

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6322850号
(P6322850)

(45) 発行日 平成30年5月16日(2018.5.16)

(24) 登録日 平成30年4月20日(2018.4.20)

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

請求項の数 3 (全 85 頁)

(21) 出願番号	特願2016-135165 (P2016-135165)	(73) 特許権者	598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明 フロンティアビルA棟
(22) 出願日	平成28年7月7日(2016.7.7)	(74) 代理人	100145816 弁理士 鹿股 俊雄
(62) 分割の表示	特願2014-160247 (P2014-160247) の分割	(72) 発明者	笹田 裕士 東京都江東区有明三丁目7番26号
原出願日	平成24年10月24日(2012.10.24)	(72) 発明者	村上 俊介 東京都江東区有明三丁目7番26号
(65) 公開番号	特開2016-172178 (P2016-172178A)	(72) 発明者	廣田 薫 東京都江東区有明三丁目7番26号
(43) 公開日	平成28年9月29日(2016.9.29)	審査官	井海田 隆
審査請求日	平成28年7月7日(2016.7.7)		最終頁に続く
前置審査			

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のリールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段と、遊技に関する情報を報知する報知手段と、遊技の進行を制御する主制御回路と、遊技に関する演出を制御する副制御回路とを備えた遊技機において、

前記主制御回路は、

所定の開始条件の成立に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段と、

前記所定の開始条件の成立に基づき、複数の役の中から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各前記リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段と、

前記停止操作検出手段により停止操作が検出されると、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図柄変動停止制御手段と、

前記図柄変動停止制御手段により前記図柄の変動が停止されると、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段と、

遊技状態を、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される有利遊技状態とするか否かを決定する有利遊技状態決定手段と、

前記有利遊技状態決定手段により遊技状態を前記有利遊技状態とすることが決定された場合に、所定の終了条件が成立するまで、遊技状態を前記有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

前記有利遊技状態でないとき、前記主制御回路において、前記所定の開始条件の成立に基づき所定のバイト数の範囲内で抽出された第1の乱数値に基づいて、遊技者による遊技操作を第1の期間無効化する第1のフリーズを実行するか否かを決定する第1フリーズ実行決定手段と、

前記有利遊技状態であるとき、前記主制御回路において、前記所定の開始条件の成立に基づき前記所定のバイト数よりも多いバイト数である特定のバイト数の範囲内で抽出された第2の乱数値に基づいて、遊技者による遊技操作を前記第1の期間よりも長い第2の期間無効化する第2のフリーズを実行するか否かを決定する第2フリーズ実行決定手段と、
を有し、

前記副制御回路は、前記有利遊技状態制御手段により遊技状態が前記有利遊技状態に制御されている間、前記有利な停止操作の情報が前記報知手段によって報知されるように前記報知手段を制御することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1フリーズ実行決定手段は、前記有利遊技状態であるとき、前記第1のフリーズを実行するか否かの決定を行わないことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記第2フリーズ実行決定手段は、前記有利遊技状態でないときにも、前記第2のフリーズを実行するか否かの決定を行うことが可能であり、

前記第2フリーズ実行決定手段により前記第2のフリーズを実行することが決定される確率は、前記有利遊技状態でないときよりも前記有利遊技状態であるときのほうが高いことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

この種の遊技機として、いわゆるボーナス図柄と同一又は類似の形状であって当該ボーナス図柄と異なる色彩からなる図柄、例えば特殊リプレイと称される青7 - 青7 - 青7からなる図柄の組合せが停止表示されると、所定の期間（例えば、100ゲーム）に亘って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高い遊技状態（以下、単に高R Tという）を発生させるものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

近年では、こうした遊技機において、上述の高R Tと併せて、メダルの払い出しに係る

10

20

30

40

50

特定の内部当籤役（以下、単に小役という）を報知するアシストタイム（以下、単にA Tという）を作動させるものが主流となっている。このような高R TとA Tをともに作動させた状態は、A R Tと称され、該A R Tが作動している間は遊技者がボーナスゲーム中と同様にメダルを獲得することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-029414号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0006】

しかしながら、上述のようなA R T機能を搭載した遊技機にあつては、所定のボーナス（B B）終了後に作動する特定の遊技状態（R T1遊技状態）においてのみ特殊リプレイが抽籤されるようになっており、この特定の遊技状態以外の遊技状態では特殊リプレイに当籤することがない。

【0007】

また、上記遊技機にあつては、特定の遊技状態に移行する条件が限られているため、特定の遊技状態が作動中であるか否かは、例えば前後の遊技の進行等から容易に判別可能となってしまう。

【0008】

20

したがって、特定の遊技状態でないことが明らかとなった場合には、特殊リプレイ当籤に対する遊技者の期待感が著しく失われてしまう。この結果、上記遊技機では、特定の遊技状態でない場合の遊技者の興味を維持させることが困難であるという問題があった。

【0009】

さらに、上記遊技機では、特定の遊技状態中であっても、ボーナス（B B）に内部当籤すると特定の遊技状態が終了してしまう。このため、高R Tに移行し得る特定の遊技状態という有利な遊技状態に移行したにも関わらず、高R T（あるいはA R T）の利益を享受できず、遊技者に喪失感を与えてしまうという問題もあった。

【0010】

本発明は、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路側で遊技者に有利な遊技状態（例えば、遊技媒体の付与に関する有利な停止操作の情報が報知されるA R T状態）を的確に管理できるとともに、この有利な遊技状態の利益を確実に享受させることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0011】

本発明に係る遊技機は、上記目的達成のため、複数のリール（3 L、3 C、3 R）に表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（4 L、4 C、4 R）と、遊技に関する情報を報知する報知手段と、遊技の進行を制御する主制御回路（7 1）と、遊技に関する演出を制御する副制御回路（7 2）とを備えた遊技機（パチスロ機）において、前記主制御回路は、所定の開始条件の成立に基づき、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（モータ駆動回路3 9）と、前記所定の開始条件の成立に基づき、複数の役の中から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（メインC P U 3 1）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各前記リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ7 5）と、前記停止操作検出手段により停止操作が検出されると、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図柄変動停止制御手段（モータ駆動回路3 9、ステッピングモータ4 9 L、4 9 C、4 9 R）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄の変動が停止されると、前記図柄表示手段に設けられた有効ライン（入賞ライン8 c）上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する入賞判定手段（メインC P U 3 1）と、遊技状

40

50

態を、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される有利遊技状態とするか否かを決定する有利遊技状態決定手段と、前記有利遊技状態決定手段により遊技状態を前記有利遊技状態とすることが決定された場合に、所定の終了条件が成立するまで、遊技状態を前記有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、前記有利遊技状態でないとき、前記主制御回路において、前記所定の開始条件の成立に基づき所定のバイト数の範囲内で抽出された第1の乱数値に基づいて、遊技者による遊技操作を第1の期間無効化する第1のフリーズを実行するか否かを決定する第1フリーズ実行決定手段と、前記有利遊技状態であるとき、前記主制御回路において、前記所定の開始条件の成立に基づき前記所定のバイト数よりも多いバイト数である特定のバイト数の範囲内で抽出された第2の乱数値に基づいて、遊技者による遊技操作を前記第1の期間よりも長い第2の期間無効化する第2のフリーズを実行するか否かを決定する第2フリーズ実行決定手段と、を有し、前記副制御回路は、前記有利遊技状態制御手段により遊技状態が前記有利遊技状態に制御されている間、前記有利な停止操作の情報が前記報知手段によって報知されるように前記報知手段を制御することを特徴とする。

10

【0012】

また、本発明に係る遊技機は、前記第1フリーズ実行決定手段は、前記有利遊技状態であるとき、前記第1のフリーズを実行するか否かの決定を行わないことを含むことを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機は、前記第2フリーズ実行決定手段は、前記有利遊技状態でないときにも、前記第2のフリーズを実行するか否かの決定を行うことが可能であり、前記第2フリーズ実行決定手段により前記第2のフリーズを実行することが決定される確率は、前記有利遊技状態でないときよりも前記有利遊技状態であるときのほうが高いことを特徴とする。

20

【0013】

この構成により、本発明に係る遊技機は、従来のように特定の遊技状態からしか有利な遊技状態に移行しないものと比較して、特定の遊技状態であるか否かに関わらず、有利な遊技状態への移行に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0014】

また、本発明に係る遊技機は、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路側に過度な負担をかけることなく、必要最小限の構成でART状態を的確に管理することができる。

30

【0015】

また、本発明に係る遊技機は、遊技の演出等に関する制御を行う副制御回路に対して不正な行為がなされた場合であっても、不正なART状態の発生を防止することができる。

【0016】

さらに、本発明に係る遊技機は、有利遊技状態制御手段により遊技状態が有利遊技状態に制御されている間は有利な遊技状態が保証されているので、有利な遊技状態の利益を遊技者に確実に享受させることができる。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路側で遊技者に有利な遊技状態（例えば、遊技媒体の付与に関する有利な停止操作の情報が報知されるART状態）を的確に管理するとともに、この有利な遊技状態の利益を確実に享受させることができる遊技機を提供することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。

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

【図3】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の前面パネルを外した状態の正面図である。

【図4】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の前面パネルの構成を示す図である。

50

- 【図5】本発明の実施の形態に係るパチスロ機のリール下部表示器の構成を示す図である。
- 【図6】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の主制御回路の構成を示すブロック図である。
- 【図7】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の外部集中端子板の配線構成図である。
- 【図8】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の副制御回路の構成を示すブロック図である。
- 【図9】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における主遊技状態の変移図である。
- 【図10】本発明の実施の形態に係るパチスロ機におけるART遊技状態の変移図である。
- 【図11】メインROMに記憶された図柄配置テーブルを示す図である。
- 【図12】メインROMに記憶された図柄コード表を示す図である。
- 【図13】メインROMに記憶された図柄組合せテーブル（ボーナス）を示す図である。
- 【図14】メインROMに記憶された図柄組合せテーブル（リプレイ）を示す図である。
- 【図15】メインROMに記憶された図柄組合せテーブル（小役）を示す図である。
- 【図16】メインROMに記憶された一般遊技状態用の内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図17】メインROMに記憶されたRT1遊技状態用の内部当籤役決定テーブルを示す図である。
- 【図18】メインROMに記憶された小役・リプレイ用の内部当籤役決定テーブルを示す図である。
- 【図19】メインROMに記憶されたボーナス用の内部当籤役決定テーブルを示す図である。
- 【図20】メインROMに記憶されたリール停止初期設定テーブルを示す図である。
- 【図21】メインROMに記憶された引込優先順位テーブル選択テーブルを示す図である。
- 【図22】メインROMに記憶された引込優先順位テーブル示す図である。
- 【図23】メインROMに記憶された優先順序テーブルを示す図である。
- 【図24】メインROMに記憶されたMB遊技状態用の優先順序テーブルを示す図である。
- 【図25】内部当籤役と停止操作順序の別による入賞役との関係図である。
- 【図26】メインROMに記憶された内部当籤役格納領域を示す図である。
- 【図27】メインROMに記憶された表示役格納領域を示す図である。
- 【図28】メインROMに記憶された図柄コード格納領域を示す図である。
- 【図29】メインROMに記憶された作動ストップボタン格納領域を示す図である。
- 【図30】メインROMに記憶された押下順序格納領域を示す図である。
- 【図31】メインROMに記憶された持越役格納領域を示す図である。
- 【図32】メインROMに記憶された遊技状態フラグ格納領域を示す図である。
- 【図33】メインROMに記憶された引込優先順位データ格納領域を示す図である。
- 【図34】ART遊技状態において滞在する各モードの概要の説明図である。
- 【図35】メインROMに記憶されたモード1におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
- 【図36】メインROMに記憶されたモード2におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
- 【図37】メインROMに記憶されたモード3におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
- 【図38】メインROMに記憶されたモード4におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。
- 【図39】メインROMに記憶されたモード5におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

【図40】メインROMに記憶されたモード6におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図41】メインROMに記憶されたモード7におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図42】メインROMに記憶されたモード8におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図43】メインROMに記憶されたモード9におけるモード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図44】メインROMに記憶されたモード1における解除ゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

10

【図45】メインROMに記憶されたモード2における解除ゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

【図46】メインROMに記憶されたモード3における解除ゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

【図47】メインROMに記憶されたモード4における解除ゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

【図48】メインROMに記憶されたモード5～7における解除ゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

【図49】メインROMに記憶されたモード8における解除ゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

20

【図50】メインROMに記憶された解除抽籤テーブルを示す図である。

【図51】メインROMに記憶されたART当籤状態移行時ショートフリーズ抽籤テーブルを示す図である。

【図52】メインROMに記憶されたART当籤状態移行時ロングフリーズ予約抽籤テーブルを示す図である。

【図53】メインROMに記憶されたART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブルを示す図である。

【図54】メインROMに記憶されたART中ロングフリーズ予約抽籤テーブルを示す図である。

【図55】サブROMに記憶されたART種別報知振分抽籤テーブルを示す図である。

30

【図56】サブROMに記憶された通常ナビ抽籤テーブルを示す図である。

【図57】サブROMに記憶された特殊ナビ抽籤テーブルを示す図である。

【図58】本発明の実施の形態に係るパチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。

【図59】図58に示したメイン制御処理において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【図60】図58に示したメイン制御処理において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【図61】図58に示したメイン制御処理において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。

40

【図62】図58に示したメイン制御処理において実行されるART遊技状態抽籤処理を示すフローチャートである。

【図63】図62に示したART遊技状態抽籤処理において実行されるART遊技中処理を示すフローチャートである。

【図64】図62に示したART遊技状態抽籤処理において実行されるART当籤状態中処理を示すフローチャートである。

【図65】図62に示したART遊技状態抽籤処理において実行されるART当籤状態移行時処理を示すフローチャートである。

【図66】図58に示したメイン制御処理において実行されるリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。

50

【図67】図58に示したメイン制御処理において実行される遊技開始時フリーズ処理を示すフローチャートである。

【図68】図58に示したメイン制御処理及び図71に示すリール停止制御処理において実行される引込優先順位格納処理を示すフローチャートである。

【図69】図68に示した引込優先順位格納処理において実行される図柄コード格納処理を示すフローチャートである。

【図70】図68に示した引込優先順位格納処理において実行される引込優先順位テーブル選択処理を示すフローチャートである。

【図71】図58に示したメイン制御処理において実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。

10

【図72】図71に示したリール停止制御処理で実行される優先引込制御処理を示すフローチャートである。

【図73】図58に示したメイン制御処理において実行されるART関連処理を示すフローチャートである。

【図74】図58に示したメイン制御処理において実行される遊技終了時ロック処理を示すフローチャートである。

【図75】図58に示したメイン制御処理において実行されるボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。

【図76】図58に示したメイン制御処理において実行されるボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。

20

【図77】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するメインCPUの制御による割込処理を示すフローチャートである。

【図78】図77に示した割込処理において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【図79】図77に示した割込処理において実行される通信データ送信処理を示すフローチャートである。

【図80】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するサブCPUの電源投入処理を示すフローチャートである。

【図81】図80に示した電源投入処理において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

30

【図82】図80に示した電源投入処理において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【図83】図80に示した電源投入処理において起動されるマザータスクを示すフローチャートである。

【図84】図83に示したマザータスクにおいて起動されるメインタスクを示すフローチャートである。

【図85】図83に示したマザータスクにおいて起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【図86】図85に示した主基板通信タスクにおいて実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

40

【図87】図83に示したマザータスクにおいて起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。

【図88】図86に示したコマンド解析処理において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図89】図88に示した演出内容決定処理において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図90】図88に示した演出内容決定処理において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

50

以下に、本発明に係る遊技機の一例であるパチスロ機について図面に基づいて説明する。

【0020】

[パチスロ機の機能フロー]

図1に示したように、パチスロ機1は、遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー6が操作されると、予め定められた数値の範囲(例えば、0~65535)の乱数から1つの値(以下、乱数値)を抽出する。

【0021】

内部当籤役決定手段(後述のメインCPU31)は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。すなわち、当籤役決定手段は、スタートスイッチ6S(図6参照)によるスタートレバー6に対する単位遊技の開始操作の検出(所定の開始条件の成立)に基づき、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する。

10

【0022】

内部当籤役の決定により、後述の入賞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「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【0023】

続いて、複数のリール3L、3C、3Rの回転が行われた後で、遊技者によりストップボタン7L、7C、7Rが押されると、リール停止制御手段(後述のモータ駆動回路39、後述のステップモータ49L、49C、49R)は、内部当籤役とストップボタン7L、7C、7Rが押されたタイミングとに基づいて、該当するリール3L、3C、3Rの回転を停止する制御を行う。

20

【0024】

ここで、パチスロ機1では、基本的に、ストップボタン7L、7C、7Rが押されたときから規定時間(190ms)内に、該当するリール3L、3C、3Rの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール3L、3C、3Rの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄4個分(最大滑り駒数)に定める。

【0025】

30

ただし、MB(第2種特別役物に係る役物連続作動装置)遊技状態では、複数のストップボタンのうち、少なくとも1つのストップボタンが押されたときから規定時間である75ms内に、該当リールの回転を停止する制御が行われる。

【0026】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが有効ラインとしての入賞ラインに沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリール3L、3C、3Rの回転を停止する。

【0027】

その一方で、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については、上記規定時間を利用して、入賞ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリール3L、3C、3Rの回転を停止する。

40

【0028】

こうして、複数のリール3L、3C、3Rの回転が全て停止されると、入賞判定手段(後述のメインCPU31)は、入賞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。

【0029】

すなわち、入賞判定手段は、リール停止制御手段により図柄の変動が停止されたことに基づいて、入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の成立又は不成立を判定する。

50

【 0 0 3 0 】

入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。以上のような一連の流れがパチスロ機 1 における 1 回の遊技（単位遊技）として行われる。

【 0 0 3 1 】

なお、本実施の形態では、全てのリール 3 L、3 C、3 R が回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタン 7 L、7 C、7 R の操作）を第 1 停止操作、第 1 停止操作の次に行われる停止操作を第 2 停止操作、第 2 停止操作の次に行われる停止操作を第 3 停止操作という。

【 0 0 3 2 】

また、パチスロ機 1 では、前述した一連の流れの中で、演出実行手段（ドット表示器 1 0 0 や前面パネル 1 1 0）により行う光の出力、スピーカ 9 L、9 R により行う音の出力、あるいはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【 0 0 3 3 】

遊技者によりスタートレバー 6 が操作されると、前述の内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、その他の抽籤処理、例えば後述する R T 1 遊技状態中のモード移行抽籤等に用いられる乱数値や、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。

【 0 0 3 4 】

演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段（後述のサブ CPU 8 1）は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。

【 0 0 3 5 】

演出内容が決定されると、演出実行手段は、リール 3 L、3 C、3 R の回転が開始されるとき、各リール 3 L、3 C、3 R の回転がそれぞれ停止されるとき、入賞の有無の判定が行われたとき等の各契機に連動させて演出の実行を進める。

【 0 0 3 6 】

このように、パチスロ機 1 では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知るあるい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が図られる。

【 0 0 3 7 】

特に、パチスロ機 1 では、複数の LED からなるドット表示器 1 0 0 と、このドット表示器 1 0 0 の前面に配置された前面パネル 1 1 0 と、を用いて様々な演出を行う。ここで、前面パネル 1 1 0 は、遊技者側に任意のデザインが施され、ドット表示器 1 0 0 の LED から光を前面パネル 1 1 0 の一部又は全部において透過可能に構成されている。

【 0 0 3 8 】

パチスロ機 1 では、所定のプログラムに沿って演出制御手段（後述のサブ CPU 8 1）がドット表示器 1 0 0（LED）の点灯制御（点灯、点滅、消灯）を行い、前面パネル 1 1 0 に施されたデザインを照明することで、様々な演出を行う。

【 0 0 3 9 】

なお、パチスロ機 1 では、ドット表示器 1 0 0 の前面に配置された前面パネル 1 1 0 を変更するとともに、ドット表示器 1 0 0 を制御するための制御データを変更するだけで、筐体を変更することなく全く異なる演出を行うことも可能である。

【 0 0 4 0 】

〔パチスロの構造〕

パチスロ機 1 の機能フローについての説明は以上である。次に、図 2 ~ 図 4 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機 1 の構造について説明する。

【 0 0 4 1 】

図 2 は、本実施の形態におけるパチスロ機 1 の斜視図である。図 3 は、本実施の形態におけるパチスロ機 1 の保護パネル 5 を外した状態の正面図である。図 4 は、本実施の形態におけるパチスロ機 1 のキャビネット 6 0 内部の正面図である。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

このパチスロ機 1 は、コイン、メダル、遊技球又はトークン等の他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【 0 0 4 3 】

パチスロ機 1 の全体を形成している筐体 4 は、箱状のキャビネット 6 0 と、このキャビネット 6 0 を開閉する前面ドア 2 とを備える。この前面ドア 2 正面最上部には、リール上部表示器 1 0 1 が設けられている。また、前面ドア 2 正面の略中央には、透明の保護パネル 5 が設けられ、この保護パネル 5 の左右には、リール演出表示器 1 0 3 及びサイド演出表示器 1 0 4 が設けられている。

10

【 0 0 4 4 】

また、保護パネル 5 の内部には、図 3 に示すように、略中央上部に複数の発光ダイオード (LED) が横長矩形形状に配列されたドット表示器 1 0 0 が設けられている。ドット表示器 1 0 0 と保護パネル 5 との間には、図 4 に示す横長矩形形状の前面パネル 1 1 0 が配置される。

【 0 0 4 5 】

図 4 に示すように、前面パネル 1 1 0 は、その一部又は全部においてドット表示器 1 0 0 の LED からの光を透過可能に構成され、パネル前面側に一对のハイビスカス絵柄を模したデザインが施されている。

【 0 0 4 6 】

このハイビスカス図柄は、所定の色彩が施され、ドット表示器 1 0 0 から照明されることにより、透明の保護パネル 5 を介して遊技者に所定の情報を告知する告知部 1 1 1 を構成する。

20

【 0 0 4 7 】

この告知部 1 1 1 において告知される所定の情報には、後述する ART 当籤状態中に「ボーナスリブ 1」あるいは「ボーナスリブ 2」に当籤したときに、ロック (例えば、後述する開始時ロック) を行うことが決定された旨の ART 当籤告知 (以下、単に「当籤告知」ともいう) が含まれる。このように、告知部 1 1 1 は、後述するサブ CPU 8 1 と協働して告知手段を構成する。

【 0 0 4 8 】

例えば、告知部 1 1 1 は、遊技者に後述する ART が作動可能状態にあることを告知する。つまり、告知部 1 1 1 は、遊技者に対して後述する ART 当籤告知を行うためのものである。

30

【 0 0 4 9 】

なお、図 4 に示す前面パネル 1 1 0 のデザインは一例であり、前面パネル 1 1 0 のデザインは、適宜変更可能である。前面パネル 1 1 0 のデザインを変更することで、全く異なる情報を遊技者に報知することが可能になり、また、多種多様な演出を行うことが可能になる。

【 0 0 5 0 】

また、本実施形態では、ドット表示器 1 0 0 を用いた演出に、ドット表示器 1 0 0 と保護パネル 5 との間に配置した前面パネル 1 1 0 を用いることとしているが、これに限られず、粘着性のあるシートに所定のデザインを施し、当該シートを前面パネル 1 1 0 の前面 (又は背面) に貼り付けることで、ドット表示器 1 0 0 を用いた演出を行うこととしてもよい。

40

【 0 0 5 1 】

図 3 に戻り、ドット表示器 1 0 0 は、複数の LED が前面パネル 1 1 0 の形状と略同一の横長矩形形状に等間隔で配列され構成される。ドット表示器 1 0 0 は、任意の箇所の LED を点灯 (点滅) させることで、前面パネル 1 1 0 に施されたデザインの任意の箇所 (本実施の形態ではハイビスカス絵柄の告知部 1 1 1) を背面から照明する。

【 0 0 5 2 】

50

ドット表示器 100 の下方には、リール照明器 102 が設けられている。本実施形態では、ドット表示器 100、リール上部表示器 101、リール照明器 102、リール演出表示器 103 及びサイド演出表示器 104 に発光ダイオード (LED) を用いて発光させているが、有機エレクトロルミネッセンス (有機 EL) 等、少なくとも緑色、黄色、青色、赤色に発光可能であれば既存の発光素子を用いることができる。

【0053】

リール照明器 102 の下方には、図柄表示手段を構成する縦長矩形の表示窓 4L、4C、4R が設けられている。表示窓 4L、4C、4R には、右上り斜めのクロスアップライン 8a、上段のトップライン 8b、中段のセンターライン 8c、下段のボトムライン 8d 及び右下がり斜めのクロスダウンライン 8e が表示されている。

10

【0054】

本実施の形態では、これらライン 8a ~ 8e のうち、中段のセンターライン 8c のみが入賞ラインであり、それ以外のライン 8a、8b、8d、8e は、役に係る図柄の組合せが表示されても入賞とみなされない単なる表示ラインである。

【0055】

したがって、センターライン 8c を入賞ライン 8c ともいい、それ以外のライン 8a、8b、8d、8e をそれぞれ表示ライン 8a、8b、8d、8e ともいい。入賞ライン 8c は、後述のベットボタン 11 を操作すること (以下「BET 操作」という)、あるいはメダル投入口 22 にメダルを投入することにより有効化される。

【0056】

キャビネット 60 には、複数のリール 3L、3C、3R が回転自在に横一列に設けられている。各リール 3L、3C、3R は、それぞれの外周面に、遊技に必要な複数種類の図柄によって構成される識別情報としての図柄列が描かれたリール帯を有する。

20

【0057】

各リール帯に描かれた図柄は表示窓 4L、4C、4R を通して、パチスロ機 1 の外部から視認できるようになっている。また、各リール 3L、3C、3R は、定速回転 (例えば 80 回転/分) で回転し、図柄列を変動表示する。

【0058】

表示窓 4L、4C、4R の下方には、パチスロ機 1 における遊技に関する情報を表示するリール下部表示器 105 が設けられている。リール下部表示器 105 には、3つのデジタル表示部 105L、105C、105R が設けられている。

30

【0059】

これらデジタル表示部 105L、105C、105R は、各リール 3L、3C、3R のそれぞれに対応して設けられ、対応するリールを停止操作する順番を報知するものである。このように、リール下部表示器 105 は、後述するサブ CPU 81 と協働して停止操作報知手段を構成する。

【0060】

例えば、図 5 に示す例では、リール 3C を第 1 停止操作し、リール 3R を第 2 停止操作し、かつリール 3L を第 3 停止操作する旨が報知されている。遊技者は、例えば後述する ART 遊技状態中にリール下部表示器 105 に報知された停止操作の順にストップボタン

40

【0061】

また、リール下部表示器 105 の下方には、略水平面の台座部 10 が形成されている。台座部 10 の水平面内のうち、右側にはメダル投入口 22 が設けられ、略中央には主にメダル枚数に関する情報を表示する情報表示器 13 が設けられ、左側にはベットボタン 11 が設けられる。ベットボタン 11 の内部には、メダルの投入が可能な時に点灯するベットボタン LED 108 (図 6 参照) が設けられている。

【0062】

このベットボタン 11 を押下操作することで、1 単位遊技 (一のゲーム) の用に供される枚数のメダルが投入され、前述の通り、入賞ライン 8c が有効化される。ベットボタン

50

11の操作及びメダル投入口22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、以下「BET操作」という。

【0063】

情報表示器13には、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、投入枚数）に対応して点灯するLED（図示せず）が設けられている。また、情報表示器13には、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ機1内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数）等の情報を遊技者に対してデジタル表示するデジタル表示器（図示せず）が設けられている。

【0064】

さらに、情報表示器13は、デジタル表示器（図示せず）において、パチスロ機1の動作に関するエラーを示すエラーコード、設定値等をデジタル表示する。また、情報表示器13には、再遊技の図柄が表示された時に点灯するLED（図示せず）や、リール3L、3C、3Rが作動可能な時や、メダル投入受付可能な時に点灯するLED（図示せず）が設けられている。

10

【0065】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット/払い出しを押しボタン操作で切り換える精算ボタン12が設けられている。この精算ボタン12の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払い出され、払い出されたメダルはメダル受け部16に溜められる。

【0066】

精算ボタン12の右側には、遊技者の傾動操作により上記リール3L、3C、3Rを回転させ、表示窓4L、4C、4R内での図柄の変動表示を開始するための開始操作手段としてのスタートレバー6が所定の角度範囲で傾動自在に取り付けられている。

20

【0067】

台座部10の前面部の略中央には、遊技者の押下操作により3個のリール3L、3C、3Rの回転をそれぞれ停止させるための停止操作手段としてのストップボタン7L、7C、7Rが設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（1単位遊技）は、基本的にスタートレバー6が操作されることにより開始し、全てのリール3L、3C、3Rが停止したときに終了する。

【0068】

前面ドア2下部の正面には、左右に効果音や音声等の音による演出を行うスピーカ9L、9Rが設けられ、このスピーカ9L、9Rの間にメダルが払い出されるメダル払出口15が設けられている。前面ドア2最下部には、払い出されたメダルを貯留するメダル受け部16が設けられている。

30

【0069】

また、前面ドア2下部の正面のうち、ストップボタン7L、7C、7Rとメダル受け部16とに上下を挟まれた面には、機種のもちーフに対応したデザインがあしらわれた腰部パネル25が取り付けられている。この腰部パネル25は、背後に設けられた腰部パネル照明器（図示せず）により照射される。

【0070】

[パチスロが備える回路の構成]

パチスロ機1の構造についての説明は以上である。次に、図6～図8を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機1が備える回路の構成について説明する。本実施の形態におけるパチスロ機1は、主制御回路71、副制御回路72及びこれらと電氣的に接続する外部集中端子板73や周辺装置（アクチュエータ）を備える。

40

【0071】

<主制御回路>

図6は、本実施の形態におけるパチスロ機1の主制御回路71の構成を示す。

【0072】

（マイクロコンピュータ）

50

主制御回路 71 は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ 30 を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ 30 は、CPU (以下、メイン CPU) 31、ROM (以下、メイン ROM) 32 及び RAM (以下、メイン RAM) 33 により構成される。

【0073】

メイン ROM 32 には、図 57 等に示すメイン CPU 31 により実行される制御プログラム、内部抽籤テーブル等のデータテーブル (図 11 ~ 図 24、図 35 ~ 図 53 参照)、副制御回路 72 に対して各種制御指令 (コマンド) を送信するためのデータ等が記憶されている。メイン RAM 33 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 (図 26 ~ 図 33 参照) が設けられる。

10

【0074】

(乱数発生器等)

メイン CPU 31 には、クロックパルス発生回路 34、分周器 35、乱数発生器 36 及びサンプリング回路 37 が接続されている。クロックパルス発生回路 34 及び分周器 35 は、クロックパルスを発生する。

【0075】

メイン CPU 31 は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器 36 は、予め定められた範囲の乱数 (例えば、0 ~ 65535) を発生する。サンプリング回路 37 は、発生された乱数の中から用途に応じて少なくとも 1 つの値を抽出する。

20

【0076】

(スイッチ等)

マイクロコンピュータ 30 の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メイン CPU 31 は、スイッチ等の入力を受けて、ステッピングモータ 49L、49C、49R 等の周辺装置の動作を制御する。

【0077】

ストップスイッチ 7S は、停止操作検出手段を構成し、3 つのストップボタン 7L、7C、7R のそれぞれが遊技者により押されたこと (停止操作) を検出する。また、スタートスイッチ 6S は、スタートレバー 6 が遊技者により操作されたこと (開始操作) を検出する。

30

【0078】

メダルセンサ 42S は、メダル投入口 22 に受け入れられたメダルがセレクト内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ 11S は、ベットボタン 11 が遊技者により押されたことを検出する。また、精算スイッチ 12S は、精算ボタン 12 が遊技者により押されたことを検出する。

【0079】

(周辺装置及び回路)

マイクロコンピュータ 30 により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータ 49L、49C、49R 及びメダル払出装置 (以下、ホッパーという) 40 がある。また、マイクロコンピュータ 30 の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための回路が接続されている。

40

【0080】

モータ駆動回路 39 は、図柄変動手段を構成し、各リール 3L、3C、3R に対応して設けられたステッピングモータ 49L、49C、49R の駆動を制御する。リール位置検出回路 50 は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リール 3L、3C、3R が一回転したことを示すリールインデックスを各リール 3L、3C、3R に応じて検出する。

【0081】

ステッピングモータ 49L、49C、49R は、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ 49L、49C、49R の駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール 3L、3

50

C、3 Rに伝達される。ステッピングモータ4 9 L、4 9 C、4 9 Rに対して1回のパルスが出力される毎に、リール3 L、3 C、3 Rは一定の角度で回転する。

【0082】

メインCPU3 1は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ4 9 L、4 9 C、4 9 Rに対してパルスを出した回数をカウントすることによって、リール3 L、3 C、3 Rの回転角度（主に、リール3 L、3 C、3 Rが図柄何個分だけ回転したか）を管理し、リール3 L、3 C、3 Rの表面に配された各図柄の位置を管理するようにしている。

【0083】

通常、パチスロ機1は、後述するウェイト時間を考慮しないと、スタートレバー6が操作されてからリール3 L、3 C、3 Rが通常回転し始めるまでの時間（以下、単に「リール作動時間」という）は、ほぼ0秒である。

【0084】

本実施の形態において、メインCPU3 1は、通常時より長いリール作動時間（例えば、約1.2秒）をとるロングフリーズ処理、通常時より長くロングフリーズ処理より短いリール作動時間（例えば、約2秒）をとるミドルフリーズ処理、及び通常時より長くミドルフリーズ処理より短いリール作動時間（例えば、約0.3秒）をとるショートフリーズ処理を実行するようになっている。以下、ロングフリーズ処理、ミドルフリーズ処理、及びショートフリーズ処理を総称し、単に「フリーズ」ともいう。

【0085】

ホッパー駆動回路4 1は、ホッパー4 0の動作を制御する。また、払出完了信号回路5 1は、ホッパー4 0に設けられたメダル検出部4 0 Sが行うメダルの検出を管理し、ホッパー4 0から外部に払い出されたメダルが払出枚数に達したか否かをチェックする。

【0086】

（表示器等）

さらに、マイクロコンピュータ3 0には、ストップボタン7 L、7 C、7 Rのそれぞれ内部に設けられ、これらの受付け状態を表示するストップボタン内部LED1 0 7 L、1 0 7 C、1 0 7 Rと、メダル枚数に関する情報を表示する情報表示器1 3とが接続されている。

【0087】

（外部集中端子板）

また、主制御回路7 1の出力端子7 1 aには、外部集中端子板7 3が複数の電気ケーブルを介して接続されている。この外部集中端子板7 3は、主制御回路7 1からのメダルの投入/払い出し枚数、遊技回数、ART（BB、RB）の作動有無情報等の信号が入力端子7 3 aを介して入力されるとともに、それらの信号を出力端子7 3 bから遊技回数やART作動回数等を表示する外部表示器や、遊技場のホストコンピュータに出力する。外部表示器は、例えばパチスロ機1の上方に設置され、遊技回数の進行やART作動と連動して表示を更新したり、ランプ等によりART作動を報知したりするものである。

【0088】

ここで、メダル投入信号は、メダル投入を認識可能とする信号であって、スタートレバー6の操作時に出力される。メダル払出信号は、メダル払出又は再遊技を認識可能とする信号であって、メダル払出（クレジット貯留含む）時、又は再遊技作動時に出力される。

【0089】

外部信号1は、後述するBBリプが表示され、ART中であることを外部から認識可能とする信号であって、BB開始フラグのオン後に発生する後述する開始時ロックが行われた後に出力される。

【0090】

外部信号2は、後述するRBリプが表示され、ART中であることを外部から認識可能とする信号であって、RB開始フラグのオン後に発生する後述する開始時ロックが行われた後に出力される。

10

20

30

40

50

【0091】

外部信号3、4は、RWMエラー（つまり、電源投入時にバックアップが正常でない場合）を認識可能とする信号であって、電源投入時の初期化処理時に出力される。セキュリティー信号は、エラー発生（例えば、メダル詰まり等）時や、ドア開放時、設定変更時等を認識可能とする信号であって、各事象の発生時に出力される。

【0092】

<副制御回路>

図8は、本実施の形態におけるパチスロ機1の副制御回路72の構成を示す。副制御回路72は、主制御回路71と電氣的に接続されており、主制御回路71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。

10

【0093】

副制御回路72は、基本的に、CPU（以下、サブCPU）81、ROM（以下、サブROM）82、RAM（以下、サブRAM）83、DSP（デジタルシグナルプロセッサ）84、オーディオRAM85、A/D変換器86及びアンプ87を含んで構成されている。

【0094】

サブCPU81は、主制御回路71から送信されたコマンドに応じて、図80等を示すサブROM82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。

【0095】

サブRAM83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71から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられている。サブROM82は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。

20

【0096】

プログラム記憶領域には、サブCPU81が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路71との通信を制御し通信内容に基づいて演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための主基板通信タスクや、ドット表示器100、リール上部表示器101、リール照明器102、リール演出表示器103、サイド演出表示器104、リール下部表示器105、ベットボタンLED108及び発光部330による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ9L、9Rによる音の出力を制御するサウンド制御タスク等が含まれる。

30

【0097】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、BGMや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等が含まれている。

【0098】

また、データ記憶領域は、ドット表示器100の点灯、点滅制御するためのLEDデータを備えている。LEDデータに従い、副制御回路72がドット表示器100を制御することで、ドット表示器100のLEDのうち任意の箇所のLEDが点灯制御される。LEDデータは、前面パネル110に施されたデザインに併せて設計者により任意に設計される。

40

【0099】

また、副制御回路72には、その動作が制御される周辺装置として、ドット表示器100、リール上部表示器101、リール照明器102、リール演出表示器103、サイド演出表示器104、リール下部表示器105、ベットボタンLED108と、発光部330及びスピーカ9L、9Rが接続されている。

【0100】

サブCPU81、DSP84、オーディオRAM85、A/D変換器86及びアンプ8

50

7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等の音をスピーカ9L、9Rにより出力する。

【0101】

また、サブCPU81は、演出内容により指定されたランプデータに従ってドット表示器100、リール上部表示器101、リール照明器102、リール演出表示器103、サイド演出表示器104、リール下部表示器105及び発光部330の点灯及び消灯を行う。

【0102】

例えば、サブCPU81は、演出内容により指定されたLEDデータに従って、発光部330に設けられたバックライト部上段LED、バックライト部中段LED、バックライト部下段LED、左サイド発光部上段LED、左サイド発光部中段LED、左サイド発光部下段LED、右サイド発光部上段LED、右サイド発光部中段LED、右サイド発光部下段LEDやドット表示器100等の点灯、点滅及び消灯の制御を行う。

【0103】

[主遊技状態変移]

図9に示すように、パチスロ機1には、主制御回路71において制御される主制御側の主遊技状態として、一般遊技状態(RT0遊技状態)、RT1遊技状態、及びMB遊技状態がある。

【0104】

RT0遊技状態は、パチスロ機1の出荷時の初期状態である。主遊技状態は、MB遊技状態が終了したときにRT0遊技状態に移行する。RT0遊技状態は、一般遊技状態用内部抽籤テーブル(図16参照)に基づいて当籤番号を抽籤する遊技状態であり、再遊技役であるリプレイ役の当籤確率が低いリプレイ低確率状態である。

【0105】

主遊技状態は、RT0遊技状態でMBに当籤したときにRT1遊技状態に移行する。RT1遊技状態は、RT1遊技状態用内部抽籤テーブル(図17参照)に基づいて当籤番号を抽籤する遊技状態であり、RT0遊技状態よりリプレイ役の当籤確率が高いリプレイ高確率状態である。

【0106】

ここで、RT1遊技状態は、ゲーム数によって管理されるRTではなく、MBの作動役が入賞しない限り継続する。その意味において、RT1遊技状態は無限RTである。

【0107】

主遊技状態は、RT1遊技状態でMBの作動役が入賞したときに、MB遊技状態に移行する。MB遊技状態は、全ての小役が内部当籤する遊技状態であり、払出枚数が予め定められた払出枚数(本実施の形態においては、30枚)を超えたときに終了する。

【0108】

なお、詳細は後述するが、本実施の形態におけるパチスロ機1は、RT0遊技状態において高確率でMBに当籤し、かつ、RT1遊技状態においてMBの作動役を入賞させ難いようになっているため、主遊技状態として、ほぼRT1遊技状態をとる。

【0109】

[ART遊技状態変移]

図10に示すように、パチスロ機1には、主制御回路71において制御されるART遊技状態として、通常遊技状態、ART当籤状態、ART開始待ち状態、及びART状態がある。

【0110】

なお、「ART遊技状態」は、厳密に言えば「AT遊技状態」であるが、上述したように、パチスロ機1は、主遊技状態として、ほぼリプレイ高確率状態(RT1遊技状態)をとるため、本実施の形態において「AT遊技状態」は、「ART遊技状態」という。

【0111】

メインCPU31は、1単位遊技が終了したときに、後述する特定の内部当籤役の入賞

10

20

30

40

50

時に遊技者による遊技操作を所定の期間無効化するロックを選択的に実行可能になっている。例えば、遊技者による遊技操作は、BET操作、メダルの投入、及び再遊技時のレバー操作等次の単位遊技を開始させる操作を含む。

【0112】

ART遊技状態は、設定変更後、又はART状態で規定ゲーム数が消化された後に、通常遊技状態に移行する。通常遊技状態は、ロックが制限された状態であり、主に、解除抽籤テーブル（図50参照）及び解除ゲーム数抽籤テーブル（図44～図49参照）に基づいて、ロックの解除条件の成立が抽籤される遊技状態である。

【0113】

ここで、上記解除条件には、後述する複数の特殊役のうち、いずれかの特殊役が内部当籤役として決定されたときに解除抽籤テーブル（図50参照）に基づく確率でロックの解除に当籤する場合と、複数の役のうち特殊役を除く役が内部当籤役として決定されたとき（その他）に解除抽籤テーブルに基づく確率でロックの解除に当籤する場合と、解除ゲーム数抽籤テーブル（図44～図49参照）に基づき決定されたゲーム数に遊技回数が達した場合とが含まれる。

【0114】

ART遊技状態は、通常遊技状態においてロックの解除条件が成立したときに、すなわちロックを行うことが決定されたときに、ART当籤状態（ロックの当籤状態）に移行する。ART当籤状態は、ロックが解除されてARTに当籤した状態であり、主に、RT1遊技状態用内部抽籤テーブル（図17参照）に基づいて、特定の内部当籤役に内部当籤したときに、ART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブル（図53参照）に基づいて、ロックを行うことが決定された旨、すなわちARTに当籤した旨を表すART当籤告知の実行条件の成立が抽籤される遊技状態である。

【0115】

ART遊技状態は、ART当籤状態においてART当籤告知の実行条件が成立したときに、ART開始待ち状態に移行する。ART開始待ち状態は、副制御回路72側でART当籤告知が行われるとともに、特定の内部当籤役の入賞のさせ方（入賞態様）が報知される遊技状態である。

【0116】

ART遊技状態は、ART開始待ち状態において、特定の内部当籤役が入賞したときにロック（以下、「開始時ロック」という）が実行され、ART状態に移行する。ART状態は、主に、副制御回路72側で内部当籤役の有利な入賞のさせ方が報知される遊技状態である。換言すれば、ART状態は、予め定められた遊技回数の間、メダルの付与に関する有利な停止操作の情報を報知する遊技状態である。

【0117】

主制御回路71側では、ART状態における消化ゲーム数が規定ゲーム数（本実施の形態においては、70ゲーム又は20ゲーム）となったときにロック（以下、「終了時ロック」という）が実行され、ART遊技状態は、通常遊技状態に移る。

【0118】

[主制御側の各種のデータテーブル]

図11～図24は、メインROM32に記憶されている各種のデータテーブルを示している。

【0119】

<図柄配置テーブル>

図11に示す図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、21個の図柄位置「0」～「20」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【0120】

図柄位置「0」～「20」は、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々に

10

20

30

40

50

において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「0」～「20」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【0121】

図柄の種類としては、「赤7」、「BAR」、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」、「ベル」、「リプレイ」、「ブランクA」、及び「ブランクB」を含んでいる。

【0122】

ここで、「スイカA」、「スイカB」、及び「スイカC」は、パチスロ機1が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施の形態においては、同一の図柄と遊技者が認識できる図柄とする。同様に、「ブランクA」及び「ブランクB」も、パチスロ機1が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施の形態においては、同一の図柄と遊技者が認識できる図柄とする。

10

【0123】

図11に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓4L、4C、4Rの中段に位置する図柄(表示窓の中段を通過中の図柄)を図柄位置「0」に割り当てるとともに、リール3L、3C、3Rの回転方向に移動する順に、21個の図柄の各々に対して図柄位置「0」～「20」を割り当てた対応関係を規定する。

【0124】

このように、表示窓4L、4C、4Rの中段を基準にすることで、表示窓4L、4C、4Rの中段に位置する図柄の種別を、3つのリール3L、3C、3Rごとに特定することができる。

20

【0125】

<図柄コード表>

図12に示すように、各リール3L、3C、3Rに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、1バイト(8ビット)のデータによって区別される。図12に示す図柄コード表は、3つのリール3L、3C、3Rの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

【0126】

本実施の形態によるパチスロ機1で用いる図柄は、上述のように「赤7」、「BAR」、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」、「ベル」、「リプレイ」、「ブランクA」、及び「ブランクB」の10種類である。

30

【0127】

図柄コード表では、「赤7」図柄(図柄コード1)に対して、データとして「00000001」が割り当てられている。「BAR」図柄(図柄コード2)に対しては、データとして「00000010」が割り当てられている。「チェリー」図柄(図柄コード3)に対しては、データとして「00000011」が割り当てられている。

【0128】

同様に、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」、「ベル」、「リプレイ」、「ブランクA」、及び「ブランクB」の各図柄(図柄コード4～10)に対しても、データとして「00000100」から「00001010」が割り当てられている。

40

【0129】

<図柄組合せテーブル>

図柄組合せテーブルは、図13に示すボーナス用の図柄組合せテーブルと、図14に示すリプレイ用の図柄組合せテーブルと、図15に示す小役用の図柄組合せテーブルに分けて説明するが、何れの図柄組合せテーブルにおいても、図柄の組合せに対して、入賞作動フラグ及び払出枚数が対応付けられている。

【0130】

本実施の形態のパチスロ機1では、有効化された入賞ライン8cに沿って並んだ図柄組合せが、入賞や作動のための判断の対象となる。すなわち、有効化された入賞ライン8c

50

(図2参照)に沿って並んだ図柄の組合せが、予め定められた所定の図柄の組合せと一致するか否か判断される。

【0131】

この予め定められた所定の図柄組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄組合せである。有効化された入賞ライン8cに沿って並んだ図柄の組合せが、所定の図柄の組合せと一致する場合には、メダルの払い出し、再遊技の作動、ボーナスゲームの作動又は遊技状態の移行等が行われる。

【0132】

(図柄組合せ)

図柄組合せは、各リール3L、3C、3Rの中段の図柄の組合せからなる。入賞判定の対象となる役(表示役)としては、ボーナス役、リプレイ役及び小役がある。また、小役は、チェリー役、ベル役及びスイカ役を含み、リプレイ役及びボーナス役は、作動役に含まれる。

10

【0133】

図13に示すように、本実施の形態におけるボーナス役は、MBの作動役としての「MB」からなる。「MB」は、入賞ライン8cに沿ってMB1移行図柄を構成する「blankA-BAR-blankA」が並んだ場合に入賞判定されるものであり、「MB」が表示されることによって、主遊技状態は、前述したMB遊技状態に移行させられる。

【0134】

図14に示すように、リプレイ役は、遊技を行うために投入したメダルと同数のメダルでの遊技を、新たなメダルの投入を行うことなく行える再遊技の作動役であり、入賞時の払出枚数は0枚である。リプレイ役は、「BBリブ1」、「BBリブ2」、「RBリブ」、「特殊リブ1」～「特殊リブ11」及び「通常リブ」を含んでいる。

20

【0135】

「BBリブ1」は、入賞ライン8cに沿って「赤7-赤7-赤7」が並んだ場合に入賞判定されるリプレイである。「BBリブ1」は、上述したART開始待ち状態において入賞判定された場合に、規定ゲーム数が70ゲームのART状態に移行させるリプレイである。

【0136】

「BBリブ2」は、入賞ライン8cに沿って「blankA-赤7-BAR」が並んだ場合に入賞判定されるリプレイである。「BBリブ2」は、「BBリブ1」と同様、ART開始待ち状態において入賞判定された場合に、規定ゲーム数が70ゲームのART状態に移行させるリプレイである。

30

【0137】

「RBリブ」は、入賞ライン8cに沿って「赤7-赤7-BAR」が並んだ場合に入賞判定されるリプレイである。なお、「RBリブ」は、「BBリブ1」及び「BBリブ2」と異なり、上述したART開始待ち状態において入賞判定された場合に、規定ゲーム数が20ゲームのART状態に移行させるリプレイである。

【0138】

「特殊リブ1」は、入賞ライン8cに沿って「ベル-赤7-赤7」が並んだ場合に入賞判定され、主制御側においては、後述する「通常リブ」と同様に通常リプレイである。「特殊リブ2」～「特殊リブ11」は、入賞ライン8cに沿って並ぶ図柄が「特殊リブ1」と異なるのみで、「特殊リブ1」と同様、通常リプレイである。

40

【0139】

「通常リブ」は、入賞ライン8cに沿って「リプレイ-リプレイ-リプレイ」が並んだ場合に入賞判定される通常リプレイである。

【0140】

図15に示すように、チェリー役は、「特殊チェリー」、「チェリー1」～「チェリー11」、「中段チェリー1」～「中段チェリー5」を含んでおり、いずれのチェリー役もメダルの投入枚数が3枚のときに入賞したときの払出枚数が1枚である。

50

【 0 1 4 1 】

ここで、「特殊チェリー」は、入賞ライン 8 c に沿って「BAR - BAR - ANY (いずれかの図柄)」が並んだ場合に入賞判定される。「チェリー 1」～「チェリー 11」及び「中段チェリー 1」～「中段チェリー 5」は、入賞ライン 8 c に沿って図 15 においてそれぞれ対応する図柄の組合せが並んだ場合に入賞判定される。

【 0 1 4 2 】

「特殊小役 1」は、入賞ライン 8 c に沿って「blank A - スイカ A - 赤 7」が並んだ場合に入賞判定される。「特殊小役 2」～「特殊小役 4」は、入賞ライン 8 c に沿って図 15 においてそれぞれ対応する図柄の組合せが並んだ場合に入賞判定される。これら特殊小役は、いずれもメダルの投入枚数が 3 枚のときに入賞したときの払出枚数が 1 枚である。

10

【 0 1 4 3 】

「スイカ 1」は、入賞ライン 8 c に沿って「ベル - スイカ A - 赤 7」が並んだ場合に入賞判定される。「スイカ 2」～「スイカ 4」は、入賞ライン 8 c に沿って図 15 においてそれぞれ対応する図柄の組合せが並んだ場合に入賞判定される。これらスイカは、いずれもメダルの投入枚数が 3 枚のときに入賞したときの払出枚数が 4 枚である。

【 0 1 4 4 】

ベル役は、メダルの投入枚数が 3 枚のときに入賞したときの払出枚数が 9 枚の「中段ベル」と、メダルの投入枚数が 3 枚のときに入賞したときの払出枚数が 3 枚の「下段ベル 1」～「下段ベル 3」と、メダルの投入枚数が 3 枚のときに入賞したときの払出枚数が 1 枚の「特殊ベル 1」～「特殊ベル 40」とを含んでいる。

20

【 0 1 4 5 】

「中段ベル」は、入賞ライン 8 c に沿って「ベル - ベル - ベル」が並んだ場合に入賞判定される。「下段ベル 1」～「下段ベル 3」は、入賞ライン 8 c に沿って「スイカ A - ベル - リプレイ」、「スイカ B - ベル - リプレイ」、「スイカ C - ベル - リプレイ」が並んだ場合にそれぞれ入賞判定される。

【 0 1 4 6 】

「特殊ベル 1」は、入賞ライン 8 c に沿って「リプレイ - スイカ A - BAR」が並んだ場合に入賞判定される。「特殊ベル 2」～「特殊ベル 40」は、入賞ライン 8 c に沿って図 15 においてそれぞれ対応する図柄の組合せが並んだ場合に入賞判定される。

30

【 0 1 4 7 】

(入賞作動フラグ)

図 13～図 15 における入賞作動フラグは、表示役を示すために固有の図柄の組合せに対応して割り当てられたデータであり、1 バイト (8 ビット) データ及び格納領域種別を含んでいる。格納領域種別は、1 バイトデータを区別するためのデータである。1 バイトデータは、複数の図柄の組合せに関するデータを含んでいる。各図柄の組合せ (表示役) は、格納領域種別と 1 バイトデータとによって区別される。

【 0 1 4 8 】

本実施の形態においては、図 13～図 15 に示すように、図柄の組合せは 8 種類を超えているため、入賞作動フラグを構成する 1 バイト (8 ビット) のデータのみでは、全ての図柄の組合せを特定したり識別したりすることができない。

40

【 0 1 4 9 】

このため、本実施の形態においては、格納領域種別 1～12 を用いて 1 バイトデータを区別する。このようにすることで、1 バイトデータの値が同一であっても、格納領域種別 1～12 のうちのいずれか 1 つを指定することによって、8 種類を超える図柄の組合せを異なる図柄の組合せとして扱うことができる。

【 0 1 5 0 】

例えば、「MB」に対しては、格納領域種別 1 が割り当てられている。また、「BBリップ 1」、「BBリップ 2」、「RBリップ」、「特殊リップ 1」～「特殊リップ 5」に対しては、格納領域種別 2 が割り当てられている。

50

【 0 1 5 1 】

また、「特殊リップ 6」～「特殊リップ 11」、「通常リップ」に対しては、格納領域種別 3 が割り当てられている。また、「特殊チェリー」、「チェリー 1」～「チェリー 7」に対しては、格納領域種別 4 が割り当てられている。

【 0 1 5 2 】

また、「チェリー 8」～「チェリー 11」、「中段チェリー 1」～「中段チェリー 4」に対しては、格納領域種別 5 が割り当てられている。また、「中段チェリー 5」、「特殊小役 1」～「特殊小役 4」、「スイカ 1」～「スイカ 3」に対しては、格納領域種別 6 が割り当てられている。

【 0 1 5 3 】

また、「スイカ 4」、「中段ベル」、「下段ベル 1」～「下段ベル 3」、「特殊ベル 1」～「特殊ベル 3」に対しては、格納領域種別 7 が割り当てられている。このように、以下、「特殊ベル 4」～「特殊ベル 40」と「エンコード」とが、格納領域種別 8～格納領域種別 12 のそれぞれに割り当てられている。

【 0 1 5 4 】

1 バイトデータに関しては、割り当てられた格納領域種別について、各表示役に対応するビットが「1」とされ、残りのビットが「0」とされる。

【 0 1 5 5 】

例えば、格納領域種別の値を「2」とし、かつ、1 バイトデータの値を「0 0 0 0 0 0 0 1」とすることで、表示役「BBリップ 1」を指定することができ、格納領域種別の値を「7」とし、かつ、1 バイトデータの値を「0 0 0 0 0 0 1 0」とすることで、表示役「中段ベル」を指定することができる。

【 0 1 5 6 】

(払出枚数)

図 1 3～図 1 5 における払出枚数は、図柄の組合せの各々に対応して、遊技者に払い出すメダルの枚数を示すデータである。入賞ライン 8 c に沿って並んだ図柄の組合せが、図柄組合せテーブルの「図柄の組合せ」と一致したときには、対応する払出枚数に基づいて、ホッパー装置 4 0 の駆動によるメダルの払い出しや、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタの加算が行われる。

【 0 1 5 7 】

リプレイ役の払出枚数は 0 枚である。チェリー役及び特殊小役の払出枚数は投入枚数が 3 枚のときに 1 枚であり、スイカ役の払出枚数は投入枚数が 3 枚のときに 4 枚である。また、ベル役のうち、「中段ベル」の払出枚数は投入枚数が 3 枚のときに 9 枚であり、「下段ベル 1」～「下段ベル 3」の払出枚数は投入枚数が 3 枚のときに 3 枚であり、「特殊ベル 1」～「特殊ベル 40」の払出枚数は投入枚数が 3 枚のときに 1 枚である。なお、投入枚数が 2 枚 (MB 遊技状態) のとき、チェリー役、スイカ役、特殊小役、スイカ役及びベル役の払出枚数はいずれも 2 枚である。

【 0 1 5 8 】

< 一般遊技状態用内部抽籤テーブル >

図 1 6 に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブルでは、主遊技状態が一般遊技状態 (RT 0 遊技状態) であるときの当籤番号に対して、設定値ごとの抽籤値及びデータポイントが対応付けられている。

【 0 1 5 9 】

本実施の形態では、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、各当籤番号に応じ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。

【 0 1 6 0 】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられたデータ (つまり、データポイント) が決定される確率が高い。すなわち、各当籤番号の当籤

10

20

30

40

50

確率は、「各当籤番号に対応する抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数 (6 5 5 3 6)」によって表すことができる。

【 0 1 6 1 】

ここで、減算の結果が負となったか否かの判断処理の回数が、当籤番号の数を越えたときには、内部抽籤処理の結果は「ハズレ」とするが、本実施の形態においては、減算の結果が負となったか否かの判断処理の回数が、当籤番号の数を越えないように設定されている。

【 0 1 6 2 】

データポイントは、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照して行う抽籤の結果として取得されるデータであり、後述する内部当籤役決定テーブルにより規定されている内部当籤役を指定するためのデータである。

10

【 0 1 6 3 】

すなわち、データポイントは、図 1 8 に示す小役リプレイ用当籤役決定テーブル及び図 1 9 に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、格納領域種別及び 1 バイトデータを決定するために用いられるデータである。データポイントは、複数の当籤番号の各々に対応して、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントが個別に規定されている。

【 0 1 6 4 】

図 1 6 に示すように、一般遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「 1 」、「 2 」には当籤しないように抽籤値として「 0 」が対応付けられ、当籤番号「 3 」、「 3 1 」～「 3 5 」には、設定値「 1 」～「 6 」で共通の抽選値が対応付けられ、当籤番号「 4 」～「 3 0 」、「 3 6 」には、設定値が高くなるにつれて小さくなるように抽選値が対応付けられている。

20

【 0 1 6 5 】

小役・リプレイ用データポイントは、当籤番号「 1 」～「 3 5 」に対しては、当籤番号に一致した値が対応付けられ、当籤番号「 3 6 」に対しては、「 0 」が対応付けられている。一方、ボーナス用データポイントについては、当籤番号「 1 」～「 3 5 」に対しては、「 0 」が対応付けられ、当籤番号「 3 6 」に対しては、「 1 」が対応付けられている。

【 0 1 6 6 】

< R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブル >

30

図 1 7 に示す R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルでは、主遊技状態が R T 1 遊技状態であるときの当籤番号に対して、設定値ごとの抽籤値及びデータポイントが対応付けられている。

【 0 1 6 7 】

R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルは、図 1 6 に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様に構成されているため、R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルについては、一般遊技状態用内部抽籤テーブルとの差異を説明し、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同一な部分については、図示も含め説明を省略する。

【 0 1 6 8 】

R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルは、主遊技状態が R T 1 遊技状態であるときは、M B に当籤し作動していない M B の持ち越し状態であるため、M B の当籤番号に対応する当籤番号「 3 6 」がない。

40

【 0 1 6 9 】

R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「 1 」、「 2 」には、設定値が高くなるにつれて小さくなるように抽選値が対応付けられ、当籤番号「 3 」には当籤しないように抽籤値として「 0 」が対応付けられている。

【 0 1 7 0 】

< 小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル >

図 1 8 に示す小役リプレイ用内部当籤役決定テーブルでは、小役・リプレイ用データポイントに対して、メダルの払い出しに係る図柄の組合せの表示を許容する内部当籤役 (小

50

役)、及び再遊技の作動に係る図柄の組合せの表示を許容する内部当籤役(リプレイ役)が対応付けられている。内部当籤役の内容は、小役・リプレイ用データポイント「1」～「35」に応じて決定される。

【0171】

小役・リプレイ用データポイントは、リプレイ役に対応する「1」～「3」、ベル役に対応する「4」～「30」、スイカ役に対応する「31」、チェリー役に対応する「32」～「34」、及び特殊小役に対応する「35」が、12個の1バイトデータに対応している。

【0172】

小役・リプレイ用データポイントが「1」の場合には、「BBリブ1」及び「BBリブ2」と「RBリブ」と「特殊リブ1」～「特殊リブ9」と「通常リブ」とが重複して内部当籤していることになる。

10

【0173】

このような内部当籤役が重複した役(重複役)を便宜上、「ボーナスリブ1」ともいう。また、「BBリブ1」、「BBリブ2」及び「RBリブ」は、上述した特定の内部当籤役に相当するものである。

【0174】

小役・リプレイ用データポイントが「2」の場合には、「BBリブ1」及び「BBリブ2」と「RBリブ」と「特殊リブ1」～「特殊リブ10」と「通常リブ」とが重複して内部当籤していることになる。この重複役を便宜上、「ボーナスリブ2」ともいう。小役・リプレイ用データポイントが「3」の場合には、「通常リブ」に内部当籤していることになる。

20

【0175】

小役・リプレイ用データポイントが「4」の場合には、「下段ベル1～3」と「特殊ベル1～3」とに重複して内部当籤していることになる。この重複役が当籤したときは、ストップボタン7L、7C、7Rのうち、第1停止操作としてストップボタン7Cあるいは7Rを押下したときに押下順序が正解となり、下段ベル1～3が入賞可能となる。この重複役を便宜上、「中右1stベル1」ともいう。

【0176】

同様に、小役・リプレイ用データポイントが「5」の場合には、「下段ベル1～3」と「特殊ベル4～6、10～12」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポイントが「6」の場合には、「下段ベル1～3」と「特殊ベル7～9」とに重複して内部当籤していることになる。

30

【0177】

小役・リプレイ用データポイントが「7」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル1、7、13、17、18、20～22」とに重複して内部当籤していることになる。

【0178】

この重複役が当籤したときは、第1停止操作としてストップボタン7C、第2停止操作としてストップボタン7L、第3停止操作としてストップボタン7Rを押下したときに押下順序が正解となり、中段ベルが入賞可能となる。この重複役を便宜上、「中左右ベル1」ともいう。

40

【0179】

同様に、小役・リプレイ用データポイントが「8」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル2、8、14～16、19、23、24」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポイントが「9」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル3、9、13、17、18、20～22」とに重複して内部当籤していることになる。

【0180】

また、小役・リプレイ用データポイントが「10」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル4、10、14～16、19、23、24」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポイントが「11」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル

50

5、11、13、17、18、20～22」とに重複して内部当籤していることになる。

【0181】

さらに、小役・リプレイ用データポインタが「12」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル6、12、14～16、19、23、24」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポインタが「13」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル1、7、13、14、16、18、19、21、23、24」とに重複して内部当籤していることになる。

【0182】

この重複役が当籤したときは、第1停止操作としてストップボタン7C、第2停止操作としてストップボタン7R、第3停止操作としてストップボタン7Lを押下したときに押下順序が正解となり、中段ベルが入賞可能となる。この重複役を便宜上、「中右左ベル1」ともいう。

10

【0183】

同様に、小役・リプレイ用データポインタが「14」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル2、8、13、15、17、18、20～23」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポインタが「15」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル3、9、14～17、19、20、22、24」とに重複して内部当籤していることになる。

【0184】

また、小役・リプレイ用データポインタが「16」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル4、10、13、14、16、18、19、21、23、24」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポインタが「17」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル5、11、13、15、17、18、20～23」とに重複して内部当籤していることになる。

20

【0185】

さらに、小役・リプレイ用データポインタが「18」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル6、12、14～17、19、20、22、24」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポインタが「19」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル1、7、25、27、30、32、34、36、37、39」とに重複して内部当籤していることになる。

30

【0186】

この重複役が当籤したときは、第1停止操作としてストップボタン7R、第2停止操作としてストップボタン7L、第3停止操作としてストップボタン7Cを押下したときに押下順序が正解となり、中段ベルが入賞可能となる。この重複役を便宜上、「右左中ベル1」ともいう。

【0187】

同様に、小役・リプレイ用データポインタが「20」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル2、8、26、28、29、31、33、35、38、40」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポインタが「21」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル3、9、25、27、30、32、34、36、37、39」とに重複して内部当籤していることになる。

40

【0188】

また、小役・リプレイ用データポインタが「22」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル4、10、26、28、29、31、33、35、38、40」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポインタが「23」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル5、11、25、27、30、32、34、36、37、39」とに重複して内部当籤していることになる。

【0189】

さらに、小役・リプレイ用データポインタが「24」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル6、12、26、28、29、31、33、35、38、40」とに重複して内部

50

当籤していることになり、小役・リプレイ用データポイントが「25」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル1、7、26、28、29、31、33、35、38、40」とに重複して内部当籤していることになる。

【0190】

この重複役が当籤したときは、第1停止操作としてストップボタン7R、第2停止操作としてストップボタン7C、第3停止操作としてストップボタン7Lを押下したときに押下順序が正解となり、中段ベルが入賞可能となる。この重複役を便宜上、「右中左ベル1」ともいう。

【0191】

同様に、小役・リプレイ用データポイントが「26」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル2、8、25、27、30、32、34、36、37、39」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポイントが「27」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル3、9、26、28、29、31、33、35、38、40」とに重複して内部当籤していることになる。

10

【0192】

また、小役・リプレイ用データポイントが「28」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル4、10、25、27、30、32、34、36、37、39」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポイントが「29」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル5、11、26、28、29、31、33、35、38、40」とに重複して内部当籤していることになり、小役・リプレイ用データポイントが「30」の場合には、「中段ベル」と「特殊ベル6、12、25、27、30、32、34、36、37、39」とに重複して内部当籤していることになる。

20

【0193】

小役・リプレイ用データポイントが「31」の場合には、「スイカ1～4」が内部当籤していることになる。この重複役を便宜上、「スイカ」ともいう。

【0194】

小役・リプレイ用データポイントが「32」の場合には、「特殊チェリー」と「チェリー1～9」とが重複して内部当籤していることになる。この重複役を便宜上、「角チェリー」ともいう。

【0195】

小役・リプレイ用データポイントが「33」の場合には、「特殊チェリー」と「チェリー1～11」とが重複して内部当籤していることになる。この重複役を便宜上、「確定チェリー」ともいう。

30

【0196】

小役・リプレイ用データポイントが「34」の場合には、「特殊チェリー」と「チェリー1～11」と「中段チェリー1～5」とが重複して内部当籤していることになる。この重複役を便宜上、「中段チェリー」ともいう。

【0197】

小役・リプレイ用データポイントが「35」の場合には、「特殊小役1～4」が内部当籤していることになる。この重複役を便宜上、「確定小役」ともいう。

40

【0198】

<ボーナス用内部当籤役決定テーブル>

図19に示したボーナス用内部当籤役決定テーブルでは、ボーナス用データポイントに対して、ボーナスの作動に係る図柄の組合せの表示を許容する内部当籤役が対応付けられている。

【0199】

ボーナス用データポイントは、ハズレに対応する「0」、「MB」に対応する「1」が、12個の1バイトデータに対応している。ボーナス用データポイントが「1」の場合には、「MB」に内部当籤していることになる。

【0200】

50

< リール停止初期設定テーブル >

図 20 に示すリール停止初期設定テーブルでは、回胴停止用番号に対して、引込優先順位テーブル選択データ又は引込優先順位テーブル番号と、停止テーブル選択データ群とが対応付けられている。これらの各種のデータは、1 単位遊技の進行の状況に応じてリール 3 L、3 C、3 R の停止制御において選択すべき各種のテーブル番号を示す。

【 0 2 0 1 】

引込優先順位テーブル選択データは、後述する図 21 に示す引込優先順位テーブル選択テーブルを選択するための番号である。「引込優先順位テーブル番号」は、後述する図 22 に示す引込優先順位テーブルを選択するための番号である。

【 0 2 0 2 】

「停止テーブル選択データ群」については、詳細を省略するが、リール押下位置と滑り駒数とを対応付けて記憶する停止テーブルなどを選択するための番号である。これらの番号は、1 単位遊技の進行の状況に応じて、「滑り駒数決定データ」の決定、すなわち、3 つのリール 3 L、3 C、3 R を停止する位置をそれぞれ決定するために用いるデータである。

【 0 2 0 3 】

リール停止初期設定テーブルでは、停止操作の順序により異なる停止制御が行われるデータポイントに対応する回胴停止用番号に対しては、引込優先順位テーブル選択データが対応付けられ、停止操作の順序に関わらず停止制御が変わらないデータポイントに対応する回胴停止用番号に対しては、引込優先順位テーブル番号が対応付けられている。

【 0 2 0 4 】

< 引込優先順位テーブル選択テーブル >

図 21 に示す引込優先順位テーブル選択テーブルでは、引込優先順位テーブル選択データごとに、停止操作の順序を示す停止操作種別に対する引込優先順位テーブル番号が対応付けられている。

【 0 2 0 5 】

例えば、引込優先順位テーブル選択データ「01」では、第 1 停止操作が「左」である場合には、引込優先順位テーブル番号「00」が対応付けられ、第 1 停止操作が「中」である場合には、引込優先順位テーブル番号「09」が対応付けられている。

【 0 2 0 6 】

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

【 0 2 0 7 】

< 引込優先順位テーブル >

図 22 に示す引込優先順位テーブルは、引込み範囲内に表示してよい図柄（内部当籤役として決定されている役に対応する図柄）が複数ある場合に、どの図柄を優先して引込むかを表している。なお、図 22 では、簡便のために、入賞作動フラグのデータは省略して示した。

【 0 2 0 8 】

引込優先順位テーブルでは、入賞作動フラグ（表示役）に係る図柄の組合せの引込みの優先順位を示す引込データが表されている。「引込優先順位データ」は、引込みの優先順位をメイン CPU 31 が識別するために設けられた情報である。

【 0 2 0 9 】

ここで、「引込み」とは、最大の滑り駒数の範囲内で内部当籤役に係る図柄の組合せを構成する図柄を入賞ライン 8c に沿って表示するように、リール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させることをいう。

【 0 2 1 0 】

10

20

30

40

50

例えば、引込優先順位テーブル番号「00」では、入賞作動フラグ「通常リブ」と入賞作動フラグ「特殊リブ」とが入賞する可能性があると判定されている場合には、「特殊リブ」より「通常リブ」の方が優先順位が高いため、「通常リブ」を優先して引込むようにリール3L、3C、3Rの回転の停止制御が行われる。

【0211】

<優先順序テーブル>

図23に示す優先順序テーブルは、主遊技状態がMB遊技状態以外にあるときの滑り駒数の優先順序を規定したものである。優先順序テーブルは、滑り駒数として予め定められた滑り駒数決定データの数値の範囲（すなわち、0～4）の中から適用可能な数値を優先的に適用する順序（以下、優先順序）を規定する。

10

【0212】

<MB遊技状態用優先順序テーブル>

図24に示すMB遊技状態用優先順序テーブルは、主遊技状態がMB遊技状態にあるときの滑り駒数の優先順序を規定したものである。MB遊技状態用優先順序テーブルは、滑り駒数として予め定められた滑り駒数決定データの数値の範囲（すなわち、0あるいは1）の中から適用可能な数値の優先順序を規定する。

【0213】

これら優先順序テーブル及びMB遊技状態用優先順序テーブルでは、優先順序が上位（1）から下位（5）までの順に各数値の検索を行い、検索の結果、優先順序「1」に対応する数値から優先的に適用される。優先順序テーブルは、引込優先順位が等しい滑り駒数が複数存在する場合を想定して設けられており、優先順序がより上位である滑り駒数が適用される。

20

【0214】

本実施の形態における優先順序テーブル及びMB遊技状態用優先順序テーブルは、滑り駒数決定データに基づいて優先順序を規定している。つまり、滑り駒数決定データに該当する数値が最も上位となるように優先順序が規定されている。この結果、滑り駒数決定データは他の滑り駒数よりも優先的に決定されるので、停止テーブルの開発の際に意図されていた図柄の表示が優先される。

【0215】

<当籤役と停止操作順序の別による入賞役との関係図>

30

本実施の形態では、以上に説明した各種テーブルを用いることにより内部当籤役とストップボタン7L、7C、7Rの停止操作順序の別による入賞役との関係は図25の通りとなる。

【0216】

例えば、当籤番号1の内部当籤役が抽出された場合には、第1停止操作が「左」、すなわちストップボタン7Lが第1停止操作されると「通常リブ」が入賞する。

【0217】

また、当籤番号1の内部当籤役が抽出された場合に第1停止操作が「中」、すなわちストップボタン7Cが第1停止操作されると、押下位置正解で「BBリブ1」又は「BBリブ2」が入賞し、押下位置不正解で「通常リブ」が入賞する。

40

【0218】

ここで、押下位置正解とは、遊技者がストップボタン7L、7C、7Rを押下した際の有効ライン（本実施の形態ではセンターライン8c）の図柄位置から最大滑り駒数（4駒）の範囲内に、対象となる内部当籤役に係る図柄組合せを構成する図柄があり、その図柄を有効ラインに停止可能であることをいう。

【0219】

なお、本実施の形態では、押下位置正解時の「BBリブ1」又は「BBリブ2」の優先順位が「中左右」、「中右左」の停止操作順序ごとに異なっており、例えば「中左右」の停止操作順序の場合は「BBリブ2」よりも「BBリブ1」の優先順位が高くなっている。

50

【0220】

また、当籤番号1の内部当籤役が抽出された場合に第1停止操作が「右」、すなわちストップボタン7Rが第1停止操作されると、押下位置正解で「RBリブ」が入賞し、押下位置不正解で「通常リブ」が入賞する。

【0221】

また、当籤番号2の内部当籤役が抽出された場合は、上述した当籤番号1の場合とは逆の態様となり、第1停止操作が「右」の場合に押下位置正解で「BBリブ1」又は「BBリブ2」が入賞し、押下位置不正解で「通常リブ」が入賞する。また、第1停止操作が「中」の場合に押下位置正解で「RBリブ」が入賞し、押下位置不正解で「通常リブ」が入賞する。

10

【0222】

このように、本実施の形態では、当籤番号1、2に対応する「ボーナスリブ1、2」の入賞態様として、「BBリブ1」又は「BBリブ2」と、「RBリブ」とがある。ここで、「BBリブ1」及び「BBリブ2」は第1の入賞態様とされ、「RBリブ」は第2の入賞態様とされる。

【0223】

また、本実施の形態では、図25に示す通り、「ボーナスリブ1」と「ボーナスリブ2」とは、停止操作順序により「BBリブ1」又は「BBリブ2」及び「RBリブ」のどちらが入賞するかの入賞パターンがそれぞれ異なる。

【0224】

つまり、「ボーナスリブ1」の停止操作順序による入賞パターン（第1の入賞パターン）は、押下位置正解を前提として、第1停止操作が「中」の場合に「BBリブ1」又は「BBリブ2」が入賞するとともに、第1停止操作が「右」の場合に「RBリブ」が入賞するようになっている。

20

【0225】

ここで、第1停止操作が「中」の場合は、「BBリブ1」又は「BBリブ2」を入賞させるための第1の停止操作順序に相当する。また、第1停止操作が「右」の場合は、「RBリブ」を入賞させるための第2の停止操作順序に相当する。

【0226】

一方、「ボーナスリブ2」の停止操作順序による入賞パターン（第2の入賞パターン）は、押下位置正解を前提として、第1停止操作が「中」の場合に「RBリブ」が入賞するとともに、第1停止操作が「右」の場合に「BBリブ1」又は「BBリブ2」が入賞するようになっている。

30

【0227】

ここで、第1停止操作が「右」の場合は、「BBリブ1」又は「BBリブ2」を入賞させるための第1の停止操作順序に相当する。また、第1停止操作が「中」の場合は、「RBリブ」を入賞させるための第2の停止操作順序に相当する。

【0228】

また、「下段ベル1～3」と「中段ベル」とは、いずれも第1停止操作が「左」以外の停止操作順序のときに入賞可能となっている。つまり、これら「下段ベル1～3」及び「中段ベル」は、第1停止操作が「左」となる、主遊技状態が一般遊技状態であるときは通常入賞しないようになっている。

40

【0229】

また、当籤番号4～30に係る内部当籤役のうち、「下段ベル1～3」及び「中段ベル」入賞時以外のときは、いずれかの押下位置正解で当籤している「特殊ベル1～40」のいずれかが入賞する。

【0230】

さらに、当籤番号31～36に係る各内部当籤役は、いずれも押下位置正解で対応する内部当籤役（例えば、スイカ1～4や特殊チェリー等）が入賞する。なお、当籤番号34の内部当籤役が抽出された場合であって第1停止操作が「左」の場合には、「特殊チェリ

50

ー」及び「チェリー 1 ~ 1 1」よりも「中段チェリー 1 ~ 5」の優先順位が高くなっている。

【 0 2 3 1 】

[主制御側の各種の格納領域]

図 2 6 ~ 図 3 3 は、メイン R A M 3 3 に格納される各種の格納領域の例を示す図である。

【 0 2 3 2 】

< 内部当籤役格納領域 >

図 2 6 に示した内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域 1 ~ 1 2 の 1 2 個の格納領域によって構成される。これらの内部当籤役格納領域 1 ~ 1 2 の各々の格納領域の大きさは 1 バイトである。

10

【 0 2 3 3 】

したがって、内部当籤役格納領域 1 ~ 1 2 の全体の大きさは 1 2 バイトである。内部当籤役格納領域 1 ~ 1 2 には、図 1 8 に示す小役リプレイ用内部当籤役決定テーブルが規定する内部当籤役のデータ（格納領域種別）に基づいて定まるデータが格納される。

【 0 2 3 4 】

図示した内部当籤役格納領域では、例えば内部当籤役格納領域 1 のビット 0 は「 M B 」に対応し、ビット 1 ~ ビット 7 はそれぞれ未使用になっている。

【 0 2 3 5 】

同様に、内部当籤役格納領域 1 2 のビット 0 ~ ビット 4 は、それぞれ「特殊ベル 3 6」、「特殊ベル 3 7」、「特殊ベル 3 8」、「特殊ベル 3 9」、「特殊ベル 4 0」に対応し、ビット 5 ~ ビット 7 は、それぞれ未使用になっている。

20

【 0 2 3 6 】

< 表示役格納領域 >

図 2 7 に示した表示役格納領域は、表示役格納領域 1 ~ 1 8 の 1 8 個の格納領域によって構成される。これらの表示役格納領域 1 ~ 1 8 の各々の格納領域の大きさは 1 バイトである。

【 0 2 3 7 】

したがって、表示役格納領域 1 ~ 1 8 の全体の大きさは 1 8 バイトである。表示役格納領域 1 ~ 1 8 には、図 1 3 ~ 図 1 5 に示す各図柄組合せテーブル（ボーナス、リプレイ、小役）が規定する表示役のデータ（格納領域種別）に基づいて定まるデータが格納される。表示役格納領域の値は、リール 3 L、3 C、3 R の全てが停止した後に、メイン C P U 3 1 が表示役を識別するために用いられる。

30

【 0 2 3 8 】

図示した表示役格納領域では、例えば表示役格納領域 1 のビット 0 は「 M B 」に対応し、ビット 1 ~ ビット 7 はそれぞれ未使用になっている。

【 0 2 3 9 】

同様に、表示役格納領域 1 8 のビット 0 ~ ビット 4 は、それぞれ「特殊ベル 3 6」、「特殊ベル 3 7」、「特殊ベル 3 8」、「特殊ベル 3 9」、「特殊ベル 4 0」に対応し、ビット 5 ~ ビット 7 は、それぞれ未使用になっている。

40

【 0 2 4 0 】

< 図柄コード格納領域 >

図 2 8 に示した図柄コード格納領域は、図 2 7 に示した表示役格納領域と同様に構成される。したがって、詳細な説明は省略する。

【 0 2 4 1 】

図柄コード格納領域には、回転中のリールにおいて入賞可能な役を示すデータが格納される。例えば、リール 3 L、3 C、3 R の全てが回転中の場合には、全ての役が入賞可能であるため、図柄コード格納領域の対応するビットの全てに「 1 」が格納される。その後、左のリール 3 L が停止（リール 3 C、3 R は回転）した場合には、左のリール 3 L の停止に伴い入賞不可能となった役に対応するビットが「 0 」に更新される。

50

【0242】

図15を参照して、例えば、左のリール3Lにおいて「ブランクA」図柄が停止した場合には、左のリール3Lの図柄が「スイカA」図柄である特殊ベル33～36に対応するビットは「0」に更新される一方で、左のリール3Lの図柄が「ブランクA」図柄であるチェリー6や特殊小役1～4に対応するビットは「1」のまま維持される。

【0243】

<作動ストップボタン格納領域>

図29に示した作動ストップボタン格納領域は、大きさが1バイトである。ビット4～ビット6は、遊技者による停止操作を検出することが可能であるストップボタン7L、7C、7R、すなわち有効なストップボタン7L、7C、7Rを示す格納領域である。

10

【0244】

ビット0～ビット2は、有効なストップボタン7L、7C、7Rに対応する停止操作が直前に検出されたストップボタン7L、7C、7Rを示す格納領域である。なお、本実施の形態では、ビット3及びビット7は未使用であり、「0」が格納されている。

【0245】

ビット0は、左ストップボタン7Lに対応する。左ストップボタン7Lが遊技者によって操作されたときには、ビット0に「1」が格納される。ビット1は、中ストップボタン7Cに対応する。中ストップボタン7Cが遊技者によって操作されたときには、ビット1に「1」が格納される。ビット2は、右ストップボタン7Rに対応する。右ストップボタン7Rが遊技者によって操作されたときには、ビット2に「1」が格納される。

20

【0246】

ビット4は、左ストップボタン7Lに対応する。左ストップボタン7Lが有効であるときには、ビット4に「1」が格納される。ビット5は、中ストップボタン7Cに対応する。中ストップボタン7Cが有効であるときには、ビット5に「1」が格納される。ビット6は、右ストップボタン7Rに対応する。

【0247】

右ストップボタン7Rが有効であるときには、ビット6に「1」が格納される。本実施の形態で、ストップボタンが有効とは、停止操作を検出することが可能であることを意味する。また、定速回転中のリールに対応するストップボタン7L、7C、7Rであって、停止操作を検出することが可能なストップボタン7L、7C、7Rを有効ストップボタンと称する。

30

【0248】

<押下順序格納領域>

図30に示した押下順序格納領域は、3つのストップボタン7L、7C、7Rの押下順序を示す情報を格納するための領域である。この押下順序格納領域は、大きさが1バイトであり、ビット0～ビット5が使用され、ビット6及びビット7は未使用であり、「0」が格納されている。

【0249】

ビット0は押下順序が「左 中 右」に対応し、押下順序が「左 中 右」であるときにビット0に「1」が格納（オン）される。同様に、押下順序が「左 右 中」の場合にはビット1に「1」が格納（オン）され、押下順序が「中 左 右」の場合にはビット2に「1」が格納（オン）され、「中 右 左」の場合にはビット3に「1」が格納（オン）され、「右 左 中」の場合にはビット4に「1」が格納（オン）され、「右 中 左」の場合にはビット5に「1」が格納（オン）される。

40

【0250】

<持越役格納領域>

図31に示した持越役格納領域は、大きさが1バイトであり、ビット0は「MB」に対応し、ビット1～ビット7は未使用になっている。内部抽籤処理の結果、内部当籤役「MB」が決定されたときには持越役格納領域のビット0に「1」が格納される。

【0251】

50

持越役格納領域のビット0に「1」を格納することで「MB」に当籤している状態であることを判断できる。持越役格納領域のビット0に「1」が格納された状態は、「MB」に対応する図柄の組合せが入賞ライン8cに表示されるまで保持される。

【0252】

すなわち、「MB」に当籤したときには、これらのボーナスの図柄の組合せが表示役として入賞ライン8cに表示されるまでの少なくとも1回の単位遊技において、持越役格納領域のビット0に「1」が格納された状態が保持される。ボーナスに当籤した単位遊技から入賞する単位遊技まで、ビット0に「1」を格納した状態を維持することを、いわゆる「持ち越し」と称する。持越役格納領域に格納される「MB」を「持越役」と称する。

【0253】

遊技者によって停止操作が行われ、リール3L、3C、3Rの回転のそれぞれが停止したときには、内部当籤役格納領域は初期化されるが、持越役格納領域は初期化されない。このようにすることで、「持ち越し」の状態を保つことができる。

【0254】

<遊技状態フラグ格納領域>

図32に示した遊技状態フラグ格納領域は、主遊技状態がボーナス遊技状態又はRT1遊技状態であるか、及びART遊技状態がART当籤状態、ART開始待ち状態、ART状態のいずれかであることを示すためのフラグを格納するものであり、大きさが1バイトである。

【0255】

遊技状態フラグ格納領域のビット0及びビット1は、ボーナス遊技状態に関するものであり、ビット2は、主遊技状態に関するものである。また、遊技状態フラグ格納領域のビット4～ビット6は、ART遊技状態に関するものである。本実施の形態では、遊技状態フラグ格納領域のビット3及びビット7は未使用になっている。

【0256】

ボーナス遊技状態である場合には、MB遊技状態では遊技状態フラグ格納領域のビット0が「1」（オン）とされ、CB遊技状態では遊技状態フラグ格納領域のビット1が「1」（オン）とされる。

【0257】

主遊技状態がRT1遊技状態であるときは、遊技状態フラグ格納領域のビット2が「1」（オン）とされる。

【0258】

また、ART遊技状態が、ART当籤状態であるときは遊技状態フラグ格納領域のビット4が「1」（オン）とされ、ART開始待ち状態であるときは遊技状態フラグ格納領域のビット5が「1」（オン）とされ、ART状態であるときは遊技状態フラグ格納領域のビット6が「1」（オン）とされる。

【0259】

<引込優先順位データ格納領域>

図33に示した引込優先順位データ格納領域は、左リール用引込優先順位データ格納領域、中リール用引込優先順位データ格納領域、及び右リール用引込優先順位データ格納領域を含んでいる。

【0260】

なお、中リール用引込優先順位データ格納領域及び右リール用引込優先順位データ格納領域の内容については、左リール用引込優先順位データ格納領域と同様であるため、以下においては左リール用引込優先順位データ格納領域について説明する。

【0261】

左リール用引込優先順位データ格納領域は、図柄位置データ（図11参照）のそれぞれについて、引込優先順位データを格納可能である。例えば図柄位置データ0に対しては、図22の優先順位1～5に規定する役（0FEH～000Hのいずれか1つ）が規定されており、これらの引込優先順位データから、当籤役及び他のリール3C、3Rに停止位置

10

20

30

40

50

に応じて、いずれかの引込優先順位データが格納される。これにより、左リール 3 L は、当籤役に対応する図柄を入賞ライン 8 c に停止させ又は停止させないように制御される。

【 0 2 6 2 】

なお、図柄位置データ 1 ~ 2 0 についても同様に、優先順位に規定する役がそれぞれ規定されており、これらの引込優先順位データから、当籤役及び他のリール 3 L、3 C (3 R) に停止位置に応じて、いずれかの引込優先順位データを格納する。

【 0 2 6 3 】

< 各モードの概要 >

図 3 4 に示した各モードの概要は、ART 遊技状態における複数の滞在モードそれぞれの概要を示すものである。

【 0 2 6 4 】

本実施の形態では、ART 遊技状態中はモード 1 ~ 9 のいずれかのモードに滞在し、所定の抽籤契機に基づき、これらモード間の移行が行われるようになっており、各モード別に解除ゲーム数や、いわゆるレア役と称される特殊小役成立時の解除抽籤確率等を異ならせたものである。なお、モード 9 に関しては、設定変更時にのみ移行するモードである。

【 0 2 6 5 】

具体的には、モード 1 は、通常モード A と称され、解除ゲーム数及び解除抽籤ともに遊技者にとって不利だが、解除後は遊技者にとって有利なモード 6、7 に移行するモードである。

【 0 2 6 6 】

モード 2 は、通常モード B と称され、モード 1、4、6、7 以外のモードから移行する可能性があり、またモード 2、3、8、9 からの移行時には他のモードよりも移行確率が高くなっている。したがって、モード 2 は、遊技中、最も多く滞在するモードとなっている。

【 0 2 6 7 】

モード 3 は、引戻しモードとも称され、モード 6、7 の終了時、あるいはモード 2、8 で確定役当籤時に移行するモードであり、解除ゲーム数及び解除抽籤ともに遊技者にとって有利となっている。

【 0 2 6 8 】

モード 4 は、連チャン準備モードとも称され、次回モード 4 ~ 7 のいずれかのみに移行するモードであり、特に次回、モード 5 ~ 7 の遊技者にとって有利な上位モードへの移行が期待されるモードである。つまり、モード 4 は、次回モード 5 ~ 7 に移行しやすいモードとなっている。

【 0 2 6 9 】

モード 5 ~ 7 は、それぞれ連チャンモード A、B、C と称され、ART 状態が連続して発生する、いわゆる連チャンが発生しやすいモードである。このモード 5 ~ 7 は、解除ゲーム数及び解除抽籤ともに有利なモードであり、特に解除ゲーム数に関して言えば後述するように 3 1 ゲーム以内に解除することが確定されている。

【 0 2 7 0 】

モード 8 は、設定変更後高確モードとも称され、設定変更時に滞在するモード 9 からのみ移行するモードであり、解除ゲーム数及び解除抽籤ともに遊技者にとって有利となっている。

【 0 2 7 1 】

モード 9 は、設定変更時モードとも称され、設定変更時に移行するモードである。つまり、このモード 9 には、設定変更がなされない限り移行することはない。また、本実施の形態では、このモード 9 のみに次回のモード移行先としてモード 8 が設けられている。

【 0 2 7 2 】

[ART 関連の各種のデータテーブル]

図 3 5 ~ 図 5 4 は、メイン ROM 3 2 に記憶されている ART に関連する各種のデータテーブルを示している。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 3 】

<モード移行抽籤テーブル>

図 3 5 ~ 図 4 3 に示したモード移行抽籤テーブルは、各モード滞在時の抽籤契機と、その抽籤契機に移行可能なモードを示したものである。

【 0 2 7 4 】

抽籤契機としては、通常解除時、スイカ解除時、角チェリー解除時、確定役による解除時、中段チェリーによる解除時及びロングフリーズによる解除時がある。ここで、通常解除とは、解除ゲーム数到達による解除、又は解除抽籤テーブル（図 5 0 参照）に基づき「その他」で解除当籤したときの解除を示している。また、確定役とは、図 1 8 に示した「確定チェリー」および「確定小役」を指す。

10

【 0 2 7 5 】

また、スイカ解除及び角チェリー解除とは、スイカあるいは角チェリーの重複役当籤時に後述する解除抽籤テーブル（図 5 0 参照）を用いて所定の確率で解除当籤したときの解除をいう。

【 0 2 7 6 】

また、確定役、中段チェリーは、ともに対応する内部当籤役に重複して当籤した時点で解除が確定する（図 5 0 参照）。したがって、確定役、中段チェリーによる解除とは、対応する重複役の当籤による解除をいう。さらに、ロングフリーズによる解除とは、遊技開始時にロングフリーズ予約によるロングフリーズを伴う場合の解除をいう。

【 0 2 7 7 】

なお、本実施の形態では、後述するように A R T 当籤状態移行時、あるいは A R T 状態中に A R T 当籤状態移行時ロングフリーズ予約抽籤テーブル（図 5 2 参照）、A R T 状態中ロングフリーズ予約抽籤テーブル（図 5 4 参照）に応じた当籤確率でロングフリーズ予約の抽籤が行われる。また、本実施の形態では、ロングフリーズが発生した時点で、上記いずれの解除によるものかを問わず解除が確定する。

20

【 0 2 7 8 】

図 3 5 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 1 である場合には、設定値が 1 ~ 6 の共通で、ロングフリーズを伴う解除を除いてモード 6 あるいはモード 7 に移行するようになっている。また、モード 1 では、モード 7 よりもモード 6 への移行確率が高く設定されている。

30

【 0 2 7 9 】

一方、ロングフリーズを伴う解除の場合は、モード 7 のみに移行するようになっている。このようなロングフリーズを伴う解除の場合は、モード 1 に限らずモード 9 を除く他のモード 2 ~ 8 においても必ずモード 7 にのみ移行するようになっている。

【 0 2 8 0 】

図 3 6 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 2 である場合には、モード 1 ~ 7 のいずれかに移行するようになっている。このモード 2 は、設定値ごとに各モード移行先の移行確率が異なり、特に通常解除、スイカ解除及び角チェリー解除において設定値が高くなるほどモード 4、5 への移行確率が高くなるよう設定されている。

【 0 2 8 1 】

図 3 7 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 3 である場合には、モード 1、2、4 ~ 7 のいずれかに移行するようになっている。このモード 3 は、設定値ごとに各モード移行先の移行確率が異なり、特に通常解除、スイカ解除及び角チェリー解除において設定値が高くなるほどモード 4、5 への移行確率が高くなるよう設定されている。

40

【 0 2 8 2 】

図 3 8 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 4 である場合には、モード 1、4 ~ 7 のいずれかに移行するようになっている。このモード 4 は、設定値ごとに各モード移行先の移行確率が異なり、特に通常解除、スイカ解除及び角チェリー解除において設定値が高くなるほどモード 5 への移行確率が高くなるよう設定されている。

50

【 0 2 8 3 】

図 3 9 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 5 である場合には、モード 1、2、4～7 のいずれかに移行するようになっている。このモード 5 は、通常解除時における各モード移行先への移行確率が設定値ごとに異なっており、設定値が高くなるほどモード 2、4 への移行確率が高くなる一方で、モード 5 への移行確率が低くなるよう設定されている。

【 0 2 8 4 】

図 4 0 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 6 である場合には、モード 3、6、7 のいずれかに移行するようになっている。このモード 6 は、通常解除時における各モード移行先への移行確率が設定値 1～4、6 と設定値 5 とで異なっており、設定値 5 のときのみモード 7 への移行確率が他の設定値よりも高くなる一方で、モード 6 への移行確率が低くなるよう設定されている。

10

【 0 2 8 5 】

図 4 1 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 7 である場合には、設定値が 1～6 の共通で、モード 3、7 のいずれかに移行するようになっている。このモード 7 は、通常解除時にのみモード 3 に移行するよう設定されている。

【 0 2 8 6 】

図 4 2 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 8 である場合には、モード 1～7 のいずれかに移行するようになっている。このモード 8 は、設定値ごとに各モード移行先の移行確率が異なっており、特に通常解除、スイカ解除及び角チェリー解除において設定値が高くなるほどモード 4、5 への移行確率が高くなるよう設定されている。

20

【 0 2 8 7 】

図 4 3 に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード 9 である場合には、モード 1、2、4、8 のいずれかに移行するようになっている。このモード 9 の抽籤契機は、設定変更時であり、設定変更後の設定値に応じて各モード移行先の移行確率が異なっている。例えば、設定変更後の設定値が高くなるほどモード 8 への移行確率が高くなるよう設定されている。

【 0 2 8 8 】

< 解除ゲーム数抽籤テーブル >

図 4 4～図 4 9 に示した解除ゲーム数抽籤テーブルは、各モード滞在時の解除ゲーム数の振り分けを示したものである。

30

【 0 2 8 9 】

解除ゲーム数とは、ART 遊技状態において、ART 状態終了後、つまり図 7 4 に示す BB 終了フラグあるいは RB 終了フラグがオフとなった次のゲームから ART 当籤状態に移行するまでに行われる遊技回数（ゲーム数）を予め規定したものである。

【 0 2 9 0 】

なお、設定変更が行われた場合には、上述した解除ゲーム数の始期は設定変更後の次ゲームとなる。したがって、本実施の形態では、ART 状態終了後あるいは設定変更後、規定の解除ゲーム数が消化されると、すなわち予め規定された解除ゲーム数に相当する遊技回数が行われると、強制的に ART 遊技状態が通常遊技状態から ART 当籤状態に移行する。

40

【 0 2 9 1 】

また、本実施の形態において、解除ゲーム数は、0～1051 の間で、ある特定のゲーム数（例えば 0 ゲームや 31 ゲームなど）及び所定のゲーム数間（例えば 32 ゲーム～63 ゲームなど）に振り分けられる。

【 0 2 9 2 】

こうした解除ゲーム数の振り分け確率は、滞在モードや設定値によりそれぞれ異なる。なお、解除ゲーム数は、任意に設定可能であり、上述したゲーム数に限定されるものではなく、また振り分け範囲なども適宜変更可能である。

【 0 2 9 3 】

50

図44に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード1である場合には、設定値1～6の共通で解除ゲーム数が951ゲーム以上に振り分けられており、950ゲーム以下の解除ゲーム数に振り分けられることはない。

【0294】

図45に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード2である場合には、解除ゲーム数が比較的短いゲーム数から比較的長いゲーム数まで図45に示す振り分け率に基づき振り分けられている。

【0295】

また、このモード2は、設定値ごとに解除ゲーム数の振り分け率が若干異なっており、例えば設定値が高くなるほど本モードにおける最長の解除ゲーム数（801ゲーム～900ゲーム）の振り分け率が小さくなるよう設定されている。

10

【0296】

図46に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード3である場合には、設定値1～6の共通で解除ゲーム数が31ゲームに振り分けられており、31ゲーム以外の解除ゲーム数に振り分けられることはない。

【0297】

図47に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード4である場合には、解除ゲーム数が比較的短いゲーム数から比較的長いゲーム数まで図47に示す振り分け率に基づき振り分けられている。

【0298】

20

また、このモード4は、設定値ごとに解除ゲーム数の振り分け率が若干異なっており、例えば設定値が高くなるほど本モードにおける最長の解除ゲーム数（951ゲーム～1050ゲーム）の振り分け率が小さくなるよう設定されている。

【0299】

図48に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード5～7である場合には、設定値1～6の共通で解除ゲーム数が0ゲームあるいは31ゲームに振り分けられており、0ゲームあるいは31ゲーム以外の解除ゲーム数に振り分けられることはない。

【0300】

ここで、このモード5～7においては、31ゲームの振り分け率が0ゲームの振り分け率よりも高くなるよう設定されている。

30

【0301】

図49に示すように、現在のモード（滞在モード）がモード8である場合には、設定値1～6の共通で解除ゲーム数が32ゲーム～95ゲームに振り分けられており、32ゲーム～95ゲーム以外の解除ゲーム数に振り分けられることはない。

【0302】

ここで、このモード8においては、64ゲーム～95ゲームの振り分け率が32ゲーム～63ゲームの振り分け率よりも高くなるよう設定されている。

【0303】

<解除抽籤テーブル>

図50に示した解除抽籤テーブルは、各モード（モード1～8）別に内部当籤役ごとの解除確率を示したものである。なお、解除確率とは、図50において解除に当籤する確率をいう。

40

【0304】

図50に示すように、本実施の形態において解除に当籤する可能性のある内部当籤役として特殊役（スイカ、角チェリー、確定役及び中段チェリー）ならびに複数の役のうち特殊役を除く役（その他）が挙げられている。ここで、確定役及び中段チェリーは、モード1～8のいずれのモード及びいずれの設定値においても内部当籤役として抽出された時点で解除が確定する。

【0305】

また、その他の内部当籤役に関しては、モード1～8の各モード別にそれぞれ解除確率

50

が異なるように設定されている。例えば、モード1では、スイカ、角チェリー、その他の順に解除確率が低くなるように設定される一方で、モード7では、その他、スイカ、角チェリーの順に解除確率が低くなるように設定されている。なお、解除に係るその他の内部当籤役とは、スイカ、角チェリー、確定役、中段チェリー以外に解除に当籤する可能性のある内部当籤役をいう。

【0306】

<ART当籤状態移行時ショートフリーズ抽籤テーブル>

図51に示したART当籤状態移行時ショートフリーズ抽籤テーブルは、ART遊技状態において通常遊技状態からART当籤状態に移行する際に、ショートフリーズを行うか否かを決定するために参照されるテーブルである。

10

【0307】

このART当籤状態移行時ショートフリーズ抽籤テーブルでは、ゲーム数解除、スイカ解除、角チェリー解除、確定役解除、中段チェリー解除及びその他解除のうち、いずれの解除契機によりART当籤状態に移行したかによって、ショートフリーズを行うと決定される確率が異なる。

【0308】

例えば、ショートフリーズを行う確率は、角チェリー解除による場合が最も高く、スイカ解除による場合が最も低くなるように設定されている。

【0309】

<ART当籤状態移行時ロングフリーズ予約抽籤テーブル>

図52に示したART当籤状態移行時ロングフリーズ予約抽籤テーブルは、ART遊技状態において通常遊技状態からART当籤状態に移行する際に、ロングフリーズを予約するか否かを決定するために参照されるテーブルである。

20

【0310】

このART当籤状態移行時ロングフリーズ予約抽籤テーブルでは、ゲーム数解除、スイカ解除、角チェリー解除、確定役解除、中段チェリー解除及びその他解除のうち、いずれの解除契機によりART当籤状態に移行したかによって、ロングフリーズの予約を行うと決定される確率が異なる。

【0311】

例えば、ロングフリーズの予約を行う確率は、中段チェリー解除による場合が最も高く、ゲーム数解除及びその他解除による場合が最も低くなるように設定されている。

30

【0312】

<ART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブル>

図53に示したART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブルは、ART遊技状態において通常遊技状態からART当籤状態に移行する際に、告知モードを告知モード1～3のいずれとするかを決定するために参照されるテーブルである。

【0313】

上述の告知モードとは、ART当籤状態中にボーナスリブ1、2のいずれかに内部当籤したときに、前面パネル110に設けられたハイビスカス図柄を模した告知部111(図4参照)による告知を行うか否かの決定に関するモードである。

40

【0314】

具体的には、告知モード1は、ART当籤状態中にボーナスリブ1、2のいずれかに内部当籤したときに、100%の確率で告知部111による告知を行うモードとされる。

【0315】

告知モード2は、ART当籤状態中にボーナスリブ1、2のいずれかに内部当籤したときに、50%の確率で告知部111による告知を行うモードとされる。

【0316】

また、告知モード3は、ART当籤状態中にボーナスリブ1、2のいずれかに内部当籤したときに、25%の確率で告知部111による告知を行うモードとされる。このように、本実施の形態では、告知部111による告知を行う確率(告知確率)を各モード別に異

50

ならせている。

【0317】

A R T当籤状態移行時告知モード抽籤テーブルでは、告知モードの抽籤契機としてゲーム数解除時、スイカ解除時、角チェリー解除時、確定役解除時、中段チェリー解除時、その他解除時及びロングフリーズを伴う解除時が挙げられている。

【0318】

このA R T当籤状態移行時告知モード抽籤テーブルでは、抽籤契機によって各告知モードの振り分け率が異なっており、例えばスイカ解除とその他解除以外の場合は100%の確率で告知モード1に振り分けられるように設定されている。

【0319】

また、その他解除の場合には、告知モード1と告知モード2とが同一の確率で振り分けられるよう設定されている。さらに、角チェリー解除の場合には、告知モード1の振り分け率が最も高く、次いで告知モード2と告知モード3とが同一の確率で振り分けられる。

【0320】

< A R T中ロングフリーズ予約抽籤テーブル >

図54に示したA R T中ロングフリーズ予約抽籤テーブルは、A R T状態中にスイカ、角チェリー、確定役及び中段チェリーのうち、いずれかの重複役に当籤したときに、次のA R T状態移行時のロングフリーズを予約するか否かを決定するために参照されるテーブルである。

【0321】

このA R T中ロングフリーズ予約抽籤テーブルにおいて、次のA R T状態移行時のロングフリーズの予約を行う確率は、中段チェリーに内部当籤したときが最も高く、角チェリーに内部当籤したときが最も低くなるように設定されている。

【0322】

[副制御側の各種のデータテーブル]

図55～図57は、サブROM82に記憶されている各種のデータテーブルである。

【0323】

< A R T種別報知振分抽籤テーブル >

図55に示したA R T種別報知振分抽籤テーブルは、A R T遊技状態においてA R T当籤状態からA R T開始待ち状態に移行する際に参照されるテーブルであり、A R T開始待ち状態中にボーナスリブ1又は2に内部当籤したときに停止操作順序を報知することでB Bリブ又はR Bリブのいずれを入賞させるかの報知振分を決定するためのテーブルである。

【0324】

また、このA R T種別報知振分抽籤テーブルでは、抽籤契機と現在のモード（滞在モード）とに基づき、B Bリブ及びR Bリブの振り分け率が異なるように設定されている。ここでの抽籤契機は、A R T遊技状態における通常遊技状態からA R T当籤状態への移行時の解除種別に応じて複数あり、（0以外）解除、0ゲーム解除、スイカ解除、角チェリー解除、確定役解除、中段チェリー解除及びその他解除がある。

【0325】

詳細には、A R T遊技状態における通常遊技状態からA R T当籤状態への移行がゲーム数（0以外）解除、0ゲーム解除、スイカ解除、角チェリー解除、確定役解除、中段チェリー解除及びその他解除のいずれの解除によって行われたか否かによって、B Bリブ及びR Bリブの振り分け率が異なる。例えば、抽籤契機が0ゲーム解除、確定役解除、中段チェリー解除の場合には、100%の確率でB Bリブを入賞させるための停止操作順序が報知される。

【0326】

また、上述したように、滞在モード別にB Bリブ及びR Bリブの振り分け率が異なっており、例えば滞在モードがモード4であって抽籤契機がゲーム数（0以外）解除、スイカ解除、角チェリー解除、その他解除である場合には、B BリブよりもR Bリブの振り分け

10

20

30

40

50

率が高くなるよう設定されている。

【0327】

<通常ナビ抽籤テーブル>

図56に示した通常ナビ抽籤テーブルは、図89に示すスタートコマンド受信時処理においてBB誤作動フラグがオフのときに、内部当籤役に基づきART状態中のART中ナビデータを決定する際に参照されるテーブルである。

【0328】

ART中ナビデータとは、遊技者にとって有利なストップボタン7L、7C、7Rの押下順序、すなわち停止操作順序の報知用のデータであり、ART中ナビデータの種別として「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」がある。また、このART中ナビデータには、「報知なし」が含まれる。

10

【0329】

通常ナビ抽籤テーブルは、例えば当籤番号4～6に対応する内部当籤役（下段ベル）の場合にはART中ナビデータとして「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」の停止操作順序がそれぞれ同一の確率で振り分けられるように設定されている。

【0330】

ここで、当籤番号4～6に対応する内部当籤役（下段ベル）は、図18に示した通り、第1停止操作としてストップボタン7Cあるいは7Rを押下したときに押下順序が正解となる。したがって、この通常ナビ抽籤テーブルでは、ART中ナビデータとして当該内部当籤役（下段ベル）の停止操作順序不正解の停止操作順序（「左中右」と「左右中」）に振り分けられることがないこととなっている。

20

【0331】

また、当籤番号7～12、13～18、19～24、25～30に対応する内部当籤役（中段ベル）の場合には、それぞれART中ナビデータとして停止操作順序正解となる停止操作順序に100%の確率で振り分けられるように設定されている。

【0332】

例えば、当籤番号7～12に対応する内部当籤役（中段ベル）では、図18に示した通り「中左右」の停止操作順序が正解となるので、これに対応する停止操作順序に100%の確率で振り分けられることとなる。

【0333】

<特殊ナビ抽籤テーブル>

図57に示した特殊ナビ抽籤テーブルは、図89に示すスタートコマンド受信時処理においてBB誤作動フラグがオンのときに、内部当籤役に基づきART状態中のART中ナビデータを決定する際に参照されるテーブルである。

【0334】

特殊ナビ抽籤テーブルは、通常ナビ抽籤テーブルと異なり、例えば当籤番号4～6に対応する内部当籤役（下段ベル）の場合にはART中ナビデータとして「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」に加えて「左中右」の停止操作順序がそれぞれ所定の確率で振り分けられるように設定されている。

【0335】

したがって、この特殊ナビ抽籤テーブルでは、ART中ナビデータとして当該内部当籤役（下段ベル）の停止操作順序不正解の停止操作順序（「左中右」）に振り分けられることがあるものとなっている。これにより、本来RBを作動させるべきところを誤って、あるいは故意にBB1又はBB2に入賞させたときに遊技者に付与される利益（ここではARTによるメダルの獲得枚数）が調整される。

30

40

【0336】

同様に、当籤番号7～12、13～18、19～24、25～30に対応する内部当籤役（中段ベル）の場合にも、それぞれ停止操作順序正解となる停止操作順序以外に停止操作不正解の停止操作順序にも所定の確率で振り分けられるように設定されている。

【0337】

50

例えば、当籤番号 7 ~ 12 に対応する内部当籤役（中段ベル）では、図 18 に示した通り「中左右」の停止操作順序が正解となるが、この特殊ナビ抽籤テーブルでは停止操作順序不正解の「中右左」、「右左中」及び「右中左」の停止操作順序にも所定の確率で振り分けられることとなる。

【0338】

ただし、この場合であっても、本来入賞されるべきであった R B による利益を最低限遊技者に与える必要があることから、停止順序不正解の「中右左」、「右左中」及び「右中左」の停止操作順序に振り分けられる確率よりも停止操作順序正解となる「中左右」の停止操作順序に振り分けられる確率が相対的に高くなるように設定されている。当籤番号 4 ~ 6、13 ~ 30 に対応する内部当籤役についても同様である。

10

【0339】

[主制御処理]

主制御回路 71 のメイン CPU 31 は、図 58 ~ 図 90 に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。

【0340】

<メイン制御処理>

図 58 は、メイン制御処理を示すフローチャートである。なお、以下に説明するメイン制御処理は、パチスロ機 1 に電源が投入されたときにスタートする。

【0341】

最初に、パチスロ機 1 に電源が投入されると、メイン CPU 31 は、図 59 に示す電源投入時処理を実行する (S10)。この電源投入時処理では、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたかなどが判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

20

【0342】

次に、メイン CPU 31 は、一のゲーム（1 単位遊技）終了時の初期化処理を実行する (S11)。この初期化処理では、例えば、一遊技終了時に初期化するように予め指定された格納領域が初期化される。この初期化処理によって、メイン RAM 33 の内部当籤役格納領域及び表示役格納領域などに格納されたデータがクリアされる。

【0343】

次に、メイン CPU 31 は、図 60 に示すメダル受付・スタートチェック処理を実行する (S12)。このメダル受付・スタートチェック処理では、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、及び開始操作を検出する処理が実行される。

30

【0344】

次に、メイン CPU 31 は、3 つの乱数値（乱数値 1 ~ 3）を抽出し、メイン RAM 33 に割り当てられた乱数値格納領域に格納する (S13)。ここで、乱数値 1 は、内部抽籤処理のために使用される値で、本実施の形態においては、0 ~ 65535 の中から抽出される。

【0345】

また、乱数値 2、3 は、その他の抽籤処理のために使用される値で、本実施の形態においては、それぞれ 0 ~ 65535 及び 0 ~ 255 の中から抽出される。なお、メイン CPU 31 は、ステップ S13 で乱数値 2、3 を抽出する必要はなく、各乱数値 2、3 を使用するとき抽出するようにしてもよい。

40

【0346】

次に、メイン CPU 31 は、図 61 に示す内部抽籤処理を実行する (S14)。この内部抽籤処理を実行するメイン CPU 31 は、内部当籤役決定手段を構成する。

【0347】

次に、メイン CPU 31 は、図 62 に示す ART 遊技状態抽籤処理を実行する (S15)。この ART 遊技状態抽籤処理には、ART 遊技状態の変移に関する抽籤処理、及び各 ART 遊技状態において参照されるフラグをオンにセットするか否かの抽籤処理等が含まれる。

50

【0348】

次に、メインCPU31は、図66に示すリール停止初期設定処理を実行する(S16)。このリール停止初期設定処理により、内部抽籤処理の結果(内部当籤役)に基づいて、リールの停止制御に関する各情報(例えば、停止テーブル番号等)がメインRAM33の該当領域に格納される。

【0349】

次に、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信するスタートコマンドデータを生成し、生成したスタートコマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S17)。

【0350】

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

【0351】

次に、メインCPU31は、図67に示す遊技開始時フリーズ処理を実行する(S18)。この遊技開始時フリーズ処理では、各ART遊技状態において参照される各種フラグに基づいて、フリーズが実行される。

【0352】

次に、メインCPU31は、ウェイト処理を実行する(S19)。このウェイト処理では、前回の遊技開始(前回の単位遊技の開始)から所定時間を経過しているか否かが判断され、所定時間を経過していないと判断された場合には、所定時間を経過するまで待機して待ち時間が消化される。このウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、例えば、前回の単位遊技の開始から4.1秒に設定される。

【0353】

次に、メインCPU31は、投入されたメダルの枚数に応じて、全てのリール3L、3C、3Rを回転させるリール回転処理を実行する(S20)。このリール回転開始処理に伴って、作動ストップボタン格納領域(図29参照)に「01110000」が格納される。また、リール回転開始処理は、図77に示す割込処理によって実行される。この割込処理は、一定の周期(1.1172ms)で実行される処理である。

【0354】

この割込処理によって、ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rの回転が開始する。その後、この割込処理によって、ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rの回転が定速に達するまで加速される。

【0355】

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

【0356】

次に、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信するリール回転開始コマンドデータを生成し、生成したリール回転開始コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S21)。

【0357】

このリール回転開始コマンドデータを受信することにより、副制御回路72は、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【0358】

次に、メインCPU31は、引込優先順位格納処理を実行する(S22)。この引込優先順位格納処理では、図70に示す引込優先順位テーブル選択処理が実行され、回転しているリール3L、3C、3Rの全ての図柄の引込優先順位が決定される。すなわち、引込

10

20

30

40

50

優先順位格納処理では、内部当籤役に基づいて、回転中の各リールの図柄位置ごとに、停止情報が引込優先順位データ格納領域に格納される。

【0359】

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

【0360】

次に、メインCPU31は、図71に示すリール停止制御処理を実行する（S23）。この処理によって、リール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。次に、メインCPU31は、入賞検索処理を実行する（S24）。

10

【0361】

この入賞検索処理では、全てのリール3L、3C、3Rが停止した後に、入賞ライン8cに表示された図柄組合せと図柄組合せテーブルとが照合されて、入賞ライン8cに表示された図柄組合せが判断される。

【0362】

具体的には、図柄コード格納領域（図28参照）に格納されたデータと、図柄組合せテーブル（図13～図15参照）のデータとが照合され、その照合結果が表示役格納領域（図27参照）に格納される。

【0363】

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

20

【0364】

次に、メインCPU31は、入賞検索処理の結果に基づいて、表示された図柄組合せに応じたメダル枚数の払い出しを実行する（S25）。このメダル払出処理に伴って、払出枚数カウンタに基づいて、ホッパー駆動回路41の制御やクレジット枚数の更新が行われる。

【0365】

次に、メインCPU31は、図73に示すART関連処理を実行する（S26）。このART関連処理には、ART遊技状態に関するゲーム数の管理、及び各ART遊技状態において参照されるフラグのセットを行う処理等が含まれる。

30

【0366】

次に、メインCPU31は、図74に示す遊技終了時ロック処理を実行する（S27）。この遊技終了時ロック処理では、各ART遊技状態において参照される各種フラグに基づいて、ロックが実行される。

【0367】

次に、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信する入賞作動コマンドデータを生成し、生成した入賞作動コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（S28）。入賞作動コマンドデータは、例えば、表示役の種別、ロック等に係るフラグ、及びメダルの払出枚数等を表す。

40

【0368】

次に、メインCPU31は、図75に示すボーナス終了チェック処理を実行する（S29）。このボーナス終了チェック処理によって、MBの終了条件を満たした場合にMBの作動を終了する処理が実行される。

【0369】

次に、メインCPU31は、図76に示すボーナス作動チェック処理を実行する（S30）。このボーナス作動チェック処理によって、リール3L、3C、3Rにより表示された図柄の組合せに基づいてMBの作動を行う処理が実行される。メインCPU31は、ス

50

ステップ S 3 0 の処理を実行した後、ステップ S 1 1 の処理を実行する。

【 0 3 7 0 】

< 電源投入時処理 >

図 5 9 は、図 5 8 に示したメイン制御処理のステップ S 1 0 において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【 0 3 7 1 】

まず、メイン CPU 3 1 は、バックアップが正常であるか否かを判断する (S 4 0)。この判断処理では、チェックサム値を用いた誤り検出により、バックアップが正常であるか否かが判断される。

【 0 3 7 2 】

例えば、メイン CPU 3 1 は、電源オフ時にパチスロ機 1 の設定値等及びその設定値等から算出されたチェックサム値をバックアップデータとしてメイン RAM 3 3 に格納しておき、電源投入時の当該判断処理 (S 4 0) において、メイン RAM 3 3 に格納されている設定値等及びチェックサム値を読み出す。

【 0 3 7 3 】

そして、メイン CPU 3 1 は、読み出された設定値等から算出したチェックサムと、バックアップされていたチェックサムとを比較し、比較結果が一致していれば、バックアップが正常であると判断する。

【 0 3 7 4 】

メイン CPU 3 1 は、バックアップが正常であると判断した場合には (Y E S)、バックアップされた設定値等をセットする (S 4 1)。これにより、バックアップが正常であった場合には、電源オフ前の設定値がセットされることになる。

【 0 3 7 5 】

ステップ S 4 1 の処理を実行した後、又はステップ S 4 0 においてバックアップが正常でないと判断した場合には (N O)、メイン CPU 3 1 は、パチスロ機 1 のキャビネット 6 0 内に設けられている設定変更スイッチがオンであるか否かを判断する (S 4 2)。ここで、メイン CPU 3 1 は、設定変更スイッチがオンであると判断すると (Y E S)、メイン CPU 3 1 は、設定変更時の初期化処理を実行する (S 4 3)。

【 0 3 7 6 】

この設定変更時の初期化処理では、例えば、メイン RAM 3 3 の内部当籤役格納領域及び表示役格納領域に格納されているデータがクリアされるとともに、設定値がクリアされる。

【 0 3 7 7 】

続いて、メイン CPU 3 1 は、メイン RAM 3 3 に格納された解除モードをモード 9 にセットし、メイン RAM 3 3 に格納された解除ゲーム数を 0 にクリアする (S 4 4)。次に、メイン CPU 3 1 は、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメイン RAM 3 3 に割り当てられた通信データ格納領域に格納する (S 4 5)。初期化コマンドデータは、例えば、設定値変更の有無、及び設定値等を表す。

【 0 3 7 8 】

次に、メイン CPU 3 1 は、設定値変更処理を実行する (S 4 6)。この設定値変更処理では、リセットスイッチの操作結果に応じて、設定値が 1 ~ 6 のうちから選択され、これに続いて操作されるスタートレバー 6 が操作されたときに選択されていた設定値が確定させる。

【 0 3 7 9 】

次に、メイン CPU 3 1 は、設定変更スイッチがオン状態であるか否かを判断し (S 4 7)、オン状態でない判断結果が得られるまでステップ S 4 7 の処理を繰り返し実行する。

【 0 3 8 0 】

ここで、設定変更スイッチがオン状態ではない判断結果が得られた場合には (N O)、

10

20

30

40

50

設定値変更処理が完了したことを意味しているため、メインCPU31は、乱数値3を抽出するとともに、モード移行抽籤テーブル(図35~図43参照)を参照し、現在の解除モードと、設定値と、抽籤契機と、乱数値3とに基づいて、移行先の解除モード、すなわち、移行先モードを決定する(S48)。

【0381】

次に、メインCPU31は、解除ゲーム数抽籤テーブル(図44~図49参照)を参照し、解除モードと、設定値と、乱数値3とに基づいて、解除ゲーム数を決定する(S49)。ここで、メインCPU31は、解除ゲーム数として「0~31」といったように範囲で表されている解除ゲーム数を決定した場合には、この範囲のなかから無作為に1つの解除ゲーム数を決定する。

10

【0382】

次に、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納し(S50)、電源投入時処理を終了する。

【0383】

ステップS42において、メインCPU31は、設定変更スイッチがオンでないと判断した場合には(N)、バックアップが正常であるか否かを判断する(S51)。ここで、バックアップが正常でないと判断した場合には(N)、メインCPU31は、電源投入時エラー処理を実行する(S52)。

【0384】

20

電源投入時エラー処理において、メインCPU31は、バックアップが正常ではないことをエラー表示等によって表示する。なお、メインCPU31は、バックアップが正常でないエラー(バックアップエラー)の状態では、打止解除スイッチ又はリセットスイッチの操作によっては、エラー状態を解除しないようになっており、新たに設定変更が行われた場合にのみ、エラー状態を解除するようになっている。

【0385】

ステップS51において、バックアップが正常であると判断した場合には(Y)、メインCPU31は、メインRAM33に格納されているバックアップデータに基づいて、パチスロ機1の状態を電源断前の状態に復帰させ(S53)、電源投入時処理を終了する。

30

【0386】

<メダル受付・スタートチェック処理>

図60は、図58に示したメイン制御処理のステップS12において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【0387】

まず、メインCPU31は、自動投入要求があるか否かを判断する(S60)。前回の単位遊技でリプレイ役に入賞した場合には、今回の単位遊技では、自動的にメダルが投入される。すなわち、ステップS60の判断処理では、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか否かを判断すればよい。

【0388】

40

ステップS60において、メインCPU31は、自動投入要求があると判断した場合には(Y)、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルを自動投入する自動投入処理を実行する(S61)。具体的には、メインCPU31は、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写し、自動投入カウンタをクリアする。

【0389】

続いて、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S62)。ここで、メダル投入コマンドデータは、例えば、メダル投入の有無、投入枚数カウンタの値、及びクレジットカウンタの値等を表す。

50

【0390】

ステップS60において、メインCPU31は、自動投入要求がないと判断した場合には(N)、メダルの受け付けを許可する(S63)。例えば、メインCPU31は、図示しないセクタのソレノイドを駆動し、メダル投入口22に投入されたメダルがセクタ内を通過するように径路を形成させる。

【0391】

なお、ステップS60において、メインCPU31は、自動投入要求があると判断した場合には(Y)、前回の単位遊技からメダルの受け付けが禁止されている状態になっているため、メダルの受け付けに関する処理は実行しない。

【0392】

ステップS62又はS63の処理が実行された後、メインCPU31は、遊技状態に応じて投入枚数の最大値をセットする(S64)。本実施の形態において、主遊技状態がMB遊技状態以外の遊技状態では3枚をセットし、MB遊技状態では2枚をセットする。

【0393】

次に、メインCPU31は、メダルの受け付けが許可されているか否かを判断する(S65)。ここで、メダルの受け付けが許可されていると判断した場合には(Y)、メインCPU31は、投入されたメダルの枚数をチェックするメダル投入チェック処理を実行する(S66)。このメダル投入チェック処理では、チェックされたメダルの枚数に応じて、投入枚数カウンタの値が更新される。

【0394】

続いて、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S67)。

【0395】

次に、メインCPU31は、メダルの投入又はクレジットが可能か否かを判断する(S68)。本実施の形態において、メインCPU31は、主遊技状態がMB遊技状態以外の遊技状態では投入枚数が3枚、MB遊技状態では2枚であり、かつ、クレジットが50となっていること、又は、ステップS61の自動投入処理を実行したことを条件として、当該条件が成立したときにメダルの投入又はクレジットが可能でないと判断し、当該条件が成立しないときにメダルの投入又はクレジットが可能であると判断する。

【0396】

ステップS68において、メダルの投入又はクレジットが可能でないと判断した場合には(N)、メインCPU31は、メダルの受け付けを禁止する(S69)。例えば、メインCPU31は、セクタのソレノイドの駆動を行わずに、メダル投入口22に投入されたメダルがメダル払出口18から排出する径路を形成させる。

【0397】

ステップS65において、メダルの受け付けが許可されていないと判断した場合(N)、ステップS68において、メダルの投入又はクレジットが可能であると判断した場合(Y)、又はステップS69の処理を実行した後、メインCPU31は、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であるか否かを判断する(S70)。

【0398】

すなわち、メインCPU31は、メダルの投入枚数が、単位遊技を開始できる枚数であるか否かを遊技状態に応じて判断する。本実施の形態において、メインCPU31は、主制御遊技状態がMB遊技状態以外の遊技状態では投入されたメダルが3枚であるか否かを判断し、MB遊技状態では投入されたメダルが2枚であるか否かを判断する。

【0399】

ここで、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数でないと判断した場合には(N)、メインCPU31は、ステップS65の処理を実行する。一方、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であると判断した場合には(Y)、メインCPU31は、スタートスイッチ6Sがオンであるか否かを判断する(S71)。

10

20

30

40

50

【0400】

ここで、スタートスイッチ6Sがオンでないと判断した場合には(N O)、メインCPU31は、ステップS65の処理を実行する。一方、スタートスイッチ6Sがオンであると判断した場合には(Y E S)、メインCPU31は、メダルの受け付けを禁止し(S72)、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【0401】

<内部抽籤処理>

図61は、図58に示したメイン制御処理のステップS14において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【0402】

まず、メインCPU31は、主遊技状態がMB遊技状態であるか否かを判断する(ステップS80)。この判断処理は、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)を参照して、MB遊技状態に対応する遊技状態フラグ格納領域のビット0が「1」であるか否かに基づいて実行される。

【0403】

すなわち、遊技状態フラグ格納領域のビット0が「1」である場合には、主遊技状態がMB遊技状態であると判断され、遊技状態フラグ格納領域のビット0が「0」である場合には、主遊技状態がMB遊技状態でない判断される。

【0404】

ここで、メインCPU31は、遊技状態がMB遊技状態であると判断した場合には(Y E S)、MB作動中処理を実行する(S81)。MB作動中処理では、内部当籤役格納領域(図26参照)の全ての小役に対応するビット、すなわち、内部当籤役格納領域4~11の全ビット、及び内部当籤役格納領域12の0~4ビットが全て「1」に更新される。MB作動中処理を実行すると、メインCPU31は、内部抽籤処理を終了する。

【0405】

一方、ステップS80において、メインCPU31は、主遊技状態がMB遊技状態でない判断した場合には(N O)、主遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする(S82)。

【0406】

なお、本実施の形態において、メインCPU31は、主遊技状態が一般遊技状態の場合には、一般遊技状態用内部抽籤テーブル(図16参照)をセットし、主遊技状態がRT1遊技状態の場合には、RT1遊技状態用内部抽籤テーブル(図17参照)をセットする。

【0407】

次に、メインCPU31は、乱数値格納領域に格納されている乱数値1を取得する(S83)。次に、メインCPU31は、ステップS82でセットされた内部抽籤テーブルの所定領域を参照し、該当する設定値の各当籤番号(本実施の形態においては、1~36)に対応付けられた抽籤値を1つずつ取得し、乱数値1から抽籤値を減算する(S84)。すなわち、メインCPU31は、内部当籤役を照合する。

【0408】

次に、メインCPU31は、ステップS84の処理による減算結果が0より小さいか否かを判断する(S85)。ここで、メインCPU31は、減算結果が0より小さくないと判断した場合(N O)、すなわち、いわゆる桁借りが行われていないと判断した場合には、乱数値1及び当籤番号を更新する(S86)。

【0409】

次に、メインCPU31は、使用している内部抽籤テーブルの全ての当籤番号をチェックしたか否かを判断し(S87)、全ての当籤番号をチェックしていないと判断した場合には(N O)、ステップS84の処理を実行する。

【0410】

一方、メインCPU31は、全ての当籤番号をチェックしたと判断した場合には(Y E S)、データポインタの値として0をセットする(S88)。なお、本実施の形態におい

10

20

30

40

50

て、一般遊技状態用内部抽籤テーブル及びRT1遊技状態用内部抽籤テーブルは、メインCPU31が全ての当籤番号をチェックし終えた時点で減算結果が必ず0以上にならないように設定されているため、ステップS88が実行されることはない。

【0411】

ステップS85において、メインCPU31は、減算結果が0より小さいと判断した場合（YES）、すなわち、いわゆる桁借りが行われたと判断した場合には、セットされている内部抽籤テーブルを参照して当籤番号から小役・リプレイ用データポイントの値とボーナス用データポイントの値とを取得する（S89）。

【0412】

ステップS88又はS89の処理を実行した後、メインCPU31は、小役リプレイ用内部当籤役決定テーブル（図18参照）を参照して、小役・リプレイ用データポイントの値に基づいて内部当籤役を取得する（S90）。

【0413】

このステップS90の処理では、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルが参照され、ステップS88又はS89の処理で取得された小役・リプレイ用データポイントの値に対応する内部当籤役を示す12バイトのデータ値が決定される。

【0414】

次に、メインCPU31は、ステップS90で取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域（図26参照）に格納する（S91）。このステップS91の処理では、ステップS90の処理で決定された内部当籤役を示す12バイトのデータ値が内部当籤役格納領域（格納領域1～3）に格納される。

【0415】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域（図31参照）の値が0であるか否かを判断する（S92）。本実施の形態において、この判断処理では、「MB」が持ち越していないか否かが判断される。

【0416】

ステップS92において、メインCPU31は、持越役格納領域の値が0であると判断した場合には（YES）、ボーナス用内部当籤役決定テーブル（図19参照）を参照し、ボーナス用データポイントの値に基づいて内部当籤役を取得する（S93）。

【0417】

このステップS93の処理では、ボーナス用内部当籤役決定テーブルが参照され、ステップS88又はS89の処理で取得されたボーナス用データポイントの値に対応する内部当籤役を示す12バイトのデータ値が決定される。

【0418】

続いて、メインCPU31は、ステップS93で取得した内部当籤役を持越役格納領域（図31参照）に格納する（S94）。このステップS94の処理では、ステップS93において内部当籤役として「MB」が取得されたときに、持越格納領域の「MB」に対応するビット0が「1」にセットされる。

【0419】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域（図31参照）の値が0であるか否かを判断する（S95）。この判断処理では、ステップS94において持越格納領域の「MB」に対応するビット0が「1」にセットされたか否かが判断される。

【0420】

ステップS95において、持越役格納領域の値が0でないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、遊技状態フラグ格納領域（図32参照）の「RT1遊技状態」に対応するビット2を「1」にセットする（S96）。このステップS96の処理によって、主遊技状態は、RT1遊技状態になる。

【0421】

ステップS92において持越役格納領域の値が0でないと判断した場合（NO）、ステップS95において持越役格納領域の値が0であると判断した場合（YES）、又はステ

10

20

30

40

50

ップS96の処理を実行した後、メインCPU31は、持越役格納領域に格納されている内部当籤役に基づいて、内部当籤役格納領域を更新する(S97)。

【0422】

このステップS97の処理では、持越役格納領域(図31参照)に格納されている内部当籤役の種類に基づいて、内部当籤役格納領域(図26参照)の12バイトのデータ値が更新される。ステップS97の処理を実行した後、メインCPU31は、内部抽選処理を終了する。

【0423】

<ART遊技状態抽籤処理>

図62は、図58に示したメイン制御処理のステップS15において実行されるART遊技状態抽籤処理を示すフローチャートである。

10

【0424】

まず、メインCPU31は、主遊技状態がMB遊技状態であるか否かを判断する(ステップS100)。この判断処理では、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)の「MB遊技状態」に対応するビット0が「1」である場合には、主遊技状態がMB遊技状態であると判断され、「0」である場合には、主遊技状態がMB遊技状態でないとして判断される。

【0425】

ここで、主遊技状態がMB遊技状態であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、ART遊技状態抽籤処理を終了する。一方、主遊技状態がMB遊技状態でないとして判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ART遊技状態がART状態であるか否かを判断する(S101)。

20

【0426】

この判断処理では、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)の「ART状態」に対応するビット6が「1」である場合には、ART遊技状態がART状態であると判断され、「0」である場合には、ART遊技状態がART状態でないとして判断される。

【0427】

ここで、メインCPU31は、ART遊技状態がART状態であると判断した場合には(YES)、図63に示すART状態中処理を実行する(S102)。一方、ART遊技状態がART状態でないとして判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ART遊技状態がART当籤状態であるか否かを判断する(S103)。

30

【0428】

この判断処理では、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)の「ART当籤状態」に対応するビット4が「1」である場合には、ART遊技状態がART当籤状態であると判断され、「0」である場合には、ART遊技状態がART当籤状態でないとして判断される。

【0429】

ここで、メインCPU31は、ART遊技状態がART当籤状態であると判断した場合には(YES)、図64に示すART当籤状態中処理を実行する(S104)。一方、ART遊技状態がART当籤状態でないとして判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ART遊技状態がART開始待ち状態であるか否かを判断する(S105)。

40

【0430】

この判断処理では、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)の「ART開始待ち状態」に対応するビット5が「1」である場合には、ART遊技状態がART当籤状態であると判断され、「0」である場合には、ART遊技状態がART当籤状態でないとして判断される。

【0431】

ここで、メインCPU31は、ART遊技状態がART当籤状態であると判断した場合には(YES)、ART遊技状態抽籤処理を終了する。一方、メインCPU31は、ART遊技状態がART当籤状態でないとして判断した場合には(NO)、メインRAM33に格納されたペナルティフラグがオンであるか否かを判断する(S106)。

50

【0432】

ここで、ペナルティフラグがオンであると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたペナルティゲーム数から1を減算する（S107）。続いて、メインCPU31は、ペナルティゲーム数が0であるか否かを判断する（S107）。

【0433】

ここで、ペナルティゲーム数が0でないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ART遊技状態抽籤処理を終了する。一方、ペナルティゲーム数が0であると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、ペナルティフラグをオフにし（S108）、ART遊技状態抽籤処理を終了する。

10

【0434】

ステップS106において、ペナルティフラグがオンでないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、解除抽籤テーブル（図50参照）を参照し、現在の解除モードと、設定値と、内部当籤役と、乱数値2とに基づいて、開始時ロックの解除抽籤に当籤したか否かを決定し（S110）、決定した結果に基づいて、開始時ロックの解除抽籤に当籤したか否かを判断する（S111）。

【0435】

ここで、メインCPU31は、開始時ロックの解除抽籤に当籤しなかったと判断した場合には（NO）、解除ゲーム数から1を減算する（S112）。続いて、メインCPU31は、解除ゲーム数が0であるか否かを判断し（S113）、解除ゲーム数が0でないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ART遊技状態抽籤処理を終了する。

20

【0436】

ステップS111において、開始時ロックの解除抽籤に当籤したと判断した場合（YES）、又はステップS113において、解除ゲーム数が0であると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、ART遊技状態としてART当籤状態をセットする（S114）。

【0437】

このステップS114の処理は、遊技状態フラグ格納領域（図32参照）の「ART当籤状態」に対応するビット4を「1」にセットする処理である。このような処理を実行するメインCPU31は、遊技状態移行手段を構成する。

30

【0438】

続いて、メインCPU31は、図65に示すART当籤状態移行時処理を実行する（S115）。このART当籤状態移行時処理は、移行先モード、次回の解除ゲーム数、ショートフリーズを行うか否か、及び告知モード等をそれぞれ決定する処理を含む。ART当籤状態移行時処理を実行すると、メインCPU31は、ART遊技状態抽籤処理を終了する。

【0439】

<ART状態中処理>

図63は、図62に示したART遊技状態抽籤処理のステップS102において実行されるART遊技中処理を示すフローチャートである。

40

【0440】

まず、メインCPU31は、図54に示すART中ロングフリーズ予約抽籤テーブルを参照し、内部当籤役と乱数値2とに基づいて、ロングフリーズの予約に当籤したか否かを決定し（S121）、決定した結果に基づいて、ロングフリーズの予約に当籤したか否かを判断する（S122）。

【0441】

ここで、ロングフリーズの予約に当籤しなかったと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ART状態中処理を終了する。一方、ロングフリーズの予約に当籤したと判断した場合には（YES）、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたロングフリーズ予約フラグをオンにセットする（S123）。

50

【0442】

続いて、メインCPU31は、モード移行抽籤テーブル（図35～図43参照）を参照し、現在の解除モードと、抽籤契機と、乱数値3とに基づいて、移行先モードを決定し（S124）、ART状態中処理を終了する。

【0443】

<ART当籤状態中処理>

図64は、図62に示したART遊技状態抽籤処理のステップS104において実行されるART当籤状態中処理を示すフローチャートである。

【0444】

まず、メインCPU31は、ペナルティフラグがオンであるか否かを判断する（S130）。ここで、ペナルティフラグがオンであると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたペナルティゲーム数から1を減算する（S131）。

10

【0445】

続いて、メインCPU31は、ペナルティゲーム数が0であるか否かを判断する（S132）。ここで、ペナルティゲーム数が0でないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ART当籤状態中処理を終了する。一方、ペナルティゲーム数が0であると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、ペナルティフラグをオフにし（S133）、ART遊技状態抽籤処理を終了する。

【0446】

ステップS130において、ペナルティフラグがオンでないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ボーナスリブ1又は2に内部当籤しているか否かを判断する（S134）。

20

【0447】

ここで、ボーナスリブ1又は2に内部当籤していないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ART当籤状態中処理を終了する。一方、ボーナスリブ1又は2に内部当籤していると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、メインRAM33に格納された告知モードに基づいて、告知に当籤しているか否かを決定し（S135）、決定した結果に基づいて、告知に当籤しているか否かを判断する（S136）。

【0448】

すなわち、メインCPU31は、ART当籤状態中の遊技においてボーナスリブ1又は2に内部当籤する度に、決定された告知モード（図65参照）における告知確率に基づき、ART当籤告知を実行するか否かを決定する。

30

【0449】

このような処理を実行するメインCPU31は、当籤告知決定手段を構成する。なお、ART当籤告知を実行することが決定されると、サブCPU81側で実際にART当籤告知が実行される。

【0450】

ここで、告知に当籤していないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ART当籤状態中処理を終了する。一方、告知に当籤していると判断した場合には（YES）、ART遊技状態としてART開始待ち状態をセットする（S137）。

40

【0451】

このステップS137の処理では、遊技状態フラグ格納領域（図32参照）の「ART当籤状態」に対応するビット4が「0」にリセットされ、「ART開始待ち状態」に対応するビット5が「1」にセットされる。

【0452】

続いて、メインCPU31は、メインRAM33に格納された告知フラグをオンにし（S138）、ART当籤状態中処理を終了する。

【0453】

<ART当籤状態移行時処理>

50

図65は、図62に示したART遊技状態抽籤処理のステップS115において実行されるART当籤状態移行時処理を示すフローチャートである。

【0454】

まず、メインCPU31は、モード移行抽籤テーブル(図35~図43参照)を参照し、現在の解除モードと、設定値と、抽籤契機と、乱数値3とに基づいて移行先モードを決定する(S140)。

【0455】

次に、メインCPU31は、解除ゲーム数抽籤テーブル(図44~図49参照)を参照し、現在の解除モードと、設定値と、乱数値3とに基づいて、次の解除ゲーム数を決定する(S141)。

【0456】

次に、メインCPU31は、ART当籤状態移行時ショートフリーズ抽籤テーブル(図51参照)を参照し、解除契機と、乱数値3とに基づいて、ショートフリーズに当籤したか否かを決定し(S142)、決定した結果に基づいて、ショートフリーズに当籤したか否かを判断する(S143)。

【0457】

ここで、ショートフリーズに当籤したと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたショートフリーズフラグをオンにセットする(S144)。

【0458】

ステップS143において、ショートフリーズに当籤していないと判断した場合(NO)、又はショートフリーズフラグをオンにした後、メインCPU31は、ロングフリーズ予約フラグがオンであるか否かを判断する(S145)。

【0459】

ここで、ロングフリーズ予約フラグがオンでないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ART当籤状態移行時ロングフリーズ予約抽籤テーブル(図52参照)を参照し、解除契機と、乱数値2とに基づいて、ロングフリーズの予約に当籤したか否かを決定し(S146)、決定した結果に基づいて、ロングフリーズの予約に当籤したか否かを判断する(S147)。

【0460】

ここで、ロングフリーズの予約に当籤したと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、ロングフリーズ予約フラグをオンにセットする(S148)。次に、メインCPU31は、モード移行抽籤テーブル(図35~図43参照)を参照し、現在の解除モードと、設定値と、抽籤契機と、乱数値3とに基づいて、移行先モードを決定する(S149)。

【0461】

ステップS145において、ロングフリーズ予約フラグがオンであると判断した場合(YES)、ステップS147において、ロングフリーズの予約に当籤しなかったと判断した場合(NO)、又はロングフリーズ予約フラグをオンにセットした後、メインCPU31は、ART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブルを参照し、抽籤契機と乱数値2とに基づいて、告知モードを決定する(S150)。

【0462】

つまり、メインCPU31は、ART当籤告知を実行することが決定される告知確率が異なる告知モード1~3のうち、いずれかの告知モードを決定する。このとき、メインCPU31は、図53に示したART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブルで、解除条件ごとに対応付けられた告知モード振分確率で告知モードを決定する。

【0463】

例えば、ゲーム数解除であるときは100%の確率で告知モード1に振り分けられ、またスイカ解除であるときは50%の確率で告知モード1又は告知モード2のいずれかに振り分けられる。このような処理を実行するメインCPU31は、告知モード決定手段を構

10

20

30

40

50

成する。

【0464】

<リール停止初期設定処理>

図66は、図58に示したメイン制御処理のステップS16において実行されるリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。

【0465】

まず、メインCPU31は、主遊技状態がMB遊技状態か否かを判断する(S160)。ここで、主遊技状態がMB遊技状態であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、回胴停止用番号として36をセットする(S161)。

【0466】

一方、主遊技状態がMB遊技状態でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、図61に示した内部抽選処理のステップS89の処理で取得した小役・リプレイ用データポイントと同一の値を回胴停止用番号としてセットする(S162)。

【0467】

このように回胴停止用番号をセットすると、メインCPU31は、リール停止初期設定テーブル(図20参照)を参照し、回胴停止用番号に基づいて各情報を取得する(S163)。

【0468】

ステップS163の処理において、メインCPU31は、例えば、第1～第3停止時に使用する停止テーブルの番号や制御変更処理において制御変更を行うために必要な情報(すなわち、リール3L、3C、3Rが特定の順番で停止される際に、特定の位置で停止(あるいは押下)された場合に再度停止テーブルを選択しなおすために用いられる情報)等

を取得する。

【0469】

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

【0470】

次に、メインCPU31は、図柄コード格納領域(図28参照)の各格納領域に回転中の識別子を格納し(S164)、ストップボタン未作動カウンタに3を格納し(S165)、リール停止初期設定処理を終了する。

【0471】

<遊技開始時フリーズ処理>

図67は、図58に示したメイン制御処理のステップS18において実行される遊技開始時フリーズ処理を示すフローチャートである。

【0472】

まず、メインCPU31は、ショートフリーズフラグがオンか否かを判断する(S170)。ここで、ショートフリーズフラグがオンであると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、演出用フリーズタイマに269(約0.3秒)をセットする(S171)。

【0473】

一方、ショートフリーズフラグがオンでないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、告知フラグがオンであるか否かを判断する(S172)。ここで、告知フラグがオンでないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、遊技開始時フリーズ処理を終了する。一方、告知フラグがオンであると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、ロングフリーズ予約フラグがオンであるか否かを判断する(S173)。

【0474】

ここで、ロングフリーズ予約フラグがオンであると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、演出用フリーズタイマに10742(約12秒)をセットする(S174)。一方、ロングフリーズ予約フラグがオンでないと判断した場合には(NO)、メイ

10

20

30

40

50

ンCPU31は、演出用フリーズタイマに1791(約2秒)をセットする(S175)。

【0475】

このように、ステップS171、S174及びS175において、演出用フリーズタイマに値がセットされると、メインCPU31は、演出用フリーズタイマの値が0になるのを待つ(S176)。

【0476】

すなわち、演出用フリーズタイマの値が0になっていないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ステップS176の処理を実行する。一方、演出用フリーズタイマの値が0になったと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、使用された各フラグをオフにクリアし(NO)、遊技開始時フリーズ処理を終了する。

【0477】

<引込優先順位格納処理>

図68は、図58に示したメイン制御処理のステップS22及び図71に示すリール停止制御処理のステップS234において実行される引込優先順位格納処理を示すフローチャートである。

【0478】

まず、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数としてメインRAM33に格納する(S180)。次に、メインCPU31は、検索対象のリールを決定する検索対象リール決定処理を実行する。この処理では、回転中のリールのうち、例えば、より左側の1つのリールが検索対象のリールとして決定される。

【0479】

次に、メインCPU31は、図70に示す引込優先順位テーブル選択処理を実行する(S181)。この引込優先順位テーブル選択処理は、引込優先順位テーブル(図22参照)のなかから1つの引込優先順位テーブル番号を選択する(S182)。

【0480】

次に、メインCPU31は、メインRAM33にそれぞれ格納されている図柄チェック回数に21(各リールの図柄の数)をセットし、検索図柄位置に0をセットする(S183)。

【0481】

次に、メインCPU31は、図69に示す図柄コード格納処理を実行する(S184)。この図柄コード格納処理は、回転中のリールの図柄位置をチェックするためのチェック用図柄位置データの図柄コードを取得する。

【0482】

次に、メインCPU31は、取得した図柄コードと、図柄コード格納領域(図28参照)とに基づいて、表示役格納領域(図27参照)を更新する(S185)。次に、メインCPU31は、引込優先順位データ取得処理を実行する(S186)。

【0483】

この引込優先順位データ取得処理は、表示役格納領域で該当するビットが1となっていて、内部当籤役格納領域(図26参照)で該当するビットが1となっている役について、ステップS182で選択された引込優先順位テーブルを参照して、引込優先順位データを取得する。

【0484】

なお、引込優先順位データ取得処理は、停止させた場合に誤入賞となる図柄位置については、「停止禁止」(000H)をセットし、内部当籤していないが、停止させても誤入賞とならない図柄位置については、「停止可能」(001H)をセットする。

【0485】

次に、メインCPU31は、取得した引込優先順位データを検索対象リールに応じた引込優先順位データ格納領域に格納する(S187)。次に、メインCPU31は、図柄チェック回数から1を減算し、検索図柄位置に1を加算する(S188)。

【0486】

次に、メインCPU31は、図柄チェック回数が0であるか否かを判断する(S189)。ここで、図柄チェック回数が0でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ステップS184の処理を実行する。

【0487】

一方、図柄チェック回数が0であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、検索回数分の検索を実行したか否かを判断する(S190)。ここで、検索回数分の検索を実行したと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、引込優先順位格納処理を終了する。一方、検索回数分の検索を実行したと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、ステップS184の処理を実行する。

10

【0488】

<図柄コード格納処理>

図69は、図68に示した引込優先順位格納処理のステップS184において実行される図柄コード格納処理を示すフローチャートである。

【0489】

まず、メインCPU31は、有効ラインデータをセットする(S200)。なお、本実施の形態においては、1の有効ライン(中-中-中)がセットされる。

【0490】

次に、メインCPU31は、検索図柄位置と有効ラインデータとに基づいて、検索対象リールのチェック用図柄位置データをセットする(S201)。なお、本実施の形態においては、例えば、各リールに対して、中段の図柄位置がチェック用図柄位置データとしてセットされる。

20

【0491】

次に、メインCPU31は、チェック用図柄位置データの図柄コードを取得し(S202)、図柄コード格納処理を終了する。

【0492】

<引込優先順位テーブル選択処理>

図70は、図68に示した引込優先順位格納処理のステップS182において実行される引込優先順位テーブル選択処理を示すフローチャートである。

【0493】

まず、メインCPU31は、引込優先順位テーブル選択データがセットされているか否かを判断する(S210)。ここで、引込優先順位テーブル選択データがセットされていると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、押下順序格納領域(図30参照)、作動ストップボタン格納領域(図29参照)を参照し、引込優先順位テーブル(図22参照)から引込優先順位テーブル選択データに対応する引込優先順位テーブル番号をセットし(S211)、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。

30

【0494】

一方、引込優先順位テーブル選択データがセットされていないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、引込優先順位テーブル番号に応じた引込優先順位テーブルをセットし(S212)、引込優先順位テーブル選択処理を終了する。

40

【0495】

<リール停止制御処理>

図71は、図58に示したメイン制御処理のステップS23において実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。

【0496】

まず、メインCPU31は、有効なストップボタンが押されたか否かを判断する(S220)。この処理は、ストップスイッチ7Sから信号が出力されたか否かを判断する処理である。メインCPU31は、有効なストップボタンが押されていないと判断した場合には(NO)、ステップS220の処理を繰り返し実行する。

【0497】

50

一方、メインCPU31は、有効なストップボタンが押されたと判断した場合には（YES）、押されたストップボタンに応じて、押下順序格納領域（図30参照）と、作動ストップボタン格納領域（図29参照）とを更新する（S221）。

【0498】

ここで、メインCPU31は、第1停止操作、第2停止操作及び第3停止操作のそれぞれに対応する作動ストップボタンの種別を、押下順序納領域（図30参照）に格納し、押下順序納領域を参照することで、ストップボタン7L、7C、7Rの押し順を判断することができる。

【0499】

続いて、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタから1を減算し（S222）、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し（S223）、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインRAM33に格納する（S224）。停止開始位置は、ストップスイッチ7Sによって停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置である。

【0500】

次に、メインCPU31は、滑り駒数決定処理を実行する（S225）。この滑り駒数決定処理は、リール停止初期設定テーブル（図20参照）から内部当籤役に基づいて選択される停止テーブル選択データ群に基づいて、停止開始位置に規定された滑り駒数を決定する処理である。

【0501】

次に、メインCPU31は、図72に示す優先引込制御処理を実行する（S226）。この優先引込制御処理は、ステップS225で取得した滑り駒数の図柄の引込優先順位データが、最大滑り駒数の範囲内で、より高い引込優先データに対応する図柄位置で停止するように滑り駒数を補正する処理である。

【0502】

次に、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（S227）。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置及び滑り駒数（又は停止予定位置）等を表す。

【0503】

次に、メインCPU31は、停止開始位置と滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、メインRAM33に格納する（S228）。停止予定位置は、滑り駒数として規定されている予め定められた数値「0」～「4」のうちの何れかを停止開始位置に加算した図柄位置であり、リールの回転が停止する図柄位置である。

【0504】

次に、メインCPU31は、停止予定位置を検索図柄位置としてセットする（S229）。次に、メインCPU31は、図柄コード格納処理（図69参照）を実行する（S230）。

【0505】

次に、メインCPU31は、図柄コード格納処理で取得した図柄コードから図柄コード格納領域を更新する（S231）。次に、メインCPU31は、制御変更処理を行う（S232）。この制御変更処理では、特定の停止位置にあった場合に、リール停止情報群が更新される。

【0506】

次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタが0であるか否かを判断する（S233）。ここで、ストップボタン未作動カウンタが0でないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、引込優先順位格納処理（図68参照）を実行し（S234）、ステップS220の処理を実行する。一方、ストップボタン未作動カウンタが0であると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、リール停止制御処理を終了す

10

20

30

40

50

る。

【0507】

<優先引込制御処理>

図72は、図71に示したリール停止制御処理のステップS226で実行される優先引込制御処理を示すフローチャートである。

【0508】

まず、メインCPU31は、作動ストップボタンに応じた引込優先順位データ格納領域をセットする(S240)。次に、メインCPU31は、メインRAM33に格納された停止開始位置を取得する(S241)。

【0509】

次に、メインCPU31は、MBが作動中であるか否かを判断する(S242)。この判断処理は、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)のビット0が「1」である場合には、MBが作動中であると判断し、「0」である場合には、MBが作動中でないと判断する。

【0510】

ここで、MBが作動中であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、図71に示したリール停止制御処理のステップS223で決定した検索対象リールが左リール3Lであるか否かを判断する(S243)。

【0511】

ステップS242において、MBが作動中でないと判断した場合(NO)、又はステップS243において、検索対象リールが左リール3Lでないと判断した場合は、メインCPU31は、リール停止制御処理のステップS225で決定した滑り駒数決定データに応じた優先順序テーブル(図23参照)をセットする(S244)。

【0512】

例えば、停止テーブル(停止データテーブル)によって決定された滑り駒数が4であれば、優先順序テーブルの滑り駒数決定データが4の行(アドレス)がセットされる。次に、メインCPU31は、優先順序の初期値及びチェック回数に5をセットする(S245)。すなわち、0駒~4駒の5回分検索することが決定される。

【0513】

ステップS243において、検索対象リールが左リール3Lであると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、滑り駒数決定データに応じたMB遊技状態用優先順序テーブル(図24参照)をセットする(S246)。続いて、メインCPU31は、優先順序の初期値に3をセットし、チェック回数に2をセットする(S247)。

【0514】

ステップS245又はS246の処理を実行した後、メインCPU31は、滑り駒数決定データを滑り駒数としてセットする(S248)。次に、メインCPU31は、停止開始位置及び優先順序に基づいて停止検索位置を抽出する(S249)。

【0515】

次に、メインCPU31は、停止検索位置の引込優先順位データを取得する(S250)。次に、メインCPU31は、S250の処理で取得した引込優先順位データが先に取得された引込優先順位データ以上であるか否かを判断する(S251)。

【0516】

ここで、S250の処理で取得した引込優先順位データが先に取得された引込優先順位データ以上であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、滑り駒数を更新する(S252)。

【0517】

ステップS251において、S250の処理で取得した引込優先順位データが先に取得された引込優先順位データ以上でないと判断した場合(NO)、又はS251の処理を実行した後、メインCPU31は、優先順序及びチェック回数からそれぞれ1を減算する(S253)。

10

20

30

40

50

【0518】

次に、メインCPU31は、チェック回数が0であるか否かを判断する(S254)。ここで、チェック回数が0であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、滑り駒数をセットし(S255)、優先引込制御処理を終了する。一方、チェック回数が0でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、S249の処理を実行する。

【0519】

<ART関連処理>

図73は、図58に示したメイン制御処理のステップS26において実行されるART関連処理を示すフローチャートである。

10

【0520】

まず、メインCPU31は、主遊技状態がMB遊技状態であるか否かを判断する(S260)。この判断処理では、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)のビット0が「1」である場合には、主遊技状態がMB遊技状態であると判断され、「0」である場合には、主遊技状態がMB遊技状態でないと判断される。

【0521】

ここで、主遊技状態がMB遊技状態であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、ART関連処理を終了する。一方、主遊技状態がMB遊技状態でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ART遊技状態がART状態であるか否かを判断する(S261)。

20

【0522】

この判断処理では、遊技状態フラグ格納領域のビット6が「1」である場合には、ART遊技状態がART状態であると判断され、「0」である場合には、ART遊技状態がART状態でないと判断される。

【0523】

ここで、ART遊技状態がART状態であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたARTゲーム数から1を減算する(S262)。

【0524】

次に、メインCPU31は、ARTゲーム数が0か否かを判断する(S263)。ここで、ARTゲーム数が0でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ART関連処理を終了する。

30

【0525】

一方、ARTゲーム数が0であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、BBリップ1又はBBリップ2の入賞により移行したART状態の終了時(以下、単に「BB終了時」と記す)であるか否かを判断する(S264)。

【0526】

ここで、BB終了時であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたBB終了フラグを「1」にセットし(S265)、ART関連処理を終了する。

40

【0527】

一方、BBリップ1又はBBリップ2の入賞により移行したART状態、すなわち、BBリップの入賞により移行したART状態の終了時でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたBB終了フラグを「1」にセットし(S266)、ART関連処理を終了する。

【0528】

ステップS261において、ART遊技状態がART状態でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ART遊技状態がART開始待ち状態であるか否かを判断する(S267)。

【0529】

50

この判断処理では、遊技状態フラグ格納領域（図32参照）のビット5が「1」である場合には、ART遊技状態がART開始待ち状態であると判断され、「0」である場合には、ART遊技状態がART開始待ち状態でないと判断される。

【0530】

ここで、ART遊技状態がART開始待ち状態であると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、BBリップ1又はBBリップ2の入賞時（以下、単に「BBリップ入賞時」と記す）であるか否かを判断する（S268）。

【0531】

BBリップ入賞時であると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたBB開始フラグを「1」にセットし（S269）、ARTゲーム数として例えば70ゲームをセットし（S270）、ART関連処理を終了する。

10

【0532】

一方、BBリップ入賞時でないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、RBリップの入賞時（以下、単に「RBリップ入賞時」と記す）であるか否かを判断する（S271）。ここで、RBリップ入賞時であると判断した場合には（YES）、メインCPU31は、メインRAM33に格納されたRB開始フラグを「1」にセットし（S272）、ARTゲーム数として例えば20ゲームをセットし（S273）、ART関連処理を終了する。

【0533】

ステップS267において、ART遊技状態がART開始待ち状態でないと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、中段ベル又は下段ベルが入賞したか否かを判断する（S274）。

20

【0534】

ここで、中段ベル又は下段ベルが入賞した場合には、第1停止操作が左ボタン7Lではないことが分かる。ART遊技状態が、通常遊技中又はART当籤状態にあるときに、第1停止操作が左ボタン7Lではない場合には、パチスロ機1は、各ART遊技状態においてペナルティを課すことになっている。

【0535】

したがって、ステップS274において、中段ベル又は下段ベルが入賞したと判断した場合には（YES）、メインCPU31は、ペナルティフラグをオンにし（S275）、ペナルティゲーム数として6をセットし（S276）、ART関連処理を終了する。一方、中段ベル又は下段ベルが入賞しなかったと判断した場合には（NO）、メインCPU31は、ART関連処理を終了する。

30

【0536】

このように、図73に示したART関連処理を実行するメインCPU31は、ロック決定手段を構成する。

【0537】

<遊技終了時ロック処理>

図74は、図58に示したメイン制御処理のステップS27において実行される遊技終了時ロック処理を示すフローチャートである。

40

【0538】

まず、メインCPU31は、BB開始フラグがオンである否かを判断する（S280）。ここで、BB開始フラグがオンであると判断した場合には、メインCPU31は、演出用ロックタイマに4476（約5秒）をセットし（S281）、外部信号1をオンにする（S282）。すなわち、メインCPU31は、開始時ロックが行われたことを条件に、遊技機の外部に向けて送信される外部信号1をオン（第1状態）にする。

【0539】

一方、BB開始フラグがオンでないと判断した場合には、メインCPU31は、RB開始フラグがオンである否かを判断する（S283）。ここで、RB開始フラグがオンであると判断した場合には、メインCPU31は、演出用ロックタイマに1をセットし（S2

50

84)、外部信号2をオンにする(S285)。すなわち、メインCPU31は、開始時ロックが行われたことを条件に、遊技機の外部に向けて送信される外部信号2をオン(第1状態)にする。

【0540】

ステップS282又はS285の処理を実行した後、メインCPU31は、ART遊技状態としてART状態をセットする(S286)。このステップS286の処理では、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)の「ART開始待ち状態」に対応するビット5が「0」にリセットされ、「ART状態」に対応するビット6が「1」にセットされる。

【0541】

ステップS283において、RB開始フラグがオンでないと判断した場合には、メインCPU31は、BB終了フラグがオンである否かを判断する(S287)。ここで、BB終了フラグがオンであると判断した場合には、メインCPU31は、演出用ロックタイムに3581(約4秒)をセットし(S288)、外部信号1をオフにする(S289)。すなわち、メインCPU31は、終了時ロックが行われたことを条件に、ステップS282でオンされた外部信号1をオフ(第2状態)にする。

【0542】

一方、BB終了フラグがオンでないと判断した場合には、メインCPU31は、RB終了フラグがオンである否かを判断する(S290)。ここで、RB終了フラグがオンであると判断した場合には、メインCPU31は、演出用ロックタイムに1をセットし(S284)、外部信号2をオフにする(S292)。すなわち、メインCPU31は、終了時ロックが行われたことを条件に、ステップS285でオンされた外部信号2をオフ(第2状態)にする。

【0543】

ステップS289又はS292の処理を実行した後、メインCPU31は、ART遊技状態として通常遊技状態をセットする(S293)。このステップS293の処理では、遊技状態フラグ格納領域(図32参照)の「ART状態」に対応するビット6が「0」にリセットされる。

【0544】

ステップS286又はS293の処理を実行した後、メインCPU31は、演出用ロックタイムの値が0になるのを待つ(S294)。すなわち、演出用フリーズタイムの値が0になっていないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ステップS294の処理を実行する。

【0545】

一方、演出用フリーズタイムの値が0になったと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、使用された各フラグをオフにクリアし(NO)、遊技終了時ロック処理を終了する。

【0546】

このように、図73に示したART関連処理および図74に示した遊技終了時ロック処理を実行するメインCPU31は、外部信号制御手段、開始時ロック実行手段および終了時ロック実行手段を構成する。

【0547】

なお、本実施の形態において、メインCPU31は、BB開始フラグ又はRB開始フラグがオンである場合に外部信号1、2をそれぞれオンし、BB終了フラグ又はRB終了フラグがオンである場合に外部信号1、2をそれぞれオフするものとして説明した。

【0548】

これに対し、メインCPU31は、BB開始フラグ又はRB開始フラグがオンである場合に外部信号1、2をそれぞれオフし、BB終了フラグ又はRB終了フラグがオンである場合に外部信号1、2をそれぞれオンするようにしてもよい。この場合、外部信号1、2がオンである状態がそれぞれ第1状態に相当し、オフである状態がそれぞれ第2状態に相当する。

10

20

30

40

50

【 0 5 4 9 】

< ボーナス終了チェック処理 >

図 7 5 は、図 5 8 に示したメイン制御処理のステップ S 2 9 において実行されるボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。

【 0 5 5 0 】

まず、メイン CPU 3 1 は、MB 作動中であるか否かを判断する (S 3 0 0)。この処理では、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 が「 1 」である場合には、MB 作動中である判断され、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 が「 0 」である場合には、MB 作動中でないと判断される。

【 0 5 5 1 】

ここで、MB 作動中であると判断した場合には (Y E S)、メイン CPU 3 1 は、ボーナス終了チェック処理を終了する。一方、MB 作動中であると判断した場合には (Y E S)、メイン CPU 3 1 は、CB 終了処理を実行する (S 3 0 1)。この CB 終了処理では、遊技状態フラグ格納領域のビット 1 が「 0 」にリセットされる。

【 0 5 5 2 】

続いて、メイン CPU 3 1 は、残りの払出枚数を表すボーナス終了枚数カウンタの更新を行い (S 3 0 2)、ボーナス終了枚数カウンタの値が 0 未満か否かを判断する (S 3 0 3)。

【 0 5 5 3 】

ここで、ボーナス終了枚数カウンタの値が 0 未満ではないと判断した場合には (N O)、メイン CPU 3 1 は、ボーナス終了チェック処理を終了する。一方、ボーナス終了枚数カウンタの値が 0 未満であると判断した場合には、メイン CPU 3 1 は、MB 終了処理を行う (S 3 0 4)。MB 終了処理では、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 が「 0 」にリセットされる。

【 0 5 5 4 】

続いて、メイン CPU 3 1 は、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 へ送信するボーナス終了コマンドデータを生成し、生成したボーナス終了コマンドデータをメイン RAM 3 3 に割り当てられた通信データ格納領域に格納し (S 2 2 7)、ボーナス終了チェック処理を終了する。ここで、ボーナス終了コマンドデータは、例えば、ボーナスが終了した旨を表す。

【 0 5 5 5 】

< ボーナス作動チェック処理 >

図 7 6 は、図 5 8 に示したメイン制御処理のステップ S 3 0 において実行されるボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。

【 0 5 5 6 】

まず、メイン CPU 3 1 は、MB 作動中であるか否かを判断する (S 3 1 0)。この処理では、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 が「 1 」である場合には、MB 作動中であると判断され、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 が「 0 」である場合には、MB 作動中でないと判断される。

【 0 5 5 7 】

ここで、MB 作動中であると判断した場合には (Y E S)、メイン CPU 3 1 は、CB 作動処理を実行し (S 3 1 1)、ボーナス作動チェック処理を終了する。CB 作動処理では、遊技状態フラグ格納領域のビット 1 が「 1 」にセットされる。

【 0 5 5 8 】

一方、MB 作動中でないと判断した場合には (N O)、メイン CPU 3 1 は、MB が入賞したか否かを判断する (S 3 1 2)。ここで、MB が入賞したと判断した場合には、メイン CPU 3 1 は、MB 作動処理を実行する (S 3 1 3)。

【 0 5 5 9 】

MB 作動処理では、遊技状態フラグ格納領域のビット 0 が「 1 」にセットされ、ボーナス終了枚数カウンタに例えば 3 0 がセットされ、遊技状態フラグ格納領域のビットが「 1

10

20

30

40

50

」にセットされる。

【0560】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域の値をクリアし(S314)、主制御回路71から副制御回路72へ送信するボーナス開始コマンドデータを生成し、生成したボーナス開始コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納し(S315)、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【0561】

ステップS312において、MBが入賞しなかったと判断した場合には、メインCPU31は、リプレイ(「BBリプ1」、「BBリプ2」、「RBリプ」、「通常リプ」及び「特殊リプレイ1」~「特殊リプレイ11」)が表示されたか否かを判断する(S316)

10

【0562】

ここで、リプレイが表示されなかったと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ボーナス作動チェック処理を終了する。一方、リプレイが表示されたと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、自動投入枚数カウンタに投入枚数カウンタの値を複写する自動投入要求を行い(S317)、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【0563】

<メインCPUの制御による割込処理>

図77は、メインCPU31の制御による割込処理を示すフローチャートである。この処理は、1.1172ミリ秒ごとに実行される。

20

【0564】

まず、メインCPU31は、レジスタの退避を行う(S320)。次に、メインCPU31は、図78に示す入力ポートチェック処理を実行する(S321)。この処理では、メインCPU31は、副制御回路72に送信される信号の有無を確認する。

【0565】

例えば、メインCPU31は、スタートスイッチ6S、ストップスイッチ7S等のオンエッジ、オフエッジを含む各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報等を表す入力状態コマンドデータをメインRAM33の通信データ格納領域に格納する。

【0566】

次に、メインCPU31は、タイマ更新処理を実行する(S322)。次に、メインCPU31は、図79に示す通信データ送信処理を実行する(S323)。この処理では、メインRAM33の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副制御回路72に送信する。

30

【0567】

次に、メインCPU31は、リール3L、3C、3Rの回転を制御するリール制御処理を実行する(S324)。より詳細には、メインCPU31は、リール3L、3C、3Rの回転を開始する旨の要求、すなわち、開始操作に応じて、リール3L、3C、3Rの回転を開始するとともに、一定の速度でリール3L、3C、3Rが回転するように制御を行う。また、メインCPU31は、停止操作に応じて、停止操作に対応するリール3L、3C、3Rの回転が停止するように制御を行う。

40

【0568】

次に、メインCPU31は、ランプ・7SEG駆動処理を実行する(S325)。例えば、メインCPU31は、クレジットされているメダルの数、払出枚数等を各種表示部に表示する。次に、メインCPU31は、レジスタの復帰を行い(S326)、定期的発生する割込処理を終了する。

【0569】

<入力ポートチェック処理>

図78は、メインCPU31の制御による割込処理のステップS321において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【0570】

50

まず、メインCPU31は、各入力ポートの状態をチェックする(S330)。次に、メインCPU31は、前回の割り込み、すなわち、1割り込み前の入力ポートの状態をメインRAM33に格納し(S331)、現在の入力ポートの状態をメインRAM33に格納する(S332)。

【0571】

このように、1割り込み前の入力ポートの状態と、現在の入力ポートの状態とを比較することができるようにすることにより、メインCPU31は、双方の入力ポートの状態を確認することができるようになり、入力ポートの状態に変化があったか、例えば、ペットボタン11が押されたか否か等をチェックしている。

【0572】

次に、メインCPU31は、オンエッジの状態をメインRAM33に格納する(S333)。本実施の形態において、オンエッジは、ボタンが押されたままの状態のことをいい、オフエッジは、ボタンが放された状態のことをいう。

【0573】

次に、メインCPU31は、主制御回路71から副制御回路72へ送信する入力状態コマンドデータを生成し、生成した入力状態コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納し(S334)、入力ポートチェック処理を終了する。

【0574】

<通信データ送信処理>

図79は、メインCPU31の制御による割込処理のステップS323において実行される通信データ送信処理を示すフローチャートである。

【0575】

まず、メインCPU31は、通信データ送信タイマから1を減算する(S340)。次に、メインCPU31は、通信データ送信タイマが0であるか否かを判断する(S341)。

【0576】

ここで、通信データ送信タイマが0でないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、通信データ送信処理を終了する。一方、通信データ送信タイマが0であると判断した場合には(YES)、メインCPU31は、通信データ格納領域に未送信データがあるか否かを判断する(S342)。

【0577】

ここで、通信データ格納領域に未送信データがないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、送信すべきデータがないことを表す無操作コマンドデータを生成し、生成した無操作コマンドデータをメインRAM33に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S343)。

【0578】

ステップS342において、通信データ格納領域に未送信データがあると判断した場合、又はステップS343の処理を実行した後、メインCPU31は、通信データ送信タイマに初期値として例えば14をセットする(S344)。

【0579】

次に、メインCPU31は、通信データ格納領域に格納された通信データを副制御回路72に送信する(S345)。次に、メインCPU31は、通信データの送信が完了したか否かを判断する(S346)。

【0580】

ここで、通信データの送信が完了していないと判断した場合には(NO)、メインCPU31は、ステップS345の処理を実行する。一方、通信データの送信が完了したと判断した場合には(YES)、メインCPU31は、通信データ格納領域をクリアするように更新し(S347)、通信データ送信処理を終了する。

【0581】

[副制御処理]

10

20

30

40

50

副制御回路72のサブCPU81は、図80～図90に示すフローチャートにしたがって各種処理を実行する。

【0582】

<電源投入処理>

図80は、電源投入時におけるサブCPU81の電源投入処理を示すフローチャートである。

【0583】

まず、サブCPU81は、初期化処理を実行する(S350)。この処理では、サブCPU81は、サブRAM83等のエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、タイマ割込同期のタスクグループであるランプ制御タスク、サウンド制御タスク、及びVSYNC(Vertical Synchronization)割込同期のタスクグループである図83に示すマザータスクを含む。

10

【0584】

次に、サブCPU81は、図82に示すランプ制御タスクを起動する(S351)。ランプ制御タスクは、サブCPU81が、サブCPU81に対して2ミリ秒ごとに送信されるタイマ割込イベントメッセージを受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージを受け取ったことに応じて、各種ランプの点灯状態を制御する処理を実行する処理である。

【0585】

次に、サブCPU81は、図81に示すサウンド制御タスクを起動する(S352)。サウンド制御タスクでは、スピーカ9L、9Rからの出音状態がサブCPU81によって制御される。

20

【0586】

次に、サブCPU81は、マザータスクを起動し(S353)、電源投入処理を打ち切る。マザータスクは、VSYNC(垂直同期信号)割込同期のタスクグループであり、ドット表示器100で1フレームの映像が表示されたときにドット表示器100から送られる垂直同期信号(VSYNC割込信号)を用いる。

【0587】

<サウンド制御タスク>

図81は、図80に示した電源投入処理のステップS352において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

30

【0588】

まず、サブCPU81は、スピーカ9L、9Rからの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する(S360)。次に、サブCPU81は、サウンド制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわち、ランプ制御タスクを実行する(S361)。

【0589】

次に、サブCPU81は、サウンドデータの解析処理を実行し(S362)、サウンド演出実行処理を行い(S363)、ステップS361の処理を実行する。

【0590】

<ランプ制御タスク>

図82は、図80に示した電源投入処理のステップS351において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

40

【0591】

まず、サブCPU81は、タイマ割込初期化処理を実行する(S370)。次に、サブCPU81は、ランプ関連データの初期化処理を実行する(S371)。

【0592】

次に、サブCPU81は、タイマ割込み待ちを実行する(S372)。この処理では、サブCPU81が2ミリ秒ごとにタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、サブCPU81は、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。

50

【0593】

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

【0594】

次に、サブCPU81は、図81に示したサウンド制御タスクを実行する（S373）。この処理では、ランプ制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクを実行する。

【0595】

本実施の形態において、タイマ割込同期のタスクグループの優先順位は、基本的に、ランプ制御タスク、サウンド制御タスクの順としている。したがって、ステップS373では、ランプ制御タスクの次の優先順位にあるサウンド制御タスクを実行する。なお、ステップS373では、図81に示したサウンド制御タスクのうち、ステップS362及びS363の処理が実行される。

【0596】

次に、サブCPU81は、ランプデータ解析処理を実行し（S374）、ランプ演出実行処理を実行し（S375）、ステップS372の処理を実行する。

【0597】

<マザータスク>

図83は、図80に示した電源投入処理のステップS353において起動されるマザータスクを示すフローチャートである。

【0598】

マザータスクでは、サブCPU81は、メインタスクを起動し（S380）、主基板通信タスクを起動し（S381）、アニメタスクを起動する（S382）。

【0599】

<メインタスク>

図84は、図83に示したマザータスクのステップS380において起動されるメインタスクを示すフローチャートである。

【0600】

メインタスクにおいて、サブCPU81は、VSYNC割込初期化処理を実行し（S390）、VSYNC割込待ちを実行する（S391）。次に、サブCPU81は、描画処理を実行し（S392）、ステップS391の処理を実行する。

【0601】

<主基板通信タスク>

図85は、図83に示したマザータスクのステップS381において起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【0602】

まず、サブCPU81は、通信メッセージキューの初期化を実行し（S400）、受信コマンドのチェックを実行する（S401）。

【0603】

次に、サブCPU81は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判断する（S402）。ここで、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判断した場合には（NO）、サブCPU81は、ステップS401の処理を実行する。

【0604】

一方、前回とは異なるコマンドを受信したと判断した場合には（YES）、サブCPU81は、受信したコマンドが正規のコマンドであると判断して、受信したコマンドから遊技情報を作成し、作成した遊技情報をサブRAM83に格納する（S403）。次に、サブCPU81は、図86に示すコマンド解析処理を実行し（S404）、ステップS401の処理を実行する。

10

20

30

40

50

【0605】

<コマンド解析処理>

図86は、図85に示した主基板通信タスクのステップS404において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【0606】

まず、サブCPU81は、図87に示す演出内容決定処理を実行し(S410)、ランブデータ決定処理を実行し(S411)、サウンドデータ決定処理を実行し(S412)、決定された各データを登録し(S413)、コマンド解析処理を終了する。

【0607】

<アニメタスク>

図87は、図83に示したマザータスクのステップS382において起動されるアニメタスクを示すフローチャートである。

【0608】

まず、サブCPU81は、前回の遊技情報との変化をチェックする(S420)。具体的には、サブCPU81は、図77に示したメインCPU31の制御による割込処理によって更新された現在の遊技情報が、前回までの割込処理においてサブRAM83に登録されている遊技情報とは異なる遊技情報となっているか否かをチェックする。

【0609】

次に、サブCPU81は、オブジェクト制御処理を実行する(S421)。具体的には、ステップS420で遊技情報が変化しているチェック結果が得られた場合に、サブCPU81は、当該遊技情報の変化に応じた画像の制御を行う。

【0610】

続いて、サブCPU81は、アニメタスク管理処理を実行する(S422)。具体的には、サブCPU81は、各種演出において表示される画像の順序等を管理する。サブCPU81は、アニメタスク管理処理を実行すると、ステップS420の処理を実行する。

【0611】

<演出内容決定処理>

図88は、図86に示したコマンド解析処理のステップS410において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【0612】

まず、サブCPU81は、初期化コマンドを受信したか否かを判断する(S430)。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合には(YES)、サブCPU81は、初期化コマンド受信時処理を実行し(S431)、演出内容決定処理を終了する。初期化コマンド受信時処理では、例えば、初期化コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0613】

一方、初期化コマンドを受信しなかったと判断した場合には(NO)、サブCPU81は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判断する(S432)。ここで、メダル投入コマンドを受信したと判断した場合には(YES)、サブCPU81は、メダル投入コマンド受信時処理を実行し(S313)、演出内容決定処理を終了する。メダル投入コマンド受信時処理では、例えば、メダル投入コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0614】

一方、メダル投入コマンドを受信しなかったと判断した場合には(NO)、サブCPU81は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する(S434)。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合には(YES)、サブCPU81は、図89に示すスタートコマンド受信時処理を実行し(S435)、演出内容決定処理を終了する。スタートコマンド受信時処理では、例えば、スタートコマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【0615】

10

20

30

40

50

一方、スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU 81は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する(S 4 3 6)。ここで、リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU 81は、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し(S 4 3 7)、演出内容決定処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、例えば、リール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【 0 6 1 6 】

一方、リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU 81は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する(S 4 3 8)。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU 81は、リール停止コマンド受信時処理を実行し(S 4 3 9)、演出内容決定処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、例えば、リール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

10

【 0 6 1 7 】

一方、リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU 81は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する(S 4 4 0)。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU 81は、図90に示す入賞作動コマンド受信時処理を実行し(S 4 4 1)、演出内容決定処理を終了する。入賞作動コマンド受信時処理では、例えば、入賞作動コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

20

【 0 6 1 8 】

一方、入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU 81は、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判断する(S 4 4 2)。ここで、ボーナス開始コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU 81は、ボーナス開始コマンド受信時処理を実行し(S 4 4 3)、演出内容決定処理を終了する。ボーナス開始コマンド受信時処理では、例えば、ボーナス開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

【 0 6 1 9 】

一方、ボーナス開始コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU 81は、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判断する(S 4 4 4)。ここで、ボーナス終了コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU 81は、ボーナス終了コマンド受信時処理を実行し(S 4 4 5)、演出内容決定処理を終了する。ボーナス終了コマンド受信時処理では、例えば、ボーナス終了コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。

30

【 0 6 2 0 】

一方、ボーナス終了コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU 81は、入力状態コマンドを受信したか否かを判断する(S 4 4 6)。ここで、入力状態コマンドを受信したと判断した場合には(Y E S)、サブCPU 81は、入力状態コマンド受信時処理を実行し(S 4 4 7)、演出内容決定処理を終了する。

【 0 6 2 1 】

入力状態コマンド受信時処理では、例えば、メインCPU 31は、入力状態コマンドとして、各操作部がオンエッジ状態であるか、オフエッジ状態であるかを送信する。一方、S 4 4 6において、入力状態コマンドを受信しなかったと判断した場合には(N O)、サブCPU 81は、演出内容決定処理を終了する。

40

【 0 6 2 2 】

< スタートコマンド受信時処理 >

図89は、図88に示した演出内容決定処理のステップS 4 3 5において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【 0 6 2 3 】

まず、サブCPU 81は、演出用乱数値を抽出し、抽出した演出用乱数値をサブRAM

50

83の演出用乱数値格納領域に格納する(S450)。次に、サブCPU81は、ART遊技状態がART状態であるか否かを判断する(S451)。

【0624】

ここで、ART状態であると判断した場合には(YES)、サブCPU81は、サブRAM83に格納されたBB誤作動フラグがオンであるか否かを判断する(S452)。具体的には、サブCPU81は、「RBリップ」を入賞させるための第2の停止操作順序が報知されているにも関わらず、「BBリップ1」又は「BBリップ2」を入賞させるための第1の停止操作順序により「ボーナスリップ1又は2」が第1の入賞態様(BBリップ1又はBBリップ2)で入賞したか否かを判断する。

【0625】

BB誤作動フラグは、第2の停止操作順序が報知されているにも関わらず、「ボーナスリップ1又は2」が第1の入賞態様(BBリップ1又はBBリップ2)で入賞した場合にオンとなる。

【0626】

ここで、BB誤作動フラグがオンであると判断した場合には(YES)、サブCPU81は、特殊ナビ抽籤テーブル(図57参照)を参照し、当籤役と演出用乱数値とに基づいて、ART中ナビデータを決定し(S453)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0627】

具体的には、サブCPU81は、特殊ナビ抽籤テーブルを参照することによって、第1の入賞態様により発生したARTゲーム数(70ゲーム)を変動させずに、第1の停止操作順序が報知された状態で「ボーナスリップ1又は2」を第1の入賞態様(BBリップ1又はBBリップ2)で入賞させたときよりも低い確率でメダルの付与に関する有利な停止操作の情報(停止操作順序)を報知する。

【0628】

より好適には、サブCPU81は、遊技者の誤操作あるいは作為により第1の入賞態様(BBリップ1又はBBリップ2)で入賞した場合には、第2の入賞態様(RBリップ)で入賞させた場合に付与するメダルと同等な数のメダルを付与するような確率で停止操作順序を報知する。

【0629】

一方、BB誤作動フラグがオンでないと判断した場合には(NO)、サブCPU81は、通常ナビ抽籤テーブル(図56参照)を参照し、当籤役と演出用乱数値とに基づいて、ART中ナビデータを決定し(S454)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0630】

ステップS451において、ART状態でないと判断した場合には(NO)、サブCPU81は、告知フラグがオンであるか否かを判断する(S455)。ここで、告知フラグがオンでないと判断した場合には(NO)、サブCPU81は、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0631】

一方、告知フラグがオンであると判断した場合には(YES)、サブCPU81は、告知用の演出データを決定する(S460)。この処理により、例えば、図82に示したランプ制御タスクのステップS375において、告知用の演出データに基づいた告知演出が行われる。本実施の形態における告知演出は、告知部111によって行われる。

【0632】

なお、図81に示したサウンド制御タスクのS363において、告知用の演出データに基づいた告知演出が行われようとしてもよい。また、図82に示したランプ制御タスクのステップS375及び、図81に示したサウンド制御タスクのS363の双方において、告知用の演出データに基づいた告知演出が行われようとしてもよい。

【0633】

続いて、サブCPU81は、ART種別報知振分抽籤テーブル(図55参照)を参照し

10

20

30

40

50

、現在の解除モードと演出用乱数値とに基づいて、報知振分を決定する（S457）。このように、サブCPU81は、入賞態様振分手段を構成する。

【0634】

次に、サブCPU81は、決定した報知振分とボーナスリプの種別とに基づいて、ART開始時ナビデータを決定する（S458）。次に、サブCPU81は、報知振分がRBリプ報知であるか否かを判断する（S459）。

【0635】

ここで、報知振分がRBリプ報知でないと判断した場合には（NO）、サブCPU81は、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、報知振分がRBリプ報知であると判断した場合には（YES）、サブCPU81は、サブRAM83に格納されたBB誤作動チェックフラグをオンにし（S460）、スタートコマンド受信時処理を終了する。

10

【0636】

<入賞作動コマンド受信時処理>

図90は、図88に示した演出内容決定処理のステップS441において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0637】

まず、サブCPU81は、BB誤作動チェックフラグがオンであるか否かを判断する（S470）。ここで、BB誤作動チェックフラグがオンでないと判断した場合には（NO）、サブCPU81は、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0638】

一方、BB誤作動チェックフラグがオンであると判断した場合には（YES）、サブCPU81は、BBリプ1又はBBリプ2に入賞したか否かを判断する（S471）。ここで、BBリプ1又はBBリプ2の何れにも入賞していないと判断した場合には（NO）、サブCPU81は、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

20

【0639】

一方、BBリプ1又はBBリプ2に入賞したと判断した場合には（YES）、サブCPU81は、BB誤作動チェックフラグをオフにし（S472）、BB誤作動フラグをオンにし（S473）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0640】

以上のように、本実施の形態に係るパチスロ機1は、BBリプ又はRBリプに入賞し、かつ開始時ロックが実行されたときにART状態になる。

30

【0641】

したがって、本実施の形態に係るパチスロ機1は、従来のように特定の遊技状態からしか有利な遊技状態に移行しないものと比較して、特定の遊技状態であるか否かに関わらず、ART状態への移行に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0642】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、開始時ロックの実行後、終了時ロックが実行されるまでART状態とすることにより、実質的に開始時及び終了時の各ロックを行う主制御回路71でART状態を管理することが可能となる。

【0643】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路71側に過度な負担をかけることなく、必要最小限の構成でART状態を的確に管理することができる。

40

【0644】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技の演出等に関する制御を行う副制御回路72に対して不正な行為がなされた場合であっても、不正なART状態の発生を防止することができる。

【0645】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、開始時ロックから終了時ロックまでの間はART状態が保証されているので、ART状態の利益を遊技者に確実に享受させることが

50

できる。

【0646】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、BBリップ及びRBリップのどちらの態様で入賞させるかによって、遊技者に与えられるART状態の利益に差を持たせることができる。これにより、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技性に変化をもたらすことができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0647】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、「RBリップ」が報知されているにも関わらず「BBリップ1」又は「BBリップ2」で入賞した場合には、「BBリップ1」又は「BBリップ2」が報知された状態で「BBリップ1」又は「BBリップ2」を入賞させたときよりも低い確率でメダルの付与に関する有利な停止操作順序を報知する。

10

【0648】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技者が誤操作あるいは作為により報知された停止操作順序と異なる停止操作順序で停止操作を行った場合であっても、遊技者に付与される利益を抑制することができる。

【0649】

したがって、本実施の形態に係るパチスロ機1は、本来得るべき利益を違和感なく遊技者に享受させることができるとともに、遊技店側が不測の不利益を被ることを防止することができる。

【0650】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、「RBリップ」が報知されているにも関わらず「BBリップ1」又は「BBリップ2」で入賞した場合には、「RBリップ」で入賞させた場合に付与するメダルと同等数の遊技媒体を付与するような確率で停止操作順序を報知するので、遊技者が誤操作あるいは作為により報知された停止操作順序と異なる停止操作順序で停止操作を行った場合に、遊技者に付与される利益を、本来入賞されるべきであった「RBリップ」により得られる利益（例えば、メダルの払出枚数の期待値）と略同一の利益とすることができる。

20

【0651】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、開始時ロックが行われたことを条件に外部信号1あるいは外部信号2をオンにするとともに、終了時ロックが行われたことを条件にオンとされた外部信号1あるいは外部信号2をオフにするので、開始時ロックを始期とし終了時ロックを終期とするART状態の開始と終了とを適切に外部に伝達することができる。したがって、例えば遊技機外部に設置された外部表示器の表示とパチスロ機1の実際の挙動とが一致しないことにより遊技者が困惑してしまうことを防止することができる。

30

【0652】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、開始時ロックを行うことが決定された場合に、告知モード1～3のうち、いずれかの告知モードを決定し、ART当籤状態中の遊技においてボーナスリップ1又は2に内部当籤する度に、決定された告知モードにおける告知確率に基づきART当籤告知を実行するか否かを決定する。

【0653】

このため、本実施の形態に係るパチスロ機1は、ART遊技状態への期待感を抱かせる対象となる特殊役に当籤した場合に、ART遊技状態への移行判別を困難とすることにより遊技者の期待感を維持することができる。

40

【0654】

また、本実施の形態に係るパチスロ機1は、開始時ロックを行うことが決定された場合に、解除条件ごとに対応付けられた告知モード振分確率で告知モードを決定するので、いずれの解除条件で開始時ロックを行うことが決定されたかによって遊技性を変化させることができる。したがって、本実施の形態に係るパチスロ機1は、遊技性に幅を持たせることができる。

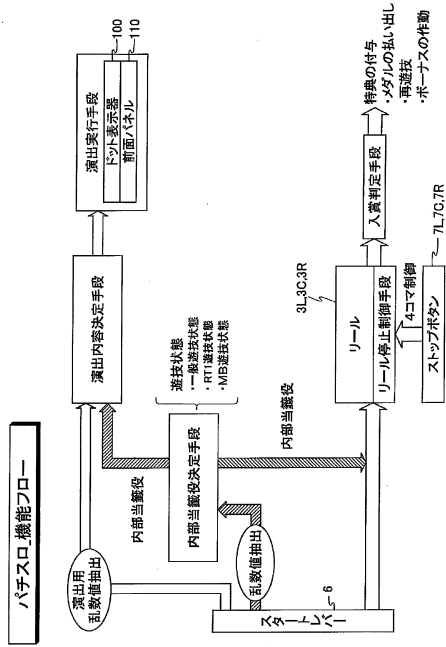
【符号の説明】

50

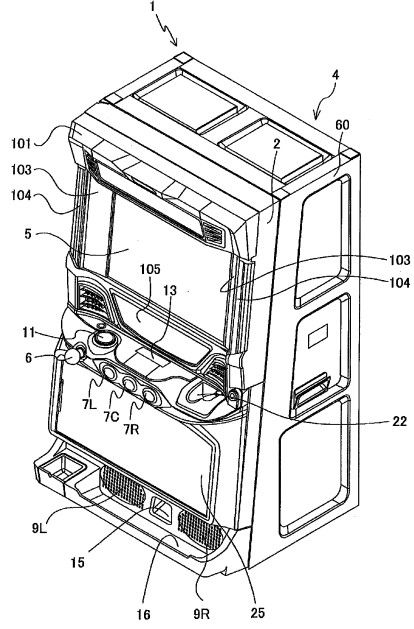
【 0 6 5 5 】

- 1 パチスロ機（遊技機）
- 3 L、3 C、3 R リール
- 4 L、4 C、4 R 表示窓（図柄表示手段）
- 6 スタートレバー
- 6 S スタートスイッチ
- 7 L、7 C、7 R ストップボタン
- 7 S ストップスイッチ（停止操作検出手段）
- 8 c 入賞ライン
- 1 1 ベットボタン 10
- 1 1 S ベットスイッチ
- 3 1 メインCPU（内部当籤役決定手段、入賞判定手段、ロック決定手段、開始時ロック実行手段、終了時ロック実行手段、外部信号制御手段、遊技状態移行手段、告知モード決定手段、当籤告知決定手段）
- 3 9 モータ駆動回路（図柄変動手段、リール停止制御手段）
- 4 0 ホッパー
- 4 2 S メダルセンサ
- 4 9 L、4 9 C、4 9 R ステッピングモータ（リール停止制御手段）
- 5 0 リール位置検出回路
- 7 1 主制御回路 20
- 7 2 副制御回路
- 8 1 サブCPU（告知手段、停止操作報知手段、入賞態様振分手段）
- 1 0 0 ドット表示器
- 1 0 1 リール上部表示器
- 1 0 5 リール下部表示器（停止操作報知手段）
- 1 0 5 L、1 0 5 C、1 0 5 R デジタル表示部
- 1 1 0 前面パネル
- 1 1 1 告知部（告知手段）

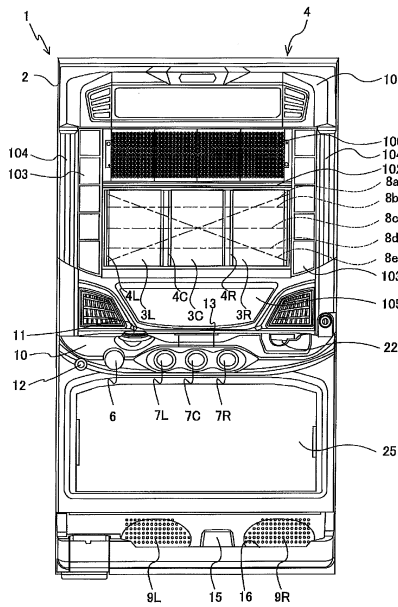
【図1】



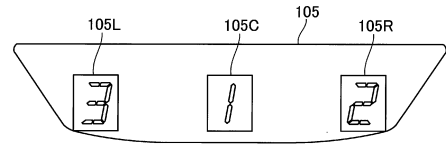
【図2】



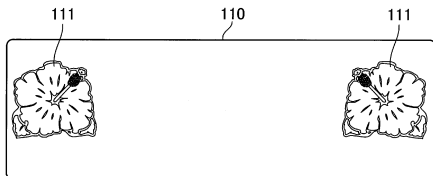
【図3】



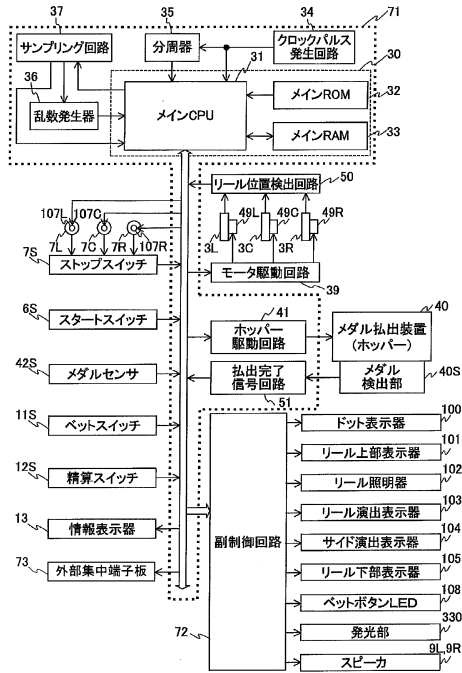
【図5】



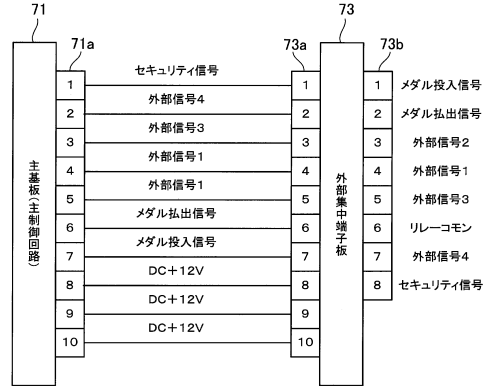
【図4】



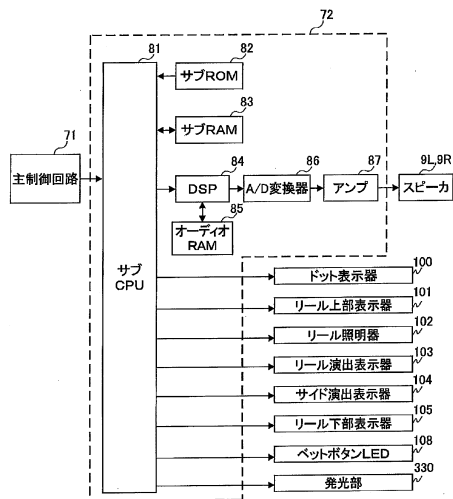
【図6】



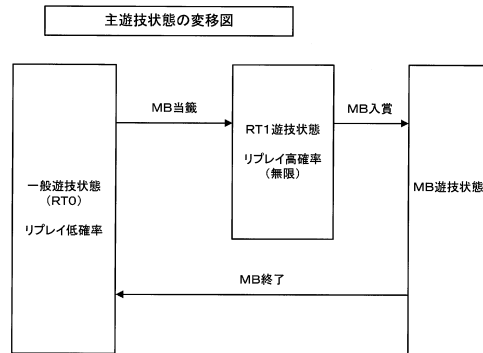
【図7】



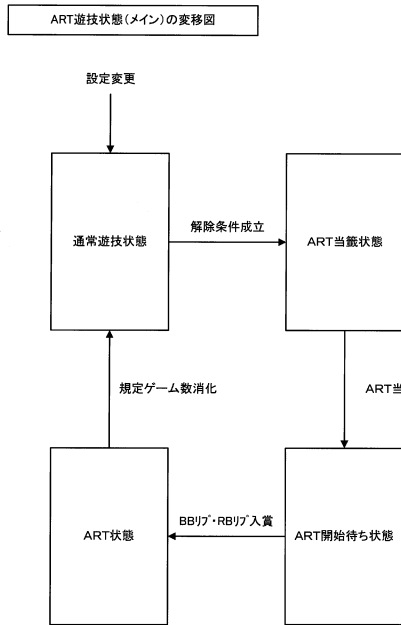
【図8】



【図9】



【図10】



【図11】

左リール		図柄配置データ			右リール	
図柄	図柄	図柄	図柄	図柄	図柄	図柄
20	ブランカA	20	リプレイ	20	スイカA	スイカA
19	スイカB	19	ブランカA	19	リプレイ	リプレイ
18	ベル	18	ベル	18	ベル	ベル
17	リプレイ	17	リプレイ	17	チェリー	チェリー
16	スイカA	16	ブランカA	16	リプレイ	リプレイ
15	ベル	15	ベル	15	ベル	ベル
14	リプレイ	14	チェリー	14	チェリー	チェリー
13	BAR	13	チェリー	13	リプレイ	リプレイ
12	チェリー	12	リプレイ	12	ベル	ベル
11	スイカB	11	スイカA	11	チェリー	チェリー
10	ベル	10	ベル	10	ブランカB	ブランカB
9	リプレイ	9	BAR	9	スイカA	スイカA
8	スイカC	8	リプレイ	8	リプレイ	リプレイ
7	ベル	7	チェリー	7	ベル	ベル
6	リプレイ	6	スイカB	6	ブランカA	ブランカA
5	スイカC	5	ベル	5	ブランカB	ブランカB
4	チェリー	4	リプレイ	4	スイカA	スイカA
3	スイカB	3	ブランカB	3	リプレイ	リプレイ
2	ベル	2	ベル	2	ベル	ベル
1	リプレイ	1	リプレイ	1	BAR	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7	赤7

【図12】

図柄コード	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	チェリー	00000011
4	スイカA	00000100
5	スイカB	00000101
6	スイカC	00000110
7	ベル	00000111
8	リプレイ	00001000
9	ブランカA	00001001
10	ブランカB	00001010

【図13】

図柄の組合せ		入賞作動フラグ		特待領域種別	投入枚数	払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ			
ブランカA	BAR	ブランカA	00000001	MB	—	0
—	—	—	00000100	—	—	—
—	—	—	00001000	—	—	—
—	—	—	00010000	—	—	—
—	—	—	00100000	—	—	—
—	—	—	01000000	—	—	—
—	—	—	10000000	—	—	—

【図14】

図柄の組合せ		入賞作動フラグ		特待領域種別	投入枚数	払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ			
赤7	赤7	赤7	00000001	BBリブ1	—	0
ブランカA	赤7	BAR	00000010	BBリブ2	—	0
赤7	赤7	BAR	00000100	BBリブ3	—	0
ベル	赤7	赤7	00001000	特殊リブ1	—	0
ベル	赤7	BAR	00010000	特殊リブ2	—	0
ベル	赤7	スイカA	00100000	特殊リブ3	—	0
ベル	赤7	チェリー	01000000	特殊リブ4	—	0
ベル	リプレイ	赤7	10000000	特殊リブ5	—	0
ベル	リプレイ	BAR	00000001	特殊リブ6	—	0
赤7	赤7	ベル	00000010	特殊リブ7	—	0
赤7	リプレイ	赤7	00000100	特殊リブ8	—	0
赤7	リプレイ	BAR	00000100	特殊リブ9	—	0
ブランカA	リプレイ	BAR	00010000	特殊リブ10	—	0
ブランカA	赤7	リプレイ	00100000	特殊リブ11	—	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	01000000	通常リブ	—	—

【図15】

図柄の組合せ		入賞作動フラグ		特待領域種別	投入枚数	払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ			
BAR	BAR	ANY	00000001	特殊リブ1	2	1
BAR	リプレイ	ANY	00000010	リブ1	2	1
スイカC	BAR	ANY	00000010	リブ2	2	1
スイカC	リプレイ	ANY	00001000	リブ3	2	1
スイカB	BAR	ANY	00001000	リブ4	2	1
スイカB	リプレイ	ANY	00100000	リブ5	2	1
ブランカA	BAR	チェリー	01000000	リブ6	2	1
BAR	BAR	チェリー	10000000	リブ7	2	1
ベル	ブランカB	リプレイ	00000001	リブ8	2	1
ベル	ブランカA	ブランカA	00000010	リブ9	2	1
リプレイ	赤7	ブランカA	00001000	リブ10	2	1
リプレイ	赤7	ブランカA	00001000	リブ11	2	1
チェリー	BAR	ベル	00100000	中役リブ1	2	1
チェリー	チェリー	ベル	01000000	中役リブ2	2	1
チェリー	ブランカB	ベル	10000000	中役リブ3	2	1
チェリー	ブランカA	ベル	00000001	中役リブ4	2	1
ブランカA	スイカA	ブランカB	00000100	特殊小役1	2	1
ブランカA	スイカB	赤7	00001000	特殊小役2	2	1
ブランカA	スイカB	ブランカB	00010000	特殊小役3	2	1
ベル	スイカA	赤7	00100000	特殊小役4	2	1
ベル	スイカB	ブランカB	00000001	特殊小役5	2	4
ベル	スイカB	赤7	10000000	特殊小役6	2	4
ベル	スイカB	ブランカB	00000001	特殊小役7	2	4
ベル	ベル	ベル	00000010	中役小役1	2	3
スイカA	ベル	リプレイ	00000100	下役小役1	2	3
スイカB	ベル	リプレイ	00001000	下役小役2	2	3
スイカC	ベル	リプレイ	00010000	下役小役3	2	3
リプレイ	スイカA	BAR	00100000	特殊小役1	2	1
リプレイ	スイカA	チェリー	01000000	特殊小役2	2	1
リプレイ	スイカA	ブランカA	10000000	特殊小役3	2	1
リプレイ	スイカB	BAR	00000001	特殊小役4	2	1
リプレイ	スイカB	リプレイ	00000010	特殊小役5	2	1
リプレイ	スイカB	ブランカA	00000100	特殊小役6	2	1
リプレイ	スイカB	ブランカA	00000100	特殊小役7	2	1
リプレイ	ブランカA	BAR	00001000	特殊小役8	2	1
リプレイ	ブランカA	チェリー	00010000	特殊小役9	2	1
リプレイ	ブランカA	ブランカA	00100000	特殊小役10	2	1
リプレイ	ブランカB	BAR	01000000	特殊小役11	2	1
リプレイ	ブランカB	チェリー	10000000	特殊小役12	2	1
リプレイ	ブランカB	ブランカA	00000001	特殊小役13	2	1
赤7	ベル	BAR	00000010	特殊小役14	2	1
赤7	ベル	チェリー	00000100	特殊小役15	2	1
赤7	ベル	ブランカA	00001000	特殊小役16	2	1
BAR	ベル	BAR	00010000	特殊小役17	2	1
BAR	ベル	チェリー	00100000	特殊小役18	2	1
BAR	ベル	ブランカA	01000000	特殊小役19	2	1
スイカA	ベル	BAR	10000000	特殊小役20	2	1
スイカA	ベル	チェリー	00000001	特殊小役21	2	1
スイカA	ベル	ブランカA	00000010	特殊小役22	2	1
スイカC	ベル	BAR	00000100	特殊小役23	2	1
スイカC	ベル	チェリー	00001000	特殊小役24	2	1
スイカC	ベル	ブランカA	00010000	特殊小役25	2	1
赤7	スイカA	ベル	00100000	特殊小役26	2	1
赤7	スイカB	ベル	01000000	特殊小役27	2	1
赤7	スイカC	ベル	10000000	特殊小役28	2	1
赤7	リプレイ	ベル	00000001	特殊小役29	2	1
BAR	スイカA	ベル	00000010	特殊小役30	2	1
BAR	スイカB	ベル	00000100	特殊小役31	2	1
BAR	スイカC	ベル	00000100	特殊小役32	2	1
スイカA	スイカA	ベル	00000001	特殊小役33	2	1
スイカA	スイカB	ベル	00000010	特殊小役34	2	1
スイカA	スイカC	ベル	00000010	特殊小役35	2	1
スイカA	リプレイ	ベル	00000001	特殊小役36	2	1
スイカA	リプレイ	ベル	00000010	特殊小役37	2	1
スイカC	スイカB	ベル	00000100	特殊小役38	2	1
スイカC	スイカC	ベル	00000100	特殊小役39	2	1
スイカC	ブランカB	ベル	00001000	特殊小役40	2	1
—	—	—	01000000	エピソード	—	—
—	—	—	10000000	—	—	—

【図16】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)(確率分母:65536)

当籤番号	設定値			データポイント	
	1	...	6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1				1	0
2				2	0
3				3	0
4	1150	...	1365	4	0
5	1150	...	1365	5	0
6	1150	...	1365	6	0
7	1350	...	1335	7	0
8	1350	...	1335	8	0
9	1350	...	1335	9	0
10	1350	...	1335	10	0
11	1350	...	1335	11	0
12	1350	...	1335	12	0
13	1350	...	1335	13	0
14	1350	...	1335	14	0
15	1350	...	1335	15	0
16	1350	...	1335	16	0
17	1350	...	1335	17	0
18	1350	...	1335	18	0
19	1350	...	1335	19	0
20	1350	...	1335	20	0
21	1350	...	1335	21	0
22	1350	...	1335	22	0
23	1350	...	1335	23	0
24	1350	...	1335	24	0
25	1350	...	1335	25	0
26	1350	...	1335	26	0
27	1350	...	1335	27	0
28	1350	...	1335	28	0
29	1350	...	1335	29	0
30	1350	...	1335	30	0
31		512		31	0
32		2100		32	0
33		6		33	0
34		2		34	0
35		6		35	0
36	18082	...	17797	0	1

【図17】

RT1遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)(確率分母:65536)

当籤番号	設定値			データポイント	
	1	...	6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	13530	...	13388	1	0
2	13530	...	13388	2	0
3				3	0
4				4	0
5				5	0
6				6	0
7				7	0
8				8	0
9				9	0
10				10	0
11				11	0
12				12	0
13				13	0
14				14	0
15				15	0
16				16	0
17				17	0
18				18	0
19				19	0
20				20	0
21				21	0
22				22	0
23				23	0
24				24	0
25				25	0
26				26	0
27				27	0
28				28	0
29				29	0
30				30	0
31				31	0
32				32	0
33				33	0
34				34	0
35				35	0

※ 当籤番号4~35は、一般遊技状態と同一のため省略
 ※ 当籤番号36なし(RT1遊技状態=MB持越中のため、MB抽籤せず)

【図18】

小役・リプレイ用内部抽籤決定テーブル

小役・リプレイ用データポイント	データ(特約種別)		内部当籤		備考
	1	...	12	内容	
0				ハズレ	—
1				BBF1, 2+RBF1+特約1~9, 11+通常12	ボーナスリプレイ
2				BBF1, 2+RBF1+特約1~10+通常12	ボーナスリプレイ
3				通常12	通常リプレイ
4				中段へリプレイ1, 7, 13, 17, 18, 20~22	中右へリプレイ
5				下段へリプレイ1~3+特約へリプレイ4~6, 10~12	中右へリプレイ
6				中段へリプレイ1~3+特約へリプレイ7~9	中右へリプレイ
7				中段へリプレイへリプレイ1, 7, 13, 17, 18, 20~22	中左へリプレイ
8				中段へリプレイへリプレイ2, 8, 14~16, 19, 23, 24	中左へリプレイ
9				中段へリプレイへリプレイ3, 9, 13, 17, 18, 20~22	中左へリプレイ
10				中段へリプレイへリプレイ4, 10, 14~16, 19, 23, 24	中左へリプレイ
11				中段へリプレイへリプレイ5, 11, 13, 17, 18, 20~22	中左へリプレイ
12				中段へリプレイへリプレイ6, 12, 14~16, 19, 23, 24	中左へリプレイ
13				中段へリプレイへリプレイ7, 13, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 24	中右へリプレイ
14				中段へリプレイへリプレイ8, 13, 15, 17, 18, 20~23	中右へリプレイ
15				中段へリプレイへリプレイ9, 14~17, 19, 20, 22, 24	中右へリプレイ
16				中段へリプレイへリプレイ10, 13, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 24	中右へリプレイ
17				中段へリプレイへリプレイ11, 13, 15, 17, 18, 20~23	中右へリプレイ
18				中段へリプレイへリプレイ12, 14~17, 19, 20, 22, 24	中右へリプレイ
19				中段へリプレイへリプレイ1, 7, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 39	右左へリプレイ
20				中段へリプレイへリプレイ2, 8, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 38, 40	右左へリプレイ
21				中段へリプレイへリプレイ3, 9, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 39	右左へリプレイ
22				中段へリプレイへリプレイ4, 10, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 38, 40	右左へリプレイ
23				中段へリプレイへリプレイ5, 11, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 39	右左へリプレイ
24				中段へリプレイへリプレイ6, 12, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 38, 40	右左へリプレイ
25				中段へリプレイへリプレイ7, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 38, 40	右左へリプレイ
26				中段へリプレイへリプレイ8, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 39	右左へリプレイ
27				中段へリプレイへリプレイ9, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 38, 40	右左へリプレイ
28				中段へリプレイへリプレイ10, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 39	右左へリプレイ
29				中段へリプレイへリプレイ11, 26, 28, 29, 31, 33, 35, 38, 40	右左へリプレイ
30				中段へリプレイへリプレイ12, 25, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 39	右左へリプレイ
31				右左へリプレイ	スガ
32				特殊リプレイ1~9	角子リプレイ
33				特殊リプレイ1~11	確定リプレイ
34				特殊リプレイ1~11+中段リプレイ1~5	中段リプレイ
35				特殊小役1~4	確定小役

【図19】

ボーナス用内部抽籤決定テーブル

ボーナス用データポイント	データ(特約種別)		内部当籤		備考
	1	...	12	内容	
0				ハズレ	—
1				MB	MB

【図21】

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選択データ	停止操作時	引込優先順位テーブル番号	引込優先順位テーブル選択データ	停止操作時	引込優先順位テーブル番号
00	第1停止操作時	左	00	第1停止操作時	左
00	第2停止操作時	左-中	00	第2停止操作時	左-中
00	第3停止操作時	左-右	00	第3停止操作時	左-右
01	第1停止操作時	左-中	01	第1停止操作時	左-中
01	第2停止操作時	左-右	01	第2停止操作時	左-右
01	第3停止操作時	左-中	01	第3停止操作時	左-中
02	第1停止操作時	左-中	02	第1停止操作時	左-中
02	第2停止操作時	左-右	02	第2停止操作時	左-右
02	第3停止操作時	左-中	02	第3停止操作時	左-中
03	第1停止操作時	左-中	03	第1停止操作時	左-中
03	第2停止操作時	左-右	03	第2停止操作時	左-右
03	第3停止操作時	左-中	03	第3停止操作時	左-中
04	第1停止操作時	左-中	04	第1停止操作時	左-中
04	第2停止操作時	左-右	04	第2停止操作時	左-右
04	第3停止操作時	左-中	04	第3停止操作時	左-中
05	第1停止操作時	左-中	05	第1停止操作時	左-中
05	第2停止操作時	左-右	05	第2停止操作時	左-右
05	第3停止操作時	左-中	05	第3停止操作時	左-中
06	第1停止操作時	左-中	06	第1停止操作時	左-中
06	第2停止操作時	左-右	06	第2停止操作時	左-右
06	第3停止操作時	左-中	06	第3停止操作時	左-中
07	第1停止操作時	左-中	07	第1停止操作時	左-中
07	第2停止操作時	左-右	07	第2停止操作時	左-右
07	第3停止操作時	左-中	07	第3停止操作時	左-中
08	第1停止操作時	左-中	08	第1停止操作時	左-中
08	第2停止操作時	左-右	08	第2停止操作時	左-右
08	第3停止操作時	左-中	08	第3停止操作時	左-中
09	第1停止操作時	左-中	09	第1停止操作時	左-中
09	第2停止操作時	左-右	09	第2停止操作時	左-右
09	第3停止操作時	左-中	09	第3停止操作時	左-中

【図20】

リール停止初期設定テーブル

回閉停止用番号	引込優先順位テーブル選択データ	引込優先順位テーブル番号	停止テーブル選択データ群
0		00	
1	00	—	
2	01	—	
3	—	00	
4	02	—	
5	02	—	
6	02	—	
7	03	—	
8	03	—	
9	03	—	
10	03	—	
11	03	—	
12	03	—	
13	04	—	
14	04	—	
15	04	—	
16	04	—	
17	04	—	
18	04	—	
19	05	—	
20	05	—	
21	05	—	
22	05	—	
23	05	—	
24	05	—	
25	06	—	
26	06	—	
27	06	—	
28	06	—	
29	06	—	
30	06	—	
31		00	
32	07	—	
33	07	—	
34	08	—	
35	09	—	
36	—	08	

【図28】

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1	ビット0	0 or 1	MB
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
...
図柄コード格納領域18	ビット0	0 or 1	特殊ベル36
	ビット1	0 or 1	特殊ベル37
	ビット2	0 or 1	特殊ベル38
	ビット3	0 or 1	特殊ベル39
	ビット4	0 or 1	特殊ベル40
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【図29】

作動ストップボタン格納領域			
データ	内容		
ビット0	0 or 1	左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2	0 or 1	右ストップボタン操作	
ビット3	0	未使用	
ビット4	0 or 1	左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6	0 or 1	右ストップボタン操作有効	
ビット7	0	未使用	

※ビット0～2は、「0」で操作なし、「1」で操作あり
 ※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

【図30】

押下順序格納領域			
データ	内容		
ビット0	0 or 1	左→中→右	
ビット1	0 or 1	左→右→中	
ビット2	0 or 1	中→左→右	
ビット3	0 or 1	中→右→左	
ビット4	0 or 1	右→左→中	
ビット5	0 or 1	右→中→左	
ビット6	0	未使用	
ビット7	0	未使用	

※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

【図34】

各モードの概要			
モード	名称	内容	
モード1	通常モードA	解除ゲーム数、解除抽籤ともに不利だが、解除後は有利なモード(6-7)となる	
モード2	通常モードB	もとも多く存在するモード	
モード3	引戻しモード	モード6-7終了時、モード8で確定役当籤時に移行、解除ゲーム数、解除抽籤ともに有利	
モード4	連チャン準備モード	次回モードBに移行しやすい	
モード5	連チャンモードA	ARTが連チャンしやすいモード(連チャン確率:高)	
モード6	連チャンモードB	ARTが連チャンしやすいモード(連チャン確率:中)	
モード7	連チャンモードC	ARTが連チャンしやすいモード(連チャン確率:高)	
モード8	設定変更後高確率モード	モード9から移行、解除ゲーム数、解除抽籤ともに有利	
モード9	設定変更時モード	設定変更時に移行	

【図35】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード1)(確率分母:256)							
移行先モード	設定値	抽籤契機				中役レベル	ロケット
モード	設定値	通常解除	スピン解除	角リプレイ解除	確定役	中役レベル	ロケット
モード1	1	1	1	1	0	0	0
モード2	0	0	0	0	0	0	0
モード3	0	0	0	0	0	0	0
モード4	0	0	0	0	0	0	0
モード5	0	0	0	0	0	0	0
モード6	216	216	216	216	216	0	0
モード7	40	40	40	40	40	256	0
モード8	0	0	0	0	0	0	0

※【通常解除】とは、解除ゲーム数変動によりART移行する場合、又は解除抽籤における「その他」で当籤してART移行する場合をいう。
 ※【確定役】とは、「確定リプレイ」確定役を指す。
 ※【ロケット】とは、ロケット予約の当籤時と、ロケット予約時を用す。

【図36】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード2)(確率分母:256)							
移行先モード	設定値	抽籤契機				中役レベル	ロケット
モード	設定値	通常解除	スピン解除	角リプレイ解除	確定役	中役レベル	ロケット
モード1	169	169	169	169	0	0	0
モード2	0	0	0	153	0	0	0
モード3	46	46	46	46	0	0	0
モード4	39	39	39	102	231	0	0
モード5	0	0	1	1	25	0	0
モード6	1	1	1	1	0	256	0
モード7	0	0	0	0	0	0	0
モード8	0	0	0	0	0	0	0

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード4)(確率分母:256)							
移行先モード	設定値	抽籤契機				中役レベル	ロケット
モード	設定値	通常解除	スピン解除	角リプレイ解除	確定役	中役レベル	ロケット
モード1	88	88	88	88	0	0	0
モード2	0	0	0	153	0	0	0
モード3	78	78	78	78	0	0	0
モード4	78	78	78	102	231	0	0
モード5	1	1	1	1	25	0	0
モード6	1	1	1	1	0	256	0
モード7	0	0	0	0	0	0	0
モード8	0	0	0	0	0	0	0

【図31】

持越役格納領域			
格納領域種別	データ	内容	
持越役格納領域	ビット0	0 or 1	MB
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【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0	0 or 1	MB遊技状態
	ビット1	0 or 1	CB遊技状態
	ビット2	0 or 1	RT1遊技状態
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0 or 1	ART当籤状態
	ビット5	0 or 1	ART開始待ち状態
	ビット6	0 or 1	ART状態
	ビット7	0	未使用

【図33】

引込優先順位データ格納領域		
格納領域種別	図柄位置データ	引込優先順位データ
左リール用引込優先順位データ格納領域	0	0FEH～000Hのいずれか1つ

	20	上記と同様
中リール用引込優先順位データ格納領域		上記と同様
右リール用引込優先順位データ格納領域		上記と同様

【図37】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード3)(確率分母:256)							
移行先モード	設定値	抽籤契機				中役レベル	ロケット
モード	設定値	通常解除	スピン解除	角リプレイ解除	確定役	中役レベル	ロケット
モード1	1	1	1	1	0	0	0
モード2	169	169	169	169	0	0	0
モード3	0	0	0	0	0	0	0
モード4	46	46	46	46	0	0	0
モード5	39	39	39	102	231	0	0
モード6	1	1	1	1	102	256	0
モード7	0	0	0	0	0	0	256
モード8	0	0	0	0	0	0	0

【図38】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード4)(確率分母:256)							
移行先モード	設定値	抽籤契機				中役レベル	ロケット
モード	設定値	通常解除	スピン解除	角リプレイ解除	確定役	中役レベル	ロケット
モード1	1	1	1	1	0	0	0
モード2	0	0	0	0	0	0	0
モード3	0	0	0	0	0	0	0
モード4	127	127	127	127	0	0	0
モード5	127	127	127	244	208	0	0
モード6	1	1	1	1	12	51	0
モード7	0	0	0	0	0	0	256
モード8	0	0	0	0	0	0	0

【図39】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード5)(確率分母:256)

移行先モード	設定値	通常解除	スリ解除	角押し解除	確定役	中段押し	ロケット
モード1	1	0	0	0	0	0	0
モード2		48	0	0	0	0	0
モード3		0	0	0	0	0	0
モード4		16	0	0	0	0	0
モード5		190	255	255	205	0	0
モード6		1	1	1	51	256	0
モード7		0	0	0	0	0	256
モード8		0	0	0	0	0	0

移行先モード	設定値	通常解除	スリ解除	角押し解除	確定役	中段押し	ロケット
モード1	6	0	0	0	0	0	0
モード2		82	0	0	0	0	0
モード3		0	0	0	0	0	0
モード4		24	0	0	0	0	0
モード5		188	255	255	205	0	0
モード6		1	1	1	51	256	0
モード7		0	0	0	0	0	256
モード8		0	0	0	0	0	0

【図42】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード8)(確率分母:256)

移行先モード	設定値	通常解除	スリ解除	角押し解除	確定役	中段押し	ロケット
モード1	1	1	1	1	0	0	0
モード2		168	168	0	0	0	0
モード3		0	0	0	153	0	0
モード4		48	48	48	0	0	0
モード5		39	39	39	102	0	0
モード6		1	1	1	1	25	0
モード7		0	0	0	0	0	256
モード8		0	0	0	0	0	0

移行先モード	設定値	通常解除	スリ解除	角押し解除	確定役	中段押し	ロケット
モード1	6	1	1	1	0	0	0
モード2		98	98	0	0	0	0
モード3		0	0	0	153	0	0
モード4		78	78	78	0	0	0
モード5		78	78	78	102	0	0
モード6		1	1	1	1	25	0
モード7		0	0	0	0	0	256
モード8		0	0	0	0	0	0

【図40】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード6)(確率分母:256)

移行先モード	設定値	通常解除	スリ解除	角押し解除	確定役	中段押し	ロケット
モード1	5	0	0	0	0	0	0
モード2		0	0	0	0	0	0
モード3		30	0	0	0	0	0
モード4		0	0	0	0	0	0
モード5		0	0	0	0	0	0
モード6		225	255	255	230	0	0
モード7		1	1	1	25	256	256
モード8		0	0	0	0	0	0

移行先モード	設定値	通常解除	スリ解除	角押し解除	確定役	中段押し	ロケット
モード1	5	0	0	0	0	0	0
モード2		0	0	0	0	0	0
モード3		30	0	0	0	0	0
モード4		0	0	0	0	0	0
モード5		0	0	0	0	0	0
モード6		220	220	220	230	0	0
モード7		0	0	0	25	256	256
モード8		0	0	0	0	0	0

【図43】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード9)(確率分母:256)

移行先モード	設定値	抽籤契機設定変更
モード1	1	1
モード2		166
モード3		0
モード4		25
モード5		0
モード6		0
モード7		0
モード8		64

移行先モード	設定値	抽籤契機設定変更
モード1	6	1
モード2		145
モード3		0
モード4		25
モード5		0
モード6		0
モード7		0
モード8		85

【図41】

モード移行抽籤テーブル(現在のモード:モード7)(確率分母:256)

移行先モード	設定値	通常解除	スリ解除	角押し解除	確定役	中段押し	ロケット
モード1	共通	0	0	0	0	0	0
モード2		0	0	0	0	0	0
モード3		15	0	0	0	0	0
モード4		0	0	0	0	0	0
モード5		0	0	0	0	0	0
モード6		0	0	0	0	0	0
モード7		241	256	256	256	256	256
モード8		0	0	0	0	0	0

【図44】

解除ゲーム数抽籤テーブル(現在のモード:モード1)(確率分母:256)

解除ゲーム数	設定値
0	0
0~4	0
0~31	0
31	0
32~63	0
64~95	0
96~200	0
201~250	0
251~300	0
301~400	0
401~450	0
451~500	0
501~600	0
601~650	0
651~700	0
701~800	0
801~900	0
901~950	0
951~1050	26
1051	230

【図46】

解除ゲーム数抽籤テーブル(現在のモード:モード3)(確率分母:256)

解除ゲーム数	設定値
0	0
0~4	0
0~31	0
31	256
32~63	0
64~95	0
96~200	0
201~250	0
251~300	0
301~400	0
401~450	0
451~500	0
501~600	0
601~650	0
651~700	0
701~800	0
801~900	0
901~950	0
951~1050	0
1051	0

【図45】

解除ゲーム数抽籤テーブル(現在のモード:モード2)(確率分母:256)

解除ゲーム数	設定値	...	設定値
0	1		6
0~4	0		0
0~31	13		13
31	0		0
32~63	13		13
64~95	26		26
96~200	10		13
201~250	38		50
251~300	1		1
301~400	1		1
401~450	36	...	40
451~500	1		1
501~600	1		1
601~650	36		40
651~700	1		1
701~800	1		1
801~900	78		55
901~950	0		0
951~1050	0		0
1051	0		0

【図47】

解除ゲーム数抽籤テーブル(現在のモード:モード4)(確率分母:256)

解除ゲーム数	設定値	...	設定値
0	1		6
0~4	0		0
0~31	13		13
31	0		0
32~63	13		13
64~95	26		26
96~200	10		13
201~250	1		1
251~300	38		50
301~400	1		1
401~450	1	...	1
451~500	36		40
501~600	1		1
601~650	1		1
651~700	36		40
701~800	1		1
801~900	25		25
901~950	10		5
951~1050	43		25
1051	0		0

【 図 4 8 】

解除ゲーム数抽籤テーブル
(現在のモード:モード5~7)(確率分母:256)

Table with 2 columns: 解除ゲーム数, 設定値. Rows include 0, 0~4, 0~31, 31, 32~63, 64~95, 96~200, 201~250, 251~300, 301~400, 401~450, 451~500, 501~600, 601~650, 651~700, 701~800, 801~900, 901~950, 951~1050, 1051.

【 図 4 9 】

解除ゲーム数抽籤テーブル
(現在のモード:モード8)(確率分母:256)

Table with 2 columns: 解除ゲーム数, 設定値. Rows include 0, 0~4, 0~31, 31, 32~63, 64~95, 96~200, 201~250, 251~300, 301~400, 401~450, 451~500, 501~600, 601~650, 651~700, 701~800, 801~900, 901~950, 951~1050, 1051.

【 図 5 3 】

ART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブル(確率分母:256)

Table with 7 columns: 告知モード, ゲーム数解除, ストック解除, 角チャージ解除, 確定役解除, 中段チャージ解除, その他解除, ロングフリーズ予約. Rows include 告知モード1, 告知モード2, 告知モード3.

【 図 5 4 】

ART中ロングフリーズ予約抽籤テーブル(確率分母:65536)

Table with 5 columns: ロングフリーズ, ストック, 角チャージ, 確定役, 中段チャージ. Rows include 無し, 予約有り.

【 図 5 5 】

ART当籤状態移行時告知モード抽籤テーブル(確率分母:2788)

Table with 10 columns: モード, 告知モード, ゲーム数解除, ストック解除, 角チャージ解除, 確定役解除, 中段チャージ解除, その他解除, ロングフリーズ予約, その他. Rows include モード1, モード2, モード3, モード4, モード5, モード6, モード7, モード8.

【 図 5 6 】

通常ナビ抽籤テーブル(確率分母:32768)

Table with 7 columns: ART中ナビデータ, 1,2, 4~6, 7~12, 12~16, 19~24, 25~30, 31~35. Rows include 特約なし, 左中右, 右中左, 中左中, 中右左, 右左中, 右中左.

【 図 5 0 】

解除抽籤テーブル(確率分母:65536)

Table with 6 columns: 現在のモード, 設定値, 解除, ストック, 角チャージ, 確定役, 中段チャージ, その他. Rows include モード1, モード2, モード3, モード4, モード5, モード6, モード7, モード8.

【 図 5 1 】

ART当籤状態移行時ショートフリーズ抽籤テーブル(確率分母:256)

Table with 6 columns: ショートフリーズ, ゲーム数解除, ストック解除, 角チャージ解除, 確定役解除, 中段チャージ解除, その他解除. Rows include 無し, 有り.

【 図 5 2 】

ART当籤状態移行時ロングフリーズ予約抽籤テーブル(確率分母:65536)

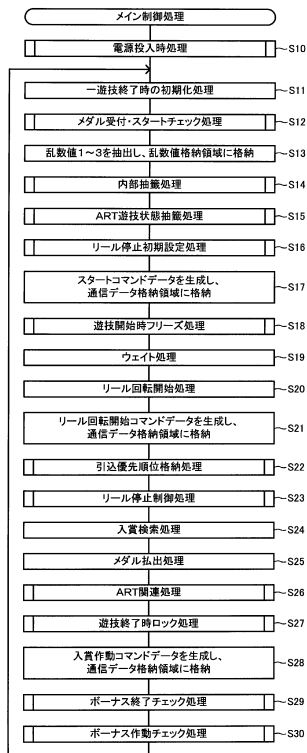
Table with 6 columns: ロングフリーズ, ゲーム数解除, ストック解除, 角チャージ解除, 確定役解除, 中段チャージ解除, その他解除. Rows include 予約有り.

【 図 5 7 】

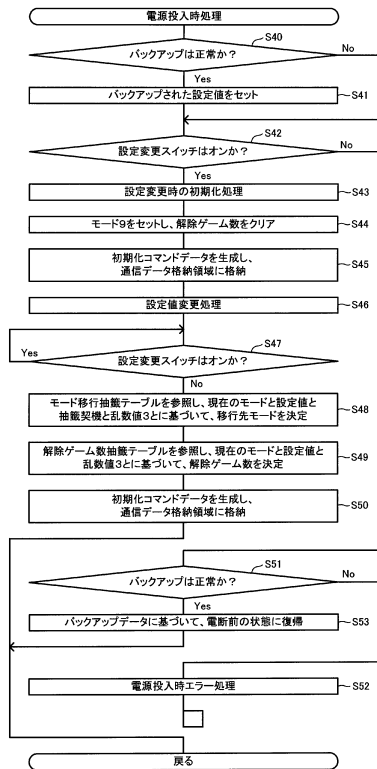
特殊ナビ抽籤テーブル(確率分母:32768)

Table with 7 columns: ART中ナビデータ, 1,2, 4~6, 7~12, 13~18, 19~24, 25~30, 31~35. Rows include 特約なし, 左中右, 右中左, 中左中, 中右左, 右左中, 右中左.

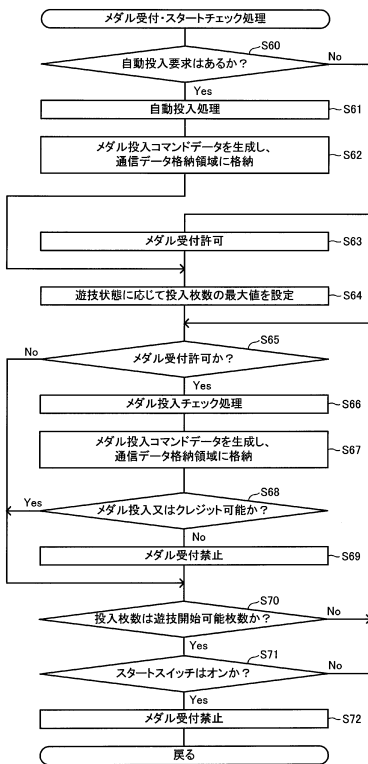
【図58】



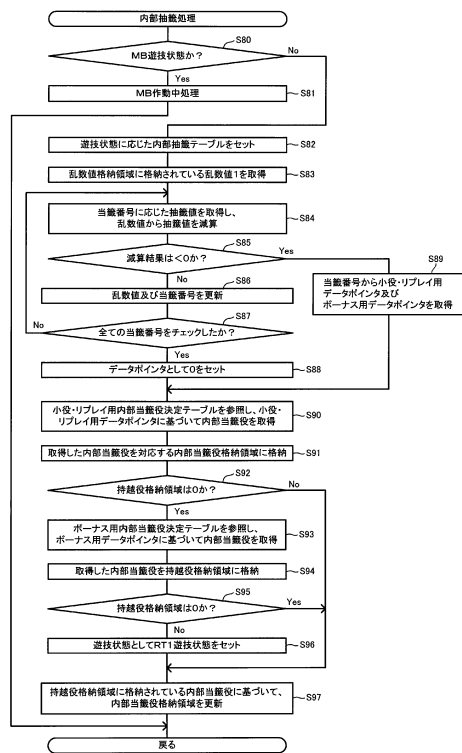
【図59】



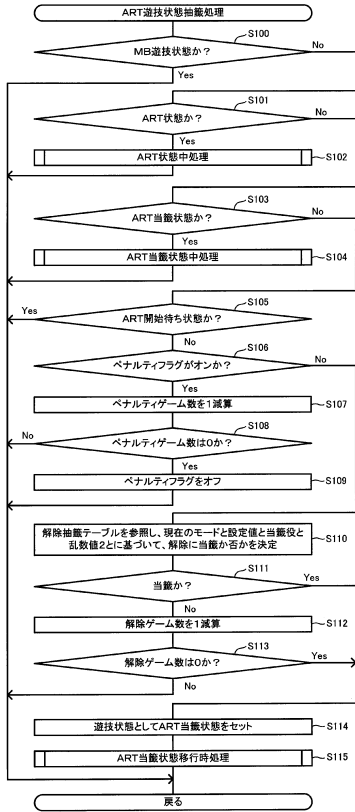
【図60】



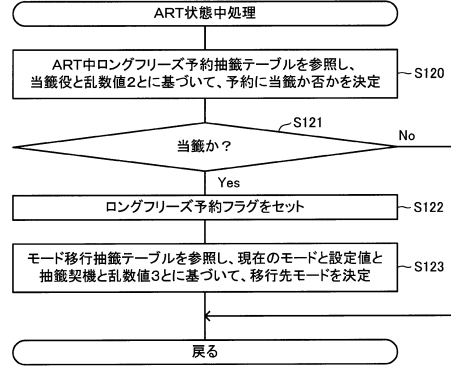
【図61】



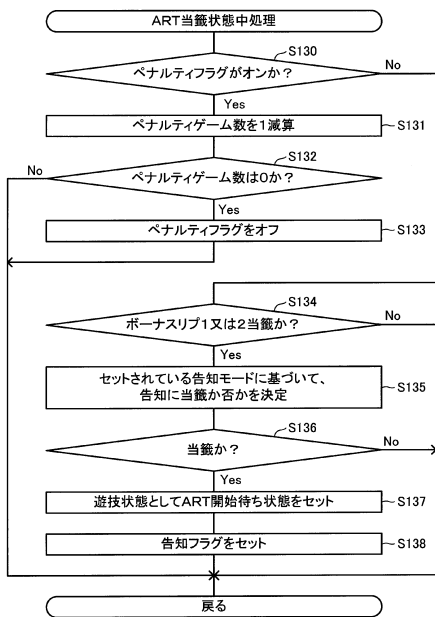
【図62】



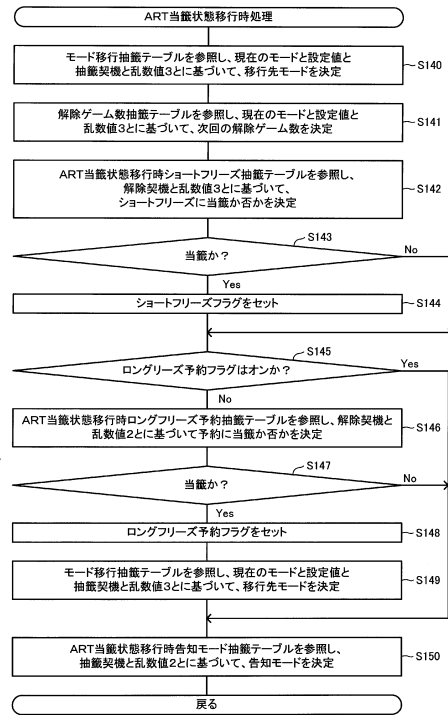
【図63】



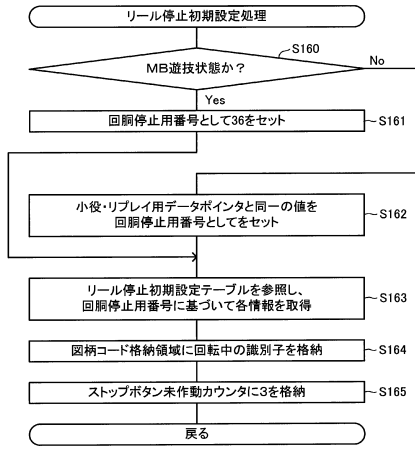
【図64】



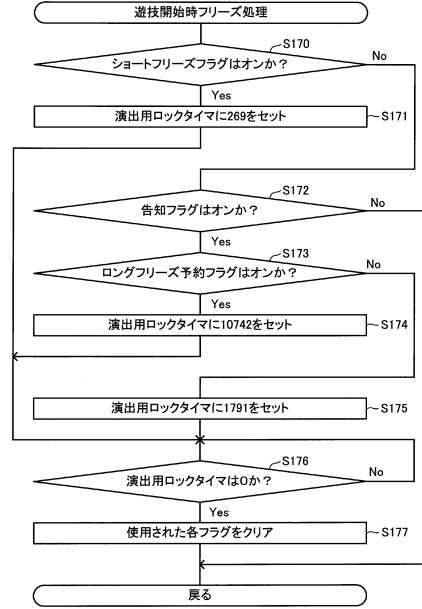
【図65】



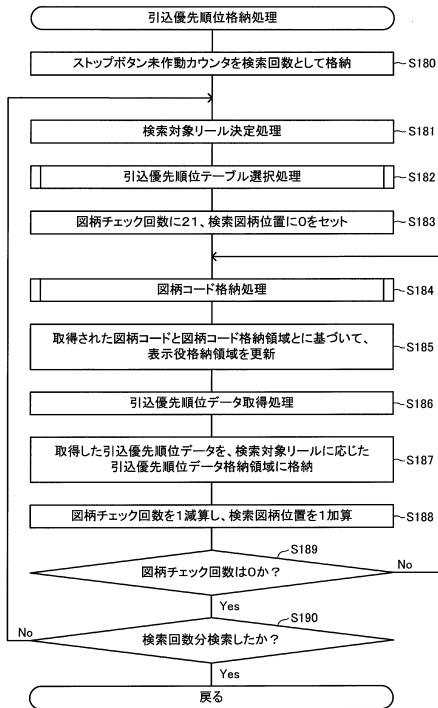
【図66】



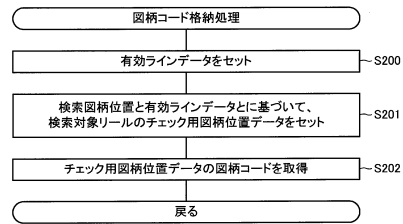
【図67】



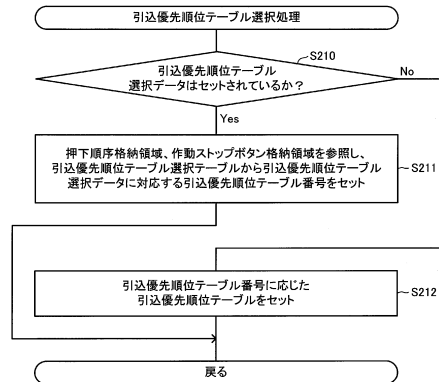
【図68】



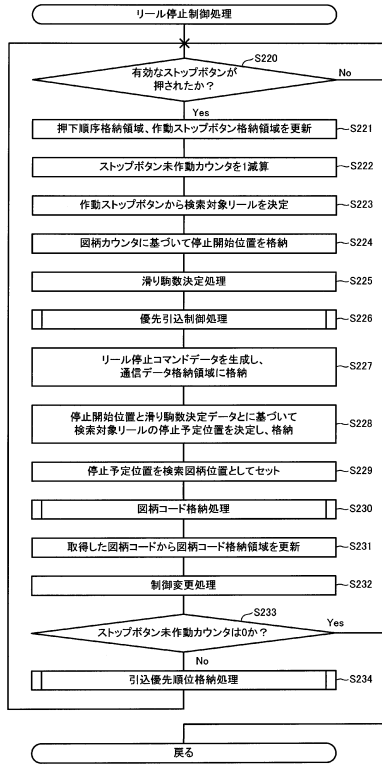
【図69】



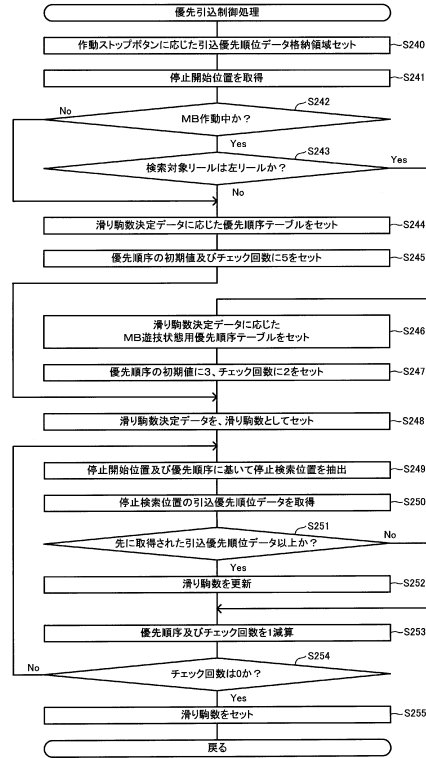
【図70】



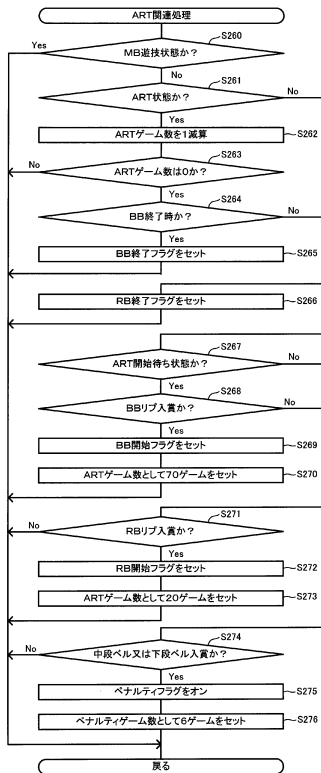
【図71】



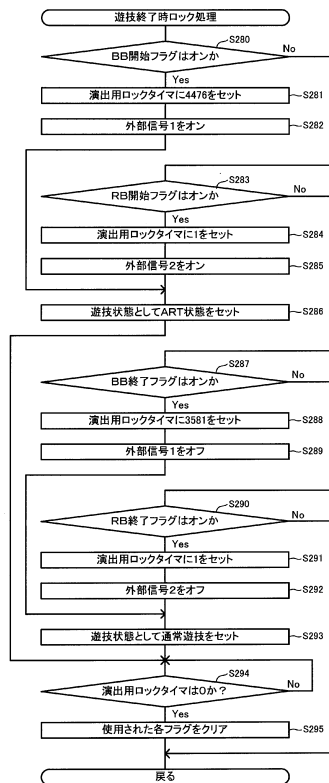
【図72】



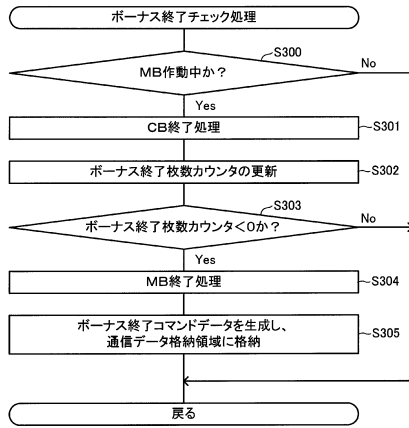
【図73】



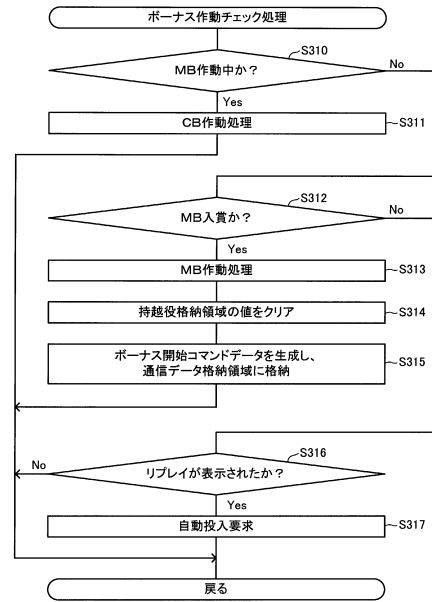
【図74】



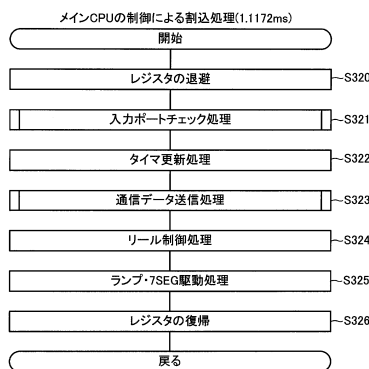
【図75】



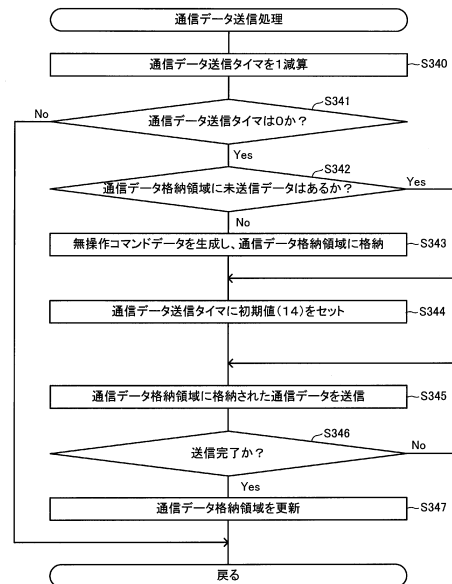
【図76】



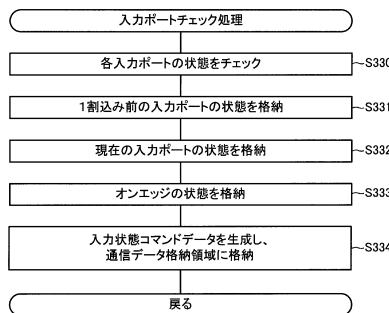
【図77】



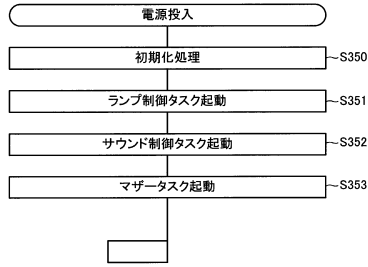
【図79】



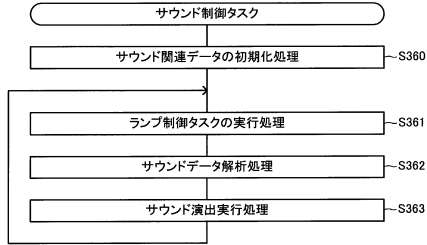
【図78】



【図80】



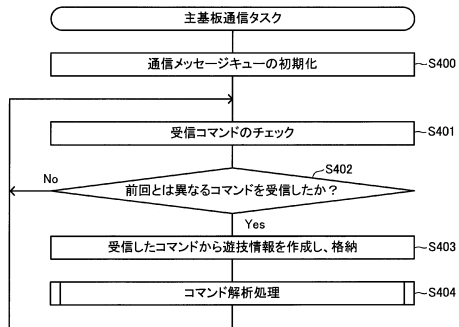
【図81】



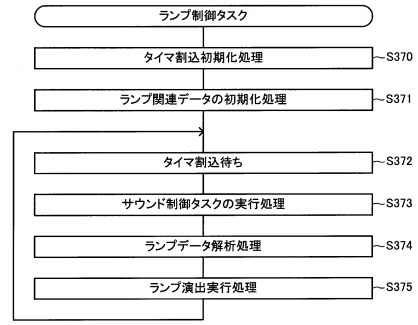
【図84】



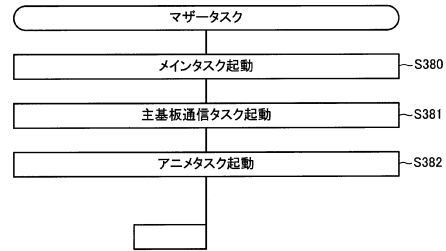
【図85】



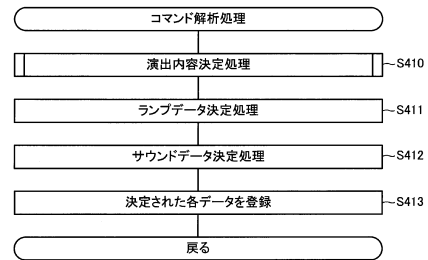
【図82】



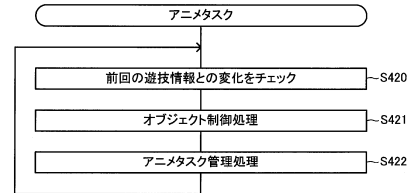
【図83】



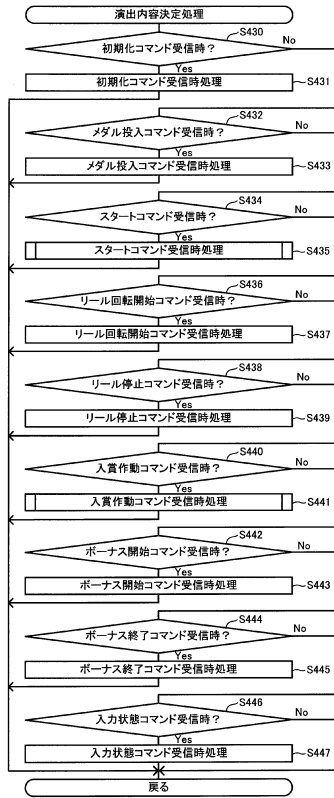
【図86】



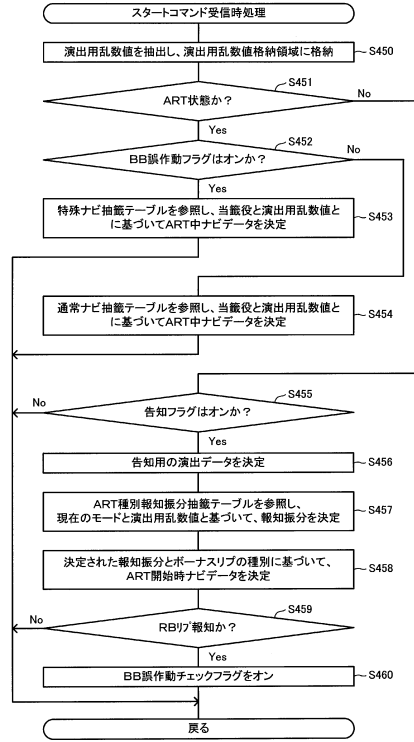
【図87】



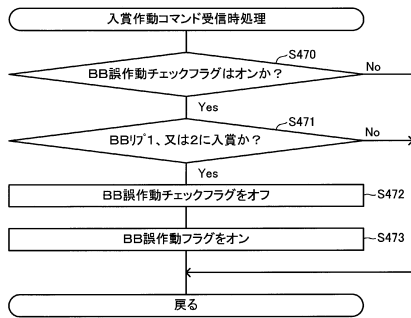
【図88】



【図89】



【図90】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-218080(JP,A)
特開2011-156165(JP,A)
特開2009-285173(JP,A)
特開2011-239862(JP,A)
特開2012-101044(JP,A)
特開2012-071010(JP,A)
特開2011-217895(JP,A)
特開2010-017315(JP,A)
特開2012-176104(JP,A)
特開2009-273789(JP,A)
特開2010-213808(JP,A)
特開2012-130532(JP,A)
特開2010-057579(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04