通常ARTになり、「3択昇格リブ」が内部当籤役として決定された場合に

、略称「強チャンスリップ（R T 5 移行図柄）」に係る図柄組合せを停止表示するための報知を行う。その結果、ナビ高確中の通常A R Tでは、「3 択昇格リップ」の当籤時にR T 5 状態に移行し、遊技状態が通常A R TからE Pに移行する。なお、非ナビ高確中の通常A R Tでは、「3 択昇格リップ」が内部当籤役として決定された場合に、略称「斜めリプレイ（C _ C U リプ）」に係る図柄組合せを停止表示するための報知を行うため、R T 5 状態に移行することがない。

【1 8 5 4】

ここで、図2 7 0を参照して、ナビ高確ゲーム数の管理方法について説明する。ナビ高ゲーム数は、メインR A M 1 0 3の所定領域に記憶されており、通常A R T中のみ行われる獲得抽籤（図2 4 3参照）に当籤すると、当籤したナビ高確ゲーム数が加算される。図2 7 0（A）に示すように、ナビ高確ゲーム数は、通常A R T中に毎ゲーム1 ずつ減算される。図2 7 0（A）に示す例では、2ゲーム目の抽籤用フラグ「強チェリー」に基づきナビ高確ゲーム数「5ゲーム」が付与され、続く3～5ゲーム目において、1 ずつ減算されている。また、ナビ高確ゲーム数は、上乗せが可能であり、図2 7 0（A）に示す例では、6ゲーム目の抽籤用フラグ「強チェリー」に基づき「5ゲーム」上乗せされている。

【1 8 5 5】

主制御回路9 0は、ナビ高確ゲーム数が0である場合、非ナビ高確中として遊技を制御し、ナビ高確ゲーム数が1 以上である場合、ナビ高確中として遊技を制御する。そのため、ナビ高確ゲーム数が0である状況でナビ高確ゲーム数が付与されると、主制御回路9 0は、次遊技をナビ高確中として管理し、また、ナビ高確ゲーム数が0になると、主制御回路9 0は、次遊技を非ナビ高確中として管理する。

【1 8 5 6】

続いて、図2 7 0（B）に示すように、主制御回路9 0は、ナビ高確中に遊技状態が通常A R TからE Pに移行すると、ナビ高確ゲーム数をクリア（0にする）する。図2 7 0（B）に示す例では、4ゲーム目（ナビ高確中）に「3 択昇格リップ」が内部当籤役として決定されている。ナビ高確中は、「3 択昇格リップ」当籤時に正解の押し順を報知するため、図2 7 0（B）に示す例では、4ゲーム目に略称「強チャンスリップ」に係る図柄組合せが表示され、結果、遊技状態が通常A R TからE Pに移行している。図2 7 0（B）に示す例では、4ゲーム目の時点でナビ高確ゲーム数の残りが「4ゲーム」であったのが、遊技状態がE Pに移行したことから、ナビ高確ゲーム数がクリアされている。

【1 8 5 7】

また、上述のように、パチスロ1では、ナビ高確ゲーム数の付与は通常A R T中しか行わないものの、ナビ高確ゲーム数を継続C Zやランク決めA R Tに持ち越すことがある。図2 7 0（C）に示す例では、2ゲーム目に付与されたナビ高確ゲーム数が、4ゲーム目の継続C Zに持ち越されている。主制御回路9 0は、ナビ高確ゲーム数を継続C Zに持ち越した場合、継続C Z中もナビ高確ゲーム数を毎ゲーム1 ずつ減算する。一方で、遊技状態が継続C Zからランク決めA R Tに移行した場合、主制御回路9 0は、ランク決めA R Tの終了後（すなわち、ランク決めA R T中はナビ高確中）にナビ高確ゲーム数をクリア（0にする）する。

【1 8 5 8】

なお、主制御回路9 0は、R T 5 状態中は、ナビ高確ゲーム数を減算しないこととしてもよい。R T 5 状態中は、ナビ高確中に特有のR T 5 状態に移行するための押し順報知を行う機会がないため、せっかく付与されたナビ高確ゲーム数を無駄にせずに済む。ここで、R T 5 状態へは、基本的には「3 択昇格リップ」の押し順正解時に移行し、この場合、遊技状態がE Pに移行する結果、ナビ高確ゲーム数がクリアされるが、ナビ高確中の通常A R T（R T 4 状態）において「F _ 強チェリー」「F _ 7 リプA」「F _ 7 リプB」「F _ B A R リプ」が内部当籤役として決定されたことに基づきR T 5 状態に移行することもあり、また、ナビ高確ゲーム数を持ち越した継続C Z中にR T 5 状態に移行し、その後の非ナビ高確中の通常A R T（R T 5 状態）中に、ナビ高確ゲーム数が付与されることもある。このような場合には、ナビ高確中の通常A R T（R T 5 状態）になるため、主制御回

路 90 は、R T 5 状態中にナビ高確ゲーム数を減算しない。

【1859】

続いて、図 271 を参照して、ナビ高確ゲーム数を継続 C Z やランク決め A R T に持ち越した場合の各種抽籤について説明する。図 271 (A) は、継続 C Z において「3 択昇格リップ」が内部当籤役として決定された場合の継続 C Z 中の A R T 抽籤の概要を示す図である。非ナビ高確中の継続 C Z では「3 択昇格リップ」に対応する抽籤用フラグが「通常リップ」であるため（図 208 参照）、継続 C Z 中の A R T 抽籤に当籤する確率は低い（図 228 (D) 参照）。一方で、ナビ高確中の継続 C Z では「3 択昇格リップ」に対応する抽籤用フラグが「強チャンスリップ」であるため（図 208 参照）、継続 C Z 中の A R T 抽籤に必ず当籤する（図 229 (E) 参照）。なお、ナビ高確中の「3 択昇格リップ」当籤時には、正解の押し順が報知されるため、ナビ高確中の継続 C Z において「3 択昇格リップ」が内部当籤役として決定された場合、A R T 抽籤に必ず当籤するとともに、次遊技（ランク決め A R T）の R T 状態が R T 5 状態になる。

10

【1860】

また、図 271 (B) (C) は、ランク決め A R T における昇格抽籤の概要を示す図である。図 271 (B) に示すように、ランク決め A R T 中も「3 択昇格リップ」が内部当籤役として場合、非ナビ高確中の抽籤用フラグ「通常リップ」に基づく昇格抽籤よりも、ナビ高確中の抽籤用フラグ「強チャンスリップ」に基づく昇格抽籤の方が、ランクが昇格し易い（図 242 参照）。また、図 271 (C) に示すように、内部当籤役が「はずれ」である場合も、非ナビ高確中の昇格抽籤よりも、ナビ高確中の昇格抽籤の方が、ランクが昇格し易い（図 242 参照）。

20

【1861】

また、継続 C Z にナビ高確ゲーム数を持ち越した場合、ランク決め A R T 中の R T 状態が R T 5 状態になることがある。図 271 (D) は、R T 4 状態のランク決め A R T 中の昇格抽籤と、R T 5 状態のランク決め A R T 中の昇格抽籤とを比較した図である。図 242 に示すランク決め A R T 中ランク昇格抽籤テーブルを参照すると抽籤用フラグ「フェイク 7」「7 揃い」「B A R 揃い」では、A R T 当籤時のランクが昇格し易いことが分かる。また、図 180 の内部抽籤テーブルを参照すると、R T 4 状態と R T 5 状態とでは、この抽籤用フラグ「フェイク 7」「7 揃い」「B A R 揃い」に対応する「F__フェイクリップ」「F__7リップ A」「F__7リップ B」「F__B A R リップ」が内部当籤役として決定される確率は、R T 4 状態よりも R T 5 状態の方が高いことが分かる。そのため、R T 5 状態のランク決め A R T 中は、R T 4 状態のランク決め A R T よりも A R T 当籤時のランクが昇格し易くなる。

30

【1862】

図 271 (A) ~ (D) に例示するように、ナビ高確ゲーム数を継続 C Z やランク決め A R T に持ち越した場合、継続 C Z 中の A R T 抽籤、及びランク決め A R T 中の昇格抽籤のいずれも遊技者にとって好ましい結果になり易い。特に、「3 択昇格リップ」という 1 つの役に基づく A R T 抽籤及び昇格抽籤の抽籤結果がナビ高確中であるか否かに応じて異なることから、遊技性が多様になる。また、ナビ高確中の通常 A R T において「3 択昇格リップ」が内部当籤役として決定されなかった場合であっても、ナビ高確ゲーム数が残っている場合には、その後の継続 C Z やランク決め A R T が有利になることから、遊技者が不満を感じることがない。

40

【1863】

〔主制御基板及び副制御基板が有する各種機能〕

以上のような本実施形態のパチスロ 1 に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ 1 の主制御基板（主制御回路 90、メイン C P U 101）及び副制御基板（副制御回路 200、サブ C P U 201）は、次のような機能を有する。

【1864】

主制御基板 71 は、スタートスイッチ 79 やストップスイッチ基板 80 と接続され、図 1 に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板 71 は、開始操作検出手段、図柄

50

変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【1865】

また、主制御基板71は、ART抽籤を行いART状態に移行するか否かを決定し、ART抽籤に当籤した場合に遊技状態をART状態に移行するため、移行決定手段及び有利状態制御手段として機能する。また、主制御基板71は、CZ中の遊技を管理してCZの残りゲーム数が0になるとCZを終了することから、高確率状態制御手段として機能する。

【1866】

また、主制御基板71は、ナビ高確中のART状態中に「3択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、ナビ高確中の報知に従い略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せが表示されると、遊技状態を通常ARTからEPに移行させるため、特典付与手段として機能する。

【1867】

また、主制御基板71は、ナビ高確ゲーム数に基づいてナビ高確又は非ナビ高確を制御し、また、ナビ高確中に遊技状態がEPに移行するとナビ高確から非ナビ高確に切り替えるため、報知モード制御手段として機能する。

【1868】

[継続CZの昇格制御]

また、本実施形態のパチスロ1では、CZ中のART抽籤に当籤し、CZからART状態に移行する際に（より詳細には、ランク決めART中に）、継続CZとして特殊CZを用いるか否か抽籤し、この抽籤に当籤した場合には、その後の継続CZとして特殊CZを用いる（図235参照）。これにより、CZとART状態とのループ中にCZの種別が切り替わることがあるため、CZ中の遊技が単調になることを防止できる。

【1869】

また、本実施形態のパチスロ1では、特殊CZへの移行に当籤したときのART状態のセット数のストックがない場合、ART状態のセット数が1つ付与される。これにより、特殊CZに移行した場合には、必ずART状態に移行することになるため、安心して遊技を行うことができる。なお、特殊CZ移行時に付与するART状態のストック数は任意であり、主制御回路90は、2つ以上のストックを付与することとしてもよい。また、特殊CZへの移行時に固定数のストックを付与するのではなく、ART状態のセット数のストックが所定数に達するまでに必要な数のストックを付与することとしてもよい。例えば、特殊CZへの移行時にART状態のセット数のストックが3つになるまでART状態のセット数のストックを付与する場合、特殊CZへの移行時に保有しているストック数が0である場合には3つのストックを付与し、特殊CZへの移行時に保有しているストック数が1である場合には2つのストックを付与し、特殊CZへの移行時に保有しているストック数が2である場合には1つのストックを付与し、特殊CZへの移行時に保有しているストック数が3以上である場合にはストックを付与しないこととしてもよい。

【1870】

また、継続CZの遊技期間は、CZゲーム数により管理されるが、このCZゲーム数として、特殊CZ用のCZゲーム数とCZ（ART後）用のCZゲーム数とを別々に設けることとしてもよく、また、共通のCZゲーム数を用いることとしてもよい。別々のCZゲーム数を用いる場合、特殊CZに移行すると、主制御回路90は、CZ（ART後）用のCZゲーム数を、特殊CZ用のCZゲーム数としてセットする。このとき、主制御回路90は、CZ（ART後）用のCZゲーム数を維持したままとしてもよく、また、クリア（0にする）することとしてもよい。

【1871】

また、別々のCZゲーム数を用いる場合、主制御回路90は、CZ（ART後）からART状態に移行すると、CZ（ART後）用のCZゲーム数を上乗せし、また、特殊CZ中にART抽籤に当籤したことに応じてART状態に移行すると、特殊CZ用のCZゲー

10

20

30

40

50

ム数を上乗せする。一方で、特殊C Z中に放出フェーズDに基づきA R T状態に移行した場合には、C Z（A R T後）用のC Zゲーム数を上乗せする。

【1872】

一方で、共通のC Zゲーム数を用いる場合には、主制御回路90は、C Zの種別を考慮することなく、A R T状態への移行時にC Zゲーム数の上乗せを行えばよい。なお、別々のC Zゲーム数を用いる場合であっても、共通のC Zゲーム数を用いる場合であっても、C Zゲーム数は、メインRAM103において管理される。

【1873】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のような本実施形態のパチスロ1に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ1の主制御基板（主制御回路90，メインCPU101）及び副制御基板（副制御回路200，サブCPU201）は、次のような機能を有する。

【1874】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【1875】

また、主制御基板71は、A R T抽籤を行いA R T状態に移行するか否かを決定し、A R T抽籤に当籤した場合に遊技状態をA R T状態に移行するため、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。

【1876】

また、主制御基板71は、A R T抽籤に当籤すると、付与するA R T状態の権利数を決定して、メインRAM103に記憶するとともに、遊技状態をA R T状態に移行させると、メインRAM103に記憶されているA R T状態の権利を1つ消し去るため、権利管理手段として機能する。

【1877】

また、主制御基板71は、C Z中の遊技を管理してC Zの残りゲーム数が0になるとC Zを終了することから、第1高確率状態制御手段及び第2高確率状態制御手段として機能する。

【1878】

また、主制御基板71は、C Z（A R T後）と特殊C Zとで共通のC Zゲーム数を用いる場合には、期間管理手段として機能し、別々のC Zゲーム数を用いる場合には、特殊C Zの移行時にC Z（A R T後）用のC Zゲーム数を特殊C Z用のC Zゲーム数としてセットすることから、期間設定手段として機能する。

また、主制御基板71は、C Z中にA R T状態に移行すると、C Zゲーム数の上乗せを行うため、高確率状態加算手段として機能する。

【1879】

<乱数値格納領域の構成>

次に、図272及び図273を参照して、各種抽籤処理に用いられる各種乱数値の格納領域の構成を説明する。図272は、本実施形態におけるメインRAM103のメモリマップを示す図であり、図273は、メインRAM103内に設けられた乱数格納領域の構成を説明するためにクロスリファレンスファイルから乱数格納領域が記載された部分を抜粋した図である。なお、クロスリファレンスファイルとは、プログラムソースファイルをメインROM102に格納するための変換（アセンブル等と呼ばれる）を行った際に出力される、アドレスやデータが16進数で付加されたファイルのことである。

【1880】

本実施形態のメインRAM103（書き換え可能な不揮発性格納領域）のメモリマップでは、図272に示すように、上記第1実施形態と同様に、メインRAM103の先頭アドレス（F000H）側から、遊技用RAM領域（所定格納領域、遊技用一時記憶領域）

10

20

30

40

50

及び規定外RAM領域（規定外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。そして、乱数値格納領域は、メインRAM103内において、「設定変更開始時」の初期化開始アドレスと、「ボーナス終了時」の初期化開始アドレスとの間の領域に配置される。

【1881】

具体的には、図272及び図273に示すように、乱数値格納領域は、アドレス「F009H」（ラベル「wRANDOMX」が付されたアドレス）～「F016H」（ラベル「wRANDOMS」が付されたアドレス）の範囲（所定のアドレス範囲）に配置される。なお、アドレス「F009H」（ラベル「wRANDOMX」が付されたアドレス）の乱数値X格納領域には、内部当籤役抽籤用乱数（ハードラッチ乱数：第1の乱数値）が格納され、アドレス「F00BH」（ラベル「wRANDOM1BS」及び「wRANDOMY」が付されたアドレス）の乱数値Y格納領域～「F016H」（ラベル「wRANDOMS」が付されたアドレス）の乱数値S格納領域にはそれぞれ、ART等の出玉（演出）関連抽籤用の12種類の乱数値（ソフトラッチ乱数：第2の乱数値）が格納される。

10

【1882】

<ソースプログラム上での各種抽籤テーブルの構成>

本実施形態のパチスロ1のメインROM102のデータエリア（図12B参照）に格納された各種抽籤テーブルでは、テーブルやプログラムのデータ容量を減らすための様々な工夫が施されている。以下では、そのような工夫が施された抽籤テーブルの構成例を説明する。

20

【1883】

[状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）]

図274は、ソースプログラム上で実際に参照される、図218（E）の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）の構成例を示す図である。なお、図215、図217、図218（A）～218（D）、図218（F）、図218（G）、図219、図224、図234、図236～図240、図242～図248の抽籤テーブルの構成も図274に示す構成と同様となる。

【1884】

ソースプログラム上で実際に参照される状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）は、図274に示すように、ラベル「dBDDMC GTB」が付された先頭アドレスから9バイト先のアドレスまでの格納領域（10バイトの格納領域）に配置される。この状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）内において、先頭アドレスから9バイト先のアドレスまでの各アドレスには、データ「.LOW. (wRANDOM1BS + cRNDAT04) + 20H * (3)」、「.LOW. wDDM_STS」、「(80H) + dBDDMC_L-\$」、「(80H) + dBDDMC_H-\$」、「00000101B」、「124」、「3」、「00000101B」、「224」及び「cHITABS」がそれぞれ格納される。なお、各データ（「DB」はデータバイトを表す疑似命令）は1バイト（8ビット）のデータで構成される。以下、各データの内容を説明する。

30

【1885】

(1) 複合データの構成

40

状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）の先頭アドレスに格納されているデータ「.LOW. (wRANDOM1BS + cRNDAT04) + 20H * (3)」は、状態移行抽籤の抽籤回数（この例では3回）と、状態移行抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値（乱数格納領域の先頭アドレスからのオフセット値）とが格納された1バイトの複合データ（複合情報）である。

【1886】

ここで、図275に、複合データ「.LOW. (wRANDOM1BS + cRNDAT04) + 20H * (3)」のビット構成を示す。複合データ「.LOW. (wRANDOM1BS + cRNDAT04) + 20H * (3)」では、抽籤回数（3回）に「20H」が乗算されているので、抽籤回数の情報は、複合データのビット5～ビット7に格納され、2バイ

50

トラベル「w R A N D 1 B S + c R N D A T O 4」の下位側 1 バイトの値（乱数格納領域の先頭アドレスからのオフセット値）が複合データのビット 0 ～ビット 4 に格納される。

【1887】

なお、この例の 2 バイトラベル「w R A N D 1 B S + c R N D A T O 4」のうち、ラベル「w R A N D 1 B S」は、図 273 に示すように、出玉関連抽籤用の乱数値格納領域の先頭アドレス「F 0 0 B H」を示す。また、ラベル「c R N D A T O 4」は、乱数指定用オフセット番号を示す。

【1888】

ここで、図 276 に、ソースプログラム上で実際に参照される乱数指定用オフセット番号の値とラベルとの対応テーブルを示す。例えば、ラベル「c R N D A T O 4」の乱数指定用オフセット番号の値は「0 0 0 0 H」となる。それゆえ、2 バイトラベル「w R A N D 1 B S + c R N D A T O 4」の値は「F 0 0 B H (=「F 0 0 B H」+「0 0 0 0 H」)」となり、複合データのビット 0 ～ビット 4 には、この 2 バイトラベルの下位側 1 バイトの値「0 B H」が格納される。したがって、メイン ROM 102 には、複合データ「. L O W. (w R A N D 1 B S + c R N D A T O 4) + 2 0 H * (3)」として、1 バイトの値「0 1 1 0 1 0 1 1 B」=「6 B H」が格納される。

【1889】

なお、抽籤処理において、上述した複合データに含まれる抽籤回数及びオフセット値を使用する際には、複合データから抽籤回数及びオフセット値をそれぞれ別個に分離する処理が施され、これにより各データが複合データから抽出される。この分離（抽出）処理は、図示しないが、ソースプログラム上においてメイン CPU 101 により実行される。

【1890】

(2) 出玉ステータスデータの構成

状態移行抽籤テーブル（BB 終了時用）の先頭アドレス（複合データの格納アドレス）から 1 バイト先のアドレスに格納されているデータ「. L O W. w D D M _ S T S」は、現在の通常状態中の抽籤状態に関するデータ（出玉ステータスデータ）である。具体的には、データ「. L O W. w D D M _ S T S」は、現在の抽籤状態に対応する状態移行抽籤テーブルを指定するためのデータである。なお、現在の抽籤状態が「低確」である場合には、「w D D M _ S T S」は「0」となり、現在の抽籤状態が「高確」である場合には、「w D D M _ S T S」は「1」となり、現在の抽籤状態が「超高確」である場合には、「w D D M _ S T S」は「2」なる。

【1891】

例えば、現在の抽籤状態が「低確」である場合には、データ「. L O W. w D D M _ S T S」として、1 バイト先（先頭アドレスから 2 バイト先）のアドレスに格納されたデータ「(8 0 H) + d B D M C _ L - \$」を指定するためのデータが格納される。また、現在の抽籤状態が「高確」である場合には、データ「. L O W. w D D M _ S T S」として、2 バイト先（先頭アドレスから 3 バイト先）のアドレスに格納されているデータ「(8 0 H) + d B D M C _ H - \$」を指定するためのデータが格納される。

【1892】

(3) 低確時用抽籤値格納領域の指定データの構成

状態移行抽籤テーブル（BB 終了時用）の先頭アドレスから 2 バイト先のアドレスに格納されているデータ「(8 0 H) + d B D M C _ L - \$」は、現在の抽籤状態が低確時である場合に参照される抽籤値（抽籤係数）群が格納されている領域（以下、「低確時用抽籤値格納領域」という）の先頭アドレス、及び、抽籤指定有りを指定するためのデータである。

【1893】

データ「(8 0 H) + d B D M C _ L - \$」では、「(8 0 H)」により、ビット 7 に「1」を格納され、これにより抽籤指定有りが示され、このデータは、上述した複合データに含まれる抽籤回数分（この例では、3 回）の抽籤が実行されることを示す指定データとなる。本実施形態では、複合データに含まれる抽籤回数が 1 以上であれば、抽籤指定が

10

20

30

40

50

有りとなる。そして、抽籤指定有りがセットされている場合には、抽籤回数分の抽籤処理の中で実際に抽籤値データを取得して抽籤を行うタイミングが指定される。この実際に抽籤が行われるタイミングは、後述の1バイトの抽籤指定データにより指定される。具体的には、抽籤処理毎に抽籤指定データのビット0からビット7に向かって各ビットの値が順次検索され、検索対象のビットに「1」が格納されていれば、抽籤値データを取得して抽籤を実行する。なお、抽籤指定無しの場合には、低確時用抽籤値格納領域の指定データ内において、「(80H)」が規定されない(ビット7には「0」が格納される)。

【1894】

また、データ「(80H) + dBDMC__L-\$」内の「dBDMC__L-\$」には、低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス(ラベル「dBDMC__L」が付されたアドレス)を示すデータが格納される。なお、本実施形態では、データ「(80H) + dBDMC__L-\$」が格納されているアドレスから1バイト先のアドレス(ラベル「dBDMC__L」が付されたアドレス)から3バイト分の領域に低確時用抽籤値格納領域が配置される。

10

【1895】

(4) 高確時用抽籤値格納領域の指定データの構成

状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)の先頭アドレスから3バイト先のアドレスに格納されているデータ「(80H) + dBDMC__H-\$」は、現在の抽籤状態が高確時である場合に参照される抽籤値(抽籤係数)群が格納されている領域(以下、「高確時用抽籤値格納領域」という)の先頭アドレス、及び、抽籤指定有りを指定するためのデータである。

20

【1896】

データ「(80H) + dBDMC__H-\$」においても、「(80H)」により、ビット7に「1」を格納され、これにより抽籤指定有りが示される。また、データ「(80H) + dBDMC__H-\$」内の「dBDMC__H-\$」には、高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス(ラベル「dBDMC__H」が付されたアドレス)を示すデータが格納される。なお、本実施形態では、データ「(80H) + dBDMC__H-\$」が格納されているアドレスから4バイト先のアドレス(ラベル「dBDMC__H」が付されたアドレス)から3バイト分の領域に高確時用抽籤値格納領域が配置される。

【1897】

なお、状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)内に格納されている複合データ「.LOW.(wRAND1BS+cRNDAT04)+20H*(3)」、データ「.LOW.wDDM__STS」、データ「(80H) + dBDMC__L-\$」及びデータ「(80H) + dBDMC__H-\$」は、本発明に係る抽籤選択情報の一具体例を示すものである。また、これらのデータが格納されている領域は、本発明に係る抽籤選択格納領域の一具体例を示すものである。また、複合データに含まれる抽籤回数及びオフセット値はそれぞれ、本発明に係る抽籤回数情報及び乱数選択情報の一具体例を示すものである。さらに、これらのデータに基づく抽籤処理は、主制御基板71(メインCPU101)により実行されるので、主制御基板71(メインCPU101)は、抽籤手段及び出玉抽籤手段としても機能する。

30

40

【1898】

(5) 低確時用抽籤値格納領域の構成

状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)内において、ラベル「dBDMC__L」が付された低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスには、抽籤指定データ「00000101B」が格納される。この例では、抽籤回数が3回であるので、抽籤処理毎に抽籤指定データのビット0からビット2まで各ビットの値が順次検索され、検索対象のビットに「1」が格納されていれば、抽籤値データを用いた抽籤を実行し、検索対象のビットに「0」が格納されていれば、抽籤を行わない。それゆえ、この例の低確時用の状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)を用いた状態移行抽籤では、1回目及び3回目の抽籤処理において抽籤値データを用いた抽籤が実行される。

50

【1899】

ここで、図277に、BB終了時の状態移行抽籤で参照される抽籤指定データの各ビットと、該ビットに対応する抽籤の内容との関係を示す。この例では、抽籤指定データのビット0が抽籤結果「高確B」が決定されるか否かの抽籤の有無を表し、ビット1が抽籤結果「高確A」が決定されるか否かの抽籤の有無を表し、ビット2が抽籤結果「超高確」が決定されるか否かの抽籤の有無を表す。この例の低確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）では、抽籤結果「高確B」及び「超高確」に対して1以上の抽籤値が規定されているので（図218（E）参照）、抽籤指定データのビット0及びビット2に「1」がセットされる。一方、この例の低確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）では、抽籤結果「高確A」に対して抽籤値「0」が規定されている（非当籤が確定している）ので（図218（E）参照）、抽籤指定データのビット1に「0」がセットされ、抽籤結果「高確A」が決定されるか否かの抽籤は行われない。

10

【1900】

低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「dBDMC__L」が付されたアドレス）から1バイト先のアドレスに格納されるデータ「124」は、1回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット0に対応する抽籤：抽籤結果「高確B」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データである。また、低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスから2バイト先のアドレスに格納されるデータ「3」は、3回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット2に対応する抽籤：抽籤結果「超高確」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データである。

20

【1901】

なお、図218（E）に示す低確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）では、抽籤結果「低確」に対して抽籤値「128」が設定されているが、この抽籤値と、抽籤結果「高確B」及び「超高確」の抽籤値とを加算すると「256」となる。それゆえ、BB終了時であり且つ現在の抽籤状態が低確時である場合の状態移行抽籤において、抽籤結果「高確B」及び「超高確」に対するいずれの抽籤においても非当籤が決定された時には、抽籤をしなくても自動的に、抽籤結果「低確」が決定される。したがって、この例では、抽籤指定データ内で抽籤結果「低確」が決定されるか否かの抽籤の有無を表すビットを設けず、抽籤結果「低確」に対する状態移行抽籤は行われない。また、低確時用抽籤値格納領域には、抽籤結果「低確」の抽籤値も格納されない。

30

【1902】

（6）高確時用抽籤値格納領域の構成

状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）内において、ラベル「dBDMC__H」が付された高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスには、抽籤指定データ「00000101B」が格納される。それゆえ、この例の高確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）を用いた状態移行抽籤では、1回目及び3回目の抽籤処理において抽籤値データを用いた抽籤が実行される。

【1903】

なお、図218（E）に示す高確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）では、抽籤結果「高確B」及び「超高確」に対して1以上の抽籤値が規定されているので、抽籤指定データのビット0及びビット2に「1」がセットされる。一方、この例の高確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）では、抽籤結果「高確A」に対して抽籤値「0」が規定されている（非当籤が確定している）ので（図218（E）参照）、抽籤指定データのビット1に「0」がセットされ、抽籤結果「高確A」が決定されるか否かの抽籤は行われない。

40

【1904】

また、図218（E）に示す高確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）では、抽籤結果「低確」に対して抽籤値「0」が規定されているので、抽籤結果「低確」に対する状態移行抽籤を行わなくても、非当籤が確定している。それゆえ、BB終了時であり且つ現在の抽籤状態が高確時である場合の状態移行抽籤では、ソースプログラム上において

50

、抽籤結果「低確」に対する状態移行抽籤は行われず、高確時用抽籤値格納領域にも抽籤結果「低確」の抽籤値は格納されない。

【1905】

高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「d B D M C _ H」が付されたアドレス）から1バイト先のアドレスに格納されるデータ「1 2 4」は、1回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット0に対応する抽籤：抽籤結果「高確B」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データである。また、高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスから2バイト先のアドレスに格納されるデータ「c H I T A B S」は、3回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット2に対応する抽籤：抽籤結果「超高確」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データであり、抽籤結果「超高確」が無条件で当籤確定となることを示すデータである。

10

【1906】

なお、図218（E）に示す高確時用の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）では、抽籤結果「高確B」及び「超高確」に対してのみ抽籤値が割り振られており、両抽籤値を加算すると「256」となる。それゆえ、高確時用の状態移行抽籤テーブルを用いた状態移行抽籤（1回目の抽籤）において、抽籤結果「高確B」が決定されなかった場合には、抽籤をしなくても自動的に、抽籤結果「超高確」が決定される。それゆえ、この例では、3回目の状態移行抽籤（抽籤結果「超高確」に対する抽籤）で使用される抽籤値データの格納領域には、無条件で当籤が確定するデータ「c H I T A B S」が格納され、3回目の状態移行抽籤は実際には行われない。

20

【1907】

また、本実施形態では、図218（E）の状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）に示すように、現在の抽籤状態が「超高確」である場合には、状態移行抽籤の結果として必ず「超高確」が決定され、抽籤状態が「超高確」に維持される（抽籤状態が移行しない）。それゆえ、現在の抽籤状態が「超高確」である場合には、ソースプログラム上では、状態移行抽籤は行われず、状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）内にも、超高確時用の抽籤値群の格納領域及びそれを指定するための各種データは格納されない。

【1908】

なお、状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）内で規定されている低確時用抽籤値格納領域及び高確時用抽籤値格納領域は、本発明に係る抽籤値格納領域の一具体例を示すものである。

30

【1909】

上述した状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）の構成では、次のような効果が得られる。ソースプログラム上で実際に参照される状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）において、図218（E）に示す構成の抽籤テーブルを忠実に構成しようとすると、現在の抽籤状態毎に5つの抽籤値をテーブル内に格納しなければならない。それゆえ、この場合には、15バイトの格納領域が必要となる。それに対して、図274に示すような態様、すなわち、抽籤結果が確定している抽籤対象の抽籤値（抽籤係数）を格納しない態様で、状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）を構成した場合には、上述のように、10バイトの格納領域で状態移行抽籤テーブル（BB終了時用）を構成することができる。それゆえ、図274に示す構成の抽籤テーブルを用いることにより、メインROM102に格納されるテーブルデータの容量を低減することができる。

40

【1910】

[BB中ART抽籤テーブル（通常BB又はART中BB中用）]

図278は、ソースプログラム上で実際に参照される、図249（A）のBB中ART抽籤テーブル（通常BB又はART中BB中用）の構成例を示す図である。なお、図220、図223、図225、図228～図233、図235、図241、図249（B）、図249（C）の抽籤テーブルの構成も図278に示す構成と同様となる。

【1911】

ソースプログラム上で実際に参照されるBB中ART抽籤テーブル（通常BB又はAR

50

T中BB中用)は、図278に示すように、ラベル「dBBSVOTB」が付された先頭アドレスから4バイト先のアドレスまでの格納領域(5バイトの格納領域)に配置される。このBB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)内において、先頭アドレスから4バイト先のアドレスまでの各アドレスには、データ「.LOW.(wRAN D1BS+cRNDAT15)+20H*(0)」、「.LOW.wDDMFLG_C」、「cPRB_0」、「cPRB_4」及び「cPRB_HIT」がそれぞれ格納される。なお、各データ(DB)は1バイト(8ビット)のデータで構成される。以下、各データの内容を説明する。

【1912】

(1) 複合データの構成

BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)の先頭アドレスに格納されているデータ「.LOW.(wRAN D1BS+cRNDAT15)+20H*(0)」は、通常BB又はART中BB中時のART抽籤の抽籤回数と、ART抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された1バイトの複合データである。

【1913】

この例では、抽籤回数として「0」が複合データのビット5～ビット7に格納され、2バイトラベル「wRAN D1BS+cRNDAT15」の下位側1バイトの値(オフセット値「10H」(「F010H」の下位側1バイトの値))がビット0～ビット4に格納される。なお、ここでいう、「抽籤回数が0回」とは、抽籤を行わないという意味ではなく、抽籤指定を行わない(上述した抽籤指定データを用いた抽籤を行わない)という意味であり、この場合には、指定されたアドレスに格納された抽籤値データを用いて1回抽籤が行われる。

【1914】

(2) フラググループ種別の指定データの構成

BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)の先頭アドレスから1バイト先のアドレスに格納されているデータ「.LOW.wDDMFLG_C」は、現ゲームで取得された抽籤用フラグの種別に対応するフラググループ(フラググループC)の種別に関するデータ(フラググループCの指定データ)である。

【1915】

なお、本実施形態では、図249(A)に示すように、BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)で用いられる抽籤用フラグの種別は、「CBBベル」、「中段ベル」、「斜めベル」、「ベルハズレA」、「ベルハズレB」、「フェイク7」、「7揃い」及び「BAR揃い」の8種類が設けられているが、ソースプログラム上では、これらの抽籤用フラグが3種類のフラググループCに振り分けられる。そして、BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)を使用したART抽籤では、ソースプログラム上において、8種類の抽籤用フラグの代わりに3種類のフラググループCが抽籤パラメータとして用いられる。

【1916】

具体的には、当籤の抽籤値が「0」である抽籤用フラグ「CBBベル」、「中段ベル」、「斜めベル」及び「フェイク7」が「ハズレ」と称するフラググループCでまとめられ、当籤の抽籤値が「4」である抽籤用フラグ「ベルハズレA」及び「ベルハズレB」が「EP役」と称するフラググループCでまとめられ、当籤の抽籤値が「256」である抽籤用フラグ「7揃い」及び「BAR揃い」が「プレミア系」と称するフラググループCでまとめられる。

【1917】

そして、データ「.LOW.wDDMFLG_C」には、フラググループCの種別に対応する抽籤値データが格納された領域を指定するためのデータが格納される。具体的には、フラググループCが「ハズレ」である場合には、データ「.LOW.wDDMFLG_C」として、1バイト先に格納されているデータ「cPRB_0」(非当籤確定を指定す

10

20

30

40

50

るラベルデータ)を指定するためのデータが規定される。また、フラググループCが「EP役」である場合には、データ「.LOW.wDDMFLG_C」として、2バイト先に格納されているデータ「cPRB_4」(抽籤値「4」)の格納領域を指定するラベルデータを指定するためのデータが規定される。さらに、フラググループCが「プレミア系」である場合には、データ「.LOW.wDDMFLG_C」として、3バイト先に格納されているデータ「cPRB_HIT」(当籤確定を指定するラベルデータ)を指定するためのデータが規定される。

【1918】

なお、フラググループCが「ハズレ」である場合には、「wDDMFLG_C」は「0」となり、フラググループCが「EP役」である場合には、「wDDMFLG_C」は「1」になり、フラググループCが「プレミア系」である場合には、「wDDMFLG_C」は「2」となる。

10

【1919】

(3) 抽籤値のラベルデータの構成

BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)の先頭アドレスから2バイト先のアドレスに格納されているデータ「cPRB_0」は、フラググループCが「ハズレ」である場合に参照される非当籤確定データ(後述の当否要求有り且つ非当籤決定を示すデータ:抽籤値「0」とは異なる値が割り当てられる)が格納されているアドレスを指定するためのラベルデータである。BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)の先頭アドレスから3バイト先のアドレスに格納されているデータ「cPRB_4」は、フラググループCが「EP役」である場合に用いられる抽籤値「4」が格納されているアドレスを指定するためのラベルデータである。また、BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)の先頭アドレスから4バイト先のアドレスに格納されているデータ「cPRB_HIT」は、フラググループCが「プレミア系」である場合に参照される当籤確定データ(後述の当否要求有り且つ当籤決定を示すデータ:抽籤値「256」とは異なる値が割り当てられる)が格納されているアドレスを指定するためのラベルデータである。

20

【1920】

ここで、図279に、ソースプログラム上で参照される、上述したデータ「cPRB_0」等のラベルデータと、該ラベルデータに対応付けられた抽籤値データとの対応を規定した当否判定用係数テーブルの構成を示す。なお、本実施形態において、当否判定用係数テーブルは、BB中ART抽籤だけでなく、当籤/非当籤を決定する他の抽籤においても共通で用いられる。

30

【1921】

当否判定用係数テーブルで規定されている抽籤値データの種別を大きく分類すると、当否要求有りの抽籤値データと当否要求無しの抽籤値データとに分けられる。当否要求有りの抽籤値データは、抽籤の当籤又は非当籤が、抽籤を行わなくても確定しているデータのことである。当否要求無しの抽籤値データは、抽籤処理を行ってはじめて当籤/非当籤が確定するデータである。

【1922】

40

当否要求の有無の情報は、抽籤値データを構成する1バイト(8ビット)データ内のビット0に格納され、当否要求有りの場合にはビット0に「1」が格納され、当否要求無しの場合には、ビット0に「0」が格納される。また、当否要求有りの抽籤値データにおいて当籤確定/非当籤確定の情報は、抽籤値データ(1バイト)のビット1に格納され、当籤確定の場合にはビット1に「1」が格納され、非当籤確定の場合には、ビット1に「0」が格納される。なお、実際の処理では、抽籤値データのビット0の値を検出し、ビット0に「1」が格納されている場合(当否要求有りの場合)には、抽籤処理が行われず、ビット0に「0」が格納されている場合(当否要求無しの場合)には、抽籤処理が行われる。

【1923】

50

図279の当否判定用係数テーブル中において、ラベル「cPRB__HIT」で指定される値（ $1 \times 2 + (1)$ ）及びラベル「cPRB__0」で指定される値（ $0 \times 2 + (1)$ ）が当否要求有りの抽籤値データである。なお、前者（当籤確定）の抽籤値データには「256」とは異なる値（「3（00000011B）」）が割り当てられ、後者（非当籤確定）の抽籤値データには「0」とは異なる値（「1（00000001B）」）が割り当てられる。

【1924】

一方、図279の当否判定用係数テーブル中において、ラベル「cPRB__1」～「cPRB__192」で指定されるアドレスに格納された抽籤値データが当否要求無しの抽籤値データである。なお、本実施形態では、ラベル「cPRB__###」で指定されるアドレスには、抽籤値「###」が格納される。

10

【1925】

それゆえ、図278に示すBB中ART抽籤テーブル（通常BB又はART中BB中用）を用いたART抽籤において、抽籤値データとして、BB中ART抽籤テーブルの先頭アドレスから2バイト先のアドレスに格納されているデータ「cPRB__0」が選択された場合には、抽籤は行われず、非当籤が確定する。図278に示すBB中ART抽籤テーブル（通常BB又はART中BB中用）を用いたART抽籤において、抽籤値データとして、BB中ART抽籤テーブルの先頭アドレスから3バイト先のアドレスに格納されているデータ「cPRB__4」が選択された場合には、抽籤値「4」が取得され、該抽籤値と出玉抽籤用乱数値とに基づいてART抽籤が行われる。また、図278に示すBB中ART抽籤テーブル（通常BB又はART中BB中用）を用いたART抽籤において、抽籤値データとして、BB中ART抽籤テーブルの先頭アドレスから4バイト先のアドレスに格納されているデータ「cPRB__HIT」が選択された場合には、抽籤は行われず、当籤が確定する。

20

【1926】

[BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル（A）～（C）]

図280は、ソースプログラム上で実際に参照される、図222（A）～222（C）のBB当籤時状態別CZ抽籤テーブルの構成例を示す図である。なお、ソースプログラム上では、図222（A）のBB当籤時状態別CZ抽籤テーブル（低確時用）、図222（B）のBB当籤時状態別CZ抽籤テーブル（高確時用）、及び、図222（C）のBB当籤時状態別CZ抽籤テーブル（超高確時用）が一つのテーブルで構成される。

30

【1927】

ソースプログラム上で実際に参照されるBB当籤時状態別CZ抽籤テーブルは、図280に示すように、ラベル「dBHSVCTB」が付された先頭アドレスから16バイト先のアドレスまでの格納領域（17バイトの格納領域）に配置される。

【1928】

BB当籤時状態別CZ抽籤テーブルの先頭アドレスには、抽籤回数と、CZ抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された1バイトの複合データ「.LOW.（wRAND1BS+cRNDAT09）+20H×（0）」が格納される。なお、この複合データでは、抽籤回数は0回であり（抽籤指定無し）、オフセット値は「0FH」（「F00FH」の下位側1バイトの値）となる。

40

【1929】

複合データの格納アドレス（BB当籤時状態別CZ抽籤テーブルの先頭アドレス）の次のアドレスに格納されているデータ「.LOW.wDDM__STS」は、現在の抽籤状態（低確、高確又は超高確）に関するデータ（出玉ステータスデータ）である。

【1930】

出玉ステータスデータの格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「.LOW.wDDMFLG__A」は、現ゲームで取得された抽籤用フラグの種別に対応するフラググループ（フラググループA）の種別に関するデータ（フラググループAの指定データ

50

）である。具体的には、データ「.LOW.wDDMFLG_A」は、フラググループAの種別に対応する抽籤値群が格納された領域を指定するためのデータである。

【1931】

なお、本実施形態では、図222(A)～222(C)に示すように、BB当籤時状態別CZ抽籤テーブルで用いられる抽籤用フラグの種別は、「通常リップ、ベル」、「弱スイカ」、「弱チェリー」、「弱チャンスリップ」、「強スイカ」、「強チェリー」、「強チャンスリップ」、「強ベル」、「リーチ目リップ」及び「確定チェリー」の10種類が設けられているが、ソースプログラム上では、これらの抽籤用フラグが4種類のフラググループ（フラググループA）に振り分けられる。そして、BB当籤時状態別CZ抽籤テーブルを使用したCZ抽籤では、ソースプログラム上において、10種類の抽籤用フラグの代わりに4種類のフラググループAが抽籤パラメータとして用いられる。

10

【1932】

具体的には、抽籤用フラグ「通常リップ、ベル」及び「確定チェリー」が「ハズレ&プレミア系」と称するフラググループAでまとめられ、抽籤用フラグ「弱スイカ」、「弱チェリー」及び「弱チャンスリップ」が「弱レア&弱スイカ」と称するフラググループAでまとめられ、抽籤用フラグ「強スイカ」が「強スイカ」と称するフラググループAでまとめられ、抽籤用フラグ「強チェリー」、「強チャンスリップ」、「強ベル」及び「リーチ目リップ」が「強レア&EP役」と称するフラググループAでまとめられる。

【1933】

フラググループAの指定データの格納アドレスの次のアドレスから2バイト先のアドレスまでの領域（3バイトの格納領域）には、1バイトの領域毎に、各抽籤状態（低確、高確又は超高確）における抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレスを指定するためのデータが格納される。例えば、データ「.LOW.wDDMFLG_A」の格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「(80H)+dBBH_LOW-\$」は、抽籤状態が「低確」である場合に使用される抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレス（ラベル「dBBH_LOW」が付されたアドレス）を指定するためのデータである。

20

【1934】

なお、上述したBB当籤時状態別CZ抽籤テーブルの先頭アドレスから5バイト先のアドレスまでの格納領域（6バイトの格納領域）に格納された各種データは、本発明に係る抽籤選択情報の一具体例を示すものである。また、これらのデータが格納されている領域（6バイトの格納領域）は、本発明に係る抽籤選択格納領域の一具体例を示すものである。

30

【1935】

そして、BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル内において、ラベル「dBBH_LOW」が付されたアドレスから10バイト先のアドレスまでの格納領域（11バイトの格納領域）に、抽籤状態毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域が配置される。この抽籤値群の格納領域内では、ラベル「dBBH_LOW」が付されたアドレスから2バイト先のアドレスまでの格納領域（3バイトの格納領域）に低確時用の抽籤値群が格納され、ラベル「dBBH_HIG」が付されたアドレスから3バイト先のアドレスまでの格納領域（4バイトの格納領域）に高確時用の抽籤値群が格納され、ラベル「dBBH_SPH」が付されたアドレスから3バイト先のアドレスまでの格納領域（4バイトの格納領域）に超高確時用の抽籤値群が格納される。なお、上述したBB当籤時状態別CZ抽籤テーブルで規定されている抽籤状態毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域は、本発明に係る抽籤値格納領域の一具体例を示すものである。

40

【1936】

本実施形態では、図280に示すように、抽籤値群の格納領域内において、ラベル「dBBH_HIG」が付されたアドレス（高確時用の抽籤値格納領域の先頭アドレス）には、抽籤状態が高確であり且つフラググループAが「ハズレ&プレミア系」である場合に使用される抽籤値データ（非当籤確定データ）を指定するためのラベルデータ「cPRB_0」が格納される。また、本実施形態では、BB当籤時状態別CZ抽籤テーブルを使用し

50

たC Z抽籤において、抽籤状態が低確であり且つフラググループAが「強レア&EP役」（抽籤用フラグが「強チェリー」、「強チャンスリップ」、「強ベル」又は「リーチ目リップ」）である場合にも、非当籤が確定する（図222（A）～222（C）参照）。

【1937】

それゆえ、抽籤状態が低確であり且つフラググループAが「強レア&EP役」である場合に使用される抽籤値データ（非当籤確定データ）は、抽籤状態が高確であり且つフラググループが「ハズレ&プレミア系」である場合に使用される抽籤値データ（非当籤確定データ）と同じになる。そして、図280に示すBB当籤時状態別C Z抽籤テーブル内において、前者の抽籤値データと後者の抽籤値データとを別個に規定すると、両者は隣り合うアドレスに格納されることになる。

10

【1938】

そこで、本実施形態では、テーブルデータの容量を節約するため、図280に示すように、高確時用の抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「dBBH__HIG」が付されたアドレス）に格納されるデータ（ラベルデータ「cPRB__0」）を、抽籤状態が低確であり且つフラググループAが「強レア&EP役」である場合のデータとしても用いる（兼用する）。すなわち、ソースプログラム上で参照されるBB当籤時状態別C Z抽籤テーブル内では、配置位置が互いに隣り合う2つの抽籤値群の格納領域間（ラベル「dBBH__LOW」が付されたアドレスから始まる低確時用の抽籤値群の格納領域とラベル「dBBH__HIG」が付されたアドレスから始まる高確時用の抽籤値群の格納領域との間）において、抽籤値に関するデータ（ラベルデータ）の一部が兼用されている。

20

【1939】

〔C Z中ART抽籤テーブル（A）～（H）〕

図281は、ソースプログラム上で実際に参照される、図226（A）～226（D）及び図227（E）～227（H）のC Z中ART抽籤テーブルの構成例を示す図である。なお、ソースプログラム上では、遊技状況毎に分けられた図226（A）～226（D）及び図227（E）～227（H）の8種類のC Z中ART抽籤テーブルが一つのテーブルで構成される。

【1940】

ソースプログラム上で実際に参照されるC Z中ART抽籤テーブルは、図281に示すように、ラベル「dVCSVOTB」が付された先頭アドレスから30バイト先のアドレスまでの格納領域（31バイトの格納領域）に配置される。

30

【1941】

C Z中ART抽籤テーブルの先頭アドレスには、抽籤回数と、ART抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された1バイトの複合データ「.LOW.（wRAND1BS+cRNDAT12）+20H*（0）」が格納される。なお、この複合データでは、抽籤回数は0回であり（抽籤指定無し）、オフセット値は「10H」（「F010H」の下位側1バイトの値）となる。

【1942】

複合データの格納アドレス（C Z中ART抽籤テーブルの先頭アドレス）の次のアドレスに格納されているデータ「.LOW. wDDMFLG__D」は、現ゲームで取得された抽籤用フラグの種別に対応するフラググループ（フラググループD）の種別に関するデータ（フラググループDの指定データ）である。具体的には、データ「.LOW. wDDMFLG__D」は、フラググループDの種別に対応する抽籤値群が格納された領域を指定するためのデータである。

40

【1943】

なお、本実施形態では、図226（A）～226（D）及び図227（E）～227（H）に示すように、C Z中ART抽籤テーブルで用いられる抽籤用フラグの種別は、「はずれ」、「通常リップ、ベル」、「弱スイカ」、「弱チェリー」、「弱チャンスリップ」、「強スイカ」、「強チェリー」、「強チャンスリップ」、「強ベル」、「フェイク7」、「7

50

揃い」及び「BAR揃い」の12種類が設けられているが、ソースプログラム上では、これらの抽籤用フラグが4種類のフラググループ（フラググループD）に振り分けられる。そして、CZ中ART抽籤テーブルを使用したART抽籤では、ソースプログラム上において、12種類の抽籤用フラグの代わりに4種類のフラググループDが抽籤パラメータとして用いられる。

【1944】

具体的には、抽籤用フラグ「はずれ」及び「通常リップ、ベル」が「ハズレ」と称するフラググループDでまとめられ、「弱チェリー」及び「フェイク7」が「弱レアB」と称するフラググループDでまとめられ、「弱スイカ」、「弱チャンスリップ」、「強スイカ」及び「強チェリー」、「強チャンスリップ」、「強ベル」が「その他レア役系」と称するフラググループDでまとめられ、「7揃い」及び「BAR揃い」が「プレミアム系」と称するフラググループDでまとめられる。ただし、本実施形態では、詳細な説明は省略するが、抽籤用フラグ「はずれ」は、遊技状況が「初当たりCZ」である場合には、フラググループD「ハズレ」に属するが、その他の遊技状況（「CZ（ART後）」、「特殊CZ」）では、その遊技状況に応じて属するフラググループDが適宜変更される。

【1945】

フラググループDの指定データの格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「.LOW.wDDMPAR_X」は、現在の遊技状況を示すデータ（0（NVC 終了次遊技）～8（VCR）：遊技状況指定データ）である。なお、図281に示すCZ中ART抽籤テーブルに格納されているラベル「wDDMPAR_X」で指定される領域は、図216（モード移行抽籤テーブル（D）、（E））で説明したラベル「wDDMPAR_X」で指定される領域と同じ領域である。しかしながら、この領域に格納されるデータは抽籤の種類により異なり、この領域は汎用的に使用される。

【1946】

遊技状況指定データの格納アドレスの次のアドレスから3バイト先のアドレスまでの格納領域（4バイトの格納領域）には、1バイトの領域毎に、フラググループDの種別に対応付けられた抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレスを指定するためのデータが格納される。例えば、データ「.LOW.wDDMPAR_X」の格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「(80H)+dVCVO_0-\$」は、フラググループDの種別が「ハズレ」である場合に使用される抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレス（ラベル「dVCVO_0」が付されたアドレス）を指定するためのデータである。

【1947】

なお、上述したCZ中ART抽籤テーブルの先頭アドレスから6バイト先のアドレスまでの格納領域（7バイトの格納領域）に格納された各種データは、本発明に係る抽籤選択情報の一具体例を示すものである。また、これらのデータが格納されている格納領域（7バイトの格納領域）は、本発明に係る抽籤選択格納領域の一具体例を示すものである。

【1948】

そして、CZ中ART抽籤テーブル内において、ラベル「dVCVO_0」が付されたアドレスから23バイト先のアドレスまでの格納領域に、フラググループDの種別毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域が配置される。なお、CZ中ART抽籤テーブルで規定されているフラググループDの種別毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域は、本発明に係る抽籤値格納領域の一具体例を示すものである。

【1949】

この抽籤値群の格納領域内では、ラベル「dVCVO_0」が付されたアドレスから8バイト先のアドレスまでの格納領域（9バイトの格納領域）にフラググループDの種別が「ハズレ」である場合の抽籤値群が格納される。

【1950】

フラググループDの種別が「ハズレ」である場合の抽籤値群の格納領域の次のアドレス、すなわち、ラベル「dVCVO_2」及び「dVCVO_3」が付されたアドレスから

10

20

30

40

50

5 バイト先のアドレスまでの格納領域（6 バイトの格納領域）には、フラググループ D の種別が「その他レア役系」及び「プレミアム系」である場合の抽籤値群が格納される。本実施形態では、図 2 2 6（A）～2 2 6（D）及び図 2 2 7（E）～2 2 7（H）に示すように、フラググループ D の種別が「その他レア役系」である場合の遊技状況毎の抽籤値（「2 5 6」）は、フラググループ D の種別が「プレミアム系」である場合のそれと同じであるので、ソースプログラム上では、同じ抽籤値群の格納領域が使用される（兼用される）。

【1 9 5 1】

また、フラググループ D の種別が「その他レア役系」及び「プレミアム系」である場合の抽籤値群の格納領域の次のアドレス、すなわち、ラベル「d V C V O _ 1」が付されたアドレスから 8 バイト先のアドレスまでの格納領域（9 バイトの格納領域）には、フラググループ D の種別が「弱レア B」である場合の抽籤値群が格納される。

【1 9 5 2】

なお、本実施形態では、抽籤値群の格納領域内において、ラベル「d V C V O _ 1」が付されたアドレスから 2 バイト先のアドレスまでの領域には、フラググループ D の種別が「弱レア B」であり且つ遊技状況の値が「0（N V C 終了次遊技）」～「2（N V C 遊技数 1 以上）」である場合に使用される抽籤値データ（当籤確定データ）を指定するためのラベルデータ「c P R B _ H I T」が格納される。また、本実施形態では、C Z 中 A R T 抽籤テーブルを使用した A R T 抽籤において、フラググループ D の種別が「その他レア役系」又は「プレミアム系」であり且つ遊技状況の値が「6（A V C 2 遊技数 0）」～「8（V C R）」である場合にも、当籤が確定する。それゆえ、フラググループ D の種別が「その他レア役系」又は「プレミアム系」であり且つ遊技状況の値が「6」～「8」である場合に使用される抽籤値データ（当籤確定データ）は、フラググループ D の種別が「弱レア B」であり且つ遊技状況の値が「0」～「2」である場合に使用される抽籤値データと同じになる。

【1 9 5 3】

そこで、本実施形態では、テーブルデータの容量を節約するため、図 2 8 1 に示すように、C Z 中 A R T 抽籤テーブルの抽籤値群の格納領域内において、先頭アドレス側から、ラベル「d V C V O _ 0」、「d V C V O _ 1」、「d V C V O _ 2」（「d V C V O _ 3」）の順（フラググループ D の種別を示す数値の小さい順）で各格納領域を配置せずに、ラベル「d V C V O _ 0」、「d V C V O _ 2」（「d V C V O _ 3」）、「d V C V O _ 1」の順で各格納領域を配置する。そして、ラベル「d V C V O _ 1」が付されたアドレスから 2 バイト先のアドレスまでの領域に格納されるデータ（ラベルデータ「c P R B _ H I T」）を、フラググループの種別が「その他レア役系」又は「プレミアム系」であり且つ遊技状況の値が「6」～「8」である場合のデータとしても用いる（兼用する）。すなわち、ソースプログラム上で参照される C Z 中 A R T 抽籤テーブル内では、フラググループ毎の抽籤値群の格納領域の配置順序を適宜調整して、配置位置が隣り合う 2 つの抽籤値群の格納領域間（ラベル「d V C V O _ 2」及び「d V C V O _ 3」が付されたアドレスから始まる抽籤値群の格納領域とラベル「d V C V O _ 1」が付されたアドレスから始まる高確時用の抽籤値群の格納領域との間）において、抽籤値に関するデータ（ラベルデータ）の一部が兼用されている。

【1 9 5 4】

[各種効果]

上述のように、本実施形態では、ソースプログラム上で使用される抽籤テーブルにおいて、抽籤回数と、抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された 1 バイトの複合データが規定される。この場合、2 つのデータを別個に規定する必要がなくなるので、その分、テーブルデータの容量（メイン R O M 1 0 2 の使用容量）を低減することができる。その結果、メイン R O M 1 0 2 内のプログラム領域の空き容量を増やし、R O M 容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メイ

10

20

30

40

50

ンROM102の空き容量を増大させることができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。すなわち、メインROM102の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【1955】

また、本実施形態では、抽籤テーブル内で上述した構成の複合データを規定することにより、異なる種別の乱数を用いた抽籤処理が多くなっても、効率よく、使用する乱数を指定することができる。それゆえ、本実施形態では、処理のさらなる高速化が可能になる。

【1956】

さらに、本実施形態では、上述のように、ソースプログラム上で使用される抽籤テーブル内において、配置位置が隣り合う2つの抽籤値群の格納領域間で抽籤値群の格納領域の一部又は全部を兼用することができるので、抽籤テーブルで規定するデータ量を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、メインROM102内のプログラム領域の空き容量をより一層増やすことが可能になる。

【1957】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図282～図303を参照して、主制御回路90のメインCPU101が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、上記第1実施形態のパチスロ1と同様の処理については、その説明を省略又は簡略して説明する。

【1958】

〔設定変更確認処理〕

まず、図282及び図283を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図64参照）中のS15で行う、本実施形態の設定変更確認処理について説明する。なお、図282は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートであり、図283は、該フローチャート中のS1513の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【1959】

まず、メインCPU101は、メインRAM103内の規定外RAM領域の初期化処理を行う（S1501）。次いで、メインCPU101は、1割り込み待ち処理を行う（S1502）。この処理は、上記第1実施形態（図68中のS42の処理）と同様にして行われる。

【1960】

次いで、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う（S1503）。この処理では、メインCPU101は、図272に示す本実施形態のメインRAM103の遊技用RAM領域内の「RAM異常時」又は「設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【1961】

次いで、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であるか否かを判別する（S1504）。なお、設定用鍵型スイッチ54に差し込まれる設定キー（不図示）は、本実施形態のパチスロ1の設定（設定値「1」、「2」、「5」、「6」（設定値の内部値は「0」～「3」））を操作するための操作キーであり、設定キーがオンされていると、設定用鍵型スイッチ54がオン状態となる。

【1962】

S1504において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態でないと判別したとき（S1504がNO判定の場合）、メインCPU101は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図64参照）のS16の処理に移す。一方、S1504において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオン状態であると判別したとき（S1504がYES判定の場合）、メインCPU101は、メダル受付禁止の処理を行う（S1505）。

【1963】

次いで、メインCPU101は、Lレジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（

10

20

30

40

50

005H) をセットし、図70で説明した設定変更コマンド(設定変更/設定確認開始)の生成格納処理を行う(S1506)。次いで、メインCPU101は、エラーカウントリレーをオン状態にセットする(S1507)。

【1964】

次いで、メインCPU101は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたかを判別する(S1508)。

【1965】

S1508において、メインCPU101が、設定変更が行われていない(設定確認が行われた)と判別したとき(S1508がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS1515の処理を行う。一方、S1508において、メインCPU101が、設定変更が行われた(設定確認が行われていない)と判別したとき(S1508がYES判定の場合)、メインCPU101は、設定値の更新処理を行う(S1509)。なお、この処理では、更新後の設定値(内部値)は、Aレジスタに一旦格納される。

【1966】

次いで、メインCPU101は、設定値7セグ表示設定処理を行う(S1510)。この処理により、更新後の設定値が情報表示器6内の7セグLEDで表示可能になる。設定値7セグ表示設定処理の詳細については、後述の図284を参照しながら後で説明する。なお、図示しないが、設定値7セグ表示設定処理の前には、Aレジスタに一旦格納された設定値(内部値)をスタックポインタSPに退避させる処理が行われ、設定値7セグ表示設定処理の後には、スタックポインタSPに退避させていた設定値(内部値)をAレジスタに戻す処理が行われる。

【1967】

次いで、メインCPU101は、リセットスイッチ76がオン状態であるか否かを判別する(S1511)。

【1968】

S1511において、メインCPU101が、リセットスイッチ76がオン状態であると判別したとき(S1511がYES判定の場合)、メインCPU101は、処理をS1509の処理に戻し、S1509以降の処理を繰り返す。一方、S1511において、メインCPU101が、リセットスイッチ76がオン状態でないと判別したとき(S1511がNO判定の場合)、メインCPU101は、スタートスイッチ79がオン状態であるか否かを判別する(S1512)。

【1969】

S1512において、メインCPU101が、スタートスイッチ79がオン状態でないと判別したとき(S1512がNO判定の場合)、メインCPU101は、処理をS1511の処理に戻し、S1511以降の処理を繰り返す。

【1970】

一方、S1512において、メインCPU101が、スタートスイッチ79がオン状態であると判別したとき(S1512がYES判定の場合)、メインCPU101は、設定値(内部値)の格納処理、並びに、設定値の高低情報及び偶奇情報の算出格納処理を行う(S1513)。

【1971】

このS1513の処理では、メインCPU101は、更新後の設定値(内部値)をメインRAM103に設けられた設定値格納領域(不図示)に格納するとともに、更新後の設定値(内部値)に対して所定の演算を行い、該設定値の高低情報及び偶奇情報を生成(算出)する。なお、本実施形態では、所定の演算として設定値の内部値を「2」で除算する演算を行い、該除算結果として得られる、商の値を設定値の高低情報とし、余りの値を設定値の偶奇情報とする。そして、メインCPU101は、生成(算出)された設定値の高低情報及び偶奇情報を、それぞれメインRAM103に設けられた図示しない設定値高低格納領域(高低情報格納領域)及び設定値偶奇格納領域(偶奇情報格納領域)に格納する。

10

20

30

40

50

【1972】

次いで、メインCPU101は、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態であるか否かを判別する(S1514)。

【1973】

S1514において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態でないと判別したとき(S1514がNO判定の場合)、メインCPU101は、S1514の処理を繰り返す。一方、S1514において、メインCPU101が、設定用鍵型スイッチ54がオフ状態であると判別したとき(S1514がYES判定の場合)、メインCPU101は、後述のS1515の処理を行う。

【1974】

S1508がNO判定の場合又はS1514がYES判定の場合、メインCPU101は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたか否かを判別する(S1515)。

【1975】

S1515において、メインCPU101が、設定変更が行われていない(設定確認が行われた)と判別したとき(S1515がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS1517の処理を行う。一方、S1515において、メインCPU101が、設定変更が行われた(設定確認が行われていない)と判別したとき(S1515がYES判定の場合)、メインCPU101は、RAM初期化処理を行う(S1516)。この処理では、メインCPU101は、図272に示すメインRAM103の遊技用RAM領域内の図示しない「設定変更終了時」のアドレス(設定値格納領域の次のアドレス)を、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用RAM領域の最終アドレスまでの情報を消去(クリア)する。

【1976】

S1516の処理後又はS1515がNO判定の場合、メインCPU101は、Lレジスタに設定変更終了又は設定確認終了の情報(004H)をセットし、図70で説明した設定変更コマンド(設定変更/設定確認終了)の生成格納処理を行う(S1517)。そして、S1517の処理後、メインCPU101は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入(リセット割込)時処理(図64参照)のS16の処理に移す。

【1977】

本実施形態では、上述のようにして、設定変更確認処理が行われる。なお、本実施形態のパチスロ1では、上述のように、主制御基板71(メインCPU101)は、上記S1513の処理において、設定値に対して所定の演算を施し、設定値の高低情報及び偶奇情報を算出(生成)する。それゆえ、主制御基板71(メインCPU101)は、設定値種別算出手段としても機能する。

【1978】

上述した設定変更確認処理中のS1513の処理(設定値の内部値の格納処理、並びに、設定値の高低情報及び偶奇情報の算出格納処理)は、メインCPU101が、図283のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

【1979】

まず、メインCPU101がソースコード「LDQ (wWAVENUM), A」を実行すると、Aレジスタに格納された更新後の設定値の内部値(「0」～「3」)が、Qレジスタの格納データ(上位側アドレス値)と整数値「wWAVENUM」(下位側アドレス値)とで指定されるメインRAM103内のアドレス(先頭アドレス)に配置された設定値格納領域に格納される。次いで、メインCPU101がソースコード「DIV E, A, 2」を実行すると、Aレジスタにセットされているデータ値(設定値の内部値「0」～「3」)が「2」で除算され、該除算結果で得られる、商の値が設定値の高低情報としてAレジスタに格納され、余りの値が設定値の偶奇情報としてEレジスタに格納される。

【1980】

この演算処理(除算処理)において、設定値が「1」(設定値の内部値が「0」)であ

10

20

30

40

50

る場合には、商の値が「0」となり、余りの値が「0」となる。設定値が「2」（設定値の内部値が「1」）である場合には、商の値が「0」となり、余りの値が「1」となる。設定値が「5」（設定値の内部値が「2」）である場合には、商の値が「1」となり、余りの値が「0」となる。また、設定値が「6」（設定値の内部値が「3」）である場合には、商の値が「1」となり、余りの値が「1」となる。すなわち、設定値が低値（「1」又は「2」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Aレジスタに「0」がセットされ、設定値が高値（「5」又は「6」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Aレジスタに「1」がセットされる。また、設定値が奇数（「1」又は「5」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Eレジスタに「0」がセットされ、設定値が偶数（「2」又は「6」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Eレジスタに「1」がセットされる。

10

【1981】

次いで、メインCPU101がソースコード「LDQ（wLOW_HIH），A」を実行すると、Aレジスタに格納された設定値の高低情報（1又は0）が、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と整数値「wLOW_HIH」（下位側アドレス値）とで指定されるメインRAM103内のアドレス（先頭アドレス）に配置された設定値高低格納領域（不図示）に格納される。

【1982】

次いで、メインCPU101がソースコード「LDQ（wEVN_ODD），E」が実行されると、Eレジスタに格納された設定値の偶奇情報（1又は0）が、Qレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と整数値「wEVN_ODD」（下位側アドレス値）とで指定されるメインRAM103内のアドレス（先頭アドレス）に配置された設定値偶奇格納領域（不図示）に格納される。なお、本実施形態では、設定値の高低情報の格納処理を設定値の偶奇情報の格納処理より先に行う例を説明したが、本発明はこれに限定されず、設定値の高低情報の格納処理が設定値の偶奇情報の格納処理の後に行われてもよい。また、設定値が第1実施形態のように、「1」～「6」（内部値が「0」～「5」）であれば、設定値の高中低情報（「2」、「1」又は「0」）が、設定値高低格納領域に格納されてもよい。

20

【1983】

上述した設定変更確認処理中のS1513の処理において、設定値の高低情報及び偶奇情報を所定の演算処理により予め生成（算出）し、それぞれを対応する格納領域に格納した場合、次のような効果が得られる。

30

【1984】

本実施形態では、上述のように、設定値の高低情報又は偶奇情報に応じて抽籤値（抽籤係数）が変化する抽籤テーブル（例えば、図215のモード移行抽籤テーブル、図220のモード別CZ抽籤テーブル等）を用いて抽籤処理を行う場合がある。このような場合、本実施形態では、設定値高低格納領域及び設定値偶奇格納領域にそれぞれ予め格納されている設定値の高低情報及び偶奇情報を参照するだけで所望の抽籤値（抽籤テーブル）を選択して抽籤処理を実行することができる。

40

【1985】

それゆえ、本実施形態では、抽籤処理毎に設定値の高低及び／又は偶奇を判定する処理が必要無くなり、その処理分の処理命令（ソースコード）を省略することができ、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインROM102の空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されることを抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインROM102の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインROM102の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることも可能になる。

50

【1986】

[設定値7セグ表示処理]

次に、図284及び図285を参照して、設定変更確認処理（図282参照）中のS1510で行う、設定値7セグ表示処理について説明する。なお、図284は、設定値7セグ表示処理の手順を示すフローチャートであり、図285は、該フローチャート中のS1521及びS1522の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【1987】

まず、メインCPU101は、設定値（内部値）の奇数化処理を行う（S1521）。この処理では、メインCPU101は、設定値の内部値（「0」～「3」）のデータ（8ビットデータ）のビット0に「1」をセット（所定のビットセット処理）して、設定値の内部値を奇数にする。なお、この奇数化処理前の設定値の内部値が奇数（「1」又は「3」）である場合には、設定値（内部値）のビット0の値がすでに「1」であるので、この奇数化処理において、設定値のビット0の値（「1」）が維持される。

10

【1988】

次いで、メインCPU101は、7セグ表示用設定値の生成処理（S1522）。この処理では、メインCPU101は、設定値の内部値「0」、「1」、「2」及び「3」を、それぞれ、情報表示器6内の7セグLEDで表示される設定値の数値（7セグ表示用設定値）「1」、「2」、「5」及び「6」を変換する。具体的には、メインCPU101は、奇数化処理前の設定値の内部値に奇数化処理後の設定値の内部値を加算して、奇数化処理前の設定値の内部値に対応する7セグ表示用設定値を生成する。

20

【1989】

次いで、メインCPU101は、7セグ表示用設定値を表示データ格納領域（不図示）に格納する（S1523）。次いで、メインCPU101は、図161で説明した7セグ表示データ生成処理を行う（S1524）。この処理では、メインCPU101は、7セグ表示用設定値に基づいて、設定値表示データ（7セグ表示データ）を生成する。そして、S1524の処理後、メインCPU101は、設定値7セグ表示処理を終了し、処理を設定変更確認処理（図282参照）のS1511の処理に移す。

【1990】

本実施形態では、上述のようにして、設定値7セグ表示処理が行われる。なお、設定値を表示する7セグLEDは、本発明に係る表示器の一具体例を示すものである。また、本実施形態のパチスロ1では、上述のように、主制御基板71（メインCPU101）は、設定値7セグ表示処理において、設定値表示データ（7セグ表示データ）を生成する。それゆえ、主制御基板71（メインCPU101）は、設定値表示手段としても機能する。さらに、主制御基板71（メインCPU101）は、設定値7セグ表示処理において、設定値の内部値を、対応する7セグ表示用設定値に変換する。それゆえ、主制御基板71（メインCPU101）は、設定値変換手段としても機能する。

30

【1991】

上述した設定値7セグ表示処理中のS1521及びS1522の処理（設定値の内部値の奇数化処理及び7セグ表示用設定値の生成処理）は、メインCPU101が、図285のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

40

【1992】

まず、メインCPU101がソースコード「LD E, A」を実行すると、Aレジスタにセットされているデータ値（設定値の内部値「0」～「3」）がEレジスタに格納される。この処理により、奇数化処理前の設定値の内部値をEレジスタに退避させる。

【1993】

次いで、メインCPU101がソースコード「SET 0, A」（SET命令：ビットセット処理）を実行すると、Aレジスタのビット0に「1」がセットされる。すなわち、このSET命令により、Aレジスタに格納されている設定値の内部値に対して奇数化処理が実行される。そして、このSET命令では、奇数化処理後の設定値の内部値は、Aレジ

50

スタに格納される。

【1994】

例えば、設定値の内部値が「0」（偶数）である場合において上記SET命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「0000000B」が奇数化処理より、「00000001B」（設定値の内部値＝「1」）に変換され、奇数化処理後の設定値の内部値「00000001B」がAレジスタに格納される。設定値の内部値が「1」（奇数）である場合において上記SET命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「0000001B」は、奇数化処理より変化せず、奇数化処理後の設定値の内部値「00000001B」がAレジスタに格納される。設定値の内部値が「2」（偶数）である場合において上記SET命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「0000010B」が奇数化処理より、「00000011B」（設定値の内部値＝「3」）に変換され、奇数化処理後の設定値の内部値「00000011B」がAレジスタに格納される。また、設定値の内部値が「3」（奇数）である場合において上記SET命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「0000011B」は、奇数化処理より変化せず、奇数化処理後の設定値の内部値「00000011B」がAレジスタに格納される。

10

【1995】

その後、メインCPU101がソースコード「ADD A, E」（ADD命令）を実行すると、Aレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値と、Eレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値とが加算され、該加算結果がAレジスタに格納される。このADD命令により、奇数化処理前の設定値の内部値に対応する7セグ表示用設定値（「1」、「2」、「5」又は「6」：加算結果）が生成される。

20

【1996】

例えば、奇数化処理前の設定値の内部値が「0」である場合において上記ADD命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「1（0000001B）」と、Eレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「0（0000000B）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「0」に対応する7セグ表示用設定値「1（0000001B）」が生成される。奇数化処理前の設定値の内部値が「1」である場合において上記ADD命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「1（0000001B）」と、Eレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「1（0000001B）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「1」に対応する7セグ表示用設定値「2（0000010B）」が生成される。奇数化処理前の設定値の内部値が「2」である場合において上記ADD命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「3（0000011B）」と、Eレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「2（0000010B）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「2」に対応する7セグ表示用設定値「5（0000101B）」が生成される。また、奇数化処理前の設定値の内部値が「3」である場合において上記ADD命令が実行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「3（0000011B）」と、Eレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「3（0000011B）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「3」に対応する7セグ表示用設定値「6（0000111B）」が生成される。

30

40

【1997】

上述のように、設定値の内部値に対応する7セグ表示用設定値を特定の演算処理（本実施形態では、ビットセット処理と加算処理との組み合わせ）により生成することにより、次のような効果が得られる。

【1998】

一般的に、設定値の内部値に対応する7セグ表示用設定値を変換する手法としては、例えば、設定値の内部値を7セグ表示用設定値に変換するための表示変換用テーブルを用意

50

する手法が用いられる。しかしながら、この手法では、メインROM102に、表示変換用テーブルを格納するとともに、変換処理において、該表示変換用テーブルにアクセスするための処理をソースプログラム上で規定する必要がある。

【1999】

それに対して、上述した本実施形態の手法では、設定値の内部値に対応する7セグ表示用設定値を特定の演算処理により生成するので、表示変換用テーブル、及び、該表示変換用テーブルにアクセスするための処理が不要となり、その分、データテーブル及びソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。それゆえ、本実施形態では、メインROM102内のプログラム領域及びデータテーブル領域の空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインROM102の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインROM102の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

10

【2000】

[メインCPUの制御によるパチスロのメイン処理]

次に、図286を参照して、メインCPU101の制御により実行される本実施形態のパチスロ1のメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図286は、メイン処理の手順を示すフローチャート（メインフロー）である。

【2001】

まず、メインCPU101は、RAM初期化処理（一遊技終了時アドレス）を行う（S2001）。この処理は、上記第1実施形態（図82中のS201の処理）と同様にして行われる。次いで、メインCPU101は、図83で説明したメダル受付・スタートチェック処理を行う（S2002）。

20

【2002】

次いで、メインCPU101は、図91で説明した乱数取得処理を行う（S2003）。この処理では、メインCPU101は、内部当籤役抽籤用の乱数値（ハードラッチ乱数：0～65535）及びART関連の各種出玉抽籤で用いられる各種出玉抽籤用乱数値（ソフトラッチ乱数：0～65535、0～255）を抽出し、該抽出した各乱数値を、メインRAM103内の対応する乱数値格納領域（図272及び図273参照）に格納する。

30

【2003】

次いで、メインCPU101は、S2003で抽出した内部当籤役抽籤用の乱数値を用いて、図92で説明した内部抽籤処理を行う（S2004）。なお、この処理で決定される内部当籤役の種類、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定された場合に移行するRT状態の種類、処理の制御パラメータ（ループ回数）などは、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応するものに適宜変更される。

【2004】

次いで、メインCPU101は、図柄設定処理を行う（S2005）。この処理では、メインCPU101は、例えば、当り要求フラグステータス（フラグステータス情報）から内部当籤役を生成する処理、当り要求フラグデータの展開処理、当り要求フラグデータを当り要求フラグ格納領域を格納する処理等を行う。なお、図柄設定処理の詳細については、後述の図287及び図288を参照しながら後で説明する。

40

【2005】

次いで、メインCPU101は、ゲーム数更新処理を行う（S2006）。この処理では、メインCPU101は、今回の遊技のスタートに伴い各種遊技状態のゲーム数（残りゲーム数）を更新する。例えば、メインCPU101は、RT1状態やRT3状態中のゲーム数、CZ前兆やART前兆中の前兆ゲーム数、CZ中のゲーム数、又は、通常ART中のゲーム数を更新（1減算）する。

【2006】

50

次いで、メインCPU101は、スタートコマンド生成格納処理を行う（S2007）。この処理は、上記第1実施形態（図82中のS2006の処理）と同様にして行われる。次いで、メインCPU101は、図102で説明した第2インターフェースボード制御処理を行う（S2008）。なお、第2インターフェースボード制御処理は、メインRAM103の規定外用作業領域で実行される。

【2007】

次いで、メインCPU101は、スタート時出玉関連抽籤処理を行う（S2009）。この処理では、メインCPU101は、主に、S2003で抽出した各種出玉抽籤用乱数値を用い、図250～図263で説明した遊技開始時に遊技状態に応じて行われるART関連の各種出玉抽籤を行う。また、この処理では、メインCPU101は、遊技ロックの抽籤処理も行う。なお、本実施形態では、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態への移行が確定した場合に遊技ロックが発生し、これにより、有利な遊技状態への移行確定が遊技者に報知される。

10

【2008】

次いで、メインCPU101は、遊技ロック設定処理を行う（S2010）。この処理では、メインCPU101は、S2009で行われた遊技ロック抽籤の結果に応じて、遊技開始時の遊技ロックを実行する。なお、遊技ロック設定処理の詳細については、後述の図292を参照しながら後で説明する。

【2009】

次いで、メインCPU101は、リール停止初期設定処理を行う（S2011）。次いで、メインCPU101は、リール回転開始処理を行う（S2012）。次いで、メインCPU101は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う（S2013）。このS2011～S2013の処理は、上記第1実施形態（図82中のS209～S211の処理）と同様にして行われる。

20

【2010】

次いで、メインCPU101は、図134及び図135で説明した引込優先順位格納処理を行う（S2014）。次いで、メインCPU101は、図138で説明したリール停止制御処理を行う（S2015）。次いで、メインCPU101は、図145で説明した入賞検索処理を行う（S2016）。なお、これらの各処理において、設定される処理の各種制御パラメータ（ループ回数、チェック回数等）は、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応するものに適宜変更される。

30

【2011】

次いで、メインCPU101は、図148で説明したイリーガルヒットチェック処理を行う（S2017）。次いで、メインCPU101は、図150で入賞チェック・メダル払出処理を行う（S2018）。なお、これらの各処理において、設定される処理の各種制御パラメータ（チェック回数等）は、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応するものに適宜変更される。

【2012】

次いで、メインCPU101は、遊技ロック設定処理を行う（S2019）。この処理では、メインCPU101は、S2009で行われた遊技ロック抽籤の結果に応じて、遊技終了時の遊技ロックを実行する。なお、遊技ロック設定処理の詳細については、後述の図292を参照しながら後で説明する。

40

【2013】

次いで、メインCPU101は、停止時出玉関連抽籤処理を行う（S2020）。この処理では、メインCPU101は、主に、遊技状態に応じて、図250～図263で説明したリール停止時の各種抽籤を行う。

【2014】

次いで、メインCPU101は、BBチェック処理を行う（S2021）。この処理では、メインCPU101は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。具体的には、メインCPU101は、略称「クラウンBB」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示さ

50

れるとCBBを作動させ、また、略称「BB」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されるとNBBを作動させる。また、メインCPU101は、BB(CBB又はNBB)の作動中に払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達すると、BBの作動を終了する。

【2015】

次いで、メインCPU101は、RTチェック処理を行う(S2022)。この処理では、メインCPU101は、図178に示す移行条件に応じて、RT状態の移行制御を行う。なお、メインCPU101は、通常状態中にRT状態をRT3状態に移行させた場合には、ART状態のセット数を付与する(図209(B-2)参照)。

【2016】

次いで、メインCPU101は、報知状態移行処理を行う(S2023)。この処理では、メインCPU101は、図206及び図207に示す移行条件に応じて、報知(ART)機能の作動の有無を考慮した遊技状態の移行制御を行う。そして、S2023の処理後(一遊技終了後)、メインCPU101は、処理をS2001の処理に戻し、S2001以降の処理を繰り返す。

【2017】

[図柄設定処理]

次に、図287～図291を参照して、メインフロー(図286参照)中のS2005で行う本実施形態の図柄設定処理について説明する。なお、図287及び図288は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートであり、図289は、図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照されるボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの構成を示す図であり、図290は、図柄設定処理で補正対象となる小役当籤番号の補正後(変換後)の小役当籤番号を示す図であり、図291は、該フローチャート中のS2033～S2035の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【2018】

まず、メインCPU101は、内部抽籤処理で取得された当り要求フラグステータスに基づいて、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出し、該抽出された特賞当籤番号及び小役当籤番号をメインRAM103内の当籤番号格納領域(不図示)に保存する(S2031)。この処理は、上記第1実施形態(図97中のS321の処理)と同様にして行われ、除算処理により生成された、商の値が特賞(ボーナス)当籤番号となり、余りの値が小役当籤番号となる。また、この際、生成された小役当籤番号はAレジスタ(アキュムレータ)に格納される。なお、図示しないが、本実施形態における当籤番号格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応した構成となる。

【2019】

次いで、メインCPU101は、ボーナス(有利な特別遊技)作動中であるか否かを判別する(S2032)。この判定処理は、遊技状態フラグ格納領域を参照して行われる。なお、図示しないが、本実施形態における遊技状態フラグ格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応した構成となる。

【2020】

S2032において、メインCPU101が、ボーナス作動中でないと判別したとき(S2032がNO判定の場合)、メインCPU101は、後述のS2038の処理を行う。一方、S2032において、メインCPU101が、ボーナス作動中であると判別したとき(S2032がYES判定の場合)、メインCPU101は、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルをセットする(S2033)。この処理では、メインCPU101は、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの格納領域の先頭アドレスをHLレジスタ(第1ペアレジスタ)にセットする。

【2021】

なお、本実施形態の図柄設定処理において、小役当籤番号の変換対象となる小役当籤番号は、「46」(強ベル)、「45」(共通ベル)、「3」(弱チェリブ)及び「0」(ハズレ)の4種類である。そして、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルは、図289に示すように、先頭アドレス「dBBFRTSLTB」～アドレス「dBBFRTSL

10

20

30

40

50

T B + 3」までの領域（４バイト）に配置され、変換前の小役当籤番号「４６」（強ベル）は、アドレス「d B B F R T S L T B」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「４５」（共通ベル）は、アドレス「d B B F R T S L T B + 1」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「３」（弱チェリプ）は、アドレス「d B B F R T S L T B + 2」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「０」（ハズレ）は、アドレス「d B B F R T S L T B + 3」の領域に格納される。なお、これらの変換対象となる小役当籤番号では、例えば、リールの停止制御等が、ボーナス作動時と非作動時とで異なる。

【２０２２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索カウンタ（検索値）に「４」をセットする（Ｓ２０３４）。なお、この処理で検索カウンタにセットされる値は、変換対象の小役の種別数、すなわち、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルのバイト数である。また、この処理では、検索カウンタはＢＣレジスタ（第２ペアレジスタ）で構成される。

10

【２０２３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、変換対象検索処理を行う（Ｓ２０３５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号と、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルに格納された変換対象となる小役当籤番号とが一致するか否かを順次、チェックする。また、この処理では、このチェック処理が一回実施される度に、検索カウンタの値を１減算するとともに、チェック対象（変換対象）の小役当籤番号を変更する（参照するボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内のアドレスを＋１更新する）。そして、このチェック処理は、検索カウンタの値が「０」になるまで繰り返される。すなわち、本実施形態の変換対象検索処理では、このチェック処理が４回繰り返される。なお、後述するように、この変換対象検索処理は、一つの命令コード（ＣＰＩＲ命令）により一括して実行される。

20

【２０２４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３５の変換対象検索処理において、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号と一致する小役当籤番号がボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内にあったか否かを判別する（Ｓ２０３６）。

【２０２５】

Ｓ２０３６において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号と一致する小役当籤番号がボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内になかったと判別したとき（Ｓ２０３６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２０３８の処理を行う。

30

【２０２６】

一方、Ｓ２０３６において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号と一致する小役当籤番号がボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内にあったと判別したとき（Ｓ２０３６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号の変換（補正）処理を行う（Ｓ２０３７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号とボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内の変換対象の小役当籤番号とが一致したときの検索カウンタの値（検索値０～３）に「５２」（補正值）を加算した値を変換後の小役当籤番号とする。

40

【２０２７】

具体的には、図２９０に示すように、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号が「４６」（強ベル）である時には、検索値が「３」となるので、変換後の小役当籤番号は、「５５（＝３＋５２）」となり、小役当籤番号が「４６」から「５５」（ＢＢ中強ベル）に変換される。Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号が「４５」（共通ベル）である時には、検索値が「２」となるので、変換後の小役当籤番号は、「５４（＝２＋５２）」となり、小役当籤番号が「４５」から「５４」（ＢＢ中共通ベル）に変換される。Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号が「３」（弱チェリプ）である時には、検索値が「１」となるので、変換後の小役当籤番号は、「５３（＝１＋５２）」となり、小役当籤番号が「３」から「５３」（ＢＢ中弱チェリプ）に変換される。また、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号

50

が「0」（ハズレ）である時には、検索値が「0」となるので、変換後の小役当籤番号は、「52（＝0＋52）」となり、小役当籤番号が「0」から「52」（BB中ハズレ）に変換される。

【2028】

S2037の処理後、又は、S2032或いはS2036がNO判定の場合、メインCPU101は、抽出された小役当籤番号に基づいて、小役が当籤したか否かを判別する（S2038）。この処理は、上記第1実施形態（図97中のS322の処理）と同様にして行われる。

【2029】

S2038において、メインCPU101が、小役が当籤していないと判別したとき（S2038がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS2047の処理を行う。一方、S2038において、メインCPU101が、小役が当籤したと判別したとき（S2038がYES判定の場合）、メインCPU101は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（S2039）。 10

【2030】

次いで、メインCPU101は、当り要求フラグテーブル（不図示）をセットする（S2040）。なお、この処理では、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応する当り要求フラグテーブルがセットされる。次いで、メインCPU101は、減算結果を1減算し、該減算結果を更新する（S2041）。次いで、メインCPU101は、減算結果が「0」未満であるか否かを判別する（S2042）。上述したS2039～S2042の処理は、上記第1実施形態（図97中のS323～S326の処理）と同様にして行われる。 20

【2031】

S2042において、メインCPU101が、減算結果が「0」未満でないと判別したとき（S2042がNO判定の場合）、メインCPU101は、ビット数算出処理を行う（S2043）。次いで、メインCPU101は、ビット数算出処理を行う（S2044）。なお、S2043及びS2044の処理は、上記第1実施形態（図97中のS327及びS328の処理）と同様にして行われる。そして、上述したS2041～S2043の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。

【2032】

一方、S2042において、メインCPU101が、減算結果が「0」未満であると判別したとき（S2042がYES判定の場合）、メインCPU101は、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のセット処理を行う（S2045）。なお、この処理は、上記第1実施形態（図97中のS329の処理）と同様にして行われる。また、図示しないが、本実施形態における当り要求フラグ格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応した構成となる。次いで、メインCPU101は、図101で説明した圧縮データ格納処理を行う（S2046）。 30

【2033】

S2046の処理後又はS2038がNO判定の場合、メインCPU101は、持越役格納領域を参照して、持越役があるか否かを判別する（S2047）。なお、図示しないが、本実施形態における持越格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ1の仕様に対応した構成となる。 40

【2034】

S2047において、メインCPU101が、持越役があると判別したとき（S2047がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS2050の処理を行う。一方、S2047において、メインCPU101が、持越役がないと判別したとき（S2047がNO判定の場合）、メインCPU101は、S2031の処理で抽出された特賞当籤番号に基づいて、BB（CBB又はNBB）が当籤したか否かを判別する（S2048）。 50

【2035】

S2048において、メインCPU101が、BBが当籤していないと判別したとき（

S 2 0 4 8 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、図柄判定処理を終了し、処理をメインフロー (図 2 8 6 参照) の S 2 0 0 6 に移す。一方、S 2 0 4 8 において、メイン C P U 1 0 1 が、B B が当籤したと判別したとき (S 2 0 4 8 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 0 1 は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する (S 2 0 4 9)。

【2 0 3 6】

S 2 0 4 9 の処理後又は S 2 0 4 7 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、特賞当籤番号を当籤番号格納領域 (不図示) にセットし、当り要求フラグ格納領域 (不図示) に当り要求フラグデータをセットし、R T 状態を R T 6 状態又は R T 7 状態にセットする (S 2 0 5 0)。そして、S 2 0 5 0 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー (図 2 8 6 参照) の S 2 0 0 6 に移す。

10

【2 0 3 7】

本実施形態では、上述のようにして、図柄設定処理が行われる。なお、本実施形態のパチスロ 1 では、上述のように、主制御基板 7 1 (メイン C P U 1 0 1) は、図柄設定処理において、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルに基づいて、小役当籤番号を変換 (補正) する。それゆえ、主制御基板 7 1 (メイン C P U 1 0 1) は、内部当籤役変換手段としても機能する。また、図柄設定処理において参照されるボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルは、本発明に係る特定情報格納領域及び特定当籤番号格納領域の一具体例を示すものである。

【2 0 3 8】

20

上述した図柄設定処理中の S 2 0 3 3 ~ S 2 0 3 6 の処理 (小役当籤番号の変換 (補正) 対象検索処理) は、メイン C P U 1 0 1 が、図 2 9 1 のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

【2 0 3 9】

まず、メイン C P U 1 0 1 がソースコード「L D H L, d B B F R T S L T B」を実行すると、H L レジスタに整数値「d B B F R T S L T B」で表されるアドレス (ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの格納領域の先頭アドレス) が格納される (S 2 0 3 3 の処理が実行される)。次いで、メイン C P U 1 0 1 がソースコード「L D B C, 4」を実行すると、B C レジスタに、「4」 (検索カウンタ (検索値) の初期値) が格納される (S 2 0 3 4 の処理が実行される)。

30

【2 0 4 0】

次いで、メイン C P U 1 0 1 が C P I R 命令を実行する (S 2 0 3 5 及び S 2 0 3 6 の処理が実行される)。C P I R 命令は、メイン C P U 1 0 1 専用のブロックサーチ (検索) 命令であり、この命令が実行されると、次の処理が行われる。

【2 0 4 1】

まず、H L レジスタで指定されるメモリ (メイン R O M 1 0 2 / メイン R A M 1 0 3) に格納されているデータ (本実施形態では、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルにセットされている変換対象の小役当籤番号) と、A レジスタに格納されているデータ (本実施形態では、S 2 0 3 1 で取得された小役当籤番号) とが比較される。次いで、H L レジスタの値 (ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内のアドレス) が 1 加算される (チェックする変換対象の小役当籤番号が更新される)。次いで、B C レジスタの値 (検索カウンタの値) が 1 減算される。

40

【2 0 4 2】

そして、上述した比較処理の結果として、H L レジスタで指定されるメモリに格納されているデータ (現在チェックされている変換対象の小役当籤番号) と、A レジスタに格納されているデータ (S 2 0 3 1 で取得された小役当籤番号) とが一致するという結果が得られた場合、又は、B C レジスタの値 (本実施形態では、検索カウンタの値) が「0」である場合 (C P I R 命令の終了条件が成立した場合)、上述の一連の処理が終了する (C P I R 命令による処理が終了する)。一方、C P I R 命令の終了条件が成立していない場

50

合には、上述した、H Lレジスタで指定されるメモリに格納されているデータとAレジスタに格納されているデータとの比較処理、H Lレジスタの値の更新（1加算）処理、B Cレジスタの値の更新（1減算）処理、及び、比較結果の判定処理が、C P I R命令の終了条件が成立するまで繰り返し実行される。

【2043】

上述した小役当籤番号の変換（補正）対象検索処理において、C P I R命令を使用した場合、次のような効果が得られる。C P I R命令では、上述のように、H Lレジスタで指定されるメモリに格納されているデータとAレジスタに格納されているデータとの比較処理、H Lレジスタの値の更新（1加算）処理、B Cレジスタの値の更新（1減算）処理、及び、比較結果の判定処理の4つの処理を1つの命令コードで一括して実行することができる。すなわち、C P I R命令では、従来、4つの命令コードにより実行されていたこの4つの処理を1つの命令コードで実行することができる。

10

【2044】

それゆえ、メインC P U 1 0 1専用のC P I R命令（ブロックサーチ命令）を用いることにより、ソースプログラムの容量（メインR O M 1 0 2の使用容量）を低減することができる。その結果、メインR O M 1 0 2内のプログラム領域の空き容量を増やし、R O M容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインR O M 1 0 2の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインR O M 1 0 2の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

20

【2045】

[遊技ロック設定処理]

次に、図292及び図293を参照して、メインフロー（図286参照）中のS2010及びS2019で行う遊技ロック設定処理について説明する。なお、図292は、遊技ロック設定処理の手順を示すフローチャートであり、図293は、該フローチャート中のS2061～S2064の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【2046】

まず、メインC P U 1 0 1は、遊技ロック情報の取得処理を行う（S2061）。本実施形態では、S2009の処理内で実行される遊技ロック抽籤に当籤すると、メインR A M 1 0 3に設けられた遊技ロック判定フラグ（判定フラグ）又は遊技ロック予約フラグ（予約フラグ）の格納領域（不図示：フラグ格納領域）に遊技ロック情報（遊技ロックの実行の有無やロック内容など）が格納される。この際、遊技開始時の遊技ロックに当籤した場合には、遊技ロック情報が遊技ロック判定フラグに格納され、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロックに当籤した場合には、遊技ロック情報が遊技ロック予約フラグに格納される。一方、遊技ロック抽籤に当籤しなかった場合（遊技ロックが発生しない場合）には、遊技ロック判定フラグ及び遊技ロック予約フラグのいずれにも遊技ロック情報は格納されない。そして、S2061の処理では、メインC P U 1 0 1は、遊技ロック判定フラグから遊技ロック情報を取得する（読み出す）。

30

40

【2047】

次いで、メインC P U 1 0 1は、遊技ロック予約フラグに格納されているデータを遊技ロック判定フラグに格納する（S2062）。遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック抽籤に当籤した場合には、この処理により、遊技ロック判定フラグに遊技ロック情報が格納され、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック設定処理（S2019）において、遊技ロックが実行される。次いで、メインC P U 1 0 1は、遊技ロック予約フラグに格納されているデータをクリアする（S2063）。

【2048】

次いで、メインC P U 1 0 1は、S2061の処理において遊技ロック情報が取得されたか否かを判別する（S2064）。なお、遊技開始時の遊技ロック設定処理（S201

50

0)では、遊技ロック抽籤に当籤しなかった場合だけでなく、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロックに当籤して遊技ロック予約フラグに遊技ロック情報が格納されている場合にも、S2064の判定結果はNO判定となる。ただし、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロックに当籤した場合、遊技開始時の遊技ロック設定処理（S2010）中のS2062の処理において、遊技ロック予約フラグに格納されているデータが遊技ロック判定フラグにコピーされるので、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック設定処理（S2019）では、S2064の判定結果はYES判定となる。

【2049】

S2064において、メインCPU101が、遊技ロック情報が取得されなかったと判別したとき（S2064がNO判定の場合）、メインCPU101は、遊技ロック設定処理を終了する。一方、S2064において、メインCPU101が、遊技ロック情報が取得されたと判別したとき（S2064がYES判定の場合）、メインCPU101は、取得された遊技ロック情報に基づいて遊技停止（遊技ロック）実行処理を行う（S2065）。そして、S2065の処理後、メインCPU101は、遊技ロック設定処理を終了する。

10

【2050】

なお、実行中の遊技ロック設定処理が遊技開始時の遊技ロック設定処理（S2010）である場合には、メインCPU101は、遊技ロック設定処理の終了後、処理をメインフロー（図286参照）のS2011に移す。一方、実行中の遊技ロック設定処理が、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック設定処理（S2019）である場合には、メインCPU101は、遊技ロック設定処理の終了後、処理をメインフロー（図286参照）のS2020に移す。

20

【2051】

本実施形態では、上述のようにして、遊技ロック設定処理が行われる。なお、本実施形態のパチスロ1では、上述のように、主制御基板71（メインCPU101）は、遊技ロック設定処理を行う。それゆえ、主制御基板71（メインCPU101）は、ロック実行手段としても機能する。また、主制御基板71（メインCPU101）は、スタート時出玉関連抽籤処理内において、遊技ロック抽籤を行う。それゆえ、主制御基板71（メインCPU101）は、遊技ロック抽籤手段としても機能する。

【2052】

上述した遊技ロック設定処理中のS2061～S2064の処理は、メインCPU101が、図293のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

30

【2053】

まず、メインCPU101がソースコード「LDQ HL, wLOCK_RSV-1」（所定の読み出し命令）を実行すると、Qレジスタ（拡張レジスタ）の内容（遊技ロック予約フラグのアドレスの上位側のアドレス値）と、整数値「wLOCK_RSV-1」（遊技ロック予約フラグのアドレスの下位側のアドレス値から1減算した値）とで指定されるアドレスが、HLレジスタ（ペアレジスタ、第3のレジスタ）に格納される。なお、本実施形態では、次のINLD命令実行時に、HLレジスタの値に「1」及び「2」が加算されるので、ソースコード「LDQ HL, wLOCK_RSV-1」では、遊技ロック予約フラグのアドレス「wLOCK_RSV」から予め「1」が減算されている。また、本実施形態では、遊技ロック予約フラグのアドレス「wLOCK_RSV」の次のアドレスが遊技ロック判定フラグのアドレス「wLOCK_FLG」となる。

40

【2054】

次いで、メインCPU101がソースコード「INLD AE, (HL)」を実行する。INLD命令は、メインCPU101専用の指定レジスタロード命令であり、この命令が実行されると、次の処理が行われる。

【2055】

まず、HLレジスタに格納されている値（アドレス「wLOCK_RSV-1」）に「

50

1」を加算した値（遊技ロック予約フラグのアドレス「wLOCK_RSV」）で指定されるアドレスに格納されているデータと、HLレジスタに格納されている値に「2」を加算した値（遊技ロック判定フラグのアドレス「wLOCK_FLG」）で指定されるアドレスに格納されているデータとが、AEレジスタに読み出される。この際、Aレジスタ（第1のレジスタ）に遊技ロック判定フラグのアドレス「wLOCK_FLG」に格納されているデータが格納され、Eレジスタ（第2のレジスタ）に遊技ロック予約フラグのアドレス「wLOCK_RSV」に格納されているデータが格納される。その後、HLレジスタの値に「2」が加算され、HLレジスタには、遊技ロック予約フラグのアドレス「wLOCK_FLG」が格納される。本実施形態では、このINLD命令を実行することにより、S2061の処理が実行され、遊技ロック判定フラグに遊技ロック情報が格納されてい

10

【2056】

次いで、メインCPU101がソースコード「LD (HL), E」を実行すると、Eレジスタに格納されたデータ（遊技ロック予約フラグに格納されているデータ）がHLレジスタで指定されるアドレス（遊技ロック判定フラグのアドレス「wLOCK_FLG」）に格納される。本実施形態では、このLD命令を実行することにより、S2062の処理が実行される。

【2057】

次いで、メインCPU101がソースコード「CRLQ (wLOCK_RSV)」を実行すると、Qレジスタの内容（遊技ロック予約フラグの上位側のアドレス値）と、整数値「wLOCK_RSV」（遊技ロック予約フラグの下位側のアドレス値）とで指定されるアドレスに格納されたデータ（遊技ロック予約フラグに格納されているデータ）がクリアされる。本実施形態では、このCRLQ命令を実行することにより、S2063の処理が実行される。

20

【2058】

そして、メインCPU101がソースコード「RT Z, A」が実行されると、Aレジスタに格納されているデータ（遊技ロック判定フラグのデータ；遊技ロック情報）の有無の判定処理が行われ、Aレジスタに格納されているデータ（遊技ロック情報）が無ければ（ゼロフラグ（Z）が「1」（ON状態）であれば）、処理が終了し（リターン）、Aレジスタに格納されているデータ（遊技ロック情報）が有れば（ゼロフラグ（Z）が「0」（OFF状態）であれば）、図示しない次のソースコードが実行される。本実施形態では、このRT命令を実行することにより、S2064の判定処理が実行される。

30

【2059】

ここで、本実施形態における遊技ロックの具体的な動作例を説明する。例えば、遊技ロック抽籤で、遊技開始時の遊技ロック（例えば10秒ロック）に当籤し、且つ、遊技終了時の遊技ロック（例えば20秒ロック）にも当籤した場合には、遊技ロック判定フラグに遊技開始時の遊技ロック情報（10秒ロック）が格納され、遊技ロック予約フラグに遊技終了時の遊技ロック情報（20秒ロック）が格納される。次いで、S2010の処理において遊技ロック設定処理が行われると、S2062の処理で遊技ロック予約フラグに格納された遊技ロック情報が遊技ロック判定フラグに格納されるが、S2065の遊技停止実行処理では10秒ロック（10秒間の遊技停止、又は、10秒間の操作無効化）が実行される。そして、10秒ロックの終了後、処理がメインフロー（図286参照）のS2011の処理に移る。その後、S2019の処理において遊技ロック設定処理が行われると、この時点では、遊技ロック判定フラグに遊技終了時の遊技ロック情報（20秒ロック）が格納されているので、S2065の遊技停止実行処理では20秒ロック（20秒間の遊技停止、又は、20秒間の操作無効化）が実行される。そして、20秒ロックの終了後、処理がメインフロー（図286参照）のS2020の処理に移る。

40

【2060】

上述した遊技ロック情報の取得処理において、INLD命令を使用した場合、次のような効果が得られる。INLD命令では、上述のように、遊技ロック判定フラグのアドレス

50

指定処理、遊技ロック判定フラグに格納されているデータ（１バイト）の読み出し処理、及び、遊技ロック予約フラグに格納されているデータ（１バイト）の読み出し処理の３つの処理を１つの命令コードで実行することができる。すなわち、本実施形態では、従来、２バイトのデータを読み出す際に、３つの命令コードにより実行されていたこの３つの処理を１つの命令コードで一括して実行することができる。

【２０６１】

それゆえ、メインＣＰＵ１０１専用のＩＮＬＤ命令（指定レジスタロード命令）を用いて遊技ロック情報を読み出すことにより、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。その結果、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

10

【２０６２】

〔試射試験信号制御処理（規定外）〕

次に、図２９４～図２９６を参照して、割込処理（図１５８参照）中のＳ９１１で行う、本実施形態の試射試験信号制御処理（規定外）について説明する。なお、図２９４は、試射試験信号制御処理（規定外）のソースプログラム上で、実際に参照される規定外出力ポート格納領域の構成を示す図であり、図２９５は、規定外出力ポート格納領域に格納される各規定外出力ポートの出力データの各ビットと、各ビットに割り付けられる情報内容との関係を示した図であり、図２９６は、試射試験信号制御処理（規定外）の手順を示すフローチャートである。

20

【２０６３】

試射試験信号制御処理（規定外）の具体的な処理を説明する前に、図２９４及び図２９５を参照して、規定外出力ポートの種別と、各規定外出力ポートの出力データの各ビットに割り付けられる情報との関係について説明する。本実施形態では、試験信号の出力ポートとしては、条件装置１～８のＯＮ／ＯＦＦ信号（条件装置信号）が出力される出力ポート、ボーナス（特賞）のＯＮ／ＯＦＦ信号（特賞信号）が出力される出力ポート、及び、各リールの回胴制動信号が出力される出力ポートの３種類が設けられる。そして、生成された各試験信号は、８ビットで構成され、規定外ＲＡＭ領域に設けられた規定外出力ポート格納領域にそれぞれ別個に格納される。

30

【２０６４】

具体的には、図２９４に示すように、規定外ＲＡＭ領域内において、アドレス「Ｆ２１６」（ラベル「ｗｏＸＯＵＴ０」）に規定外出力ポート格納領域が配置される。なお、図２９４中の「ＤＳ ３」は、規定外出力ポート格納領域として３バイトの領域が確保されていることを示す（「ＤＳ」はデータストレージを表す疑似命令）。また、図２９４中の「条件装置１～８（条件装置信号）」の前に記載の「０Ｆ４Ｈ」は、条件装置信号の出力ポートのポート番号を示し、「特賞信号」の前に記載の「０Ｆ５Ｈ」は、特賞信号の出力ポートのポート番号を示し、「回胴制動信号」の前に記載の「０Ｆ６Ｈ」は、各リールの回胴制動信号の出力ポートのポート番号を示す。また、これらの３つの出力ポートは、マイクロプロセッサ９１内の外部バスインターフェース１０４の端子に接続された出力ＩＣのポートに対応する。すなわち、これらの３つの出力ポートは、外部バスインターフェース１０４を介してメインＣＰＵ１０１に接続される。そして、これらの３つの出力ポートにセットされた試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して試験機にポート（Ｉ／Ｏ）マップドＩ／Ｏ方式で出力される。

40

【２０６５】

また、図２９５に示すように、条件装置信号（条件装置１～８のＯＮ／ＯＦＦ信号）のビット０（Ｂ０）～ビット７（Ｂ７）には、それぞれ条件装置１～条件装置８のＯＮ／ＯＦＦ情報がセットされる。そして、条件装置信号では、ＯＮ状態となる条件装置のビット

50

には「1」がセットされ、OFF状態となる条件装置のビットには「0」がセットされる。

【2066】

特賞信号のビット3 (B3) には、図295に示すように、BBの作動／非作動情報がセットされ、ビット4 (B4) にはRBの作動／非作動情報がセットされ、ビット5 (B5) にはMBの作動／非作動情報がセットされ、ビット6 (B6) にはCBの作動／非作動情報がセットされ、ビット7 (B7) にはSBの作動／非作動情報がセットされる。そして、特賞信号では、作動中のボーナス種別のビットに「1」がセットされ、その他のボーナス種別のビットには「0」がセットされる。なお、特賞信号のビット0 (B0) ～ビット2 (B2) は未使用となる。

10

【2067】

また、各リールの回胴制動信号のビット0 (B0) には、図295に示すように、左リール3L (R1) の回胴制御情報がセットされ、ビット1 (B1) には中リール3C (R2) の回胴制御情報がセットされ、ビット2 (B2) には右リール3R (R3) の回胴制御情報がセットされる。なお、回胴制動信号のビット3 (B3) ～ビット7 (B7) は未使用となる。

【2068】

次に、図296を参照して、本実施形態の試射試験信号制御処理（規定外）について説明する。

まず、メインCPU101は、メインRAM103のスタックエリアのアドレスを退避させる (S2071)。次いで、メインCPU101は、スタックポインタ (SP) に規定外スタックエリアのアドレスをセットする (S2072)。次いで、メインCPU101は、全レジスタのデータを退避させる (S2073)。

20

【2069】

次いで、メインCPU101は、回胴制動信号生成処理を行う (S2074)。この処理では、メインCPU101は、試験機用第1インターフェースボード301等を介して試験機に出力される、各リールの回胴制動信号（試験信号）の生成、及び、該回胴制動信号（試験信号）の規定外出力ポート格納領域へのセット処理を行う。なお、回胴制動信号生成処理の詳細については、後述の図297を参照しながら後で説明する。

【2070】

次いで、メインCPU101は、特賞信号制御処理を行う (S2075)。この処理では、メインCPU101は、試験機に出力される特賞信号（試験信号）の規定外出力ポート格納領域へのセット処理を行う。なお、特賞信号制御処理の詳細については、後述の図298及び図299を参照しながら後で説明する。

30

【2071】

次いで、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を行う (S2076)。この処理では、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグの状態に対応する条件装置信号（条件装置1～8のON／OFF信号：試験信号）の規定外出力ポート格納領域へのセット処理を行う。なお、条件装置信号制御処理の詳細については、後述の図300及び図301を参照しながら後で説明する。

40

【2072】

次いで、メインCPU101は、試験信号出力処理を行う (S2077)。この処理では、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域に格納された各試験信号の出力信号の一括出力処理を行う。なお、試験信号出力処理の詳細については、後述の図302を参照しながら後で説明する。

【2073】

次いで、メインCPU101は、S2073の処理で退避させた全レジスタのデータの復帰処理を行う (S2078)。次いで、メインCPU101は、S2071の処理で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ (SP) にセットする (S2079)。そして、S2079の処理後、メインCPU101は、試射試験信号制御処理を終

50

了し、処理を割込処理（図 1 5 8 参照）中の S 9 1 2 の処理に移す。

【2074】

〔回胴制動信号生成処理〕

次に、図 2 9 7 を参照して、試射試験信号制御処理（図 2 9 6 参照）中の S 2 0 7 4 で行う本実施形態の回胴制動信号生成処理について説明する。なお、図 2 9 7 は、回胴制動信号生成処理の手順を示すフローチャートである。

【2075】

まず、メイン CPU 1 0 1 は、規定外作業領域に回胴制御データ格納領域（不図示）をセットする（S 2 0 8 1）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、リール数に「3」をセットし、回胴制動信号及びその生成状態（1 バイトデータ）をクリアする（S 2 0 8 2）。 10

【2076】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、回胴制御データが「停止中未満」のデータであるか否かを判別する（S 2 0 8 3）。

【2077】

S 2 0 8 3 において、メイン CPU 1 0 1 が、回胴制御データが「停止中未満」のデータであると判別したとき（S 2 0 8 3 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 2 0 8 5 の処理を行う。一方、S 2 0 8 3 において、メイン CPU 1 0 1 が、回胴制御データが「停止中未満」のデータでないと判別したとき（S 2 0 8 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであるか否かを判別する（S 2 0 8 4）。 20

【2078】

S 2 0 8 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであると判別したとき（S 2 0 8 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 2 0 8 6 の処理を行う。一方、S 2 0 8 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータでないと判別したとき（S 2 0 8 4 が NO 判定の場合）、又は、S 2 0 8 3 が YES 判定の場合、メイン CPU 1 0 1 は、回胴制動信号の生成状態（1 バイトデータ）のビット 3 をオン状態（「1」）にする（S 2 0 8 5）。

【2079】

S 2 0 8 5 の処理後又は S 2 0 8 4 が YES 判定の場合、メイン CPU 1 0 1 は、生成状態の各ビットのデータを 1 ビット分、右（ビット 7 からビット 0 に向かう方向）にシフトする（S 2 0 8 6）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、回胴制御データ格納領域のアドレスを次の制御対象のリールのアドレスに更新する（S 2 0 8 7）。 30

【2080】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、リール数を 1 減算する（S 2 0 8 8）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、リール数が「0」であるか否かを判別する（S 2 0 8 9）。

【2081】

S 2 0 8 9 において、メイン CPU 1 0 1 が、リール数が「0」でないと判別したとき（S 2 0 8 9 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 2 0 8 3 の処理に戻し、S 2 0 8 3 以降の処理を繰り返す。 40

【2082】

一方、S 2 0 8 9 において、メイン CPU 1 0 1 が、リール数が「0」であると判別したとき（S 2 0 8 9 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、生成状態のデータを規定外出力ポート格納領域内の回胴制動信号の格納領域にセットする（S 2 0 9 0）。そして、S 2 0 9 0 の処理後、メイン CPU 1 0 1 は、回胴制動信号生成処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図 2 9 6 参照）中の S 2 0 7 5 の処理に移す。

【2083】

〔特賞信号制御処理〕

次に、図 2 9 8 及び図 2 9 9 を参照して、試射試験信号制御処理（図 2 9 6 参照）中の S 2 0 7 5 で行う本実施形態の特賞信号制御処理について説明する。なお、図 2 9 8 及び 50

図299は、特賞信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【2084】

まず、メインCPU101は、遊技状態フラグ格納領域（不図示）を参照して、遊技状態フラグを取得する（S2101）。次いで、メインCPU101は、遊技状態がRB遊技状態であるか否かを判別する（S2102）。

【2085】

S2102において、メインCPU101が、遊技状態がRB遊技状態であると判別したとき（S2102がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のRB情報格納ビット（ビット4）に「1」（オン状態）をセットする（S2103）。一方、S2102において、メインCPU101が、遊技状態がRB
10
遊技状態でないと判別したとき（S2102がNO判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のRB情報格納ビット（ビット4）に「0」（オフ状態）をセットする（S2104）。

【2086】

S2103又はS2104の処理後、メインCPU101は、遊技状態がBB遊技状態であるか否かを判別する（S2105）。

【2087】

S2105において、メインCPU101が、遊技状態がBB遊技状態であると判別したとき（S2105がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のBB情報格納ビット（ビット3）に「1」（オン状態）をセットする（S2106）。一方、S2105において、メインCPU101が、遊技状態がBB
20
遊技状態でないと判別したとき（S2105がNO判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のBB情報格納ビット（ビット3）に「0」（オフ状態）をセットする（S2107）。

【2088】

S2106又はS2107の処理後、メインCPU101は、遊技状態がCB遊技状態であるか否かを判別する（S2108）。

【2089】

S2108において、メインCPU101が、遊技状態がCB遊技状態であると判別したとき（S2108がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のCB情報格納ビット（ビット6）に「1」（オン状態）をセットする（S2109）。一方、S2108において、メインCPU101が、遊技状態がCB
30
遊技状態でないと判別したとき（S2108がNO判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のCB情報格納ビット（ビット6）に「0」（オフ状態）をセットする（S2110）。

【2090】

S2109又はS2110の処理後、メインCPU101は、遊技状態がMB遊技状態であるか否かを判別する（S2111）。

【2091】

S2111において、メインCPU101が、遊技状態がMB遊技状態であると判別したとき（S2111がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のMB情報格納ビット（ビット5）に「1」（オン状態）をセットする（S2112）。一方、S2111において、メインCPU101が、遊技状態がMB
40
遊技状態でないと判別したとき（S2111がNO判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のMB情報格納ビット（ビット5）に「0」（オフ状態）をセットする（S2113）。

【2092】

S2112又はS2113の処理後、メインCPU101は、遊技状態がSB遊技状態であるか否かを判別する（S2114）。

【2093】

S 2 1 1 4において、メインCPU101が、遊技状態がSB遊技状態であると判別したとき（S 2 1 1 4がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のSB情報格納ビット（ビット7）に「1」（オン状態）をセットする（S 2 1 1 5）。一方、S 2 1 1 4において、メインCPU101が、遊技状態がSB遊技状態でないと判別したとき（S 2 1 1 4がNO判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のSB情報格納ビット（ビット7）に「0」（オフ状態）をセットする（S 2 1 1 6）。

【2094】

そして、S 2 1 1 5又はS 2 1 1 6の処理後、メインCPU101は、特賞信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 6の処理に移す。なお、本実施形態のパチスロ1では、ボーナス種別としてBBのみが設けられているので、S 2 1 0 8～S 2 1 1 6の処理を省略してもよい。

10

【2095】

[条件装置信号制御処理]

次に、図300及び図301を参照して、試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 6で行う本実施形態の条件装置信号制御処理について説明する。なお、図300及び図301は、条件装置信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【2096】

まず、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグが初期状態であるか否かを判別する（S 2 1 2 1）。S 2 1 2 1において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが初期状態であると判別したとき（S 2 1 2 1がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 7の処理に移す。

20

【2097】

一方、S 2 1 2 1において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが初期状態でないと判別したとき（S 2 1 2 1がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであるか否かを判別する（S 2 1 2 2）。

【2098】

S 2 1 2 2において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであると判別したとき（S 2 1 2 2がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に役物条件装置信号のオン状態をセットする（S 2 1 2 3）。次いで、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置1～6の情報格納ビット（条件装置信号のビット0～ビット5）にRT遊技状態の情報をセットする（S 2 1 2 4）。そして、S 2 1 2 4の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 7の処理に移す。

30

【2099】

一方、S 2 1 2 2において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものでないと判別したとき（S 2 1 2 2がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであるか否かを判別する（S 2 1 2 5）。

40

【2100】

S 2 1 2 5において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであると判別したとき（S 2 1 2 5がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置1～8の情報格納ビット（条件装置信号のビット0～ビット7）に「0」（オフ状態）をセットする（S 2 1 2 6）。そして、S 2 1 2 6の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 7の処理に移す。

【2101】

50

一方、S 2 1 2 5において、メインCPU101が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものでないと判別したとき（S 2 1 2 5がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であるか否かを判別する（S 2 1 2 7）。

【2102】

S 2 1 2 7において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であると判別したとき（S 2 1 2 7がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置1～6の情報格納ビット（条件装置信号のビット0～ビット5）に特賞当籤番号の情報をセットし、条件装置8の情報格納ビット（条件装置信号のビット7）に「1」（オン状態）をセットする（S 2 1 2 8）。次いで、メインCPU101は、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、24.58ms）をセットする（S 2 1 2 9）。次いで、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（S 2 1 3 0）。そして、S 2 1 3 0の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 7の処理に移す。

10

【2103】

一方、S 2 1 2 7において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態でないと判別したとき（S 2 1 2 7がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であるか否かを判別する（S 2 1 3 1）。

20

【2104】

S 2 1 3 1において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であると判別したとき（S 2 1 3 1がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「0」であるか否かを判別する（S 2 1 3 2）。

【2105】

S 2 1 3 2において、メインCPU101が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「0」でないと判別したとき（S 2 1 3 2がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 7の処理に移す。一方、S 2 1 3 2において、メインCPU101が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「0」であると判別したとき（S 2 1 3 2がYES判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に小役条件装置信号のオン状態又は条件装置信号のオフ状態をセットする（S 2 1 3 3）。そして、S 2 1 3 3の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図296参照）中のS 2 0 7 7の処理に移す。

30

【2106】

ここで再度、S 2 1 3 1の処理に戻って、S 2 1 3 1において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態でないと判別したとき（S 2 1 3 1がNO判定の場合）、メインCPU101は、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態であるか否かを判別する（S 2 1 3 4）。

40

【2107】

S 2 1 3 4において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態であると判別したとき（S 2 1 3 4がYES判定の場合）、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置1～6の情報格納ビット（条件装置信号のビット0～ビット5）に小役当籤番号の情報をセットし、条件装置7の情報格納ビット（条件装置信号のビット6）に「1」（オン状態）をセットする（S 2 1 3 5）。次いで、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、24.58ms）をセットする（S 2 1 3 6）。次いで、メインCPU101は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（S 2 1 3 7）。そして、S 2 1 3 7の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理

50

(図296参照)中のS2077の処理に移す。

【2108】

一方、S2134において、メインCPU101が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態でないと判別したとき(S2134がNO判定の場合)、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置1～8の情報格納ビット(条件装置信号のビット0～ビット7)に「0」(オフ状態)をセットする(S2138)。そして、S2138の処理後、メインCPU101は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理(図296参照)中のS2077の処理に移す。

【2109】

[試験信号出力処理]

次に、図302及び図303を参照して、試射試験信号制御処理(図296参照)中のS2077で行う試験信号出力処理について説明する。なお、図302は、試験信号出力処理の手順を示すフローチャートであり、図303は、試験信号出力処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【2110】

まず、メインCPU101は、規定外出力ポート格納領域のアドレス(「wOXOUT0」：図294参照)をセットする(S2141)。次いで、メインCPU101は、出力ポートの初期出力ポート番号(本実施形態では、「0F4H」：図294参照)をセットする(S2142)。次いで、メインCPU101は、出力ポートのポート数(本実施形態では、「3」)をセットする(S2143)。なお、S2141～S2143の処理の順序は、この例に限定されず、任意に設定することができる。

【2111】

次いで、メインCPU101は、一括ポート出力命令(後述のOTICR命令)を実行する(S2144)。この処理により、ポート番号「0F4H」～「0F6H」の3つの出力ポートのそれぞれに、対応する試験信号(条件装置信号、特賞信号、回胴制動信号)が連続して出力される。そして、S2144の処理後、メインCPU101は、試験信号出力処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理(図296参照)中のS2078の処理に移す。

【2112】

本実施形態では、上述のようにして、試験信号出力処理が行われる。本実施形態のパチスロ1では、上述のように、主制御基板71(メインCPU101)は、試験信号出力処理を行う。それゆえ、主制御基板71(メインCPU101)は、信号出力手段としても機能する。また、本実施形態における規定外出力ポート格納領域は、本発明に係る出力データ格納領域の一具体例を示すものである。

【2113】

上述した試験信号出力処理は、メインCPU101が、図303のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

【2114】

まず、メインCPU101がソースコード「LD HL, wOXOUT0」を実行すると、ラベル「wOXOUT0」で指定されるアドレス(規定外出力ポート格納領域の先頭アドレス「F216」)がHLレジスタ(ペアレジスタ)に読み出される。本実施形態では、このLD命令を実行することにより、S2141の処理が実行される。

【2115】

次いで、メインCPU101がソースコード「LD BC, 100H*3+0F4H」を実行すると、出力ポートの初期ポート番号「0F4H」及びポート数「3」がBCレジスタに読み出される。この際、Bレジスタ(第2のレジスタ)にポート数「3」が格納され、Cレジスタ(第1のレジスタ)に初期ポート番号「0F4H」が格納される。本実施形態では、このLD命令により、S2142及びS2143の処理が一括して実行される。

。

10

20

30

40

50

【2116】

次いで、メインCPU101がソースコード「OTICR」を実行する。OTICR命令は、メインCPU101専用の一括ポート出力命令（連続出力命令）であり、この命令が実行されると、次の処理が行われる。

【2117】

まず、HLレジスタで指定されるメモリのアドレスに格納されている値（試験信号）が、Cレジスタで指定されているポート番号の出力ポートにセット（出力）される（第1の処理）。次いで、Bレジスタの値（ポート数）が1減算され、Cレジスタの値（ポート番号）が1加算され、HLレジスタの値（試験信号の格納領域のアドレス）が1加算される（第2の処理）。そして、更新後のBレジスタの値（ポート数）が「0」である場合には、OTICR命令の処理を終了し、更新後のBレジスタの値（ポート数）が「0」でない場合には、HLレジスタで指定されるメモリに格納されている更新後の値（試験信号）の更新後の出力ポートへのセット処理、Bレジスタの更新（1減算）処理、Cレジスタの更新（1加算）処理、及び、HLレジスタの更新（1加算）処理が繰り返される（第3の処理）。

10

【2118】

それゆえ、試験信号出力処理において、上記OTICR命令が実行されると、条件装置信号（条件装置1～8のON/OFF信号）のポート番号「0F4H」の出力ポートへの出力処理、特賞信号のポート番号「0F5H」の出力ポートへの出力処理、及び、回胴制動信号のポート番号「0F6H」の出力ポートへの出力処理がこの順で連続して実行される。本実施形態では、このOTICR命令を実行することにより、S2144の処理が実行される。

20

【2119】

上述した試験信号出力処理において、OTICR命令を使用した場合、次のような効果が得られる。OTICR命令（一括ポート出力命令）では、上述のように、規定外出力ポート格納領域に格納された試験信号の読み出し処理、読み出された試験信号の対応する出力ポートへの出力処理、出力ポート（ポート番号）の更新処理、出力対象の試験信号の更新処理（規定外出力ポート格納領域内における試験信号の格納領域のアドレス更新処理）、及び、これらの一連の処理を終了するか否かの判定処理（ループ処理）の5つの処理を1つの命令コードで一括して実行することができる。すなわち、本実施形態では、従来、複数種の試験信号を複数種の出力ポートに出力（セット）する処理において、5つの命令コードにより実行されていたこの5つの処理を1つの命令コードで実行することができる。

30

【2120】

それゆえ、メインCPU101専用のOTICR命令を用いて複数種の試験信号の複数種の出力ポートへの出力処理を行うことにより、ソースプログラムの容量（メインROM102の使用容量）を低減することができる。その結果、メインROM102内のプログラム領域の空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインROM102の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインROM102の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。なお、OTICR命令は、上記第1実施形態で説明したポートI/OマップドI/O形式で、信号をメインCPU101の外部に出力するための「OUT」命令の拡張命令である。

40

【2121】

[第2実施形態における各種変形例]

上記第2実施形態では、ART状態に移行すると、ART状態の1ゲーム目にランク決めARTを行い、ART当籤時のランクを昇格させることとしているが、これに限られるものではなく、ランク決めART（昇格抽籤）は行わないこととしてもよい。この場合には、ART状態中は、ART当籤時のランクから定まる抽籤状態に基づき、各種の抽籤を

50

行うことになる。

【2122】

また、上記第2実施形態では、各種の抽籤を抽籤用フラグに応じて行うこととしているが、抽籤用フラグは、内部当籤役から決定されるため、各種の抽籤は内部当籤役に応じて行っているということができる。すなわち、主制御回路90は、内部当籤役に応じて各種の抽籤を行うことができる。

【2123】

また、上記第2実施形態では、BB終了時にART状態のストックがある場合には（すなわち、ART中BB終了時には）、遊技状態がART準備中に移行し、その後、ART準備中においてRT状態がRT4状態に移行すると、遊技状態がART状態に移行する。ここで、BB終了時はRT状態がRT0状態に移行するため、ART準備中は、RT0状態からRT4状態までRT状態を移行させることになる。このとき、RT0状態からRT2状態への移行は、押し順ベル当籤時の、押し順ミスに伴い略称「RT2移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されることで行われるため、主制御回路90は、ART準備中に押し順ベルに当籤すると、RT0状態に滞在中は、正解の押し順を報知しない（なお、他のRT状態に滞在中は、正解の押し順を報知することとしてもよく、また、報知しないこととしてもよい）。

【2124】

また、上記第2実施形態では、ART準備中にRT状態がRT1状態やRT3状態に移行することがあり、主制御回路90は、ART準備中にRT状態がRT1状態やRT3状態に移行した場合に、後述する特典を付与することとしてもよい。なお、ART準備中（すなわち、RT4状態に移行する前）にRT状態がRT1状態に移行する場合としては、RT0状態からRT1状態に移行する場合と、RT2状態からRT1状態に移行する場合とがあるが（図178参照）、RT2状態からRT1状態に移行する場合とは、報知された押し順を無視して押し順ミスした場合であるため、主制御回路90は、ART準備中にRT2状態からRT1状態に移行した場合には特典を付与することなく、ART準備中にRT0状態からRT1状態に移行した場合には特典を付与することとしてもよい（なお、図180に示す内部抽籤テーブルでは、RT0状態では、「F__通常リップ」が単独で内部当籤役として決定されることがないが、「F__通常リップ」に対して所定の抽籤値を割り振ることで、RT0状態からRT1状態に移行可能にすることができる）。

また、特典の付与は、ART準備中にRT状態がRT1状態又はRT3状態に移行したことを契機として行うだけでなく、当該契機に加えて（又は代えて）、RT1状態又はRT3状態中の内部当籤役（抽籤用フラグ）に応じて特典を付与することとしてもよい。例えば、RT1状態又はRT3状態中は、「F__弱チェリプ」が内部当籤役として決定される確率が高く、また、RT1状態やRT3状態は、固定ゲーム数が消化されるまで継続するため、ART準備中が長引くほど特典付与の期待度を上げることができる。

【2125】

また、上記第2実施形態では、CZからART状態に移行する場合に、CZの残りゲーム数を保持したままとし、ART状態の終了後に保持した残りゲーム数に対して、ART状態への移行に伴い上乗せされたゲーム数を加算したゲーム数分だけCZを行うこととしているが、これに限られるものではない。主制御回路90は、例えば、CZからART状態に移行する場合にCZの残りゲーム数を破棄するとともに、ART状態の終了後には、所定ゲーム数分のCZを行うこととしてもよい。この所定ゲーム数は任意であるが、例えば、終了したART状態に用いたランク（当籤時のランクであってもよく、昇格抽籤後のランクであってもよい）に応じて決定することとしてもよい。また、所定ゲーム数を決定するタイミングは、CZからART状態へ移行したタイミング（CZの中断時）であってもよく、また、ランク決めARTから通常ARTへ移行したタイミング（ランク決めARTの終了時）であってもよく、また、ART状態からCZへ移行したタイミング（通常ARTの終了時）であってもよい。

【2126】

また、上記第2実施形態及び各種変形例では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されない。上記第2実施形態及び各種変形例で採用したリール制御に係る特徴や設定変更及び確認に係る特徴などのパチスロ1に特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。例えば、ソースプログラム上における各種プログラム及び抽籤テーブルで適用されているデータ容量の各種節約技術や、メインCPU101専用命令コードを使用した各種処理（Qレジスタを用いたアドレスの指定命令、CPIR命令、OTICR命令、INLD命令を用いた各種処理）、規定外ROM領域及び規定外RAM領域を使用した各種処理などの特徴は、「パチンコ」にも適用可能である。

【2127】

<第1及び第2実施形態で使用されるソースコード上のラベルの説明>

上記第1及び第2実施形態のパチスロ1のソースプログラムで使用されているラベルは、所定の法則に従い定義されている。例えば、図65Cに記載のラベル「cPA__SEGCOM」等のように先頭文字が小文字「c」であれば、それは定数（const、又はconstantの「c」）を表し、図67に記載のラベル「w1__CTRL」等のように、先頭文字が小文字「w」であれば、それはメインRAM103（workRAMの「w」）を表し、図95Aのラベル「dSDTR__NR」のように先頭文字が小文字「d」であれば、それはメインROM102（dataROMの「d」）を表す。なお、小文字「c」の意味は定数であるため、小文字「c」の使用法が幅広い範囲で適用可能となっている。例えば、図65Cに示すソースコードで説明した例ではラベル「cPA__SEGCOM」をアドレス値として使用するが、例えば、図88に示すソースコードで説明した例のように、ラベル「cERR__CR」を単に数値（この例ではエラーコード値）として使用することもできる。

【2128】

<第1及び第2実施形態におけるその他の各種変形例>

上記実施形態のパチスロ1では、様々な特典を付与することとしているが、遊技者に付与する特典は任意である。例えば、遊技者に付与される出玉に関する特典（例えば、ART状態への移行、ART状態の継続期間の上乗せ、CZへの移行、CZの継続期間の上乗せ）だけでなく、出玉以外の特典（例えば、特典映像の開放や、パチスロ1のカスタム開放など）であってもよい。

【2129】

また、ART状態中（第1実施形態ではCT状態中も含む）に行われる報知の内容は上述した例に限定されず、任意である。例えば、遊技者にとって有利な状態となる特別な図柄組合せが表示される停止操作の順序（押し順）を報知してもよいし、当該図柄組合せが表示されるために必要な停止操作のタイミング（狙うべき図柄）を報知するようにしてもよい。

【2130】

遊技者にとって有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率は変化しない（又は遊技性に影響を与えない程度の範囲で変化する）が、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する機能、すなわち、AT機能が作動する遊技状態であってもよい。また、遊技者にとって有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）が作動するとともに、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する機能が作動する、すなわち、ART機能が作動する遊技状態であってもよい。

【2131】

また、ART状態の継続期間の管理方法も任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ART状態中に払い出されるメダル枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ART状態中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよく、また、ART状態中の

任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、A R T状態中に特定の図柄組合せが表示されるとA R T状態を終了させることとしてもよい。この場合、上乘せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのようにA R T状態の継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【2132】

また、C Zの継続期間の管理も任意である。ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、C Z中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、C Z中に特定の図柄組合せが表示されるとC Zを終了させることとしてもよく、また、C Z中に行ったA R T抽籤の回数により継続期間を管理することとしてもよく、また、C Z中にA R T状態に移行した回数により継続期間を管理することとしてもよい。

10

この場合、上乘せの対象は、ゲーム数、セット数、抽籤回数などのようにC Zの継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【2133】

また、上記実施形態のパチスロ1では、遊技者側から見て、リール表示窓4の左側に設けたサブ表示装置18において各種表示画面を表示する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技者側から見て、リール表示窓4の右側にも別のサブ表示装置を設け、このサブ表示装置においても各種表示画面を表示する構成にしてもよい。この場合、リール表示窓4の右側に設けられたサブ表示装置の表示面上にタッチセンサを設け、このタッチセンサから出力されるタッチ入力情報に基づいて、当該サブ表示装置の表示画面を切り替える構成にしてもよい。

20

【2134】

また、上記実施形態のパチスロ1では、報知(A R T)機能の作動を、メイン(主制御基板71)側の制御の下に行うこととしているが、これに限られるものではなく、サブ(副制御基板72)側の制御により報知(A R T)機能の作動を行うこととしてもよい。

【2135】

また、上記実施形態のパチスロ1では、C ZやA R T状態へは、通常状態中に行う移行抽籤に当籤することで移行する。ここで、上記実施形態のパチスロ1では、この移行抽籤に対して設定差を持たせることもあり得るが、この移行抽籤を「設定値に差のない情報」に基づいて行うこととしてもよい。なお、「設定値に差のない情報」とは、内部抽籤処理において全ての設定値において同一の確率で内部当籤役として決定される役(設定不問役)や、全リールの停止時に全ての設定値において同一の確率で表示されることになる図柄組合せ(設定差のない図柄組合せ)を少なくとも含むものである。

30

【2136】

すなわち、上記変形例のパチスロ1では、設定不問役が内部当籤役として決定された場合に、C ZやA R T状態への移行抽籤を行い、設定差のある役(設定差役)が内部当籤役として決定された場合には、C ZやA R T状態への移行抽籤を行わない。また、パチスロ1では、全リールの停止時に設定差のない図柄組合せが表示された場合に、C ZやA R T状態への移行抽籤を行い、設定差のある図柄組合せが表示された場合には、C ZやA R T状態への移行抽籤を行わない。

40

なお、本明細書において、抽籤を行わないとは、抽籤自体を行わないことだけでなく、抽籤はするものの必ず非当籤となることを含むものである。

【2137】

また、C ZやA R T状態への移行抽籤は、予め定められており一切変動しない完全確率に基づき行われることとしてもよい。「予め定められており一切変動しない完全確率」とは、少なくとも設定値に基づいて変動することのない確率(すなわち、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率)を意味する。

なお、「予め定められており一切変動しない完全確率」として、更に、「設定値に差のない情報」に対して一義的に定められた確率であることを含めることとしてもよい。近年の遊技機では、移行抽籤に当籤し易い状態と当籤し難い状態とを設けることがある。この

50

ような場合に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時には、いかなる遊技状態であっても同一の確率で当籤する移行抽籤を行うことになる。反対に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率ではない確率（すなわち、変動する確率）」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時に、現在の遊技状態に応じた確率で当籤する移行抽籤、すなわち、現在の遊技状態が高確率状態である場合には、高い確率で当籤する移行抽籤を行い、現在の遊技状態が低確率状態である場合には、低い確率で当籤する移行抽籤、を行うことになる。

【2138】

このように「設定値に差のない情報」に基づいて行う移行抽籤を、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行うことで、変形例のパチスロ1では、C ZやA R T状態への移行に関する期待度を各設定値に対して同一にすることができ、出玉性能の差を、設定差のある設定差役の当籤確率に抑えることができる。

【2139】

また、C ZやA R T状態へ移行するための抽籤としては、（1）内部当籤役を決定するための内部抽籤、（2）移行を行うか否かの移行抽籤、（3）移行する場合の移行先を決定するための有利区間種別抽籤の3つの抽籤が考えられる。パチスロ1では、これら3つの抽籤を、それぞれ個別の乱数値を用いて行うこととしてもよく、また、全ての抽籤を共通の乱数値を用いて行うこととしてもよく、また、2つの抽籤を共通の乱数値を用いて行い、残り1つの抽籤を個別の乱数値を用いて行うこととしてもよい。なお、共通の乱数値を用いるとは、例えば、（1）内部抽籤において「0～128」の乱数範囲において所定の設定不問役が決定される場合に、（2）「0～64」を移行抽籤に非当籤の乱数範囲、「65～128」を移行抽籤に当籤の乱数範囲とし、また、（3）「65～83」を移行先がC Z1である乱数範囲、「83～99」を移行先がC Z2である乱数範囲、「99～115」を移行先がC Z3である乱数範囲、「115～128」を移行先がA R T状態である乱数範囲とすることである。言い換えると、一つの抽籤において当籤する乱数範囲の一部に、他の抽籤の抽籤結果を割り当てることである。

【2140】

[その他、本発明に係る遊技機の拡張性]

上記第1及び第2実施形態のパチスロ1では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口14に対して投入する操作、又は、クレジットされたメダルをMAXベットボタン15a或いは1ベットボタン15bを操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置51を駆動してメダル払出口24からメダルが払い出され、又は、クレジットされる形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。

【2141】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与される（例えば、メダルが払い出される）形態の全てに対して、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路90（主制御基板71）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能にする形態であってもよい。なお、この場合、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路90（主制御基板71）に装着され（接続され）且つ遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【2142】

この場合、遊技媒体管理装置は、ROM及びRWM（あるいは、RAM）を有し、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェースを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）或いは遊技媒体の払い出しに係る役に入賞（当該役が成立）した場合における遊技媒体の払出動作（す

10

20

30

40

50

なわち、遊技者に対して遊技媒体の払い出しを行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は、遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）をパチスロ 1 の前面に設け、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【2143】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能（機能）を有することが望ましい。また、遊技媒体管理装置は、遊技者が直接操作する場合以外の場合には、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有することが望ましい。また、遊技媒体管理装置と外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、遊技媒体管理装置は、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

10

【2144】

遊技機には、上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には、紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えば IC カード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等の各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

20

【2145】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対し、上記いずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し、減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果、所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際には、上記いずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し、遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。また、遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに、自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持って行くか、又は、記録された遊技媒体に基づいて他の遊技台で遊技を行うために遊技台を移動する。

30

【2146】

なお、上記例では、遊技媒体管理装置から全遊技媒体数を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、上記例では、遊技媒体取扱装置が記録媒体を排出することとしたが、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、遊技媒体を会員記録媒体に貯留して、後日、該貯留された遊技媒体を用いて再遊技可能とするようにしてもよい。

40

【2147】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し、遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際には、ワンタイムパスワード等の遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

【2148】

なお、遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするもので

50

あってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及び、メダルレスで遊技を可能とする形態の両方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。後者の場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクトタ66やホッパー装置51を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路90（主制御基板71）によって制御され、その制御結果が送信されることに基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し且つ表示する制御を行い得る方式を採用することもできる。

【2149】

また、上記例では、遊技媒体管理装置を、パチスロ1に適用する場合について説明しているが、例えば、遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

10

【2150】

上述した遊技媒体管理装置を設けた場合には、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合に比べて、遊技機内部のセレクトタ66やホッパー装置51などの装置を減らすことができ、遊技機のコスト及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善され、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことも可能になる。また、上述した遊技媒体管理装置を設けた場合には、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、上述した遊技媒体管理装置を設けた場合には、遊技機をとりまく種々の環境を改善可能な遊技機を提供することが可能になる。

20

【2151】

3. 第3実施形態

次に、本発明の第3実施形態に係るパチスロについて説明する。なお、第3実施形態のパチスロは、上記第1及び第2実施形態並びにそれらの上記各種変形例で説明したパチスロ1において、主に、以下に説明するサブ側（副制御基板72側）で実行される各種演出制御機能が設けられたものである。それゆえ、上記第1及び第2実施形態並びにそれらの上記各種変形例で説明したパチスロ1におけるメイン側（主制御基板71側）の各種制御技術は、基本的には、第3実施形態のパチスロにも同様に適用可能であり、同様の効果が得られる。

【2152】

30

以下の第3実施形態の説明では、上記第1及び第2実施形態と同様の構成及びメイン側で行う各種処理動作については、その説明を省略し、サブ側で行われる各種演出制御機能の内容（構成）、動作等についてのみ説明する。また、以下の説明において、上記第1及び第2実施形態と同様の構成には同じ符号を付して説明する。

【2153】

[副制御基板側の構成]

本実施形態では、サブ側（副制御基板72側）で制御する演出装置（サブデバイス）として、上記第1及び第2実施形態並びにそれらの上記各種変形例のパチスロ1において設けられた各種演出装置（スピーカ群84、表示装置11（プロジェクタ機構211）、LED群85）だけでなく、さらに役物（可動役物、可動装飾部：不図示）を設けた例を説明する。

40

【2154】

図304は、本実施形態のパチスロのサブ側に設けられた制御系の回路ブロック構成図である。図304に示す本実施形態のパチスロにおけるサブ側の制御系の構成と、図7に示す上記第1実施形態のそれとを比較すると明らかなように、本実施形態のパチスロにおけるサブ側の制御系は、上記第1実施形態のパチスロ1におけるサブ側の制御系において、役物駆動ユニット310を追加した構成となる。なお、本実施形態のサブ側の制御系において、役物駆動ユニット310以外の構成は、上記第1実施形態の対応する構成と同様である。

【2155】

50

役物駆動ユニット310は、副中継基板61を介して副制御基板72（サブCPU201）に接続される。役物駆動ユニット310内には、図示しない役物（可動役物）を駆動するための可動部品（ステッピングモータ等）が設けられている。そして、演出実行時には、役物駆動ユニット310は、サブCPU201から入力された制御データ（役物可動データ）に基づいて、役物の駆動（移動）制御を行う。

【2156】

[各種演出制御タスク]

(1) マルチタスク方式の制御概要

本実施形態のパチスロでは、サブCPU201により各種演出装置（スピーカ群84、表示装置11（プロジェクタ機構211）、LED群85、役物等）の駆動制御が行われ、サブCPU201で実行される制御プログラムには、演出装置毎に演出制御タスク（音制御タスク、映像（アニメ）制御タスク、LED制御タスク、役物制御タスク等）が設けられ、パチスロが稼働中である場合には、これらの複数の演出制御タスクが同時並行で実行される。すなわち、本実施形態では、「マルチタスク」と呼ばれる制御方式で、各種演出装置が駆動制御され、各種演出が実行される。

【2157】

各演出制御タスクは、所定の周期で繰り返し実行される。例えば、スピーカ群84によるサウンド演出の動作を制御する音制御タスクは4ms周期で実行され、表示装置11による映像演出の動作を制御する映像制御タスクは33ms周期で実行される。また、例えば、LED群85によるランプ演出の動作を制御するLED制御タスクは2ms又は4ms（機種に応じていずれか一方）で実行され、役物（可動役物）による役物演出の動作を制御する役物制御タスクは4ms周期で実行される。

【2158】

また、音制御タスク、映像制御タスク、LED制御タスク及び役物制御タスク間では、33ms周期で（映像演出の1フレーム毎に）、互いに、演出シーケンス（演出制御処理の流れ）の状況（後述の制御状態情報）を監視している。

【2159】

演出制御タスク間の監視処理の一つとして、各演出制御タスクでは、33ms周期で、他の演出制御タスクから自身の演出制御タスクへの連動要求コマンド（リクエスト）に関する情報（例えば、後述のマーカー）が、実行中の他の演出制御タスクの制御状態情報に含まれるか否かなどがチェックされる。そして、連動要求コマンドに関する情報が含まれることが認識されれば、自身の演出制御タスクにおいてリクエストされた演出が実行される。このような連動要求機能を設けた場合、例えば、通常の演出の途中で役物演出を割り込ませるような演出を実行するときにも、演出装置間の演出動作を容易に同期させることができる。

【2160】

なお、本実施形態では、演出制御タスク間の監視間隔を33ms周期（映像演出の1フレーム毎）とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、演出制御タスク間の監視間隔は、例えば、サブCPU201の仕様、演出の内容等に応じて、任意に設定可能であり、演出制御タスク間の監視間隔を、33ms周期より短くしてもよいし、33ms周期より長くしてもよい。後者の場合には、例えば、演出制御タスク間の監視間隔を、映像演出の2フレーム毎（66ms周期）以上としてもよい。演出制御タスク間の監視間隔を33ms周期より長くした場合には、サブCPU201の処理負荷（各演出制御タスクの処理量）を軽減することができる。

【2161】

(2) マルチタスク方式による演出制御の一例

次に、図305を参照して、マルチタスク方式による演出制御処理の一例を説明する。なお、図305は、マルチタスク方式による各種演出制御タスクの演出シーケンスの一例を示す図である。

【2162】

図305に示す例では、まず、時刻TAにおいて、サブCPU201による演出内容決定処理で演出Aの内容が決定される。なお、演出Aでは、スピーカ群84、表示装置11（プロジェクタ機構211）及びLED群85で所定の演出（連動演出）を実行するものとし、役物演出は行われないものとする。

【2163】

時刻TAで演出Aの実行が決定されると、演出Aで実行されるサウンド演出のリクエスト（コマンド）が発生し、当該リクエストに基づいて、音制御タスクにおいて音制御状態情報Aが登録（エントリー）される。また、時刻TAで演出Aの実行が決定されると、演出Aで実行される映像演出のリクエストが発生し、当該リクエストに基づいて、映像制御タスクにおいて映像制御状態情報Aが登録される。さらに、時刻TAで演出Aの実行が決定されると、演出Aで実行されるランプ演出のリクエストが発生し、当該リクエストに基づいて、LED制御タスクにおいてLED制御状態情報Aが登録される。

10

【2164】

なお、時刻TAにおける各演出制御タスクに対するリクエストの生成処理はサブCPU201により行われる。また、サブCPU201による各演出制御タスクへの演出Aのリクエスト（各演出制御タスクでの制御状態情報の登録）は、基本的には、同時に行われる。

【2165】

また、各演出制御タスクに登録される「制御状態情報」とは、対応する演出装置（スピーカ群84、表示装置11（プロジェクタ機構211）、LED群85、役物等）の演出シーケンス（演出状態）を制御するための情報であり、対応する演出装置を実際に駆動制御するデータ（音データ、映像データ、ランプデータ、役物の駆動用モータの励磁データ等）とは異なるものである。

20

【2166】

時刻TAにおいて、音制御タスクに音制御状態情報Aが登録されると、音制御状態情報Aに対応する音データ（エンコードされたデータ）が、例えばデジタルアンプやサウンドICなどの後述の音制御部321（後述の図306参照）に送信（出力）される。次いで、音制御部321は、受信した（入力された）音データをスピーカ群84内の後述の所定のスピーカ322（後述の図306参照）を駆動するためのアナログデータに変換し、当該アナログデータを所定のスピーカ322に出力する。次いで、所定のスピーカ322は、入力されたアナログデータに基づいて、演出Aに対応する音声を出音する。そして、これらの一連の出音処理（音制御タスク）は、音制御状態情報Aに対応するサウンド演出（演出Aのサウンド演出の演出シーケンス）が終了するまで、4msec周期で繰り返し実行される。

30

【2167】

また、時刻TAにおいて、映像制御タスクに映像制御状態情報Aが登録されると、映像制御状態情報Aに対応する映像が表示装置11に表示されるように、例えばレンダリングプロセッサ203やVDPなどの映像制御部（不図示）が制御される。具体的には、映像制御タスクに映像制御状態情報Aが登録されると、まず、映像制御状態情報Aに対応する映像データが、例えばレンダリングプロセッサ203やVDPなどの映像制御部に出力される。次いで、映像制御部は、入力された映像データに対して描画処理を行い、フレーム毎の画像データを生成し、当該生成された画像データを表示装置11に出力する。次いで、表示装置11は、入力された画像データに基づいて、演出Aに対応する画像を表示する。そして、これらの一連の画像表示処理（映像制御タスク）は、映像制御状態情報Aに対応する映像演出（演出Aの映像演出の演出シーケンス）が終了するまで、33msec周期で繰り返し実行される。

40

【2168】

また、時刻TAにおいて、LED制御タスクにLED制御状態情報Aが登録されると、LED制御状態情報Aに対応するランプデータが、例えばLEDドライバ等のLED制御部（不図示）に出力される。次いで、LED制御部は、入力されたランプデータをLED

50

駆動データに変換し、当該LED駆動データをLED群85内の所定のLEDに出力する。次いで、所定のLEDは、入力されたLED駆動データに基づいて、演出Aに対応するパターンで点灯／点滅／消灯動作を行う。そして、これらの一連のLED駆動処理（LED制御タスク）は、LED像制御状態情報Aに対応するランプ演出（演出Aのランプ演出の演出シーケンス）が終了するまで、2ms又は4ms周期で繰り返し実行される。

【2169】

次に、図305に示す例では、時刻TBにおいて、サブCPU201による演出内容決定処理で演出Bの内容が決定される。なお、演出Bは、役物演出に連動してサウンド演出、映像演出及びランプ演出が実行されるものとする。

10

【2170】

時刻TBで演出Bの実行が決定されると、演出Bで実行される役物演出のリクエスト（コマンド）が発生し、当該リクエストに基づいて、役物制御タスクにおいて役物制御状態情報Bが登録（エントリー）される。なお、役物制御状態情報Bには、他の演出制御タスクへの連動要求コマンド（リクエスト）に関する情報が含まれる。また、上述のように、演出制御タスク間では、互いに演出シーケンスの状況（制御状態情報）を監視しているので、他の演出制御タスクのそれぞれでは、時刻TBにおいて、役物制御タスクで登録された役物制御状態情報B内に自身への連動要求コマンド（リクエスト）が含まれることを認識することができる。

20

【2171】

それゆえ、時刻TBにおいて、音制御タスクでは、役物制御タスクから自身への連動要求コマンドが認識され、当該連動要求コマンドに基づいて音制御状態情報Bが登録される。また、時刻TBにおいて、映像制御タスクでは、役物制御タスクから自身への連動要求コマンドが認識され、当該連動要求コマンドに基づいて映像制御状態情報B1が登録される。さらに、LED制御タスクでも、時刻TBにおいて、役物制御タスクから自身への連動要求コマンドが認識され、当該連動要求コマンドに基づいてLED制御状態情報Bが登録される。そして、これらの登録処理により、時刻TB以降、役物、スピーカ群84、表示装置11及びLED群85による連動演出（演出B）が同期して開始される。なお、各演出制御タスクにおける制御状態情報登録後の演出装置の駆動制御の動作は、上記演出Aで説明した動作と同様である。

30

【2172】

また、図305に示す演出B（連動演出）の例では、演出B中の時刻TCにおいて、映像制御タスクにより、音物制御状態情報B内に自身への連動要求コマンドが含まれることが認識され、当該連動要求コマンドに基づいて映像制御状態情報B2が登録（エントリー）される。すなわち、演出Bでは、時刻TCにおいて、映像演出が、映像制御状態情報B1に対応する映像演出から映像制御状態情報B2に対応する映像演出に切り替わる。なお、この例では、音物制御状態情報B内に映像制御タスク以外の他の演出制御タスクへの連動要求コマンドが含まれていないので、時刻TCにおいて、他の演出制御タスクで実行される演出の内容は変化しない。

40

【2173】

なお、映像制御状態情報B1に対応する映像演出から映像制御状態情報B2に対応する映像演出への切り替わり態様は、演出Bの内容に応じて適宜設定される。例えば、映像演出の切り替わり態様を、映像制御状態情報B1に対応する映像演出の終了時（演出シーケンスの終了時）に映像制御状態情報B2に対応する映像演出が開始されるような態様にしてもよいし、映像制御状態情報B1に対応する映像演出の途中（演出シーケンスの途中）に映像制御状態情報B2に対応する映像演出が割り込んで開始されるような態様にしてもよい。

【2174】

また、図305に示す時刻TB以降の連動演出（演出B）では、役物制御状態情報Bに音制御タスク、映像制御タスク及びLED制御タスクのそれぞれへの連動要求コマンドを

50

含ませ、役物制御タスクから音制御タスク、映像制御タスク及びLED制御タスクのそれぞれに連動要求（1つのタスクから他の3つのタスクに連動要求）を行う例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、役物制御タスクから音制御タスク、音制御タスクから映像制御タスク、及び、映像制御タスクからLED制御タスクの順序で連動要求（リクエスト）が行われる構成、すなわち、演出制御タスク間でチェーン的にリクエストが発生するような構成にしてもよい。この場合には、役物制御状態情報Bに音制御タスクへの連動要求コマンドを含ませ、音制御状態情報Bに映像制御タスクへの連動要求コマンドを含ませ、映像制御状態情報B1にLED制御タスクへの連動要求コマンドを含ませればよい。なお、演出制御タスク間でチェーン的にリクエストを発生させる場合、演出制御タスク間におけるリクエストの発生順序は任意に設定することができる。

10

【2175】

上述した各演出制御タスクに登録される制御状態情報に含まれる連動要求コマンド（リクエスト）に基づいて連動演出を実行する機能を設けた場合、演出の連動を設定するためのデータ数を減らすことができ、開発効率を向上されることができるとともに、設計の自由度も高めることができる。また、マルチタスク方式の演出制御機能において、上述した連動要求コマンド（リクエスト）に基づく連動演出の実行機能を設けた場合には、複数系統の演出の同期ズレを防止することができる。

【2176】

[サブCPU及び音制御部間におけるデータの通信形態（正常時）]

図306は、サウンド演出実行時における、サブCPU201（演出制御部）、音制御部321、スピーカ322及びロムカートリッジ基板86（音データ記憶手段）間のデータの通信態様（入出力態様）の概略を示す図である。

20

【2177】

なお、音制御部321は、デジタルアンプやサウンドICなどで構成される。スピーカ322は、スピーカ群84に含まれる所定のスピーカである。また、本実施形態では、音データ記憶手段として、ロムカートリッジ基板86（サブROM）を用いる例を説明するが、本発明はこれに限定されず、ロムカートリッジ基板86の代わりに、音データのみが記憶されたサウンドROMを用いてもよい。

【2178】

サウンド演出実行時における音データの通信（入出力）動作は次の通りである。まず、サブCPU201は、決定された演出内容に対応する音データ（wavファイルやmp3ファイル等の圧縮データ）をロムカートリッジ基板86から読み出す。次いで、サブCPU201は、読み出した音データに対してエンコード処理（非圧縮の音データに復元する処理）を施し、エンコードされた音データを音制御部321に送信する。また、この際、サブCPU201は、音データとともに、演出制御コマンド（制御信号）も音制御部321に送信する。

30

【2179】

音制御部321は、サブCPU201からエンコードされた音データを受信すると、デジタルデータである音データをアナログ波形の出音信号に変換し、当該出音信号をスピーカ322に出力する。また、音制御部321は、サブCPU201からエンコードされた音データを受信すると、サブCPU201に対して応答信号（ACK信号等）を送信（返信）する。サブCPU201は、この応答信号（所定の信号）の受信によりサウンド演出が正常に（問題なく）進行していることを認識し、応答信号が正常（予定通り）に受信されている場合には、音制御タスクを仕様通り更新し、予定された演出シーケンスを進行させる。

40

【2180】

なお、本実施形態では、サブCPU201において音データのエンコード処理を実施する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、音制御部321において音データのエンコード処理を実施する構成にしてもよい（音制御部321にエンコード処理を実行可能な処理部を設けてもよい）。さらに、本実施形態では、サブCPU201が圧縮された音デ

50

ータをロムカートリッジ基板 8 6 から読み出す例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、音制御部 3 2 1 が音データをロムカートリッジ基板 8 6 から読み出す構成にしてもよい。図 3 0 7 に、これらの構成を採用した場合の構成例（変形例）を示す。

【2 1 8 1】

図 3 0 7 に示す構成例（変形例）では、サウンド演出実行時に、サブ C P U 2 0 1 は、音制御部 3 2 1 に演出指示コマンドを送信し、音制御部 3 2 1 は、演出指示コマンドを受信すれば、音データをロムカートリッジ基板 8 6 から読み出す。また、この際、音制御部 3 2 1 は、演出指示コマンドに対する応答信号をサブ C P U 2 0 1 に送信する。サブ C P U 2 0 1 は、この応答信号の受信によりサウンド演出が正常に（問題なく）進行していることを認識し、応答信号が正常（予定通り）に受信されている場合には、音制御タスクを仕様通り更新し、予定された演出シーケンスを進行させる。

10

【2 1 8 2】

次いで、図 3 0 7 に示す構成例（変形例）では、音制御部 3 2 1 は、ロムカートリッジ基板 8 6 から読み出した音データに対してエンコード処理を実施する。そして、音制御部 3 2 1 は、エンコードされた音データ（デジタルデータ）をアナログ波形の高音信号に変換し、当該高音信号をスピーカ 3 2 2 に出力する。

【2 1 8 3】

[サウンドと映像との連動演出における各演出制御タスクの動作（正常時）]

図 3 0 8 に、サウンドと映像との連動演出（以下、「サウンド・映像連動演出」と記す）の実行時に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの動作フロー（正常時）を示す。

20

【2 1 8 4】

図 3 0 8 に示す例では、時刻 T 1 において、サブ C P U 2 0 1 による演出内容決定処理で演出（連動演出）の内容が決定されると、音制御タスクにのみ音制御状態情報 C が登録される。なお、音制御状態情報 C には、時刻 T 1 で音制御タスクから映像制御タスクへの第 1 の連動要求コマンドを発生させるための情報（マーカー M 1）と、時刻 T 2 で音制御タスクから映像制御タスクへの第 2 の連動要求コマンドを発生させるための情報（マーカー M 2）と、が含まれる。

【2 1 8 5】

なお、各マーカー（トリガー：特定の情報）は、当該サウンド演出開始時からマーカー発生までの経過時間（マーカー時間）と対応付けられており、音制御タスクでマーカーが読み出されると、当該マーカーに対応するマーカー時間も取得することができる。そして、連動演出をリクエストされる側の制御タスク（映像制御タスク）では、このマーカー時間に基づいて映像制御状態情報（演出内容）の切り替えタイミングを判断（管理）することができる。

30

【2 1 8 6】

時刻 T 1 において、音制御タスクで音制御状態情報 C からマーカー M 1 が読み出され、マーカー M 1 が映像制御タスク側で認識されると、映像制御タスクでは、音制御タスクから映像制御タスクへの第 1 の連動要求コマンド（リクエスト R 1）が発生したと判断され（リクエスト R 1 が取得され）、当該リクエスト R 1 に基づいて映像制御状態情報 C 1 が登録（エントリー）される。これにより、音制御状態情報 C に対応するサウンド演出と、映像制御状態情報 C 1 に対応する映像演出との連動演出が開始される。なお、各演出制御タスクにおける制御状態情報登録後の演出装置の駆動制御の動作は、図 3 0 5 に示す各演出制御タスクの動作フローで説明した動作と同様である。

40

【2 1 8 7】

次いで、音制御状態情報 C に対応するサウンド演出と映像制御状態情報 C 1 に対応する映像演出との連動演出が時刻 T 2 まで正常に進むと、音制御タスクにおいて、音制御状態情報 C からマーカー M 2 が読み出される。次いで、このマーカー M 2 が映像制御タスク側で認識されると、映像制御タスクでは、音制御タスクから映像制御タスクに第 2 の連動要求コマンド（リクエスト R 2）が発生したと判断され（リクエスト R 2 が取得され）、当該リクエスト R 2 に基づいて映像制御状態情報 C 2 が登録される。これにより、時刻 T 2

50

において、映像演出が、映像制御状態情報C 1に対応する映像演出から映像制御状態情報C 2に対応する映像演出に切り替わり、音制御状態情報Cに対応するサウンド演出（実行中のサウンド演出）と映像制御状態情報C 2に対応する映像演出との連動演出が開始される。

【2188】

なお、図308に示す例では、連動演出の開始時刻T 1において、音制御タスクにのみ音制御状態情報Cを登録し、該音制御状態情報Cに含まれるマーカーM 1（連動要求コマンドに関する情報）に基づいて、映像制御状態情報C 1が映像制御タスクで登録される構成例（サブCPU 201から音制御タスクにのみ演出実行のリクエストが行われる構成例）を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、時刻T 1に、サブCPU 201から音制御タスク及び映像制御タスクのそれぞれに同時に演出実行のリクエストが行われる構成（基本パターンの構成）にしてもよい。この場合には、時刻T 1において、音制御タスクでは、サブCPU 201からのリクエストに基づいて音制御状態情報Cが登録され、映像制御タスクでは、サブCPU 201からのリクエストに基づいて映像制御状態情報C 1が登録される。

10

【2189】

また、図308に示す例では、制御状態情報内に、マーカー（連動要求コマンドに関する情報）が予め設定されている構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、連動演出開始時から所定時間（マーカー時間）経過した際に、別途、マーカーを発生（生成）させる構成にしてもよい。この場合、例えば、マーカー発生側の演出制御タスク（図308に示す例では音制御タスク）に登録された制御状態情報内に含まれる情報に基づいて、マーカーを発生（生成）させてもよい。

20

【2190】

[サウンド演出不調時におけるサウンド・映像連動演出のフェールセーフ機能]

(1) サウンド演出不調時に発生するサウンド・映像連動演出の不具合

本実施形態のパチスロでは、サブCPU 201及び音制御部321間の通信不調や、音制御部321の動作不調などの不具合が発生した場合に、サウンド・映像連動演出をできる限り停止しないようにするためのフェールセーフ機能が設けられている。ここで、この連動演出のフェールセーフ機能の内容を説明する前に、この機能が無い場合に発生し得る不具合を、図面を参照しながら具体的に説明する。

30

【2191】

図309に、サウンド演出不調時で且つサウンド・映像連動演出のフェールセーフ機能が作動しない場合におけるサブCPU 201及び音制御部321間のデータ通信態様及び各演出制御タスクの動作フローを示す。図309Aは、サウンド演出不調時で且つ連動演出のフェールセーフ機能が作動しない場合における、サブCPU 201、音制御部321、スピーカ322及びロムカートリッジ基板86間のデータの通信態様（入出力態様）を示す図である。また、図309Bは、サウンド演出不調時で且つ連動演出のフェールセーフ機能が作動しない場合における、音制御タスク及び映像制御タスクの動作フローを示す図である。なお、図309に示す動作例は、図308で説明したサウンド・映像連動演出の途中で不具合が発生した場合の動作例である。

40

【2192】

サウンド・映像連動演出の実行中に、例えば、音制御部321の動作不調や、サブCPU 201及び音制御部321間の通信不調などの原因により、サブCPU 201で音制御部321からの応答信号を受信（確認）できない場合（図309A参照）には、サウンド演出のシーケンスが停止する。例えば、図309Bに示すように、連動演出開始（時刻T 1）後で且つ映像演出切替時（時刻T 2）より前の時刻T 3において、サブCPU 201で音制御部321からの応答信号を受信（確認）できなくなった場合には、時刻T 3でサウンド演出のシーケンスが停止する。

【2193】

この場合、映像制御タスクでは映像制御状態情報C 1に対応する映像演出の制御が時刻

50

T 3以降も実行されるが、時刻T 3でサウンド演出のシーケンスが停止しているのので、時刻T 2において、音制御タスクでマーカーM 2が読み出せず、映像制御タスクでもマーカーM 2を認識することができなくなる（データ「NULL」（データが存在しないことを示すデータ）が認識される）。すなわち、時刻T 2では、映像制御タスクにおいて、マーカーM 2に基づく第2の連動要求コマンド（リクエストR 2）を取得することができず、映像制御状態情報C 2も登録されない。この結果、映像演出のシーケンスも時刻T 2で停止してしまう（以下、このような不具合を「不具合例A」という）。

【2194】

また、図示しないが、例えば、時刻T 2までサウンド・映像連動演出が正常に実行されているが、時刻T 2において、例えば音制御部321の動作不調などにより、音制御タスクでマーカーM 2が読み出せなくなった場合には、映像制御タスクにおいてもマーカーM 2を認識することができなくなる（データ「NULL」（データが存在しないことを示すデータ）が確認される）。この場合にも、時刻T 2では、映像制御タスクにおいてマーカーM 2に基づく第2の連動要求コマンド（リクエストR 2）が取得されず、映像制御状態情報C 2も登録されないのので、映像演出のシーケンスも時刻T 2で停止してしまう（以下、このような不具合を「不具合例B」という）。すなわち、この場合には、時刻T 2において、音制御タスク及び映像制御タスクの両方が停止する。

【2195】

上述のように、サウンド・映像連動演出の実行中に、例えば、上述した不具合例Aや不具合例Bなどが発生した場合には、映像制御タスクにおいて、映像制御状態情報C 2への切り替え（映像制御状態情報の更新）が行われず、映像（映像演出の内容）の切り替えができなくなるとともに、連動演出そのものが停止してしまう。なお、不具合発生後（時刻T 3以降）、スピーカ322からの出音が停止しているか否かは、不調原因（不具合の状況）に応じて変化する。すなわち、音制御タスク側での不調原因に応じて、不具合発生後もスピーカ322からの出音が停止しない場合もある。

【2196】

（2）サウンド・映像連動演出のフェールセーフ機能の動作概要

本実施形態では、サウンド・映像連動演出の実行中に上述した不具合が発生した場合に、予定されている映像演出を最後まで実行する機能を、連動演出のフェールセーフ機能として設け、これにより、サウンド・映像連動演出に対する遊技者の違和感や不快感を緩和する。

【2197】

まず、上述した不具合例Aが発生した場合における連動演出のフェールセーフ機能の動作内容について説明する。図310に、不具合例Aが発生して連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの演出シーケンス（動作フロー）の例を示す。

【2198】

不具合例Aでは、連動演出開始（時刻T 1）後で且つ映像演出切替時（時刻T 2）より前の時刻T 3において、サブCPU201で音制御部321からの応答信号が受信（確認）できなくなり、サウンド演出のシーケンスが停止する。しかしながら、本実施形態では、上述のように、音制御タスク及び映像制御タスク間では、33ms周期で互いの演出シーケンスの状況（制御状態情報）を監視しているのので、映像制御タスクでは、時刻T 3でサウンド演出のシーケンスが停止したことを把握することができる。

【2199】

時刻T 3において、映像制御タスクでサウンド演出のシーケンスの停止が把握された場合には、フェールセーフ機能が発動し、映像制御タスクでは、実行中の映像制御状態情報C 1に対応する映像演出が中止されるとともに、映像制御状態情報C 1が再登録（再エントリ）される。これにより、時刻T 3において、映像制御状態情報C 1に対応する映像演出が最初から開始される（フェールセーフ再生が行われる）。次いで、時刻T 3において再登録された映像制御状態情報C 1に対応する映像演出が終了すると（時刻T 4）、続

いて、映像制御タスクでは、映像制御状態情報C 2が登録される。これにより、時刻T 4から映像制御状態情報C 2に対応する映像演出が開始される（フェールセーフ再生が行われる）。

【2200】

なお、不具合例Aでは、映像制御タスクにおいて映像制御状態情報C 1と映像制御状態情報C 2との切り替えタイミングを示すマーカーM 2を取得することができないので、両者の切り替えタイミングを管理するために、フェールセーフ用タイマ（保険用タイマ）を別途設ける。そして、フェールセーフ用タイマ（異常時計時手段）は、フェールセーフ機能発動時（作動開始時）に計時を開始し、フェールセーフ再生に必要な計時期間のみ計時動作を行う。不具合例Aの映像演出では、映像制御状態情報C 2に対応する映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、映像制御状態情報C 1と映像制御状態情報C 2との切り替えタイミングを把握できればよい。それゆえ、不具合例Aの映像演出では、時刻T 3～時刻T 4（再登録された映像制御状態情報C 1に対応する映像演出の開始から終了までの期間）が必要な計時期間（この例では15秒）となり、この期間だけ、フェールセーフ用タイマを作動させ、経過時間をカウントする（図310参照）。

10

【2201】

次に、上述した不具合例Bが発生した場合における連動演出のフェールセーフ機能の動作内容について説明する。図311に、不具合例Bが発生して連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの演出シーケンス（動作フロー）の例を示す。

20

【2202】

不具合例Bでは、時刻T 2までサウンド・映像連動演出が正常に実行されているが、時刻T 2でマーカーM 2が読み出せなくなり、時刻T 2でサウンド演出及び映像演出の両シーケンスが停止する。しかしながら、映像制御タスクでは、時刻T 2において、サウンド演出のシーケンスが停止したことを把握することができる。

【2203】

時刻T 2において、映像制御タスクでサウンド演出のシーケンスの停止が把握された場合には、フェールセーフ機能が発動し、映像制御状態情報C 1が再登録（再エントリー）される。これにより、時刻T 2において、映像制御状態情報C 1に対応する映像演出が最初から開始される（フェールセーフ再生が行われる）。次いで、時刻T 2において再登録された映像制御状態情報C 1に対応する映像演出が終了すると（時刻T 5）、続いて、映像制御タスクでは、映像制御状態情報C 2が登録される。これにより、時刻T 5から映像制御状態情報C 2に対応する映像演出が開始される（フェールセーフ再生が行われる）。なお、この場合では、再登録された映像制御状態情報C 1と映像制御状態情報C 2との切り替えタイミングは、上記不具合例Aの場合と同様に、フェールセーフ用タイマの計時結果に基づいて判断（管理）される。

30

【2204】

なお、図311に示す不具合例B発生時のフェールセーフ機能では、時刻T 2において、映像制御タスクに映像制御状態情報C 1が再登録される例を説明したが、本発明はこれに限定されない。不具合例Bでは、時刻T 2までに映像制御状態情報C 1に対応する映像演出が終了しているため、時刻T 2においてフェールセーフ機能が発動した場合には、映像制御タスクに映像制御状態情報C 2を登録してもよい。なお、この場合には、映像制御状態情報C 2に対応する映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、フェールセーフ用タイマを作動させる必要がない。

40

【2205】

（3）連動演出のフェールセーフ機能の各種変形例

図308に示すサウンド・映像連動演出における不具合としては、上述した不具合例A、B以外では、例えば、映像制御状態情報C 2に対応する映像演出の途中（時刻T 2以降）で、サブCPU 201及び音制御部321間の通信不調や、音制御部321の動作不調などにより、サウンド演出が停止するような不具合も考えられる。このような不具合発生

50

時にはフェールセーフ機能を発動させずに、実行中の映像制御状態情報C 2に対応する映像演出を最後まで実行する構成にしてもよい。また、このような不具合発生時にもフェールセーフ機能を発動させて、サウンド演出停止時に映像制御タスクにおいて映像制御状態情報C 2を再登録し、映像制御状態情報C 2に対応する映像演出を最初から実行し直してもよい。この場合には、映像制御状態情報C 2に対応する映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、フェールセーフ用タイマを作動させる必要はない。

【2206】

また、上記各種不具合例では、サウンド・映像連動演出において、サウンド演出の途中で映像演出が切り替わるような連動演出を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されない。サウンド演出の途中で映像演出が切り替わらない連動演出（一回の連動演出で各演出制御タスクに登録される制御状態情報が1種類だけである場合）において、例えば、サウンド演出の途中でサウンド演出が停止するような不具合が発生した場合にも、フェールセーフ機能を発動させてもよい。この場合には、映像制御タスクにおいて、フェールセーフ機能の発動時（サウンド演出停止時）に、実行中の映像演出に対応する映像制御状態情報が再登録され、実行中の映像演出が最初から再生し直される。なお、この場合には、フェールセーフ再生される映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、フェールセーフ用タイマを作動させる必要はない。また、このような不具合発生時には、フェールセーフ機能を発動させずに、実行中の映像演出を最後まで実行する構成にしてもよい。

【2207】

本実施形態では、サウンド・映像連動演出の実行中に、サウンド演出が停止（音制御タスクの演出シーケンスが停止）した場合に上述したフェールセーフ機能を発動させる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。サウンド・映像連動演出の実行中に、映像演出が停止（映像制御タスクの演出シーケンスが停止）場合にも上述したフェールセーフ機能を発動させてもよい。この場合には、音制御タスクにおいて、サウンド演出のフェールセーフ再生（実行中のサウンド演出を最初から実行し直す処理）の制御が行われる。

【2208】

また、本実施形態では、サウンド演出及び映像演出の2者間の連動演出に対してフェールセーフ機能を設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。

【2209】

例えば、サウンド演出、映像演出、ランプ演出及び役物演出の中の任意の2つの演出間で行われる連動演出に対してフェールセーフ機能を設けてもよい。この場合には、一方の演出シーケンス（演出制御タスク）に不具合が発生して実行中の演出シーケンスが停止した場合に、他方の制御タスクにおいて対応する演出のフェールセーフ再生（不具合発生時に実行中の演出の再登録）を行う。また、この場合、連動演出の内容に応じて、適宜、フェールセーフ用タイマを作動させて、演出内容の切り替えタイミングを管理する。

【2210】

また、例えば、サウンド演出、映像演出、ランプ演出及び役物演出の中の任意の3つ以上の演出間で行われる連動演出に対してフェールセーフ機能を設けてもよい。この場合には、1つの演出シーケンス（演出制御タスク）に不具合が発生して実行中の演出シーケンスが停止した場合に、他の各制御タスクにおいて対応する演出のフェールセーフ再生（不具合発生時に実行中の演出の再登録）を行う。また、この場合、連動演出の内容に応じて、適宜、フェールセーフ用タイマを作動させて、演出内容の切り替えタイミングを管理する。

【2211】

また、本実施形態では、演出制御タスク間で互いの演出シーケンスの状況を監視する構成例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、サブCPU201で全ての演出制御タスクの演出シーケンスの状況を監視してもよい。この場合、連動演出中に上述した不具合が発生したときには、例えば、サブCPU201から各演出制御タスクに対して不具合発生を示す情報を伝達し、当該情報に基づいて、各演出制御タスクがフェールセーフ機能を作動させる構成にしてもよいし、例えば、サブCPU201が直接的に各演出制御

10

20

30

40

50

タスクを制御してフェールセーフ機能を作動させるような構成にしてもよい。

【2212】

また、本実施形態では、連動演出のフェールセーフ機能の発動条件となる不具合例として、演出シーケンスが停止した場合を例に挙げ説明したが本発明はこれに限定されない。例えば、演出シーケンスは停止しないが、何らかの不具合により演出シーケンスの状況が正常でなくなった際にフェールセーフ機能を作動させる構成にしてもよい。

【2213】

上述した連動演出のフェールセーフ機能（演出のフェールセーフ再生機能）を設けた場合には、連動演出の実行中に、演出装置等の不調（異常）が発生しても、予定されている演出をできる限り実行することができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、これにより、連動演出に対する遊技者の違和感や不快感も緩和することができる。

10

【2214】

〔映像とサウンドとの同期手法〕

上述のように、本実施形態では、演出装置の制御方式として、マルチタスク方式を採用し、音制御タスク及び映像制御タスク間において演出シーケンスの状況（制御状態情報）を互いに監視することにより、サウンド演出と映像演出との同期を図ることができる。しかしながら、映像制御タスクでは、映像演出の1フレーム目の表示処理において、例えば、映像演出開始時の処理量、サブCPU201の処理能力等に応じて映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生し、映像データの読み込みに遅延が発生する可能性がある。この場合、サウンドと映像との間にズレ（同期ズレ）が発生する。

20

【2215】

そこで、本実施形態のパチスロでは、このような不具合発生時にも、サウンドと映像との間の同期ズレを抑制するために、映像演出の1フレーム目と2フレーム目とでは、同じ映像データを再生し、映像演出の実質的な開始フレーム（頭出し）を、映像データの読み込み遅延が確実に解消されている2フレーム目とする。また、本実施形態のパチスロでは、例えば、サウンド演出と映像演出との連動演出の実行時には、2フレーム目からサウンド演出を開始させる。すなわち、サウンド演出と映像演出との連動演出では、両者の演出の開始タイミングを映像演出の2フレーム目に合わせて、サウンド演出と映像演出とを確実に同期させる。

【2216】

30

上述のような映像とサウンドとの同期手法を採用することにより、例えば、サウンド演出と映像演出との連動演出において、映像とサウンドとのズレを無くし、演出の品質劣化を抑制することができる。また、これにより、連動演出に対する遊技者の違和感や不快感を緩和することができる。

【2217】

なお、ここでは、サウンド演出と映像演出との連動演出において、両者の演出開始タイミングを映像演出の2フレーム目に合わせる例を説明したが本発明はこれに限定されない。例えば、映像演出と、サウンド演出以外の演出（ランプ演出、役物演出）との連動演出においても、両者の演出開始タイミングを映像演出の2フレーム目に合わせてもよい。また、例えば、映像演出と、サウンド演出、ランプ演出及び役物演出の中の任意の2以上の演出との連動演出においても、全ての演出の開始タイミングを映像演出の2フレーム目に合わせてもよい。

40

【2218】

また、映像演出と他の演出（サウンド演出、ランプ演出及び役物演出の少なくとも一つ）との連動演出において、他の演出の演出開始タイミングは、映像演出の2フレーム目に限定されず、映像演出の2フレーム目以降の所定フレーム目としてもよい。この場合には、映像演出の開始から所定フレーム数（2フレーム以上）の期間にわたって同じ画像を表示するとともに、他の演出を所定フレーム目から開始することにより、上記実施形態と同様に、同期ずれ抑制の効果が得られる。なお、この例の映像演出では、所定フレーム数の経過後の特定フレーム目（所定フレーム目の次のフレーム）から映像の変化が開始される

50

。また、この場合、映像演出の開始から同じ画像を表示しつづける時間（期間）が長いと遊技者に違和感を与えるので、所定フレーム数を、長くとも、約30フレーム（約1秒）程度以内で設定することが望ましい。

【2219】

[払出音の出音状況の監視機能]

本実施形態のパチスロでは、例えば、小役が入賞してメダルの払い出しが発生した際（遊技価値の付与時）には、所定の効果音（以下、「払出音」という）がサブ側の制御により特定のスピーカから出音される。なお、払出音は、一般的には、メダルの払出枚数に応じた期間、同じ音が繰り返し出音される効果音（所謂、ループタイプの効果音）である。

【2220】

払出音の出音制御は、次の通りである。まず、小役が入賞すると、メイン（主制御基板71）側からサブ（副制御基板）に入賞作動コマンドが送信され、当該入賞作動コマンドを受信したサブ側では、入賞音（入賞を報知するための効果音）のリクエストが行われる。具体的には、サブ側では、第3停止時に受信した当該遊技の停止出目（停止表示された図柄組合せ）の情報に基づいて、入賞ライン及び図柄組合せ（コンビネーション）の入賞情報を生成することにより、入賞作動コマンド受信時の入賞音のリクエストが行われる。

【2221】

次いで、入賞音の出音に続いて、メダルの払い出し又は貯留が開始されると、メダルが1枚払い出される度に、又は、1枚貯留される度に、メイン側からサブ側にクレジット状態コマンドが送信され（特定条件）、サブ側では受信した当該クレジット状態コマンドに基づいて、払出音を出音するとともに、クレジット状態コマンドの受信回数もカウントする。次いで、受信したクレジット状態コマンドの受信回数が、入賞作動コマンド受信時に取得した入賞枚数パラメータ（払出枚数）と同じ値になった際に、当該クレジット状態コマンドの受信時において、最終の払出音の出音処理が行われる。そして、払出完了コマンドがメイン側からサブ側に送信されて、サブ側（音制御手段）で払出完了コマンドが受信されると（正常な出音終了条件が成立すると）、払出音の出音制御が終了する。

【2222】

例えば、メダルの払出枚数が9枚である小役（例えば図29中の「ベル」等）が入賞した場合には、入賞作動コマンドに含まれたその小役情報（払出枚数等を含む）がメイン側からサブ側に送信される。次いで、メダルの物理的な払い出しが1枚行われる度に、又は、メダルのクレジットが1加算される度にクレジット状態コマンドがメイン側からサブ側に送信され、サブ側では、クレジット状態コマンドを受信する度に、その受信回数を更新するとともに、払出音の出音処理を行う。そして、クレジット状態コマンドの受信回数が9回になれば、サブ側では、9枚役に係る図柄組合せが揃って（表示されて）、9枚のメダルの払い出し又は貯留が行われたと認識し、払出音の出音停止処理（最終の払出音の出音処理）を行う。なお、この例では、払出音が9回繰り返し出音される。

【2223】

しかしながら、例えば、シーケンスエラー等で払出音を消音するための処理が行えなかった場合（払出音の出音停止処理に必要なコマンド（最終のクレジット状態コマンドや払出完了コマンド）を取得できなかった場合）、すなわち、正常な出音終了条件が得られなかった場合には、払出音が停止せずに出音し続けるというエラー（異常出音）が発生し、遊技者に不快感を与える場合がある。そこで、本実施形態のパチスロでは、払出音の出音状況を所定のタイミングで監視して、異常出音のエラーが発生している場合には、異常出音されている払出音を停止させるフェールセーフ処理（遊技を続行するために取り計らう保険処理）を実行する機能が設けられている。

【2224】

本実施形態では、リール（可変表示手段）の第1停止時において、サブCPU201が払出音の出音状況（出音手段）を監視（検知）し、払出音が止まっていなければ、サブCPU201は、異常出音発生と判断して払出音のフェールセーフ機能を発動し、音制御部321を制御して、払出音の出音停止処理を行う。なお、払出音の出音状況の監視タイミ

10

20

30

40

50

ングは、リールの第1停止時に限定されず、例えば、スタートレバー16の押下操作時、リールの回転開始時、リールの第2停止時、リールの第3停止時等としてもよい。

【2225】

なお、スタートレバー16の押下操作時、リールの回転開始時等では、対応する効果音（ショット音）が発生するので、この効果音により払出音が消音され、払出音の出音状況を監視し難くなる可能性がある。また、払出音の異常出音の停止処理を適度なタイミング（早すぎず、遅すぎないタイミング）で行うことが好ましい。それゆえ、これらのことを考慮すると、払出音の出音状況の監視タイミングはリールの第1停止時とすることが好ましい。

【2226】

また、本実施形態では、払出音の異常出音に対してフェールセーフ機能を設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。払出音以外のループタイプの効果音に対しても同様のフェールセーフ機能を設けてもよい。この場合には、監視する効果音の種別に応じて、異常出音の監視タイミング（異常出音の停止タイミング）が適宜設定される。

【2227】

上述した効果音のフェールセーフ機能を設けた場合、効果音が停止せずに出音し続けるというエラー（異常出音）が発生した際にも、適切に当該効果音の出音を停止させることができ、異常出音により遊技者に不快感を与えることを抑制することができる。

【2228】

なお、本実施形態では、スピーカの出音状況を監視し、メダルの払出時に行われる払出演出や第3停止時演出において払出音が止まらない場合にその出音を停止する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、払出音を出音するスピーカだけでなく、メダルの払出時に行われる他の演出装置（払出音を出音するスピーカ以外のスピーカ、表示装置11、LED群85、役物）の演出動作の状況も監視し、当該他の演出装置の演出動作（例えば、LED点灯など）が停止しないというエラーが発生している場合には、当該他の演出装置の演出動作を停止するフェールセーフ機能を設けてもよい。なお、この場合には、他の演出装置の動作状況の監視タイミングを、例えば、リールの第1停止時に設定してもよい。

【2229】

また、本実施形態のパチスロでは、遊技の進行に応じて、上述した払出音以外の他の効果音も適宜、サブ側の制御によりスピーカから出音される。他の効果音の出音開始のタイミング（出音条件）及び出音期間は、その効果音の種別（当該ゲーム中の出音契機の種別）に応じて適宜設定される。例えば、レバーON、第1停止、第2停止、第3停止、各ストップボタンのオフエッジ検出時、各操作の検出から所定時間の経過時、払出終了、フリーズ演出の開始時、フリーズ演出の終了時、ウェイトの終了などの出音契機、及び、演出効果に合わせて、適宜、対応する効果音が出音される。そして、このような他の効果音に対しても、上述した払出音の監視機能を適用し、他の効果音の異常出音（エラー）の発生時には、フェールセーフ機能を作動させて停止するようにしてもよい。

【2230】

さらに、上述した効果音の監視機能は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。なお、パチンコでは、特別図柄の変動表示に応じて、メイン表示画面（液晶やプロジェクタ等）で複数の装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄及び右装飾図柄）の変動表示演出が行われ、複数の装飾図柄の変動表示領域により複数の可変表示部が構成される。また、パチンコでは、例えば、メイン表示画面（メイン液晶）、サブ表示画面（サブ液晶）などの画像表示手段を複数設けて、複数の画像表示手段にまたがって装飾図柄を変動させる構成にしてもよい。そして、上述した効果音の監視機能をパチンコに適用し、監視対象の効果音の正常な停止条件が次の変動開始時である場合には、当該次の変動開始時を過ぎても効果音が出音されているときにフェールセーフ機能が作動し、効果音が停止される。

【2231】

10

20

30

40

50

また、通常、効果音よりエラーの報知音の方が優先して出音される。それゆえ、効果音の異常出音が発生している状況（効果音が所定期間を過ぎて出音されている状況）において、上述したフェールセーフ機能の作動による効果音の出音停止処理が行われる前に、特定のエラー（例えば、メダル検出異常等）が発生した場合には、サブ側（音制御手段）では効果音を停止し、当該特定のエラーの発生を報知する報知音を出音することが望ましい。また、この場合、当該特定のエラーの発生時又は特定のエラーからの復帰時に、効果音の異常出音を監視して、異常出音が発生している場合には効果音を停止させる処理を行うようにしてもよい。このような構成にした場合には、エラー復帰後に、遊技者が異常出音による不快感を抱くことなく遊技を続けることが可能になる。

【2 2 3 2】

10

〔ボイス演出（キャラクタのセリフ演出）の決定機能〕

（１）ボイス演出の決定機能の概要

本実施形態のパチスロには、遊技者が、演出において登場可能な複数種のキャラクタ（第１の演出カテゴリ）の中から一つのキャラクタをメインキャラクタとして選択することができる機能が設けられている。このキャラクタの選択機能が作動すると、まず、表示装置１１の表示画面にキャラクタの選択画面が表示される。次いで、キャラクタの選択画面が表示された状態において、遊技者が所定の操作ボタン（演出用ボタン、タッチパネル内のボタン等）を操作することにより、複数種のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択することができる。

【2 2 3 3】

20

さらに、本実施形態のパチスロには、遊技者が、選択されたキャラクタの衣装を複数種の衣装（第２の演出カテゴリ）の中から選択できる機能も設けられている。この衣装の選択機能が作動すると、まず、表示装置１１の表示画面に衣装の選択画面が表示される。次いで、衣装の選択画面が表示された状態において、遊技者が所定の操作ボタンを操作することにより、複数種の衣装の中から一つの衣装を選択することができる。すなわち、本実施形態のパチスロには、演出においてメインキャラクタとするキャラクタの種別（演出態様情報）と、そのキャラクタの衣装の種別（演出態様情報）とを、遊技者が選択できる演出カスタム機能（演出設定手段）が設けられている。

【2 2 3 4】

また、本実施形態のパチスロには、キャラクタの種別に関係なく共通して、スピーカ及び表示装置１１等を用いて実行される複数種のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）が設けられている。このボイス演出では、表示装置１１の表示画面に表示された選択中のキャラクタが所定のセリフを発し、その際のセリフがスピーカ群８４内の特定のスピーカから出音される。なお、複数種のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）の演出データは、ロムカートリッジ基板８６（記憶手段）に格納される。

【2 2 3 5】

30

なお、ボイス演出においてキャラクタが発するセリフの内容は、ボイス演出（セリフ演出）の種別に応じて変化するが、この際、同じ種別のボイス演出（セリフ演出）であっても、キャラクタの種別に応じてキャラクタが発するセリフの内容を変化させてもよい。

【2 2 3 6】

40

この複数種のセリフ演出には、選択された衣装の種別に関係のないセリフ演出（例えば、後述の「通常セリフ」演出等）だけでなく、選択された衣装の種別に対応した専用のセリフ演出（例えば、後述の「衣装Ａセリフ（弱）」演出や「衣装Ａセリフ（強）」演出など）が含まれる。そして、これらの複数種のセリフ演出のうち、どのセリフ演出が選択されるかは、抽籤（演出番号抽籤処理）により決定される。なお、演出番号抽籤処理は、サブＣＰＵ２０１により実行される。

【2 2 3 7】

図３１２に、演出番号抽籤処理で使用される演出番号抽籤テーブルの一例を示す。演出番号抽籤テーブルでは、演出番号（「１」～「５」：演出パターン）と、各演出番号に対して設定された抽籤値との対応関係が規定される。

50

【2238】

図312に示す演出番号抽籤テーブルを用いた演出番号抽籤において、演出番号「1」～「3」（「通常セリフ」演出、「弱チャンスセリフ」演出、「強チャンスセリフ」演出）のいずれかが決定された場合（当籤した場合）には、選択中の衣装の種別に関係のないセリフ演出が発生する。一方、演出番号抽籤において、演出番号「4」又は「5」（「衣装固有1（弱）」演出、「衣装固有2（強）」演出：以下、「衣装対応演出」という）が決定された場合（当籤した場合）には、選択中の衣装の種別に応じた専用のセリフ演出が発生し得る。なお、各演出内容の表記中の「弱」及び「強」は、期待度を示唆するものであり、「弱」と表記されているセリフ演出は期待度の低い演出であり、「強」と表記されているセリフ演出は期待度の高い演出である。そして、図312に示す演出番号抽籤テーブルを用いた演出番号抽籤処理では、 $(2000 + 4000) / 65536$ の確率で、衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定される。

10

【2239】

また、本実施形態では、演出番号抽籤テーブルを用いた演出番号抽籤において、衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定された場合には、当該演出番号が、選択中の衣装の種別に応じた演出番号に書き換えられる。

【2240】

図313に、衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定された場合に行われる演出番号書換処理において参照される衣装演出書換判定テーブルを示す。

【2241】

20

図313に示す衣装演出書換判定テーブルの例では、書換前の演出番号と書換後の演出番号（セリフ演出の内容）との対応関係が、衣装の種別毎（衣装A、衣装B、衣装C、その他）に規定される。なお、この例では、選択中の衣装が、衣装A、衣装B及び衣装Cのいずれかである場合には、衣装の種別に応じた専用のセリフ演出（以下、「衣装固有のセリフ演出」という）が設けられているが、衣装A、衣装B及び衣装C以外の衣装に対しては、衣装固有のセリフ演出が設けられていない例を説明する。

【2242】

図313に示すように、この例では、演出番号「4」又は「5」（衣装対応演出）が決定された場合には、演出番号は、必ず、別の演出番号に書き換えられる。

【2243】

30

具体的には、選択中の衣装が、衣装A、衣装B及び衣装Cのいずれかである場合には、演出内容が衣装固有のセリフ演出となる演出番号に書き換えられる。例えば、選択中の衣装が衣装Aであり、演出番号「4」が決定されている場合には、演出番号「4」は、「6」（「衣装Aセリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中の衣装が衣装Aであり、演出番号「5」が決定されている場合には、演出番号「5」は、「7」（「衣装Aセリフ（強）」演出）に書き換えられる。また、例えば、選択中の衣装が衣装Bであり、演出番号「4」が決定されている場合には、演出番号「4」は、「8」（「衣装Bセリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中の衣装が衣装Bであり、演出番号「5」が決定されている場合には、演出番号「5」は、「9」（「衣装Bセリフ（強）」演出）に書き換えられる。

【2244】

40

一方、選択中の衣装が、衣装A、衣装B及び衣装C以外の衣装である場合（衣装の種別が「その他」である場合）には、衣装の種別及び決定された演出番号に関係なく、演出番号（「4」又は「5」）が「1」（「通常セリフ」演出）に書き換えられる。すなわち、衣装A、衣装B及び衣装C以外の衣装（衣装固有のセリフ演出が設けられていない衣装）が選択されている場合には、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定されても、強制的に、演出内容が「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）に書き換えられる。それゆえ、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定された場合であっても、選択中の衣装が衣装A、衣装B及び衣装C以外の衣装であるときには、衣装固有のセリフ演出は行われず、「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）が行われる。

50

【2245】

なお、演出番号として、衣装固有のセリフ演出の演出番号（例えば「衣装Aセリフ（強）」演出の演出番号「7」等）が決定された場合、その衣装固有のセリフ演出では、選択中のキャラクタの種別に応じて、キャラクタが発するセリフの内容が、同じであってもよいし、異なっているもよい。

【2246】

(2) 演出内容決定処理の手順

ここで、上述したボイス演出（キャラクタのセリフ演出）を決定可能なパチスロにおける演出内容（演出番号）決定処理の手順を、図314を参照しながら説明する。図314は、演出内容決定処理の手順を示すフローチャートである。なお、演出内容決定処理は、サブCPU201の制御により実行され、メイン側から送信されたスタートコマンドがサブ側で受信された際に実行される。

10

【2247】

まず、サブCPU201は、演出番号抽籤処理を行う（S3001）。この処理では、サブCPU201は、図312に示す演出番号抽籤テーブルと、当該抽籤用に取得された乱数値とを用いて抽籤を行い、演出番号（「1」～「5」のいずれか）を決定する。なお、抽籤処理の内容（当籤／非当籤の判断手法）は、上記第1及び第2実施形態で説明した各種抽籤処理の内容と同じである。

【2248】

次いで、サブCPU201は、当籤した演出番号が衣装対応演出に対応する演出番号（「4」又は「5」）であるか否かを判別する（S3002）。

20

【2249】

S3002において、サブCPU201が、当籤した演出番号が衣装対応演出に対応する演出番号でないと判別したとき（S3002がNO判定の場合）、サブCPU201は、後述のS3006の処理を行う。

【2250】

一方、S3002において、サブCPU201が、当籤した演出番号が衣装対応演出に対応する演出番号であると判別したとき（S3002がYES判定の場合）、サブCPU201は、選択中の衣装に衣装固有のセリフ演出が設けられているか否かを判別する（S3003）。

30

【2251】

S3003において、サブCPU201が、選択中の衣装に衣装固有のセリフ演出が設けられていると判別したとき（S3003がYES判定の場合）、サブCPU201は、S3001で決定された演出番号を選択中の衣装に対応する衣装固有のセリフ演出の演出番号に更新する（S3004）。一方、S3003において、サブCPU201が、選択中の衣装に衣装固有のセリフ演出が設けられていないと判別したとき（S3003がNO判定の場合）、サブCPU201は、S3001で決定された演出番号をデフォルトボイス演出（「通常セリフ」演出）の演出番号（「1」）に更新する（S3005）。なお、本実施形態では、S3003、S3004及びS3005の処理は、図313に示す衣装演出書換判定テーブルを参照して行われるので、実際には、S3003、S3004及びS3005の処理は一括して行われる。

40

【2252】

次いで、S3004或いはS3005の処理後、又は、S3002がNO判定の場合、サブCPU201は、現時点で決定（確定）されている演出番号、及び、選択中のキャラクタの種別を参照して実行する演出の内容を決定（確定）する（S3006）。そして、S3006の処理後、サブCPU201は、演出内容決定処理を終了する。

【2253】

上述のように、本実施形態のパチスロでは、キャラクタ及び衣装の両種別を遊技者が演出カスタム機能を用いて設定することができる。また、本実施形態のように、上述した複数種のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）を設けた場合、選択中の衣装の種別に応じ

50

て衣装固有のセリフ演出が発生し得るので、演出のバリエーションを増やすことができる。

【2254】

なお、上述したボイス演出において、衣装の全種別に対して衣装固有のセリフ演出（衣装専用のボイス演出）を設けてもよいが、この場合には演出データの容量が膨大となる可能性がある。しかしながら、上述したボイス演出の決定機能では、例えば、選択中の衣装に対応する衣装固有のセリフ演出が無いときには、「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）を発生させる。すなわち、一部の衣装の種別に対しては、ボイス演出として衣装専用のボイス演出の代わりにデフォルトボイス演出を代用する。それゆえ、上述したボイス演出の決定機能では、演出データの容量の増大を抑制しつつ、演出カスタム機能の多様性を向上させる（演出の多彩化を図る）ことができる。

10

【2255】

（3）ボイス演出の決定機能の変形例1

上述したボイス演出（キャラクタのセリフ演出）の決定機能では、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定された場合、選択中の衣装の種別に応じて、演出番号を、衣装固有のセリフ演出の演出番号に書き換える例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定された場合、選択中のキャラクタと衣装との組合せの種別に応じて、演出番号を、固有のセリフ演出の演出番号に書き換える構成にしてもよい。図315に、そのような構成を採用した場合に用いられる衣装演出書換判定テーブルの一例を示す。

20

【2256】

図315に示す衣装演出書換判定テーブルの例では、書換前の演出番号と書換後の演出番号（セリフ演出の内容）との対応関係が、選択中のキャラクタと衣装との組合せの種別毎（「キャラクタA、衣装A」、「キャラクタA、衣装B」、「キャラクタB、衣装A」、「キャラクタB、衣装B」、「その他」）に規定されている。なお、図315に示す例においても、演出番号「4」又は「5」（衣装対応演出）が決定された場合には、演出番号は、必ず、別の演出番号に書き換えられる。

【2257】

この例では、選択中のキャラクタと衣装との組合せが、「キャラクタA、衣装A」、「キャラクタA、衣装B」、「キャラクタB、衣装A」及び「キャラクタB、衣装B」のいずれかである場合には、演出番号（「4」又は「5」）が、当該組合せの種別に応じた固有のセリフ演出（以下、「組合せ固有のセリフ演出」という）の演出番号に書き換えられる。例えば、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタA、衣装A」であり、演出番号「4」が決定されている場合には、演出番号「4」は、「6」（「キャラA：衣装Aセリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタA、衣装A」であり、演出番号「5」が決定されている場合には、演出番号「5」は、「7」（「キャラA：衣装Aセリフ（強）」演出）に書き換えられる。また、例えば、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタB、衣装B」であり、演出番号「4」が決定されている場合には、演出番号「4」は、「10」（「キャラB：衣装A、B共通セリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタB、衣装B」であり、演出番号「5」が決定されている場合には、演出番号「5」は、「12」（「キャラB：衣装Bセリフ（強）」演出）に書き換えられる。

30

40

【2258】

一方、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタA、衣装A」、「キャラクタA、衣装B」、「キャラクタB、衣装A」及び「キャラクタB、衣装B」以外の組合せである場合（組合せ種別が「その他」である場合）には、選択中のキャラクタと衣装との組合せの種別及び決定された演出番号に関係なく、演出番号（「4」又は「5」）が「1」（「通常セリフ」演出）に書き換えられる。すなわち、この例の演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「4」又は「5」）が決定された場合であっても、選択中のキャラクタと衣装との組合せの種別が「その他」であるときには、組合せ固有のセリフ演出は

50

行われず、「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）が行われる。

【2259】

このような変形例の構成においても、選択中のキャラクタ及び衣装の組合せ専用のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）が、発生し得るので演出のバリエーションを増やすことができる。また、この例においても、キャラクタ及び衣装の組合せの一部に対しては、ボイス演出として組合せ専用のボイス演出の代わりにデフォルトボイス演出を代用するので、演出データの容量の増大を抑制しつつ、演出カスタム機能の多様性を向上させる（演出の多彩化を図る）ことができる。

【2260】

（４）ボイス演出の決定機能の変形例２

上述した各種ボイス演出の決定機能では、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合には、当該演出番号が必ず、別の演出番号に書き換えられる（更新される）例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合には、さらに、演出の書換抽籤を行い、当該演出の書換抽籤に当籤すれば、演出番号の書換を行い、当該演出の書換抽籤に非当籤であれば、演出番号の書換を行わずに、演出番号抽籤において決定された演出番号（「４」又は「５」）を維持するような構成にしてもよい。

【2261】

このような構成においても、上述した各種ボイス演出の決定機能と同様の効果が得られる。また、このような構成では、演出番号「４」又は「５」に対応するボイス演出（キャラクタのセリフ演出）も設けることができるので、演出をより多彩化することができる。また、このような構成では、カスタマイズされた演出態様（衣装又はキャラクタと衣装との組合せ）に固有のセリフ演出がよりレアな演出となり、固有のセリフ演出の付加価値をより高めることができる。

【2262】

（５）ボイス演出の決定機能の変形例３

上述した本実施形態のパチスロでは、演出におけるキャラクタ（第１の演出カテゴリ）の種別及び衣装（第２の演出カテゴリ）の種別を、遊技者が選択できる演出カスタム機能（演出設定手段）を設けた例、すなわち、遊技者が複数種の演出カテゴリを設定できる演出カスタム機能を設けた例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、複数種の演出カテゴリのうち、一つの演出カテゴリ（所定の演出カテゴリ）についてのみ遊技者が設定できるような演出カスタム機能を採用してもよい。この場合には、所定の演出カテゴリの種別が遊技者により設定（選択）された場合には、当該所定の演出カテゴリの種別に対応する他の演出カテゴリの種別が自動的に（強制的）に決定される。

【2263】

例えば、遊技者によりキャラクタ（所定の演出カテゴリ）の種別が設定（選択）されると、例えばキャラクタが滞在する状態（所謂、「ステージ」）等の他の演出カテゴリの種別が自動的に（強制的）に決定される。そして、このような構成例において、例えば演出抽籤（演出番号抽籤）の結果が、選択されたキャラクタの種別に関係のない結果（セリフ演出）である場合には、汎用演出（例えば、「通常セリフ」演出、セリフなしの演出等）が行われ、演出抽籤の結果が、選択されたキャラクタの種別に固有の演出に対応するものである場合には、当該固有の演出（セリフ演出）が行われる。

【2264】

この例の演出カスタム機能及び演出決定手法を採用した場合にも、上記実施形態と同様に、発生し得る演出のバリエーションを増やすことができ、演出をより多彩化することができる。また、この例においても、キャラクタの種別に関係なく、演出抽籤テーブルを共用化できるとともに、演出抽籤の結果がキャラクタの種別に関係のない結果である場合にはデフォルトの汎用演出を代用するので、抽籤の複雑化を防ぎつつ、演出データの容量の増大を抑制しつつ、且つ、演出カスタム機能の多様性を向上させる（演出の多彩化を図る）ことができる。なお、演出カスタム機能で設定可能な演出カテゴリは、キャラ

10

20

30

40

50

ラクタに限定されず、例えば、昼ステージ、夕方ステージ、夜ステージ等の背景演出としてもよい。

【2265】

[ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能]

(1) ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能（表示機能）の概要

本実施形態のパチスロには、演出中にその演出内容に応じて適宜、遊技者により操作可能な演出用ボタンが設けられている。例えば、演出実行中に、表示装置11の表示画面に、遊技者に演出用ボタンの押下を指示するような画像が表示された場合（以下、このような演出を「ボタン押下演出」という）には、演出用ボタンの押下操作が可能（有効）になる。そして、このようなボタン押下演出（操作演出）が発生した状況において、遊技者により演出用ボタンが押下されると、演出内容（表示画面等）が更新され、演出が進行する。

10

【2266】

また、本実施形態のパチスロには、遊技の履歴情報、配当表、キャラクタ、携帯連動サービス（ユニメモ（登録商標））等の遊技関連情報を閲覧可能なガイドメニュー（遊技者用メニュー）を遊技者の所定操作により表示可能にする機能が設けられている。本実施形態では、このガイドメニューを、サブ表示装置18の表示画面に表示することができる。なお、サブ表示装置18の表示画面上には、上述のように、タッチセンサ19が設けられているので、サブ表示装置18の表示画面に対する遊技者のタッチ操作により、ガイドメニューを表示（閲覧）することができる。

20

【2267】

従来の遊技機では、通常、ボタン押下演出等の操作演出が発生している場合には、ガイドメニューを表示することはできないが、本実施形態のパチスロでは、ボタン押下演出発生中であっても、遊技者がサブ表示装置18の表示画面（タッチパネル）に対してタッチ操作を行えば、ガイドメニューを表示できる機能が設けられている。なお、この機能の制御は、サブCPU201により行われ、当該機能発動時の処理動作は、次の通りである。

【2268】

サブ側でボタン押下演出が実行されている最中に、遊技者により、サブ表示装置18の表示画面（タッチパネル）へのタッチ操作が行われると、当該タッチ操作の検出信号がサブ表示装置18からサブCPU201に出力される。サブCPU201は、この検出信号の入力を検知すれば、タッチパネルに対するタッチ操作が行われたと判断し、実行中のボタン押下演出の一時停止処理を行うとともに、サブ表示装置18を制御して、ガイドメニューの表示処理を開始する。なお、この際、ボタン押下演出の一時停止処理では、サブCPU201は、表示装置11の表示画面の映像を保持（ループ再生）する制御を行うとともに、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンを消灯させる。これにより、ボタン押下演出における演出用ボタンへの操作が無効な状態となったことが報知される。

30

【2269】

ガイドメニューの表示中には、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンが遊技者に操作（押下）されても、その操作は、ボタン押下演出の押下操作として作用せず、ガイドメニューの項目の選択操作や決定操作として作用する。すなわち、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合には、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンが操作されても、その操作は、ボタン押下演出では無効扱いとなり、ガイドメニューの閲覧動作では有効扱いとなる。

40

【2270】

そして、遊技者によるガイドメニューの閲覧動作が終了すると、サブCPU201は、ボタン押下演出を再開させる処理を行うとともに、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンも点灯させる。これにより、ボタン押下演出における演出用ボタンへの操作が有効な状態となったことが報知される。

【2271】

なお、本実施形態では、例えばボタン押下演出中以外等の通常の状態において、ガイド

50

メニューが表示された場合、そのガイドメニューの表示は、デモ移行（遊技の待機状態への移行）が発生すると解除（非表示）されるが、ボタン押下演出中のデモ移行は禁止されている。それゆえ、本実施形態では、ボタン押下演出中にガイドメニューが表示された場合には、当該ガイドメニューの表示は、デモ移行（時間の経過）により解除されない。

【2272】

（２）ボタン押下演出中のガイドメニューの表示（閲覧）動作例

図316A～図316Dに、ボタン押下演出発生中におけるガイドメニューの表示（閲覧）動作の一例を示す。なお、図316A～図316Dの各図は、遊技者側から見たパチスロの外装体（遊技機本体）2のフロントドア2bの正面概略図であり、ここでは、説明を簡略化するため、ボタン押下演出発生中におけるガイドメニューの表示動作に関する構成部のみを示す。

10

【2273】

図316A～図316Dの各図中に記載の第1の表示画面11a（第1画面）は、表示装置11（プロジェクタ機構211）の表示画面であり、第2の表示画面18a（タッチパネル：第2画面）は、サブ表示装置18の表示画面である。図316A～図316Dの各図中に記載の操作ボタンAは、主に、演出用ボタンとして作用するが、ガイドメニュー表示時には、ガイドメニューの操作ボタン（例えば、メニュー選択決定操作、メニュー画面切り替え操作、メニュー選択用のカーソル等の移動操作等を行う際に用いられる操作ボタン）として作用する。また、図316A～図316Dの各図中に記載の操作ボタンBは、主に、ガイドメニューの操作ボタンとして作用する。

20

【2274】

なお、本実施形態では、フロントドア2b上において、操作ボタンAをリール表示窓4の下部に設け、操作ボタンBを、遊技者側から見て、リール表示窓4の右側部に設ける例を説明するが、本発明はこれに限定されず、演出用ボタンやガイドメニューの操作ボタンの配置位置は、例えば、パチスロの機種等に応じて適宜変更することができる。また、本実施形態では、操作ボタンBを、ガイドメニューの操作ボタンとして用いるが、本発明はこれに限定されず、操作ボタンAと同様に、操作ボタンBを演出用ボタンとしても使用可能（ガイドメニューの操作ボタンと兼用可能）な構成にしてもよい。

【2275】

まず、実行中の演出においてボタン押下演出が発生すると、図316Aに示すように、第1の表示画面11aには、操作ボタンAの画像とともに、操作ボタンAの押下を指示する文言「押せ！」が表示される。また、ボタン押下演出では、この際、押下操作の対象となる操作ボタンAを発光させる。この状態では、操作ボタンAは、ボタン押下演出用の操作ボタン（演出用ボタン）として有効な状態となる。

30

【2276】

次いで、図316Aに示すボタン押下演出の発生中に、遊技者が、第2の表示画面18aにタッチ操作を行うと、図316Bに示すように、第2の表示画面18aにはガイドメニュー（メニューの選択画面）が表示される。この結果、第1の表示画面11aのボタン押下演出の画像はそのまま維持されるが、操作ボタンAは、演出用ボタンとして無効な状態となるので消灯される。

40

【2277】

それゆえ、図316Bの状況で、操作ボタンAが押下されても、ボタン押下演出は進行しない。その代わりに、図316Bの状況では、操作ボタンAは、ガイドメニューの操作ボタンとして有効な状態となる。すなわち、この状況での操作ボタンAへの押下操作は、ボタン押下演出の操作ではなく、ガイドメニューの操作として扱われる。また、この状況では、操作ボタンBは、ガイドメニューの操作ボタンとして有効な状態となる。なお、図316Bの状況において、操作ボタンAが押下操作された場合には、遊技者によりガイドメニュー中の「履歴情報」の閲覧が決定されたことになり、メニューの選択画面が「履歴情報」の情報画面に切り替わる。一方、図316Bの状況において、操作ボタンBが一回押下されると、メニューの選択画面の選択項目が「履歴情報」から「ユニメモ」に変化する

50

る（黒三角印のカーソルが「履歴情報」から「ユニメモ」に移動する）。

【2278】

なお、「ユニメモ」が選択された場合には、携帯端末連動サービスの関連メニューが表示される。具体的には、例えば、遊技履歴を記録するための携帯端末で読み取り可能な終了時用の二次元コード、遊技途中での遊技情報を携帯端末で確認するための携帯端末で読み取り可能な途中履歴用の二次元コード、携帯連動サービスをログイン状態で遊技するための開始時用の二次元コード、開始時用のパスワード入力画像、等が表示される。そして、遊技者は、表示された二次元コードの読み取りや、開始時用のパスワードの入力などを行うことができる。すなわち、本実施形態のパチスロでは、ボタン押下演出の発生中であっても、携帯端末連動サービスの非ログイン状態で遊技している遊技者をログイン状態（遊技データの取得等が可能であったり、連動機能による演出カスタムが可能であったり、連動機能によるミッションの達成などを行なったりできるという携帯端末との連動サービスを遊技機が提供する状態）に変更することができる。

10

【2279】

次いで、図316Bの状況において、操作ボタンAが押下されると、図316Cに示すように、メニューの選択画面が「履歴情報」の情報画面に切り替わり、第2の表示画面18aには、例えば、本日発生したビッグボーナスやARTの回数等の遊技情報が表示される。なお、図316Cの状況において、操作ボタンAが押下されると、ガイドメニューの閲覧が終了し、遊技（ボタン押下演出）に戻る。一方、遊技者により操作ボタンBが押下操作された場合には、前日の「履歴情報」の閲覧が決定されたことになり、メニューの選択画面が前日の「履歴情報」の情報画面に切り替わる。

20

【2280】

そして、図316Cの状況において、操作ボタンAが押下されると、図316Dに示すように、ガイドメニューの閲覧が終了し、図316Aの状況（ボタン押下演出発生中）に戻る。この際、操作ボタンAは、演出用ボタンとして有効な状態となり、操作ボタンAが発光する。

【2281】

上述のように、本実施形態のパチスロでは、演出用ボタンの押下演出発生中にサブ表示装置18の表示画面にタッチ操作を行うことにより、ガイドメニューを表示させることができる。また、ガイドメニューの表示中には、演出用ボタンが操作されても、ボタン押下演出対応の処理は行わずに、その操作を、例えば、ガイドメニューのカーソル移動操作や選択決定操作などとして処理する。このようなガイドメニューの閲覧機能を設けた場合、ボタン押下演出等の操作演出の発生時にもガイドメニューを閲覧することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

30

【2282】

なお、本実施形態では、上述のように、ボタン押下演出（ここでは、便宜上、「ボタン操作演出A」という）の発生中に、携帯連動サービスを非ログイン状態からログイン状態に変更することができる。それゆえ、例えば、発生中のボタン操作演出Aが携帯連動ミッションの対応演出である場合には、ログイン操作を忘れて遊技していた遊技者が当該ボタン操作演出A中にログインすることで、携帯連動ミッション（「ボタン操作演出Aを見た！」）を達成したとの判定を受けることができる。すなわち、本実施形態では、演出発生中に携帯連動サービスへのログイン状態を設定することができ、且つ、当該発生中の演出をログイン状態において発生したものと扱うことができるので、ログイン操作を忘れた遊技者の利便性を向上させることができる。なお、ログイン状態において行われた遊技履歴（遊技回数、当籤役情報など）のカウントは、ログイン操作が行われた遊技（ここではボタン操作演出Aが発生した遊技）を含むものとしてもよいし、ログイン操作が行われた次の遊技から開始するものとしてもよい。

40

【2283】

また、本実施形態では、ログイン状態で遊技している遊技者が、ボタン操作演出Aの発生中に非ログイン状態に切り替えることができるような構成にしてもよい。この場合、例

50

えば、急用や閉店時間などのためにすぐに遊技を終了しなければならない状況においてボタン操作演出Aが発生していても、終了時用の二次元コードを読みとって終了させることができるので、遊技者の利便性をさらに向上させることができる。

【2284】

さらに、本実施形態では、ログイン状態においてボタン押下時に特定のキャラクタの演出（カスタムで選択しているキャラクタ）が出やすい場合に、他の演出を見るため、あえてログアウト操作（終了用の二次元コードの出力及び携帯端末での読み取り）を行ってもよい。この場合、ボタン操作演出Aの操作待ち状態で携帯連動サービスの状態を変化させたときには、その後のボタン操作に応じて発生する演出を、変化後の携帯連動状態に応じた演出にすることができる。

10

【2285】

また、携帯連動サービスに限定されず、遊技機側で遊技者がキャラクタ選択や演出態様選択をメニューから行える機能が設けられ、ボタン操作演出Aの操作待ち状態でキャラクタや演出態様の選択を変更した場合には、その後のボタン操作に応じて発生する演出を、変更後のキャラクタや演出態様に応じた演出にすることができる。それゆえ、この場合には、例えば、キャラAを選択して遊技していたが、ボタン操作演出A中にキャラBのパターンを見てみたいと思い立った遊技者がボタン操作の直前でキャラBに変える、といった柔軟な演出選択を行うことが可能になり、演出を幅広く楽しませることができる。さらに、当該演出態様選択に応じて発生可能となるボタン操作後の演出を携帯連動ミッションの対象演出（発生したことでミッション達成となる）とした場合には、ミッションを効率よくクリアすることができ、限られた時間でミッションを達成したい遊技者に対して便宜を図ることができる。

20

【2286】

（3）ボタン押下演出中のガイドメニューの表示（閲覧）動作の変形例

ボタン押下演出発生中のガイドメニューの表示（閲覧）動作は、図316で説明した動作例に限定されない。例えば、次のようなガイドメニューの表示動作（変形例）を採用してもよい。

【2287】

図317A～図317Dに、ボタン押下演出発生中におけるガイドメニューの表示（閲覧）動作の変形例を示す。なお、図317A～図317Dの各図において、図316A～図316Dの各図に記載の構成と同じ構成には同じ符号を付して示す。

30

【2288】

まず、実行中の演出においてボタン押下演出が発生すると、図317Aに示すように、第1の表示画面11aには、操作ボタンAの画像とともに、操作ボタンAの押下を指示する文言「押せ！」が表示される。また、ボタン押下演出では、この際、押下操作の対象となる操作ボタンAを発光させる。すなわち、図316Aの状況と同じ状況が発生する。

【2289】

次いで、図317Aに示す押下演出の発生中に、遊技者が、第2の表示画面18aにタッチ操作を行うと、図317Bに示すように、第2の表示画面18aにはガイドメニュー（メニューの選択画面）が表示される。ただし、この例では、この際、操作ボタンAが消灯されるとともに、第1の表示画面11aのボタン押下演出の画像が暗転する（画面が暗くなる）。なお、この第1の表示画面11aの暗転した状態は、ガイドメニューが表示されている間（開いている間）、維持される。また、図317Bの状況では、操作ボタンAは、演出用ボタンとして無効な状態となるので、操作ボタンAが押下されても、ボタン押下演出は進行しないが、操作ボタンA及び操作ボタンBは、ガイドメニューの操作ボタンとして有効な状態となる。

40

【2290】

次いで、図317Bの状況において、操作ボタンAが押下されると、図317Cに示すように、メニューの選択画面が「履歴情報」の情報画面に切り替わり、第2の表示画面18aには、例えば、本日発生したビッグボーナスやARTの回数等の遊技情報が表示され

50

る。

【2291】

次いで、図317Cの状況において、操作ボタンAが押下されると、図317Dに示すように、ガイドメニューの閲覧が終了し、図317Aの状況（ボタン押下演出発生中）に戻る。この際、操作ボタンAは、演出用ボタンとして有効な状態となり、操作ボタンAが発光する。

【2292】

上述した変形例のボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧（表示）機能を採用しても、図316に示す表示動作例（本実施形態）と同様の効果が得られる。また、この例では、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合、ボタン押下演出の画像が暗転するので、ガイドメニュー表示中には、ボタン押下演出及びそれに関する操作が無効であることを遊技者に対してより確実に報知（示唆）することができる。

10

【2293】

なお、この変形例では、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合、ボタン押下演出の画像を暗転させる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合における第1の表示画面11aの表示態様は、ボタン押下演出及びそれに関する操作が無効であることを遊技者に対して報知（示唆）することができる態様であれば、任意の表示態様を適用することができる。例えば、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合に、ボタン押下演出が待機状態であること（ボタン押下演出の関連操作が無効状態であること）を注意喚起するような情報（例えば、文言等）を第1の表示画面11aに表示するような態様を採用してもよい。

20

【2294】

また、上述した各種ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能では、ボタン押下演出の表示画面（表示装置11の表示画面：第1の表示画面11a）と、ガイドメニューの表示画面（サブ表示装置18の表示画面：第2の表示画面18a）とを別個に設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、第1の表示画面11aにおいて（一つの表示画面に上において）、ボタン押下演出の一部の画像上にガイドメニューの画像を重畳して表示してもよいし、ボタン押下演出の画像とガイドメニューの画像とを互いに重畳しない態様で表示してもよい。なお、例えば、処理の便宜性、表示内容の視認性等の観点では、本実施形態のように、ボタン押下演出の表示装置（表示画面）とガイドメニューの表示装置（表示画面）とを別個に設ける方が好ましい。

30

【2295】

さらに、上述した各種ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能では、ガイドメニュー内の項目を操作ボタンA及び操作ボタンBを用いて選択及び決定する構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。当該構成に加えて、例えば、サブ表示装置18の表示画面に表示されるガイドメニュー内の項目を、遊技者が直接タッチ操作して選択及び決定できる機能を設けてもよい。

【2296】

〔のめり込み防止表示機能〕

（1）のめり込み防止情報の基本表示態様

40

本実施形態のパチスロでは、有利区間終了時（ART終了時等）に、表示装置11の表示画面に、有利区間の終了画像を表示するとともに、有利区間の終了画像の表示開始時から所定期間（例えば3秒以上）にわたって、例えば「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」といった文言の注意情報（以下、「のめり込み防止情報」という）を、有利区間の終了画像の一部上に重畳して表示する。なお、のめり込み防止情報の表示機能（のめり込み防止表示機能）は、サブCPU201により制御される。

【2297】

本明細書でいう「注意情報」とは、「のめり込み防止表示」以外に、例えば、遊技用の有価価値が記録されたICカードの取り忘れに注意する旨の表示、置き引きなどに注意す

50

る旨の表示、パチンコ遊技機でいわゆる右打ち状態が終了した場合に左打ちに戻す旨の表示などが挙げられる。また、注意情報の表示態様としては、一つの情報を所定期間表示する態様に限定されず、例えば、複数の情報を同時に表示する、又は、複数の情報を順次表示するような態様を採用してもよい。なお、本明細書の説明の中では、上述の情報表示について注意情報という文言を用いるが、遊技者に対して遊技に関する案内（ゲーム自体の期待度情報等ではなく、遊技全体に対する諸情報）を提供するという観点では、注意情報を案内情報又はガイド情報ということもできる。また、注意情報の表示は、有利区間の終了時だけでなく、ボーナスの作動終了時にも行ってもよい。

【2298】

図318A及び図318Bに、のめり込み防止情報の基本表示動作の一例を示す。なお、図318A及び図318Bに示す例は、ART終了時において、表示装置11の表示画面（第1の表示画面11a）に、のめり込み防止情報が表示される例である。

【2299】

ART終了時における表示装置11の表示画面には、ART終了時点におけるARTの獲得セット数及びメダルの獲得枚数に関する情報や、携帯連動サービス用（「ユニメモ」用）の二次元コード（QRコード）などが表示されるとともに、例えば演出に登場する所定のキャラクタの画像等のサービス画像又は背景画像などの特定の遊技情報が表示される。なお、携帯連動サービス用の二次元コードを携帯電話等で読み取ると、遊技の状況を確認することができたり、設定示唆画像を見ることができたりする。

【2300】

また、ART終了画像の表示開始時には、サービス画像又は背景画像などの上に重畳して、のめり込み防止情報の画像が表示される（図318Aの状況）。そして、ART終了画像の表示開始時から所定期間（例えば3秒以上）経過すると、のめり込み防止情報の画像が消え、その下に隠れていた、サービス画像又は背景画像などが視認可能になる（図318Bの状況）。

【2301】

なお、本実施形態のパチスロでは、表示装置11の表示画面に表示される画像は、複数のレイヤーにセットされた画像データを重ね合わせて表示されたものである。そして、本実施形態では、のめり込み防止情報の画像データは、有利区間終了（ART終了、ボーナス終了等）の画像データがセットされるレイヤーより、表示の優先順位が高いレイヤーにセットされる。それゆえ、のめり込み防止情報の画像表示時には、のめり込み防止情報の画像の下に、サービス画像や背景画像が隠れた状態になる。

【2302】

なお、図318A及び図318Bに示す例では、のめり込み防止情報の画像表示時には、サービス画像や背景画像が視認できない例を示したが、本発明はこれに限定されない。例えば、のめり込み防止情報の画像を、透過性（透明性）を有する画像で生成し、のめり込み防止情報の画像の下に位置するサービス画像や背景画像などの画像が少し透けて見えるような構成にしてもよい。

【2303】

また、図318A及び図318Bに示す例では、ART終了画像に二次元コード（QRコード）を表示する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、ART終了画像に二次元コード（QRコード）を表示しない構成にしてもよい。なお、ART終了画像に二次元コード（QRコード）を表示する場合、遊技者の便宜性（二次元コードの読み取りやすさ）という観点では、図318Aに示す例のように、二次元コード（QRコード）がのめり込み防止情報の画像と重ならない位置に表示されることが好ましい。

【2304】

また、のめり込み防止情報の画像表示時に、のめり込み防止情報の画像の下に配置される画像（特にサービス画像）、すなわち、のめり込み防止情報の画像が消えた後に視認可能になる画像は、遊技状態や遊技の設定などを示唆又は報知するような画像であってもよい。

【2305】

(2) のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合の表示動作

図319A～図319Dに、のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合の表示動作の流れを示す。まず、ART終了時には、表示装置11の表示画面（第1の表示画面11a）に、ART終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図319Aの状況）。次いで、のめり込み防止情報の表示開始から所定期間（例えば3秒以上）が経過する前に何らかのエラーが発生すると、表示画面の画像は、エラー画面の画像（「エラー発生中」：エラー報知情報）に切り替わり、のめり込み防止情報の表示が中断（非表示）される（図319Bの状況）。

【2306】

10

その後、発生しているエラーが解消されると、表示装置11の表示画面には、再度、ART終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図319Cの状況）。ただし、この際、のめり込み防止情報の表示時間がリセットされる。それゆえ、エラー解消後、表示装置11の表示画面には、再度、ART終了画像とともに、のめり込み防止情報が所定期間（例えば3秒以上）にわたって表示され、所定期間経過後、のめり込み防止情報の画像が消え、その下に隠れていた、サービス画像又は背景画像などが視認可能になる（図319Dの状況）。

【2307】

上述のように、本実施形態では、のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合、エラーが解消してART終了画面に戻った後、のめり込み防止情報を表示しなかったり、のめり込み防止情報をエラー発生前の続きとして残りの表示期間だけ表示したりするのではなく、のめり込み防止情報を再度、所定期間（例えば3秒）にわたって、表示装置11の表示画面に表示し直す。

20

【2308】

(3) のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合の表示動作

図320A～図320Dに、のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合の表示動作の流れを示す。まず、ART終了時には、表示装置11の表示画面（第1の表示画面11a）に、ART終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図320Aの状況）。次いで、のめり込み防止情報の画像の表示開始から所定期間（例えば3秒以上）が経過する前に電断が発生すると、表示画面の画像が消え、のめり込み防止情報の表示が中断（非表示）される（図320Bの状況）。

30

【2309】

その後、電源が復帰すると、表示装置11の表示画面には、再度、ART終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図320Cの状況）。ただし、この際、のめり込み防止情報の表示時間がリセットされる。それゆえ、電源復帰後、表示装置11の表示画面には、再度、ART終了画像とともに、のめり込み防止情報が所定期間（例えば3秒以上）にわたって表示され、所定期間経過後、のめり込み防止情報の画像が消え、その下に隠れていた、サービス画像又は背景画像などが視認可能になる（図320Dの状況）。

【2310】

40

上述のように、本実施形態では、のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合にも、電源が復帰してART終了画面に戻った後、のめり込み防止情報を表示しなかったり、のめり込み防止情報をエラー発生前の続きとして残りの表示期間だけ表示したりするのではなく、のめり込み防止情報を再度、所定期間（例えば3秒）にわたって、表示装置11の表示画面に表示し直す。

【2311】

のめり込み防止情報の表示中にエラー又は電断が発生した場合における上述したのめり込み防止情報の再表示機能を設けた場合には、のめり込み防止情報の表示がエラー又は電断で途切れても、のめり込み防止情報の表示時間を十分確保することができ、遊技者がのめり込み防止情報（注意用表示情報）の内容を把握し易くなる。すなわち、上述したのめ

50

り込み防止情報の再表示機能を設けた場合には、遊技者に注意内容を十分に把握させることができる。

【2312】

(4) 注意情報の表示機能の変形例1

本実施形態のパチスロでは、有利区間終了時に、遊技者の操作を所定期間無効化するロックを発生させて、当該ロック中に、注意情報を表示する構成を採用してもよい。なお、この場合には、ロックの実行時間（期間）は、注意情報の十分な表示時間の確保という観点から、注意情報の表示時間より長い又は等しい時間とすることが好ましい。

【2313】

この例の注意情報の表示機能を採用した場合には、特に、ロックにより遊技の手を止めることになるので、ロックがない場合に比べて、注意情報への注目を集めやすくなり、遊技者の注意情報の見落としをより一層防止することができる。

10

【2314】

また、この例の構成において、有利区間終了時のロック中（注意情報の表示中）に電断が発生した場合には、電源復帰後にロック及び注意情報の表示を最初から実行し直してもよい。例えば、有利区間終了時に3秒間のロック（注意情報の表示）を行う場合において、2秒経過時に電断が発生し、その後、電源復帰したときには、残りの1秒間ではなく、再度、3秒間のロックを実行し、電源復帰後に3秒間、注意情報が表示される時間を確保してもよい。

【2315】

20

また、有利区間終了時のロック中（注意情報の表示中）に電断が発生した場合には、電源復帰後にロックを実行しない構成にしてもよい。このようなイレギュラーなエラー発生時にロックを実行しない構成を採用した場合、例えば、メインCPUにおいて、電断発生時のロック情報の退避及びバックアップを行うための容量を節約することができ、処理負荷を軽減することができる。

【2316】

また、遊技者をあまり待たせたくない場合には、有利区間終了時のロックの実行時間を、注意情報の表示時間より短い時間に設定してもよい。しかしながら、この場合には、ロック終了後も注意情報を継続して表示し、トータルで、所定期間（例えば、3秒以上）、注意情報が表示されるようにする。また、この場合、ロック終了直後に遊技者によりスタートレバーが操作され、次ゲームが開始された場合であっても、注意情報の開始から所定期間（例えば、3秒以上）が経過するまで、次ゲーム中に注意情報を継続して表示する。

30

【2317】

(5) 注意情報の表示機能の変形例2

本実施形態のパチスロでは、注意情報の表示中に次ゲーム開始のためのスタートレバーの操作が有効な場合には、注意情報が次ゲームの演出によって遮蔽されないようにすることが望ましい。この例の構成を実現するための手法としては、例えば、以下の各種手法を採用することができる。

【2318】

この例の構成を実現するための第1の手法として、例えば、画像表示制御において表示の優先度が最も高いレイヤー、又は、少なくとも通常遊技中に発生し得る他の演出の画像データがセットされるレイヤーより表示の優先度が高いレイヤーに、注意情報の画像データをセットする手法を採用してもよい。

40

【2319】

また、この例の構成を実現するための第2の手法として、例えば、注意情報の表示中には、次ゲームの演出開始を遅らせて、注意情報の表示が終了してから次ゲームの演出を開始させる手法を採用してもよい。この場合、映像演出と同時に音声演出を行う際には、音声演出の開始タイミングを、映像演出の演出開始タイミングに合わせる。すなわち、注意情報の表示終了後、次ゲームの映像演出の開始に合わせて音声演出が開始される。なお、この場合には、音声演出の開始タイミング（出音タイミング）は、注意情報が表示されて

50

いないときの本来の開始タイミングより遅れる。

【2320】

また、この例の構成を実現するための第3の手法として、例えば、有利区間終了後の1ゲーム又は数ゲームの所定期間の遊技において、注意情報の表示領域と重複しうる領域に画像が表示される演出（例えばカットイン演出など）が選択されない、又は、そのような演出の選択頻度を低下させる、といった手法（演出パターンの決定手法）を採用してもよい。この場合、例えば、注意表示により演出の視認性が妨げられることを抑制できる、演出によって注意情報への注目が低下することを抑制できる、などの効果が得られる。なお、この手法の一例としては、有利区間終了後の1ゲーム目では、演出パターンとして「演出なし」が選択される頻度が高くなる構成（演出決定パターン）を設ける、などが挙げら

10

【2321】

また、この例の構成を実現するための第4の手法として、例えば、有利区間終了後の1ゲーム目又は数ゲーム間の遊技において、有利区間終了時の終了画面（当該有利区間での獲得枚数や消化ゲーム数などが表示された画像）を、引き続き表示し、有利区間終了後の次ゲーム（2ゲーム目又は数ゲーム後の遊技）から、通常遊技の演出を開始する（通常遊技の演出状態に移行する）手法を採用してもよい。この場合、例えば、終了画面に表示される画像の種類などにより、設定値や遊技状態などについて示唆を行っても良く、また、上述のように引き続き注意情報が表示される場合には、ゲームの進行に合わせて示唆内容を変化させてもよい。また、この場合には、注意情報の視認性を妨げないようにするため、注意情報と重畳しない領域に表示される画像から示唆内容を遊技者が把握可能とする構成にすることが望ましい。

20

【2322】

さらに、この例の構成を実現するための第5の手法として、例えば、注意情報の表示中に次ゲームが開始された場合に、サブ表示画面（サブの液晶画面（メインの液晶画面以外の他の画面））や補助的な画像表示装置（プロジェクタ等）の表示画面などに、注意情報の表示画像を移動させて表示してもよい。また、注意情報の表示中に開始される可能性のある、有利区間終了後の1ゲーム目の遊技（次ゲーム）では、サブ表示画面や補助的な画像表示装置の表示画面において当該ゲームの演出を実行し、主たる画像表示領域（メインの液晶画面や最も目立つ位置に配置されたプロジェクション投影スクリーンなど）において、注意情報の表示を継続する構成にしてもよい。この場合には、注意情報の表示終了後に、主たる画像表示領域において当該ゲームの演出が継続して実行される。

30

【2323】

（6）注意情報の表示機能の変形例3

本実施形態のパチスロでは、注意情報の表示とともに、所定の効果音を発生させてもよい。例えば、「のめり込みに注意しましょう」等の文言を注意情報として表示するとともに、当該注意情報の文言を読み上げるボイス演出を発生させてもよい。

【2324】

また、注意情報に関する所定の効果音（ボイス等）を発生させる際、音量調整機能による影響などを受けずに、予め定められた特定の音量で所定の効果音を出音する構成にしてもよい。この場合には、仮に音量が小さく設定されていても、注意情報に関する所定の効果音を聞き逃すことが無いようにすることができる。

40

【2325】

なお、ホール全体で音量を制限して比較的静かな環境としたいとのニーズもあるため、注意情報に関する所定の効果音を、音量調整機能により設定された音量で出音させる構成にしてもよい。さらに、ホール運営側の環境意識に配慮し、注意情報に関する所定の効果音を、ホール側の設定した音量には影響されるが、遊技者が設定した音量には影響されずに出音させる構成にしてもよい。

【2326】

[ベット操作時のメダル投入演出]

50

(1) メダル投入演出の種別

上記第1及び第2の実施形態のパチスロでは、ベット数が1加算される度にメダル投入コマンドがメイン側からサブ側に送信される仕様が採用されており、MAXベットボタン15aの押下操作時（一回の操作でメダルのベット数が3加算される場合）にも、メダル投入コマンドがメイン側からサブ側に3回送信される仕様を採用している（例えば、図83、図85、図87参照）。すなわち、MAXベット操作時にメダル投入コマンドの送信間隔が設けられている仕様が採用されている。そして、本実施形態のパチスロにおいても、このメダル投入コマンドの送信仕様が採用されている。しかしながら、本発明はこれに限定されない。

【2327】

10

例えば、リプレイ作動によるオートベット、MAXベットボタン15aの押下操作、メダルの手入れ等のベット操作により投入枚数に変化があった場合、メダル投入コマンドの送信間隔を設けない仕様を採用してもよい。例えば、MAXベットボタン15aの押下操作時には、メダル投入コマンドがメイン側からサブ側に1回送信されるような仕様を採用してもよい。そして、このようなメダル投入コマンドの送信仕様を採用した場合（変形例）には、次のようなメダルの投入演出機能を設けてもよい。

【2328】

この例では、例えばリプレイ作動によるオートベット、MAXベットボタン15aの押下操作、メダルの手入れ等のベット操作により投入枚数に変化があった場合に、サブ側の制御により、表示装置11の表示画面（第1の表示画面11a）上で、擬似的にメダル（メダル投入コマンド）の投入間隔を設けてメダルの投入枚数を段階的に更新表示するようなメダル投入演出（以下、「第1のメダル投入演出」という）を設ける。また、この例では、表示装置11の表示画面上において、メイン側から送信されたメダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数（MAXベット操作時には3枚）をそのまま一気に表示するようなメダル投入演出（以下、「第2のメダル投入演出」という）も設ける。

20

【2329】

ここで、メダルの投入枚数を報知する演出態様として、例えば、メダルの投入枚数を、表示装置11の表示画面上に表示される所定模様（例えば丸印）の点灯数で表す演出を考える。

【2330】

30

この場合、第1のメダル投入演出では、点灯させる所定模様の数を、擬似的な投入間隔毎に、段階的に一つずつ増やす演出が行われる。例えば、MAXベット操作時には、擬似的な投入間隔で、点灯する所定模様の数を1個、2個及び3個の順で増やすようなメダル投入演出が行われる。

【2331】

一方、第2のメダル投入演出では、メダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数分の所定模様を同時に（一気に）点灯させるような演出が行われる。例えば、MAXベット操作時には、当該演出開始時から3つの所定模様を同時（一気に）点灯させるような第2のメダル投入演出が行われる。すなわち、第2のメダル投入演出では、当該演出開始時からメダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数をそのまま示す態様の演出のみが行われる。

40

【2332】

(2) 待機状態中にベット操作が行われた際のメダル投入演出

この例では、デモ画像表示中（遊技の待機状態中）にベット操作が行われ、表示装置11の表示画面の画像がデモ画像から遊技中画像に遷移した場合にもメダル投入演出が実行される。そして、この際、この例では、遊技中画像に遷移した後の経過期間に応じて、実行するメダル投入演出の種別（第1のメダル投入演出又は第2のメダル投入演出）を切り替える。なお、このメダル投入演出の切り替え機能は、次のような理由から設けられている。

【2333】

50

デモ画像表示中（待機状態中）にベット操作が行われ、表示画像がデモ画像から遊技中画像に遷移した際にメダル投入演出を行う場合、当該メダル投入演出の開始時（画面の遷移時）には、映像制御タスクにおいて、例えば、映像の切り替え時における処理量、サブCPU201の処理能力等に応じて映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生し、映像データの読み込みに遅延が発生する可能性がある。それゆえ、デモ画面から遊技中画面への遷移時に上述した第1のメダル投入演出を行った際に、映像データの読み込み遅延が発生すると、第1のメダル投入演出で、投入枚数を擬似的な投入間隔で正確に更新表示できなくなる可能性がある。

【2334】

そこで、このような不具合を解消するため、ベット操作により、デモ画面から遊技中画面への遷移した場合におけるメダル投入演出では、画面が遷移してから数フレームの期間には、第2のメダル投入演出、すなわち、メダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数（MAXベット操作時には3枚）をそのまま演出開始時から表示するような演出を行う。そして、画面が遷移してから数フレーム経過後には、第1のメダル投入演出、すなわち、擬似的にメダル（メダル投入コマンド）の投入間隔を設けてメダルの投入枚数を更新表示するような演出を行う。

【2335】

上述したデモ画像から遊技中画像に遷移した際のメダル投入演出の切り替え機能を設けた場合、上述した映像データの読み込み遅延の影響が解消されているタイミング（数フレーム経過後）で第1のメダル投入演出が実施されることになるので、第1のメダル投入演出で投入枚数の更新表示を正確に実行することができる。なお、第2のメダル投入演出開始時から第1のメダル投入演出への切り替えタイミングまでの期間（この例では、数フレーム）は、例えば、映像データの切り替え時における処理量、サブCPU201の処理能力等に応じて適宜設定される。

【2336】

ここで、図321に、上述したデモ画面から遊技中画面に遷移した際に行われるメダル投入演出の切り替え処理の具体的な処理手順のフローチャートを示す。なお、この処理は、メダル投入演出中、フレーム毎（33ms周期）に繰り返し行われる。

【2337】

まず、サブCPU201は、現在、デモ画面表示中であるか否かを判別する（S3011）。

【2338】

S3011において、サブCPU201が、デモ画面表示中であると判別したとき（S3011がYES判定の場合）、サブCPU201は、S3011の判定処理を繰り返す。一方、S3011において、サブCPU201が、デモ画面表示中でないと判別したとき（S3011がNO判定の場合）、サブCPU201は、遊技中画面に遷移した後、予め設定された所定のフレーム数の期間が未経過であるか否かを判別する（S3012）。なお、図示しないが、遷移後の経過フレーム数（経過時間）は、サブCPU201により別途カウントされる。

【2339】

S3012において、サブCPU201が、遊技中画面に遷移した後、所定のフレーム数の期間が未経過であると判別したとき（S3012がYES判定の場合）、サブCPU201は、メダル投入演出として、第2のメダル投入演出（メダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数をそのまま（一気に）表示する演出）をセットする（S3013）。そして、サブCPU201は、当該フレームにおけるメダルの投入演出の設定処理を終了する。

【2340】

一方、S3012において、サブCPU201が、遊技中画面に遷移した後、所定のフレーム数の期間が未経過でないと判別したとき（S3012がNO判定の場合）、サブCPU201は、メダル投入演出として、第1のメダル投入演出（メダル投入コマンドに含

10

20

30

40

50

まれるメダルの投入枚数に応じて段階的にメダルの投入枚数を更新表示する演出)をセットする(S3014)。そして、サブCPU201は、当該フレームにおけるメダル投入演出の設定処理を終了する。

【2341】

上述した第1及び第2のメダル投入演出、及び、それらの切り替え機能を設けた場合、表示画面がデモ画面(待機状態)から遊技中画面に遷移した際に、不自然な投入枚数の表示が行われないようにすることができる。

【2342】

なお、この例では、デモ画像表示中(待機状態中)に、例えばリプレイ作動によるオートベット、MAXベットボタン15aの押下操作、メダルの手入れ等のベット操作により投入枚数に変化があった場合に、上述した第1及び第2のメダル投入演出の切り替え機能を作動させる構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、MAXベットボタン15aの押下操作時のように、1回のベット操作で投入枚数の変化が複数枚となる場合(第1のメダル投入演出の内容と第2のメダル投入演出の内容との差異が明確となる場合)にのみ、上述した第1及び第2のメダル投入演出の切り替え機能を作動させるようにしてもよい。

【2343】

<付記(本発明のまとめ)>

[第1の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、電断時にRAMに記憶されているデータのチェックサムを求め、電源復帰時に、電断時に求めたチェックサムの判定処理を行う遊技機が知られている(例えば、特開2009-011375号公報参照)。特開2009-011375号公報の遊技機では、電源復帰時のチェックサムの判定処理において、電源復帰時に求めたチェックサムが電断時に求めたチェックサムが一致しない場合にエラー報知が行われる。

【2344】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する遊技性以外の処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2345】

本発明は、上記第1の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第1の目的は、主制御回路で管理する遊技性以外の処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【2346】

上記第1の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第1の遊技機を提供する。

【2347】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段(例えば、メインCPU101)と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段(例えば、メインROM102)と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段(例えば、メインRAM103)と、

電源電圧を供給する電源供給手段(例えば、電源基板53b及びスイッチングレギュレータ94)と、

前記電源電圧が予め定められた起動電圧値(例えば、10V)を上回った場合に、前記演算処理手段に起動信号を出力する起動手段(例えば、電源管理回路93のリセット信号の出力処理)と、

10

20

30

40

50

前記電源電圧が予め定められた停電電圧値（例えば、10.5V）を下回った場合に、前記演算処理手段に停電信号を出力する停電手段（例えば、電源管理回路93の電断検知信号の出力処理）と、を備え、

前記演算処理手段は、

演算処理の結果に対応するデータを格納するフラグレジスタ（例えば、フラグ・レジスタF）と、

前記停電手段が前記停電信号を出力したことを契機として、前記第2記憶手段内の所定格納領域（例えば、遊技用RAM領域）に記憶された全ての情報を累積加算してサム値を算出するサム値算出手段（例えば、チェックサム生成処理）と、

前記起動手段が前記起動信号を出力したことを契機として、直近の電断発生時に前記サム値算出手段により生成された前記サム値から、前記所定格納領域に記憶された情報を順次減算するサム値減算手段（例えば、サムチェック処理中のS122～S131）と、

前記所定格納領域に記憶された全ての情報に対して、前記サム値減算手段による減算処理が終了したときに、前記フラグレジスタ内の所定のビット領域（例えば、ゼロフラグ）にセットされた減算結果に対応するデータに基づいて、異常の発生の有無を判定するサム値判定手段（例えば、サムチェック処理中のS134）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【2348】

また、前記本発明の第1の遊技機では、前記サム値算出手段は、前記所定格納領域に記憶された情報を加算するときに、特定の命令（例えば、POP命令）を実行することにより、連続して記憶された2バイト分の情報を取得して加算するとともに、前記情報の読み出し開始アドレスの情報を2バイト分更新し、

前記サム値減算手段は、電断発生時に生成された前記サム値から前記所定格納領域に記憶された情報を減算するときに、前記特定の命令を実行することにより、連続して記憶された2バイト分の情報を取得して減算するとともに、前記情報の読み出し開始アドレスの情報を2バイト分更新するようにしてもよい。

【2349】

さらに、前記本発明の第1の遊技機では、前記演算処理手段は、前記第2記憶手段の前記所定格納領域のアドレスを設定可能なスタックポインタを有し、

前記サム値算出手段が前記所定格納領域に記憶された情報を加算するときに実行する前記特定の命令は、前記スタックポインタを操作するための専用命令（例えば、POP命令）であるようにしてもよい。

【2350】

上記構成の本発明の第1の遊技機によれば、遊技性以外の処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROM（第1記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【2351】

[第2～第5の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、スタックポインタを操作命令で使用して、数値データを処理する主制御装置が搭載された遊技機が提案されている（例えば、特開2005-237737号公報参照）。

【2352】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2353】

本発明は、上記第2の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第2の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高め

10

20

30

40

50

ることが可能な遊技機を提供することである。

【2354】

上記第2の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第2の遊技機を提供する。

【2355】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される専用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第1記憶手段又は前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、を有し、

前記演算処理手段は、前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の命令（例えば、「BITQ」命令、「SETQ」命令、「LDQ」命令等）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2356】

また、前記本発明の第2の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【2357】

また、上記第2の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第3の遊技機を提供する。

【2358】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、

前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記停止制御手段による前記表示列の停止動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される専用レジスタと、

10

20

30

40

50

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第1記憶手段又は前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、を有し、

前記演算処理手段は、

前記表示列の停止状態をチェックする処理において、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行して、前記第2記憶手段に記憶されている所定の前記表示列の変動表示の状態を示す情報を読み出し、

次いで、前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の論理和演算命令（例えば、「ORQ」命令）を実行して、前記第2記憶手段に記憶されている他の一つの表示列の変動表示の状態を示す情報を読み出すとともに、当該情報と、前記所定の前記表示列の変動表示の状態を示す情報との論理和演算を行い、

その後、前記所定の論理和演算命令の実行を繰り返して、論理和演算の結果と、残りの各表示列の変動表示の状態を示す情報との論理和演算を繰り返し、全ての表示列に対する論理和演算が終了した際に得られる演算和演算の結果に基づいて、全ての表示列が停止状態にあるか否かを判定する

ことを特徴とする遊技機。

【2359】

また、前記本発明の第3の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【2360】

また、上記第2の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第4の遊技機を提供する。

【2361】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記内部当籤役決定手段による前記内部当籤役の決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される専用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第1記憶手段又は前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、を有し、

前記内部当籤役決定手段により決定される前記内部当籤役には、特典付与に係る内部当

10

20

30

40

50

籤役が決定される期待値を調整するための設定値に応じて当籤確率が変化する設定別内部当籤役が設けられ、

前記演算処理手段は、

前記内部当籤役を決定する処理において、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の加算命令（例えば、「ADDQ」命令）を実行することにより、抽籤対象となる前記設定別内部当籤役の設定値毎の抽籤値が格納された領域の先頭アドレスに現在の設定値を加算して、現在の設定値に対応付けられた前記設定別内部当籤役の抽籤値が格納されたアドレスを指定し、当該抽籤値を取得する

ことを特徴とする遊技機。

10

【2362】

また、前記本発明の第4の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【2363】

また、上記第2の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第5の遊技機を提供する。

【2364】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

20

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

30

前記停止制御手段により前記複数の表示列の変動表示が停止された場合に、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定する特典付与判定手段（例えば、入賞検出処理）と、

前記特典付与判定手段による判定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

40

前記演算処理手段は、前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタを有し、

前記演算処理手段は、

前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたか否かを判定する処理において、

所定の読み出し命令（例えば、「LDIN」命令）を実行して、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示された場合に付与され得る前記遊技媒体の払出数のデータと、該払出数のデータに対応付けられた、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せの種別を示す判定データとを同時に取得する

50

ことを特徴とする遊技機。

【2365】

また、前記本発明の第5の遊技機では、前記演算処理手段は、

前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたか否かを判定する処理において、

判定命令、処理のジャンプ先アドレスの指定命令及び処理のジャンプ動作命令を一つの命令で実行可能な所定の判定命令（例えば、「J S L A A」命令）を実行して、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定するようにしてもよい。

【2366】

10

上記構成の本発明の第2～第5の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROM（第1記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【2367】

[第6及び第7の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、メイン制御部のRAMに記憶されているデータに異常が生じた場合に、RAM異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値が新たに選択・設定されたときには、ゲームの進行の不能化状態を解除し、ゲームの進行が可能な状態にする遊技機が提案されている（例えば、特開2007-209810号公報参照）。

20

【2368】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2369】

本発明は、上記第3の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第3の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

30

【2370】

上記第3の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第6の遊技機を提供する。

【2371】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

40

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記遊技動作に関するコマンドデータを送信するデータ送信手段（例えば、割込処理中のS904（通信データ送信処理））と、

特典付与に係る内部当籤役が決定される期待値を調整するための設定値の変更処理及び

50

設定値の確認処理を実行可能な設定変更確認手段（例えば、設定変更確認処理）と、

前記設定変更確認手段による設定値の変更動作又は確認動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の開始時において、第1のコマンドデータを生成する開始時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のS43）と、

前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の終了時において、第2のコマンドデータを生成する終了時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のS57）と、を有し、

前記開始時コマンド生成手段により実行される前記第1のコマンドデータの生成処理と、前記終了時コマンド生成手段により実行される前記第2のコマンドデータの生成処理とは、共有化されている

ことを特徴とする遊技機。

【2372】

また、前記本発明の第6の遊技機では、前記演算処理手段は、前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタを有し、

前記演算処理手段は、

前記第1のコマンドデータを生成する場合には、前記汎用レジスタの所定のレジスタ（例えば、Lレジスタ）に第1の値（例えば、「005H」）を設定して、前記生成処理を実行し、

前記第2のコマンドデータを生成する場合には、前記汎用レジスタの所定のレジスタに第2の値（例えば、「004H」）を設定して、前記生成処理を実行するようにしてもよい。

【2373】

また、上記第3の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第7の遊技機を提供する。

【2374】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、

前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L, 3C, 3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記遊技動作に関するコマンドデータを送信するデータ送信手段（例えば、割込処理中のS904（通信データ送信処理））と、

前記コマンドデータを作成する通信データ生成手段（例えば、設定変更コマンド生成格納処理及び通信データ格納処理）と、

特典付与に係る内部当籤役が決定される期待値を調整するための設定値の変更処理及び設定値の確認処理を実行可能な設定変更確認手段（例えば、設定変更確認処理）と、

10

20

30

40

50

前記通信データ生成手段によるコマンドデータの生成動作、及び、前記設定変更確認手段による設定値の変更動作又は確認動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の開始時において、開始時コマンドデータを生成する開始時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のS43）と、

10

前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の終了時において、終了時コマンドデータを生成する終了時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のS57）と、を有し、

前記開始時コマンド生成手段により実行される前記開始時コマンドデータの生成処理と、前記終了時コマンド生成手段により実行される前記終了時コマンドデータの生成処理とは、共有化されており、

前記演算処理手段は、前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に複数種のデータがそれぞれ格納される複数の汎用レジスタを有し、

前記演算処理手段は、

前記コマンドデータの生成処理において、

20

前記コマンドデータを構成する複数種の通信パラメータのうち、使用される通信パラメータを、前記複数の汎用レジスタのうちの対応する汎用レジスタにセットし、

前記汎用レジスタにセットされた使用される通信パラメータを、前記第2記憶手段内の所定の格納領域（例えば、通信データ一時格納領域）に格納し、

前記複数種の通信パラメータのうち、使用されない通信パラメータがある場合には、前記コマンドデータの生成時に当該未使用の通信パラメータに対応付けられた汎用レジスタに格納されているデータを通信パラメータとして前記所定の格納領域に格納し、

通信パラメータに対応付けられた前記汎用レジスタに格納されたデータに基づいて、前記コマンドデータのサム値を生成する

ことを特徴とする遊技機。

30

【2375】

また、前記本発明の第7の遊技機において、前記コマンドデータの生成処理では、前記汎用レジスタのアクュームレータに格納された値に、通信パラメータに対応付けられた前記汎用レジスタに格納された値を加算することにより、前記コマンドデータのサム値を生成し、該生成したサム値を前記所定の格納領域に格納するようにしてもよい。

【2376】

上記構成の本発明の第6及び第7の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【2377】

40

[第8及び第9の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、遊技制御基板（主制御回路）から演出制御基板（副制御回路）にコマンドを送信する遊技機が知られている（例えば、特開2002-360766号公報参照）。

【2378】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2379】

50

本発明は、上記第４の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第４の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【２３８０】

上記第４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８の遊技機を提供する。

【２３８１】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

10

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、

遊技動作に関する通信データを送信するデータ送信手段（例えば、割込処理中のＳ９０４（通信データ送信処理））と、

前記通信データを作成して、該生成した通信データを前記第２記憶手段内の所定のアドレス範囲に設けられた通信データ格納領域に格納する通信データ生成格納手段（例えば、通信データ格納処理及び通信データポインタ更新処理）と、を備え、

前記通信データ生成格納手段は、

20

前記所定のアドレス範囲の先頭アドレスの格納領域から最後尾アドレスの格納領域に向かって順次、前記通信データを前記通信データ格納領域に格納する際に、更新命令、上限判定命令及び判断分岐命令を一つの命令で実行可能な所定の更新命令（例えば、「ＩＣＰＬＤ」命令）を実行することにより、前記通信データ格納領域内のアドレス指定に関するパラメータである通信データポインタの現在の値と、前記最後尾アドレスに対応する前記通信データポインタの上限値とを比較するとともに、現在の前記通信データポインタが前記上限値未満であれば、前記通信データポインタを加算更新し、現在の前記通信データポインタが前記上限値以上であれば、前記通信データポインタを前記先頭アドレスに対応する前記通信データポインタの下限値に変更する

ことを特徴とする遊技機。

30

【２３８２】

また、前記本発明の第８の遊技機では、前記通信データ生成格納手段は、前記通信データポインタを前記先頭アドレスに対応する前記通信データポインタの下限値に変更した場合に、前記通信データ格納領域に格納された前記通信データを無効にするようにしてもよい。

【２３８３】

また、上記第４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９の遊技機を提供する。

【２３８４】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

40

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、

前記演算処理手段は、

遊技動作の進行に関連する所定のデータの値の計数処理（例えば、メダル払出枚数チェック処理）において、

前記所定のデータの値を更新する際に、更新命令、下限判定命令及び判断分岐命令を一つの命令で実行可能な所定の更新命令（例えば、「ＤＣＰＬＤ」命令）を実行することに

50

より、現在の前記所定のデータの値と前記所定のデータの値の下限值とを比較するとともに、現在の前記所定のデータの値が前記所定のデータの値の下限值より大きければ、前記所定のデータの値を減算更新し、現在の前記所定のデータの値が前記所定のデータの値の下限值以下であれば、前記所定のデータの値を前記下限値に保持する

ことを特徴とする遊技機。

【2385】

また、前記本発明の第9の遊技機では、前記所定のデータが、前記遊技媒体の払出数であるようにしてもよい。

【2386】

上記構成の本発明の第8及び第9の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROM（第1記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【2387】

[第10の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、ソフトウェアによるタイマー減算処理で制御される遊技機が知られている（例えば、特開2004-041261号公報参照）。

【2388】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2389】

本発明は、上記第5の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第5の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【2390】

上記第5の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第10の遊技機を提供する。

【2391】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

ソフトタイマーのタイマー数の計数処理（例えば、タイマー更新処理）において、

更新命令、下限判定命令及び判断分岐命令を一つの命令で実行可能な所定の更新命令（例えば、「DCPWL D」命令）を実行することにより、現在の前記ソフトタイマーのタイマー数と前記タイマー数の下限値とを比較するとともに、現在の前記ソフトタイマーのタイマー数が前記下限値より大きければ、前記ソフトタイマーのタイマー数を減算更新し、現在の前記ソフトタイマーのタイマー数が前記下限値以下であれば、前記ソフトタイマーのタイマー数を前記下限値に保持する

ことを特徴とする遊技機。

【2392】

前記本発明の第10の遊技機では、前記ソフトタイマーが、2バイトのソフトタイマーであるようにしてもよい。

【2393】

また、前記本発明の第10の遊技機では、前記演算処理手段は、一定の周期で処理を行

10

20

30

40

50

う定周期処理手段（例えば、1. 1172 msec 周期で繰り返し実行される割込処理）を有し、

前記ソフトタイマーによる前記タイマー数の計数処理は、前記定周期処理手段により実行され、

前記定周期処理手段が処理を行う周期と前記タイマー数とに基づいて、前記ソフトタイマーの経過時間が決定されるようにしてもよい。

【2394】

さらに、前記本発明の第10の遊技機では、前記定周期処理手段による処理は、前記演算処理手段に内蔵されたタイマー機能（例えば、タイマー回路113）が発生する割込信号に基づいて実行されるようにしてもよい。

10

【2395】

上記構成の本発明の第10の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROM（第1記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【2396】

[第11及び第12の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、主制御回路の制御により内部抽籤結果を7セグメントLEDで表示する遊技機が知られている（例えば、特開2008-237337号公報参照）。

20

【2397】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2398】

本発明は、上記第6の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第6の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

30

【2399】

上記第6の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第11の遊技機を提供する。

【2400】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

遊技に関する特定の情報を報知する複数の7セグLEDと、前記複数の7セグLEDを駆動する7セグLED駆動手段（例えば、7セグLED駆動処理）と、

前記7セグLED駆動手段による前記複数の7セグLEDの駆動動作の制御を行うLED駆動制御手段と、

40

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記LED駆動制御手段は、前記複数の7セグLEDに対してダイナミック駆動制御を行い、所定の読み出し命令（例えば、「LDW」命令）を実行して、前記複数の7セグLEDに対してコモン選択データ及びカソードデータを同時に出力する

ことを特徴とする遊技機。

【2401】

また、前記本発明の第11の遊技機では、前記演算処理手段は、一定の周期で処理を行

50

う定周期処理手段（例えば、1. 1172 msec 周期で繰り返し実行される割込処理）を有し、

前記定周期処理手段は、前記定周期処理手段による処理の実行回数をカウントし、前記カウントされた値が偶数である場合に、前記LED駆動制御手段による制御処理が実行されるようにしてもよい。

【2402】

また、上記第6の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第12の遊技機を提供する。

【2403】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報を報知する複数の7セグLEDを含む指示表示器（例えば、指示モニタ）と、

前記複数の7セグLEDを駆動する7セグLED駆動手段（例えば、7セグLED駆動処理）と、

前記7セグLED駆動手段による前記複数の7セグLEDの駆動動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記複数の7セグLEDに対してダイナミック駆動制御を行い、所定の読み出し命令（例えば、「LDW」命令）を実行して、前記複数の7セグLEDに対してコモン選択データ及びカソードデータを同時に出力する

ことを特徴とする遊技機。

【2404】

また、前記本発明の第12の遊技機では、前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、有し、

前記演算処理手段は、前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報を格納する停止操作指示情報格納領域（例えば、ナビデータ格納領域）のアドレスを指定するとともに、前記複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報を前記停止操作指示情報格納領域に格納するようにしてもよい。

【2405】

上記構成の本発明の第11及び第12の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROM（第1記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【2406】

[第13の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、遊技制御基板（主制御基板）が、リールユニットを制御する遊技機が知られている（例えば、特開2012-034914号公報参照）。

【2407】

ところで、リール（回胴）の回転制御において、リールの回転動作の安定感の欠如は、遊技者（特に熟練者）にとって不快感を与えることとなり、不快感から遊技の興味が削がれる可能性がある。この場合、遊技店の不利益となるとともに、遊技機自体の販売にも影響を及ぼすおそれがある。

【2408】

本発明は、上記第7の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第7の目的は、リールの回転動作の安定感の欠如を抑制し、遊技者に不快感を与えないようにすることが可能な遊技機を提供することである。

【2409】

上記第7の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第13の遊技機を提供する。

【2410】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、

前記第2記憶手段の所定の領域を初期化するための設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ54）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

電源復帰時に電断発生時の入力ポートの入力状態及び出力ポートの出力状態をセットするとともに、電断発生時に前記表示列が変動中であった場合には、前記第2記憶手段に格納された電断発生時の前記表示列の変動制御管理情報（例えば、リール制御管理情報）をクリアするとともに、前記表示列の変動制御管理情報に前記表示列の変動開始を指示する情報をセットする遊技復帰手段（例えば、遊技復帰処理）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【2411】

また、前記本発明の第13の遊技機では、前記演算処理手段は、
前記設定スイッチがオフ状態である場合には、前記遊技復帰手段による処理を実行し、
前記設定スイッチがオン状態である場合には、前記遊技復帰手段による処理を実行することなく、前記第2記憶手段の所定の領域を初期化するようにしてもよい。

【2412】

上記構成の本発明の第13の遊技機によれば、リールの回転動作（表示列の変動表示動作）の安定感の欠如を抑制し、遊技者に不快感を与えないようにすることができる。

【2413】

[第14の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、設定変更スイッチを操作することにより、設定値（1～6）を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特開2008-245704号公報及び特開2013-042870号公報参照）。

【2414】

ところで、従来、例えばボーナス遊技中、ART遊技中等の、遊技者に有利な遊技状態で遊技が行われている最中では、設定値の確認が行えない遊技機が主流である。このような遊技機では、「ゴト」と呼ばれる不正行為直後にボーナス遊技やART遊技が開始された場合、その不正行為を確認することができず、遊技店に不利益を与えてしまう可能性がある。

【2415】

本発明は、上記第8の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第8の目的は、遊技者に有利な遊技状態で遊技が行われている最中であっても、設定値等の情報を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑止することが可能な遊技機を提供することである。

【2416】

上記第8の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第14の遊技機を提供する。

【2417】

遊技機本体内部の所定の位置に配置された設定スイッチと、
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）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に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態を実行する有利遊技手段（例えば、後述のボーナスゲーム）と、

前記設定スイッチの操作に応じて、内部当籤役が決定される確率に係る設定値を変更又は確認可能な設定変更確認手段（例えば、メダル受付・スタートチェック処理中のS233）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

10

20

30

40

50

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

遊技が開始可能であるか否かを判定する遊技開始判定手段（例えば、メダル受付・スタートチェック処理）と、を備え、

前記設定変更確認手段は、電源投入時に前記設定スイッチの操作に応じて、内部当籤役が決定される確率に係る設定値を変更可能であり、

前記遊技開始判定手段により遊技が開始可能であると判定され且つ前記設定スイッチを操作された場合には、遊技状態に関係なく、内部当籤役が決定される確率に係る設定値を前記設定変更確認手段による処理により確認可能にする

10

ことを特徴とする遊技機。

【2418】

また、前記本発明の第14の遊技機では、前記設定変更確認手段は、前記設定スイッチが操作された状態で遊技機に電源投入された場合には、前記第2記憶手段の所定の記憶領域を初期化するとともに、前記設定値を変更し、該変更した前記設定値を前記第2記憶手段に格納するようにしてもよい。

【2419】

上記構成の本発明の第14の遊技機によれば、例えばボーナス遊技中、ART遊技中等の、遊技者に有利な遊技状態で遊技が行われている最中であっても、設定値等の情報を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑止することができる。

20

【2420】

[第15及び第16の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、メダルの投入枚数を表示するための表示装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特開1999-178983号公報参照）。

【2421】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2422】

30

本発明は、上記第9の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第9の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【2423】

上記第9の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第15の遊技機を提供する。

【2424】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

40

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理

50

）と、

前記遊技媒体の受付状態（例えば、メダルセンサ入力状態）を検出する遊技媒体検出手段（例えば、メダルセンサ）と、

前記遊技媒体検出手段により検出されている現在の前記遊技媒体の受付状態の変化態様が正常であるか否かを、前回処理で検出された前記遊技媒体の受付状態に基づいて、演算処理により判別する遊技媒体受付状態判別手段（例えば、メダル投入チェック処理中のS255～S258）と、を備える

遊技機。

【2425】

前記本発明の第15の遊技機では、前記遊技媒体受付状態判別手段は、前回処理で検出された前記遊技媒体の受付状態に基づいて今回処理で検出され得る前記遊技媒体の受付状態の正常値を論理演算で算出し、前記正常値と、現在の前記遊技媒体の受付状態とを比較して、前記遊技媒体の受付状態の変化態様が正常であるか否かを判別するようにしてもよい。

【2426】

また、前記本発明の第15の遊技機では、前記遊技媒体受付状態判別手段は、1バイトの情報内の2ビットにより、前記遊技媒体の受付状態の変化態様が正常である否かを判別するようにしてもよい。

【2427】

上記第9の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第16の遊技機を提供する。

【2428】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記遊技媒体の投入数を示す情報を、前記遊技媒体の投入数に対応する表示態様で報知する表示手段（例えば、第1LED～第3LED）と、

前記表示手段による報知動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101、メダル投入処理）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記遊技媒体の投入数を示す情報を前記遊技媒体の投入数に対応する表示態様で報知するための点灯制御データを、前記遊技媒体の投入数に基づいて論理演算処理により生成する

ことを特徴とする遊技機。

【2429】

また、前記本発明の第16の遊技機において、前記論理演算処理では、前記遊技媒体の

10

20

30

40

50

点灯制御データは、1 バイト内の情報の3 ビットのデータから生成されるようにしてもよい。

【2 4 3 0】

上記構成の本発明の第1 5 及び第1 6 の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【2 4 3 1】

[第1 7 及び第1 8 の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、メイン基板（主制御基板）とサブ基板（副制御基板）とが通信により接続され、メイン基板からサブ基板へコマンドが送信される遊技機が知られている（例えば、特許第5 7 2 5 5 9 0 号公報参照）。

10

【2 4 3 2】

ところで、従来、遊技に係る制御を行う主制御基板と演出に係る制御を行う副制御基板との間における通信は、主制御基板から副制御基板への一方向通信であり、また、電源投入時における主制御基板の起動時間と副制御基板のそれとの間には大きな隔りがある。それゆえ、電源投入時における主制御基板及び副制御基板間の通信接続が不安定になるおそれがある。

【2 4 3 3】

本発明は、上記第1 0 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第1 0 の目的は、電源投入時における主制御基板（主制御手段）及び副制御基板（副制御手段）間の通信を安定動作させることが可能な遊技機を提供することである。

20

【2 4 3 4】

上記第1 0 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第1 7 の遊技機を提供する。

【2 4 3 5】

遊技動作に関する通信データを送信する主制御手段（例えば、主制御回路9 0）を備え、

前記主制御手段は、

前記主制御手段による制御処理中に、所定周期で割込処理を実行し、割込処理実行時に、遊技動作に関する通信データが無い場合には、無操作コマンドを送信する割込処理実行手段（例えば、割込処理）と、

30

電源復帰時に所定の電源復帰処理を実行する電源復帰処理実行手段（例えば、電源投入時処理）と、を有し、

前記電源復帰処理実行手段は、前記電源復帰処理開始後、前記割込処理実行手段による前記割込処理の実行が可能になるまで待機する処理（例えば、電源投入時処理中のS 7 及びS 8）を行い、

前記割込処理実行手段は、前記電源復帰処理実行手段による前記待機の終了時に、前記割込処理を実行して前記無操作コマンドを前記副制御手段に送信する

ことを特徴とする遊技機。

【2 4 3 6】

40

また、前記本発明の第1 7 の遊技機では、前記主制御手段は、

前記所定周期を計測するタイマー回路（例えば、タイマー回路1 1 3）と、

前記タイマー回路のタイムアウト信号に基づいて前記割込処理を実行させるための割込信号を発生させる割込回路（例えば、割込みコントローラ1 1 2）と、を有し、

前記電源復帰処理実行手段は、

前記所定周期で前記タイムアウト信号を発生させるための初期設定を前記タイマー回路に設定した後、前記割込処理実行手段による前記割込処理の実行が可能になるまで待機する処理を行い、

前記待機の終了を、前記タイマー回路の前記タイムアウト信号の発生の有無に基づいて判断するようにしてもよい。

50

【2437】

また、上記第10の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第18の遊技機を提供する。

【2438】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

遊技動作に関するコマンドデータを作成する通信データ生成手段（例えば、設定変更コマンド生成格納処理及び通信データ格納処理）と、

前記演算処理手段による制御処理中に、所定周期で割込処理を実行し、割込処理実行時に、遊技動作に関するコマンドデータが無い場合には、無操作コマンドを送信する割込処理実行手段（例えば、割込処理）と、

10

電源復帰時に所定の電源復帰処理を実行する電源復帰処理実行手段（例えば、電源投入時処理）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記電源復帰処理実行手段は、前記電源復帰処理開始後、前記割込処理実行手段による前記割込処理の実行が可能になるまで待機する処理（例えば、電源投入時処理中のS7及びS8）を行い、

20

前記割込処理実行手段は、前記電源復帰処理実行手段による前記待機の終了時に、前記割込処理を実行して前記無操作コマンドを送信し、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に複数種のデータがそれぞれ格納される複数の汎用レジスタを有し、

前記コマンドデータは、コマンド種別と複数の通信パラメータとサム値とにより構成され、

複数の前記通信パラメータは、それぞれ複数の前記汎用レジスタに割り当てられ、

前記通信データ生成手段は、

前記コマンドデータの前記コマンド種別に応じて、前記通信パラメータに割り当てられた前記汎用レジスタに通信パラメータをセットした後、前記汎用レジスタにセットされた通信パラメータを、前記第2記憶手段内の所定の格納領域（例えば、通信データ一時格納領域）に格納し、

30

前記複数の通信パラメータのうち、前記コマンドデータの前記コマンド種別に基づいて使用されない通信パラメータがある場合にも、当該未使用の通信パラメータに対応付けられた汎用レジスタに格納されているデータを通信パラメータとして前記所定の格納領域に格納し、

前記コマンド種別と、通信パラメータに割り当てられた前記汎用レジスタに格納されているデータとに基づいて、前記コマンドデータのサム値を生成する

ことを特徴とする遊技機。

40

【2439】

また、前記本発明の第18の遊技機では、電源電圧の状態を監視する電源監視手段（例えば、電源監視ポート）を備え、

前記演算処理手段は、

前記電源電圧の状態が安定していない場合には、前記電源電圧の状態が安定するまで待機し、

前記電源電圧の状態が安定していることを条件に、前記演算処理手段のタイマー回路、シリアル通信回路及び乱数回路を初期化した後、前記第2記憶手段の所定の領域を使用して前記第2記憶手段が正常であるか否かを確認し、

前記第2記憶手段が正常であることを条件に、前記無操作コマンドを送信するようにし

50

てもよい。

【2440】

上記構成の本発明の第17及び第18の遊技機によれば、電源投入時における主制御基板及び副制御基板間の通信を安定動作させることができる。

【2441】

[第19及び第20の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、抽籤結果に基づいて、例えば、リールの入賞図柄の引き込み制御と呼ばれる制御や、リールの入賞図柄の蹴飛ばし制御と呼ばれる制御を実行する遊技機が知られている（例えば、特開2002-219213号公報参照）。

【2442】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性が複雑になるとともに、成立役（入賞役）の図柄組合せパターンが増大したため、主制御回路のRAM容量が圧迫されており、主制御回路で実行する処理の効率化を図り、主制御回路の限られたRAM容量を有効活用可能な技術の開発が求められている。

【2443】

本発明は、上記第11の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第11の目的は、主制御回路で実行する処理の効率化を図り、主制御回路のRAM容量を有効活用することが可能な遊技機を提供することである。

【2444】

上記第11の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第19の遊技機を提供する。

【2445】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

予め定められた確率で、内部当籤役に関するフラグステータス情報（例えば、当り要求フラグステータス）を決定する内部抽籤手段（例えば、内部抽籤処理）と、

前記内部抽籤手段により取得された前記フラグステータス情報から内部当籤役を生成する内部当籤役生成手段（例えば、図柄設定処理中のS321）と、

前記内部当籤役と、それに対応するフラグデータと、前記第2記憶手段内の前記フラグデータの格納先を指定する格納先データとの対応関係を規定し且つ前記第1記憶手段に記憶されたフラグデータテーブル（例えば、当り要求フラグテーブル）を前記第2記憶手段内に展開するフラグテーブル展開手段（例えば、図柄設定処理中のS324）と、

前記第2記憶手段内に配置され且つ前記フラグデータを格納するフラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定するフラグ格納領域指定手段（例えば、図柄設定処理中のS329）と、

前記内部当籤役生成手段により生成された前記内部当籤役に対応する前記フラグデータを、対応する前記格納先データに基づいて、前記フラグテーブルから前記フラグデータ格納領域内に転送して格納するフラグデータ格納手段（例えば、図柄設定処理中のS330）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【2446】

また、前記本発明の第19の遊技機では、前記演算処理手段は、前記フラグデータテーブルの前記格納先データを示すオンビット情報を算出して、転送対象となる前記オンビット情報に設定されている前記フラグデータを前記フラグデータ格納領域に転送するように

10

20

30

40

50

してもよい。

【2447】

また、上記第11の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第20の遊技機を提供する。

【2448】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L, 3C, 3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第1記憶手段又は前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、

予め定められた確率で、内部当籤役に関するフラグステータス情報（例えば、当り要求フラグステータス）を決定する内部抽籤手段（例えば、内部抽籤処理）と、

前記内部抽籤手段により取得された前記フラグステータス情報から内部当籤役を生成する内部当籤役生成手段（例えば、図柄設定処理中のS321）と、

前記内部当籤役と、それに対応する当籤フラグデータと、前記第2記憶手段内の前記当籤フラグデータの格納先を指定する格納先データとの対応関係を規定した当籤フラグデータテーブル（例えば、当り要求フラグテーブル）を前記第2記憶手段内に展開する当籤フラグテーブル展開手段（例えば、図柄設定処理中のS324）と、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記当籤フラグデータを格納する当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定する当籤フラグ格納領域指定手段（例えば、図柄設定処理中のS329）と、

前記内部当籤役生成手段により生成された前記内部当籤役に対応する前記当籤フラグデータを、対応する前記格納先データに基づいて、前記当籤フラグテーブルから前記当籤フラグデータ格納領域内に転送して格納する当籤フラグデータ格納手段（例えば、図柄設定処理中のS330）と、

前記内部抽籤手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記複数の表示列の変動表示が停止された場合に、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、前記内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定する入賞役決定手段（例えば、入賞検索処理）と、

前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、図柄コード取得処理中のS648）と、

10

20

30

40

50

前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する図柄コードデータを格納する図柄コード格納領域のアドレスを指定する図柄コード格納領域設定手段（例えば、図柄コード取得処理中のS650）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【2449】

また、前記本発明の第20の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【2450】

上記構成の本発明の第19及び第20の遊技機によれば、主制御回路で実行する処理の効率化を図り、主制御回路のRAM（第2記憶手段）容量を有効活用することができる。

10

【2451】

[第21及び第22の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づきリール図柄の可変表示の停止制御を行い、図柄の組合せにより入賞判定を行い、入賞判定の結果に基づいてホッパー（メダル払出装装置）を制御して、メダルの払出制御を行う遊技機が知られている（例えば、特開2008-119498号公報参照）。

【2452】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

20

【2453】

本発明は、上記第12の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第12の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【2454】

上記第12の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第21の遊技機を提供する。

30

【2455】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

40

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記停止制御手段による前記表示列の停止動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

50

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行することにより、前記停止操作検出手段による停止操作の検出結果を取得する停止操作検出結果取得手段（例えば、リール停止制御処理中のS714）と、

前記停止操作検出手段により所定の表示列に対する遊技者の停止操作が検出された場合に、前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記所定の表示列の変動表示の停止制御データを格納する停止制御データ格納領域のアドレスを指定する停止制御データ格納領域設定手段（例えば、図139中のソースコード「LDQ IX, wR1__CTRL-(wR2__CTRL-wR1__CTRL)」）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【2456】

また、前記本発明の第21の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【2457】

また、上記第12の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第22の遊技機を提供する。

【2458】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、

前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L, 3C, 3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記内部当籤役決定手段により複数種の内部当籤役が決定された場合に、前記複数種の内部当籤役にそれぞれ対応する複数種の図柄の組合せの中なら、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する優先停止図柄決定手段（例えば、引込優先順位取得処理）と、

前記停止制御手段による前記表示列の停止動作、及び、前記優先停止図柄決定手段による停止表示させる図柄の組合せの決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデー

10

20

30

40

50

タにより前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行することにより、前記停止操作検出手段による停止操作の検出結果を取得する停止操作検出結果取得手段（例えば、リール停止制御処理中のS714）と、

前記停止操作検出手段により所定の表示列に対する遊技者の停止操作が検出された場合に、前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且前記所定の表示列の変動表示の停止制御データを格納する停止制御データ格納領域のアドレスを指定する停止制御データ格納領域設定手段（例えば、図139中のソースコード「LDQ IX, wR1__CTRL-(wR2__CTRL-wR1__CTRL)」）と、

前記優先停止図柄決定手段により、優先して、前記判定ライン上に停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、比較判定命令、処理のジャンプ先アドレスの指定命令及び処理のジャンプ動作命令を一つの命令で実行可能な所定の判定命令（例えば、「JCP」命令）を実行することにより、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに、現在判定対象中の特定の表示列（例えば、右リール3R）における前記判定ライン上の停止図柄が任意となる所定の図柄の組合せ（例えば、「ANY」役）が含まれるか否かを判定するとともに、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに前記所定の図柄の組合せが含まれると判定された場合に、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せの停止表示を禁止する任意役対応処理手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS683）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【2459】

また、前記本発明の第22の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【2460】

上記構成の本発明の第21及び第22の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【2461】

[第23～第25の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、図柄の停止制御時に引込優先順位テーブルを使用して図柄の停止制御を行う遊技機が知られている（例えば、特開2007-175450号公報参照）。

【2462】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のROMの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【2463】

本発明は、上記第13の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第13の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【2464】

上記第13の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第23の遊技機を提供する。

【2465】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出す

10

20

30

40

50

る開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L, 3C, 3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

10

前記内部当籤役決定手段により複数種の内部当籤役が決定された場合に、前記複数種の内部当籤役にそれぞれ対応する複数種の図柄の組合せの中なら、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する優先停止図柄決定手段（例えば、引込優先順位取得処理）と、

前記優先停止図柄決定手段による優先して停止表示させる図柄の組合せの決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

20

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、を有し、

前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、

前記演算処理手段は、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記内部当籤役に対応する当籤フラグデータを格納する当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定する当籤フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS686）と、

30

前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS686）と、

前記当籤フラグデータとそれに対応する前記入賞フラグデータとの論理積演算を行う論理積演算手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS686）と、を有する

40

ことを特徴とする遊技機。

【2466】

また、前記本発明の第23の遊技機では、前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに、現在判定対象中の特定の表示列（例えば、右リール3R）における前記判定ライン上の停止図柄が任意となる所定の図柄の組合せ（例えば、「ANY」役）が含まれる場合には、

前記演算処理手段は、前記当籤フラグ格納領域指定手段による前記当籤フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、前記入賞フラグ格納領域指定手段による前記入賞フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、及び、前記論理積演算手段による論理積演算処理が実行

50

されないようにしてもよい。

【2467】

また、上記第13の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第24の遊技機を提供する。

【2468】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

前記内部当籤役決定手段により複数種の内部当籤役が決定された場合に、前記複数種の内部当籤役にそれぞれ対応する複数種の図柄の組合せの中なら、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する優先停止図柄決定手段（例えば、引込優先順位取得処理）と、

前記優先停止図柄決定手段による優先して停止表示させる図柄の組合せの決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第1記憶手段又は前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、を有し、

前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、

前記演算処理手段は、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記内部当籤役に対応する当籤フラグデータを格納する当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定する当籤フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS686）と、

前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS686）と、

前記当籤フラグデータとそれに対応する前記入賞フラグデータとの論理積演算を行う論理積演算手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS686）と、

前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記複数種の図柄の組合せ間における、停止表示させる図柄の組合せの優先順位を規定したデータテーブルを取得する優先順位データテーブル取得手段（例えば、引込優先順位取得処理中のS687）と、を有する

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【2469】

また、前記本発明の第24の遊技機では、前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに、現在判定対象中の特定の表示列（例えば、右リール3R）における前記判定ライン上の停止図柄が任意となる所定の図柄の組合せ（例えば、「ANY」役）が含まれる場合には、

前記演算処理手段は、前記当籤フラグ格納領域指定手段による前記当籤フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、前記入賞フラグ格納領域指定手段による前記入賞フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、及び、前記論理積演算手段による論理積演算処理が実行

10

【2470】

また、上記第13の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第25の遊技機を提供する。

【2471】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、BETスイッチ77）と、前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

20

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

イリーガルヒットエラーの発生の有無を判定するエラー検出手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理）と、

30

前記エラー検出手段による判定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第2記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、を有し、

40

前記エラー検出手段により、イリーガルヒットエラーの発生の有無を判定処理において、

前記演算処理手段は、

前記拡張レジスタを用いて前記第2記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「LDQ」命令）を実行することにより、前記第2記憶手段内に配置され且つ前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理中のS781）と、

50

前記入賞フラグデータ格納領域に格納された前記入賞フラグデータと、それに対応する前記内部当籤役を示す当籤フラグデータとの論理積演算を行う論理積演算手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理中のS784）と、

前記論理積演算手段による演算結果に基づいて、イリーガルヒットエラーの発生の有無を判定するエラー判定手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理中のS785）と、を有し、

前記当籤フラグデータが格納される当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）の構成が、前記入賞フラグデータ格納領域の構成と同一である

ことを特徴とする遊技機。

【2472】

10

また、前記本発明の第25の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【2473】

さらに、前記本発明の第25の遊技機では、前記演算処理手段は、前記エラー検出手段により、イリーガルヒットエラーが有ると判定された場合には、エラー処理を行うエラー処理手段を有し、

前記エラー処理手段は、前記イリーガルヒットエラーを視認可能に報知するとともに、前記イリーガルヒットエラーが解除されるまで、遊技を停止するようにしてもよい。

【2474】

上記構成の本発明の第23～第25の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のROMの空き容量を増やし、該増えた容量分のROMの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

20

【2475】

[第26の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、遊技制御基板（主制御基板）から演出制御基板（副制御基板）にコマンドデータを送信する遊技機が知られている（例えば、特開2013-027655号公報及び特開2014-033751号公報参照）。

【2476】

ところで、近年、遊技性の多様化に伴い、副制御回路による演出制御において遊技性に係る処理が増える傾向がある。そのため、主制御回路から副制御回路に送信される通信データを改ざんする、「ゴト」と呼ばれる不正行為が発生しており、遊技店に損害を与えている。それに対して、従来、例えば上記特開2014-033751号公報等で提案されているように、主制御回路において送信データにゴト防止処理を施す対策も実施されている。しかしながら、このようなゴト防止処理の追加により、主制御回路のプログラム容量が圧迫されるという課題が発生している。

30

【2477】

本発明は、上記第14の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第14の目的は、送信データに不正（ゴト）防止処理を施すことなく、不正行為を抑止するとともに、不正防止処理による主制御回路のプログラム容量の圧迫を無くすことが可能な遊技機を提供することである。

40

【2478】

上記第14の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第26の遊技機を提供する。

【2479】

前記遊技動作に関する通信データを送信するデータ送信手段（例えば、主制御回路90）と、

前記通信データを作成する通信データ生成手段（例えば、通信データ格納処理）と、

前記通信データ生成手段による通信データの生成動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（

50

例えば、メインROM102)と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段(例えば、メインRAM103)と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に複数種のデータがそれぞれ格納される複数の汎用レジスタを有し、

前記演算処理手段は、

前記通信データ生成手段による通信データの生成処理において、

前記通信データを構成する複数種の通信パラメータをそれぞれ前記複数の汎用レジスタに割り当て、

前記通信データを構成する複数種の通信パラメータのうち、前記通信データの種別に基づいて通信パラメータを、前記複数の汎用レジスタのうちの対応する汎用レジスタにセットし、

前記汎用レジスタにセットされた通信パラメータを、前記第2記憶手段内の所定の格納領域(通信データ一時格納領域)に格納し、

前記複数種の通信パラメータのうち、通信データの生成時に未使用の通信パラメータに対応付けられた汎用レジスタに格納されているデータを通信パラメータとして前記所定の格納領域に格納し、

前記複数種の通信パラメータに応じて前記複数の汎用レジスタにセットされたデータに基づいて、前記通信データのサム値を生成する

ことを特徴とする遊技機。

【2480】

また、前記本発明の第26の遊技機では、前記通信データ生成手段は、前記第2記憶手段内の所定の格納領域に空きが無い場合には、前記複数の汎用レジスタにセットされた前記通信パラメータを前記第2記憶手段内の所定の格納領域に格納することなく通信データの生成処理を終了するようにしてもよい。

【2481】

上記構成の本発明の第26の遊技機によれば、送信データ(通信データ)に不正防止処理を施すことなく、不正行為を抑止することができるとともに、不正防止処理による主制御回路のプログラム容量の圧迫も無くすることができる。

【2482】

[第27の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、主制御回路の制御により払い出されたメダルの枚数に応じて、クレジット数を更新する機能を備えた遊技機が知られている(例えば、特開2009-077977号公報参照)。

【2483】

ところで、従来、ART中やボーナス中の遊技では、メダルの払い出しが発生する頻度が高くなるが、この際、メダル1枚単位の払出間隔は一律(一定)で制御されることが多い。この場合、メダル払出期間において無駄な待ち時間が発生する。それゆえ、例えば、ARTのように長時間の遊技では、遊技期間が無駄に長くなり、遊技者にとって精神的負担となる可能性がある。

【2484】

本発明は、上記第15の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第15の目的は、メダル払出期間において、無駄な待ち時間を減らし、遊技者の精神的負担を軽減することが可能な遊技機を提供することである。

【2485】

上記第15の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第27の遊技機を提供する。

【2486】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段(例えば、BETスイッチ77)と、

10

20

30

40

50

前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール 3L, 3C, 3R）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板 80）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、

10

前記停止制御手段により前記複数の表示列の変動表示が停止された場合に、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定する特典付与判定手段（例えば、入賞検索処理）と、

前記特典付与判定手段により前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたと判定された場合に、前記遊技媒体を払い出す遊技媒体払出手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理）と、

前記遊技媒体を貯留する遊技媒体貯留手段（例えば、クレジット機能）と、

20

前記遊技媒体払出手段による前記遊技媒体の払出動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU 101）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記特典付与判定手段により前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたと判定され、且つ、前記遊技媒体貯留手段に貯留されている前記遊技媒体の貯留数がその上限値未満である場合には、前記遊技媒体の貯留数に1を加算する遊技媒体加算手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理中のS805）と、

前記遊技媒体加算手段により前記遊技媒体の貯留数に前記遊技媒体が1加算された後、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示された際に付与される前記遊技媒体の全払出数の払い出しが終了したか否かを判定する払出終了判定手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理中のS807）と、

30

前記払出終了判定手段により前記遊技媒体の全払出数の払い出しが終了していないと判定された場合に、所定期間、遊技に関する操作が無効になるウェイトを発生させるウェイト発生手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理中のS808）と、を有する

ことを特徴とする遊技機。

【2487】

また、前記本発明の第27の遊技機では、前記演算処理手段は、所定期間で割込処理を実行する割込処理実行手段を有し、

前記ウェイト発生手段による遊技に関する操作が無効となる前記ウェイトでは、前記割込処理実行手段による割込処理が予め定められた回数実行されるようにしてもよい。

40

【2488】

上記構成の本発明の第27の遊技機によれば、メダル（遊技媒体）払出期間において、無駄な待ち時間を減らし、遊技者の精神的負担を軽減することができる。

【2489】

[第28及び第29の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、内部当籤役やAT遊技を決定するための抽籤テーブルがROMに記憶された遊技機が知られている（例えば、特開2009-125459号公報参照）。

【2490】

50

ところで、上記特開 2009-125459 号公報に記載の遊技機では、A T 遊技の抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、記憶容量に余裕のある、副制御基板に設けられた R O M に保存されている。しかしながら、近年の遊技機業界に特有の理由から、A T 遊技の抽籤に係るテーブル及びプログラムも主制御基板に設けられた R O M に記憶する必要がある。このため、小容量に制限されている主制御基板の R O M 容量が圧迫されることになる。

【2491】

本発明は、上記第 16 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 16 の目的は、主制御回路の処理で用いるデータの容量を削減し、主制御回路の R O M の空き容量を増やすことが可能な遊技機を提供することである。

10

【2492】

上記第 16 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 28 の遊技機を提供する。

【2493】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）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に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態を特典として付与するか否かを抽籤により決定する特典付与決定手段（例えば、C T 中 C T 抽籤処理）と、

20

前記特典付与決定手段により参照される抽籤テーブル（例えば、C T 中 C T 当籤抽籤テーブル）と、を備え、

前記抽籤テーブルでは、

抽籤対象となる前記内部当籤役の種別を指定する判定データ（例えば、判定ビット）と、前記判定データで指定される抽籤対象の前記内部当籤役の抽籤値とが規定され、

抽籤対象外となる前記内部当籤役の抽籤値は規定されず、

当籤確率が 100% 未満である抽籤対象の前記内部当籤役の抽籤値には 0 以外の値が規定され、当籤確率が 100% である抽籤対象の前記内部当籤役の抽籤値には 0 が規定されている

30

ことを特徴とする遊技機。

【2494】

また、前記本発明の第 28 の遊技機では、前記特典付与決定手段は、

ソフトラッチ乱数から 1 バイトの乱数値を取得し、

取得した前記乱数値と前記抽籤値とを用いて抽籤することにより、前記遊技者にとって有利な遊技状態を特典として付与するか否かを決定するようにしてもよい。

【2495】

上記第 16 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 29 の遊技機を提供する。

【2496】

40

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）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に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態を特典として付与するか否かを抽籤により決定する特典付与決定手段（例えば、C T 中 C T 抽籤処理）と、

前記特典付与決定手段により参照され、前記内部当籤役の種別毎に設けられた抽籤テーブル（例えば、C T 中 C T 当籤抽籤テーブル）と、

現在決定されている内部当籤役に対応付けられた前記抽籤テーブルを選択するための抽

50

籤テーブル選択テーブル（例えば、当籤役別テーブル選択相対テーブル）と、を備え、
前記抽籤テーブル選択テーブルでは、

前記内部当籤役の種別毎に、該種別の内部当籤役が抽籤対象であるか否かを判別可能であり且つ該種別の内部当籤役に対応付けられた前記抽籤テーブルの配置先を指定可能な選択値が規定され、

抽籤対象外となる前記内部当籤役の前記選択値には、前記特典付与決定手段による抽籤結果をハズレ扱いとする 0 が規定され、

抽籤対象となる前記内部当籤役の前記選択値には、0 以外のデータが規定されていることを特徴とする遊技機。

【2497】

10

また、前記本発明の第29の遊技機では、前記抽籤テーブル選択テーブルの前記選択値は、選択する前記抽籤テーブルまでの相対値であり、該相対値が1バイトの値であるようにしてもよい。

【2498】

上記構成の本発明の第28及び第29の遊技機によれば、主制御回路の処理で用いるデータの容量を削減し、主制御回路のROMの空き容量を増やすことができる。

【2499】

[第30の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機では、主制御基板に搭載されたROM内の決まった領域にプログラム及びテーブルがそれぞれ配置されている（例えば、特開2012-110635号公報参照）。

20

【2500】

ところで、上記特開2012-110635号公報に記載の遊技機のように、主制御基板のROMに配置可能なプログラム及びテーブルは、遊技機業界の規則上、制限されており、主制御基板のROM内におけるプログラム及びテーブルの拡張性は著しく乏しい。

【2501】

本発明は、上記第17の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第17の目的は、主制御基板のROM内におけるプログラム及びテーブルの拡張性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【2502】

30

上記第17の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第30の遊技機を提供する。

【2503】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU101）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第1記憶手段（例えば、メインROM102）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第2記憶手段（例えば、メインRAM103）と、を備え、

前記第1記憶手段には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関与する処理の実行に必要な情報が記憶された遊技用記憶領域（例えば、遊技用ROM領域）と、前記遊技用記憶領域とは異なる領域に配置され且つ遊技者により実施される遊技の遊技性に関与しない処理の実行に必要な情報が記憶された規定外記憶領域（例えば、規定外ROM領域）とが設けられている

40

ことを特徴とする遊技機。

【2504】

また、前記本発明の第30の遊技機では、前記第2記憶手段には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関与する処理の実行に必要な情報が一時的に記憶される遊技用作業領域及び遊技用スタック領域を含む遊技用一時記憶領域（例えば、遊技用RAM領域）と、前記遊技用一時記憶領域とは異なる領域に配置され、且つ、遊技者により実施される遊技

50

の遊技性に関与しない処理の実行に必要な情報が一時的に記憶される規定外作業領域及び規定外スタック領域を含む規定外一時記憶領域（例えば、規定外ＲＡＭ領域）とが設けられているようにしてもよい。

【２５０５】

さらに、前記本発明の第３０の遊技機では、前記演算処理手段は、専用レジスタとしてスタックポインタを有し、

前記演算処理手段は、

前記第１記憶手段の前記規定外記憶領域に記憶されたプログラムを実行する場合には、前記スタックポインタに前記第２記憶手段の規定外スタック領域のアドレスを設定し、

前記第１記憶手段の前記規定外記憶領域に記憶されたプログラムを終了する場合には、前記規定外記憶領域に記憶されたプログラムを実行するときに退避させた前記第２記憶手段の前記遊技用スタック領域のアドレスを前記スタックポインタに設定して、前記第１記憶領域の前記遊技用記憶領域に記憶されたプログラムに戻すようにしてもよい。

【２５０６】

上記構成の本発明の第３０の遊技機によれば、主制御基板のＲＯＭ内におけるプログラム及びテーブルの拡張性を高めることができる。

【２５０７】

[第３１の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、主制御回路で決定された内部当籤役の情報を副制御回路の演出制御で用いるために、内部当籤役を、その種別をグループ単位でまとめるサブフラグに変換する機能を備えた遊技機が知られている（例えば、特開２０１０－０５１４７１号公報参照）。

【２５０８】

上記特開２０１０－０５１４７１号公報に記載の遊技機では、内部当籤役をサブフラグに変換するための変換テーブルや変換処理プログラムは、記憶容量に余裕のある、副制御基板に設けられたＲＯＭに保存されている。しかしながら、近年の遊技機業界に特有の理由から、主制御回路で決定された内部当籤役の情報を副制御回路に送信できなくなり、サブフラグに係る変換テーブルや変換処理プログラムも主制御基板に設けられたＲＯＭに記憶する必要がある。この場合、これらのテーブルやプログラムにより、小容量に制限されている主制御基板のＲＯＭ容量が圧迫されることになる。そこで、サブフラグに係る変換テーブルや変換処理プログラムによる主制御基板のＲＯＭ容量への圧迫を抑制するとともに、遊技機の機種、企画、仕様等の変更への対応を効率良く行える技術の開発が求められている。

【２５０９】

本発明は、上記第１８の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１８の目的は、主制御基板のＲＯＭ容量の圧迫を抑制するとともに、遊技機の機種、企画、仕様等の変更への対応を効率良く行えることが可能な遊技機を提供することである。

【２５１０】

上記第１８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３１の遊技機を提供する。

【２５１１】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）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を、変換テーブルを参照して、第１のサブフラグ（例えば、サブフラグ）に変換する第１サブフラグ変換手段（例えば、サブフラグ変換処理）と、

前記第１サブフラグ変換手段による変換処理で得られた前記第１のサブフラグを、抽籤テーブル（例えば、各種フラグ変換抽籤テーブル）を参照して、抽籤により第２のサブフ

10

20

30

40

50

ラグ（例えば、サブフラグ E X）に変換する第 2 サブフラグ変換手段（例えば、フラグ変換処理）と、を備え、

前記変換テーブルでは、前記内部当籤役と、前記内部当籤役に対応付けられた制御ステータスデータと、前記第 1 のサブフラグとの対応関係が規定され、同じ種別の前記第 1 のサブフラグに対して、同じ値の前記制御ステータスデータが割り付けられ、

前記第 2 サブフラグ変換手段による抽籤は、前記制御ステータスデータに基づいて行われることを特徴とする遊技機。

【2512】

また、前記本発明の第 3 1 の遊技機では、前記遊技動作に関するコマンドデータを送信するデータ送信手段を備え、

前記データ送信手段は、前記開始操作検出手段が開始操作を検出したことを契機として、前記第 1 のサブフラグをコマンドデータの通信パラメータとして送信するようにしてもよい。

【2513】

上記構成の本発明の第 3 1 の遊技機によれば、主制御基板の R O M 容量の圧迫を抑制するとともに、遊技機の機種、企画、仕様等の変更への対応を効率良く行えることができる。

【2514】

[第 3 2 ～第 3 5 の遊技機]

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間を A T（assist time）といい、A T 機能を備える遊技機を A T 機や A R T 機と呼ぶ。

【2515】

このような A T（A R T）機として、特開 2 0 1 4 - 0 3 6 7 2 5 号公報には、A T に当籤する期待度が高い A T の高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、非チャンスゾーン中の遊技とチャンスゾーン中の遊技との間で A T の当籤確率に差を設けることができ、A T の当籤確率が画一的にならず遊技の興趣を高めることができた。

【2516】

しかしながら、上述の遊技機では、A T の当籤が既に確定しているか否かに関わらず、同一の抽籤テーブルを用いて A T の抽籤を行っているため、その結果、A T の当籤が既に確定している状況においても、A T の当籤が確定していない状態と同じ当籤確率での A T の抽籤を行ってしまい、過度な利益を遊技者に対して与えてしまうおそれがあった。

【2517】

本発明は、上記第 1 9 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 1 9 の目的は、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することである。

【2518】

上記第 1 9 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 3 2 の遊技機を提供する。

【2519】

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L，3 C，3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 0、スタートスイッチ 7 9）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 9 0、ステッピングモータ

10

20

30

40

50

）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して特典（例えば、ART 状態のセット数のストック）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、ART 状態のランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

10

前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路 90、メイン RAM 103）と、

所定の条件を満たすと、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）に遊技状態を移行し、前記高確率状態中に終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

20

前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合の方が、付与する前記特典の大きさを相対的に大きく決定する

ことを特徴とする遊技機。

【2520】

また、前記本発明の第 32 の遊技機では、前記特典決定手段は、一度の決定で一又は複数の前記特典を付与すると決定可能であり、

前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与が行われるまで（例えば、ART 状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、前記特典の付与が行われた後（例えば、ART 状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、

30

前記特典付与手段は、前記高確率状態中の前記終了条件を満たしたときに前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合、前記権利に応じて前記特典を付与することとしてもよい。

【2521】

上記第 19 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 33 の遊技機を提供する。

【2522】

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3L、3C、3R）と、

40

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（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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

50

る停止操作検出手段（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して特典（例えば、ART状態のセット数のストック）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、ART状態のランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路90）と、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

10

前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路90、メインRAM103）と、を備え、

前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合と、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合とで異なる確率で前記特典を付与すると決定し、また、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合の方が、付与する前記特典の大きさを相対的に大きく決定する

ことを特徴とする遊技機。

【2523】

20

また、前記本発明の第33の遊技機では、前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしてもよい。

【2524】

また、前記本発明の第33の遊技機では、前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしてもよい。

【2525】

上記第19の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第34の遊技機を提供する。

30

【2526】

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）と、

40

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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して特典（例えば、ART状態のセット数のストック）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、ART状態のランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路90）と、

50

前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路 90、メイン RAM 103）と、

所定の条件を満たすと、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）に遊技状態を移行し、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

前記特典決定手段は、前記高確率状態の残り遊技期間に応じて異なる確率で前記特典を付与すると決定し、また、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合と、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合とで、付与すると決定する前記特典の大きさの傾向が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【2527】

また、前記本発明の第 34 の遊技機では、前記特典決定手段は、前記高確率状態の残り遊技期間が所定期間よりも長い場合よりも、前記高確率状態の残り遊技期間が前記所定期間よりも短い場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしてもよい。

【2528】

また、前記本発明の第 34 の遊技機では、前記特典決定手段は、前記高確率状態の残り遊技期間が所定期間よりも短い場合よりも、前記高確率状態の残り遊技期間が前記所定期間よりも長い場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしてもよい。

【2529】

上記第 19 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 35 の遊技機を提供する。

【2530】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ART 状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）とを有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路 90）と

、

10

20

30

40

50

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、特典を付与する確率が異なる複数のモード（例えば、A R T状態のランクや当該ランクから決まる抽籤状態）の中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第1終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典（例えば、C Zのゲーム数の上乘せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態に移行する権利を記憶するとともに、前記有利状態制御手段が前記有利状態に遊技状態に移行すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路90、メインRAM103）と、

10

所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第2終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

前記モード決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した場合の方が、相対的に特典を付与する確率が高いモードを前記一のモードとして決定する

20

ことを特徴とする遊技機。

【2531】

また、前記本発明の第35の遊技機では、前記有利状態制御手段は、前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記高確率状態から前記有利状態に移行し、

前記高確率状態制御手段は、前記高確率状態中に遊技状態が前記有利状態に移行すると、前記有利状態が終了するまで前記高確率状態を中断するとともに、前記有利状態の終了に伴い前記高確率状態を再開し、

前記高確率状態が終了する条件である前記第2終了条件は、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達することであり、

30

前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記一のモードに応じて、前記高確率状態の残り遊技期間を所定期間延長するという特典を付与することとしてもよい。

【2532】

上記構成の本発明の第32～第35の遊技機によれば、遊技者に対して過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

【2533】

[第36及び第37の遊技機]

A T (A R T) 機として、特開2014-036725号公報には、A Tに当籤する期待度が高いA Tの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、非チャンスゾーン中の遊技とチャンスゾーン中の遊技との間でA Tの当籤確率に差を設けることができ、A Tの当籤確率が画一的にならず遊技の興趣を高めることができた。

40

【2534】

しかしながら、上述の遊技機では、A Tに当籤した場合、その後、高R T状態に移行しA T遊技が開始されるため、チャンスゾーンゲーム数が残っている状態でA Tに当籤すると残りのチャンスゾーンがなかったものとして扱われ、残りのチャンスゾーンのゲーム数分の有利な抽籤を受けることができず、遊技者に損失感を与えてしまい、遊技の興趣を低下させるおそれがあった。

【2535】

50

本発明は、上記第20の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第20の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。

【2536】

上記第20の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第36の遊技機を提供する。

【2537】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）と、を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

10

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）と、

20

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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して前記特典（例えば、ART状態のセット数のストック）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る特典管理手段（例えば、主制御回路90、メインRAM103）と、

30

所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与が行われるまで（例えば、ART状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、前記特典の付与が行われた後（例えば、ART状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、

前記付与決定手段は、前記高確率状態中に前記終了条件を満たしたときに前記特典管理手段に前記権利が記憶されていない場合、前記高確率状態が終了した遊技の次の遊技において前記通常状態よりも高い確率で前記特典を付与すると決定する

40

ことを特徴とする遊技機。

【2538】

上記第20の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第37の遊技機を提供する。

【2539】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）と、を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表

50

示窓４）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）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（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）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応じて、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（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して前記特典（例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストック）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、

所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記高確率状態の残り遊技期間として所定期間を加算する高確率状態加算手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、

前記付与決定手段は、前記高確率状態が終了した遊技の次の遊技において前記通常状態よりも高い確率で前記特典を付与すると決定し、

前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与が行われるまで（例えば、ＡＲＴ状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、前記特典の付与が行われた後（例えば、ＡＲＴ状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、また、前記高確率状態が終了した遊技の次の遊技において前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定したことに伴い前記特典が付与された場合、当該特典の付与が行われた後に、前記高確率状態加算手段が加算した前記所定期間を残り遊技期間とする前記高確率状態を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【２５４０】

上記構成の本発明の第３６及び第３７の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２５４１】

〔第３８～第４０の遊技機〕

ＡＴ（ＡＲＴ）機として、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が知られており、例えば、特開２０１５－０００１４１号公報には、チャンスゾーン中は、弱いレア役（弱スイカや弱チェリー）が内部当籤役として決定された場合に比べて、強いレア役（強スイカや強チェリー）が内部当籤役として決定された場合の方がＡＴに当籤する確率が高くなる遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、チャンスゾーン中に強いレア役が当籤することで、ＡＴ抽籤に当籤する期待を持つことができるため、遊技の興趣を高めることができた。

【２５４２】

しかしながら、上述の遊技機では、当籤役の強弱によりＡＴ抽籤の当籤確率に差が設けられているものの、ＡＴ自体の性能は、ＡＴ当籤時の当籤役に関わらず同一であることから、ＡＴ当籤後の遊技が画一化してしまい、遊技の興趣の低下をもたらすおそれがあった。

【2543】

本発明は、上記第21の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第21の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。

【2544】

上記第21の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第38の遊技機を提供する。

【2545】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ART状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）とを有する遊技機であって、

10

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）と、

20

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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路90）と、

30

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、特典を付与する確率が異なる複数のモード（例えば、ART状態の抽籤状態やランク）の中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第1終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典（例えば、CZのゲーム数の上乘せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第2終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

40

前記移行決定手段は、前記高確率状態中に、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記有利状態に移行するか否かを決定し、

前記モード決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技における前記内部当籤役に応じて、前記一のモードを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【2546】

また、前記本発明の第38の遊技機では、前記有利状態制御手段は、前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記高確率状態

50

から前記有利状態に移行し、

前記高確率状態制御手段は、前記高確率状態中に遊技状態が前記有利状態に移行すると、前記有利状態が終了するまで前記高確率状態を中断するとともに、前記有利状態の終了に伴い前記高確率状態を再開し、

前記高確率状態が終了する条件である前記第2終了条件は、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達することであり、

前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記一のモードに応じて、前記高確率状態の残り遊技期間を所定期間延長するという特典を付与することを特徴とすることとしてもよい。

【2547】

10

上記第21の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第39の遊技機を提供する。

【2548】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ART状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）とを有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

20

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

30

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態中のモード（例えば、ART状態中の抽籤状態）を決定するための複数のモード決定情報（例えば、ART当籤時のランク）の中から一のモード決定情報を決定するモード決定情報決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第1終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

40

遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記モード決定情報決定手段が決定した前記一のモード決定情報に応じて、特典を付与する確率が異なる複数のモードの中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典（例えば、CZのゲーム数の上乘せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第2終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

50

モード決定情報決定手段が前記一のモード決定情報を決定すると、当該遊技において決定した前記一のモード決定情報を示唆する演出を行う演出手段（例えば、表示装置 1 1、副制御回路 2 0 0）と、を備え、

前記移行決定手段は、前記高確率状態中に、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記有利状態に移行するか否かを決定し、

前記モード決定情報決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技における前記内部当籤役に応じて、前記一のモード決定情報を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【2 5 4 9】

上記第 2 1 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 4 0 の遊技機を提供する。

【2 5 5 0】

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L、3 C、3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 0、スタートスイッチ 7 9）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 9 0、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 9 0）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（例えば、主制御回路 9 0、ストップスイッチ基板 8 0）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応じて、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（例えば、主制御回路 9 0、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して特典（例えば、A R T 状態）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、A R T 状態中の抽籤状態やランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路 9 0）と、

前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 9 0）と、

前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路 9 0、メイン R A M 1 0 3）と、

所定の条件を満たすと、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、C Z）に遊技状態を移行し、前記高確率状態中に終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路 9 0）と、

所定の演出を行う演出手段（例えば、表示装置 1 1、副制御回路 2 0 0）と、を備え、

前記特典決定手段は、前記高確率状態中に、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記特典を付与するか否かを決定するとともに、一度の決定で一又は複数の前記特典を付与すると決定可能であり、

前記特典決定手段は、複数の前記特典を付与すると決定した場合に、当該複数の前記特典のそれぞれに対して付与する前記特典の大きさを決定するとともに、少なくとも一の前記特典については、前記特典を付与すると決定した遊技における前記内部当籤役に応じて、前記特典の大きさを決定し、

前記演出手段は、前記特典決定手段が複数の前記特典を付与すると決定した場合に、当該遊技における前記内部当籤役に応じて前記特典の大きさを決定した前記一の前記特典については、当該特典の大きさを示唆する演出を行い、他の前記特典については、当該他の

10

20

30

40

50

前記特典の大きさを示唆する演出を行わないことを特徴とする遊技機。

【2551】

また、前記本発明の第40の遊技機では、前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記特典決定手段が複数の前記特典を付与すると決定すると、前記一の前記特典の付与が行われるまで（例えば、ART状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、当該一の前記特典の付与が行われた後（例えば、ART状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、

前記特典付与手段は、前記高確率状態の前記終了条件を満たしたときに未だ付与していない前記特典がある場合、当該付与していない前記特典を付与することとしてもよい。

【2552】

上記構成の本発明の第38～第40の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することができる。

【2553】

[第41及び第42の遊技機]

AT（ART）機として、ATに当籤する期待度が高いATの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が知られており、例えば、特開2015-000141号公報には、チャンスゾーン中は、弱いレア役（弱スイカや弱チェリー）が内部当籤役として決定された場合に比べて、強いレア役（強スイカや強チェリー）が内部当籤役として決定された場合の方がATに当籤する確率が高くなる遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、チャンスゾーン中に強いレア役が当籤することで、AT抽籤に当籤する期待を持つことができるため、遊技の興趣を高めることができた。

【2554】

しかしながら、上述の遊技機では、当籤役の強弱によりAT抽籤の当籤確率に差が設けられているものの、AT自体の性能は、AT当籤時の当籤役に関わらず同一であることから、AT当籤後の遊技が画一化してしまい、遊技の興趣の低下をもたらすおそれがあった。

【2555】

本発明は、上記第22の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第22の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供するである。

【2556】

上記第22の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第41の遊技機を提供する。

【2557】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ART状態）とを有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、

10

20

30

40

50

主制御回路 90、ステッピングモータ)と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段(例えば、主制御回路 90)と

、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態中のモード(例えば、ART状態中の抽籤状態)を決定するための複数のモード決定情報の中から一のモード決定情報(例えば、ART当籤時のランク)を決定するモード決定情報決定手段(例えば、主制御回路 90)と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段(例えば、主制御回路 90)と、

10

遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技(例えば、ランク決めART中)において、前記モード決定情報決定手段が決定した前記一のモード決定情報に応じて、特典(例えば、CZのゲーム数の上乘せやナビ高確ゲーム数の付与)を付与する確率が異なる複数のモードの中から一のモードを決定するモード決定手段(例えば、主制御回路 90)と、

前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典を付与する特典付与手段(例えば、主制御回路 90)と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【2558】

また、前記本発明の第41の遊技機では、前記モード決定情報決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に

20

応じて、前記一のモード決定情報を決定し、
前記モード決定手段は、遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に

【2559】

応じて、前記一のモードを決定することとしてもよい。
上記第22の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第42の遊技機を提供する。

【2560】

通常状態(例えば、通常状態)と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態(例えば、ART状態)と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態(例えば、CZ)とを有する遊技機であって、

30

複数の図柄が表示された複数のリール(例えば、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(例えば、リール表示窓4)と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段(例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ79)と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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(例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ)と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段(例えば、主制御回路 90)と、

40

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(例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板80)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応じて、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(例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ)と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段(例えば、主制御回路 90)と

、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態中のモード(

50

例えば、A R T状態中の抽籤状態）を決定するための複数のモード決定情報の中から一のモード決定情報（例えば、A R T当籤時のランク）を決定するモード決定情報決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記モード決定情報決定手段が前記一のモード決定情報を決定した遊技よりも後の遊技（例えば、ランク決めA R T中）において、特典（例えば、C Zのゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する確率が異なる複数のモードの中から一のモードを、前記一のモード決定情報に応じて決定するモード決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

前記有利状態制御手段は、前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記高確率状態から前記有利状態に移行し、

前記高確率状態制御手段は、前記高確率状態中に遊技状態が前記有利状態に移行すると、前記有利状態が終了するまで前記高確率状態を中断するとともに、前記有利状態の終了に伴い前記高確率状態を再開し、

前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記一のモードに応じて、前記有利状態中に前記高確率状態の残り遊技期間を所定期間延長するという特典（例えば、C Zのゲーム数の上乗せ）を付与する

ことを特徴とする遊技機。

【2561】

また、前記本発明の第42の遊技機では、前記モード決定情報決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記一のモード決定情報を決定し、

前記モード決定手段は、前記モード決定情報決定手段が前記一のモード決定情報を決定した遊技よりも後の遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記一のモードを決定することとしてもよい。

【2562】

上記構成の本発明の第41及び第42の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【2563】

[第43～第45の遊技機]

また、近年、リプレイが低確率で成立する低R T状態と高確率で成立する高R T状態とを有し、高R T状態において遊技者にとって有利な情報を報知する、所謂A R T機能を備える遊技機が知られている。このようなA R T機能を備える遊技機として、特開2012-176104号公報には、昇格リプレイの入賞によってR T状態を高R T状態へと移行させ、高R T状態において低R T状態へ転落してしまう不利益図柄の入賞を回避するための情報を報知することで、高R T状態を維持しつつ、メダルの払い出しを受けることが可能な遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、A R T遊技と非A R T遊技とでメダルの払い出しに差を設けることで、遊技の興趣を高めることができる。

【2564】

このような遊技機では、A R Tに当籤していない状況であっても自力で昇格リプレイを入賞できた場合には、高R T状態に移行するものの、非A R T遊技では、不利益図柄の入賞を回避することが困難であるため、すぐに低R T状態に転落してしまうため、自力でR T状態に移行できた場合に興趣を高めることができなかった。

【2565】

本発明は、上記第 2 3 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 2 3 の目的は、R T 状態の移行に伴い遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することである。

【2 5 6 6】

上記第 2 3 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 4 3 の遊技機を提供する。

【2 5 6 7】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる R T 状態として、第 1 R T 状態（例えば、R T 4 状態）と第 2 R T 状態（例えば、R T 5 状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 0、スタートスイッチ 7 9）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 9 0、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 9 0）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（例えば、主制御回路 9 0、ストップスイッチ基板 8 0）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応じて、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（例えば、主制御回路 9 0、ステッピングモータ）と、

前記第 1 R T 状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第 1 の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリップ（R T 5 移行図柄）」）が停止表示されると、前記 R T 状態を前記第 2 R T 状態に移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 9 0）と、

遊技者に対して特典（例えば、A R T 状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路 9 0）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 9 0）と、を備え、

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に依拠して前記第 1 の図柄組合せ又は第 2 の図柄組合せ（例えば、「C __ C U リプ」）を停止表示可能な第 1 役（例えば、「F __ 3 択昇格リプ」）、及び内部当籤役として決定された際に第 3 の図柄組合せ（例えば、略称「7 揃いリプ」）を停止表示可能な第 2 役（例えば、「F __ 7 リプ」）が含まれ、

前記内部当籤役決定手段は、前記第 2 R T 状態では前記第 1 R T 状態よりも高い確率で前記第 2 役を内部当籤役として決定可能であり、

前記付与決定手段は、前記第 2 役が内部当籤役として決定された際に前記第 3 の図柄組合せが停止表示されると、遊技者に対して前記特典を付与すると決定するとともに、前記第 1 役が内部当籤役として決定された際に前記第 1 の図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定する

ことを特徴とする遊技機。

【2 5 6 8】

また、前記本発明の第 4 3 の遊技機では、前記第 2 役は、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に依拠して前記第 3 の図柄組合せ又は第 4 の図柄組合せ（例えば、略称「フェイクリプ」）を停止表示可能であり、

遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知状態を開始するか否かを決定する報知決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記報知決定手段が前記報知状態を開始すると決定すると、前記報知状態を開始する通常時報知制御手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記報知状態中に、前記第 1 役が内部当籤役として決定されると、前記第 1 の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知し、また、前記報知状態中に前記第 2 役が内部当籤役として決定されると、前記第 3 の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知する報知手段（例えば、主制御回路 90、副制御回路 200）とを更に備えることとしてもよい。

【2569】

10

上記第 23 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 44 の遊技機を提供する。

【2570】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる R T 状態として、第 1 R T 状態（例えば、R T 4 状態）と第 2 R T 状態（例えば、R T 5 状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ 79）と、

20

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

30

前記第 1 R T 状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第 1 の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ（R T 5 移行図柄）」）が停止表示されると、前記 R T 状態を前記第 2 R T 状態に移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、

遊技者に対して特典（例えば、A R T 状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

40

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に応じて前記第 1 の図柄組合せ又は第 2 の図柄組合せ（例えば、「C__C Uリプ」）を停止表示可能な第 1 役（例えば、「F__3 択昇格リプ」）、及び内部当籤役として決定された際に前記停止操作の態様に関わらず必ず第 3 の図柄組合せ（例えば、略称「7 揃いリプ」）が停止表示される第 2 役（例えば、「F__7 リプ」）が含まれ、

前記内部当籤役決定手段は、前記第 2 R T 状態では前記第 1 R T 状態よりも高い確率で前記第 2 役を内部当籤役として決定可能であり、

前記付与決定手段は、前記第 2 役が内部当籤役として決定されると、遊技者に対して前記特典を付与すると決定するとともに、前記第 1 役が内部当籤役として決定された際に前記第 1 の図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で遊技者に対して前記特典を付与す

50

ると決定することを特徴とする遊技機。

【2571】

また、前記本発明の第44の遊技機では、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知状態を開始するか否かを決定する報知決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記報知決定手段が前記報知状態を開始すると決定すると、前記報知状態を開始する通常時報知制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記報知状態中に、前記第1役が内部当籤役として決定されると、前記第1の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知する報知手段（例えば、主制御回路90、副制御回路200）とを更に備えることとしてもよい。

【2572】

上記第23の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第45の遊技機を提供する。

【2573】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるRT状態として、第1RT状態（例えば、RT4状態）と第2RT状態（例えば、RT5状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記第1RT状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第1の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ（RT5移行図柄）」）が停止表示されると、前記RT状態を前記第2RT状態に移行させ、前記第2RT状態において前記図柄表示手段に第3の図柄組合せ（例えば、略称「小山リプレイ（RT4移行図柄）」）が停止表示されると、RT状態を前記第1RT状態に移行させるRT移行手段（例えば、主制御回路90）と、

遊技者に対して特典（例えば、ART状態又はCZ）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に依りて前記第1の図柄組合せ又は第2の図柄組合せ（例えば、「C__CURIプ」）を停止表示可能な第1役（例えば、「F__3択昇格リプ」）、及び、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に依りて前記第3の図柄組合せ又は第4の図柄組合せ（例えば、「C__CURIプ」）を停止表示可能な第2役（例えば、「F__6択転落リプ」）が含まれ、

前記付与決定手段は、前記第2RT状態中は、前記第1RT状態に比べて高い確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定し、また、前記第1役が内部当籤役として決定さ

10

20

30

40

50

れた際に前記第1の図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定し、また、前記第2役が内部当籤役として決定された際に前記第3の図柄組合せが停止表示されると前記第4の図柄組合せが停止表示される場合よりも高い確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定する

ことを特徴とする遊技機。

【2574】

また、前記本発明の第45の遊技機では、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知状態を開始するか否かを決定する報知決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記報知決定手段が前記報知状態を開始すると決定すると、前記報知状態を開始する通常時報知制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記報知状態中に、前記第1役が内部当籤役として決定されると、前記第1の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知し、また、前記報知状態中に前記第2役が内部当籤役として決定されると、前記第4の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知する報知手段（例えば、主制御回路90、副制御回路200）とを更に備えることとしてもよい。

【2575】

上記構成の本発明の第43～第45の遊技機によれば、RT状態の移行に伴い遊技の興趣を高めることができる。

【2576】

[第46～第48の遊技機]

AT（ART）機として、特開2014-036725号公報には、ATに当籤する期待度が高いATの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。この遊技機では、非チャンスゾーン中は、特定役（スイカやチェリー等のレア役）の当籤時に低確率でART抽籤に当籤し、チャンスゾーン中は、特定役の当籤時に高確率でART抽籤に当籤するため、特定役の成立時にART抽籤に当籤することについての期待を持つことができる。

【2577】

しかしながら、上述の遊技機では、特定役が短期間のうちに頻繁に当籤しても、特定役の当籤毎に単にART抽籤を行うだけであり、特定役が頻繁に当籤すること自体には何らの期待感を持つこともできなかった。

【2578】

本発明は、上記第24の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第24の目的は、特定役が連続したときに期待感を持つことができる遊技機を提供することである。

【2579】

上記第24の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第46の遊技機を提供する。

【2580】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるRT状態として、第1RT状態（例えば、RT2状態）と第2RT状態（例えば、RT3状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内

10

20

30

40

50

部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記第 1 R T 状態において前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に特定の図柄組合せ（例えば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記 R T 状態を前記第 2 R T 状態に移行させ、また、前記第 2 R T 状態では、前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せでは他の R T 状態に移行させることなく、所定回数の遊技が行われると他の R T 状態に移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、

遊技者に対して特典（例えば、A R T 状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記特定の図柄組合せを停止表示可能な特定役（例えば、「F__弱チェリプ」）が含まれ、

前記付与決定手段は、前記第 1 R T 状態中に前記特定役が内部当籤役として決定されると、遊技者に対して特典を付与すると決定し、

前記特典付与手段は、前記第 1 R T 状態中の前記特定役に応じて前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記 R T 移行手段が前記第 2 R T 状態から他の R T 状態に R T 状態を移行させた後に、遊技者に対して前記特典を付与し、

前記内部当籤役決定手段は、前記第 2 R T 状態では、前記第 1 R T 状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率よりも高い確率で、前記特定役を内部当籤役として決定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2581】

また、前記本発明の第 46 の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第 2 R T 状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者に対して特典を付与しないと決定することとしてもよい。

【2582】

また、前記本発明の第 46 の遊技機では、前記第 2 R T 状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の確率で遊技者に対して特典を付与すると決定することとしてもよい。

【2583】

上記第 24 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 47 の遊技機を提供する。

【2584】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる R T 状態として、第 1 R T 状態（例えば、R T 1 状態）と第 2 R T 状態（例えば、R T 2 状態）と第 3 R T 状態（例えば、R T 3 状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記第 2 R T 状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に特定の図柄組合せ（例えば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記 R T 状態を前記第 3 R T 状態に移行させる一方で、前記第 1 R T 状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記特定の図柄組合せが停止表示されても前記 R T 状態を前記第 1 R T 状態のまま維持し、また、前記第 3 R T 状態では、前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せでは他の R T 状態に移行させることなく、所定回数の遊技が行われると他の R T 状態に移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記 R T 移行手段が前記第 2 R T 状態から前記第 3 R T 状態に R T 状態を移行させたことに応じて、遊技者に対して特典（例えば、A R T 状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記特定の図柄組合せを停止表示可能な特定役（例えば、「F__弱チェリプ」）が含まれ、

前記内部当籤役決定手段は、前記第 3 R T 状態では、前記第 1 R T 状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率、及び前記第 2 R T 状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率の何れよりも高い確率で、前記特定役を内部当籤役として決定可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2585】

また、前記本発明の第 47 の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第 3 R T 状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者に対して特典を付与しないと決定することとしてもよい。

【2586】

また、前記本発明の第 47 の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第 3 R T 状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の確率で遊技者に対して特典を付与すると決定することとしてもよい。

【2587】

上記第 24 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 48 の遊技機を提供する。

【2588】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる R T 状態として、第 1 R T 状態（例えば、R T 2 状態）と第 2 R T 状態（例えば、R T 3 状態）と第 3 R T 状態（例えば、R T 4 状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、を備え、

前記第 3 R T 状態は、第 1 R T 状態及び前記第 2 R T 状態に比べて前記リプレイが内部当籤役として決定される確率が高い高 R T 状態であり、

10

前記第 1 R T 状態及び前記第 3 R T 状態は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せに応じて他の R T 状態に移行する図柄移行 R T 状態であり、

前記第 2 R T 状態は、前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せでは他の R T 状態に移行することなく、所定回数の遊技が行われると他の R T 状態に移行する遊技数移行 R T 状態であり、

前記図柄移行 R T 状態において、前記図柄表示手段に特定の図柄組合せ（例えば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記 R T 状態を前記第 2 R T 状態に移行させ、また、前記図柄移行 R T 状態において、前記図柄表示手段に所定の図柄組合せ（例えば、略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記 R T 状態を前記第 3 R T 状態に移行させ、また、遊技数移行 R T 状態において、所定回数の遊技が行われると前記 R T 状態を他の R T 状態に移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、

20

前記 R T 移行手段が前記第 2 R T 状態に R T 状態を移行させたことに応じて、遊技者に対して特典（例えば、A R T 状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記 R T 移行手段が前記高 R T 状態である前記第 3 R T 状態に R T 状態を移行させたことに応じて、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、を更に備え、

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記特定の図柄組合せを停止表示可能な特定役（例えば、「F__弱チェリプ」）が含まれ、

30

前記内部当籤役決定手段は、前記第 2 R T 状態では、前記第 1 R T 状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率よりも高い確率で、前記特定役を内部当籤役として決定可能であり、また、前記第 3 R T 状態では、前記特定役を内部当籤役として決定不可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2589】

また、前記本発明の第 48 の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第 2 R T 状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者に対して特典を付与しないと決定することとしてもよい。

40

【2590】

また、前記本発明の第 48 の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第 2 R T 状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の確率で遊技者に対して特典を付与すると決定することとしてもよい。

【2591】

上記構成の本発明の第 46～第 48 の遊技機によれば、特定役が連続したときに期待感を持つことができる。

【2592】

[第 49～第 52 の遊技機]

また、近年、リプレイが低確率で成立する低 R T 状態と高確率で成立する高 R T 状態と

50

を有し、高 R T 状態において遊技者にとって有利な情報を報知する、所謂 A R T 機能を備える遊技機が知られている。このような A R T 機能を備える遊技機として、特開 2 0 1 2 - 1 7 6 1 0 4 号公報には、昇格リプレイの入賞によって R T 状態を高 R T 状態へと移行させ、高 R T 状態において低 R T 状態へ転落してしまう不利益図柄の入賞を回避するための情報を報知することで、高 R T 状態を維持しつつ、メダルの払い出しを受けることが可能な遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、A R T 遊技と非 A R T 遊技とでメダルの払い出しに差を設けることで、遊技の興趣を高めることができる。

【2 5 9 3】

ところで、このような遊技機では、非 A T 期間中の高 R T 状態は、押し順に不正解すると不利益図柄が表示されて、R T 状態が低 R T 状態へ移行してしまう。ここで、押し順は、6 択や 3 択等のように基本的には正解する可能性が低いため、非 A T 期間中に高 R T 状態に移行できた場合であっても、その後すぐに低 R T 状態に転落してしまい、押し順不正解時の遊技が単調になってしまっていた。

【2 5 9 4】

本発明は、上記第 2 5 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 2 5 の目的は、押し順不正解時に多様な制御が可能な遊技機を提供することである。

【2 5 9 5】

上記第 2 5 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 4 9 の遊技機を提供する。

【2 5 9 6】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数の R T 状態を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L、3 C、3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 0、スタートスイッチ 7 9）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 9 0、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 9 0）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（例えば、主制御回路 9 0、ストップスイッチ基板 8 0）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応じて、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（例えば、主制御回路 9 0、ステッピングモータ）と、

所定の条件に応じて、複数の前記 R T 状態を移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 9 0）と、を備え、

前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第 1 の図柄組合せ（例えば、略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せ）、第 2 の図柄組合せ（例えば、略称「R T 0 移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第 3 の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、

前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定

10

20

30

40

50

められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合（例えば、1 停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第 1 の図柄組合せ又は前記第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、2 停ミス）、前記第 2 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、

前記 R T 移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第 1 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を第 1 R T 状態（例えば、R T 2 状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第 2 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を第 2 R T 状態（例えば、R T 0 状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第 3 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を維持する

ことを特徴とする遊技機。

【2597】

また、前記本発明の第 49 の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第 1 の図柄組合せ又は前記第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

【2598】

また、前記本発明の第 49 の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第 1 の図柄組合せ又は前記第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

【2599】

上記第 25 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 50 の遊技機を提供する。

【2600】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数の R T 状態を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L、3 C、3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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

10

20

30

40

50

止操作が検出されたタイミングとに応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

所定の条件に応じて、複数の前記 R T 状態を移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第 1 の図柄組合せ（例えば、略称「R T 0 移行図柄」に係る図柄組合せ）、第 2 の図柄組合せ（例えば、略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第 3 の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、

10

前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、1 停ミス）、前記第 1 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合（例えば、2 停ミス）、

20

前記 R T 移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第 1 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を第 1 R T 状態（例えば、R T 0 状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第 2 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を第 2 R T 状態（例えば、R T 2 状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第 3 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を維持する

ことを特徴とする遊技機。

30

【2601】

また、前記本発明の第 50 の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記特定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第 2 の図柄組合せ又は前記第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

【2602】

また、前記本発明の第 50 の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記特定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第 2 の図柄組合せ又は前記第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

40

【2603】

上記第 25 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 51 の遊技機を提供する。

【2604】

50

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数のR T状態を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール3 L、3 C、3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

10

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

所定の条件に応じて、複数の前記R T状態を移行させるR T移行手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

20

前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第1の図柄組合せ（例えば、略称「R T 0 移行図柄」に係る図柄組合せ）、第2の図柄組合せ（例えば、略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第3の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、

前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第3の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、1 停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第1の図柄組合せ又は前記第3の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合（例えば、2 停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第2の図柄組合せ又は前記第3の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、

30

前記R T移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第1の図柄組合せが停止表示されると、前記R T状態を第1 R T状態（例えば、R T 0 状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第2の図柄組合せが停止表示されると、前記R T状態を第2 R T状態（例えば、R T 2 状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第3の図柄組合せが停止表示されると、前記R T状態を維持する

40

ことを特徴とする遊技機。

【2605】

また、前記本発明の第51の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定

50

められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第1の図柄組合せ又は前記第3の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

【2606】

また、前記本発明の第51の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記特定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第2の図柄組合せ又は前記第3の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

10

【2607】

また、前記本発明の第51の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第1の図柄組合せ又は前記第3の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

20

【2608】

また、前記本発明の第51の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記特定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第2の図柄組合せ又は前記第3の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

【2609】

上記第25の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第52の遊技機を提供する。

30

【2610】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数のRT状態を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

40

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

50

所定の条件に応じて、複数の前記 R T 状態を移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第 1 の図柄組合せ（例えば、略称「R T 2 移行図柄」に係る図柄組合せ）、第 2 の図柄組合せ（例えば、略称「R T 1 移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第 3 の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、

前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別であり、かつ、前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、1 停正解、かつ、2 停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第 1 の図柄組合せ又は前記第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではなく、かつ、前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、1 停ミス、かつ、2 停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第 2 の図柄組合せ又は前記第 3 の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、

前記 R T 移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第 1 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を第 1 R T 状態（例えば、R T 2 状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第 2 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を第 2 R T 状態（例えば、R T 0 状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第 3 の図柄組合せが停止表示されると、前記 R T 状態を維持する

ことを特徴とする遊技機。

【2611】

また、前記本発明の第 52 の遊技機では、前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に、前記リール停止制御手段が前記第 3 の図柄組合せを停止表示可能な前記停止操作が検出されるタイミングは、前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別である場合と、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合と、で異なることとしてもよい。

【2612】

上記構成の本発明の第 49～第 52 の遊技機によれば、押し順不正解時に多様な制御が可能な遊技機を提供することができる。

【2613】

[第 53～第 55 の遊技機]

A T (A R T) 機として、特開 2014-036725 号公報には、A T に当籤する期待度が高い A T の高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。この遊技機では、非チャンスゾーン中は、特定役（スイカやチェリー等のレア役）の当籤時に低確率で A R T 抽籤に当籤し、チャンスゾーン中は、特定役の当

籤時に高確率でA R T抽籤に当籤するため、特定役の成立時にA R T抽籤に当籤することについての期待を持つことができる。

【2614】

しかしながら、上述の遊技機では、チャンスゾーン中のA R T抽籤が当籤役に応じた確率で行われるため、A R T抽籤に当籤する確率が高い役が当籤しない限り、A R T抽籤に当籤することについての期待を持つことができず、A R T抽籤の結果が画一的になり易く、遊技の興趣の低下をもたらすおそれがあった。

【2615】

本発明は、上記第26の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第26の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。

10

【2616】

上記第26の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第53の遊技機を提供する。

【2617】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、A R T状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、C Z）とを有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール3 L, 3 C, 3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓4）と、

20

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

30

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第1終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

第1の条件を満たすと、遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第2終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

40

遊技者に特典（例えば、E Pへの移行）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

前記複数の役の中には、前記停止操作検出手段が検出する前記停止操作の態様に
、第1の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリップ」に係る図柄組合せ）又は第2の図柄組合せ（例えば、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せ）を停止表示可能な特定役（例えば、「3択昇格リップ」）が含まれ、

前記有利状態及び前記高確率状態中に、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知モードとして、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第1の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第1報知モード（例えば、ナビ高確中）と、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第2の図柄組合せを停止

50

表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第2報知モード（例えば、非ナビ高確中）とを有し、

前記第2報知モード中に第2の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第2報知モードから前記第1報知モードに報知モードを切り替えるとともに、前記第1報知モード中に第3の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が0になると）、前記第1報知モードから前記第2報知モードに報知モードを切り替える報知モード制御手段（例えば、主制御回路90）、を更に備え、

前記報知モード制御手段は、前記第1報知モード中の前記有利状態が前記第3の条件を満たすことなく終了した場合、当該有利状態の終了後に再開する前記高確率状態においても前記第1報知モードを維持可能（例えば、ナビ高確を継続CZに持越可能）であり、

前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記第1の図柄組合せが停止表示されることに応じて、遊技者に前記特典を付与し、

前記移行決定手段は、前記高確率状態において、前記第1報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合には、前記第2報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合よりも高い確率で、前記有利状態に移行すると決定する

ことを特徴とする遊技機。

【2618】

上記第26の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第54の遊技機を提供する。

【2619】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ART状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、CZ）とを有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第1終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

第1の条件を満たすと、遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第2終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

遊技者に特典（例えば、EPへの移行）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

前記複数の役の中には、前記停止操作検出手段が検出する前記停止操作の態様に依りて、第1の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリップ」に係る図柄組合せ）又は第2の図

10

20

30

40

50

柄組合せ（例えば、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せ）を停止表示可能な特定役（例えば、「3 択昇格リブ」）が含まれ、

前記有利状態及び前記高確率状態中に、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知モードとして、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第 1 の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第 1 報知モード（例えば、ナビ高確中）と、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第 2 の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第 2 報知モード（例えば、非ナビ高確中）とを有し、

前記第 2 報知モード中に第 2 の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第 2 報知モードから前記第 1 報知モードに報知モードを切り替えるとともに、前記第 1 報知モード中に第 3 の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が 0 になると）、前記第 1 報知モードから前記第 2 報知モードに報知モードを切り替える報知モード制御手段（例えば、主制御回路 90）、を更に備え、

前記報知モード制御手段は、前記第 1 報知モード中の前記有利状態が前記第 3 の条件を満たすことなく終了した場合、当該有利状態の終了後に再開する前記高確率状態においても前記第 1 報知モードを維持可能（例えば、ナビ高確を継続 C Z に持越可能）であり、

前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記第 1 の図柄組合せが停止表示されることに応じて、遊技者に前記特典を付与し、

前記移行決定手段は、前記高確率状態において、前記第 1 報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合には、前記第 2 報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合よりも高い確率で、前記有利状態に移行すると決定し、

前記報知モード制御手段が前記第 2 報知モードから前記第 1 報知モードに報知モードを切り替える前記第 2 の条件は、前記高確率状態中は成立することなく、前記有利状態中のみ成立し、

前記報知モード制御手段が前記第 1 報知モードから前記第 2 報知モードに報知モードを切り替える前記第 3 の条件は、前記特典付与手段により前記特典が付与されること、又は、前記第 1 報知モードの残り遊技期間が閾値に達することに応じて成立する

ことを特徴とする遊技機。

【2620】

上記第 26 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 55 の遊技機を提供する。

【2621】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ART 状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、C Z）とを有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓 4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 90、スタートスイッチ 79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路 90）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（例えば、主制御回路 90、ストップスイッチ基板 80）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に応じて、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（例えば、主制御回路 90、ステッピングモータ）と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第 1 終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路 90）と、第 1 の条件を満たすと、遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第 2 終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路 90）と、

遊技者に特典（例えば、EP への移行）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路 90）と、を備え、

前記複数の役の中には、前記停止操作検出手段が検出する前記停止操作の態様に依じて、第 1 の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリップ」に係る図柄組合せ）又は第 2 の図柄組合せ（例えば、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せ）を停止表示可能な特定役（例えば、「3 択昇格リップ」）が含まれ、

前記有利状態及び前記高確率状態中に、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知モードとして、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第 1 の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第 1 報知モード（例えば、ナビ高確中）と、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第 2 の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第 2 報知モード（例えば、非ナビ高確中）とを有し、

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数の RT 状態として、特殊リプレイ（例えば、「F__7 リプ A」「F__7 リプ B」「F__B A R リプ」）が内部当籤役として決定される確率が他の RT 状態よりも高い特殊 RT 状態（例えば、RT 5 状態）を少なくとも有し、

前記第 2 報知モード中に第 2 の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第 2 報知モードから前記第 1 報知モードに報知モードを切り替えるときともに、前記第 1 報知モード中に第 3 の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が 0 になると）、前記第 1 報知モードから前記第 2 報知モードに報知モードを切り替える報知モード制御手段と、

遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記第 2 の条件を満たす確率が異なる複数の有利状態モード（例えば、ART 状態中のランクや抽籤状態）の中から今回の前記有利状態に用いる一の有利状態モードを決定する有利状態モード決定手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第 1 の図柄組合せが停止表示されると、前記 RT 状態を特殊 RT 状態に移行させる RT 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、を更に備え、

前記報知モード制御手段は、前記第 1 報知モード中の前記有利状態が前記第 3 の条件を満たすことなく終了した場合、当該有利状態の終了後に再開する前記高確率状態においても前記第 1 報知モードを維持可能（例えば、ナビ高確を継続 CZ に持越可能）であり、

前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記第 1 の図柄組合せが停止表示されることに依じて、遊技者に前記特典を付与し、

前記移行決定手段は、前記高確率状態において、前記第 1 報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合には、前記第 2 報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合よりも高い確率で、前記有利状態に移行すると決定し、

前記有利状態モード決定手段は、遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記特殊リプレイが内部当籤役として決定されると、前記一の有利状態モードとして前記第 2 の条件を満たす確率が高い有利状態モードを決定する（例えば、ランク決め ART 中の昇格抽籤でランクを大きく昇格させる）、

ことを特徴とする遊技機。

【2622】

上記構成の本発明の第 53～第 55 の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制可能な

10

20

30

40

50

遊技機を提供することができる。

【2623】

[第56～第58の遊技機]

A T (A R T) 機として、A Tに当籤する期待度が高いA Tの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が知られており、例えば、特開2017-051798号公報には、チャンスゾーンとしてA Tに当籤する期待度が異なる複数のチャンスゾーンを設け、チャンスゾーン中に黒B A Rが揃うとA T（疑似ボーナス）を付与する遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、期待度が異なるチャンスゾーンを設けることで多様な遊技性を実現することができる。

【2624】

しかしながら、上述の遊技機では、チャンスゾーンの種別が一度決まると、当該チャンスゾーンが終了するまでチャンスゾーンの種別が変わらないため、チャンスゾーン中の遊技が単調になってしまうおそれがあった。

【2625】

本発明は、上記第27の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第27の目的は、特典付与の期待が高い状態中の遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。

【2626】

上記第27の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第56の遊技機を提供する。

【2627】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典（例えば、A R T状態）を付与すると決定する確率が高い第1高確率状態（例えば、C Z（A R T後））と、前記第1高確率状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い第2高確率状態（例えば、特殊C Z）と、を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール3 L、3 C、3 R）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して前記特典を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路90、メインRAM103）と、

第1の条件を満たすと（例えば、A R T状態が終了すると）、前記第1高確率状態に遊技状態を移行し、前記第1高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第1高確率

10

20

30

40

50

状態を終了する第1高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

第2の条件を満たすと（例えば、ランク決めART中の抽籤に当籤すると）、前記第1高確率状態から前記第2高確率状態に遊技状態を移行し、前記第2高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第2高確率状態を終了する第2高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記第2高確率状態制御手段が前記第2高確率状態に遊技状態を移行させると、移行前の前記第1高確率状態の残り遊技期間を前記第2高確率状態の残り遊技期間としてセットする期間設定手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

前記権利管理手段は、前記第2の条件が満たされた際に記憶している前記権利が所定数未満である場合、記憶する前記権利が前記所定数になるように、前記権利の記憶数を加算する

10

ことを特徴とする遊技機。

【2628】

また、前記本発明の第56の遊技機では、前記期間設定手段は、移行前の前記第1高確率状態の残り遊技期間を前記第2高確率状態の残り遊技期間の残り遊技期間としてセットすると、移行前の前記第1高確率状態の残り遊技期間をクリアすることとしてもよい。

【2629】

上記第27の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第57の遊技機を提供する。

【2630】

20

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典（例えば、ART状態）を付与すると決定する確率が高い第1高確率状態（例えば、CZ（ART後））と、前記第1高確率状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い第2高確率状態（例えば、特殊CZ）と、を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

30

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

40

遊技者に対して前記特典を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

前記第1高確率状態又は前記第2高確率状態の残り遊技期間を管理する期間管理手段（例えば、主制御回路90）と、

第1の条件を満たすと（例えば、ART状態が終了すると）、前記第1高確率状態に遊技状態を移行し、前記第1高確率状態中に前記期間管理手段が管理する前記残り遊技期間が閾値に達すると、前記第1高確率状態を終了する第1高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

50

第2の条件を満たすと（例えば、ランク決めART中の抽籤に当籤すると）、前記第1高確率状態から前記第2高確率状態に遊技状態を移行し、前記第2高確率状態中に前記期間管理手段が管理する前記残り遊技期間が閾値に達すると、前記第2高確率状態を終了する第2高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記第1高確率状態又は前記第2高確率状態中に前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記期間管理手段が管理する前記遊技期間を所定期間を加算する高確率状態加算手段（例えば、主制御回路90）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【2631】

上記第27の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第58の遊技機を提供する。

【2632】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典（例えば、ART状態）を付与すると決定する確率が高い第1高確率状態（例えば、CZ（ART後））と、前記第1高確率状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い第2高確率状態（例えば、特殊CZ）と、を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、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（例えば、リール表示窓4）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路90、スタートスイッチ79）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路90）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（例えば、主制御回路90、ストップスイッチ基板80）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応じて、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（例えば、主制御回路90、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して前記特典を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路90）と、

第1の条件を満たすと（例えば、ART状態が終了すると）、前記第1高確率状態に遊技状態を移行し、前記第1高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第1高確率状態を終了する第1高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

第2の条件を満たすと（例えば、ランク決めART中の抽籤に当籤すると）、前記第1高確率状態から前記第2高確率状態に遊技状態を移行し、前記第2高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第2高確率状態を終了する第2高確率状態制御手段（例えば、主制御回路90）と、

前記第2高確率状態制御手段が前記第2高確率状態に遊技状態を移行させると、移行前の前記第1高確率状態の残り遊技期間を前記第2高確率状態の残り遊技期間としてセットする期間設定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記第1高確率状態中に前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記第1高確率状態の残り遊技期間として所定期間を加算するとともに、前記第2高確率状態中に前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記第2高確率状態の残り遊技期間として前記所定期間を加算する高確率状態加算手段（例えば、主制御回路90）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記特典付与手段は、前記第 2 高確率状態の残り遊技期間が前記閾値に達すると、前記特典を付与し、

前記高確率状態加算手段は、前記第 2 高確率状態の残り遊技期間が前記閾値に達したことに応じて前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記第 1 高確率状態の残り遊技期間として所定期間を加算し、

前記第 1 高確率状態制御手段は、前記第 2 高確率状態の残り遊技期間が前記閾値に達したことに応じて前記特典付与手段が前記特典を付与すると、当該特典の付与が行われた後に、前記第 1 高確率状態に遊技状態を移行する

ことを特徴とする遊技機。

【2633】

10

また、前記本発明の第 58 の遊技機では、前記期間設定手段は、移行前の前記第 1 高確率状態の残り遊技期間を前記第 2 高確率状態の残り遊技期間の残り遊技期間としてセットすると、移行前の前記第 1 高確率状態の残り遊技期間をクリアすることとしてもよい。

【2634】

上記構成の本発明の第 56 ～第 58 の遊技機によれば、特典付与の期待が高い状態中の遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【2635】

[第 59 ～第 64 の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、例えば内部当籤役や A T 遊技を決定するための抽籤テーブルが ROM に記憶された遊技機が知られている（例えば、特開 2009-125459 号公報参照）。

20

【2636】

ところで、従来、A T 遊技の抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、副制御基板に設けられた ROM に保存されている。しかしながら、近年、遊技機業界に特有の理由から、A T 遊技の抽籤に係るテーブル及びプログラムも主制御基板に設けられた ROM に記憶する必要がある。このため、規則により小容量に制限されている主制御基板の ROM 容量が圧迫されることになる。

【2637】

本発明は上記第 28 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 28 の目的は、主制御基板側（メイン側）に設けられた ROM の空き容量を増やし、ROM 容量が圧迫されることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。

30

【2638】

上記第 28 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 59 の遊技機を提供する。

【2639】

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「0」～「3」）を格納する設定値格納領域と、

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値の高低種別を示す高低情報を格納する高低情報格納領域と、

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値の偶数又は奇数の種別を示す偶奇情報を格納する偶奇情報格納領域と、

40

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に基づいて、前記設定値の前記高低情報及び前記偶奇情報を算出する設定値種別算出手段（例えば、設定変更確認処理の S1513）と、を備え、

前記設定値種別算出手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定の演算を施すことにより、前記高低情報及び前記偶奇情報を算出し、該算出した前記高低情報及び前記偶奇情報をそれぞれ前記高低情報格納領域及び前記偶奇情報格納領域に格納する

ことを特徴とする遊技機。

【2640】

50

また、前記本発明の第59の遊技機では、前記設定値種別算出手段が行う前記所定の演算は、前記設定値に関する情報を1以上の整数で除算する演算であり、

前記除算の結果として得られる、商が前記高低情報であり、余りが前記偶奇情報であるようにしてもよい。

【2641】

上記第28の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第60の遊技機を提供する。

【2642】

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定内部値「0」～「3」）を格納する設定値格納領域と、

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に基づいて、前記設定値の高低種別を示す高低情報と、前記設定値の偶数又は奇数の種別を示す偶奇情報とを算出する設定値種別算出手段（例えば、設定変更確認処理のS1513）と、を備え、

前記設定値種別算出手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定の演算を施すことにより、前記高低情報及び前記偶奇情報を算出する

ことを特徴とする遊技機。

【2643】

上記第28の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第61の遊技機を提供する。

【2644】

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定内部値「0」～「3」）を格納する設定値格納領域と、

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に基づいて、前記設定値の高低種別を示す高低情報と、前記設定値の偶数又は奇数の種別を示す偶奇情報とを算出する設定値種別算出手段（例えば、設定変更確認処理のS1513）と、を備え、

前記設定値種別算出手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定の演算を施すことにより、前記高低情報及び前記偶奇情報を算出し、

前記所定の演算は、前記設定値に関する情報を2で除算する演算であり、前記除算の結果として得られる、商が前記高低情報であり、余りが前記偶奇情報である

ことを特徴とする遊技機。

【2645】

上記第28の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第62の遊技機を提供する。

【2646】

複数の乱数値を発生可能な乱数発生回路（例えば、乱数回路110）と、

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値を格納する設定値格納領域と、

前記乱数発生回路が発生させた複数の乱数値を格納する乱数値格納領域と、

抽籤に使用される複数の抽籤値群が格納された抽籤値格納領域と、

抽籤に使用される複数の抽籤選択情報が格納された抽籤選択格納領域と、

前記抽籤選択格納領域に格納された前記複数の抽籤選択情報に基づいて抽籤処理を行う抽籤手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、

前記抽籤選択情報には、前記抽籤値格納領域に格納された前記複数の抽籤値群の中から抽籤に必要な抽籤値群を選択するための情報が含まれるとともに、少なくとも、前記乱数値格納領域に格納された前記複数の乱数値の中から抽籤に必要な乱数値を選択するための乱数選択情報（例えば、オフセット値）と前記抽籤処理における抽籤回数を示す抽籤回数情報（例えば、抽籤回数）とが一つの情報として構成された複合情報（例えば、複合データ）が含まれ、

前記抽籤手段は、

前記抽籤選択格納領域に格納された前記複合情報から前記乱数選択情報と前記抽籤回数情報とを分離して抽出し、

10

20

30

40

50

前記抽出された前記乱数選択情報に基づいて前記乱数値格納領域から所定の乱数値を選択し、

前記抽籤選択格納領域に格納された前記抽籤選択情報に基づいて前記抽籤値格納領域から所定の抽籤値群を選択し、

前記抽出された前記抽籤回数情報、前記所定の乱数値及び前記所定の抽籤値群に基づいて抽籤処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【2647】

また、前記本発明の第62の遊技機では、前記乱数値格納領域は、書き換え可能な不揮発性格納領域内において、所定のアドレス範囲内（例えば、「F009H」～「F016H」）に配置され、

前記所定のアドレス範囲内の先頭アドレス（例えば、「F000H」）は、前記不揮発性格納領域の先頭アドレスから予め定められたアドレス分離れているようにしてもよい。

【2648】

上記第28の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第63の遊技機を提供する。

【2649】

複数の乱数値を発生可能な乱数発生回路（例えば、乱数回路110）と、

前記乱数発生回路が発生させた複数の乱数値を格納する乱数値格納領域と、

抽籤に使用される複数の抽籤値群が格納された抽籤値格納領域と、

抽籤に使用される複数の抽籤選択情報が格納された抽籤選択格納領域と、

前記抽籤選択格納領域に格納された前記複数の抽籤選択情報に基づいて抽籤処理を行う抽籤手段（例えば、メインCPU101）と、を備え、

前記抽籤選択情報には、前記抽籤値格納領域に格納された前記複数の抽籤値群の中から抽籤に必要な抽籤値群を選択するための情報が含まれるとともに、少なくとも、前記乱数値格納領域に格納された前記複数の乱数値の中から抽籤に必要な乱数値を選択するための乱数選択情報（例えば、オフセット値）と前記抽籤処理における抽籤回数を示す抽籤回数情報（例えば、抽籤回数）とが一つの情報として構成された複合情報（例えば、複合データ）が含まれ、

前記抽籤手段は、前記抽籤選択格納領域に格納された、前記抽籤選択情報、前記乱数選択情報及び前記抽籤回数情報に基づいて抽籤処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【2650】

上記第28の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第64の遊技機を提供する。

【2651】

複数の乱数値を発生可能な乱数発生回路（例えば、乱数回路110）と、

前記乱数発生回路が発生させた複数の乱数値を格納する乱数値格納領域と、

抽籤に使用される複数の抽籤値群が格納された抽籤値格納領域と、

抽籤に使用される複数の抽籤選択情報が格納された抽籤選択格納領域と、

前記抽籤選択格納領域に格納された前記複数の抽籤選択情報に基づいて出玉抽籤処理を行う出玉抽籤手段（例えば、メインCPU101）と、

遊技開始時に抽籤により内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、を備え、

前記乱数値格納領域には、前記内部当籤役決定手段による抽籤で使用される第1の乱数値と、前記出玉抽籤手段による前記出玉抽籤処理で使用可能な複数の第2の乱数値とが別個に格納され、

前記抽籤選択情報には、前記抽籤値格納領域に格納された前記複数の抽籤値群の中から前記出玉抽籤処理に必要な抽籤値群を選択するための情報が含まれるとともに、少なくとも、前記乱数値格納領域に格納された前記複数の第2の乱数値の中から前記出玉抽籤処理

で必要な所定の第2の乱数値を選択するための乱数選択情報（例えば、オフセット値）と前記出玉抽籤処理における抽籤回数を示す抽籤回数情報（例えば、抽籤回数）とが一つの情報として構成された複合情報（例えば、複合データ）が含まれ、

前記出玉抽籤手段は、前記抽籤選択格納領域に格納された、前記抽籤選択情報、前記乱数選択情報及び前記抽籤回数情報に基づいて抽籤処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【2652】

上記構成の本発明の第59～第64の遊技機によれば、メイン側に設けられたROMの空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されることを抑制することができる。

【2653】

〔第65～第67の遊技機〕

従来、上述した構成の遊技機において、遊技機に設けられた設定キーを操作することにより、設定値（例えば1～6）を7セグLED（Light Emitting Diode）で表示する遊技機が知られている（例えば、特開2013-042870号公報参照）。

【2654】

ところで、従来、AT遊技の抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、副制御基板に設けられたROMに保存されている。しかしながら、近年、遊技機業界に特有の理由から、AT遊技の抽籤に係るテーブル及びプログラムも主制御基板に設けられたROMに記憶する必要がある。このため、規則により小容量に制限されている主制御基板のROM容量が圧迫されることになる。

【2655】

本発明は上記第29の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第29の目的は、主制御基板側（メイン側）に設けられたROMの空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【2656】

上記第29の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第65の遊技機を提供する。

【2657】

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「0」～「3」）を格納する設定値格納領域と、

表示器（例えば、7セグLED）と、

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値（例えば、設定値「1」、「2」、「5」、「6」）を前記表示器に表示するための表示データを生成する設定値表示手段（例えば、設定値7セグ表示処理）と、を備え、

前記設定値格納領域に格納される前記設定値に関する情報としては、0以上の所定の整数範囲内において、該所定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む所定数の整数が設定され、

前記表示器に表示される前記設定値としては、1以上の特定の整数範囲内において該特定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む前記所定数の整数が設定され、

前記設定値表示手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して特定の演算を施して、当該設定値に関する情報を対応する設定値に変換し、該変換された設定値の表示データを生成する

ことを特徴とする遊技機。

【2658】

また、前記本発明の第65の遊技機では、前記設定値表示手段は、前記特定の演算において、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定のビットセット処理を施し、該所定のビットセット処理が施された前記設定値に関する情報を、該所定のビットセット処理が施される前の前記設定値に関する情報に加算して対応する設定値を生成するようにしてもよい。

【2659】

上記第29の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第66の遊技機を提供する。

【2660】

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「0」～「3」）を格納する設定値格納領域と、

表示器（例えば、7セグLED）と、

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報を前記表示器に表示される設定値（例えば、設定値「1」、「2」、「5」、「6」）に変換する設定値変換手段（例えば、設定値7セグ表示処理のS1521、S1522）と、を備え、

前記設定値格納領域に格納される前記設定値に関する情報としては、0以上の所定の整数範囲内において、該所定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む所定数の整数が設定され、

前記表示器に表示される前記設定値としては、1以上の特定の整数範囲内において該特定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む前記所定数の整数が設定され、

前記設定値変換手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して特定の演算を施して、当該設定値に関する情報を対応する設定値に変換し、

前記所定の整数範囲は、前記特定の整数範囲より小さい

ことを特徴とする遊技機。

【2661】

上記第29の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第67の遊技機を提供する。

【2662】

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「0」～「3」）を格納する設定値格納領域と、

表示器（例えば、7セグLED）と、

前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値（例えば、設定値「1」、「2」、「5」、「6」）を前記表示器に表示するための表示データを生成する設定値表示手段（例えば、設定値7セグ表示処理）と、を備え、

前記設定値格納領域に格納される前記設定値に関する情報としては、0以上の所定の整数範囲内において、該所定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む所定数の整数が設定され、

前記表示器に表示される前記設定値としては、1以上の特定の整数範囲内において該特定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む前記所定数の整数が設定され、

前記設定値表示手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して特定の演算を施して、当該設定値に関する情報を対応する設定値に変換し、該変換された設定値の表示データを生成し、

前記設定値表示手段は、前記特定の演算において、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定のビットセット処理を施し、該所定のビットセット処理が施された前記設定値に関する情報を、該所定のビットセット処理が施される前の前記設定値に関する情報に加算して対応する設定値を生成し、

前記設定値に関する情報及び前記設定値はともに、8ビットのデータで構成され、

前記設定値表示手段は、前記所定のビットセット処理において、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報のデータのビット0に1をセットする

ことを特徴とする遊技機。

【2663】

上記構成の本発明の第65～第67の遊技機によれば、メイン側に設けられたROMの空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されることを抑制することができる。

【2664】

[第68～第70の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、停止操作によって停止表示された図柄のコード

10

20

30

40

50

ナンバーが主制御回路から副制御回路へ送信されると、サブCPUは、図柄番号変換テーブルを参照して、各図柄のコードナンバーを図柄番号に変換し、この図柄番号の組合せから図柄組合せテーブルに基づいて役情報番号を検出し、内部当籤役を判別する遊技機が知られている（例えば、特開2004-254718号公報参照）。

【2665】

特開2004-254718号公報で開示されている当籤役の変換処理や成立役の検出処理は、ROMの容量制限が無い副制御回路で行われている。しかしながら、例えば、当籤役の変換処理や成立役の検出処理などは、通常、ループ処理で構成されるので、これらの処理を、規則によりROM容量が小容量に制限されている主制御回路で実行すると、主制御側のROM容量が圧迫されることになる。

10

【2666】

本発明は上記第30の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第30の目的は、例えば、当籤役の変換処理や成立役の検出処理などのループ処理を必要とする処理を主制御基板側（メイン側）で行っても、メイン側のROM容量の圧迫を抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【2667】

上記第30の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第68の遊技機を提供する。

【2668】

アキュムレータ（例えば、Aレジスタ）と、
第1ペアレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、
第2ペアレジスタ（例えば、BCレジスタ）と、
所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
所定の条件が成立しているときに、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を、特定の内部当籤役に関する情報に変換可能にする内部当籤役変換手段（例えば、図柄設定処理のS2033～S2037）と、

20

前記特定の内部当籤役への変換対象となる所定の内部当籤役に関する情報が格納された特定情報格納領域（例えば、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル）と、を備え、

前記内部当籤役変換手段は、

前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を前記アキュムレータにセットし、

30

前記特定情報格納領域の先頭アドレスの情報を前記第1ペアレジスタにセットし、

前記特定情報格納領域のバイト数を前記第2ペアレジスタにセットし、

前記アキュムレータ、前記第1ペアレジスタ及び前記第2ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定のブロックサーチ命令（例えば、CPIR命令）を実行することにより、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役が前記所定の内部当籤役であるか否かを検出する

ことを特徴とする遊技機。

【2669】

上記第30の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第69の遊技機を提供する。

40

【2670】

アキュムレータ（例えば、Aレジスタ）と、
第1ペアレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、
第2ペアレジスタ（例えば、BCレジスタ）と、
所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
遊技者にとって有利な特別遊技（例えば、ボーナス）が作動中であるときに、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を、特定の内部当籤役に関する情報に変換可能にする内部当籤役変換手段（例えば、図柄設定処理のS2033～S2037）と、

50

前記特定の内部当籤役への変換対象となる所定の内部当籤役に関する情報が格納された特定情報格納領域（例えば、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル）と、を備え、

前記内部当籤役変換手段は、

前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を前記アキュムレータにセットし、

前記特定情報格納領域の先頭アドレスの情報を前記第 1 ペアレジスタにセットし、

前記特定情報格納領域のバイト数を前記第 2 ペアレジスタにセットし、

前記アキュムレータ、前記第 1 ペアレジスタ及び前記第 2 ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定のブロックサーチ命令（例えば、C P I R 命令）を実行することにより、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役が前記所定の内部当籤役であるか否かを検出する

10

ことを特徴とする遊技機。

【2671】

上記第 30 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 70 の遊技機を提供する。

【2672】

アキュムレータ（例えば、A レジスタ）と、

第 1 ペアレジスタ（例えば、H L レジスタ）と、

第 2 ペアレジスタ（例えば、B C レジスタ）と、

所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、

20

所定の条件が成立しているときに、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に係る当籤番号を、特定の内部当籤役に係る当籤番号に変換可能にする内部当籤役変換手段（例えば、図柄設定処理の S 2033～S 2037）と、

前記特定の内部当籤役への変換対象となる所定の内部当籤役に係る当籤番号が格納された特定当籤番号格納領域（例えば、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル）と、を備え、

前記内部当籤役変換手段は、

前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に係る当籤番号を前記アキュムレータにセットし、

前記特定当籤番号格納領域の先頭アドレスの情報を前記第 1 ペアレジスタにセットし、

30

前記特定当籤番号格納領域のバイト数を前記第 2 ペアレジスタにセットし、

前記アキュムレータ、前記第 1 ペアレジスタ及び前記第 2 ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定のブロックサーチ命令（例えば、C P I R 命令）を実行することにより、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役が前記所定の内部当籤役であるか否かを検出する

ことを特徴とする遊技機。

【2673】

上記構成の本発明の第 68～第 70 の遊技機によれば、例えば、当籤役の変換処理や成立役の検出処理などのループ処理を必要とする処理をメイン側で行っても、メイン側の R O M 容量の圧迫を抑制することができる。

40

【2674】

[第 71～第 73 の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、遊技機に関する試験を行うための試験端子基板が図柄制御基板（主制御基板）に接続された遊技機が知られている（例えば、特開 2003-144630 号公報参照）。

【2675】

ところで、従来、遊技機を試験するための試験装置に接続される試験端子基板は、主制御基板に接続される試験端子基板と、副制御基板に接続される試験端子基板とで構成されている。しかしながら、近年、試験仕様の変更により、副制御基板に接続されていた試験端子基板も主制御基板に接続して、遊技機の試験を行うようになった。この場合、試験関

50

連の処理を主制御基板側で行うことになるので、規則により小容量に制限されている主制御基板のROM容量が圧迫されることになる。

【2676】

本発明は上記第31の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第31の目的は、主制御基板側（メイン側）に設けられたROMの空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【2677】

上記第31の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第71の遊技機を提供する。

【2678】

第1のレジスタ（例えば、Cレジスタ）と、
第2のレジスタ（例えば、Bレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、

1以上の出力ポートを使用して、各出力ポートから対応する信号を出力する信号出力手段（例えば、試験信号出力処理）と、

前記信号出力手段から信号を出力するための出力データが格納された出力データ格納領域（例えば、規定外出力ポート格納領域）と、を備え、

前記信号出力手段は、

最初に信号が出力される前記出力ポートのポート番号を前記第1のレジスタにセットし

、

使用する前記出力ポートの数を前記第2のレジスタにセットし、

前記出力データ格納領域の先頭アドレスを前記ペアレジスタにセットし、

前記第1のレジスタ、前記第2のレジスタ及び前記ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定の連続出力命令（例えば、OTICR命令）を実行することにより、各出力ポートに対応する信号を連続して出力する

ことを特徴とする遊技機。

【2679】

上記第31の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第72の遊技機を提供する。

【2680】

第1のレジスタ（例えば、Cレジスタ）と、
第2のレジスタ（例えば、Bレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、

1以上の出力ポートを使用して、各出力ポートから対応する信号を出力する信号出力手段（例えば、試験信号出力処理）と、

前記信号出力手段から信号を出力するための出力データが格納された出力データ格納領域（例えば、規定外出力ポート格納領域）と、を備え、

前記信号出力手段は、

最初に信号が出力される前記出力ポートのポート番号を前記第1のレジスタにセットし

、

使用する前記出力ポートの数を前記第2のレジスタにセットし、

前記出力データ格納領域の先頭アドレスを前記ペアレジスタにセットし、

前記第1のレジスタ、前記第2のレジスタ及び前記ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定の連続出力命令（例えば、OTICR命令）を実行することにより、各出力ポートに対応する信号を連続して出力し、

前記信号出力手段から出力される信号が、外部の試験機に出力される試験信号であり、出力ポート毎に出力される試験信号の種別が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【2681】

上記第31の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第73の遊技機

10

20

30

40

50

を提供する。

【2682】

第1のレジスタ（例えば、Cレジスタ）と、
第2のレジスタ（例えば、Bレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、

1以上の出力ポートを使用して、各出力ポートから対応する信号を出力する信号出力手段（例えば、試験信号出力処理）と、

前記信号出力手段から信号を出力するための出力データが格納された出力データ格納領域（例えば、規定外出力ポート格納領域）と、を備え、

前記信号出力手段は、

最初に信号が出力される前記出力ポートのポート番号を前記第1のレジスタにセットし

、

使用する前記出力ポートの数を前記第2のレジスタにセットし、

前記出力データ格納領域の先頭アドレスを前記ペアレジスタにセットし、

前記第1のレジスタ、前記第2のレジスタ及び前記ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定の連続出力命令（例えば、OTICR命令）を実行することにより、各出力ポートに対応する信号を連続して出力し、

前記所定の連続出力命令では、

前記ペアレジスタにセットされているアドレスに格納されているデータを前記第1のレジスタにセットされているポート番号の出力ポートにセットする第1の処理、

前記第1の処理後、前記第2のレジスタにセットされている前記出力ポートの数を1減算し、前記第1のレジスタにセットされているポート番号の値を1加算し、前記ペアレジスタにセットされているアドレスの値を1加算する第2の処理、及び、

前記第2の処理後、前記第1のレジスタにセットされているポート番号の値が0であるか否かを判定し、ポート番号の値が0である場合には処理を終了し、ポート番号の値が0以外である場合には、前記第1の処理以降の処理を繰り返す第3の処理が、一括して実行される

ことを特徴とする遊技機。

【2683】

上記構成の本発明の第71～第73の遊技機によれば、メイン側に設けられたROMの空き容量を増やし、ROM容量が圧迫されることを抑制することができる。

【2684】

[第74～第76の遊技機]

従来、上述した構成の遊技機において、遊技の進行を遅延（一時的に停止）させるフリーズ（遊技ロック）の待機期間で所定の抽籤結果が得られ、有効ラインに所定の図柄組合せが停止された場合に、フリーズの予約条件に基づいて、フリーズを実行する遊技機が知られている（例えば、特開2015-003186号公報参照）。

【2685】

ところで、近年の遊技機では、遊技ロックを用いた演出が盛んに行われ、この遊技ロックの抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、主制御基板に設けられたROMに保存されている。しかしながら、主制御基板のROM容量は規則により小容量に制限されているので、遊技ロックの抽籤に係るテーブル及びプログラムにより、主制御基板のROM容量が圧迫される可能性がある。

【2686】

本発明は上記第32の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第32の目的は、遊技ロック機能を備えた遊技機において、主制御基板側（メイン側）に設けられたROMの空き容量を増やし、遊技ロックの抽籤に係るテーブル及びプログラムによるROM容量の圧迫を抑制することである。

【2687】

上記第32の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第74の遊技機

10

20

30

40

50

を提供する。

【2688】

第1のレジスタ（例えば、Aレジスタ）と、

第2のレジスタ（例えば、Eレジスタ）と、

ペアレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、

遊技の進行を一時的に停止する遊技ロックを実行するロック実行手段（例えば、遊技ロック設定処理）と、

判定フラグ（例えば、遊技ロック判定フラグ）及び予約フラグ（例えば、遊技ロック予約フラグ）が格納されたフラグ格納領域と、

遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定し、前記判定フラグ又は前記予約フラグに遊技ロック情報を格納可能な遊技ロック抽籤手段（例えば、スタート時出玉関連抽籤処理）と、を備え、

前記ロック実行手段は、

前記フラグ格納領域のアドレスを前記ペアレジスタにセットし、

所定の指定レジスタロード命令（例えば、INLD命令）を実行して、前記判定フラグを前記第1のレジスタにセットする処理、前記予約フラグを前記第2のレジスタにセットする処理、及び、前記ペアレジスタにセットされたアドレスを更新する処理を一括して行い、

前記第1のレジスタに前記遊技ロック情報が格納されている場合には、当該遊技ロック情報に対応する遊技ロックを実行する

ことを特徴とする遊技機。

【2689】

また、前記本発明の第74の遊技機では、前記遊技ロック実行手段は、前記所定の指定レジスタロード命令が実行された後、前記フラグ格納領域の前記判定フラグに前記第2のレジスタにセットされているデータを格納するようにしてもよい。

【2690】

上記第32の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第75の遊技機を提供する。

【2691】

第1のレジスタ（例えば、Aレジスタ）と、

第2のレジスタ（例えば、Eレジスタ）と、

ペアレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、

格納されたデータによりアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Qレジスタ）と、

遊技の進行を一時的に停止する遊技ロックを実行するロック実行手段（例えば、遊技ロック設定処理）と、

判定フラグ（例えば、遊技ロック判定フラグ）及び予約フラグ（例えば、遊技ロック予約フラグ）が格納されたフラグ格納領域と、

遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定し、前記判定フラグ又は前記予約フラグに遊技ロック情報を格納可能な遊技ロック抽籤手段（例えば、スタート時出玉関連抽籤処理）と、を備え、

前記ロック実行手段は、

前記拡張レジスタを用いてアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、LDQ命令）を実行することにより、前記フラグ格納領域のアドレスを前記ペアレジスタにセットし、

所定の指定レジスタロード命令（例えば、INLD命令）を実行して、前記判定フラグを前記第1のレジスタにセットする処理、前記予約フラグを前記第2のレジスタにセットする処理、及び、前記ペアレジスタにセットされたアドレスを更新する処理を一括して行い、

前記第1のレジスタに前記遊技ロック情報が格納されている場合には、当該遊技ロック

10

20

30

40

50

情報に対応する遊技ロックを実行すること
ことを特徴とする遊技機。

【2692】

上記第32の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第76の遊技機を提供する。

【2693】

第1のレジスタ（例えば、Aレジスタ）と、
第2のレジスタ（例えば、Eレジスタ）と、
第3のレジスタ（例えば、HLレジスタ）と、

遊技の進行を一時的に停止する遊技ロックを実行するロック実行手段（例えば、遊技ロック設定処理）と、 10

判定フラグ（例えば、遊技ロック判定フラグ）及び予約フラグ（例えば、遊技ロック予約フラグ）が格納されたフラグ格納領域と、

遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定し、前記判定フラグ又は前記予約フラグに遊技ロック情報を格納可能な遊技ロック抽籤手段（例えば、スタート時出玉関連抽籤処理）と、を備え、

前記ロック実行手段は、

前記フラグ格納領域のアドレスを前記第3のレジスタにセットし、

所定の指定レジスタロード命令（例えば、INLD命令）を実行して、前記判定フラグを前記第1のレジスタにセットする処理、前記予約フラグを前記第2のレジスタにセットする処理、及び、前記第3のレジスタにセットされたアドレスを更新する処理を一括して行い、 20

前記所定の指定レジスタロード命令の実行後、前記フラグ格納領域の前記判定フラグに前記第2のレジスタにセットされているデータを格納し、その後、前記第2のレジスタにセットされているデータをクリアし、

前記第1のレジスタに前記遊技ロック情報が格納されている場合には、当該遊技ロック情報に対応する遊技ロックを実行する

ことを特徴とする遊技機。

【2694】

上記構成の本発明の第74～第76の遊技機によれば、遊技ロック機能を備えた遊技機において、メイン側に設けられたROMの空き容量を増やし、遊技ロックの抽籤に係るテーブル及びプログラムによるROM容量の圧迫を抑制することができる。 30

【2695】

[第77～第80の遊技機]

従来、例えば、副制御回路（演出制御部）とスケーラ装置（サブデバイス）との間で通信エラーが生じた場合に、エラーの発生日時及び内容を確認できる遊技機が知られている（例えば、特開2014-136004号公報参照）。

【2696】

上述のように、従来、サブデバイスに関するエラーは問題視されており、サブデバイスが不調となった場合には予定されていた演出が実行されないことがあり、それにより遊技の興味が低下する恐れがあった。 40

【2697】

本発明は、上記第33の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第33の目的は、例えばサブデバイス（演出装置）等の不調時にも、できる限り予定された演出を実行可能とし、遊技の興味の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【2698】

上記第33の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第77の遊技機を提供する。

【2699】

第1演出手段（例えば、スピーカ322）と、 50

第 2 演出手段（例えば、表示装置 1 1）と、

前記第 1 演出手段による演出を制御する第 1 演出制御手段（例えば、音制御タスク）と

、

前記第 2 演出手段による演出を制御する第 2 演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、

前記第 1 演出制御手段による前記第 1 演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した場合に、当該演出制御の停止後の経過時間を計時する異常時計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、

前記第 1 演出制御手段による前記第 1 演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した際に前記第 2 演出制御手段による前記第 2 演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第 2 演出制御手段は、実行中の前記第 2 演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第 2 演出手段の演出制御の経過時間を前記異常停止時計時手段の計時結果に基づいて管理する

ことを特徴とする遊技機。

【2700】

また、前記本発明の第 77 の遊技機では、さらに、前記第 1 演出制御手段から出力された制御信号（例えば、演出制御コマンド等）に基づいて前記第 1 演出手段を駆動制御するとともに、前記第 1 演出制御手段から前記制御信号が入力された際に所定の信号（例えば、応答信号）を第 1 演出制御手段に出力する駆動制御手段（例えば、音制御部 321）を備え、

前記第 1 演出制御手段は、前記駆動制御手段からの前記所定の信号を取得できない場合に、実行中の前記第 1 演出手段の演出制御を停止するようにしてもよい。

【2701】

上記第 33 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 78 の遊技機を提供する。

【2702】

第 1 演出手段（例えば、スピーカ 322）と、

第 2 演出手段（例えば、表示装置 11）と、

前記第 1 演出手段による演出を制御する第 1 演出制御手段（例えば、音制御タスク）と

、

前記第 2 演出手段による演出を制御する第 2 演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、

前記第 1 演出制御手段による前記第 1 演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した場合に、当該演出制御の停止後の経過時間を計時する異常時計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、

前記第 1 演出制御手段による前記第 1 演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した際に前記第 2 演出制御手段による前記第 2 演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第 2 演出制御手段は、実行中の前記第 2 演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第 2 演出手段の演出制御の経過時間を前記異常時計時手段の計時結果に基づいて管理し、

前記第 2 演出制御手段は、前記第 1 演出手段による演出と前記第 2 演出手段による演出との連動演出の実行を指示する特定の情報（例えば、マーカー M1, M2 等）を取得した際には、当該特定の情報に応じた内容の前記第 2 演出手段による演出を開始する

ことを特徴とする遊技機。

【2703】

また、前記本発明の第 78 の遊技機では、前記第 1 演出制御手段は、所定の演出シーケンス情報（例えば、音制御状態情報）に基づいて前記第 1 演出手段による演出を制御し、

前記特定の情報は、前記所定の演出シーケンス情報に含まれるようにしてもよい。

【2704】

上記第 33 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 79 の遊技機

10

20

30

40

50

を提供する。

【2705】

第1演出手段（例えば、スピーカ322）と、

第2演出手段（例えば、表示装置11）と、

前記第1演出手段による演出を制御する第1演出制御手段（例えば、音制御タスク）と

、

前記第2演出手段による演出を制御する第2演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、

前記第1演出制御手段による前記第1演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した場合に、当該演出制御の停止後の経過時間を計時する異常時計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、

10

前記第1演出制御手段による前記第1演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した際に前記第2演出制御手段による前記第2演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第2演出制御手段は、実行中の前記第2演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第2演出手段の演出制御の経過時間を前記異常時計時手段の計時結果に基づいて管理し、

前記異常時計時手段は、前記最初から実行し直される前記第2演出手段の演出制御が開始されるまで、計時を開始しない

ことを特徴とする遊技機。

【2706】

20

上記第33の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第80の遊技機を提供する。

【2707】

第1演出手段（例えば、スピーカ322）と、

第2演出手段（例えば、表示装置11）と、

前記第1演出手段による演出を制御する第1演出制御手段（例えば、音制御タスク）と

、

前記第2演出手段による演出を制御する第2演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、

前記第1演出制御手段による前記第1演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御に不具合が発生した際に、当該演出制御の不具合発生後の経過時間を計時する異常時計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、

30

前記第2演出制御手段は、所定周期（例えば、33msec）で前記第1演出制御手段による演出制御の状況を監視し、

前記第1演出制御手段による前記第1演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御の不具合が前記第2演出制御手段により検知され、且つ、当該不具合が検知された際に前記第2演出制御手段による前記第2演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第2演出制御手段は、実行中の前記第2演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第2演出手段の演出制御の経過時間を前記異常時計時手段の計時結果に基づいて管理する

40

ことを特徴とする遊技機。

【2708】

上記構成の本発明の第77～第80の遊技機によれば、例えばサブデバイス（演出装置）等の不調時にも、できる限り予定された演出が実行可能となり、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【2709】

[第81～第87の遊技機]

従来、例えば、払出音の出音時間を調整することにより、払出数の減少により発生する物足りなさや違和感を低減する遊技機が知られている（例えば、特開2014-100188号公報参照）。

50

【2710】

ところで、従来、例えば出音制御の異常などにより、遊技価値付与時の効果音（払出音）の出音が停止しないエラーが発生し、遊技者に不快感を与えることがあった。

【2711】

本発明は、上記第34の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第34の目的は、例えば、遊技価値付与時の効果音の出音が停止しないエラーが発生しても、遊技者に不快感を与えることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【2712】

上記第34の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第81の遊技機を提供する。

10

【2713】

出音手段（例えば、スピーカ）と、

前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブCPU201、音制御部）と、備え、

前記音制御手段は、

一の単位遊技において出音条件を満たしたときに、所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、

前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されているときには、前記所定音を停止させる制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

20

【2714】

また、前記本発明の第81の遊技機では、識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部を備え、該可変表示部で変動表示を開始させた後に、停止させることで遊技結果を導出可能な遊技機であって、

前記音制御手段は、前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記複数の可変表示部のいずれかの変動表示が停止するときに、前記所定音を停止させる制御を実行可能であるようにしてもよい。

【2715】

上記第34の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第82の遊技機を提供する。

30

【2716】

識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、3つのストップボタン17L、17C、17R）と、

所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインCPU101）と、

出音手段（例えば、スピーカ）と、

前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブCPU201、音制御部）と、備え、

40

前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、

前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、

前記音制御手段は、前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、

前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動表示の開始後、前記複数の停止操作手段のいずれかに対する操作が検知された場合に、前記音制御手段は、前記所定音を停止させる

ことを特徴とする遊技機。

50

【2717】

また、前記本発明の第82の遊技機では、前記音制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間の出音を終了させることが可能であるようにしてもよい。

【2718】

上記第34の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第83の遊技機を提供する。

【2719】

出音手段（例えば、スピーカ）と、

1以上の演出手段（例えば、表示装置11、LED、役物等）と、

前記出音手段による出音、及び、前記1以上の演出手段のそれぞれによる演出を制御可能な制御手段（例えば、サブCPU201）と、備え、

前記制御手段は、一の単位遊技において特定条件を満たしたときに、前記出音手段により所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であるとともに、各演出手段による所定の演出の制御を実行可能であり、

前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されているときには、前記制御手段は、前記所定音を停止させるとともに、各演出手段の動作状況を確認し、前記所定の演出を継続して実行している演出手段があれば、当該演出手段の演出動作を停止させる制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2720】

また、前記本発明の第83の遊技機では、識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部を備え、該可変表示部で変動表示を開始させた後に、停止させることで遊技結果を導出可能な遊技機であって、

前記制御手段は、前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記複数の可変表示部のいずれかの変動表示が停止するときに、前記所定音を停止させる制御を実行可能であるようにしてもよい。

【2721】

また、上記第34の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第84の遊技機を提供する。

【2722】

識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、3つのストップボタン17L、17C、17R）と、

所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインCPU101）と、

出音手段（例えば、スピーカ）と、

1以上の演出手段（例えば、表示装置11、LED、役物等）と、

前記出音手段による出音、及び、前記1以上の演出手段のそれぞれによる演出を制御可能な制御手段（例えば、サブCPU201）と、備え、

前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、

前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、

各演出手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定の演出を実行可能であり、

前記制御手段は、前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であるとともに、各演出手段による前記所定の演出の制御を実行可能であり、

前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動

10

20

30

40

50

表示の開始後、前記複数の停止操作手段のいずれかに対する操作が検知された場合に、前記制御手段は、前記所定音を停止させるとともに、各演出手段の動作状況を確認し、前記所定の演出を継続して実行している演出手段があれば、当該演出手段の演出動作を停止させる

ことを特徴とする遊技機。

【2723】

また、前記本発明の第84の遊技機では、前記制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間を終了させることが可能であるようにしてもよい。

【2724】

上記第34の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第85の遊技機を提供する。

【2725】

識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、3つのリール3L、3C、3R）を備え、該可変表示部で変動表示を開始させた後に、停止させることで遊技結果を導出可能な遊技機であって、

出音手段（例えば、スピーカ）と、

前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブCPU201、音制御部）と、備え、

前記音制御手段は、

一の単位遊技において出音条件を満たしたときに、所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、

前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記複数の可変表示部のいずれかの変動表示が停止するときに、前記所定音を停止させる出音停止制御を実行可能であり、

前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記出音停止制御が行われるより前に特定のエラーが発生した場合には、前記所定音を停止させ、該特定のエラーを報知する報知音を出音する制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2726】

また、上記第34の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第86の遊技機を提供する。

【2727】

識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、3つのストップボタン17L、17C、17R）と、

所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインCPU101）と、

出音手段（例えば、スピーカ）と、

前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブCPU201、音制御部）と、備え、

前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、

前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、

前記音制御手段は、

前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、

前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動

10

20

30

40

50

表示の開始後、前記複数の停止操作手段に対する最初の操作が検知された場合に、前記所定音を停止させる出音停止制御を実行可能であり、

前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記出音停止制御が行われるより前に特定のエラーが発生した場合には、前記所定音を停止させ、該特定のエラーを報知する報知音を出音する制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2728】

また、前記本発明の第86の遊技機では、前記音制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間を終了させることが可能であるようにしてもよい。

【2729】

上記第34の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第87の遊技機を提供する。

【2730】

識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、3つのリール3L、3C、3R）と、

前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、3つのストップボタン17L、17C、17R）と、

所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインCPU101）と、

出音手段（例えば、スピーカ）と、

前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブCPU201、音制御部）と、備え、

前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、

前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、

前記音制御手段は、前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、

前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動表示の開始後、前記複数の停止操作手段のいずれかに対する操作が検知された場合に、前記音制御手段は、前記所定音を停止させ、

前記所定音は、付与される前記遊技価値の度合いに応じた期間、特定音が繰り返し出音される音（例えば、「ループタイプの音」）である

ことを特徴とする遊技機。

【2731】

また、前記本発明の第87の遊技機では、前記音制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間を終了させることが可能であるようにしてもよい。

【2732】

上記構成の本発明の第81～第87の遊技機によれば、例えば、遊技価値付与時の効果音の出音が停止しないエラーが発生しても、遊技者に不快感を与えることを抑制することができる。

【2733】

[第88～第92の遊技機]

従来、例えば、演出時に画面等に表示されるキャラクターのコスチュームやアクセサリなどを選択可能な組合せを規定し、特定のコスチュームのみを組合せ可能な所定のアクセサリが遊技者により選択することができる遊技機が知られている（例えば、特開2018-011790号公報参照）。この遊技機では、所定のアクセサリが選択された場合には、特定のコスチューム以外のコスチュームの選択を禁止し、特定のコスチュームが自

10

20

30

40

50

動的に選択される。それゆえ、このような遊技機では、キャラクターの固有のイメージを損なうことなく、キャラクターをカスタマイズすることができる。

【2734】

ところで、従来、遊技者により例えばキャラクター等をカスタマイズ可能な機能を有する遊技機では、この機能をさらに発展させて演出の多彩化を図ることだけでなく、演出に必要なデータ量の抑制も求められている。

【2735】

本発明は、上記第35の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第35の目的は、遊技者により演出態様をカスタマイズ可能な機能を備えた遊技機において、演出の多彩化を図るとともに、演出に必要なデータ量を抑制することが可能な技術を提供する

10

【2736】

上記第35の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第88の遊技機を提供する。

【2737】

所定の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）の演出態様情報を設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、

演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のS3001）と、

通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板86）と、

20

前記演出決定手段により決定された演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置11等）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「4」又は「5」）が決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、

前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行する

30

ことを特徴とする遊技機。

【2738】

また、前記本発明の第88の遊技機では、前記所定の演出カテゴリの演出態様情報は、遊技者の操作により選択可能であるようにしてもよい。

【2739】

また、上記第35の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第89の遊技機を提供する。

【2740】

40

遊技者が操作可能な操作手段と、

第1の演出カテゴリ（例えば、「キャラクター」）及び該第1の演出カテゴリと異なる第2の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）のそれぞれの演出態様情報を、遊技者の操作により設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、

演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のS3001）と、

通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板86）と、

前記演出決定手段により決定された演出パターンと前記演出設定手段により設定された

50

演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置 11 等）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「4」又は「5」）が決定され、且つ、設定されている前記第 2 の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、

前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、且つ、設定されている前記第 2 の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

10

【2741】

また、前記本発明の第 89 の遊技機では、前記特別演出データに基づいて演出が実行される場合、前記第 1 の演出カテゴリの演出態様情報が第 1 の演出態様情報（例えば、「キャラクタ A」）であるときと、前記第 1 の演出カテゴリの演出態様情報が前記第 1 の演出態様情報と異なる第 2 の演出態様情報（例えば、「キャラクタ B」）であるときとで、実行される演出の少なくとも一部の内容が異なるようにしてもよい。

【2742】

上記第 35 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 90 の遊技機を提供する。

【2743】

20

遊技者が操作可能な操作手段と、

第 1 の演出カテゴリ（例えば、「キャラクタ」）及び該第 1 の演出カテゴリと異なる第 2 の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）のそれぞれの演出態様情報を、遊技者の操作により設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、

演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中の S3001）と、

通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板 86）と、

前記演出決定手段により決定された演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置 11 等）と、を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「4」又は「5」）が決定され、且つ、設定されている前記第 1 の演出カテゴリの演出態様情報と前記第 2 の演出カテゴリの演出態様情報との組合せに対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、

前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、且つ、設定されている前記第 1 の演出カテゴリの演出態様情報と前記第 2 の演出カテゴリの演出態様情報との組合せに対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行する

40

ことを特徴とする遊技機。

【2744】

上記第 35 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 91 の遊技機を提供する。

【2745】

所定の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）の演出態様情報を設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、

演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中の S3001）と、

50

前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「４」又は「５」）が決定された場合に、演出パターンの書き換えを決定可能な演出書換手段と、

通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板８６）と、

前記演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置１１等）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、

10

前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行し、

前記演出決定手段により特定の演出パターンが決定され、且つ、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定されなかった場合には、前記特別演出データとは異なる、前記特定の演出パターンに対応する演出データに基づいて演出を実行する

20

ことを特徴とする遊技機。

【２７４６】

また、前記本発明の第９１の遊技機では、前記所定の演出カテゴリの演出態様情報は、遊技者の操作により選択可能であるようにしてもよい。

【２７４７】

また、上記第３５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９２の遊技機を提供する。

【２７４８】

遊技者が操作可能な操作手段と、

第１の演出カテゴリ（例えば、「キャラクタ」）及び該第１の演出カテゴリと異なる第２の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）のそれぞれの演出態様情報を、遊技者の操作により設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、

30

演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のＳ３００１）と、

前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「４」又は「５」）が決定された場合に、演出パターンの書き換えを決定可能な演出書換手段と、

通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板８６）と、

前記演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置１１等）と、を備え、

40

前記演出実行手段は、

前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記第２の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、

前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記第２の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて

50

て演出を実行し、

前記演出決定手段により特定の演出パターンが決定され、且つ、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定されなかった場合には、前記特別演出データとは異なる、前記特定の演出パターンに対応する演出データに基づいて演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【2749】

上記構成の本発明の第88～第92の遊技機によれば、演出態様をカスタマイズ可能な機能を備えた遊技機において、演出の多彩化を図るとともに、演出に必要なデータ量を抑制することができる。

【2750】

10

[第93～第95の遊技機]

従来、例えば、演出用ボタンの操作を伴う操作演出を設けることにより遊技の興趣を高める遊技機（例えば、特開2013-252317号公報参照）や、遊技者が遊技に関する情報を閲覧することができる遊技者用メニューの表示機能を備えた遊技機（例えば、特開2006-150145号公報参照）が知られている。

【2751】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、操作演出の発生時に遊技者用メニュー（ガイドメニュー）を閲覧できないため、取り急ぎ遊技に関する情報を確認したい場合には不便であった。

【2752】

20

本発明は、上記第36の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第36の目的は、操作演出の発生時にもガイドメニューの閲覧を可能にし、利便性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【2753】

上記第36の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第93の遊技機を提供する。

【2754】

遊技者の操作を検出可能な第1検出手段（例えば、「ボタンA」）及び第2検出手段（例えば、タッチパネル）と、

所定の情報を表示可能な演出表示手段（例えば、表示装置11及びサブ表示装置18）と、

30

演出中に前記第1検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第1検出手段で操作が検出された場合には前記演出表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出（例えば、「ボタン押下演出」）を制御可能な操作演出制御手段と、

前記第2検出手段で操作が検出された場合に前記演出表示手段に遊技関連情報（例えば、「ガイドメニュー」）を表示する制御を実行可能な特別表示制御手段と、を備え、

前記操作演出の実行中で且つ前記第1検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第2検出手段で操作が検出された場合には前記遊技関連情報が表示可能であり、当該遊技関連情報が表示された状態で前記第1検出手段で操作が検出された場合には前記操作演出の内容が更新されない

40

ことを特徴とする遊技機。

【2755】

また、前記本発明の第93の遊技機では、前記演出表示手段は、前記操作演出が表示される第1画面と、該第1画面とは別個に設けられ且つ前記遊技関連情報が表示される第2画面とを有するようにしてもよい。

【2756】

上記第36の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第94の遊技機を提供する。

【2757】

50

遊技者の操作を検出可能な第 1 検出手段（例えば、「ボタン A」）及び第 2 検出手段（例えば、タッチパネル）と、

所定の情報を表示可能な演出表示手段（例えば、表示装置 1 1 及びサブ表示装置 1 8）と、

演出中に前記第 1 検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第 1 検出手段で操作が検出された場合には前記演出表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出（例えば、「ボタン押下演出」）を制御可能な操作演出制御手段と、

前記第 2 検出手段で操作が検出された場合に前記演出表示手段に遊技関連情報（例えば、「ガイドメニュー」）を表示する制御を実行可能な特別表示制御手段と、を備え、

10

前記演出表示手段は、前記操作演出が表示される第 1 画面と、該第 1 画面とは別個に設けられ且つ前記遊技関連情報が表示される第 2 画面とを有し、

前記操作演出の実行中で且つ前記第 1 検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第 2 検出手段で操作が検出された場合には前記遊技関連情報が前記第 2 画面に表示可能であり、当該遊技関連情報が前記第 2 画面に表示された場合には前記操作演出が表示されている前記第 1 画面の表示態様が変化し、当該遊技関連情報が前記第 2 画面に表示された状態で前記第 1 検出手段で操作が検出された場合には前記第 1 画面に表示されている前記操作演出の内容が更新されない

ことを特徴とする遊技機。

【2758】

20

上記第 36 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 95 の遊技機を提供する。

【2759】

遊技者の操作を検出可能な第 1 検出手段（例えば、「ボタン A」）及び第 2 検出手段（例えば、タッチパネル）と、

所定の情報を表示可能な演出表示手段（例えば、表示装置 1 1 及びサブ表示装置 1 8）と、

演出中に前記第 1 検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第 1 検出手段で操作が検出された場合には前記演出表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出（例えば、「ボタン押下演出」）を制御可能な操作演出制御手段と、

30

前記第 2 検出手段で操作が検出された場合に前記演出表示手段に遊技関連情報（例えば、「ガイドメニュー」）を表示する制御を実行可能な特別表示制御手段と、を備え、

前記操作演出の実行中で且つ前記第 1 検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第 2 検出手段で操作が検出された場合には前記遊技関連情報が表示可能であり、当該遊技関連情報が表示された状態で前記第 1 検出手段で操作が検出された場合には前記操作演出の内容が更新されずに前記演出表示手段に表示されている前記遊技関連情報の内容が更新される

ことを特徴とする遊技機。

【2760】

40

また、前記本発明の第 95 の遊技機では、前記遊技関連情報が表示された状態から前記操作演出に復帰した場合には、前記第 1 検出手段による操作の検出により前記操作演出の内容が更新可能となるようにしてもよい。

【2761】

上記構成の本発明の第 93～第 95 の遊技機によれば、操作演出の発生時にもガイドメニューの閲覧が可能となり、利便性を高めることができる。

【2762】

[第 96～第 100 の遊技機]

従来、例えば、遊技で注意すべき事柄を告知するための注意用表示情報を適度な頻度で表示する機能を備えた遊技機が知られている（例えば、特開 2011-229781 号公

50

報参照)。

【2763】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、注意用表示情報の表示頻度を調整しても、例えばエラー発生や電断発生などにより、注意用表示情報の表示動作が途中で途切れた場合には、遊技者が注意内容を十分に把握できない恐れがあった。

【2764】

本発明は、上記第37の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第37の目的は、注意用表示情報の表示動作が途中で途切れた場合であっても、遊技者に注意内容を十分に把握させることが可能な遊技機を提供することである。

【2765】

上記第37の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第96の遊技機を提供する。

【2766】

注意情報(例えば、「のめり込み防止情報」)を表示可能な表示手段(例えば、表示装置11)と、

前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段(例えば、サブCPU201)と、を備え、

前記注意情報は、その表示開始から少なくとも所定期間(例えば、3秒)、表示可能であり、

前記注意情報の表示期間中に前記注意情報の表示が中断され、当該中断が解消された場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【2767】

上記第37の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第97の遊技機を提供する。

【2768】

注意情報(例えば、「のめり込み防止情報」)及びエラー報知情報を表示可能な表示手段(例えば、表示装置11)と、

前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段(例えば、サブCPU201)と、を備え、

前記注意情報は、その表示開始から少なくとも所定期間(例えば、3秒)、表示可能であり、

前記注意情報の表示期間中にエラーが発生した場合には、前記注意情報の表示が中断されるとともに前記表示手段には前記エラー報知情報が表示され、当該エラー報知情報の表示が終了した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【2769】

上記第37の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第98の遊技機を提供する。

【2770】

注意情報(例えば、「のめり込み防止情報」)を表示可能な表示手段(例えば、表示装置11)と、

前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段(例えば、サブCPU201)と、を備え、

前記注意情報は、その表示開始から少なくとも所定期間(例えば、3秒)、表示可能であり、

前記注意情報の表示期間中に電断が発生した場合には、前記注意情報の表示が中断され、当該電断から復帰した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、

10

20

30

40

50

当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させることを特徴とする遊技機。

【2771】

上記第37の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第99の遊技機を提供する。

【2772】

注意情報（例えば、「のめり込み防止情報」）、エラー報知情報、及び、有利区間の終了に関する遊技情報を表示可能な表示手段（例えば、表示装置11）と、

前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段（例えば、サブCPU201）と、を備え、

10

前記注意情報の画像データが設定されるレイヤーの優先度は、前記有利区間の終了に関する遊技情報の画像データが設定されるレイヤーの優先度より高く、

前記有利区間が終了した場合には、前記表示手段は、前記有利区間の終了に関する遊技情報を表示するとともに前記注意情報を合わせて表示可能であり、且つ、当該注意情報を、その表示開始から少なくとも所定期間（例えば、3秒）、表示可能であり、

前記注意情報の表示期間中にエラーが発生した場合には、前記注意情報の表示が中断されるとともに前記表示手段には前記エラー報知情報が表示され、当該エラー報知情報の表示が終了した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる

ことを特徴とする遊技機。

20

【2773】

上記第37の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第100の遊技機を提供する。

【2774】

注意情報（例えば、「のめり込み防止情報」）、エラー報知情報、及び、有利区間の終了に関する遊技情報を表示可能な表示手段（例えば、表示装置11）と、

前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段（例えば、サブCPU201）と、を備え、

前記有利区間が終了した場合には、前記表示手段は、前記有利区間の終了に関する遊技情報を前記表示手段で表示するとともに、前記注意情報を、前記表示手段の表示画面内に表示されている特定の遊技情報（例えば、サービス画像等）上に重畳して表示可能であり、且つ、当該注意情報を、その表示開始から少なくとも所定期間（例えば、3秒）、表示可能であり、

30

前記注意情報の表示期間中にエラーが発生した場合には、前記注意情報の表示が中断されるとともに前記表示手段には前記エラー報知情報が表示され、当該エラー報知情報の表示が終了した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる

ことを特徴とする遊技機。

【2775】

上記構成の本発明の第96～第100の遊技機によれば、注意用表示情報（注意情報）の表示動作が途中で途切れた場合であっても、遊技者に注意内容を十分に把握させることができる。

40

【2776】

[第101～第106の遊技機]

従来、演出実行時に映像をサウンドと同期させて表示することにより、遊技者の興味を増大させる遊技機が知られている（例えば、特開2003-024529号公報参照）。

【2777】

しかしながら、上述した従来の遊技機において、例えば、演出実行時に、映像とサウンドとを同じタイミングで再生しても、映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生したときには、映像とサウンドとの間にズレ（同期ズレ）が発生する場合があ

50

った。映像の内容が、例えば歌手のPV (Promotional Video) 等である場合には、映像とサウンドとの間のズレが目立ち、品質が著しく低下する。

【2778】

本発明は、上記第38の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第38の目的は、例えば映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生しても、映像とサウンドとの間の同期ズレを無くすることが可能な遊技機を提供することである。

【2779】

上記第38の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第101の遊技機を提供する。

【2780】

10

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置11）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え

、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記音制御手段は、前記表示手段による2フレーム目以降の所定フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる

ことを特徴とする遊技機。

【2781】

20

また、上記第38の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第102の遊技機を提供する。

【2782】

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置11）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え

、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記音制御手段は、前記表示手段による2フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる

30

ことを特徴とする遊技機。

【2783】

上記第38の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第103の遊技機を提供する。

【2784】

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置11）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え

40

、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記表示制御手段は、1フレーム目に前記表示手段で表示させる画像と同じ画像を2フレーム目以降の所定フレーム目まで表示させ、前記音制御手段は、前記表示手段による前記所定フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる

ことを特徴とする遊技機。

【2785】

また、上記第38の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第104の遊技機を提供する。

【2786】

50

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置 11）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え

、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記表示制御手段は、1 フレーム目に前記表示手段で表示させる画像と同じ画像を 2 フレーム目においても表示させ、前記音制御手段は、前記表示手段による 2 フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる

ことを特徴とする遊技機。

10

【2787】

上記第 38 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 105 の遊技機を提供する。

【2788】

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置 11）と、
1 以上の演出手段（例えば、スピーカ、LED、役物等）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記 1 以上の演出手段による演出をそれぞれ制御する 1 以上の演出制御手段（例えば、音制御タスク、LED 制御タスク、役物制御タスク）と、を備え、

前記表示手段による画像表示に合わせて少なくとも一つの演出手段による演出を実行する場合、対応する各演出制御手段は、前記表示手段による 2 フレーム目以降の所定フレーム目の画像表示が開始されたときに、対応する演出手段による演出を開始させる

20

ことを特徴とする遊技機。

【2789】

上記第 38 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 106 の遊技機を提供する。

【2790】

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置 11）と、
1 以上の演出手段（例えば、スピーカ、LED、役物等）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記 1 以上の演出手段による演出をそれぞれ制御する 1 以上の演出制御手段（例えば、音制御タスク、LED 制御タスク、役物制御タスク）と、を備え、

30

前記表示手段による画像表示に合わせて少なくとも一つの演出手段による演出を実行する場合、対応する各演出制御手段は、前記表示手段による 2 フレーム目の画像表示が開始されたときに、対応する演出手段による演出を開始させる

ことを特徴とする遊技機。

【2791】

上記構成の本発明の第 101 ～第 106 の遊技機によれば、例えば映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生しても、映像とサウンドとの間の同期ズレを無くすることができる。

40

【2792】

[第 107 の遊技機]

従来、遊技に係るメダル枚数（ベット枚数等）の情報を画像表示手段で表示する遊技機が知られている（例えば、特開 2007-050307 号公報参照）。また、従来、遊技に係る操作が所定時間行われないうちに、画像表示手段でデモ演出画像（客待ち画像）を表示する遊技機が知られている（例えば、特開 2007-020955 号公報参照）。

【2793】

ところで、上記特開 2007-050307 号公報に開示されているベット数などの情報を表示する遊技機において、上記特開 2007-020955 号公報に開示されているデモ演出画像を表示する技術を適用した場合、デモ演出画像の表示中にベット操作を行っ

50

たときに表示画像がデモ演出画像から遊技用画像に切り替わるが、この画像の切り替わりに伴う画像処理の負荷により、処理落ちと呼ばれる不具合が発生する可能性がある。このような不具合が発生すると、ベット数が正常に表示されない場合があり、遊技者に違和感を与える恐れがある。

【2794】

本発明は、上記第39の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第39の目的は、例えばデモ演出画像の表示中にベット操作が行われても、遊技価値のベット数（投入数）の表示態様が不自然とならないようにし、遊技者に与える違和感を軽減することが可能な遊技機を提供することである。

【2795】

上記第39の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第107の遊技機を提供する。

【2796】

遊技に関する情報を表示可能な表示手段（例えば、表示装置11）と、
前記表示手段による前記情報の表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、

遊技者による操作を検出可能であり、1回の操作により単位遊技に必要な最大数の遊技価値が投入される投入操作検出手段（例えば、MAXベットボタン15a）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記投入操作検出手段が前記操作を検出した場合に、前記表示手段により、前記遊技価値の投入数を段階的に更新して前記最大数に到達する態様で画像表示を行う第1投入演出、及び、前記遊技価値の投入数が前記最大数に到達した際の画像のみを表示する第2投入演出を実行可能であり、

遊技の待機状態において前記投入操作検出手段で操作が検出された場合には、前記表示手段に表示される画像が、前記待機状態に対応する画像から遊技中状態に対応する所定の画像に更新されるとともに、当該更新時から所定期間が経過するまでには前記第2投入演出が前記表示手段で実行され、前記所定期間経過後には前記第1投入演出が前記表示手段で実行される

ことを特徴とする遊技機。

【2797】

上記構成の本発明の第107の遊技機によれば、例えばデモ演出画像の表示中にベット操作が行われても、遊技価値のベット数の表示態様が不自然とならないようにし、遊技者に与える違和感を軽減することができる。

【符号の説明】

【2798】

1…パチスロ、3L、3C、3R…リール、4…リール表示窓、6…情報表示器、11…表示装置、11a…第1の表示画面、17L、17C、17R…ストップボタン、18…サブ表示装置、18a…第2の表示画面、71…主制御基板、72…副制御基板、84…スピーカ群、85…LED群、90…主制御回路、91…マイクロプロセッサ、101…メインCPU、102…メインROM、103…メインRAM、107…演算回路、114…第1シリアル通信回路、115…第2シリアル通信回路、200…副制御回路、201…サブCPU、211…プロジェクト機構、301…第1インターフェースボード、302…第2インターフェースボード、310…役物駆動ユニット、321…音制御部、322…スピーカ

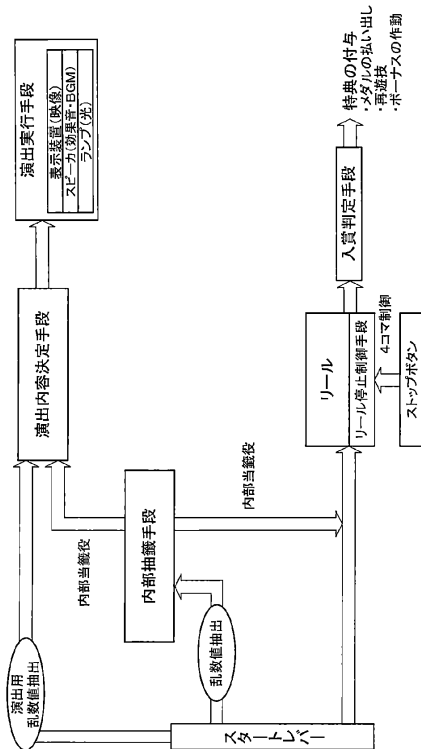
10

20

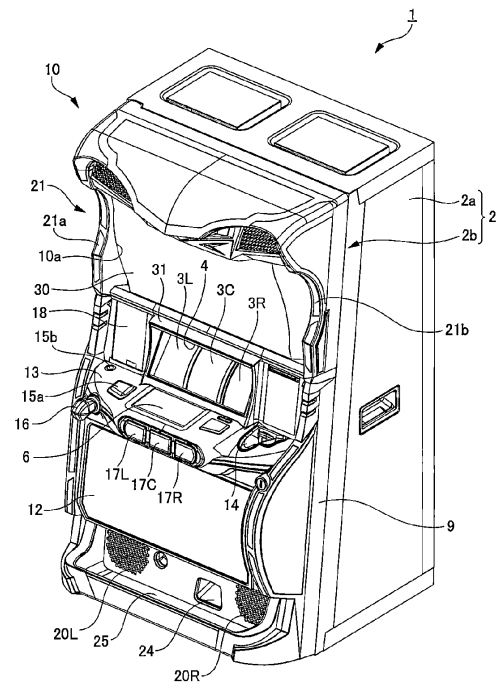
30

40

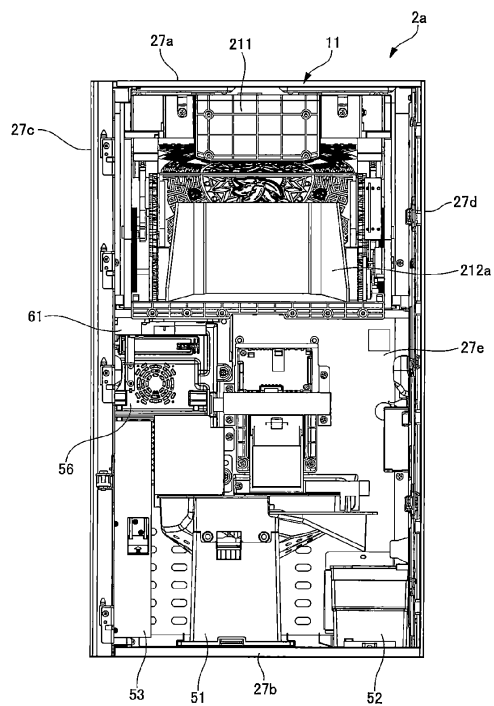
【図 1】



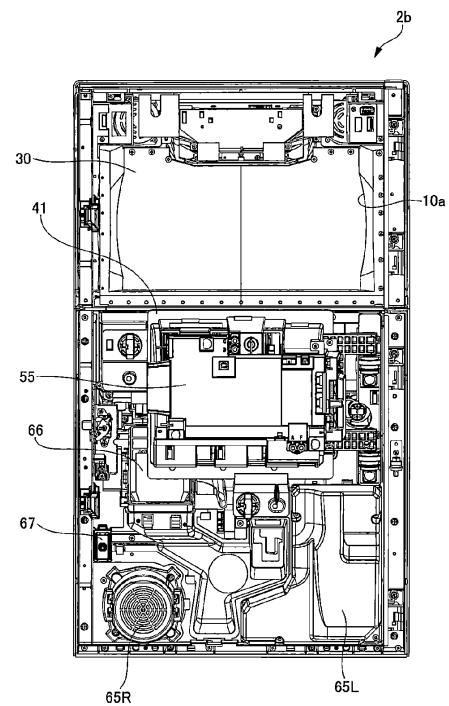
【図 2】



【図 3】

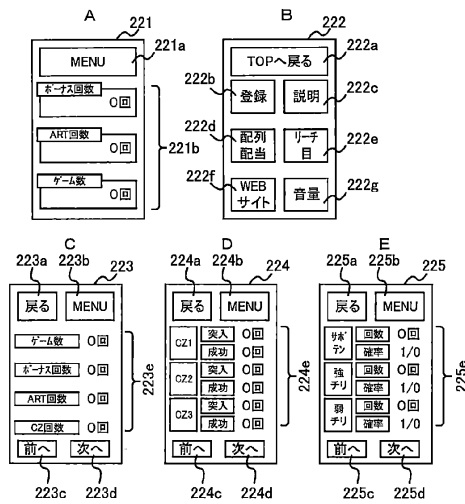


【図 4】

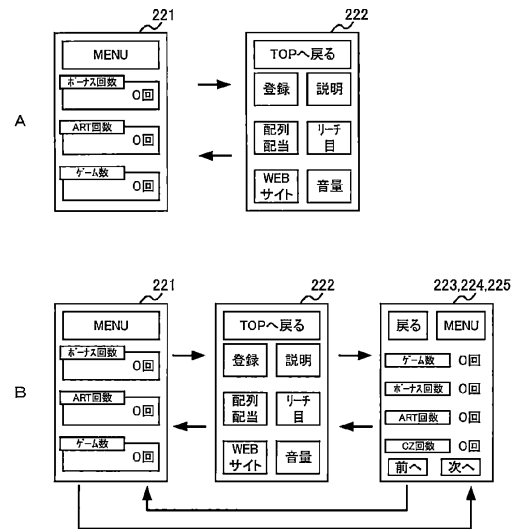


【図 5】

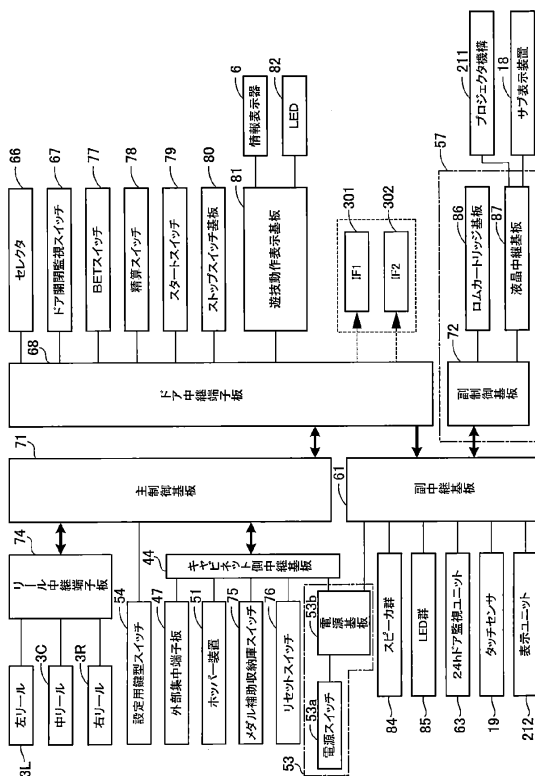
サブ表示装置の表示画面



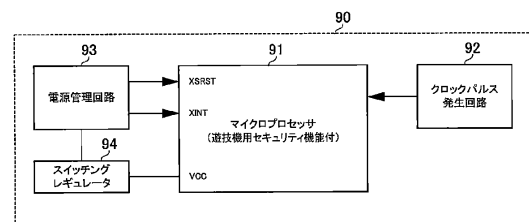
【図 6】



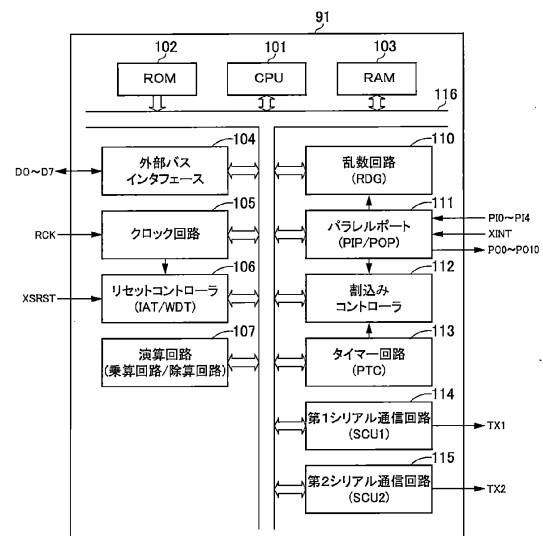
【図 7】



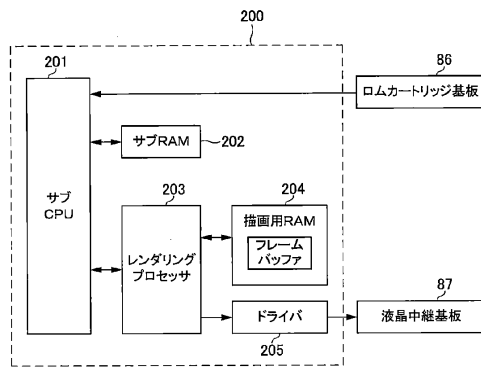
【図 8】



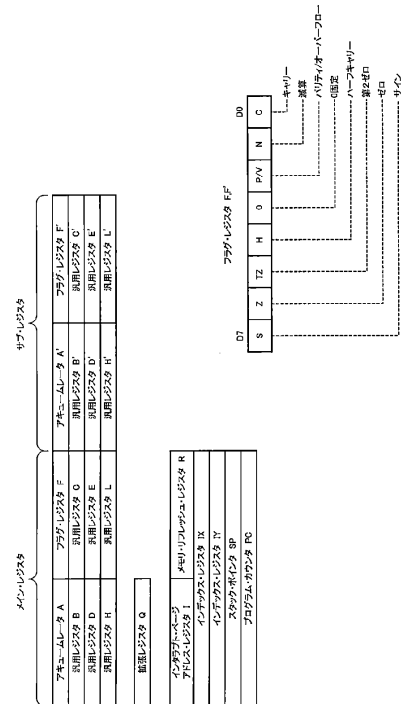
【図 9】



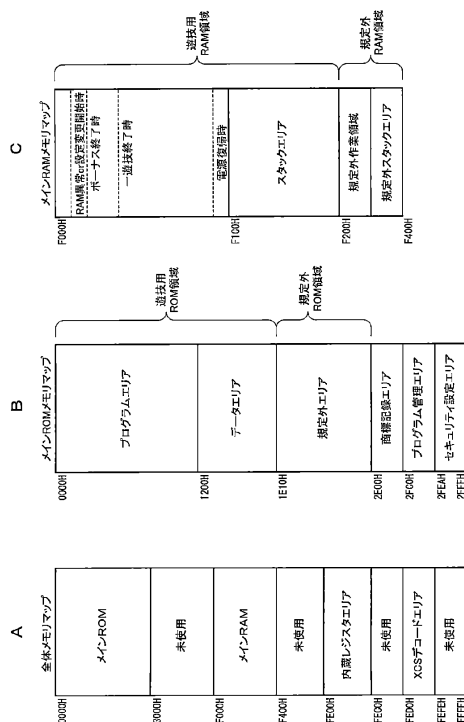
【図 10】



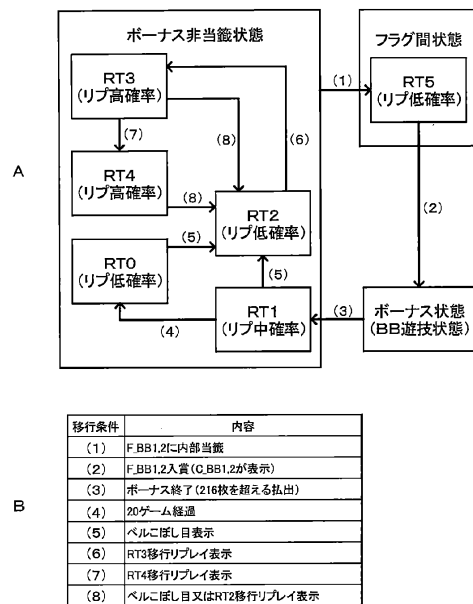
【図 1 1】



【図 1 2】



【图 1 3】



【図 14】

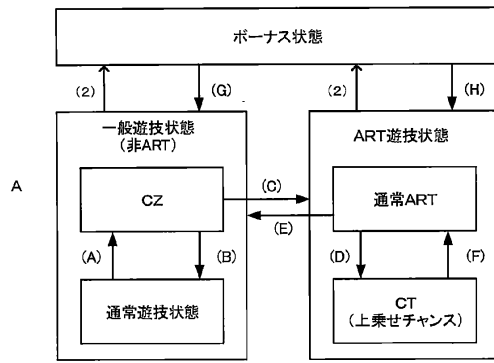


図 14 の状態遷移条件と内容の表:

移行条件	内容
(A)	通常遊技状態中のCZ抽籤に当籤
(B)	CZ中のART抽籤に非当籤
(C)	CZ中のART抽籤に当籤
(D)	通常ART中のCT抽籤に当籤
(E)	通常ART終了
(F)	CT終了
(G)	ボーナス状態中のART抽籤に非当籤
(H)	ボーナス状態中のART抽籤に当籤

【図 15】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	サボテン3	19	サボテン3	19	サボテン1
18	リプレイ	18	リプレイ	18	チリ上2
17	サボテン3	17	帽子	17	青7
16	帽子	16	チリ上1	16	帽子
15	リプレイ	15	チリ下	15	リプレイ
14	チリ上1	14	サボテン3	14	サボテン3
13	チリ下	13	リプレイ	13	チリ上1
12	青7	12	帽子	12	チリ下
11	帽子	11	白7	11	帽子
10	リプレイ	10	リプレイ	10	リプレイ
9	サボテン1	9	チリ上2	9	サボテン3
8	帽子	8	帽子	8	チリ上1
7	サボテン2	7	チリ上1	7	青7
6	帽子	6	リプレイ	6	帽子
5	リプレイ	5	帽子	5	リプレイ
4	サボテン3	4	青7	4	サボテン1
3	白7	3	チリ上1	3	チリ上2
2	白7	2	白7	2	白7
1	帽子	1	リプレイ	1	帽子
0	リプレイ	0	帽子	0	リプレイ

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	青7	00000010
3	チリ上1	00000011
4	チリ上2	00000100
5	チリ下	00000101
6	リプレイ	00000110
7	帽子	00000111
8	サボテン1	00001000
9	サボテン2	00001001
10	サボテン3	00001010

【図 16】

内部抽籤テーブル(設定1)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
1	はずれ	37779	8549	37849	1789	1299
2	F.BB1	20	20	20	20	20
3	F.BB1+F.リチ目リ/A	5	5	5	5	5
4	F.BB1+F.リチ目リ/B	1	1	1	1	1
5	F.BB1+F.リチ目リ/C	5	5	5	5	5
6	F.BB1+F.リチ目リ/D	1	1	1	1	1
7	F.BB1+F.サボ1	15	15	15	15	15
8	F.BB1+F.サボ2	10	10	10	10	10
9	F.BB1+F.強判1	5	5	5	5	5
10	F.BB1+F.強判2	15	15	15	15	15
11	F.BB1+F.強判3	15	15	15	15	15
12	F.BB1+F.特殊1	5	5	5	5	5
13	F.BB1+F.特殊2	5	5	5	5	5
14	F.BB2	20	20	20	20	20
15	F.BB2+F.リチ目リ/A	5	5	5	5	5
16	F.BB2+F.リチ目リ/B	1	1	1	1	1
17	F.BB2+F.リチ目リ/C	5	5	5	5	5
18	F.BB2+F.リチ目リ/D	1	1	1	1	1
19	F.BB2+F.サボ1	15	15	15	15	15
20	F.BB2+F.サボ2	10	10	10	10	10
21	F.BB2+F.強判1	5	5	5	5	5
22	F.BB2+F.強判2	15	15	15	15	15
23	F.BB2+F.強判3	15	15	15	15	15
24	F.BB2+F.特殊1	5	5	5	5	5
25	F.リチ目	0	0	0	0	5500
26	F.強判1	0	0	0	0	13400
27	F.1強判1	0	0	0	0	3500
28	F.リチ目リ/A	0	0	0	0	1200
29	F.リチ目リ/B	0	0	0	0	500
30	F.リチ目リ/C	0	0	0	0	600
31	F.リチ目リ/D	0	0	0	0	500
32	F.強判1	8900	37800	1300	0	11800
33	F.強判2	0	330	330	0	330
34	F.強判3	0	0	0	11230	2750
35	F.強判4	0	0	0	11230	2750
36	F.強判5	0	0	0	11230	2750
37	F.RT3リ/A	0	0	1800	0	0
38	F.RT3リ/B	0	0	1800	0	0
39	F.RT3リ/C	0	0	1800	0	0
40	F.RT3リ/D	0	0	1800	0	0
41	F.RT4リ/A	0	0	0	2800	0
42	F.RT4リ/B	0	0	0	2800	0
43	F.RT4リ/C	0	0	0	2800	0
44	F.RT4リ/D	0	0	0	2800	0
45	F.3強判1	5250	5250	5250	5250	5250
46	F.3強判2	5250	5250	5250	5250	5250
47	F.3強判3	5250	5250	5250	5250	5250
48	F.共通ベル	1000	1000	1000	1000	1000
49	F.サボ1	610	610	610	610	610
50	F.サボ2	128	128	128	128	128
51	F.強判1	870	870	870	870	870
52	F.強判2	150	150	150	150	150
53	F.強判3	150	150	150	150	150

【図 17】

内部抽籤テーブル(設定1)

No.	略称	RT5 (BB1)	No.	略称	RT5 (BB2)
1	はずれ(F.BB1)	26923	1	はずれ(F.BB2)	26923
2	F.BB1+F.リチ目	0	2	F.BB2+F.リチ目	0
3	F.BB1+F.強判1	0	3	F.BB2+F.強判1	0
4	F.BB1+F.強判2	0	4	F.BB2+F.強判2	0
5	F.BB1+F.リチ目リ/A	4100	5	F.BB2+F.リチ目リ/A	4100
6	F.BB1+F.リチ目リ/B	1650	6	F.BB2+F.リチ目リ/B	1650
7	F.BB1+F.リチ目リ/C	2050	7	F.BB2+F.リチ目リ/C	2050
8	F.BB1+F.リチ目リ/D	500	8	F.BB2+F.リチ目リ/D	500
9	F.BB1+F.強判1	5080	9	F.BB2+F.強判1	5080
10	F.BB1+F.強判2	0	10	F.BB2+F.強判2	0
11	F.BB1+F.強判3	1640	11	F.BB2+F.強判3	1640
12	F.BB1+F.強判4	1640	12	F.BB2+F.強判4	1640
13	F.BB1+F.強判5	1640	13	F.BB2+F.強判5	1640
14	F.BB1+F.RT3リ/A	410	14	F.BB2+F.RT3リ/A	410
15	F.BB1+F.RT3リ/B	410	15	F.BB2+F.RT3リ/B	410
16	F.BB1+F.RT3リ/C	410	16	F.BB2+F.RT3リ/C	410
17	F.BB1+F.RT3リ/D	410	17	F.BB2+F.RT3リ/D	410
18	F.BB1+F.RT4リ/A	123	18	F.BB2+F.RT4リ/A	123
19	F.BB1+F.RT4リ/B	132	19	F.BB2+F.RT4リ/B	132
20	F.BB1+F.RT4リ/C	2nd	20	F.BB2+F.RT4リ/C	2nd
21	F.BB1+F.RT4リ/D	3rd	21	F.BB2+F.RT4リ/D	3rd
22	F.BB1+F.3強判1	5250	22	F.BB2+F.3強判1	5250
23	F.BB1+F.3強判2	5250	23	F.BB2+F.3強判2	5250
24	F.BB1+F.3強判3	5250	24	F.BB2+F.3強判3	5250
25	F.BB1+F.共通ベル	1000	25	F.BB2+F.共通ベル	1000
26	F.BB1+F.サボ1	610	26	F.BB2+F.サボ1	610
27	F.BB1+F.サボ2	128	27	F.BB2+F.サボ2	128
28	F.BB1+F.強判1	870	28	F.BB2+F.強判1	870
29	F.BB1+F.強判2	150	29	F.BB2+F.強判2	150
30	F.BB1+F.強判3	150	30	F.BB2+F.強判3	150
31	F.BB1+F.特殊1	5	31	F.BB2+F.特殊1	5
32	F.BB1+F.特殊2	5	32	F.BB2+F.特殊2	5
33	F.BB1+F.特殊3	5	33	F.BB2+F.特殊3	5

内部抽籤テーブル(設定1)

No.	略称	BB中
1	はずれ	0
2	F.BB1	300
3	F.BB2	100
4	F.BB3	7300
5	F.BB4	57836

【図 26】

リール停止初期設定テーブル					
内部当籤役 (小役 当籤番号)	引込優先順位 テーブル 選択テーブル	引込優先順位 テーブル番号	停止テーブル 番号	遊技状態	備考
0	—	00	0	全遊技状態	はずれ
1	0	—	1	全遊技状態	F.リールA
2	1	—	2	全遊技状態	F.リールB
3	1	—	3	全遊技状態	F.リールC
4	2	—	4	一般遊技中	F.リールリールA
5	3	—	5	一般遊技中	F.リールリールB
6	3	—	6	一般遊技中	F.リールリールC
7	4	—	7	一般遊技中	F.リールリールD
8	3	—	8	全遊技状態	F.維持リールA
9	5	—	9	全遊技状態	F.維持リールB
10	6	—	10	全遊技状態	F.維持リール 1st
11	7	—	11	全遊技状態	F.維持リール 2nd
12	8	—	12	全遊技状態	F.維持リール 3rd
13	9	—	13	全遊技状態	F.リール 1st
14	10	—	14	全遊技状態	F.リール 2nd
15	11	—	15	全遊技状態	F.リール 3rd
16	12	—	16	全遊技状態	F.リール 123
17	13	—	17	全遊技状態	F.リール 132
18	14	—	18	全遊技状態	F.リール 2nd
19	15	—	19	全遊技状態	F.リール 3rd
20	16	—	20	全遊技状態	F.3択ヘル 1st
21	17	—	21	全遊技状態	F.3択ヘル 2nd
22	18	—	22	全遊技状態	F.3択ヘル 3rd
23	19	—	23	全遊技状態	F.共通ヘル
24	20	—	24	全遊技状態	F.リール 1
25	21	—	25	全遊技状態	F.リール 2
26	22	—	26	全遊技状態	F.リール 3
27	23	—	27	全遊技状態	F.リール 4
28	24	—	28	全遊技状態	F.リール 5
29	25	—	29	全遊技状態	F.リール 6
30	—	00	30	全遊技状態	F.リール 7
31	—	00	31	全遊技状態	F.リール 8
32	0	—	32	全遊技状態	F.リール 9
33	22	—	33	全遊技状態	F.リール 10
34	22	—	34	全遊技状態	F.リール 11
35	23	—	35	全遊技状態	F.リール 12
36	—	00	36	全遊技状態	F.リール 13

【図 27】

内部当籤役 (小役 当籤番号)	引込優先順位 テーブル 選択テーブル	引込優先順位 テーブル番号	停止テーブル 番号	遊技状態	備考
0	—	00	0	全遊技状態	はずれ
1	0	—	1	全遊技状態	F.リールA
2	1	—	2	全遊技状態	F.リールB
3	1	—	3	全遊技状態	F.リールC
4	2	—	4	一般遊技中	F.リールリールA
5	3	—	5	一般遊技中	F.リールリールB
6	3	—	6	一般遊技中	F.リールリールC
7	4	—	7	一般遊技中	F.リールリールD
8	3	—	8	全遊技状態	F.維持リールA
9	5	—	9	全遊技状態	F.維持リールB
10	6	—	10	全遊技状態	F.維持リール 1st
11	7	—	11	全遊技状態	F.維持リール 2nd
12	8	—	12	全遊技状態	F.維持リール 3rd
13	9	—	13	全遊技状態	F.リール 1st
14	10	—	14	全遊技状態	F.リール 2nd
15	11	—	15	全遊技状態	F.リール 3rd
16	12	—	16	全遊技状態	F.リール 123
17	13	—	17	全遊技状態	F.リール 132
18	14	—	18	全遊技状態	F.リール 2nd
19	15	—	19	全遊技状態	F.リール 3rd
20	16	—	20	全遊技状態	F.3択ヘル 1st
21	17	—	21	全遊技状態	F.3択ヘル 2nd
22	18	—	22	全遊技状態	F.3択ヘル 3rd
23	19	—	23	全遊技状態	F.共通ヘル
24	20	—	24	全遊技状態	F.リール 1
25	21	—	25	全遊技状態	F.リール 2
26	22	—	26	全遊技状態	F.リール 3
27	23	—	27	全遊技状態	F.リール 4
28	24	—	28	全遊技状態	F.リール 5
29	25	—	29	全遊技状態	F.リール 6
30	—	00	30	全遊技状態	F.リール 7
31	—	00	31	全遊技状態	F.リール 8
32	0	—	32	全遊技状態	F.リール 9
33	22	—	33	全遊技状態	F.リール 10
34	22	—	34	全遊技状態	F.リール 11
35	23	—	35	全遊技状態	F.リール 12
36	—	00	36	全遊技状態	F.リール 13

【図 28】

当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域(その1)					
格納領域	データ	コンバージョン(左-中-右)	名称	基址 アドレス	内容(略称)
当り要求 格納領域11、 入賞作動 格納領域11	B7	0/1	当り	0	ベルニール
	B6	0/1	当り	1	ベルニール
	B5	0/1	当り	2	ベルニール
	B4	0/1	当り	3	ベルニール
	B3	0/1	当り	4	ベルニール
	B2	0/1	当り	5	ベルニール
	B1	0/1	当り	6	ベルニール
	B0	0/1	当り	7	ベルニール
	B7	0/1	当り	8	ベルニール
	B6	0/1	当り	9	ベルニール
当り要求 格納領域10、 入賞作動 格納領域10	B5	0/1	当り	10	ベルニール
	B4	0/1	当り	11	ベルニール
	B3	0/1	当り	12	ベルニール
	B2	0/1	当り	13	ベルニール
	B1	0/1	当り	14	ベルニール
	B0	0/1	当り	15	ベルニール
	B7	0/1	当り	16	ベルニール
	B6	0/1	当り	17	ベルニール
	B5	0/1	当り	18	ベルニール
	B4	0/1	当り	19	ベルニール
当り要求 格納領域9、 入賞作動 格納領域9	B3	0/1	当り	20	ベルニール
	B2	0/1	当り	21	ベルニール
	B1	0/1	当り	22	ベルニール
	B0	0/1	当り	23	ベルニール
	B7	0/1	当り	24	ベルニール
	B6	0/1	当り	25	ベルニール
	B5	0/1	当り	26	ベルニール
	B4	0/1	当り	27	ベルニール
	B3	0/1	当り	28	ベルニール
	B2	0/1	当り	29	ベルニール
当り要求 格納領域8、 入賞作動 格納領域8	B1	0/1	当り	30	ベルニール
	B0	0/1	当り	31	ベルニール
	B7	0/1	当り	32	ベルニール
	B6	0/1	当り	33	ベルニール
	B5	0/1	当り	34	ベルニール
	B4	0/1	当り	35	ベルニール
	B3	0/1	当り	36	ベルニール
	B2	0/1	当り	37	ベルニール
	B1	0/1	当り	38	ベルニール
	B0	0/1	当り	39	ベルニール
当り要求 格納領域7、 入賞作動 格納領域7	B7	0/1	当り	40	ベルニール
	B6	0/1	当り	41	ベルニール
	B5	0/1	当り	42	ベルニール
	B4	0/1	当り	43	ベルニール
	B3	0/1	当り	44	ベルニール
	B2	0/1	当り	45	ベルニール
	B1	0/1	当り	46	ベルニール
	B0	0/1	当り	47	ベルニール
	B7	0/1	当り	48	ベルニール
	B6	0/1	当り	49	ベルニール
当り要求 格納領域6、 入賞作動 格納領域6	B5	0/1	当り	50	ベルニール
	B4	0/1	当り	51	ベルニール
	B3	0/1	当り	52	ベルニール
	B2	0/1	当り	53	ベルニール
	B1	0/1	当り	54	ベルニール
	B0	0/1	当り	55	ベルニール
	B7	0/1	当り	56	ベルニール
	B6	0/1	当り	57	ベルニール
	B5	0/1	当り	58	ベルニール
	B4	0/1	当り	59	ベルニール

【図 29】

当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域(その2)					
格納領域	データ	コンバージョン(左-中-右)	名称	基址 アドレス	内容(略称)
当り要求 格納領域5、 入賞作動 格納領域5	B7	0/1	当り	60	ベルニール
	B6	0/1	当り	61	ベルニール
	B5	0/1	当り	62	ベルニール
	B4	0/1	当り	63	ベルニール
	B3	0/1	当り	64	ベルニール
	B2	0/1	当り	65	ベルニール
	B1	0/1	当り	66	ベルニール
	B0	0/1	当り	67	ベルニール
	B7	0/1	当り	68	ベルニール
	B6	0/1	当り	69	ベルニール
当り要求 格納領域4、 入賞作動 格納領域4	B5	0/1	当り	70	ベルニール
	B4	0/1	当り	71	ベルニール
	B3	0/1	当り	72	ベルニール
	B2	0/1	当り	73	ベルニール
	B1	0/1	当り	74	ベルニール
	B0	0/1	当り	75	ベルニール
	B7	0/1	当り	76	ベルニール
	B6	0/1	当り	77	ベルニール
	B5	0/1	当り	78	ベルニール
	B4	0/1	当り	79	ベルニール
当り要求 格納領域3、 入賞作動 格納領域3	B3	0/1	当り	80	ベルニール
	B2	0/1	当り	81	ベルニール
	B1	0/1	当り	82	ベルニール
	B0	0/1	当り	83	ベルニール
	B7	0/1	当り	84	ベルニール
	B6	0/1	当り	85	ベルニール
	B5	0/1	当り	86	ベルニール
	B4	0/1	当り	87	ベルニール
	B3	0/1	当り	88	ベルニール
	B2	0/1	当り	89	ベルニール
当り要求 格納領域2、 入賞作動 格納領域2	B1	0/1	当り	90	ベルニール
	B0	0/1	当り	91	ベルニール
	B7	0/1	当り	92	ベルニール
	B6	0/1	当り	93	ベルニール
	B5	0/1	当り	94	ベルニール
	B4	0/1	当り	95	ベルニール
	B3	0/1	当り	96	ベルニール
	B2	0/1	当り	97	ベルニール
	B1	0/1	当り	98	ベルニール
	B0	0/1	当り	99	ベルニール
当り要求 格納領域1、 入賞作動 格納領域1	B7	0/1	当り	100	ベルニール
	B6	0/1	当り	101	ベルニール
	B5	0/1	当り	102	ベルニール
	B4	0/1	当り	103	ベルニール
	B3	0/1	当り	104	ベルニール
	B2	0/1	当り	105	ベルニール
	B1	0/1	当り	106	ベルニール
	B0	0/1	当り	107	ベルニール
	B7	0/1	当り	108	ベルニール
	B6	0/1	当り	109	ベルニール

【図 30】

当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域(その3)

格納領域	データ	コピケーション(左-中-右)	名称	格納ビット	内容(略称)
当り要求 格納領域2、 入賞作動 格納領域2	B7	0/1	当り 青7 サボテン1	C.1st.A.01	1 1枚出目
			当り 青7 サボテン2	C.1st.A.02	1 1枚出目
			当り チリ上2 サボテン1	C.1st.A.03	1 1枚出目
	B6	0/1	当り チリ上2 サボテン2	C.1st.A.04	1 1枚出目
			当り チリ下 サボテン1	C.1st.B.01	1 1枚出目
			当り チリ下 サボテン2	C.1st.B.02	1 1枚出目
	B5	0/1	当り サボテン2 サボテン1	C.1st.C.01	1 1枚出目
			当り サボテン2 サボテン2	C.1st.C.02	1 1枚出目
			白7 リプレイ サボテン1	C.2nd.A.01	1 1枚出目
	B4	0/1	白7 リプレイ サボテン2	C.2nd.A.02	1 1枚出目
			サボテン2 リプレイ サボテン1	C.2nd.A.03	1 1枚出目
			サボテン2 リプレイ サボテン2	C.2nd.A.04	1 1枚出目
	B3	0/1	青7 リプレイ サボテン1	C.2nd.B.01	1 1枚出目
			青7 リプレイ サボテン2	C.2nd.B.02	1 1枚出目
			サボテン1 リプレイ サボテン1	C.2nd.B.03	1 1枚出目
当り要求 格納領域1、 入賞作動 格納領域1	B2	0/1	白7 チリ下 チリ下	C.SP1.01	1 確定出目
			白7 チリ下 チリ下	C.SP2.01	1 確定出目
			B0	0	—
	B7	0/1	サボテン1 サボテン2 サボテン1	C.3枚A.01	3 サボテン
			サボテン1 サボテン2 サボテン2	C.3枚A.02	3 サボテン
			サボテン2 サボテン2 サボテン1	C.3枚B.01	3 サボテン
	B6	0/1	サボテン2 サボテン2 サボテン2	C.3枚B.02	3 サボテン
			サボテン3 サボテン2 サボテン1	C.3枚C.01	3 サボテン
			サボテン3 サボテン2 サボテン2	C.3枚C.02	3 サボテン
	B4	0/1	リプレイ チリ下 リプレイ	C.3枚D.01	3 サボテン
			リプレイ リプレイ チリ上2	C.3枚E.01	3 サボテン
			リプレイ サボテン2 チリ上2	C.3枚E.02	3 サボテン
	B2	0/1	当り サボテン2 リプレイ	C.3枚F.01	3 サボテン
			B0	0	—
			B0	0	—
当り要求 格納領域0、 入賞作動 格納領域0	B7	0/1	青7 リプレイ リプレイ	C.強2枚A.01	2 強チェリー
			リプレイ サボテン2 当り	C.強2枚B.01	2 強チェリー
			リプレイ チリ上2 当り	C.強2枚B.02	2 強チェリー
	B6	0/1	青7 白7 リプレイ	C.強2枚B.03	2 強チェリー
			青7 チリ上1 リプレイ	C.強2枚A.02	2 強チェリー
			青7 サボテン2 リプレイ	C.強2枚A.03	2 強チェリー
	B5	0/1	青7 リプレイ チリ上1	C.強2枚B.01	2 強チェリー
			青7 リプレイ チリ上2	C.強2枚B.02	2 強チェリー
			リプレイ 青7 白7	C.強2枚C.01	2 強チェリー
当り要求 格納領域0、 入賞作動 格納領域0	B4	0/1	リプレイ 青7 青7	C.強2枚C.02	2 強チェリー
			リプレイ 青7 チリ下	C.強2枚C.03	2 強チェリー
			リプレイ サボテン2 白7	C.強2枚C.04	2 強チェリー
	B3	0/1	リプレイ サボテン2 青7	C.強2枚C.05	2 強チェリー
			リプレイ サボテン2 チリ下	C.強2枚C.06	2 強チェリー
			リプレイ チリ上2 白7	C.強2枚C.07	2 強チェリー
	B2	0/1	リプレイ チリ上2 青7	C.強2枚C.08	2 強チェリー
			リプレイ チリ上2 チリ下	C.強2枚C.09	2 強チェリー
			B0	0	—
	B7	0/1	白7 チリ下 チリ下	C.SP1.01	1 確定出目
			白7 チリ下 チリ下	C.SP2.01	1 確定出目
			B0	0	—
	B6	0/1	サボテン1 サボテン2 サボテン1	C.3枚A.01	3 サボテン
			サボテン1 サボテン2 サボテン2	C.3枚A.02	3 サボテン
			サボテン2 サボテン2 サボテン1	C.3枚B.01	3 サボテン
	B5	0/1	サボテン2 サボテン2 サボテン2	C.3枚B.02	3 サボテン
			サボテン3 サボテン2 サボテン1	C.3枚C.01	3 サボテン
			サボテン3 サボテン2 サボテン2	C.3枚C.02	3 サボテン
	B4	0/1	リプレイ チリ下 リプレイ	C.3枚D.01	3 サボテン
			リプレイ リプレイ チリ上2	C.3枚E.01	3 サボテン
			リプレイ サボテン2 チリ上2	C.3枚E.02	3 サボテン
	B2	0/1	当り サボテン2 リプレイ	C.3枚F.01	3 サボテン
			B0	0	—
			B0	0	—

※B0～B7:ビット0～ビット7、「0/1」「0」又は「1」

【図 31】

持続役格納領域

格納領域種別	データ	内容
持続役 格納領域	ビット7	0 未使用
	ビット6	0 未使用
	ビット5	0 未使用
	ビット4	0 未使用
	ビット3	0 未使用
	ビット2	0 未使用
	ビット1	0 or 1 BB2
	ビット0	0 or 1 BB1

【図 32】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域種別	データ	内容
遊技状態 フラグ 格納領域	ビット7	0 未使用
	ビット6	0 or 1 RT5状態
	ビット5	0 or 1 RT4状態
	ビット4	0 or 1 RT3状態
	ビット3	0 or 1 RT2状態
	ビット2	0 or 1 RT1状態
	ビット1	0 or 1 RB遊技状態
	ビット0	0 or 1 BB遊技状態

【図 33】

作動ストップボタン格納領域

データ	内容
ビット7	0 未使用
ビット6	0 or 1 右ストップボタン操作有効
ビット5	0 or 1 中ストップボタン操作有効
ビット4	0 or 1 左ストップボタン操作有効
ビット3	0 未使用
ビット2	0 or 1 右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1 中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1 左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし、「1」で操作あり

※ビット4～6は、「0」で無効、「1」で有効

【図 34】

押下順序格納領域

データ	内容
ビット7	0 未使用
ビット6	0 未使用
ビット5	0 or 1 右→中→左
ビット4	0 or 1 右→左→中
ビット3	0 or 1 中→右→左
ビット2	0 or 1 中→左→右
ビット1	0 or 1 左→右→中
ビット0	0 or 1 左→中→右

※ビット0～6は、「0」で無効、「1」で有効

【図 36】

内部当籤役とサブフラグとの対応表(その1)

内部当籤役 (小役当籤番号)	サブフラグ (フラグデータ)	サブフラグEX (フラグデータ)	サブフラグD (フラグデータ)
はずれ(00)	ハズレ(00)	ハズレ(00)	ハズレ(00)
F.チリリブ(01)	2連チリリブ(01)	リプレイ(01)	
F.確チリリブ(02)	3連チリリブA(02)	リプレイ(01), 確定役(06), 3連チリリブ(07)	ハズレ(00), 確定役(04), 3連チリリブ(05)
F.1確チリリブ(03)	3連チリリブB(03)		
F.リーチ目リブA(04)	リーチ目リブ1(04)		
F.リーチ目リブB(05)	リーチ目リブ2(05)	リプレイ(01), 確定役(06), リーチ目リブ(08)	ハズレ(00), 確定役(04), リーチ目リブ(06)
F.リーチ目リブC(06)	リーチ目リブ3(06)		
F.リーチ目リブD(07)	リーチ目リブ4(07)		
F.維持リブA(08)			
F.維持リブB(09)	リプレイ(08)		
F.維持リブ.1st(10)			
F.維持リブ.2nd(11)	押し順リブ1(09)		
F.維持リブ.3rd(12)			
F.RT3リブ.1st(13)			
F.RT3リブ.213(14)	押し順リブ2(10)	リプレイ(01)	
F.RT3リブ.231(15)			
F.RT3リブ.3rd(16)			
F.RT4リブ.123(17)			
F.RT4リブ.132(18)	押し順リブ3(11)		
F.RT4リブ.2nd(19)			
F.RT4リブ.3rd(20)			
F.3択ベル.1st(21)			
F.3択ベル.2nd(22)	押し順ベル(12)	ベル(02)	
F.3択ベル.3rd(23)			
F.共通ベル(24)	共通ベル(13)		
F.サボ1(25)	サボテン(14)	サボテン(03)	サボテン(01)
F.サボ2(26)			
F.弱チリ(27)	弱チェリー(15)	弱チェリー(04)	弱チェリー(02)
F.強チリ1(28)	強チェリー(16)	強チェリー(05)	強チェリー(03)
F.強チリ2(29)			
F.特殊1(30)	リーチ目1(17)	ハズレ(00)	ハズレ(00)
F.特殊2(31)			
F.特殊3(32)	リーチ目2(18)		

【図 35】

図柄コード格納領域

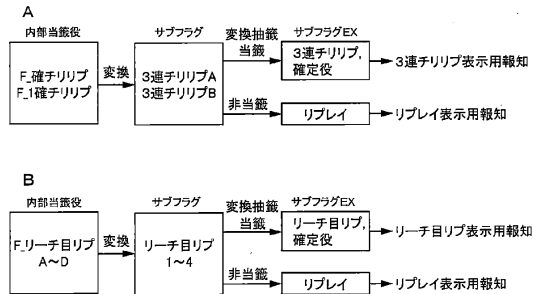
格納領域種別	データ	内容
図柄コード 格納領域 11	ビット7	0 or 1 R.RT移行目A.01
		R.RT移行目A.02
		R.RT移行目A.03
		R.RT移行目A.04
	ビット6	0 or 1 R.RT移行目B.01
		R.RT移行目B.02
		未使用
		未使用
	ビット5	0 未使用
		0 未使用
		0 未使用
		0 未使用
図柄コード 格納領域 0	ビット4	0 or 1 C.強2枚A.01
		0 or 1 C.強2枚A.02
		0 or 1 C.強2枚A.03
		0 or 1 C.強2枚B.01
	ビット3	0 or 1 C.強2枚B.02
		0 or 1 C.強2枚C.01
		0 or 1 C.強2枚C.02
		0 or 1 C.強2枚C.03
	ビット2	0 未使用
		0 未使用
		0 未使用
		0 未使用
	ビット1	0 未使用
		0 未使用
		0 未使用
		0 未使用
	ビット0	0 未使用
		0 未使用
		0 未使用
		0 未使用

【図 37】

内部当籤役とサブフラグとの対応表(その2)

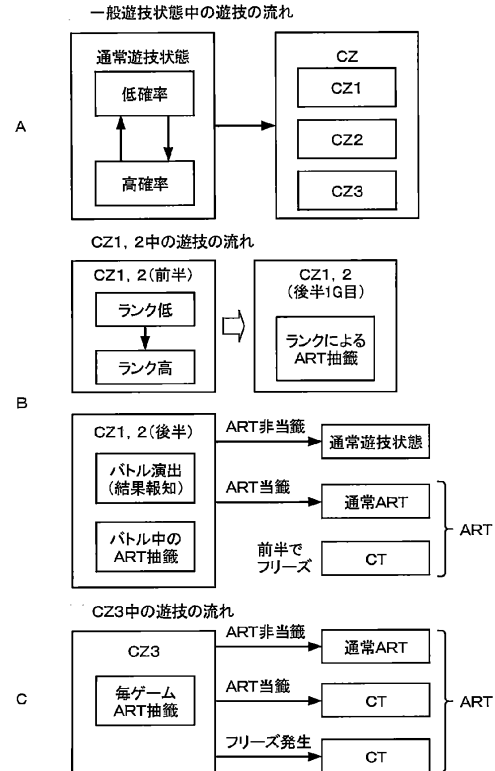
内部当籤役 (特賞当籤番号)	サブフラグ
F.BB1(01)	BB
F.BB2(02)	

【図 38】



※ 変換抽籤はRT4中のみ行う

【図 39】



【図 40】

通常中高確率抽籤テーブル(毎ゲーム参照)

現在の状態	移行後の状態	共通ベル	サポテン	当籤役	弱チェリー	強チェリー	それ以外
低確率中	低確率	極高	極高	高	極高	確定	0
	高確率	極低	極低	中	極低	0	0
高確率中	低確率	0	0	0	0	低	低
	高確率	確定	確定	確定	確定	極高	極高

通常中高確率抽籤テーブル(状況によって参照)

移行後の状態	状況	ボーナス設定変更時	CZ, ART終了時
低確率	極高	0	極高
高確率	低	確定	低

確率分母256

※ 0<極々低<極低<低<中<高<極高<極々高<確定(=100%)

【図 42】

CZ1中モードアップ抽籤テーブル

現在のモード	内容	リプレイ	共通ベル	当籤役	弱チェリー	サポテン	強チェリー
モード1 モード2	非当選	極高	0	0	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0	0	0
	モード2UP	0	0	極低	0	0	0
	モード3UP	0	0	極低	極高	0	0
	モード4UP	0	0	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低	0	0
	モード8UPフリーズ発生	0	0	0	0	0	0
モード3	非当選	極高	0	0	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0	0	0
	モード2UP	0	0	極低	0	0	0
	モード3UP	0	0	極低	極高	0	0
	モード4UP	0	0	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低	0	0
	モード8UPフリーズ発生	0	0	0	0	0	0
モード4	非当選	極高	0	0	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0	0	0
	モード2UP	0	0	極低	0	0	0
	モード3UP	0	0	極低	極高	0	0
	モード4UP	0	0	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低	0	0
	モード8UPフリーズ発生	0	0	0	0	0	0
モード5 モード6	非当選	極高	0	0	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0	0	0
	モード2UP	0	0	極低	0	0	0
	モード3UP	0	0	極低	極高	0	0
	モード4UP	0	0	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低	0	0
	モード8UPフリーズ発生	0	0	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当選	極高	0	0	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0	0	0
	モード2UP	0	0	低	0	0	0
	モード3UP	0	0	0	0	0	0
	モード4UP	0	0	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	0	0	0	0
	モード8UPフリーズ発生	0	0	0	0	0	0

※ 確率分母256

【図 41】

CZ抽籤テーブル(初当たり用)

現在の状態	内容	サポテン	当籤役	弱チェリー	強チェリー	BB
低確率中	非当籤	極高	確定	高	高	高
	CZ1当籤	極低	0	低	低	低
	CZ2当籤	極低	0	極低	極低	極低
	CZ3当籤	0	0	0	0	0
高確率中	非当籤	高	極高	中	中	中
	CZ1当籤	中	0	中	中	中
	CZ2当籤	低	0	低	低	低
	CZ3当籤	極低	極低	極低	極低	極低

CZ抽籤テーブル(引き戻し用)

状況	内容	抽籤値
CZ失敗時 ART終了時	非当籤	極高
	CZ1当籤	低
	CZ2当籤	極低
	CZ3当籤	0

※ 確率分母256

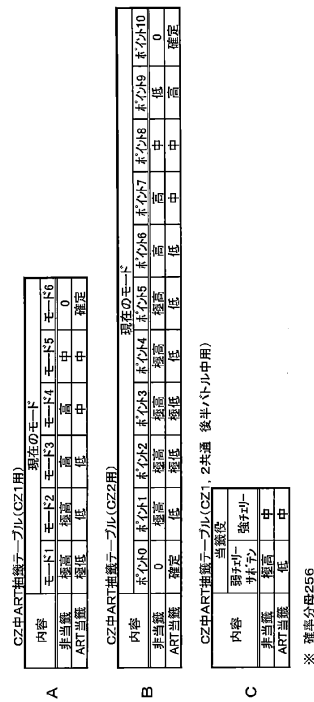
【図 4 3】

CZ2中ポイント抽籤テーブル

現在のポイント	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サボテン	強チェリー
ポイント 0~9	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	極低	極低	極低	高
	ポイント10UP	0	0	極低	中
CZ2開始 2G以内	ポイント10UP、フリーズ発生	0	0	0	0
	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	0	0	0	0
	ポイント10UP	0	0	0	0
	ポイント10UP、フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図 4 4】



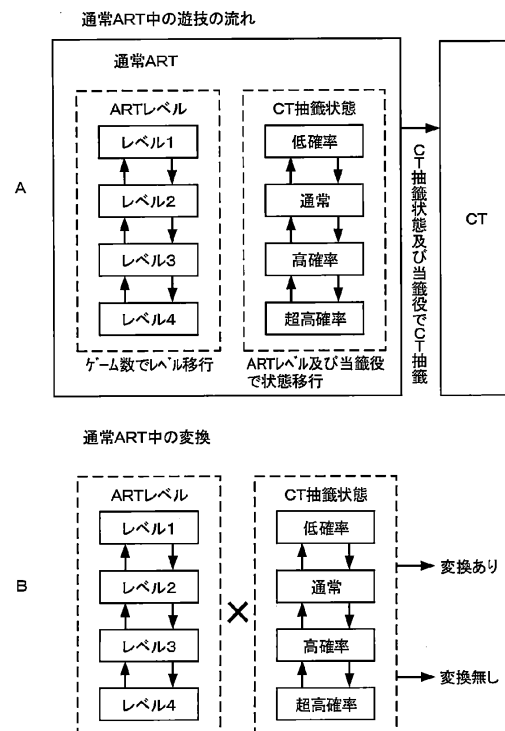
【図 4 5】

CZ中ART抽籤テーブル(CZ3用)

状態	内容	当籤役				
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サボテン	強チェリー	それ以外
CZ3開始 2G以内	非当選	極高	確定	中	0	確定
	ART当選+通常CT	0	0	0	0	0
	ART当選+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	低	0	中	確定	0
CZ3開始 3G~17 G	非当選	極高	極高	中	0	極高
	ART当選+通常CT	極低	低	中	中	極低
	ART当選+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	極低	0	極低	中	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0

※ 確率分母256

【図 4 6】



【図 47】

ART中フラグ交換抽籤テーブル(第1段階用)

内容	当籤役
交換無し	F.強チリプ or F.1強チリプ
交換あり(仮)	極々高

※ 確率分母256

ART中フラグ交換抽籤テーブル(第2段階用(第1段階で交換あり(仮)に当籤))

ARTレベル	CT抽籤状態	内容	当籤役
			F.強チリプ or F.1強チリプ F.リーチ目/リプA~D
初回 (一度CTに当籤するまで)	低確率	交換無し	0
		交換有り	確定
	通常	交換無し	0
		交換有り	確定
	高確率	交換無し	0
ARTレベル1	低確率	交換無し	0
		交換有り	確定
	通常	交換無し	0
		交換有り	確定
	高確率	交換無し	0
ARTレベル2~4	低確率	交換無し	0
		交換有り	確定
	通常	交換無し	0
		交換有り	確定
	高確率	交換無し	0

※ 確率分母256

【図 48】

ARTレベル決定テーブル(ART当籤時)

ARTレベル	抽籤値
ARTレベル1	低
ARTレベル2	高
ARTレベル3	極低
ARTレベル4	極低

※ ART当籤時にフリーズ発生している場合は、ARTレベル2が決定
※ 確率分母256

ARTレベル決定テーブル(通常ART中用)

経過ゲーム数	移行先のARTレベル	現在のARTレベル
	ARTレベル1	ARTレベル2
50ゲーム経過	ARTレベル1	確定
100ゲーム経過	ARTレベル1	確定
200ゲーム経過	ARTレベル1	確定
300ゲーム経過	ARTレベル1	確定
500ゲーム経過	ARTレベル1	確定
1000ゲーム経過	ARTレベル1	確定
CT突入時 (0~100ゲーム)	ARTレベル1	中
CT突入時 (101~500ゲーム)	ARTレベル1	極高
CT突入時 (501ゲーム以上)	ARTレベル1	極高

※ 確率分母256

【図 49】

通常ART中高確率抽籤テーブル

現在の状態	移行後の状態	抽籤値	当籤役
			サボテン 弱チリ 強チリ 3連チリ リーチ目/リプ それ以外
低確率 (ARTレベル1)	低確率	極高	中
通常	極低	中	中
高確率	0	極低	低
超高確率	0	0	0
低確率 (ARTレベル2~4)	低確率	極高	中
通常	極低	中	中
高確率	0	極低	低
超高確率	0	0	0
通常 (ARTレベル1)	低確率	0	0
通常	極高	中	中
高確率	極低	中	中
超高確率	0	0	0
通常 (ARTレベル2~4)	低確率	0	0
通常	極高	中	中
高確率	極低	中	中
超高確率	0	0	0
通常 (ARTレベル1)	低確率	0	0
通常	極高	中	中
高確率	極低	中	中
超高確率	0	0	0

※ 確率分母256

【図 50】

ART中CT抽籤テーブル

現在の状態	内容	サボテン	弱チリ	強チリ	3連チリ リーチ目/リプ	BB	それ以外
低確率	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
通常	通常CT	極低	極低	極低	確定	0	0
高確率	通常CT	0	0	0	0	0	極々低
超高確率	通常CT	0	0	0	0	0	極々低
通常	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
通常	通常CT	極低	極低	極低	確定	0	0
高確率	通常CT	0	0	0	0	0	極々低
超高確率	通常CT	0	0	0	0	0	極々低
通常	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
通常	通常CT	極低	極低	極低	確定	0	極々低
高確率	通常CT	0	0	0	0	0	極々低
超高確率	通常CT	0	0	0	0	0	極々低

※ サボテン、弱チリ、強チリ、3連チリ、リーチ目/リプ、BBは、確率分母256
それ以外は、確率分母65536
※ BBは内部当籤時にはCTの抽籤を行わず(必ず非当籤)、ボーナス状態終了時に抽籤する。
※ 確率分母256

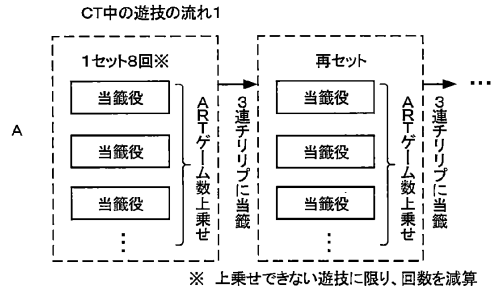
【図 51】

通常ART中上乗せ抽籤テーブル

内容	サボテン	弱チリ	強チリ
非当籤	極高	極々高	0
上乗せ 10G	0	0	中
上乗せ 20G	0	0	中
上乗せ 30G	低	0	低
上乗せ 50G	極低	0	極低
上乗せ 100G	極低	極々低	極低
上乗せ 300G	極々低	極々低	極々低

※ 確率分母65536

【図 5 2】



【図 5 3】

CT中テーブル抽籤テーブル

内容	状態			
	ARTレベル1 (通常CT)	ARTレベル2 (通常CT)	ARTレベル3,4 (通常CT)	初回CT
テーブル0	極高	高	高	高
テーブル1	極低	低	低	低
テーブル2	極々低	極々低	極々低	極々低

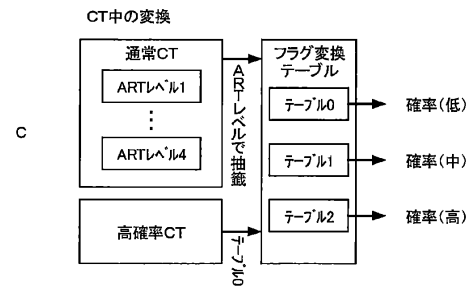
※ 確率分母256

【図 5 4】

CT中フラグ変換抽籤テーブル

フラグ 変換テーブル	内容	当籤役	
		F. 確チリリプ or F. 1確チリリプ	F. リーチ目リプA~D
テーブル0	変換無し	0	高
	変換有り	確定	低
テーブル1	変換無し	0	低
	変換有り	確定	高
テーブル2	変換無し	0	0
	変換有り	確定	確定

※ 確率分母256



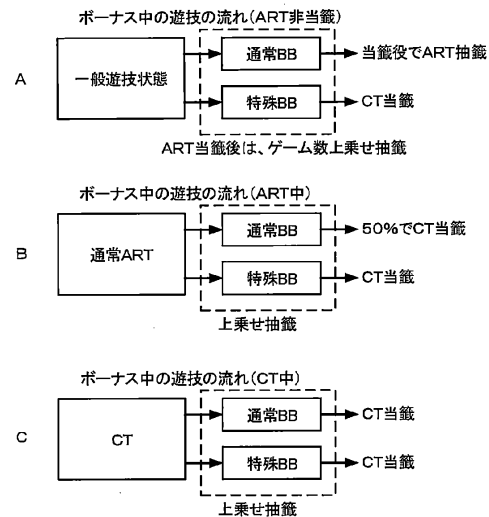
【図 5 5】

CT中上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役			
		サボテン	弱チエリー	強チエリー	3連チリリプ
通常CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ 10G	極高	極高	0	極高 ※1
	上乗せ 20G	極低	極低	0	極低 ※2
	上乗せ 30G	0	0	極高	0
	上乗せ 50G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ 100G	極々低	極々低	極々低	極々低
高確率CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ 10G	0	0	0	0
	上乗せ 20G	0	0	0	0
	上乗せ 30G	0	0	0	0
	上乗せ 50G	極高	極高	高	極高
	上乗せ 100G	極低	極低	低	極低

※ 同一のCT中に3連チリリプが当籤した回数に応じて、上乗せゲーム数が変わる。
 1~8回: ※1は10ゲーム、※2は20ゲーム
 9~16回: ※1、2ともに20ゲーム
 17~24回: ※1、2ともに30ゲーム
 25回以上: ※1、2ともに50ゲーム
 ※ 確率分母65536
 ※ その他の役については非当籤

【図 5 7】



【図 5 6】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役
		リーチ目リプ
通常CT	非当籤	0
	通常CT当籤	極々高
	高確率CT当籤	極々低
高確率CT	非当籤	0
	通常CT当籤	低
	高確率CT当籤	確定

※ 確率分母256

【図 5 8】

ボータス種別抽籤テーブル

状態	内容	抽籤値
CT中	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低
それ以外	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低

※ 確率分母256

【図 5 9】

ボータス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル

ボータス種別	内容	当籤役		
		F.RB役1,2	F.RB役3	F.RB役4
通常BB	非当籤	0	確定	確定
	5G	0	0	0
	10G	0	0	0
	20G	0	0	0
	30G	0	0	0
	50G	極高	極高	0
	100G	極低	極低	0
	300G	極々低	極々低	0
特殊BB	非当籤	0	0	0
	5G	0	0	高
	10G	0	極高	低
	20G	0	極低	極低
	30G	0	極低	極低
	50G	0	0	極々低
	100G	極高	0	極々低
	300G	低	0	極々低

※ 確率分母256

【図 6 0】

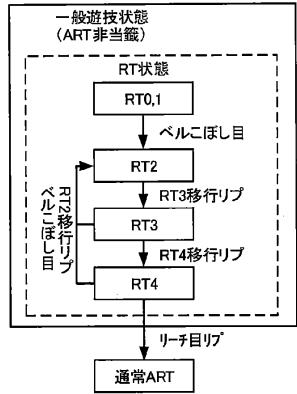
ボータス終了時CT抽籤テーブル

内容	ボータス種別など			高確率CT中 高確率CT中 通常CT中 (通常or特殊BB)
	通常BB (通常ART)	特殊BB (一般or通常ART)	通常CT中 (通常or特殊BB)	
非当籤	確定	0	0	0
通常CT当籤	50%	50%	50%	0
高確率CT当籤	0	0	50%	確定

※ 確率分母256

【図 6 1】

一般遊技状態中の遊技の流れ(その他)



【図 6 2】

非ART中フラグ変換抽籤テーブル

内容	当籤役
	F.リーチ目リブA~D
変換無し	極高
変換あり	極低

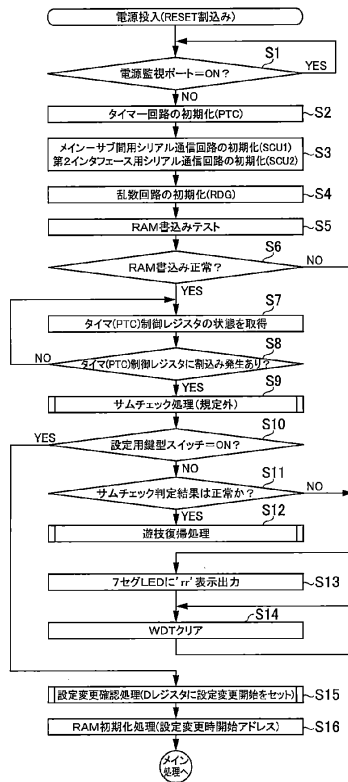
※ 確率分母256

【図 6 3】

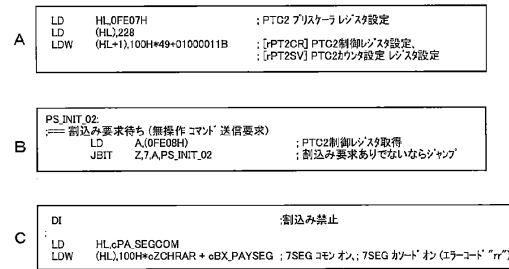
ナビゲータの対応関係

内容	ナビゲータ										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	左	中	右	左	中	右	左	中	右	左	中
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
B	左	中	右	左	中	右	左	中	右	左	中
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
C	左	中	右	左	中	右	左	中	右	左	中
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
D	左	中	右	左	中	右	左	中	右	左	中
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK
	F.リーチ目リブA	F.リーチ目リブB	F.リーチ目リブC	F.リーチ目リブD	F.リーチ目リブE	F.リーチ目リブF	F.リーチ目リブG	F.リーチ目リブH	F.リーチ目リブI	F.リーチ目リブJ	F.リーチ目リブK

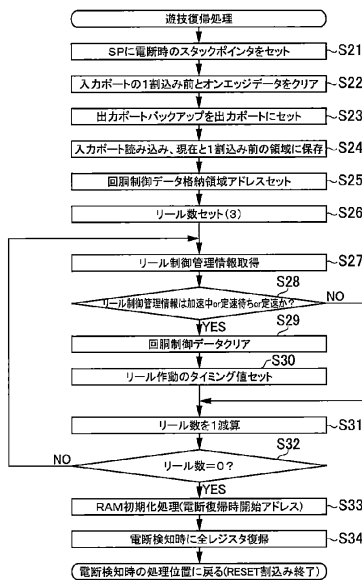
【図 64】



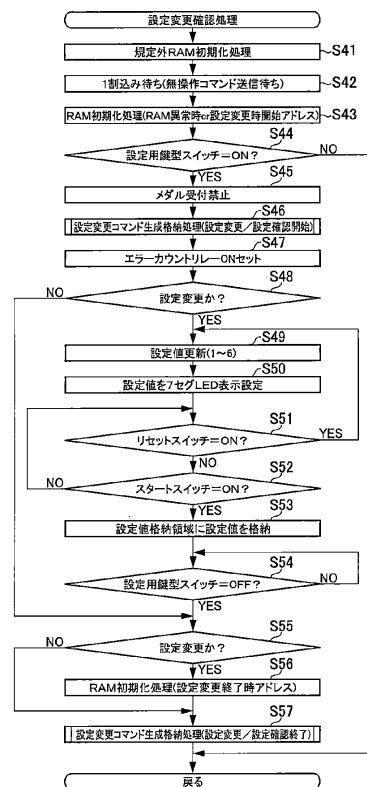
【図 65】



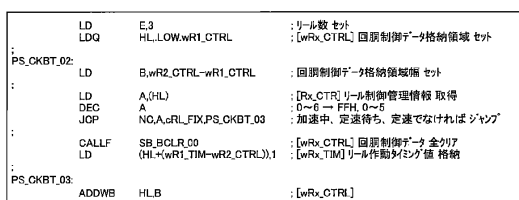
【図 66】



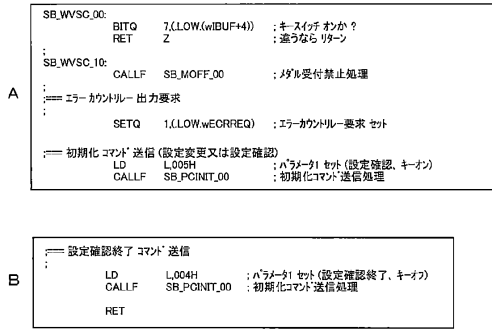
【図 68】



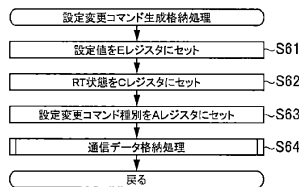
【図 67】



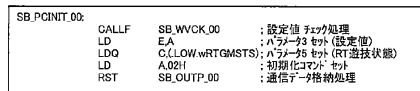
【図 69】



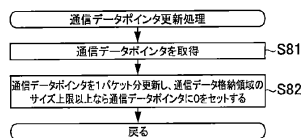
【図 70】



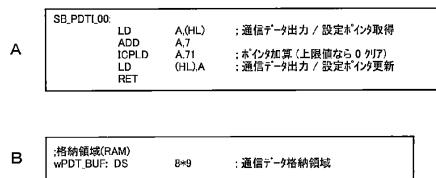
【図 71】



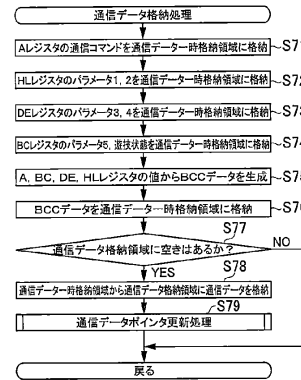
【図 74】



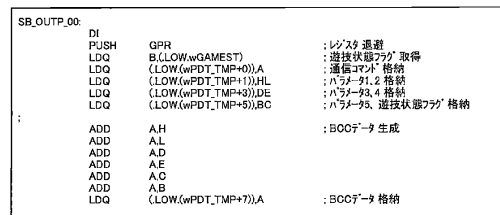
【図 75】



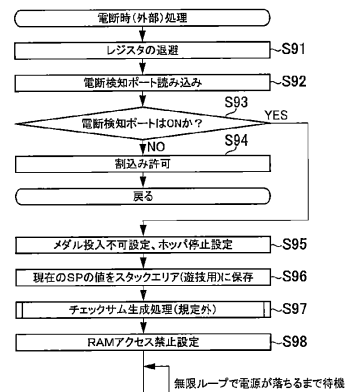
【図 72】



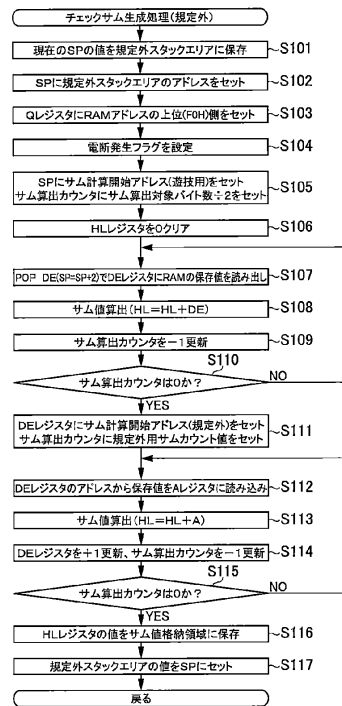
【図 73】



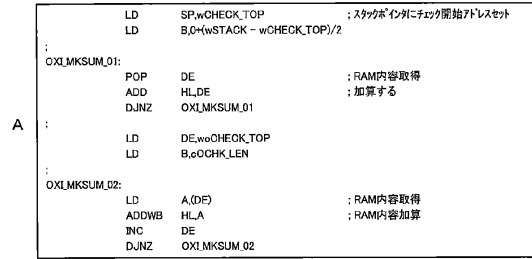
【図 76】



【図 77】



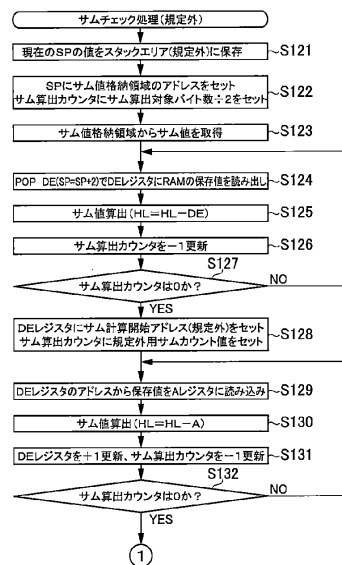
【図 78】



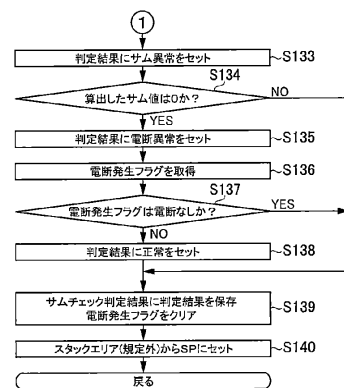
POP DE命令実行時のスタックポインタ及びRAM間のデータの流れ



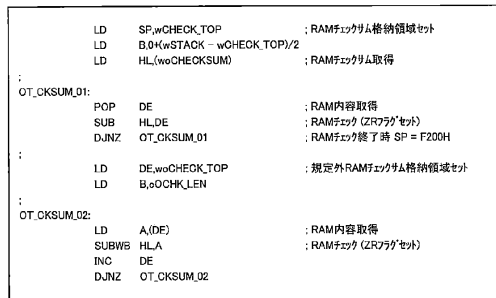
【図 79】



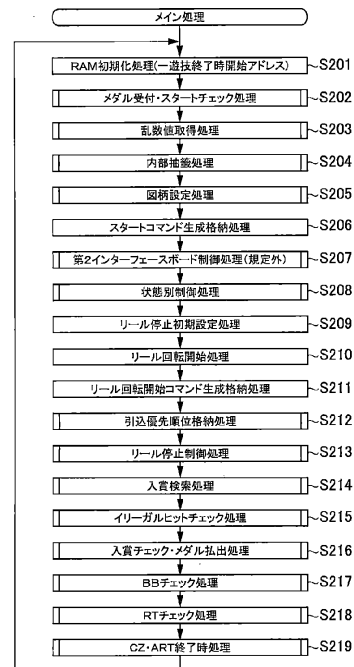
【図 80】



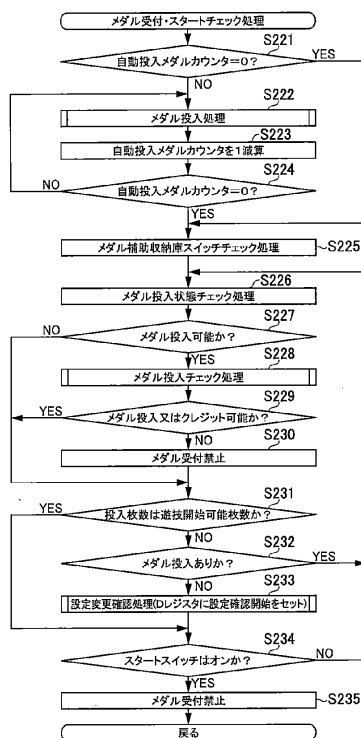
【図 8 1】



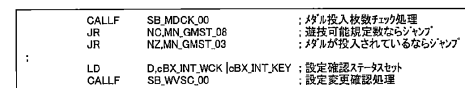
【図 8 2】



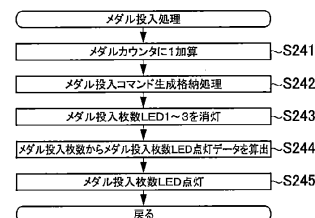
【図 8 3】



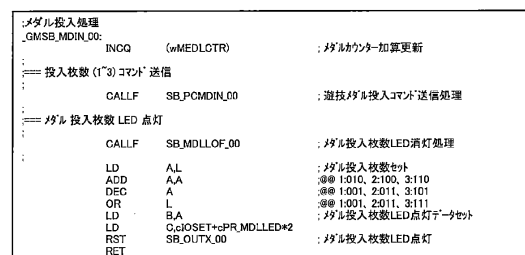
【図 8 4】



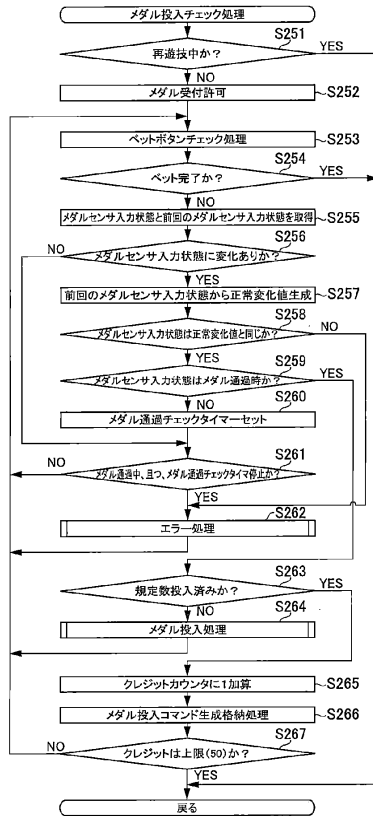
【図 8 5】



【図 8 6】



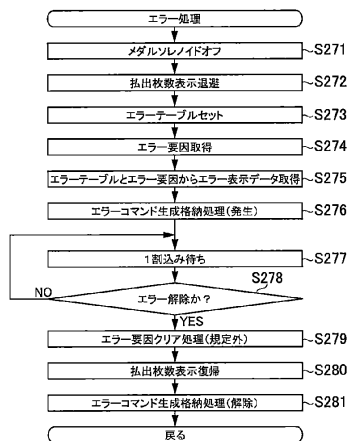
【図 8 7】



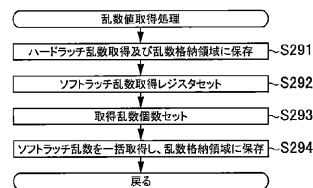
【图 8 8】

*_GMST_MDIO_01:		
LD	E.ERR_CR	: 投入タプル実行エラーコードセット (c.ERR_CR)
LDQ	HL.WMINI_VST	: タプル受付状態ステータス格納領域セット
LDQ	a(WBUF+cL.NOW+cPL.MDINSW)	: 投入タプルスラバ情報取得
AND	cBX.MDINSW	: 投入タプルスラバ抽出
CP	(HL)	: 前面と同じ状態か?
JR	Z, *_GMST_MDIO_02	: そうならジャンプ
== 状態変化時のチェック		
LD	B.(HL)	: タプル受付状態ステータス取得
LD	(HL.A)	: 新しい状態格納
LD	A.B	: 良い状態セット
CP	cBX.MDINSW2	: 正常変化値生成
RLA		: @0 1: 00B → 01B
AND	cBX.MDINSW	: @2 0: 01B → 11B
		: @0 3: 11B → 10B
		: @0 4: 10B → 00B
CP	(HL)	: 正常な変化の仕方か?
JR	NZ, *_GMST_MDIO_03	: そうならジャンプ

【図 8 9】



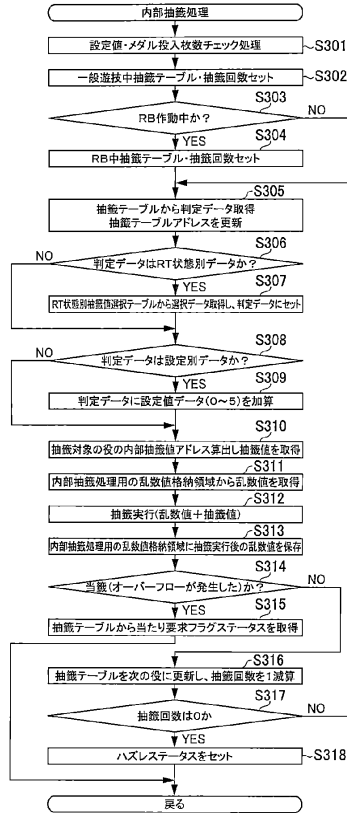
【図 9 1】



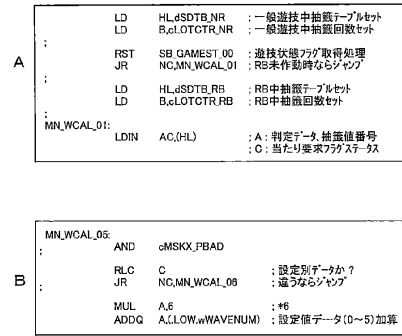
【図 9 0】

#ERR:T	EQU	\$
#ERR:HE	DB	00000000B ; 半・キच्छガなし
#ERR:HJ	DB	0011011B,01001111B ; カパー・エンツパイター “HE”
#ERR:HL	DB	01000000B ; カパー・カグストパイ
#ERR:CC	DB	0011011B,00110000B ; カパー・ジャムエー “HJ”
#ERR:CG	DB	00100000B ; 投入選ツキスツガイ2
#ERR:CJ	DB	01001111B,01001110B ; 投入ズル選ツカストター “CG”
#ERR:CL	DB	00000100B ; 投入ズル選ツカスツガイ1
#ERR:CR	DB	01001111B,010011000B ; 投入ズル選ツカスツター “CJ”
#ERR:CE	DB	00000001B ; 投入スツガイ1・2
#ERR:CH	DB	01001111B,010011111B ; 投入ズル選ツ時間スツター “CE”
#ERR:CH	DB	000000011B ; 投入スツガイ1・2
#ERR:CO	DB	01001111B,00001001B ; 投入ズル選ツ行エー “CH”
#ERR:CD	DB	10000000B ; 補給収納スツパイ
#ERR:CE	DB	01001111B,000011011B ; 選ツズル補給収納庫底スツター “CO”
#ERR:EE	DB	00000000B ; 半・キच्छガなし
#ERR:EH	DB	01001111B,01001111B ; リー・カグストパイター “EE”

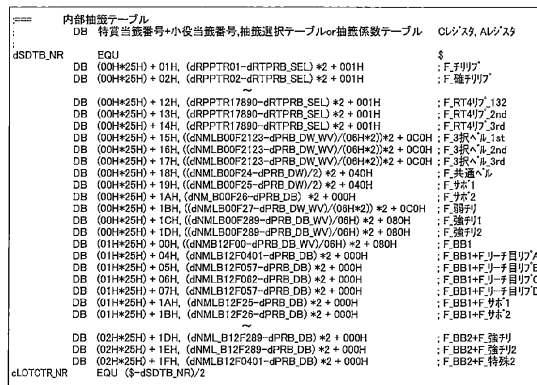
【図 9 2】



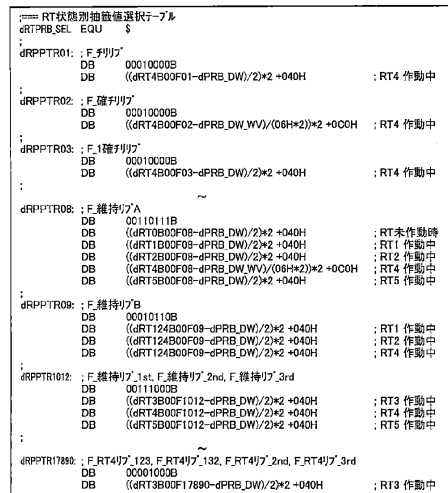
【図 9 3】



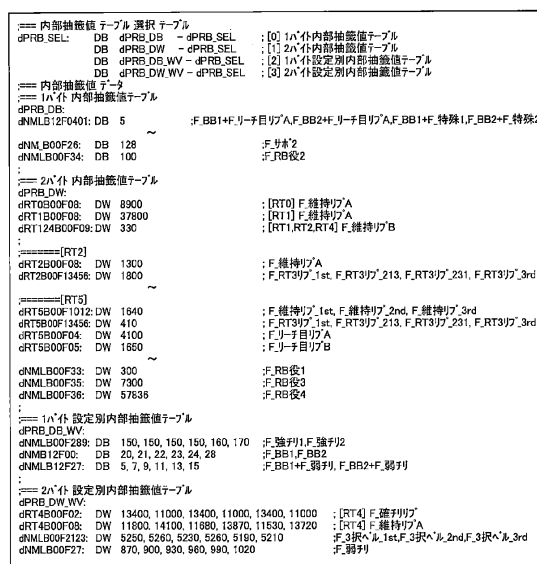
【図 9 4】



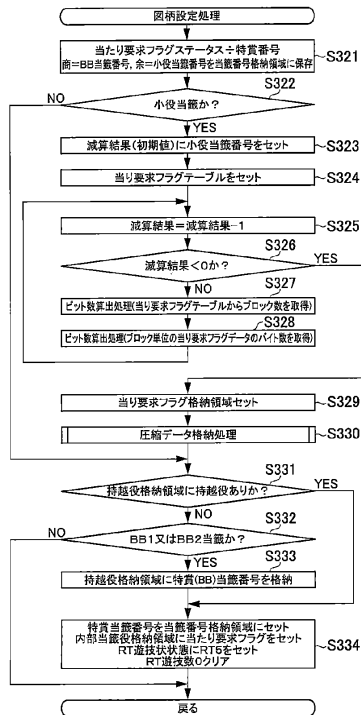
【図 9 5】



【図 9 6】



【図 9 7】



【图 9 8】

当籤番号一頁(定義)			
特賞番号(ボーナス番号)			
nHNT_BB01	EQU	01	@@ 01F_BB1
nHNT_BB02	EQU	02	@@ 02F_BB2
小役当籤番号			
nHNT_FC01	EQU	01	@@ 01F_リリブ1
nHNT_FC02	EQU	02	@@ 02F_羅利リブ
nHNT_FC03	EQU	03	@@ 03F_1 確リリブ
nHNT_FC04	EQU	04	@@ 04F_リチ目リブ A
nHNT_FC05	EQU	05	@@ 05F_リチ目リブ B
nHNT_FC06	EQU	06	@@ 06F_リチ目リブ C
nHNT_FC07	EQU	07	@@ 07F_リチ目リブ D
nHNT_FC08	EQU	08	@@ 08F_維持リブ A
nHNT_FC09	EQU	09	@@ 09F_維持リブ B
nHNT_FC10	EQU	10	@@ 10F_維持リブ_1st
nHNT_FC11	EQU	11	@@ 11F_維持リブ_2nd
nHNT_FC12	EQU	12	@@ 12F_維持リブ_3rd
nHNT_FC13	EQU	13	@@ 13F_RT3 リブ_1st
nHNT_FC14	EQU	14	@@ 14F_RT3 リブ_213
nHNT_FC15	EQU	15	@@ 15F_RT3 リブ_213
nHNT_FC16	EQU	16	@@ 16F_RT3 リブ_3rd
nHNT_FC17	EQU	17	@@ 17F_RT4 リブ_3rd
nHNT_FC18	EQU	18	@@ 18F_RT4 リブ_132
nHNT_FC19	EQU	19	@@ 19F_RT4 リブ_2nd
nHNT_FC20	EQU	20	@@ 20F_RT4 リブ_3rd
nHNT_FC21	EQU	21	@@ 21F_3Rリブ_1st
nHNT_FC22	EQU	22	@@ 22F_3Rリブ_2nd
nHNT_FC23	EQU	23	@@ 23F_3Rリブ_3rd
nHNT_FC24	EQU	24	@@ 24F_共通リブ
nHNT_FC25	EQU	25	@@ 25F_リブ1
nHNT_FC26	EQU	26	@@ 26F_リブ2
nHNT_FC27	EQU	27	@@ 27F_リブ3
nHNT_FC28	EQU	28	@@ 28F_リブリ
nHNT_FC29	EQU	29	@@ 29F_リブリ2
nHNT_FC30	EQU	30	@@ 30F_特異1
nHNT_FC31	EQU	31	@@ 31F_特異2
nHNT_FC32	EQU	32	@@ 32F_特異3
nHNT_FC33	EQU	33	@@ 33F_FB 役1
nHNT_FC34	EQU	34	@@ 34F_FB 役2
nHNT_FC35	EQU	35	@@ 35F_FB 役3
nHNT_FC36	EQU	36	@@ 36F_FB 役4

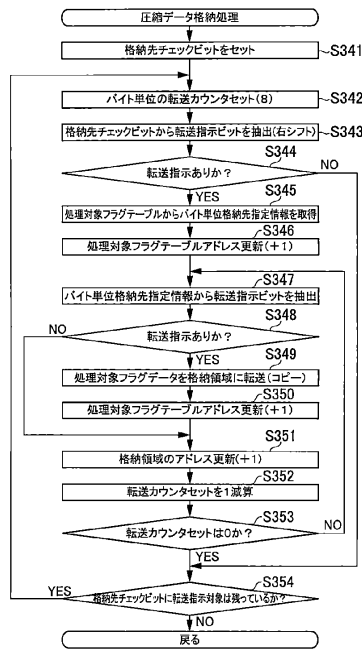
【図 9 9】

==	小役当り要求 フラグ テーブル 検索処理	
	LD HL,HL,TF.LGTB	小役当り要求フラグテーブルセク
MN_FGST_03		
	DEC D	
	JR Z,MN_FGST_05	
:		
	CALLF SB_BTNN_00	ビット数算出処理
	CALLF SB_BTNN_00	ビット数算出処理
	JR MN_FGST_03	
==	小役当り要求 フラグ テーブル 展開処理	
MN_FGST_04		
	LDD DE,LOW.WAVEBIT	当り要求フラグ格納領域 セク
	CALLF SB_BTNP_00	位階テーブル格納処理

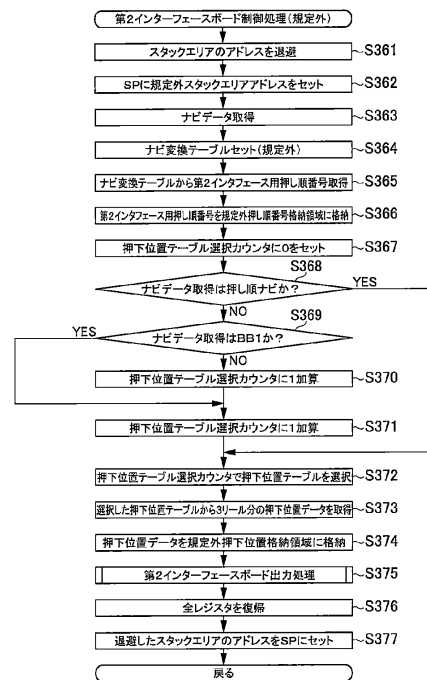
【図 1 0 0】

[illegible]

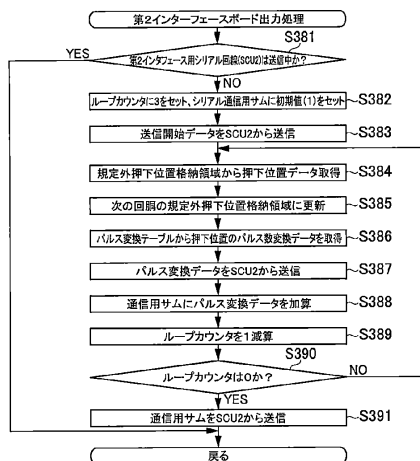
【図101】



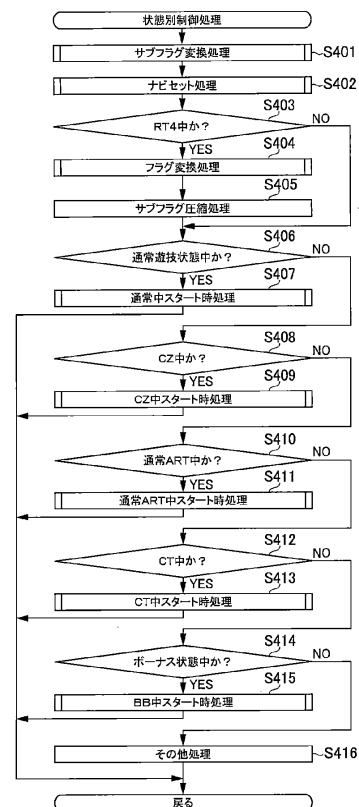
【図102】



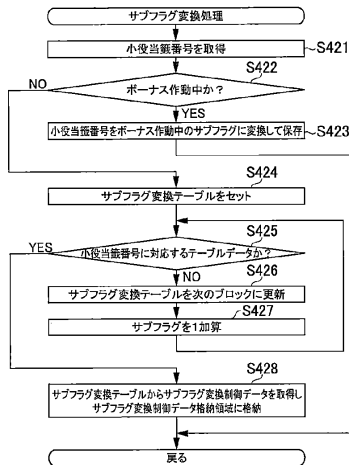
【図103】



【図104】



【図105】



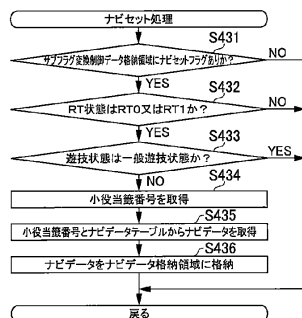
【図106】



【図107】

サブフラグ変換テーブル	
dSBOVTB EQU \$	
DB 00+1,00010000B	:00:なし
DB 01+1,00000000B	:01:2連チリッ
DB 02+1,00000011B	:02:3連チリッA
DB 03+1,00000011B	:03:3連チリッB
DB 04+1,00000001B	:04:1リ目リッ1
DB 05+1,00000001B	:05:1リ目リッ2
DB 06+1,00000001B	:06:1リ目リッ3
DB 07+1,00000001B	:07:1リ目リッ4
DB 08+1,00000000B	:08:リプレイ
DB 09+1,01000000B	:09:押し戻リッ1
DB 10+1,01000000B	:10:押し戻リッ2
DB 11+1,01000000B	:11:押し戻リッ3
DB 12+1,01000100B	:12:押し戻レベル
DB 13+1,00000000B	:13:次連ベル
DB 14+1,00000000B	:14:リプレイ
DB 15+1,00000000B	:15:強チェリー
DB 16+1,00000000B	:16:強チリッ
DB 17+1,00010000B	:17:1リ目1
DB 18+1,00010000B	:18:1リ目2

【図108】



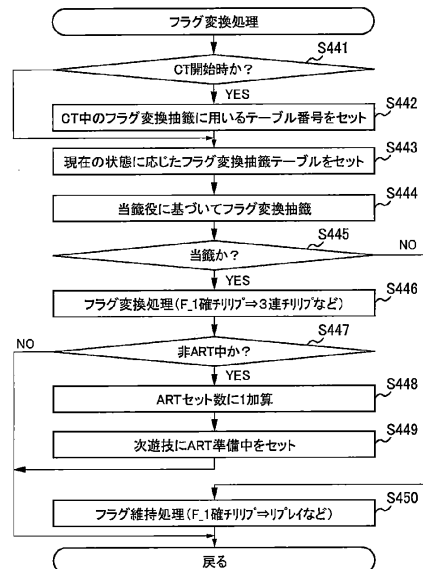
【図109】

LDQ	A,(WHITFRIT)	:小役番号格納領域(0 ~ 36)
LD	HL,dNAVIPNTB-10	:10番~19番の小役番号10 ~ 23)
RST	SB,ADRA,00	:ナビをセット
LDQ	wNAVIPNTB,A	

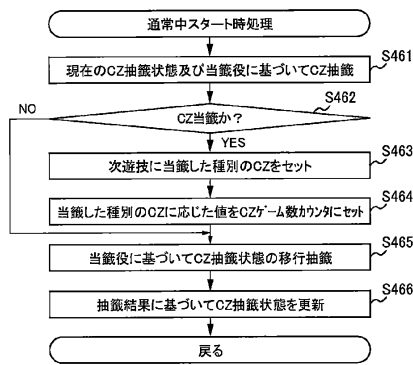
【図110】

dNAVIPNTB	EQU \$	
DB 7		:10F.維持リッ1st
DB 8		:11F.維持リッ2nd
DB 9		:12F.維持リッ3rd
DB 1		:13F.RT3リッ1st
DB 3		:14F.RT3リッ2nd
DB 4		:15F.RT3リッ3rd
DB 6		:16F.RT3リッ3rd
DB 1		:17F.RT4リッ1st
DB 2		:18F.RT4リッ2nd
DB 3		:19F.RT4リッ3rd
DB 6		:20F.RT4リッ3rd
DB 7		:21F.3択ベル1st
DB 8		:22F.3択ベル2nd
DB 9		:23F.3択ベル3rd

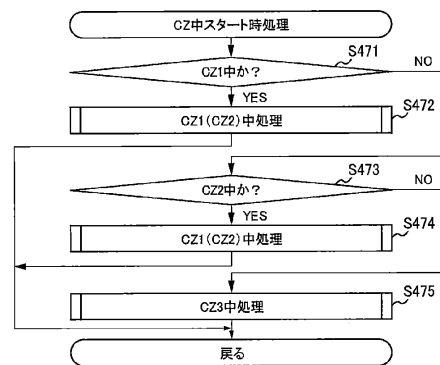
【図111】



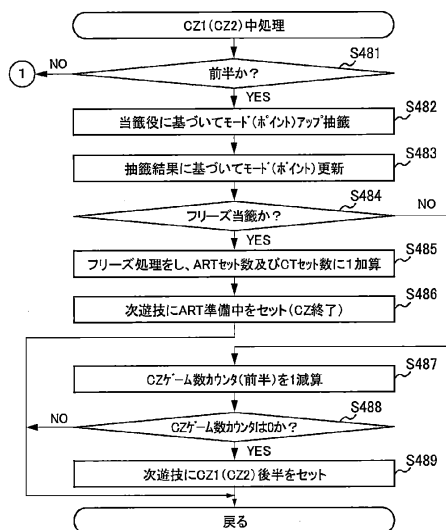
【図 1 1 2】



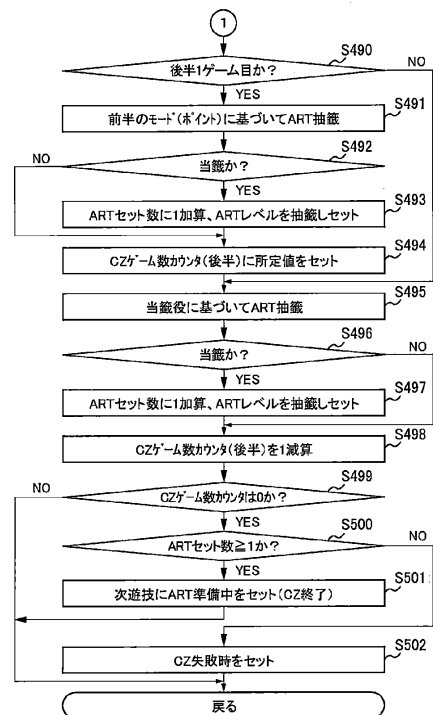
【図 1 1 3】



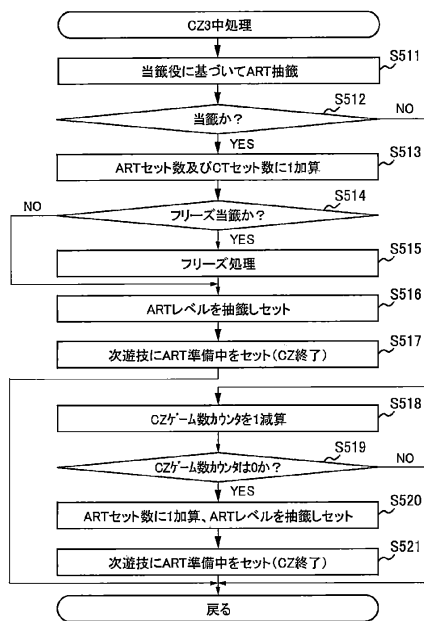
【図 1 1 4】



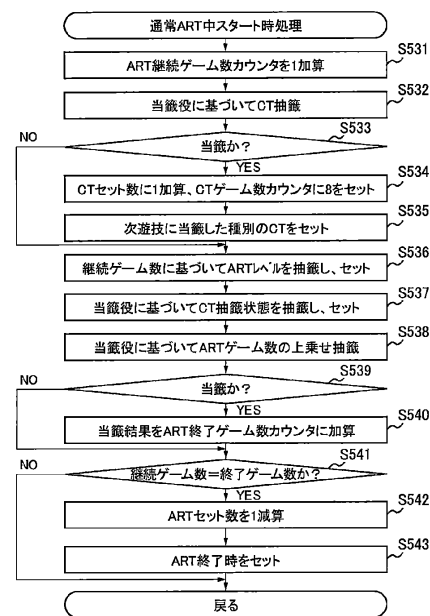
【図 1 1 5】



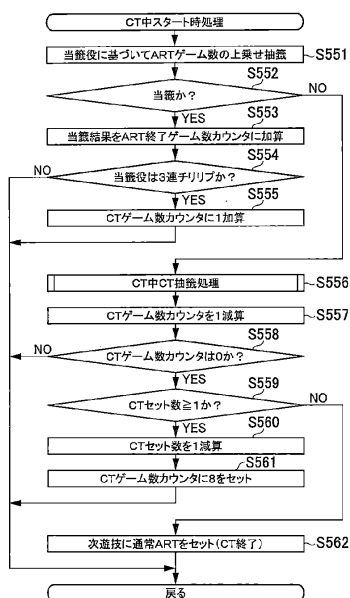
【図 116】



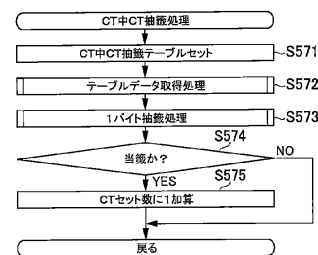
【図 117】



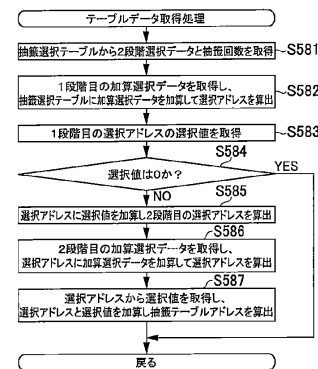
【図 118】



【図 119】



【図 120】



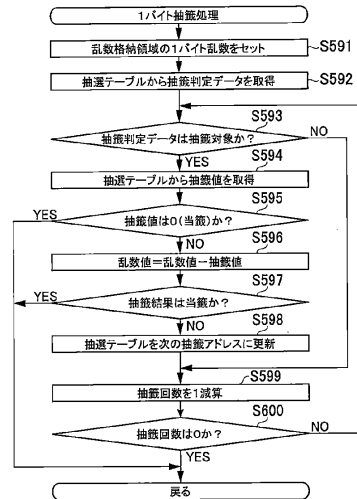
【図 1 2 1】

== テーブルデータ取得処理 ==		
ESB_GTD2_00:		
LDIN	DE,(HL)	; 加算RAM7アドレス取得 E: 1 目目 D: 2 目目
LD	B,(HL)	; 抽籤回数取得
INC	HL	
LDC	A,(E)	
RST	SB,ADRA_00	
RT	ZA	
ADDWB	HLA	
ESB_GTD2_20:		
LDC	A,(D)	
RST	SB,ADRA_00	
RST	SB,ADRA_00	
RET		

【図 1 2 2】

== CT中CT当番始端テーブル		
eABS_HIT	EQ0	0
dCTCTSTB	EQ0	8
	DB	LOWwSUBFLGD
	DB	LOWwCT_KIND
	DB	2
	DB	0.0,0.0,0
	DB	dCTCTTS_RER-8
dCTOTS_RFR:	DB	dNMCTCTS_RER-8
	DB	dSPCTCTS_RER-8
dNMCTCTS_RER:	DB	00000011B
	DB	1
	DB	255
※※※		
dSPCTOTS_RFR:	DB	00000001B
	DB	eABS_HIT
※※※		
※※※		

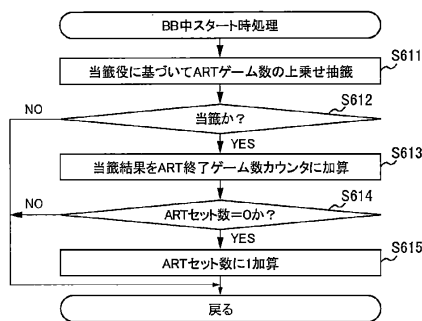
【图 1 2 3】



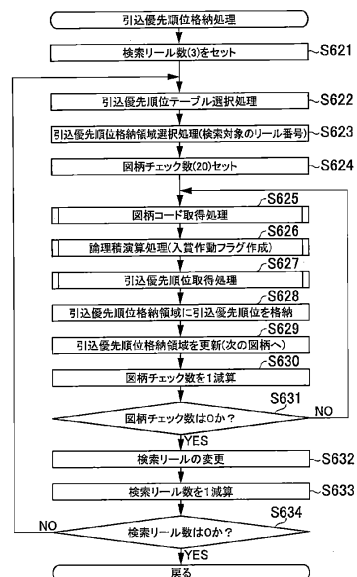
【図 1 2 4】

;ESB_L0TTP_00 1バイト抽籤処理		
ESB_L0TTP_00:	LDQ	DE,WRANDOMP ;乱数値P
	LD	C,(HL)
	INC	HL ;抽籤判定データ取得
ESB_L0T1_01:	SRL	C
	NO,ESB_L0T1_02	;抽籤対象でなければジャンプ
	JT	Z,(HL),ESB_L0T1_03 ;ひらち当籤
:	LD	A,(DE)
	SUB	(HL)
	LD	(DE),A ;抽籤実行
	JR	C,ESB_L0T1_03 ;当籤ならジャンプ
:	INC	HL
ESB_L0T1_02:	DJNZ	ESB_L0T1_01 ;次のデータへ
ESB_L0T1_03:	LD	RET
	LD	AB

【図 1 2 5】



【图 1 2 6】



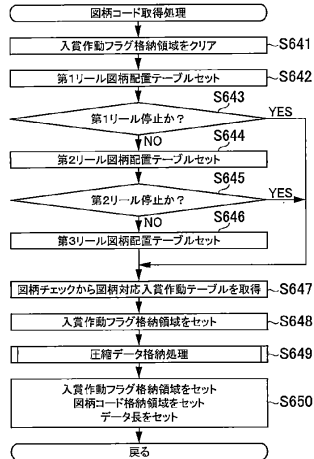
【図 1 2 7】

```

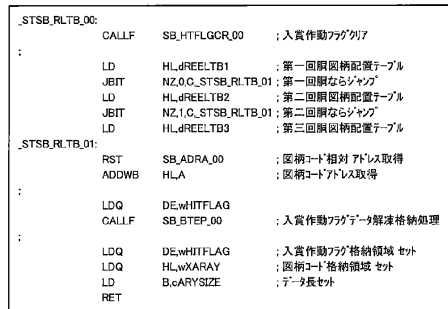
      LD      A,CHEEL_ZONT      ; 国庫コード取得処理
      SUB    B
      CALLF  STSB,RLTB_00        ; @@@ DE = [wHITLAAQ] 入賃作動777格納領域
                                   ; @@@ HL = [wXARA7] 国庫コード格納領域
                                   ; @@@ B = cARYSIZE
;
;== 1 ラインに対する入賃作動777作成
;
      EX     DE,HL
      CALLF  SB,DAND_00          ; 論理演算処理

```

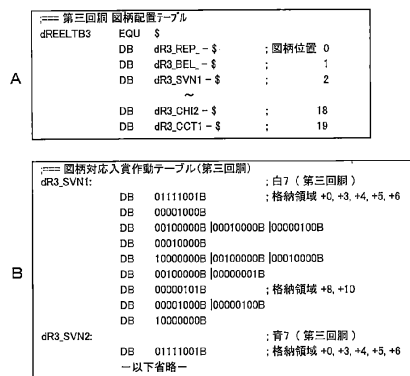
【図 1 2 8】



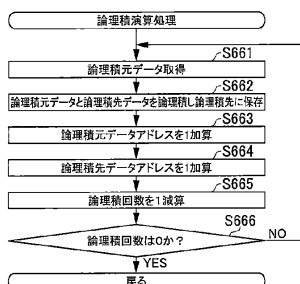
【図 1 2 9】



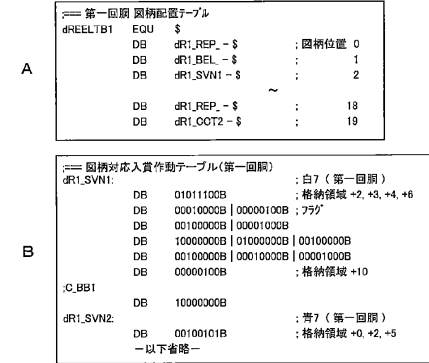
【図 1 3 2】



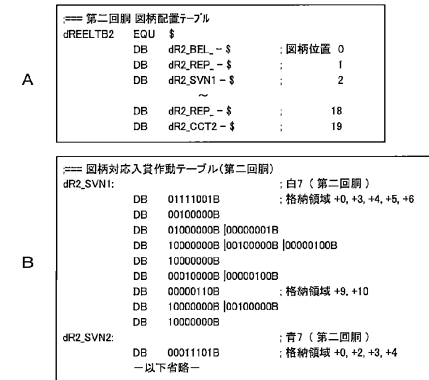
【図 1 3 3】



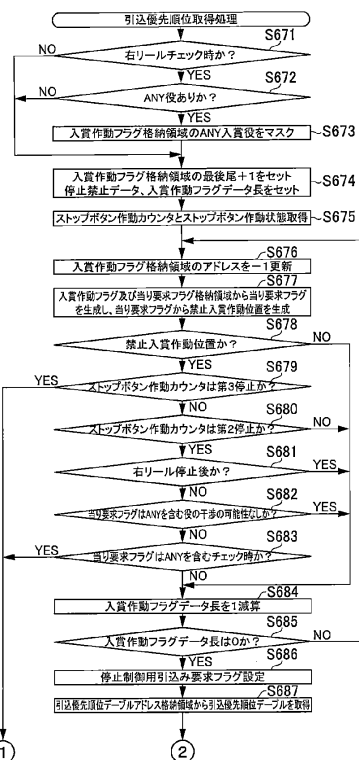
【図 1 3 0】



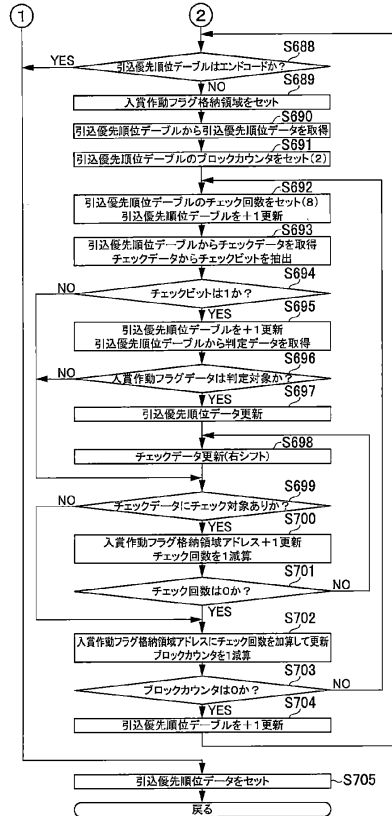
【図 1 3 1】



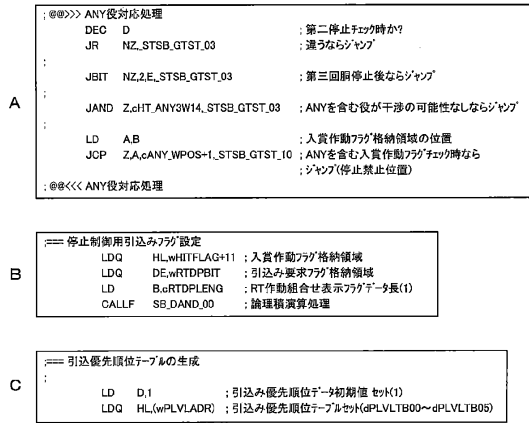
【図 1 3 4】



【図 135】



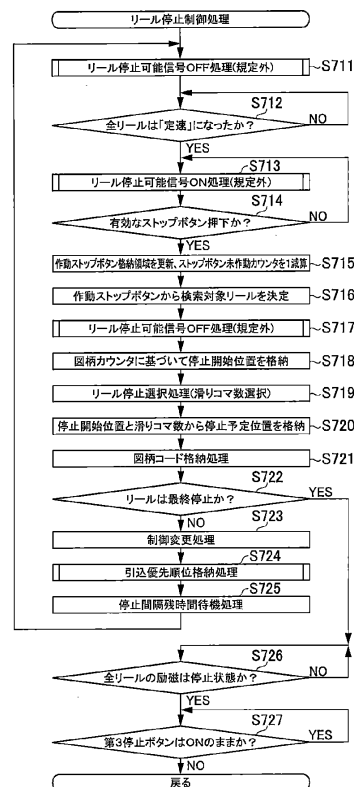
【図 136】



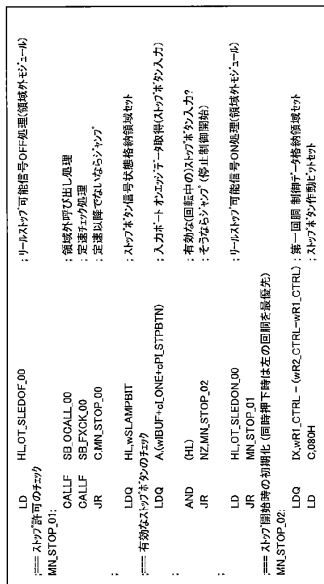
【図 137】

引込優先順位テーブル		
dPLVLTB00	EQU	\$
DB	03EH	; 引込優先順位データ
DB	10001000B	; チェックデータ
DB	0804H, 003H	; フラグ判定データ
DB	00000001B	; チェックデータ
DB	0404H	; フラグ判定データ
DB	01EH	; 引込優先順位データ
DB	10001011B	; チェックデータ
DB	048H, 008H, 004H, 004H	; フラグ判定データ
DB	00030C00B	; チェックデータ
DB	002H	; 引込優先順位データ
DB	00000000B	; チェックデータ
DB	00000100B	; チェックデータ
DB	0C04H	; フラグ判定データ
DB	000H	; エンドコード
dPLVLTB01	EQU	\$
DB	01EH	; 引込優先順位データ
dPLVLTB05	EQU	\$
DB	00EH	; 引込優先順位データ
DB	00010000B	; チェックデータ
DB	004H	; フラグ判定データ
DB	00030000B	; チェックデータ
DB	008H	; 引込優先順位データ
DB	00031000B	; チェックデータ
DB	0804H	; フラグ判定データ
DB	00030000B	; チェックデータ
DB	002H	; 引込優先順位データ
DB	00010000B	; チェックデータ
DB	002H	; フラグ判定データ
DB	00030000B	; チェックデータ
DB	000H	; エンドコード

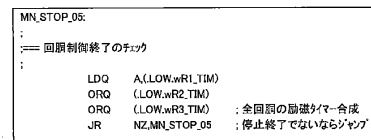
【図 138】



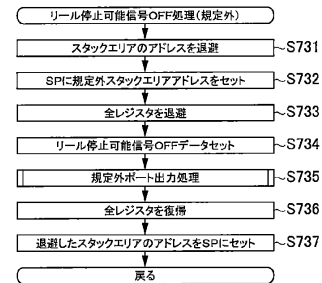
【図 139】



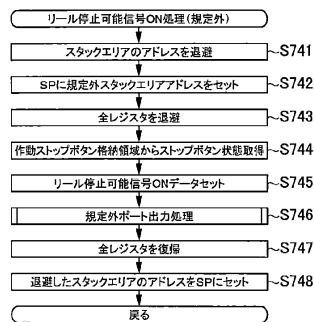
【図 140】



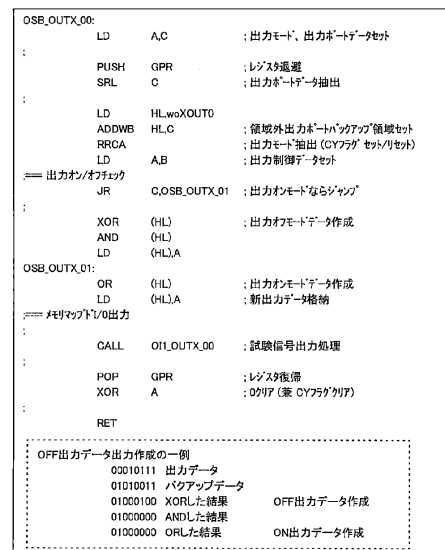
【図 141】



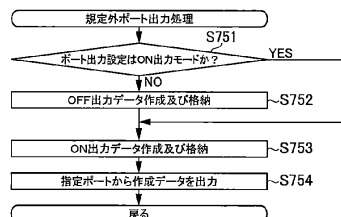
【図 142】



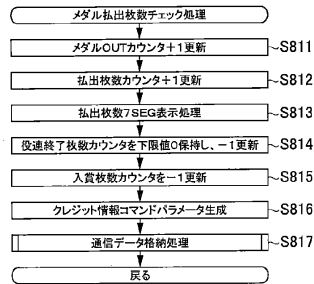
【図 144】



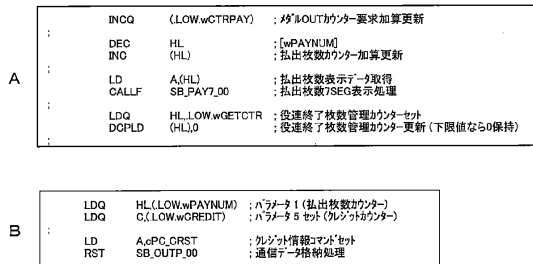
【図 143】



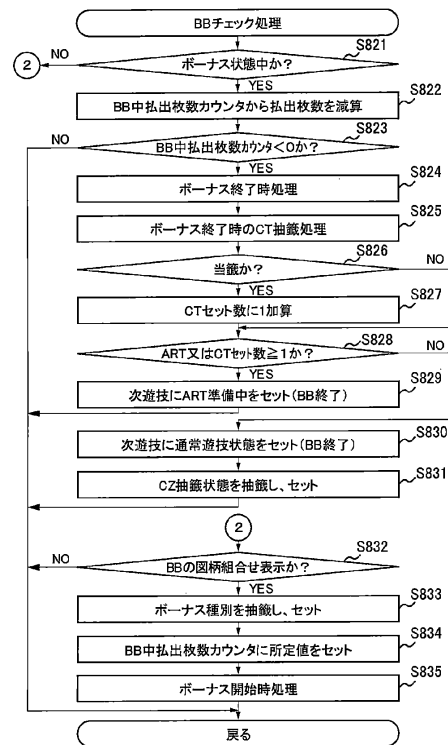
【図152】



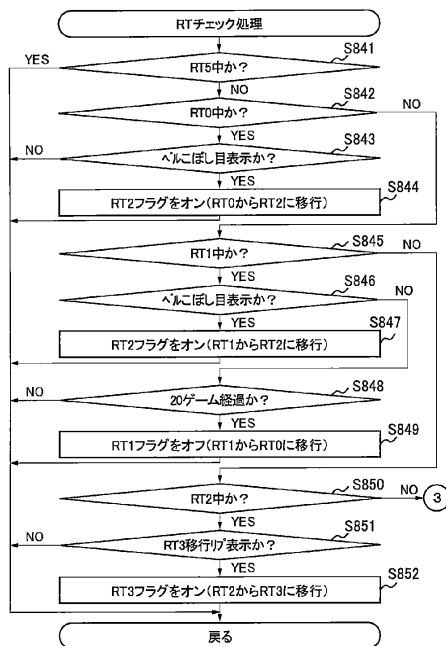
【図153】



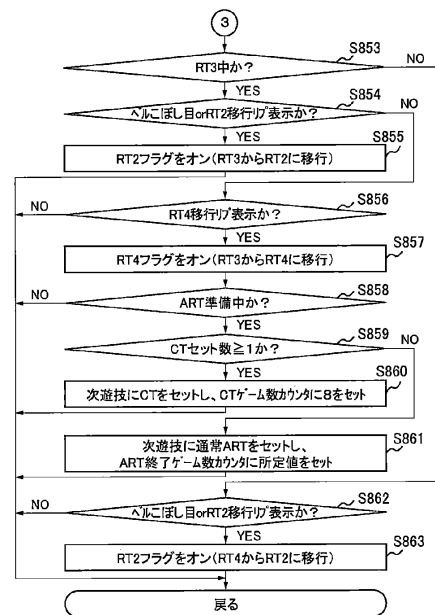
【図154】



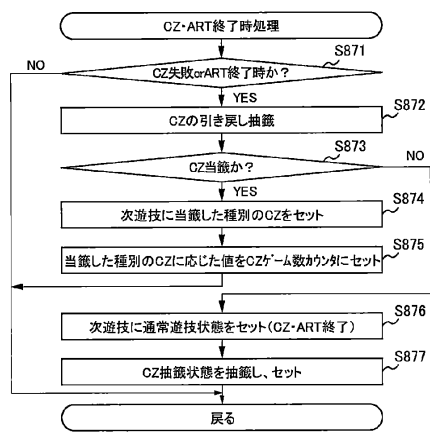
【図155】



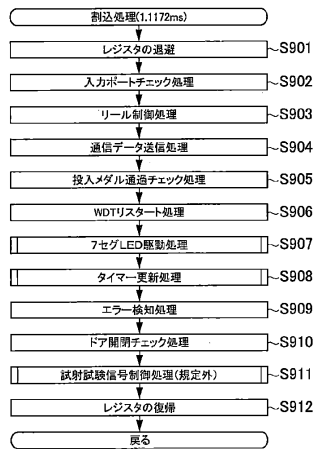
【図156】



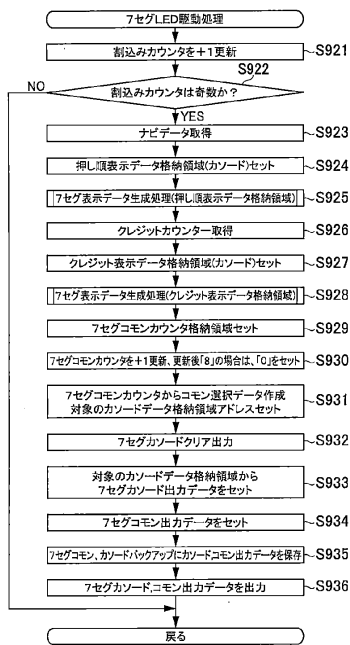
【図 157】



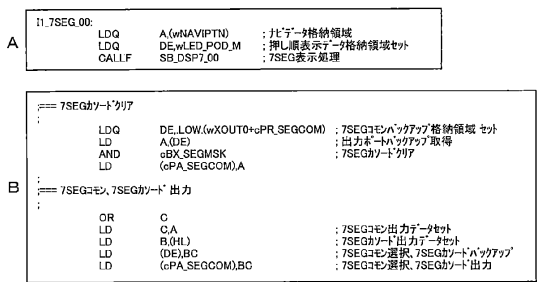
【図 158】



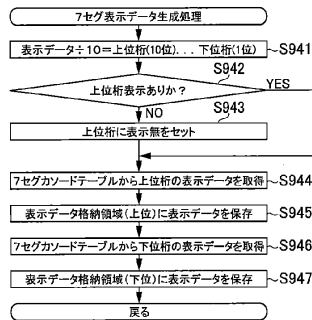
【図 159】



【図 160】



【図 161】



【図 162】

SB_DSP7_00:	DIV	C,A,10	: A = (商) 上位表示データ
	JT	NZ,A,SB_DSP7_01	: C = (余) 下位表示データ
			: 上位表示ありならジャンプ
SB_DSP7_01:	LD	A,10	: 上位に無表示データ [10] セット
SB_DSP7_01:	CALLF	SB_DCD7_00	: 7SEGコード処理 (上位)
	LD	A,C	: 7SEGコードデータ (下位) セット
SB_DCD7_00:	LD	HL,dSEGPARM	: 7SEGカソードテーブルセット
	RST	SB_ADRA_00	
	LD	(DE),A	: 表示データ格納
	INQ	DE	: 次の格納領域へ
	RET		

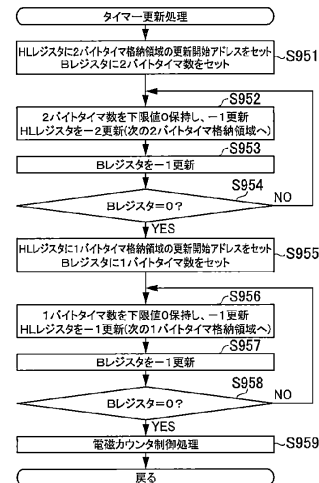
【図 163】

dSEGPARM	EQU	\$
DB	01111110B	: "0" 表示
DB	00110000B	: "1" 表示
DB	01101101B	: "2" 表示
DB	01111001B	: "3" 表示
DB	00110011B	: "4" 表示
DB	01011011B	: "5" 表示
DB	01011111B	: "6" 表示
DB	01110000B	: "7" 表示
DB	01111111B	: "8" 表示
DB	01111011B	: "9" 表示
DB	00000000B	: 表示なしデータ

【図 166】



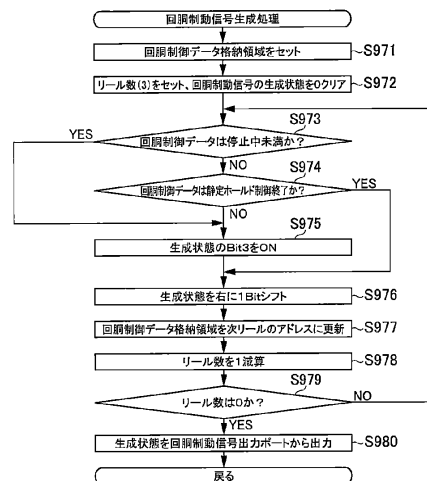
【図 164】



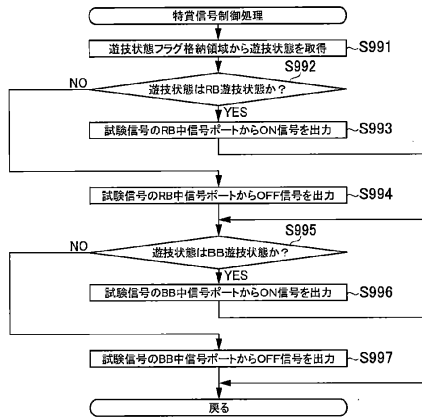
【図 165】

II_TIME_00:	LDQ	HL,LOW(wXTIMER2BS-2) : [wLOFF,TMR]
	LD	B,cTIMER2BL
II_TIME_01:	DCPWLD	(HL),0 : タイマー更新(下限値なら0保持)
II_TIME_02:	DEC	HL : 次のタイマー格納領域へ
	DEC	HL
	DJNZ	II_TIME_01

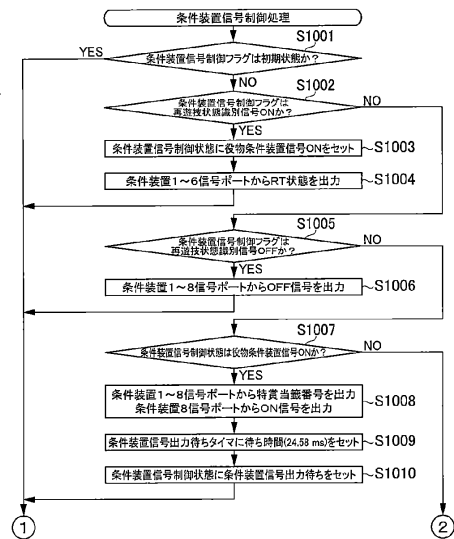
【図 167】



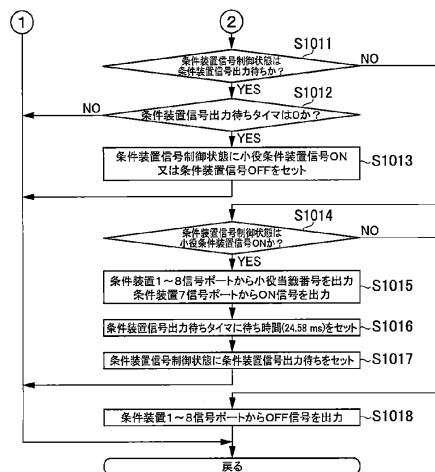
【図 168】



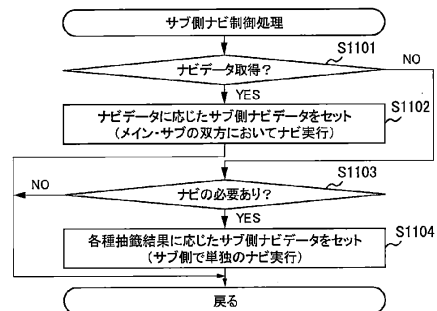
【図 169】



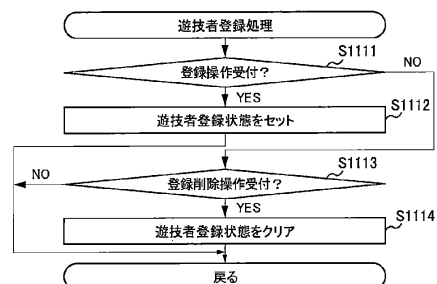
【図 170】



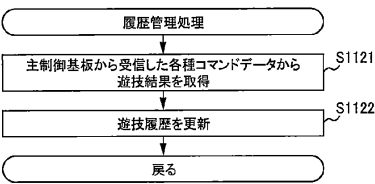
【図 171】



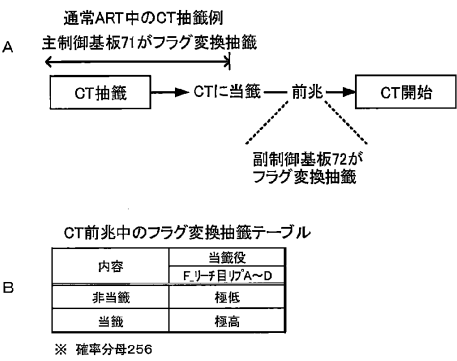
【図 172】



【図 1 7 3】



【図 1 7 4】



【図 1 7 5】

内部当籤役と停止図柄組合せ(略称)との対応関係

A

当籤役	第1停止操作		
	左(1st)	中(2nd)	右(3rd)
F.確リプレイ	チリリ(3連)	リプレイ	チリリ(2連)
F.1確リプレイ	チリリ(2連)	リプレイ	チリリ(3連)

通常ART中のフラグ変換抽籤とサブ側のナビとの関係

B

当籤役	フラグ変換抽籤		
	1段階目非当籤	1段階目当籤 2段階目非当籤	1段階目当籤 2段階目当籤
F.確リプレイ	リプレイナビ (第1停止操作中)	チリリ揃りナビ (第1停止操作右)	チリリ揃いナビ (第1停止操作左)
F.1確リプレイ	リプレイナビ (第1停止操作中)	チリリ揃りナビ (第1停止操作左)	チリリ揃いナビ (第1停止操作右)

【図 1 7 6】

ナビデータの対応関係

RTB中(BB1フラグ時)

A

メイン側ナビ										
内容	1	2	3	...	10	11	12	13	14	...
	左	中	右	...	白7	青7	左	中	右	...
白7ナビ					白7	白7				
						F.特選1				
						F.特選2				
						F.特選3				
ベルナビ							F.3Rベル1st	F.3Rベル2nd	F.3Rベル3rd	

B

メイン側ナビ										
内容	1	2	3	...	10	11	12	13	14	...
	左	中	右	...	白7	青7	左	中	右	...
						白7				
						F.特選1				
						F.特選2				
						F.特選3				
青7ナビ							F.特選1	F.特選2	F.特選3	

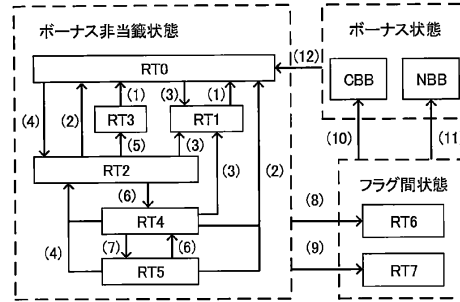
【図 1 7 7】

	当番役	押し順					
		左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
A	F.維持リプA	0⇒1	維持	維持		1⇒0	
	F.維持リプB	維持		0⇒1	維持	維持	
		***	***	***	***	***	***

※ ロック状態0:ロックし難い状態
ロック状態1:ロックし易い状態

ロック状態を移行するための報知			
ロックによる利益	報知抽籤	報知手段	
		指示モニタ	表示装置
あり	メイン側で抽籤	○ 報知	○ 報知
なし	サブ側で抽籤	× 報知せず	○ 報知

【图 1 7 8】



移行条件	内容	RTの種類	リプレイ確率	ゲーム数
(1)	規定ゲーム数消化	RT0	低確率	∞
(2)	RT0移行図柄が表示	RT1	低確率	10G
(3)	RT1移行図柄が表示	RT2	中確率	∞
(4)	RT2移行図柄が表示	RT3	中確率	20G
(5)	RT3移行図柄が表示	RT4	高確率	∞
(6)	RT4移行図柄が表示	RT5	高確率	∞
(7)	RT5移行図柄が表示	RT6	中確率	∞
(8)	F.クワンBB、又は、F.青BBに当籤	RT7	中確率	∞
(9)	F.赤BBに当籤			
(10)	クワンBBの図柄が表示			
(11)	BBの図柄が表示			
(12)	ボーナス終了			

【図 1 7 9】

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	リプレイ	5	ベル2	5	チェリー
4	ベル1	4	スイカ2	4	スイカ1
3	スイカ1	3	青7	3	青7
2	リプレイ	2	リプレイ	2	ベル2
1	ベル1	1	チェリー	1	リプレイ
0	スイカ1	0	ベル2	0	チェリー
20	リプレイ	20	スイカ2	20	スイカ1
19	BAR	19	BAR	19	BAR
18	スイカ2	18	リプレイ	18	ベル3
17	ベル3	17	チェリー	17	リプレイ
16	赤7	16	ベル3	16	赤7
15	リプレイ	15	赤7	15	スイカ2
14	BAR	14	BAR	14	BAR
13	スイカ2	13	リプレイ	13	ベル3
12	ベル2	12	チェリー	12	リプレイ
11	青7	11	ベル1	11	チェリー
10	リプレイ	10	リプレイ	10	ベル1
9	チェリー	9	チェリー	9	リプレイ
8	リプレイ	8	ベル1	8	チェリー
7	ベル1	7	リプレイ	7	ベル1
6	スイカ1	6	チェリー	6	リプレイ

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	リプレイ	00000100
5	ベル1	00000101
6	ベル2	00000110
7	ベル3	00000111
8	スイカ1	00001000
9	スイカ2	00001001
10	チェリー	00001011

【図 1 8 0】

[illegible]

【图 1 8 2】

内部抽籤テーブル

[illegible]

内部抽籤テーブル

略称	抽籤値	略称	抽籤値
	青BB		CBB用
	7777間用(RT6)		
F.青BB	29607	BB中ハズレ	
F.青BB+F.通電リ?	164	F.フェイク?	3688
F.青BB+F.維持リ?	5050	F.777A	388
F.青BB+F.弱チリ?	874	F.777B	68
F.青BB+F.強チリ?	68	F.BAR??	68
F.青BB+F.サテ目リ?	388	F.CBBへル	61323
F.青BB+F.フェイク?	8		
F.青BB+F.777A	0		
F.青BB+F.777B	0		
F.青BB+F.BAR??	0		
F.青BB+F.6枚続持リ?123	1480	BB中ハズレ	323
F.青BB+F.6枚続持リ?132	1480	F.RB中弱チリ?	323
F.青BB+F.6枚続持リ?213	1480	F.777A	0
F.青BB+F.6枚続持リ?231	1480	F.BAR??	0
F.青BB+F.6枚続持リ?312	1480	F.BS中共通へル	64552
F.青BB+F.6枚続持リ?321	1480	F.BS中強へル	323
F.青BB-F.6枚突入リ?123	0		
F.青BB-F.6枚突入リ?132	0		
F.青BB-F.6枚突入リ?213	0		
F.青BB-F.6枚突入リ?231	0		
F.青BB-F.6枚突入リ?312	0		
F.青BB-F.6枚突入リ?321	0		
F.青BB-F.3枚昇格リ?1xx	323		
F.青BB-F.3枚昇格リ?2xx	0		
F.青BB-F.3枚昇格リ?3xx	0		
F.青BB-F.132へル	1435		
F.青BB-F.132へル	1435		
F.青BB-F.132へル	1435		
F.青BB-F.132へル	1435		
F.青BB-F.213へル	1435		
F.青BB-F.213へル	1435		
F.青BB-F.231へル	1435		
F.青BB-F.231へル	1435		
F.青BB-F.312へル	1435		
F.青BB-F.312へル	1435		
F.青BB-F.321へル	1435		
F.青BB-F.321へル	1435		
F.青BB-F.共通へル	1314		
F.常BB+F.強へル	24		
F.常BB+F.弱スイ	730		
F.常BB+F.強スイ	224		
F.常BB+F.強スイ	104		
F.常BB+F.弱チリ?	164		
F.常BB+F.固定チリ?	3		

【图 184】

図柄組合せテーブル

品名	数量	单位	规格	备注
1. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
2. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
3. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
4. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
5. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
6. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
7. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
8. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
9. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
10. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
11. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
12. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
13. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
14. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
15. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
16. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
17. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
18. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
19. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
20. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
21. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
22. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
23. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
24. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
25. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
26. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
27. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
28. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
29. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
30. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
31. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
32. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
33. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
34. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
35. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
36. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
37. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
38. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
39. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
40. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
41. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
42. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
43. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
44. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
45. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
46. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
47. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
48. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
49. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
50. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
51. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
52. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
53. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
54. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
55. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
56. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
57. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
58. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
59. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
60. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
61. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
62. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
63. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
64. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
65. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
66. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
67. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
68. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
69. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
70. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
71. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
72. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
73. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
74. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
75. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
76. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
77. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
78. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
79. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
80. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
81. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
82. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
83. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
84. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
85. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
86. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
87. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
88. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
89. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
90. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
91. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
92. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
93. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
94. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
95. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
96. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
97. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
98. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
99. 钢筋	1.00	吨	HRB335	
100. 钢筋	1.00	吨	HRB335	

図柄組合せテーブル

[illegible]

【例 186】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【図 188】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【図 190】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【図 1 9 2】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【图 194】

図柄組合せテーブル

[illegible][illegible]

【图 196】

図柄組合せテーブル

[illegible][illegible]

【図197】

図解組合せの内容				略称
コンビネーション	名称	払出 3BET		
ベル1 ベル1 番7 R.3rd移行_01	0	RT2移行図柄		
ベル1 ベル1 チェリー R.3rd移行_02	0			
ベル1 ベル2 番7 R.3rd移行_03	0			
ベル1 ベル2 チェリー R.3rd移行_04	0			
ベル1 ベル3 番7 R.3rd移行_05	0			
ベル1 ベル3 チェリー R.3rd移行_06	0			
ベル2 ベル1 番7 R.3rd移行_07	0			
ベル2 ベル1 チェリー R.3rd移行_08	0			
ベル2 ベル2 番7 R.3rd移行_09	0			
ベル2 ベル2 チェリー R.3rd移行_10	0			
ベル2 ベル3 番7 R.3rd移行_11	0			
ベル2 ベル3 チェリー R.3rd移行_12	0			
ベル3 ベル1 番7 R.3rd移行_13	0			
ベル3 ベル1 チェリー R.3rd移行_14	0			
ベル3 ベル2 番7 R.3rd移行_15	0			
ベル3 ベル2 チェリー R.3rd移行_16	0			
ベル3 ベル3 番7 R.3rd移行_17	0			
ベル3 ベル3 チェリー R.3rd移行_18	0			
ベル1 チェリー ベル1 R.2nd移行_01	0			
ベル1 チェリー ベル2 R.2nd移行_02	0			
ベル1 チェリー ベル3 R.2nd移行_03	0			
ベル2 チェリー ベル1 R.2nd移行_04	0	RT2移行図柄		
ベル2 チェリー ベル2 R.2nd移行_05	0			
ベル2 チェリー ベル3 R.2nd移行_06	0			
ベル3 チェリー ベル1 R.2nd移行_07	0			
ベル3 チェリー ベル2 R.2nd移行_08	0			
ベル3 チェリー ベル3 R.2nd移行_09	0			
スイカ2 ベル1 ベル1 R.1st移行_01	0			
スイカ2 ベル1 ベル2 R.1st移行_02	0			
スイカ2 ベル1 ベル3 R.1st移行_03	0			
スイカ2 ベル2 ベル1 R.1st移行_04	0			
スイカ2 ベル2 ベル2 R.1st移行_05	0			
スイカ2 ベル2 ベル3 R.1st移行_06	0			
スイカ2 ベル3 ベル1 R.1st移行_07	0			
スイカ2 ベル3 ベル2 R.1st移行_08	0			
スイカ2 ベル3 ベル3 R.1st移行_09	0			
リプレイ ベル1 ベル1 R.1st移行_10	0			
リプレイ ベル1 ベル2 R.1st移行_11	0			
リプレイ ベル1 ベル3 R.1st移行_12	0			
リプレイ ベル2 ベル1 R.1st移行_13	0			
リプレイ ベル2 ベル2 R.1st移行_14	0			
リプレイ ベル2 ベル3 R.1st移行_15	0			
リプレイ ベル3 ベル1 R.1st移行_16	0			
リプレイ ベル3 ベル2 R.1st移行_17	0			
リプレイ ベル3 ベル3 R.1st移行_18	0			
スイカ2 スイカ2 リプレイ T.停止制御C	0	制御用出目		
スイカ2 チェリー スイカ2 T.停止制御B_01	0			
スイカ2 チェリー スイカ1 T.停止制御B_02	0			
スイカ1 チェリー スイカ2 T.停止制御B_03	0			
スイカ1 チェリー スイカ1 T.停止制御B_04	0			
リプレイ スイカ2 リプレイ T.停止制御C	0			
リプレイ チェリー ベル2 T.停止制御D_01	0			
リプレイ チェリー ベル3 T.停止制御D_02	0			

【図198】

図解組合せの内容				
コンビネーション		名称	払出 3BET	略称
スイカ2	チェリー	リプレイ	T.停止制御E_01	
リプレイ	チェリー	リプレイ	T.停止制御E_02	
スイカ2	チェリー	ベル2	T.停止制御F_01	
スイカ2	チェリー	ベル3	T.停止制御F_02	
リプレイ	番7	スイカ2	T.停止制御G_01	
リプレイ	番7	スイカ1	T.停止制御G_02	
リプレイ	ベル1	スイカ2	T.停止制御G_03	
リプレイ	ベル1	スイカ1	T.停止制御G_04	
BAR	スイカ2	チェリー	T.停止制御H	
BAR	番7	番7	T.停止制御J_01	
BAR	番7	BAR	T.停止制御J_02	
BAR	番7	チェリー	T.停止制御J_03	制御用出目
BAR	リプレイ	番7	T.停止制御J_01	
BAR	リプレイ	BAR	T.停止制御J_02	
BAR	リプレイ	チェリー	T.停止制御J_03	
BAR	チェリー	番7	T.停止制御K_01	
BAR	チェリー	BAR	T.停止制御K_02	
スイカ1	チェリー	番7	T.停止制御K_03	
スイカ1	チェリー	BAR	T.停止制御K_04	
BAR	チェリー	リプレイ	T.停止制御L_01	
スイカ1	チェリー	リプレイ	T.停止制御L_02	
スイカ1	スイカ1	スイカ1	BB新割用	
番7	番7	番7	C.7BBB_01	7つウBB
ベル3	番7	スイカ2	C.7BBB_02	
ベル3	番7	スイカ2	C.7BBB_03	
番7	番7	番7	C.7BBB_04	BB
ベル2	番7	ベル2	C.7BBB_05	
リプレイ	リプレイ	リプレイ	C.CD77	
ベル1	リプレイ	ベル1	C.CU77_01	
ベル1	リプレイ	スイカ2	C.CU77_02	
ベル1	リプレイ	スイカ1	C.CU77_03	
ベル2	リプレイ	ベル1	C.CU77_04	斜めリプレイ
ベル2	リプレイ	スイカ2	C.CU77_05	
ベル2	リプレイ	スイカ1	C.CU77_06	
ベル3	リプレイ	ベル1	C.CU77_07	
ベル3	リプレイ	スイカ2	C.CU77_08	
ベル3	リプレイ	スイカ1	C.CU77_09	
ベル1	リプレイ	リプレイ	C.CU77_01	小山リプレイ (RT4移行図柄)
ベル2	リプレイ	リプレイ	C.CU77_02	
ベル3	リプレイ	リプレイ	C.CU77_03	
番7	チェリー	ベル1	C.RT377A_01	
番7	チェリー	スイカ2	C.RT377A_02	
番7	チェリー	スイカ1	C.RT377A_03	
チェリー	ベル1	ベル1	C.RT377B_01	
チェリー	ベル1	スイカ2	C.RT377B_02	
チェリー	ベル1	スイカ1	C.RT377B_03	
チェリー	ベル2	ベル1	C.RT377B_04	
チェリー	ベル2	スイカ2	C.RT377B_05	
チェリー	ベル2	スイカ1	C.RT377B_06	
チェリー	ベル3	ベル1	C.RT377B_07	
チェリー	ベル3	スイカ2	C.RT377B_08	
チェリー	ベル3	スイカ1	C.RT377B_09	
番7	チェリー	番7	C.RT377C_01	弱チエリブ (RT3移行図柄)

【図199】

図解組合せの内容				払出 3BET	略称
コンビネーション		名称			
番7	チェリー	チェリー	C.RT377_02	0	弱チエリブ (RT5移行図柄)
チェリー	チェリー	番7	C.RT377_03	0	
チェリー	チェリー	チェリー	C.RT377_04	0	
BAR	チェリー	番7	C.RT377_01	0	
BAR	チェリー	チェリー	C.RT377_02	0	
スイカ1	チェリー	番7	C.RT377_03	0	
スイカ1	チェリー	チェリー	C.RT377_04	0	
BAR	ベル1	ベル1	C.BB77_01	0	
BAR	ベル1	スイカ2	C.BB77_02	0	
BAR	ベル1	スイカ1	C.BB77_03	0	
BAR	ベル2	ベル1	C.BB77_04	0	
BAR	ベル2	スイカ2	C.BB77_05	0	
BAR	ベル2	スイカ1	C.BB77_06	0	
BAR	ベル3	ベル1	C.BB77_07	0	
BAR	ベル3	スイカ2	C.BB77_08	0	
BAR	ベル3	スイカ1	C.BB77_09	0	
スイカ1	ベル1	ベル1	C.BB77_10	0	
スイカ1	ベル1	スイカ2	C.BB77_11	0	
スイカ1	ベル1	スイカ1	C.BB77_12	0	
スイカ1	ベル2	ベル1	C.BB77_13	0	
スイカ1	ベル2	スイカ2	C.BB77_14	0	
スイカ1	ベル2	スイカ1	C.BB77_15	0	
スイカ1	ベル3	ベル1	C.BB77_16	0	
スイカ1	ベル3	スイカ2	C.BB77_17	0	
スイカ1	ベル3	スイカ1	C.BB77_18	0	
ベル1	番7	リプレイ	C.BT77_01	0	BB中リプレイ
ベル1	BAR	リプレイ	C.BT77_02	0	
ベル1	ベル1	リプレイ	C.BT77_03	0	
ベル2	番7	リプレイ	C.BT77_04	0	
ベル2	BAR	リプレイ	C.BT77_05	0	
ベル2	ベル1	リプレイ	C.BT77_06	0	
ベル3	番7	リプレイ	C.BT77_07	0	
ベル3	BAR	リプレイ	C.BT77_08	0	
ベル3	ベル1	リプレイ	C.BT77_09	0	
番7	リプレイ	番7	C.CT77_01	0	
番7	リプレイ	チェリー	C.CT77_02	0	
番7	リプレイ	番7	C.CT77_03	0	
番7	リプレイ	チェリー	C.CT77_04	0	
スイカ1	リプレイ	番7	C.CT77_05	0	
スイカ1	リプレイ	チェリー	C.CT77_06	0	
リプレイ	チェリー	ベル1	C.TP77_01	0	
リプレイ	チェリー	スイカ2	C.TP77_02	0	
リプレイ	チェリー	スイカ1	C.TP77_03	0	
番7	リプレイ	ベル1	C.RT977_01	0	強チャンスリブ (RT5移行図柄)
番7	リプレイ	スイカ2	C.RT977_02	0	
番7	リプレイ	スイカ1	C.RT977_03	0	
番7	リプレイ	ベル1	C.RT977_04	0	
番7	リプレイ	スイカ2	C.RT977_05	0	
番7	リプレイ	スイカ1	C.RT977_06	0	
スイカ1	リプレイ	ベル1	C.RT977_07	0	
スイカ1	リプレイ	スイカ2	C.RT977_08	0	
スイカ1	リプレイ	スイカ1	C.RT977_09	0	

【図200】

図解組合せの内容			払出 3BET	略称
コンビネーション		名称		
番7	番7	番7	C.CD777A_01	0
番7	番7	チェリー	C.CD777B_01	0
番7	スイカ2	チェリー	C.CD777B_02	0
番7	チェリー	番7	C.CD777C_01	0
スイカ2	チェリー	番7	C.CD777C_02	0
リプレイ	チェリー	番7	C.CD777C_03	0
番7	番7	番7	C.CD777D_01	0
番7	番7	チェリー	C.CD777D_02	0
スイカ1	番7	番7	C.CD777D_03	0
スイカ1	番7	チェリー	C.CD777D_04	0
番7	BAR	BAR	C.TP777A_01	0
番7	リプレイ	BAR	C.TP777B_01	0
スイカ1	リプレイ	BAR	C.TP777B_02	0
スイカ1	リプレイ	BAR	C.TP777B_03	0
チェリー	リプレイ	BAR	C.TP777B_04	0
スイカ2	番7	BAR	C.CU777A_01	0
スイカ2	番7	リプレイ	C.CU777B_01	0
スイカ2	リプレイ	リプレイ	C.CU777B_02	0
番7	番7	BAR	C.CU777C_01	0
番7	スイカ2	BAR	C.CU777C_02	0
ベル1	スイカ2	BAR	C.CU777C_03	0
ベル1	BAR	BAR	C.CU777C_04	0
番7	BAR	リプレイ	C.CUEBAR77A_01	0
番7	チェリー	リプレイ	C.CUEBAR77B_01	0
BAR	BAR	BAR	C.CDBAR77A_01	0
BAR	BAR	リプレイ	C.CDBAR77B_01	0
BAR	リプレイ	リプレイ	C.CDBAR77B_02	0
BAR	ベル1	BAR	C.CDBAR77C_01	0
BAR	ベル1	BAR	C.CDBAR77C_02	0
番7	番7	BAR	C.BTBAR77A_01	0
番7	スイカ2	BAR	C.BTBAR77B_01	0
スイカ1	番7	BAR	C.BTBAR77C_01	0
スイカ1	スイカ2	BAR	C.BTBAR77C_02	0
番7	番7	ベル1	C.2x777A_01	0
番7	番7	スイカ2	C.2x777A_02	0
番7	番7	スイカ1	C.2x777A_03	0
番7	チェリー	ベル1	C.2x777B_01	0
番7	チェリー	スイカ2	C.2x777B_02	0
番7	チェリー	スイカ1	C.2x777B_03	0
スイカ2	番7	スイカ2	C.2x777C_01	0
スイカ2	番7	スイカ1	C.2x777C_02	0
スイカ2	スイカ2	リプレイ	C.2x777D_01	0
スイカ2	リプレイ	スイカ1	C.2x777D_02	0
スイカ2	番7	チェリー	C.2x777E	0
リプレイ	番7	番7	C.2x777F_01	0
リプレイ	番7	チェリー	C.2x777F_02	0
スイカ2	リプレイ	番7	C.2x777G_01	0
スイカ2	リプレイ	チェリー	C.2x777G_02	0
リプレイ	リプレイ	番7	C.2x777G_03	0
リプレイ	リプレイ	チェリー	C.2x777G_04	0
スイカ2	スイカ2	番7	C.特替77A_01	0
スイカ2	スイカ2	BAR	C.特替77A_02	0
スイカ2	スイカ2	リプレイ	C.特替77A_03	0
スイカ2	スイカ2	BAR	C.特替77A_04	0
				リーチリブ

【図 201】

図解組合せの内容				
コンビネーション		名称	払出 3BET	略称
スイカ2	スイカ2	チェリー	C.特殊W7_B.01	0
リブレイ	スイカ2	チェリー	C.特殊W7_B.02	0
スイカ2	チェリー	青7	C.特殊W7_C.01	0
スイカ2	チェリー	BAR	C.特殊W7_C.02	0
リブレイ	チェリー	青7	C.特殊W7_C.03	0
リブレイ	チェリー	BAR	C.特殊W7_C.04	0
BAR	赤7	リブレイ	C.特殊W7_D.01	0
BAR	スイカ2	リブレイ	C.特殊W7_D.02	0
ベル1	ベル1	ベル1	C.ODP%A AAA.01	8
ベル1	ベル1	ベル3	C.ODP%A AAA.02	8
ベル1	ベル2	ベル1	C.ODP%A AAA.03	8
ベル1	ベル2	ベル3	C.ODP%A AAA.04	8
ベル2	ベル1	ベル1	C.ODP%A AAA.05	8
ベル2	ベル1	ベル3	C.ODP%A AAA.06	8
ベル2	ベル2	ベル1	C.ODP%A AAA.07	8
ベル2	ベル2	ベル3	C.ODP%A AAA.08	8
ベル1	ベル1	ベル2	C.ODP%A AB.01	8
ベル1	ベル2	ベル2	C.ODP%A AB.02	8
ベル2	ベル1	ベル2	C.ODP%A AB.03	8
ベル2	ベル2	ベル2	C.ODP%A AB.04	8
ベル1	ベル3	ベル1	C.ODP%A BA.01	8
ベル1	ベル3	ベル3	C.ODP%A BA.02	8
ベル2	ベル3	ベル1	C.ODP%A BA.03	8
ベル2	ベル3	ベル3	C.ODP%A BA.04	8
ベル2	ベル3	ベル2	C.ODP%A BB.01	8
ベル2	ベル3	ベル2	C.ODP%A BB.02	8
ベル3	ベル1	ベル1	C.ODP%A BA.01	8
ベル3	ベル1	ベル3	C.ODP%A BA.02	8
ベル3	ベル2	ベル1	C.ODP%A BA.03	8
ベル3	ベル2	ベル3	C.ODP%A BA.04	8
ベル3	ベル2	ベル2	C.ODP%A BB.01	8
ベル3	ベル2	ベル2	C.ODP%A BB.02	8
ベル3	ベル3	ベル1	C.ODP%A BA.01	8
ベル3	ベル3	ベル3	C.ODP%A BA.02	8
ベル3	ベル3	ベル2	C.ODP%A BB.01	8
ベル1	赤7	赤7	C.TPA%_01	8
ベル1	赤7	チェリー	C.TPA%_02	8
ベル1	スイカ2	赤7	C.TPA%_03	8
ベル1	スイカ2	チェリー	C.TPA%_04	8
ベル1	リブレイ	赤7	C.TPA%_05	8
ベル1	リブレイ	チェリー	C.TPA%_06	8
ベル2	赤7	赤7	C.TPA%_07	8
ベル2	赤7	チェリー	C.TPA%_08	8
ベル2	スイカ2	赤7	C.TPA%_09	8
ベル2	スイカ2	チェリー	C.TPA%_10	8
ベル2	リブレイ	赤7	C.TPA%_11	8
ベル2	リブレイ	チェリー	C.TPA%_12	8
ベル3	赤7	赤7	C.TPA%_13	8
ベル3	赤7	チェリー	C.TPA%_14	8
ベル3	スイカ2	赤7	C.TPA%_15	8
ベル3	スイカ2	チェリー	C.TPA%_16	8
ベル3	リブレイ	赤7	C.TPA%_17	8
ベル3	リブレイ	チェリー	C.TPA%_18	8

【図 202】

図解組合せの内容				
コンビネーション		名称	払出 3BET	略称
スイカ2	ベル1	リブレイ	C.OTPA_01	ベル
スイカ2	ベル2	リブレイ	C.OTPA_02	
スイカ2	ベル3	リブレイ	C.OTPA_03	
リブレイ	ベル1	リブレイ	C.OTPA_04	
リブレイ	ベル2	リブレイ	C.OTPA_05	
リブレイ	ベル3	リブレイ	C.OTPA_06	
BAR	ベル1	赤7	C.OLPA_01	
BAR	ベル1	チェリー	C.OLPA_02	
BAR	ベル2	赤7	C.OLPA_03	
BAR	ベル2	チェリー	C.OLPA_04	
BAR	ベル3	赤7	C.OLPA_05	1枚出目
BAR	ベル3	チェリー	C.OLPA_06	
スイカ1	ベル1	赤7	C.OLPA_07	
スイカ1	ベル1	チェリー	C.OLPA_08	
スイカ1	ベル2	赤7	C.OLPA_09	
スイカ1	ベル2	チェリー	C.OLPA_10	
スイカ1	ベル3	赤7	C.OLPA_11	
スイカ1	ベル3	チェリー	C.OLPA_12	
チェリー	ベル1	赤7	C.OLPA_13	
チェリー	ベル1	チェリー	C.OLPA_14	
チェリー	ベル2	赤7	C.OLPA_15	1枚出目
チェリー	ベル2	チェリー	C.OLPA_16	
チェリー	ベル3	赤7	C.OLPA_17	
チェリー	ベル3	チェリー	C.OLPA_18	
BAR	チェリー	ベル1	C.BTPA_01	
BAR	チェリー	ベル2	C.BTPA_02	
BAR	チェリー	ベル3	C.BTPA_03	
スイカ1	チェリー	ベル1	C.BTPA_04	
スイカ1	チェリー	ベル2	C.BTPA_05	
スイカ1	チェリー	ベル3	C.BTPA_06	
チェリー	チェリー	ベル1	C.BTPA_07	
チェリー	チェリー	ベル2	C.BTPA_08	
チェリー	チェリー	ベル3	C.BTPA_09	1枚出目
ベル1	赤7	リブレイ	C.左1枚役A_01	
ベル1	スイカ2	リブレイ	C.左1枚役A_02	
ベル2	赤7	リブレイ	C.右1枚役A_03	
ベル2	スイカ2	リブレイ	C.右1枚役A_04	
ベル3	赤7	リブレイ	C.左1枚役B_01	
ベル3	スイカ2	リブレイ	C.右1枚役B_02	
ベル1	チェリー	青7	C.左1枚役B_03	
ベル1	チェリー	BAR	C.左1枚役B_02	
ベル2	チェリー	青7	C.左1枚役B_03	
ベル2	チェリー	BAR	C.右1枚役B_04	
ベル3	チェリー	青7	C.右1枚役B_05	CBB中ベル
ベル3	チェリー	BAR	C.右1枚役B_06	
BAR	リブレイ	ベル1	C.右1枚役A_01	
BAR	リブレイ	ベル2	C.右1枚役A_02	
BAR	リブレイ	ベル3	C.右1枚役A_03	
チェリー	リブレイ	ベル1	C.右1枚役A_04	
チェリー	リブレイ	ベル2	C.右1枚役A_05	
チェリー	リブレイ	ベル3	C.右1枚役A_06	
スイカ2	青7	ベル1	C.右1枚役B_01	
スイカ2	青7	ベル2	C.右1枚役B_02	

【図 203】

図解組合せの内容				略称
コンビネーション	名称		払出 3BET	
スイカ2	青7	ベル3	C.右1枚役B.03	1枚出目
スイカ2	BAR	ベル1	C.右1枚役B.04	
スイカ2	BAR	ベル2	C.右1枚役B.05	
スイカ2	BAR	ベル3	C.右1枚役B.06	
ベル1	チェリー	リブレイ	C.左移行役.01	
ベル2	チェリー	リブレイ	C.左移行役.02	
ベル3	チェリー	リブレイ	C.左移行役.03	
スイカ2	ベル1	赤7	C.中移行役A.01	
スイカ2	ベル1	チェリー	C.中移行役A.02	
スイカ2	ベル2	赤7	C.中移行役A.03	RTO移行図柄
スイカ2	ベル2	チェリー	C.中移行役A.04	
リブレイ	ベル1	赤7	C.中移行役A.05	
リブレイ	ベル1	チェリー	C.中移行役A.06	
リブレイ	ベル2	赤7	C.中移行役A.07	
リブレイ	ベル2	チェリー	C.中移行役A.08	
スイカ2	ベル3	スイカ2	C.中移行役B.01	
スイカ2	ベル3	スイカ1	C.中移行役B.02	
スイカ2	ベル3	チェリー	C.中移行役B.03	
リブレイ	ベル3	スイカ2	C.中移行役B.04	スイカ
リブレイ	ベル3	スイカ1	C.中移行役B.05	
リブレイ	ベル3	チェリー	C.中移行役B.06	
スイカ2	リブレイ	ベル1	C.右移行役.01	
スイカ2	リブレイ	ベル2	C.右移行役.02	
スイカ2	リブレイ	ベル3	C.右移行役.03	
リブレイ	リブレイ	ベル1	C.右移行役.04	
リブレイ	リブレイ	ベル2	C.右移行役.05	
リブレイ	リブレイ	ベル3	C.右移行役.06	
スイカ2	スイカ2	スイカ2	C.スイカA.01	スイカ
スイカ2	スイカ2	スイカ1	C.スイカA.02	
リブレイ	スイカ2	ベル2	C.スイカB.01	
リブレイ	スイカ2	ベル3	C.スイカB.02	
スイカ2	スイカ2	ベル2	C.スイカC.01	
リブレイ	スイカ2	スイカ2	C.スイカD.01	
リブレイ	スイカ2	スイカ1	C.スイカD.02	
スイカ1	スイカ2	スイカ2	C.スイカE.01	
スイカ1	スイカ2	スイカ1	C.スイカE.02	
BAR	スイカ2	青7	C.スイカF.01	チェリー
BAR	スイカ2	BAR	C.スイカF.02	
青7	チェリー	青7	C.チェリーA.01	
青7	チェリー	BAR	C.チェリーA.02	
チェリー	ベル1	青7	C.チェリーB.01	
チェリー	ベル1	BAR	C.チェリーB.02	
チェリー	ベル2	青7	C.チェリーB.03	
チェリー	ベル2	BAR	C.チェリーB.04	
チェリー	ベル3	青7	C.チェリーB.05	
チェリー	ベル3	BAR	C.チェリーB.06	
チェリー	ベル1	リブレイ	C.チェリーC.01	チェリー
チェリー	ベル2	リブレイ	C.チェリーC.02	
チェリー	ベル3	リブレイ	C.チェリーC.03	
チェリー	チェリー	青7	C.チェリーD.01	
チェリー	チェリー	BAR	C.チェリーD.02	
青7	チェリー	リブレイ	C.チェリーE.01	
チェリー	チェリー	リブレイ	C.チェリーE.02	
チェリー	チェリー	リブレイ	C.チェリーE.03	
チェリー	チェリー	リブレイ	C.チェリーE.04	
チェリー	チェリー	リブレイ	C.チェリーE.05	

【図 204】

図解組合せの内容				払出 3BET	略称
コンビネーション		名称			
リブレイ	青7	スイカ2	C.SP役A.01	確定出目	
リブレイ	青7	スイカ1	C.SP役A.02		
リブレイ	BAR	スイカ2	C.SP役A.03		
リブレイ	BAR	スイカ1	C.SP役A.04		
リブレイ	青7	ベル1	C.SP役B.01		
リブレイ	BAR	ベル1	C.SP役B.02		
リブレイ	リブレイ	スイカ2	C.SP役C.01		
リブレイ	リブレイ	スイカ1	C.SP役C.02		
リブレイ	青7	ベル2	C.SP役D.01		
リブレイ	青7	ベル3	C.SP役D.02		
リブレイ	BAR	ベル2	C.SP役E.01		
リブレイ	BAR	ベル3	C.SP役E.02		
青7	リブレイ	青7	C.SP役F.01		
青7	リブレイ	BAR	C.SP役F.02		
青7	リブレイ	リブレイ	C.SP役G.01		
ベル1	ベル1	赤7	C.VPA%_01		
ベル1	ベル1	チェリー	C.VPA%_02		
ベル1	ベル2	赤7	C.VPA%_03		
ベル1	ベル2	チェリー	C.VPA%_04		
ベル1	ベル3	赤7	C.VPA%_05		
ベル1	ベル3	チェリー	C.VPA%_06		
ベル2	ベル1	赤7	C.VPA%_07		
ベル2	ベル1	チェリー	C.VPA%_08		
ベル2	ベル2	赤7	C.VPA%_09		
ベル2	ベル2	チェリー	C.VPA%_10		
ベル2	ベル3	赤7	C.VPA%_11		
ベル2	ベル3	チェリー	C.VPA%_12		
ベル3	ベル1	赤7	C.VPA%_13		
ベル3	ベル1	チェリー	C.VPA%_14		
ベル3	ベル2	赤7	C.VPA%_15		
ベル3	ベル2	チェリー	C.VPA%_16		
ベル3	ベル3	赤7	C.VPA%_17		
ベル3	ベル3	チェリー	C.VPA%_18		

【図 2 0 5】

(A) 内部当義役と図柄組合せとの対応関係(非押し順役)

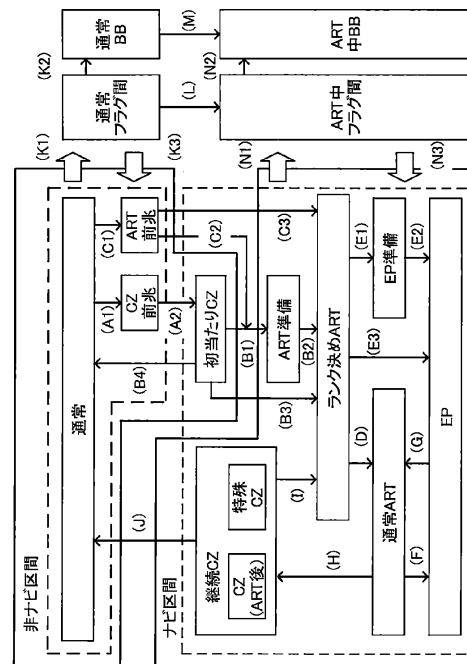
当選区	国際組合せ	当選区	国際組合せ
F.タウナBB	タウナBB	F.BARBIZ	BARBIZリブ(RT5移行図柄)
F.赤BB	BB	F.共通BB	ベル
F.青BB		F.強ベル	
F.通常リブ	平行リブ(RT1移行図柄)	F.弱スハ	
F.維持リブ	斜めリブ	F.強スハA	スハ
F.弱チェリ	弱チェリ(RT3移行図柄)	F.強スハB	
F.強チェリ	強チェリ(RT5移行図柄)	F.強チェリ	チェリ
F.チェリス	小山リブ(RT4移行図柄)	F.確定スカー	確定目出
F.リーチリブ	リーチリブ	F.CBBB	
F.フスカリブ	フスカリブ	F.BBB半弱チェリ	BB中リブ
F.リブA		F.BBB共通強ベル	ベル
F.リブB	7強リブ(RT5移行図柄)		

(B) 内部当籤役と図柄組合せとの対応関係(押し順役)

当選後	国務組合会 (得点順)							
	123	132	213	231	312	321		
F 6枚維持/F123	C GU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚維持/F123	C BU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚維持/F213	C BU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚維持/F231	C BU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚維持/F312	C BU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚維持/F321	C BU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚突入/F123	小山ワザレ	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚突入/F132	C BU/F	小山ワザレ	C GU/F	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚突入/F213	C BU/F	C BU/F	小山ワザレ	C GU/F	C BU/F	C BU/F		
F 6枚突入/F231	C BU/F	C BU/F	C GU/F	小山ワザレ	C BU/F	C BU/F		
F 6枚突入/F312	C BU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	小山ワザレ	C BU/F		
F 6枚突入/F321	C BU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	C BU/F	小山ワザレ		
F 6枚返却/F123	C GU/F	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ		
F 6枚返却/F132	小山ワザレ	C GU/F	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ		
F 6枚返却/F213	小山ワザレ	小山ワザレ	C GU/F	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ		
F 6枚返却/F231	小山ワザレ	小山ワザレ	C GU/F	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ		
F 6枚返却/F312	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	C GU/F	小山ワザレ	小山ワザレ		
F 6枚返却/F321	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	C GU/F	小山ワザレ		
F 6枚返却/F231	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	小山ワザレ	C GU/F		
F 3枚昇格/F1xx	強チンガワ	強チンガワ	C GU/F	C GU/F	C GU/F	C GU/F		
F 3枚昇格/F2xx	C GU/F	C GU/F	強チンガワ	強チンガワ	C BU/F	C BU/F		
F 3枚昇格/F3xx	C GU/F	C BU/F	C GU/F	C GU/F	強チンガワ	強チンガワ		

※ 押し順ベルについては、省略

【図 2 0 6】



【図 207】

移行条件	移行元	移行先	内容
(A1)	通常	GZ前兆	GZ抽籤に当籤、かつ、前兆あり
(A2)	GZ前兆	初当たりGZ	前兆G数を消化
(B1)	初当たりGZ	ART準備	ART抽籤に当籤、かつ、低RT
(B2)	ART準備	ランク決めART	高RTに移行
(B3)	初当たりGZ	ランク決めART	ART抽籤に当籤、かつ、高RT
(B4)	初当たりGZ	通常	ART抽籤に非当籤
(C1)	通常	ART前兆	ART抽籤に当籤、かつ、前兆あり
(C2)	ART前兆	ART準備	前兆G数を消化、かつ、低RT
(C3)	ART前兆	ランク決めART	前兆G数を消化、かつ、高RT
(D)	ランク決めART	通常ART	1G消化、かつ、ランク3以下
(E1)	ランク決めART	EP準備	1G消化、かつ、ランク4、かつ、RT4
(E2)	EP準備	EP	RT5移行
(E3)	ランク決めART	EP	1G消化、かつ、ランク4、かつ、RT5
(F)	通常ART	EP	ナビ高確中に3択昇格リブ当籤し、RT5移行
(G)	EP	通常ART	保証なし時の転落リブ当籤時に押し順ミスし、RT4移行
(H)	通常ART	継続GZ	通常ARTのG数消化
(I)	継続GZ	ランク決めART	ART抽籤に当籤、又は、ストック放出
(J)	継続GZ	通常	ART抽籤に非当籤、かつ、ストックなし
(K1)	特定状態	通常BBフラグ間	BB当籤
(K2)	通常フラグ間	通常BB	BB作動
(K3)	通常BB	特定状態	BB終了
(L)	通常フラグ間	ART中フラグ間	ART抽籤に当籤
(M)	通常BB	ART中BB	ART抽籤に当籤
(N1)	所定状態	ART中フラグ間	BB当籤
(N2)	ART中フラグ間	ART中BB	BB作動
(N3)	ART中BB	ART準備	BB終了

【图 208】

(A) 内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係(スタート時の抽籤用)

当番役	抽籤用フダ	当番役	抽籤用フダ
はすれ	はすれ	お伊達持リ	通常リ
F.クラン/BB	BK(CBB)	伊達へん	へん
F.兼8	BB(NBB)	F.赤連へん	F.赤連へん
F.青DD		F.強へん	強へん
F.通常リ	通常リ	F.弱へん	弱へん
F.維持リ		F.強入/A	強入/A
F.弱リ	弱リ	F.強入/B	強入/B
F.強リ	強リ	F.維持リ	維持リ
F.オキスリ	弱リ/A	F.確定リ	確定リ
F.リニ目リ	リニ目リ	F.CBBへん	CBBへん
F.フキリ	フキリ	F.BBの中はすれ	へん/はすれ
F.ア/A		BB中・弱リ	へん/はすれ/B
F.ア/B	7振り	F.BB中・強へん	中へん
F.BAリ	BAR強リ	F.ED中へん	強へん

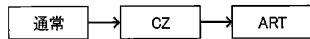
(B) 内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係(スタート時又は停止時の抽籤用)

抽籤用フラグ					備考
当籤役	非ナビ区間(停止時)	ナビ区間(スタート時)			
	押し順正常	押し順不正	ナビ高確	非ナビ高確	
8枚突入り	弱チャンス	通常	弱チャンス		正解時 RT2⇒RT4
6枚転落	通常	弱チャンス	弱チャンス		不正解時 RT5⇒RT4
3枚昇格	強チャンス	通常	強チャンス	通常	正解時 RT4⇒RT5

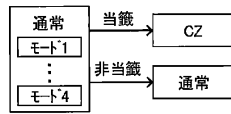
【図 2 0 9】

通常中の遊技の流れ

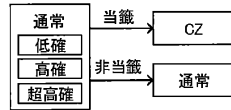
(A)通常⇒CZ⇒ART



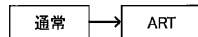
(A-1)通常⇒CZ(ベル当籤時のモードに応じた抽籤)



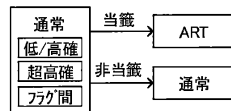
(A-2)通常⇒CZ(抽籤用フラグと状態に応じた抽籤)



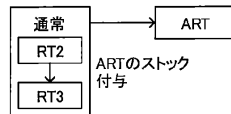
(B)通常⇒ART



(B-1)通常⇒ART(抽籤用フラグと状態に応じた抽籤)



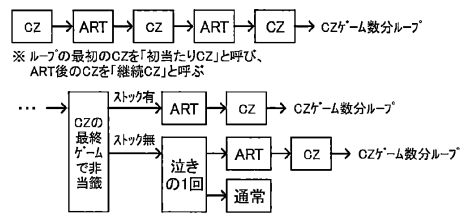
(B-2)通常⇒ART(RT3への移行)



【図 2 1 0】

CZ中の遊技の流れ

(A)CZからARTへの基本的な流れ



(B)初当たりCZの概要

残りCZゲーム数	...	2	1	0	終了 次遊技
ART移行契機	フェーズA	フェーズB	フェーズC		

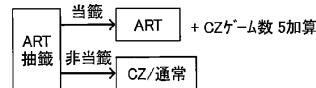
(C)継続CZの概要

残りCZゲーム数	...	2	1	0	0	終了 次遊技
ART移行契機	フェーズA			フェーズD	フェーズC	

【図 2 1 1】

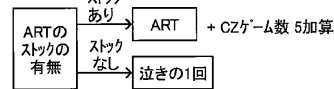
(D)各フェーズの概要

抽籤フェーズA、B、C

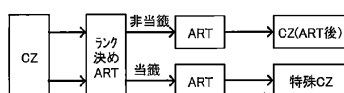


※ 抽籤フェーズ毎に当籤確率が異なる

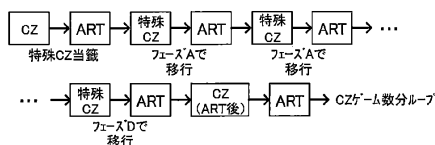
放出フェーズD



(E)継続CZの種別抽籤



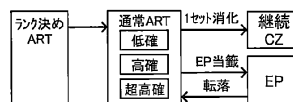
(F)特殊CZの流れ



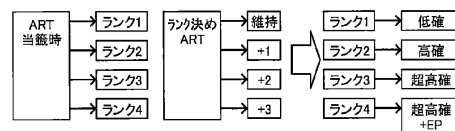
【図 2 1 2】

ART中の遊技の流れ

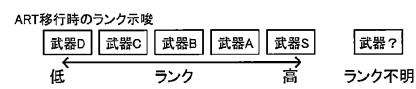
(A)ARTの概要



(B)ART中のランク(低確・高確・超高確)の決め方



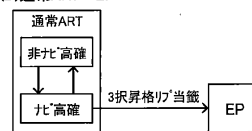
(C)ランク示唆演出の概要



通常ART中の抽籤状態示唆

ARTの抽籤状態	演出ステージ
低確	ステージ1
高確	ステージ2
超高確	ステージ3

(D)通常ART⇒EP



【図 2 1 8】

(D)状態移行抽籤テーブル(超高確率時)

抽籤結果		抽籤用フラグ							
		はずれ、通常レベル	弱く	弱中	強中	強大	強特大	強特大	強特大
低確	0	0	0	0	0	0	0	256	256
高確A	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確B	0	0	0	224	224	224	0	0	224
超高確	256	256	32	32	32	0	0	0	32

(F)状態移行抽籤テーブル(設定変更時用)

抽籤結果		移行前の抽籤状態				抽籤値	
		低確	高確	超高確	超高確		
低確	0	128	0	0	0	192	
高確A	0	0	0	0	0	0	
高確B	124	124	224	0	0	64	
超高確	4	4	32	256	0	0	

(G)状態移行抽籤テーブル(OZ終了時用)

抽籤結果		抽籤値	
		低確	高確
低確	0	0	0
高確A	0	0	256
高確B	0	0	0
超高確	0	0	0

【図 2 1 9】

高確保証ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	高確A当籤時	高確B当籤時
+10G	4	64
+20G	12	64
+30G	48	128
+50G	192	0

【図 2 2 0】

モード別OZ抽籤テーブル

抽籤結果		低設定 現在のモード				高設定 現在のモード			
		モード1	モード2	モード3	モード4	モード1	モード2	モード3	モード4
非当籤	256	255	250	214	256	254	254	250	214
当籤	0	1	6	42	0	2	6	42	0

※ 通常時のベル当籤時にOZ抽籤を行う。
同遊技においてART抽籤に当籤していた場合には、抽籤をしない。

【図 2 2 2】

(A)BB当籤時状態別OZ抽籤テーブル(低確率時)

抽籤結果		抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)							
		はずれ、通常レベル	弱く	弱中	強中	強大	強特大	強特大	強特大
低確	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確A	256	256	256	256	256	256	256	256	256
高確B	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(B)BB当籤時状態別OZ抽籤テーブル(高確率時)

抽籤結果		抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)							
		はずれ、通常レベル	弱く	弱中	強中	強大	強特大	強特大	強特大
低確	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確A	256	254	254	192	128	128	128	128	128
高確B	0	2	2	2	64	128	128	128	0

(C)BB当籤時状態別OZ抽籤テーブル(超高確率時)

抽籤結果		抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)							
		はずれ、通常レベル	弱く	弱中	強中	強大	強特大	強特大	強特大
低確	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確A	256	256	256	256	256	256	256	256	256
高確B	0	0	0	0	0	0	0	0	0

※ 通常時のBB当籤時に重複して当籤した役に応じてOZ抽籤を行う。
同遊技においてART抽籤に当籤していた場合には、抽籤をしない。

【図 2 2 1】

モード別OZ抽籤テーブル	
dNRMVCTB EQU \$	;低設定
DB LOW,(wRAND1BS+oRNDAT07)*20H*(0)	;設定値 0:低
DB LOW,wLOW_HIH	;設定値 高:高情報
DB LOW,wVC_MODE	;現在のモード1~4
;	
DB (80H)+dNRMVCTB_L-\$	;設定値 0:低
DB (80H)+dNRMVCTB_H-\$	;設定値 1:高
;	
dNRMVCTB EQU \$	;高設定
DB cPRB_0	;[0]VC モード 1
DB cPRB_1	;[1]VC モード 2
DB cPRB_6	;[2]VC モード 3
DB cPRB_42	;[3]VC モード 4
;	
dNRMVCTB EQU \$	;高設定
DB cPRB_0	;[0]VC モード 1
DB cPRB_2	;[1]VC モード 2
DB cPRB_6	;[2]VC モード 3
DB cPRB_42	;[3]VC モード 4

【图 2 2 3】

(A) 状態別O2抽換テーブル(設定1.2(低設定)、標準時用)												
抽換結果 はすれ	通常時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時
非当量	266	256	255	255	224	192	192	192	255	256	256	258
当量	0	0	1	1	1	32	64	64	1	0	0	0
(B) 状態別O2抽換テーブル(設定1.2(低設定)、標準時用)												
抽換結果 はすれ	通常時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時
非当量	236	236	252	254	224	192	128	128	254	256	256	258
当量	0	0	2	2	2	64	128	128	2	0	0	0
(C) 状態別O2抽換テーブル(設定1.2(低設定)、超富酸素時用)												
抽換結果 はすれ	通常時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時
非当量	235	255	192	192	128	128	0	0	192	255	255	255
当量	1	64	64	64	64	128	256	256	64	1	1	1
(D) 状態別O2抽換テーブル(設定5.6(高設定)、低酸素時用)												
抽換結果 はすれ	通常時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時
非当量	286	256	253	253	216	176	176	176	253	256	256	256
当量	0	3	3	3	40	80	80	80	3	0	0	0
(E) 状態別O2抽換テーブル(設定5.6(高設定)、高酸素時用)												
抽換結果 はすれ	通常時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時
非当量	256	256	250	250	250	176	96	96	96	256	256	256
当量	0	0	6	6	6	80	160	160	160	6	0	0
(F) 状態別O2抽換テーブル(設定5.6(高設定)、超富酸素時用)												
抽換結果 はすれ	通常時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時	過剰時
非当量	236	236	236	236	176	176	176	176	256	256	256	258
当量	0	0	0	0	90	180	256	256	0	0	0	0

【图 2 2 4】

CZ前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	BB非當籤時	BB當籤時
0G	0	6
5~8G	0	0
9~12G	16	1
13~20G	48	3
21~28G	176	13
29~30G	16	1
31~34G	0	0

※ 当籤した前兆ゲーム数範囲の中から、均等に前兆ゲーム数を決定

【図 2 2 5】

[illegible]

※BB当籤時に重複して当籤した役に応じてART抽籤を行う。

【图 2 2 6】

[illegible]

【図 2 2 7】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
0G	0
5～8G	16
9～12G	0
13～20G	24
21～28G	88
29～30G	32
31～34G	96

※ 通常時にARTに当籤した場合に前兆ゲーム数を抽籤
当籤した前兆ゲーム数範囲の中から、均等に前兆ゲーム数を決定

【図 2 2 8】

(A)GZ中ART抽籤テーブル(初当たりGZ、かつ、残りゲーム以上時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	224	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	2	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256

(B)GZ中ART抽籤テーブル(初当たりGZ、かつ、残りゲーム時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	224	224	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	32	32	256	256	256	256	256	256	256	256	256

(C)GZ中ART抽籤テーブル(初当たりGZ終了の次選抜用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	224	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	0	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256

(D)GZ中ART抽籤テーブル(GZ(ART後)、かつ、非ナビ高確時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	224	255	0	224	0	0	0	0	0	224	0
当籤	32	1	256	32	256	256	256	256	256	32	256

【図 2 2 9】

(E)GZ中ART抽籤テーブル(GZ(ART後)、かつ、ナビ高確時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	0	255	0	224	0	0	0	0	224	0	0
当籤	256	1	256	32	256	256	256	256	256	32	256

(F)GZ中ART抽籤テーブル(GZ(ART後)終了の次選抜用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	256	0	256	0	256	256	256	256	256	0	256
当籤	0	0	256	0	256	256	256	256	256	0	256

(G)GZ中ART抽籤テーブル(特殊GZ、かつ、非ナビ高確時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	128	240	0	128	0	0	0	0	128	0	0
当籤	128	16	256	128	256	256	256	256	128	256	256

(H)GZ中ART抽籤テーブル(特殊GZ、かつ、ナビ高確時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	0	240	0	128	0	0	0	0	128	0	0
当籤	256	16	256	128	256	256	256	256	128	256	256

※ BB当籤時は、本テーブルは参照せず、ART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照(必ず当籤)

【図 2 3 0】

(A)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態：低確の高確、かつ、非ナビ高確中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	256	256	256	256	252	252	252	252	256	256	0
当籤	0	0	0	0	1	4	4	4	0	256	256

(B)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態：低確の高確、かつ、ナビ高確中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	256	256	256	256	252	252	252	252	256	256	0
当籤	0	0	0	0	1	4	4	4	0	256	256

(C)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態：超高確、かつ、非ナビ高確中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	256	255	256	240	224	224	224	224	256	0	0
当籤	0	0	1	0	16	32	32	32	0	256	256

(D)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態：超高確、かつ、ナビ高確中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常時	ベル	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ	超スロ
非当籤	255	256	256	240	224	224	224	224	256	0	0
当籤	1	0	1	0	16	32	0	32	0	256	256

【図 2 3 1】

(E)ART中ストック抽籤テーブル(EP中、かつ、転落モード:保証なし時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(F)ART中ストック抽籤テーブル(EP中、かつ、転落モード:ショット時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(G)ART中ストック抽籤テーブル(EP中、かつ、転落モード:ロング時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	128	224	128	256	256	0	0	256	0
当籤	128	32	128	0	0	256	256	0	256

【図 2 3 2】

(H)ART中ストック抽籤テーブル(ランク決めART、又は、EP準備中)、かつ、非ナビ高確中用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(I)ART中ストック抽籤テーブル(ランク決めART、又は、EP準備中)、かつ、ナビ高確中用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(J)ART中ストック抽籤テーブル(ART準備中用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(K)ART中ストック抽籤テーブル(ART中フラグ間用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

※ 同遊技がBB当籤(初当たり)時である場合には、抽籤をしない。

【図 2 3 3】

(A)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(状態:低確、高確、又は、EP中の転落モード:保証なし時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(B)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(状態:超高確、又は、EP中の転落モード:ショット時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(C)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(ランク決めART、又は、EP準備中時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(D)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(GZ又はGZ終了の次遊技)、又は、EP中の転落モード:ロング時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(E)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(ART準備中用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	第14位	第1位	第2位	第3位	第4位	第5位	第6位
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 2 3 4】

ART当籤時ストック数抽籤テーブル

抽籤結果	低設定			当籤契機			高設定			当籤契機		
	初当たり	上乗せA	上乗せB	上乗せC	初当たり	上乗せA	上乗せB	上乗せC	初当たり	上乗せA	上乗せB	上乗せC
ストック+1	0	252	254	224	0	248	252	192	0	248	252	192
ストック+2	248	4	2	32	224	8	4	64	248	8	4	64
ストック+3	8	0	0	0	0	32	0	0	8	0	0	0

当籤契機	内容
初当たり	通常中、GZ前兆中、ART前兆中、初当たりGZ中、通常フラグ間、又は、通常BB中のART当籤時
上乗せA	EP中のART当籤時
上乗せB	継続GZ(GZ(ART後)又は特殊GZ)中のART当籤時
上乗せC	上記以外のART当籤時

【図 2 3 5】

特殊GZ移行抽籤テーブル

抽籤結果	ARTストック	
	なし	あり
非当籤	255	254
当籤	1	2

※ フランク決めART開始時に抽籤を行う。
ARTストックなし時に当籤すると、ストック+1

【図 2 4 4】

(A)GZゲーム数獲得抽籤テーブル(ART準備中)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ
非当籤	256	192	0	128	0	0	0	0	0	0	256
CZ+SG	0	56	224	112	224	0	0	0	0	0	0
CZ+10G	0	6	28	14	28	224	224	224	224	0	0
CZ+20G	0	1	3	1	3	28	28	28	28	0	0
CZ+30G	0	1	1	1	1	4	4	4	4	0	0

(D)GZゲーム数獲得抽籤テーブル(GZ中用)

抽籤結果	CZ+5G	248
CZ+10G	8	

※ GZ中のフェーズA,B,Cで当籤又はGZ中のフェーズDでストップが放出するとGZゲーム数獲得

【図 2 4 5】

ARTゲーム数獲得抽籤テーブル(ART中、ART準備中、継続GZ中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ	
	NBB	CBB
ART+10G	224	0
ART+20G	28	224
ART+30G	4	32

※ ART中のBB当籤でARTゲーム数を獲得

【図 2 4 6】

転落モード抽籤テーブル

抽籤結果	EPの当籤タイミング	
	ランク決めART中	ランク決めART中以外
保証なし	0	0
ショート	254	192
ロング	2	64

【図 2 4 7】

(A)転落モード移行抽籤テーブル(転落モード:保証なし時)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ
保証なし	192	256	192	0	0	256	256	256	0	0	0
ショート	63	0	63	252	240	240	0	0	0	255	0
ロング	1	0	1	4	16	16	0	0	0	1	1

※ EP継続時:保証なし時の6体転落リブ当籤において押し順に正解した時

(B)転落モード移行抽籤テーブル(転落モード:ショート時)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ	弱スロ
保証なし	0	0	0	0	0	248	248	248	248	0	0
ショート	248	256	246	224	192	192	8	8	8	8	8
ロング	8	0	8	32	64	64	0	0	0	0	0

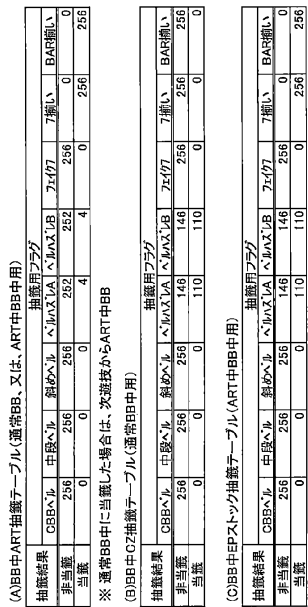
【図 2 4 8】

EP中BB当籤時転落モード移行抽籤テーブル

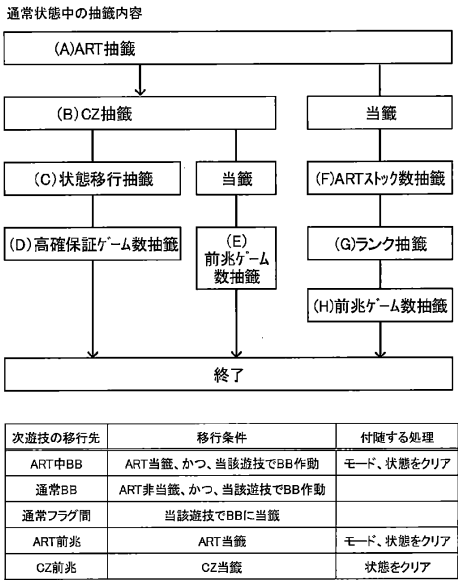
抽籤結果	NBB当籤時の現在のモード			CBB当籤時の現在のモード		
	保証なし	ショート	ロング	保証なし	ショート	ロング
保証なし	0	0	0	0	0	0
ショート	240	192	0	224	128	0
ロング	16	64	256	32	128	256

※ BB当籤時は抽籤を行わない。

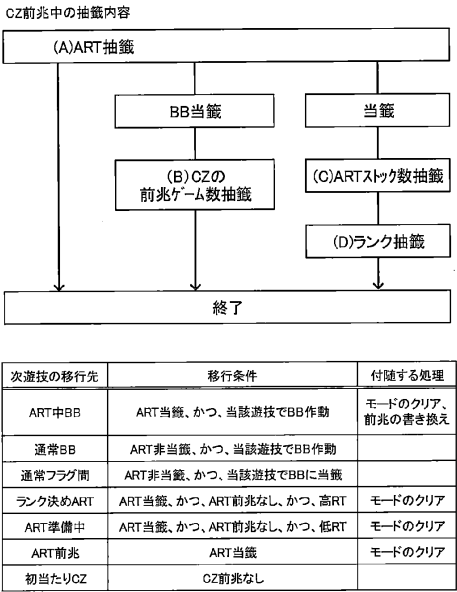
【図 2 4 9】



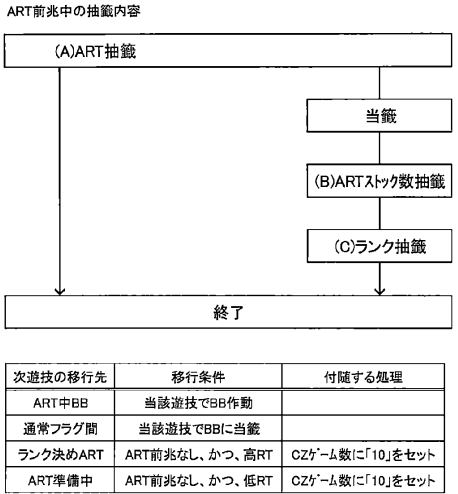
【図 2 5 0】



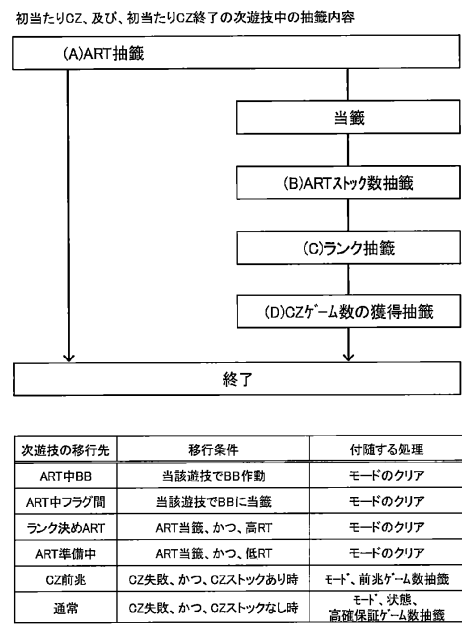
【図 2 5 1】



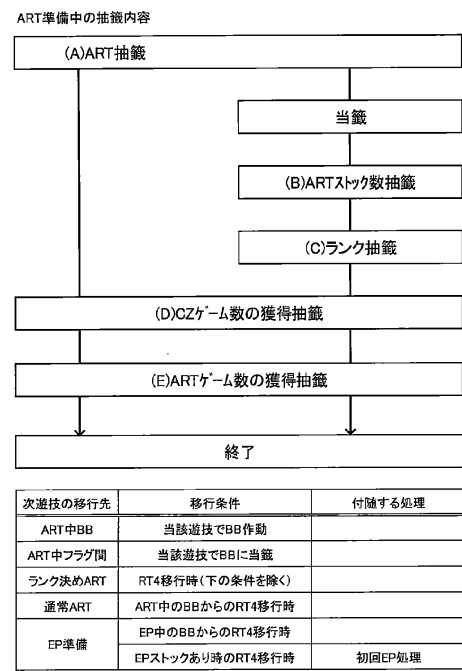
【図 2 5 2】



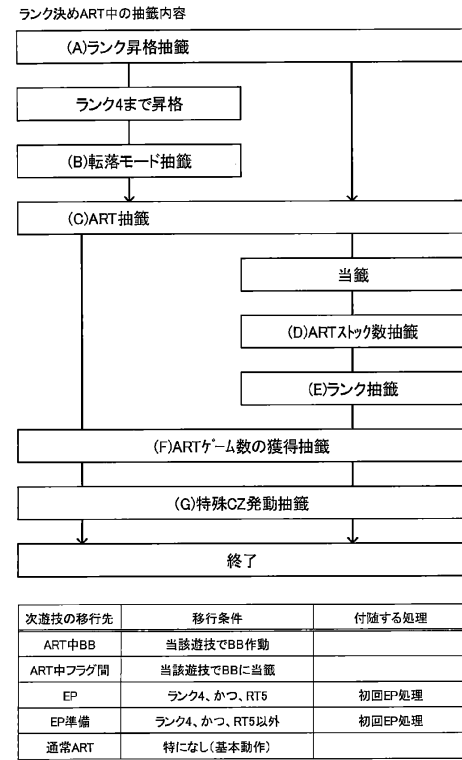
【図 2 5 3】



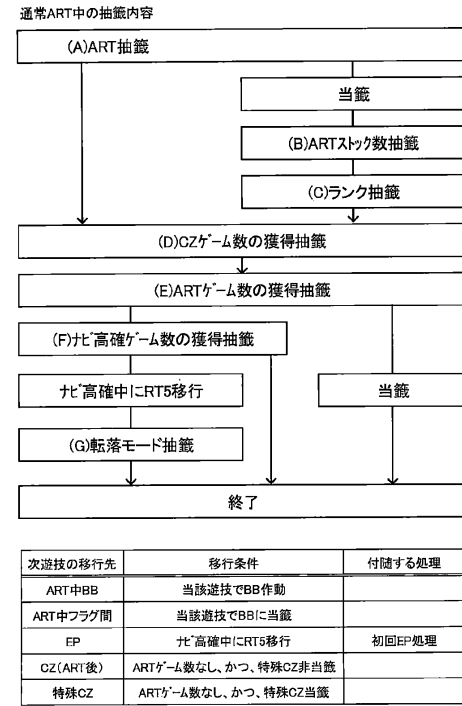
【図 2 5 4】



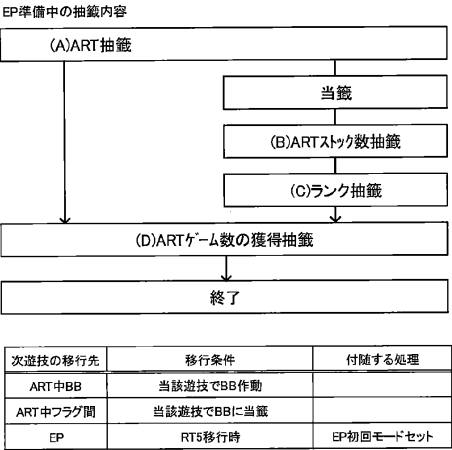
【図 2 5 5】



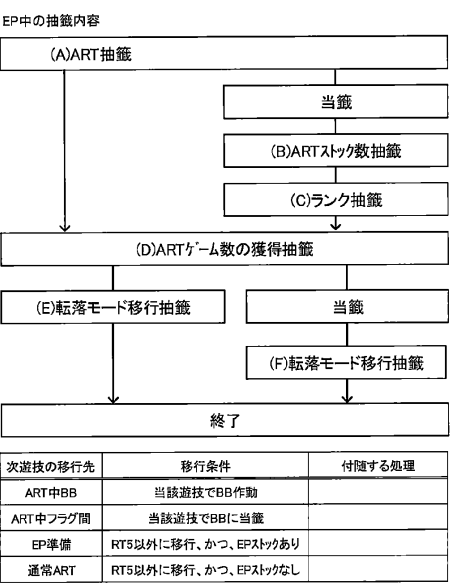
【図 2 5 6】



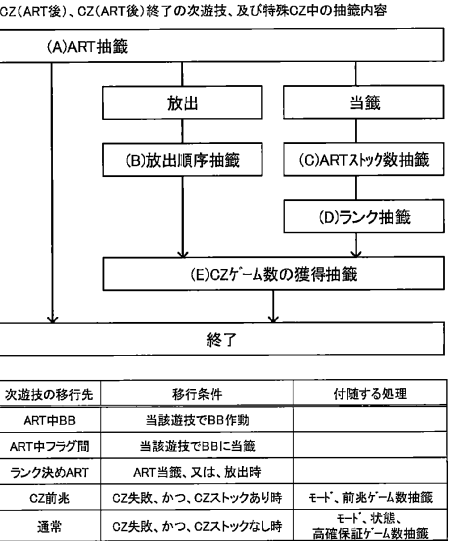
【図 2 5 7】



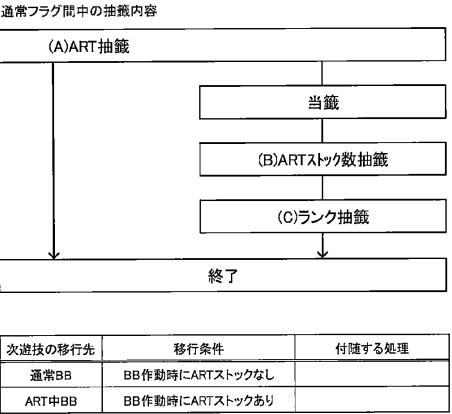
【図 2 5 8】



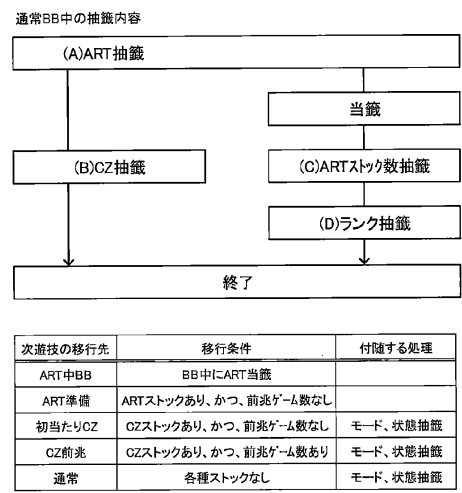
【図 2 5 9】



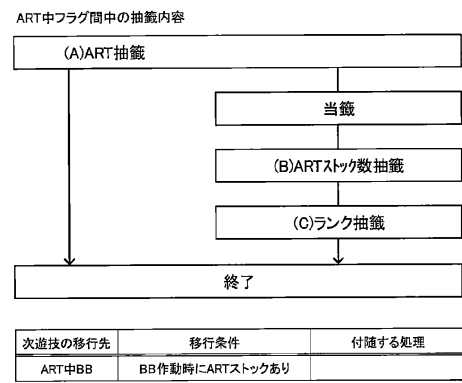
【図 2 6 0】



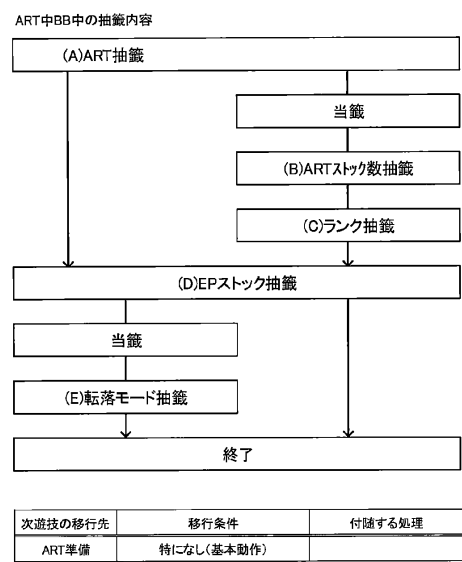
【図 2 6 1】



【図 2 6 2】



【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

(A) CZの残りゲーム数と各抽籤との関係例1

残りCZゲーム数	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ART抽籤	...	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE				
ランク抽籤	...	テーブルV	テーブルW	テーブルX	テーブルY	テーブルZ				

(B) CZの残りゲーム数と各抽籤との関係例2

残りCZゲーム数	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ART抽籤	...	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE				
ランク抽籤	...	テーブルX	テーブルY	テーブルZ						

【図 2 6 5】

(A) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例1

残り2ゲーム数 ストックあり時	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ART抽籤	テーブルA									
ランク抽籤	テーブルZ									
ストックなし時										
ART抽籤	テーブルB									
ランク抽籤	テーブルY									

(B) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例2

残りCZゲーム数	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	...	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE				
ランク抽籤	...	テーブルV	テーブルW	テーブルX	テーブルY	テーブルZ				
ストックなし時										
ART抽籤	...	テーブルF	テーブルG	テーブルH	テーブルI	テーブルJ				
ランク抽籤	...	テーブルQ	テーブルR	テーブルS	テーブルT	テーブルU				

(C) GZ中のストックの有無と各抽籤との関係例3

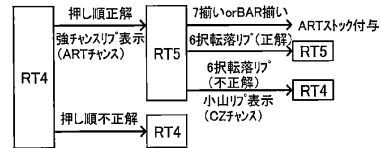
残りOZゲーム数 ストックあり時	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ART抽籤	...	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE				
ランク抽籤	...	テーブルX	テーブルY	テーブルZ						
ストックなし時										
ART抽籤	...	テーブルF			テーブルG			テーブルH		
ランク抽籤	...	テーブルU			テーブルV			テーブルW		

【图 2 6 7】

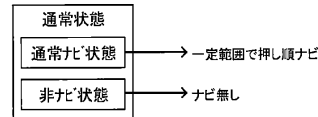
[illegible]

【图 2 6 6】

(A) 通常状態中のRT4,RT5におけるART抽籤



(B) 通常状態中のナビ制御



【图 2 6 8】

(A) 押し順ベル当籤時のRT制御

当量役	国府組合せ(押し順毎)					
	123	132	213	231	312	321
F.123△△A	8枚	RT0移行	1/4で8枚			
F.123△△B			3/4でRT1移行			
F.132△△A			RT0移行	8枚		
F.132△△B						
F.213△△A	1/4で8枚 3/4でRT2移行	8枚	RT0移行	1/4で8枚		
F.213△△B				3/4でRT2移行		
F.231△△A				RT0移行		
F.231△△B		8枚	1/4で8枚			
F.312△△A			3/4でRT2移行			
F.312△△B			RT0移行			
F.321△△A	8枚					
F.321△△B	RT0移行			8枚		

(B) 押し順ヘル当籤時のRT制御の別例1

当座収	因病相合せ(押込頂海)				
	123	132	213	231	312 321
F.123△/A	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	RT0移行		
F.123△/B					
F.123△/C					
F.123△/D					
F.132△/A	1/4で8枚 3/4でRT2移行	8枚	RT0移行		
F.132△/B					
F.132△/C					
F.132△/D					
F.213△/A	RT0移行	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	RT0移行	
F.213△/B					
F.213△/C					
F.213△/D					
...	...				

【図 2 6 9】

(C) 押し順ヘル当籤時のRT制御の別例2

当番役	図柄組合せ(押し順番)					
	123	192	219	231	312	321
F.123△A	8枚	1/4で8枚 3/4でR12移行	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行
F.123△B						
F.123△C						
F.123△D						
F.132△A	1/4で8枚 3/4でR12移行	8枚	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行
F.132△B						
F.132△C						
F.132△D						
F.213△A	1/4で8枚 3/4でR10移行	8枚	1/4で8枚 3/4でR12移行	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行	1/4で8枚 3/4でR10移行
F.213△B						
F.213△C						
F.213△D						
...	...					

(D) 押し順ヘル当籤時のRT制御の別例3

当電位	図柄組合せ(押し順)					
	123	132	213	231	312	321
F.123<A>	8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1/4で8枚 3/4でRT0移行			1枚
F.123						
F.123<C>						
F.123<D>						
F.132<A>	1/2で8枚 1/2でRT2移行	8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1枚	1/4で8枚 3/4でRT0移行	
F.132						
F.132<C>						
F.132<D>						
F.213<A>	1/4で8枚 3/4でRT0移行		8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1枚	1/4で8枚 3/4でRT0移行
F.213						
F.213<C>						
F.213<D>						
...	...					

【図 2 7 0】

(A)ナビ高確ゲーム数の更新例1

[illegible]

(B) ナビ高確ゲーム数の更新例2

[illegible]

(C)ナビ高確ゲーム数の更新例3

	遊技機 ナニワダール4号	通常ART	通常ART	通常ART	機軸GZ	ツリ込めART	通常ART
遊技機 ナニワダール4号	0	0	-	5	4	3→0	0
内回り番役	変動	0	+5	-	1	0?17	0
抽籤用フガ	3枚出枠時	F.強トリ	G&C獲得時	F.強トリ	3枚出枠時	F.ツリ込め	押入ベル
抽籤用フガ	通常時	強トリ	通常時	通常時	強トリ	F.ツリ込め	ベル
抽籤用フガ	CFLA	CFLA	CFLA	CFLA	強トリ	CFLA	CFLA

【图 2 7 1】

(A) 七・高確の有無と継続CZ中のART抽籤(3択昇格リフ当籤時)

遊技状態	継続CZ	
ナビ高確ゲーム数	なし	あり
抽籤用フラグ	通常リブ	強チャンスリブ
ART抽籤	低確率	当籤
次遊技のRT状態	RT4	RT5

(B) 七・高確の有無とランク決めART中の昇格抽籤1(3択昇格リブ当籤時)

遊技状態	ランク決めART	
ナビ高確ゲーム数	なし	あり
抽籤用フラグ	通常リブ	強チャンスリブ
星格抽籤	維持	+1以上

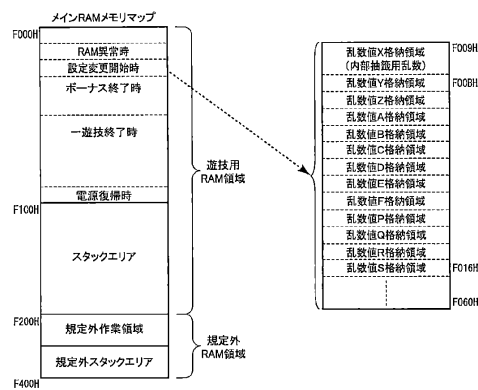
(C) ナビ高確の有無とランク決めART中の昇格抽籤2(はずれ時)

遊技状態	ランク決めART	
ナビ高確ゲーム数	なし	あり
抽籤用フラグ	はずれ	はずれ
昇格抽籤	維持	+1以上

(D) RT状態とランク決めART中の昇格抽籤

遊技状態	ランク決めART	
RT状態	RT4	RT5
抽籤用フラグ	フェイク7,7揃い,BAR揃い	
昇格抽籤	昇格確率高い	
フラグの当籤確率	低い	高い

【图 2 7 2】



【図 2 7 3】

乱数格納領域(RAM)の配置	アドレス	ラベル	疑似命令	値	コメント
19588	F009	W0RANDB	DS	2	: 乱数値 × 格納領域 (内部抽籤用乱数)
19589	F00B	W0RANDBIS	EQU	\$	
19591	F00B	W0RANDMY	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19592	F00C	W0RANDWZ	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19594	F00D	W0RANDMA	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19595	F00E	W0RANDWB	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19596	F00F	W0RANDWC	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19597	F010	W0RANDWD	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19598	F011	W0RANDE	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19599	F012	W0RANDMF	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
19597	F013	W0RANDMP	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
195972	F014	W0RANDMQ	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
195973	F015	W0RANDMR	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
195974	F016	W0RANDMS	DS	1	: 乱数値 × 格納領域 (出玉抽籤用乱数)

【図 274】

状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)			
dBDMCGTS	EQU	\$	
DB		LOW(wRAND1BS+cRANDAT04)*20H*(3)	抽籤乱数+抽籤回数
DB		LOW.wDDM_STS	抽籤パラメータ(テーブルオフセット)
DB		(80H)+dBDMC_L-\$	
DB		(80H)+dBDMC_H-\$	
dBDMC_L	EQU	\$	
DB		00000101B	
DB		124	
DB		3	
dBDMC_H	EQU	\$	
DB		00000101B	
DB		224	
DB		cHITABS	

【図 275】

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
抽籤回数				使用する乱数格納領域のオフセット			
				$LOW(wRAND1BS+cRANDAT04)*20H*(3)$			

【図 276】

乱数指定用オフセット番号	行番	値(HEX)	ラベル	疑似命令	値(DEC)	コメント
	2820	000B	cRANDAT01	EQU	11	0F016H
	2821	000B	cRANDAT02	EQU	11	0F016H
	2822	000B	cRANDAT03	EQU	11	0F016H
	2823	0000	cRANDAT04	EQU	0	0F00BH
	2824	0000	cRANDAT05	EQU	0	0F00BH
	2825	0006	cRANDAT06	EQU	6	0F011H
	2826	0004	cRANDAT07	EQU	4	0F00FH
	2827	0004	cRANDAT08	EQU	4	0F00FH
	2828	0004	cRANDAT09	EQU	4	0F00FH
	2829	0001	cRANDAT10	EQU	1	0F00CH
	2830	0005	cRANDAT11	EQU	5	0F010H
	2831	0005	cRANDAT12	EQU	5	0F010H
	2832	0005	cRANDAT13	EQU	5	0F010H
	2833	0005	cRANDAT14	EQU	5	0F010H
	2834	0005	cRANDAT15	EQU	5	0F010H
	2835	0003	cRANDAT16	EQU	3	0F00EH
	2836	0004	cRANDAT17	EQU	4	0F00FH
	2837	0004	cRANDAT18	EQU	4	0F00FH
	2838	0007	cRANDAT19	EQU	7	0F012H
	2839	000A	cRANDAT20	EQU	10	0F015H
	2840	0000	cRANDAT21	EQU	0	0F00BH
	2841	0001	cRANDAT22	EQU	1	0F00CH
	2842	0001	cRANDAT23	EQU	1	0F00CH
	2843	000B	cRANDAT24	EQU	11	0F016H
	2844	0006	cRANDAT25	EQU	6	0F011H
	2845	000B	cRANDAT26	EQU	11	0F016H
	2846	0001	cRANDAT27	EQU	1	0F00CH
	2847	0001	cRANDAT28	EQU	1	0F00CH
	2848	0000	cRANDAT29	EQU	0	0F00BH
	2849	000B	cRANDAT30	EQU	11	0F016H
	2850	000B	cRANDAT31	EQU	11	0F016H
	2851	0006	cRANDAT32	EQU	6	0F011H
	2852	0002	cRND_NAV	EQU	2	0F00DH
	2853	0002	cRND_ZNG	EQU	2	0F00DH

【図 277】

抽籤指定データ							
B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	0	0	1	0	1
					↑	↑	↑
					高確Aの抽籤を行わない		
					超高確の抽籤を行う		
					高確Bの抽籤を行う		

【図 278】

BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)			
dBBSVOTS	EQU	\$	
DB		LOW(wRAND1BS+cRANDAT15)*20H*(0)	
DB		LOW.wDDMFLG_C	
DB	cPRB_0		:0:ハズレ
DB	cPRB_4		:1:EP役
DB	cPRB_HIT		:2:プレミア系

【図 279】

当否判定用係数テーブル			
		B0:当否要求、B1:当籤(1)・非当籤(0)	
cPRB_HIT	EQU	1*2+(1)	B0:当否要求、B1:当籤
cPRB_0	EQU	0*2+(1)	B0:当否要求、B1:非当籤
dDDMPRB	EQU	\$	
DB		1*10H+0001B	B0:抽籤指示、B4:抽籤回数
cPRB_1	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	2
DB		1	
cPRB_2	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	4
DB		2	
cPRB_3	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	6
DB		3	
cPRB_4	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	8
DB		4	
cPRB_5	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	10
DB		5	
cPRB_6	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	12
DB		6	
cPRB_8	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	14
DB		8	
cPRB_10	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	16
DB		10	
cPRB_16	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	18
DB		16	
cPRB_32	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	20
DB		32	
cPRB_40	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	22
DB		40	
cPRB_42	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	24
DB		42	
cPRB_64	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	26
DB		64	
cPRB_80	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	28
DB		80	
cPRB_110	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	30
DB		110	
cPRB_128	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	32
DB		128	
cPRB_160	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	34
DB		160	
cPRB_192	EQU	(\$-dDDMPRB)*2+(0)	36
DB		192	

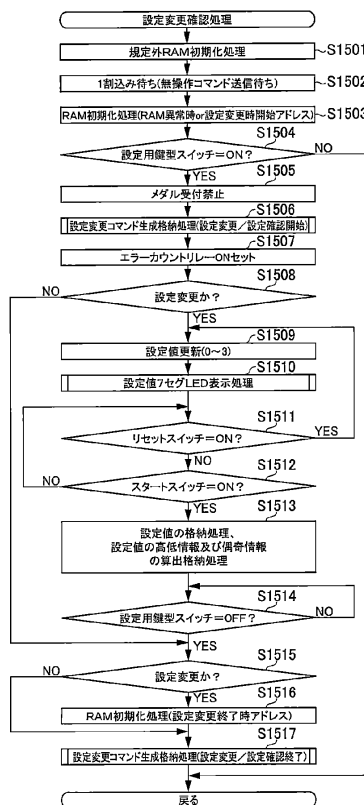
【図 280】

BB当選時状態別CZ抽籤テーブル(A)~(C)			
dBHSVCTB	EQU	\$	
DB			LOW(wRAND1BS+cRNDAT09)+20H*(0)
DB			LOW.wDDM_STS
DB			LOW.wDDMFLG.A
DB		(80H)+dBH_LOW-\$	[0]通常,低確
DB		(80H)+dBH_HIG-\$	[1]通常,高確
DB		(80H)+dBH_SPH-\$	[2]通常,超高
dBH_LOW	EQU	\$	
DB	cPRB_0		[0]ハズレ&プレミア系
DB	cPRB_0		[1]弱レア&弱スガ
DB	cPRB_0		[2]強スガ
dBH_HIG	EQU	\$	
DB	cPRB_0		[0]ハズレ&プレミア系 :低確 [3]強レア&EP役
DB	cPRB_2		[1]弱レア&弱スガ
DB	cPRB_64		[2]強スガ
DB	cPRB_128		[3]強レア&EP役
dBH_SPH	EQU	\$	
DB	cPRB_HIT		[0]ハズレ&プレミア系
DB	cPRB_HIT		[1]弱レア&弱スガ
DB	cPRB_HIT		[2]強スガ
DB	cPRB_HIT		[3]強レア&EP役

【図 281】

CZ中ART抽籤テーブル(A)~(H)			
dVGSVOTB	EQU	\$	
DB			LOW(wRAND1BS+cRNDAT12)+20H*(0)
DB			LOW.wDDMFLG.D :フラググループD[0]~[3]
DB			LOW.wDDMPAR.X :遊技状況0~8
DB		(80H)+dVCVO_0-\$	[0] ハズレ
DB		(80H)+dVCVO_1-\$	[1] 弱レア
DB		(80H)+dVCVO_2-\$	[2] その他レア役系
DB		(80H)+dVCVO_3-\$	[3] プレミア系
dVCVO_0	EQU	\$	[0] ハズレ
DB	cPRB_0		0:NVC 終了次遊技
DB	cPRB_32		1:NVC 遊技数 0
DB	cPRB_2		2:NVC 遊技数 1 以上
DB	cPRB_0		3:AVC1 終了次遊技
DB	cPRB_1		4:AVC1 遊技数 0
DB	cPRB_1		5:AVC1 遊技数 1 以上
DB	cPRB_1		6:AVC2 遊技数 0
DB	cPRB_1		7:AVC2 遊技数 1 以上
DB	cPRB_16		8:VCR
dVCVO_2	EQU	\$	[2] その他レア役系
dVCVO_3	EQU	\$	[3] プレミア系
DB	cPRB_HIT		0:NVC 終了次遊技
DB	cPRB_HIT		1:NVC 遊技数 0
DB	cPRB_HIT		2:NVC 遊技数 1 以上
DB	cPRB_HIT		3:AVC1 終了次遊技
DB	cPRB_HIT		4:AVC1 遊技数 0
DB	cPRB_HIT		5:AVC1 遊技数 1 以上
dVCVO_1	EQU	\$	[1] 弱レア [2] その他レア [3] プレミア系
DB	cPRB_HIT		0:NVC 終了次遊技 :8:AVC2 遊技数 0
DB	cPRB_HIT		1:NVC 遊技数 0 :7:AVC2 遊技数 1 以上
DB	cPRB_HIT		2:NVC 遊技数 1 以上 :8:VCR
DB	cPRB_0		3:AVC1 終了次遊技
DB	cPRB_32		4:AVC1 遊技数 0
DB	cPRB_32		5:AVC1 遊技数 1 以上
DB	cPRB_32		6:AVC2 遊技数 0
DB	cPRB_32		7:AVC2 遊技数 1 以上
DB	cPRB_128		8:VCR

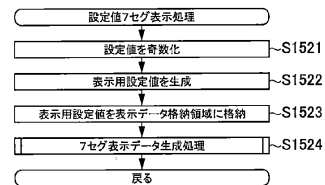
【図 282】



【図 283】

LDQ	(wWAVENUM), A	: 設定値 格納
DIV	E, A, 2	: 高低/偶奇情報 生成
: 設定1=0, A=0, E=0		
: 設定2=1, A=0, E=1		
: 設定3=2, A=1, E=0		
: 設定4=3, A=1, E=1		
LDQ	(wLOW_HIH), A	: 設定値 高低情報 格納
LDQ	(wEVN_ODD), E	: 設定値 偶奇情報 格納

【図 284】



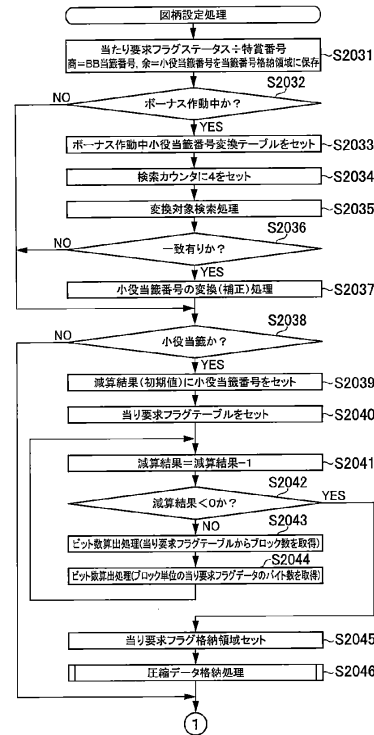
【図 285】

LD	E, A	: 設定値を退避(奇数化前)
SET	0, A	: 奇数化
ADD	A, E	: 表示用設定値生成(1,2,5,6)

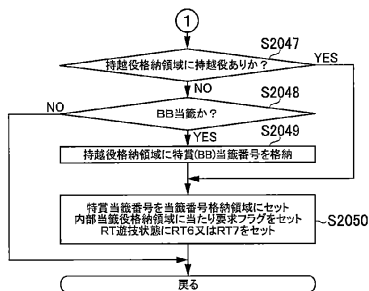
【図 286】



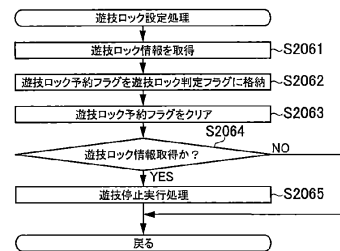
【図 287】



【図 288】



【図 292】



【図 289】

例: ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル			
BBFRTSLTB	EQU	\$	
DB	48		: 強ベル
DB	49		: 共通ベル
DB	3		: 弱チェリブ
DB	0		: ハズレ

【図 290】

変換後の小役当籤番号			
検索値	補正値	変換値	
3	52	55	BB中強ベル
2	52	54	BB中共通ベル
1	52	53	BB中弱チェリブ
0	52	52	BB中ハズレ

【図 291】

LD	HL, aBBFRTSLTB	: ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルをセット
LD	BC, 4	: 検索カウンタの初期値をセット
CPIR		: 変換対象検索処理

【図 293】

LDQ	HL, wLOCK_RSV-1	: 遊技ロック予約フラグ
INLD	AE, (HL)	: A: wLOCK_FLG(遊技ロック判定フラグ)
/.....		: E: wLOCK_RSV(遊技ロック予約フラグ)
		: 遊技ロック判定フラグに遊技ロック予約フラグを格納
LD	(HL), E	: 遊技ロック判定フラグに遊技ロック予約フラグを格納
CLRQ	(wLOCK_RSV)	: 遊技ロック予約フラグをクリア
RT	Z, A	: 遊技ロック情報無しならリターン

【図 294】

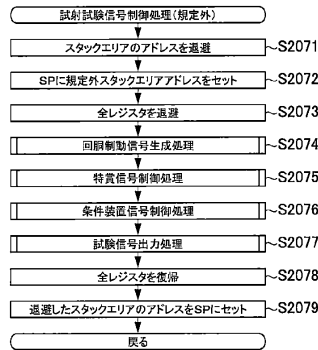
F216 woXOUT0: DS	3	: 規定外出力ポート格納領域
F219	条件装置1~8(条件装置番号)	: +0 0F4H 条件装置1~8(条件装置番号)
F219	特賞番号	: +1 0F5H 特賞番号
F219	特賞番号	: +2 0F6H 特賞番号

【図 295】

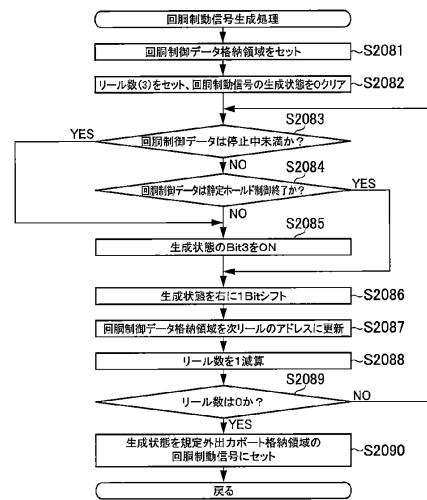
規定外出力ポート格納領域内のBIT割り付け

内容	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
条件装置1~8(条件装置番号)	8	7	6	5	4	3	2	1
特賞番号	SB	CB	MB	RB	BB	-	-	-
回転制御信号	-	-	-	-	-	R3	R2	R1

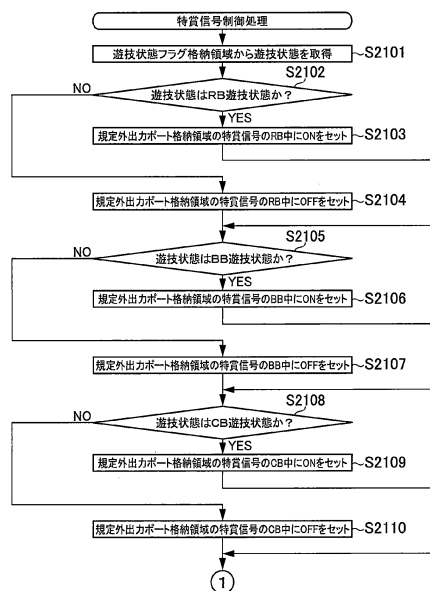
【図 296】



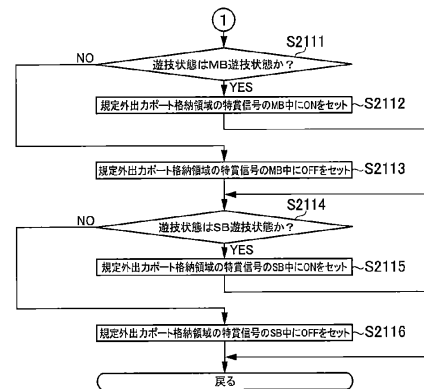
【図 297】



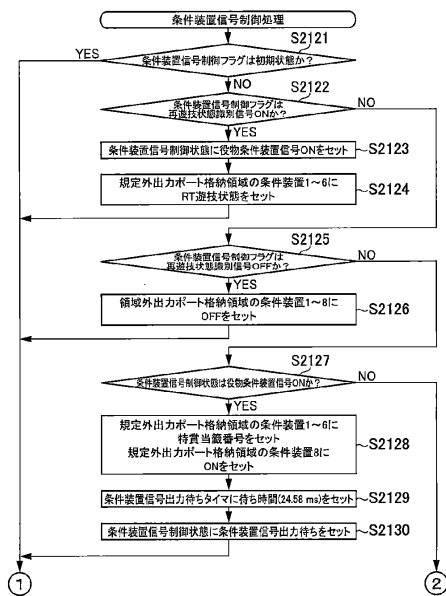
【図 298】



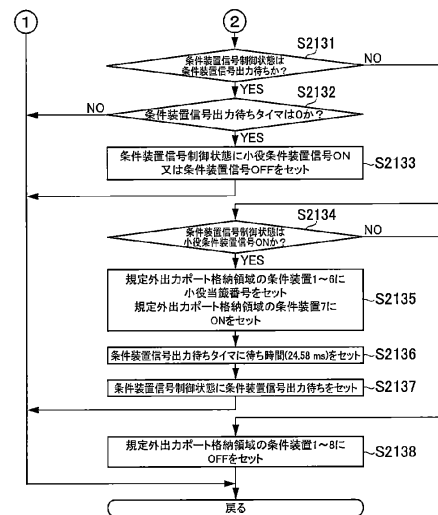
【図 299】



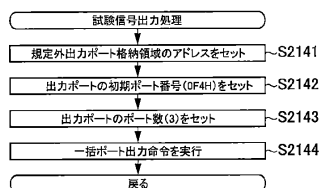
【図 3 0 0】



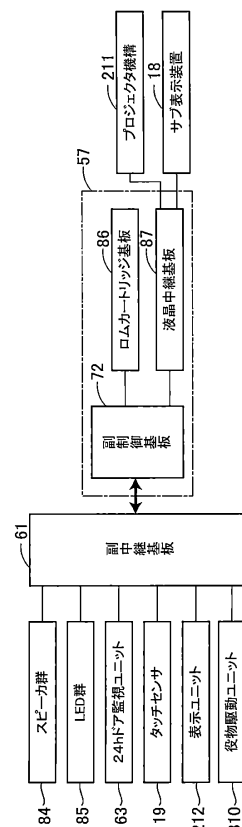
【图 3 0 1】



【図 3 0 2】



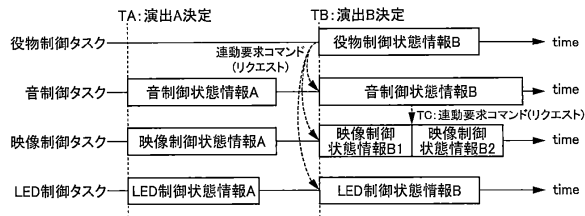
【図 3 0 4】



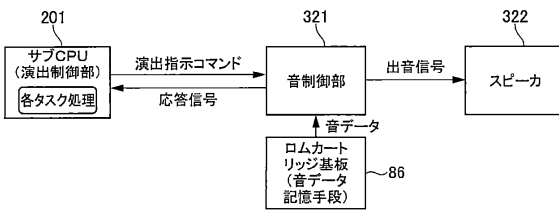
【図 3 0 3】

LD	HL, wXOUT0	: 規定外出力ポート格納領域のアドレスセット
LD	BC, 100H*3 + 0F4H	: 初期ポート番号: 0F4H, ポート数: 3
OTICR		: [F4H] ~ [F6H] に一括出力

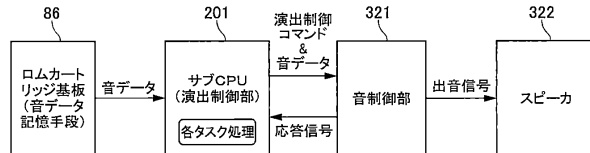
【図 305】



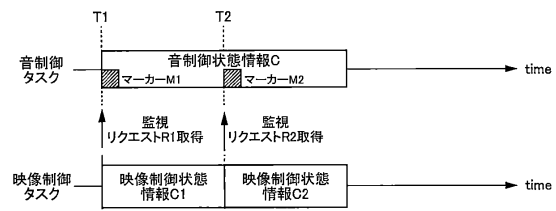
【図 307】



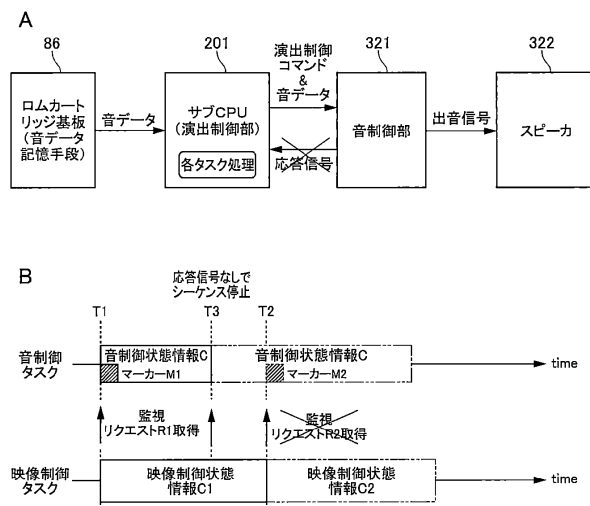
【図 306】



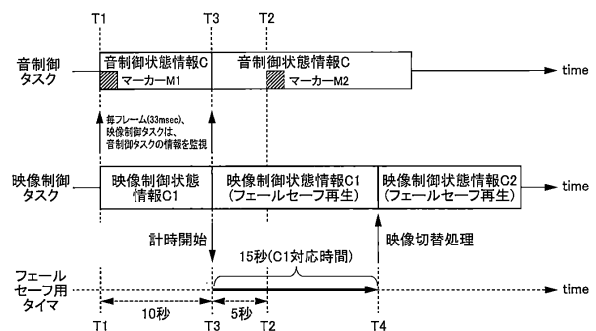
【図 308】



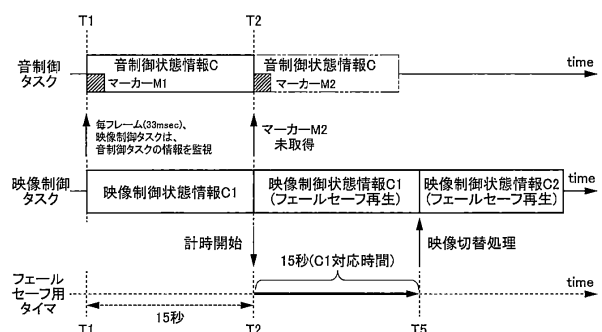
【図 309】



【図 310】



【図 311】



【図 3 1 2】

演出番号抽籤テーブル

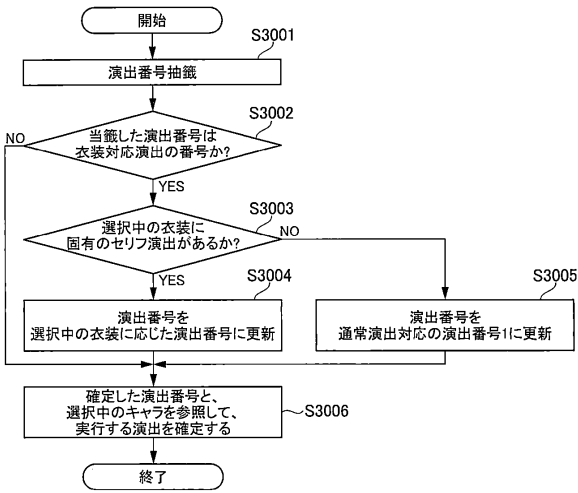
演出番号	演出係数	演出内容
1	44536	通常セリフ
2	10000	弱チャンスセリフ
3	5000	強チャンスセリフ
4	4000	衣装固有1(弱)
5	2000	衣装固有2(強)

【図 3 1 3】

衣装演出書換判定テーブル

選択中の衣装	演出番号(書換前)	演出番号(書換後)	演出内容
衣装A	4	6	衣装Aセリフ(弱)
	5	7	衣装Aセリフ(強)
衣装B	4	8	衣装Bセリフ(弱)
	5	9	衣装Bセリフ(強)
衣装C	4	10	衣装Cセリフ(弱)
	5	11	衣装Cセリフ(強)
その他	4	1	通常セリフ
	5	1	通常セリフ

【図 3 1 4】

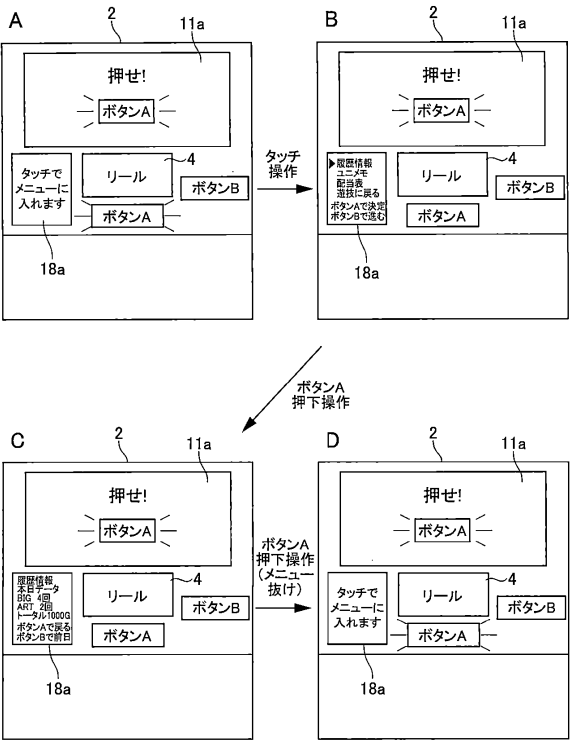


【図 3 1 5】

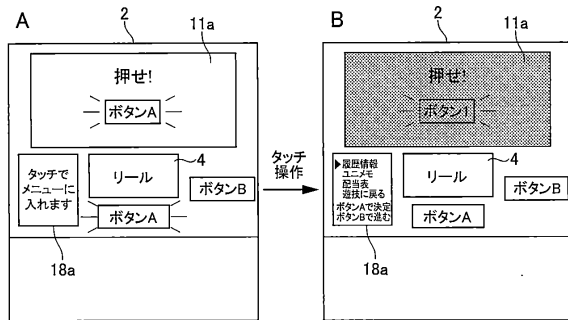
衣装演出書換判定テーブル(変形例)

選択中 キャラと 衣装	演出番号 (書換前)	演出番号 (書換後)	演出内容
キャラA、 衣装A	4	6	キャラA:衣装Aセリフ(弱)
	5	7	キャラA:衣装Aセリフ(強)
キャラA、 衣装B	4	8	キャラA:衣装Bセリフ(弱)
	5	9	キャラA:衣装Bセリフ(強)
キャラB、 衣装A	4	10	キャラB:衣装A,B共通セリフ(弱)
	5	11	キャラB:衣装Aセリフ(強)
キャラB、 衣装B	4	10	キャラB:衣装A,B共通セリフ(弱)
	5	12	キャラB:衣装Bセリフ(強)
その他	4	1	通常セリフ
	5	1	通常セリフ

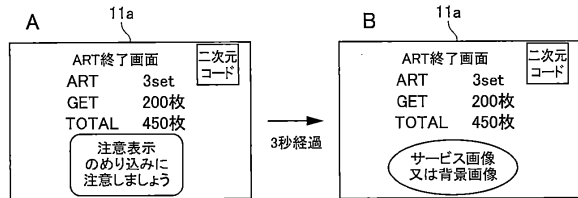
【図 3 1 6】



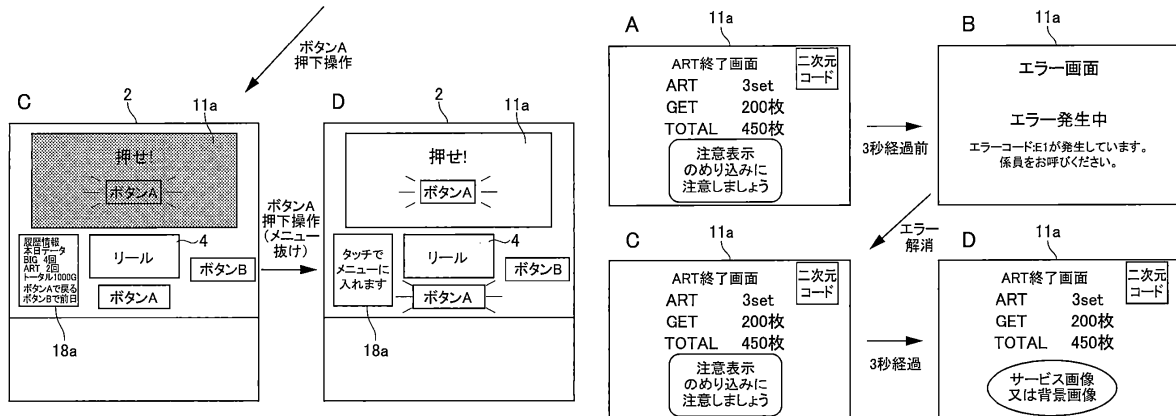
【図 3 1 7】



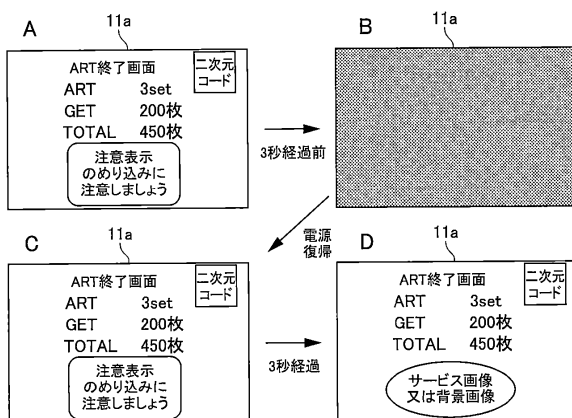
【図 3 1 8】



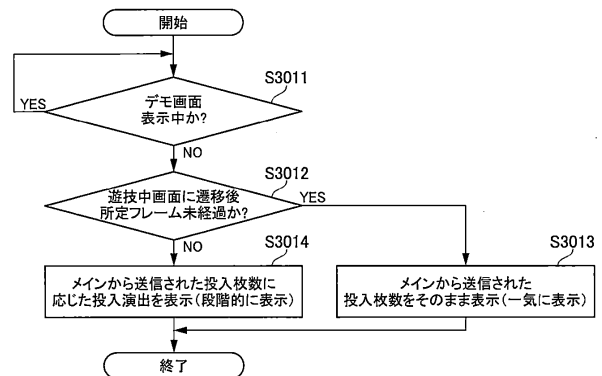
【図 3 1 9】



【図 3 2 0】



【図 3 2 1】



フロントページの続き

- (72)発明者 吉田 稔
東京都江東区有明3丁目7番26号
- (72)発明者 永田 隆賢
東京都江東区有明3丁目7番26号
- (72)発明者 大門 修
東京都江東区有明3丁目7番26号

審査官 櫻井 茂樹

- (56)参考文献 特許第6349044 (JP, B1)
特開2019-111218 (JP, A)
特開2017-158740 (JP, A)
特開2015-016191 (JP, A)
特開2016-220762 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F5/04、7/02