(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2010-57737
(P2010-57737A)
(43)公開日　平成22年3月18日(2010.3.18)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	516F	2C082
		A63F	5/04	516E	

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 84 頁）

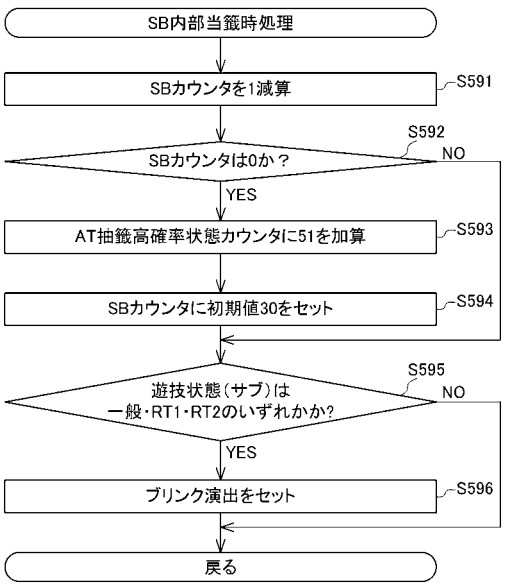
(21)出願番号　特願2008-227117 (P2008-227117)
(22)出願日　平成20年9月4日 (2008.9.4)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(74)代理人　100116872
弁理士　藤田　和子
(72)発明者　照井　要一
東京都江東区有明３丁目１番地２５
(72)発明者　藤田　顕生
東京都江東区有明３丁目１番地２５
(72)発明者　西岡　豊文
東京都江東区有明３丁目１番地２５
(72)発明者　岩田　和志
東京都江東区有明３丁目１番地２５

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】再遊技役の当籤確率の変動に関して遊技が単調にならない遊技機を提供すること。
【解決手段】パチスロ（１）は、ベルこぼし目又はＳＢが表示されるとリプレイの当籤確率を低くするところ、副制御回路（７２）は、ベルこぼし目を回避するための報知をＡＴゲーム数分行う。このＡＴゲーム数は、副制御回路（７２）によりＡＴ抽籤状態に基づいて付与されるが、副制御回路（７２）は、リプレイの当籤確率を低くする契機となるＳＢが内部当籤役として決定された回数が所定回数である場合には、このＡＴ抽籤状態をＡＴゲーム数が多く付与される高確率状態に切り替える。
【選択図】図８２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技状態として、再遊技役が内部当籤役として決定される確率が異なる第１遊技状態、及び第２遊技状態を少なくとも含む遊技機であって、
複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリールと、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する図柄表示領域とを有する図柄表示手段と、
所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段と、
所定の開始条件が充足されたことに基づいて、現在の遊技状態に応じた確率で複数の役の中から内部当籤役を決定する内部抽籤手段と、
複数の前記リールのそれぞれに対応して設けられ遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段と、
遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対応する前記リールの回転の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、
前記停止指令信号が出力されたことに応じて、前記内部抽籤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、前記図柄表示領域に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段と、
前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示領域において表示された図柄の組合せが前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否か判定する入賞判定手段と、
所定の条件が満たされることを条件に複数の前記遊技状態を切り換える遊技状態移行手段と、を備え、
前記リール停止制御手段は、
第１特定役が内部当籤役として決定された場合に、前記停止操作が行われたときの停止開始位置が特定の停止開始位置であることを条件に、前記第１特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記特定の停止開始位置以外であることを条件に、遊技状態移行役の図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、
第２特定役が内部当籤役として決定された場合に、前記停止開始位置が前記特定の停止開始位置であることを条件に、前記遊技状態移行役の図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記特定の停止開始位置以外であることを条件に、前記第２特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、
前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記遊技状態移行役又は所定役の図柄の組合せが前記図柄表示領域に表示されることを条件に、遊技状態を前記再遊技役が内部当籤役として決定される確率が前記第１遊技状態よりも低い第２遊技状態に切り替え、
前記第１特定役又は前記第２特定役が内部当籤役として決定された場合に、決定された前記第１特定役又は前記第２特定役を報知する報知手段と、
前記報知が行われる権利を付与する状態を、相対的に多く付与する高確率状態と相対的に少なく付与する低確率状態とで切り替える付与状態切替手段と、
前記付与状態切替手段により切り替えられた状態に基づいて、前記報知が行われる権利を付与する報知権利付与手段と、
前記内部抽籤手段により前記所定役が内部当籤役として決定された回数を計数する計数手段と、をさらに備え、
前記付与状態切替手段は、前記計数手段により所定回数計数されたことを条件に、前記状態を前記高確率状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】

本発明は、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールと、遊技メダルやコイン等（以下、「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、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。

【０００３】

このような遊技機では、再遊技役が内部当籤役として決定される確率が高い状況で、チェリーが入賞することを条件に、再遊技役が内部当籤役として決定される確率を低い状態に切り換える遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。この遊技機によれば、遊技者はチェリーが入賞しないように停止操作することで、再遊技役が内部当籤役として決定される確率の変動に関し遊技者が介在でき、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【特許文献１】特開２００６－２０４８７５号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、このような遊技機では、チェリーが入賞するか否かにより再遊技役が内部当籤役として決定される確率が変動することとなるため、再遊技役の当籤確率の変動に関して遊技が単調になってしまうおそれがあった。

【０００５】

本発明の目的は、再遊技役の当籤確率の変動に関して遊技が単調にならない遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【０００７】

（１）　遊技状態として、再遊技役が内部当籤役として決定される確率が異なる第１遊技状態（例えば、後述のＲＴ２遊技状態）、及び第２遊技状態（例えば、後述のＲＴ４遊技状態）を少なくとも含む遊技機であって、複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリール（例えば、後述のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する図柄表示領域（例えば、後述の表示窓２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ）とを有する図柄表示手段と、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、後述のステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、現在の遊技状態に応じた確率で複数の役の中から内部当籤役（例えば、後述のデータポインタに対応する役）を決定する内部抽籤手段（例えば、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、複数の前記リールのそれぞれに対応して設けられ遊技者の停止操作を受け付ける複数の停止操作手段（例えば、後述のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ）と、遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対

応する前記リールの回転の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段（例えば、後述のストップスイッチ７Ｓ）と、前記停止指令信号が出力されたことに応じて、前記内部抽籤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、前記図柄表示領域に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、後述のステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示領域において表示された図柄の組合せが前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否か判定する入賞判定手段（例えば、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、所定の条件が満たされることを条件に複数の前記遊技状態を切り換える遊技状態移行手段（例えば、後述の遊技状態フラグ、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、を備え、前記リール停止制御手段は、第１特定役（例えば、後述の赤ベル）が内部当籤役として決定された場合に、前記停止操作が行われたときの停止開始位置が特定の停止開始位置（例えば、赤ベルを入賞可能な停止開始位置）であることを条件に、前記第１特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記特定の停止開始位置以外（例えば、緑ベルを入賞可能な停止開始位置）であることを条件に、遊技状態移行役（例えば、後述のベル取りこぼし目）の図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、第２特定役（例えば、後述の緑ベル）が内部当籤役として決定された場合に、前記停止開始位置が前記特定の停止開始位置であることを条件に、前記遊技状態移行役の図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記特定の停止開始位置以外であることを条件に、前記第２特定役に対応する図柄の組合せを前記図柄表示領域に表示し、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記遊技状態移行役又は所定役の図柄の組合せが前記図柄表示領域に表示されることを条件に、遊技状態を前記再遊技役が内部当籤役として決定される確率が前記第１遊技状態よりも低い第２遊技状態に切り替え、前記第１特定役又は前記第２特定役が内部当籤役として決定された場合に、決定された前記第１特定役又は前記第２特定役を報知する報知手段（例えば、後述の液晶表示装置５）と、前記報知が行われる権利を付与する状態を、相対的に多く付与する高確率状態と相対的に少なく付与する低確率状態とで切り替える付与状態切替手段（例えば、後述のＡＴ抽籤状態を切り替える手段、後述のＡＴ抽籤高確率状態カウンタ、後述のサブＣＰＵ８１、後述の副制御回路７２）と、前記付与状態切替手段により切り替えられた状態に基づいて、前記報知が行われる権利（例えば、後述のＡＴゲーム数）を付与する報知権利付与手段（例えば、後述のサブＣＰＵ８１、後述の副制御回路７２）と、前記内部抽籤手段により前記所定役が内部当籤役として決定された回数を計数する計数手段（例えば、後述のＳＢカウンタ、後述のサブＣＰＵ８１、後述の副制御回路７２）と、をさらに備え、前記付与状態切替手段は、前記計数手段により所定回数計数されたことを条件に、前記状態を前記高確率状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【０００８】

（１）記載の遊技機によれば、遊技状態移行手段は、第１特定役又は第２特定役が内部当籤役である場合に、第１特定役又は第２特定役を入賞できない停止開始位置で停止操作が行われた場合に表示される遊技状態移行役又は所定役の図柄の組合せが表示されると、再遊技役の当籤確率が低い第２遊技状態に切り替える。ここで、第１特定役又は第２特定役が内部当籤役として決定された場合には、報知手段により決定された第１特定役又は第２特定役が報知されるため、遊技者は報知に従い停止操作を行うことで、第２遊技状態に切り替えられることを回避することができる。

【０００９】

この場合において、報知手段は報知権利付与手段により付与された権利に基づいて報知を行うところ、この権利は高確率状態である場合には低確率状態である場合に比べて多く付与される。そして、この状態は、所定役が内部当籤役として決定された回数が所定回数となることにより高確率状態となる。そのため、第２遊技状態に切り替えられる契機となる所定役の入賞を回避しつつ遊技を行うことで、結果として、報知手段による報知を受ける権利が多く付与されることとなる。これにより、再遊技役の当籤確率の変動に関して遊

技が単調となることを防止でき、遊技の興趣に富んだ遊技機を提供することができる。
【発明の効果】
【００１０】
本発明によれば、再遊技役の当籤確率の変動に関して遊技が単調にならない遊技機を提供することができる。
【発明を実施するための最良の形態】
【００１１】
［パチスロの機能フロー］
本発明の遊技機に係る実施の形態について、以下図面を参照しながら説明する。初めに、図１を参照して、本実施の形態における遊技機（以下、パチスロ）１の機能フローについて説明する。
【００１２】
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）の乱数から乱数値１（内部抽籤用乱数値）及び乱数値２（ロック用乱数値）が抽出される。
【００１３】
内部抽籤手段（後述のメインＣＰＵ３１）は、抽出された乱数値１に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。すなわち、乱数値１は内部抽籤用に用いられる。内部当籤役の決定により、後述の入賞判定ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。
【００１４】
ロック制御手段（後述のメインＣＰＵ３１）は、抽出された乱数値２に基づいて抽籤を行い、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒをロックする。すなわち、乱数値２はロック判定に用いられる。なお、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのロックについては後に説明する。
【００１５】
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、後述のステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒ）は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。
【００１６】
ここで、パチスロ１では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、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個分に定める。
【００１７】
リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ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入賞判定ラインに沿って極力表示されるようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。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、入賞判定ラインに沿って表示されることがないようにリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する。
【００１８】
こうして、複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転がすべて停止されると、入賞判定手段（後述のメインＣＰＵ３１）は、入賞判定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。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。なお、パチスロ１では内部抽籤手段により決定された内部当籤役以外の役は入賞しないため、入賞に係るものであるか否かの判定は内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否か

を判別することと同義である。以上のような一連の流れがパチスロ１における１回の遊技として行われる。

【００１９】

なお、本実施の形態では、全てのリール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。

【００２０】

また、パチスロ１では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置５により行う映像の表示、ランプ１４により行う光の出力、スピーカ９Ｌ，９Ｒにより行う音の出力、或いはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【００２１】

遊技者によりスタートレバー６が操作されると、前述の乱数値１及び乱数値２とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段（後述のサブＣＰＵ８１）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。

【００２２】

演出内容が決定されると、後述の液晶表示装置５等の演出実行手段は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始されるとき、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。このように、パチスロ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）を知る或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。

【００２３】

＜遊技状態の移行＞

ここで、本実施の形態では、抽出された乱数値１が同一であっても、遊技状態が異なる場合には、決定される内部当籤役が異なる場合がある。本実施の形態では、このような遊技状態として一般遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、ＲＴ４遊技状態、ＲＴ５遊技状態、ＢＢ１遊技状態、ＢＢ２遊技状態、ＢＢ３遊技状態、ＢＢ４遊技状態（以下、ＲＴ１～ＲＴ５遊技状態を総称して「ＲＴ遊技状態」とし、ＢＢ１～ＢＢ３遊技状態を総称して「ＢＢ遊技状態」とする）、ＲＢ遊技状態及びＳＢ遊技状態を設けている（なお、ＢＢ遊技状態とＲＢ遊技状態とは等価の遊技状態である）。

【００２４】

一般遊技状態、及びＲＴ遊技状態では、再遊技の作動といった特典が遊技者に与えられる確率がそれぞれ異なる。すなわち、再遊技の作動といった特典が遊技者に与えられる「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率がそれぞれ異なる。具体的には、リプレイが内部当籤役として決定される確率は、ＲＴ３遊技状態が最も高く、一般遊技状態が次に高く、ＲＴ２遊技状態が次に高く、ＲＴ１遊技状態が次に高く、ＲＴ５遊技状態が次に高く、ＲＴ４遊技状態が最も低い。なお、ＲＴ３遊技状態、一般遊技状態、及びＲＴ２遊技状態を総称して「高リプ状態」といい、ＲＴ４遊技状態を「低リプ状態」という。

【００２５】

また、ＢＢ（ＲＢ）遊技状態は、ボーナス（ＢＢ）の作動が行われることにより移行する遊技状態であり、他の遊技状態に比べてメダルの払い出しといった特典が遊技者に与えられる後述する払出役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である。

【００２６】

なお、ＳＢ遊技状態は、ＳＢの作動が行われることにより移行する遊技状態であるところ、このＳＢ遊技状態も一般遊技状態及びＲＴ遊技状態に比べて払出役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である。また、ＳＢ遊技状態は、１ゲームだけ行われる遊技状態である。

【００２７】

図２は、このように複数設けられた遊技状態の移行遷移図を示している。

【００２８】
図２に示すように、ＲＴ５遊技状態又はＢＢ遊技状態以外の遊技状態において、ＢＢ１～ＢＢ４（以下、ＢＢ１～ＢＢ４を総称して「ＢＢ」という）が内部当籤役として決定されると、遊技状態がＲＴ５遊技状態に移行する。その後、ＢＢが入賞すると遊技状態がＲＴ５遊技状態からＢＢ遊技状態に移行する。すなわち、ＲＴ５遊技状態はＢＢを持ち越している状態（フラグ間）である。
【００２９】
なお、ＢＢ遊技状態が終了すると、遊技状態はＲＴ１遊技状態に移行する。このＲＴ１遊技状態でＳＢ（シングルボーナス）が入賞すると、ＳＢ遊技状態に移行し、ＳＢ遊技状態が終了するとＲＴ４遊技状態に移行する。また、ＲＴ１遊技状態でベルこぼし目（ベルこぼし目１～３のいずれかをいう。）が表示されると、遊技状態がＲＴ４遊技状態（低リプ状態）に移行する。すなわち、ＲＴ１遊技状態でＳＢが入賞、又はベルこぼし目が表示されると、その後、低リプ状態に移行する。
【００３０】
他方、ＲＴ１遊技状態でＳＢこぼし目（ＳＢこぼし目１～４のいずれかをいう。）が表示されると、遊技状態がＲＴ２遊技状態（高リプ状態）に移行する。なお、本実施の形態では、停止制御上ベルこぼし目及びＳＢこぼし目が同時に表示される場合もあるが、この場合にはＳＢこぼし目が優先される。すなわち、ＲＴ１遊技状態においてベルこぼし目及びＳＢこぼし目が表示された場合には、ＳＢこぼし目が優先され、遊技状態が高リプ状態に移行する。
【００３１】
ここで、ベルこぼし目とは、内部当籤役が赤ベル（小役・リプレイ用データポインタ「２」）である場合にこの赤ベルを取りこぼした（赤ベルが入賞しない）ときに表示される図柄の組合せ、又は内部当籤役が緑ベル（小役・リプレイ用データポインタ「３」）である場合にこの緑ベルを取りこぼしたときに表示される図柄の組合せをいう（後述の図１３参照）。なお、単独で内部当籤役として決定された赤ベル又は緑ベル（すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「２」又は「３」）を以下では「単ベル」とし、重複して内部当籤役として決定された赤ベル及び緑ベル（すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「４」）以下では「両ベル」とする。そして、単ベルではベル取りこぼし目が表示される場合があるが、両ベルではベル取りこぼし目が表示されることがない（すなわち、両ベルである場合には、赤ベルを取りこぼす場合には緑ベルが入賞する）。なお、赤ベルと緑ベルとは、同時に入賞判定ライン上に引き込むことのできる範囲内に存在しない図柄で構成される役である。すなわち、赤ベルと緑ベルとは同時に狙うことができない。
【００３２】
同様に、ＳＢこぼし目とは、内部当籤役がＳＢ（ボーナス用データポインタ「５」）である場合に、このＳＢを取りこぼしたときに表示される図柄の組合せをいう（後述の図１３参照）。
【００３３】
このように、ＲＴ１遊技状態では、内部当籤役として決定されたＳＢを取りこぼした場合に高リプ状態に移行することができる一方で、ＳＢが入賞した場合又は単ベルを取りこぼした場合に低リプ状態に移行する。そのため、本実施の形態では、ＳＢが内部当籤役として決定された場合又は単ベルが内部当籤役として決定された場合に、その旨を遊技者に報知（ＡＴ）することとしている。これにより、遊技者は、自らの停止操作によりＳＢや単ベルを入賞させたり取りこぼしたりすることができる。なお、単ベルのＡＴは、遊技状態によって行われる場合と行われない場合とがある。以下、ＲＴ遊技状態及び一般遊技状態について説明することで、この点についても合わせて説明する。
【００３４】
初めに、ＲＴ１遊技状態は、内部当籤役として単ベルが決定された場合に常にＡＴが行われる遊技状態である。また、ＲＴ１遊技状態はゲーム数により移行することがない遊技状態（無限ＲＴ）である。

【００３５】
次に、ＲＴ２遊技状態は、基本的には、内部当籤役として単ベルが決定されたときであって、後述するＡＴゲーム数カウンタの値が１以上である場合に、ＡＴが行われる遊技状態である。また、ＲＴ２遊技状態はゲーム数により移行することがない遊技状態である。なお、ＡＴゲーム数カウンタはサブＲＡＭ８３の所定の領域に格納され、この値は、ＢＢ１遊技状態～ＢＢ３遊技状態、又は高リプ状態において加算される機会が与えられるが、このことは後に図４５、図４７等を参照して説明する。また、ＡＴゲーム数カウンタの値は、ＲＴ２遊技状態において単位遊技（１ゲーム）毎に１減算される。
【００３６】
次に、ＲＴ３遊技状態は、内部当籤役として単ベルが決定された場合に常にＡＴが行われる遊技状態であり、２０ゲーム継続すると一般遊技状態に移行する遊技状態（有限ＲＴ）である。
【００３７】
次に、ＲＴ４遊技状態は、１２００ゲーム継続すると一般遊技状態に移行する遊技状態（有限ＲＴ）である。なお、ＲＴ４遊技状態では、単ベルのＡＴは所定確率で行われるが、常に行われることとしても、また常に行われないこととしてもよい。
【００３８】
次に、一般遊技状態は、内部当籤役として単ベルが決定された場合に常にＡＴが行われる遊技状態である。また、一般遊技状態はゲーム数により移行することがない遊技状態である。
【００３９】
以上、単ベルのＡＴについて説明した。次に、ＳＢのＡＴについて説明する。ＳＢのＡＴは遊技状態にかかわらず常に行われる。なお、ＳＢが入賞するとＳＢ遊技状態に移行するところ、このＳＢ遊技状態は一般遊技状態及びＲＴ遊技状態に比べて払出役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態である一方で、ＳＢの入賞は低リプ状態への移行契機となっている。そのため、遊技者は、ＳＢのＡＴが行われた場合に、１ゲームあたりの有利さを優先して入賞させるか、その後の遊技を考慮して取りこぼすか選択することになる。
【００４０】
再び、図２を参照して、ＲＴ１遊技状態においてＳＢこぼし目が表示された場合には、ＲＴ２遊技状態に移行するところ、このＲＴ２遊技状態でＳＢが入賞した場合又はベルこぼし目が表示された場合には、ＲＴ４遊技状態（低リプ状態）に移行する。また、ＲＴ２遊技状態で赤７リプレイ又はドンリプレイが入賞すると、ＲＴ３遊技状態に移行する。ここで、赤７リプレイは小役・リプレイ用データポインタが「８」又は「９」である場合に左のリール３Ｌを適切な位置（図柄位置「１０」）で停止操作を行った場合に入賞する。また、ドンリプレイは小役・リプレイ用データポインタが「９」である場合に左のリール３Ｌを適切な位置（図柄位置「１９」～「２」）で停止操作を行った場合に入賞する。このように、本実施の形態では赤７リプレイやドンリプレイが入賞すると遊技者にとって有利な状態に移行することとなる。なお、ＲＴ２遊技状態において小役・リプレイ用データポインタとして「８」又は「９」が決定された場合のゲームを「目押しチャレンジ」という。
【００４１】
この目押しチャレンジが成功すると（赤７リプレイ又はドンリプレイが入賞すると）、ＲＴ２遊技状態からＲＴ３遊技状態に移行する。他方、目押しチャレンジに失敗すると（リプレイ１又はリプレイ２が入賞すると）、遊技状態はＲＴ２遊技状態のまま維持される。なお、目押しチャレンジの成功から移行したＲＴ３遊技状態は、２０ゲーム経過すると一般遊技状態に移行する。
【００４２】
一般遊技状態では、小役・リプレイ用データポインタとして「８」又は「９」が決定されると目押しチャレンジが行われ、この目押しチャレンジに成功すると、遊技状態が再び

ＲＴ３遊技状態に移行する。また、一般遊技状態でＳＢこぼし目が表示されるとＲＴ２遊技状態に移行し、ＳＢが入賞した場合又はベルこぼし目が表示された場合にはＲＴ４遊技状態に移行する。

【００４３】

ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、又は一般遊技状態においてＳＢが入賞した場合又はベルこぼし目が表示された場合には、ＲＴ４遊技状態に移行するところ、このＲＴ４遊技状態は、１２００ゲーム経過すると一般遊技状態に移行する。なお、１２００ゲーム経過することにより一般遊技状態に移行した場合には、その後、ＢＢが内部当籤役として決定されるまで、ＡＴゲーム数カウンタの値に関係なく単ベルのＡＴが行われることになる。

【００４４】

＜リールの回転制御＞

次に、本実施の形態における特徴の１つであるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転制御について説明する。リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転制御の最も基本的な態様は、メダルが投入されスタートレバー６が操作されることによりリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転を開始することである。

【００４５】

また、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転制御の別の態様として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのロックがあげられる。前述したように、乱数値２に基づく抽籤によりリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒがロックされることがあるところ、このロックはＢＢ１遊技状態～ＢＢ３遊技状態における所定のゲームにおいて行われる可能性がある。そして、このロックが行われた場合には、前述のＡＴゲーム数カウンタに多くの値が加算されることについて高い期待を持つことができるように構成されている。

【００４６】

リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転制御の最後の態様として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの変則回転（後述の図４９のステップＳ２１～ステップＳ２９）があげられる。この変則回転は通常ではリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが一斉に回転を開始するところ、初めにリール３Ｒ、リール３Ｒの回転の約０．４２秒後にリール３Ｃ、リール３Ｃの回転の約０．４秒後にリール３Ｌが回転を開始する（すなわち、右、中、左の順に回転を開始する）。なお、この変則回転は、前述の目押しチャレンジの際に行われることになる。詳しくは後述するが、目押しチャレンジにおいて成功（赤７リプレイ又はドンリプレイが入賞）するためには、変則押し（第１停止操作を左のストップボタン７Ｌ以外）しなければならず、順押し（第１停止操作が左のストップボタン７Ｌ）である場合には目押しチャレンジは必ず失敗する。そのため、目押しチャレンジの場合にはリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを変則回転し、遊技者に変則押しをするように促すこととしている。なお、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの変則回転が行われた場合には、最低でも約１秒間、停止操作を受け付けない。その結果、遊技者に対し変則押しを行う必要があることを確実に報知できる。

【００４７】

［パチスロの構造］

パチスロ１の機能フローについての説明は以上である。次に、図３、図４を参照して、本実施の形態におけるパチスロ１について説明する。図３は、パチスロ１の正面図であり、図４はパチスロ１の斜視図である。図５は、パチスロ１のフロントドア２の分解図である。

【００４８】

図４に示すように、パチスロ１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒや回路基板等を収容する筐体となるキャビネット１ａと、キャビネット１ａの前面側Ｆ（図４におけるＦ側）に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア２とフロントドア２の前面側Ｆにフロントパネル８とを備える。キャビネット１ａの内部には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが横並びに設けられている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄が回転方向に沿って連続的に配置された帯状のシートを貼り付けて構成されている。

【００４９】

フロントパネル８は、パチスロ１が提供する遊技の題材に合わせて意匠が施される装飾用パネルであり、フロントドア２から取り外し可能に配置される。また、フロントパネル８は、液晶表示装置５の前面側Ｆに設けられ、フロントドア２の上側（図４におけるＴ側）であって、液晶表示装置５を覆うように配置される。

【００５０】

フロントパネル８は、パネル本体８１とパネル本体８１の略中央を中心に設けられたメイン表示窓８２とで構成される。パネル本体８１は、フロントパネル８の本体部分であり、ランプ１４や装飾用の飾り等が設けられる。メイン表示窓８２は、パネル本体８１の大部分を占める領域を有し、フロントパネル８の背面側Ｒに配置された液晶表示装置５を露出させる窓である。すなわち、フロントパネル８が液晶表示装置５の前面側Ｆに配置された場合、前面側Ｆから見て、メイン表示窓８２から視認できる液晶表示装置５の範囲が表示画面５ａとなる。そのため、パチスロ１では、フロントパネル８のメイン表示窓８２の形状を変更することで、表示画面５ａの形状が変更可能となっている。

【００５１】

また、フロントパネル８の前面側Ｆには、装飾や演出用のランプ１４やその他の意匠的な装飾部品が設けられる。ランプ１４は、フロントパネル８のＦ側からランプの光を視認可能に設けられ、遊技中の演出や報知等に用いられる。

【００５２】

フロントドア２の中央には、液晶表示装置５が設けられている。液晶表示装置５は、図５に示すようにフロントドア２の前面側Ｆであって、フロントドア２とフロントパネル８との間に設けられる。液晶表示装置５は、取付枠５２により、フロントドア２の上側Ｔの部分に固定される。

【００５３】

また、液晶表示装置５は、図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒを含む表示画面５ａ及び上部分割画面５ｂを備え、正面から見て３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに重畳する手前側（図４におけるＦ側）に位置するように設けられている。図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒは、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのそれぞれに対応して設けられており、その背面側Ｒ（図４におけるＲ側）に設けられたリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを透過することが可能な構成を備えている。

【００５４】

つまり、図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒは、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられたリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及びその停止の動作が遊技者側から視認可能となる。また、本実施の形態では、図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒを含めた表示画面５ａの全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【００５５】

図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒは、その背後に設けられたリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの表面に配された複数種類の図柄のうち、その枠内における上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ１個の図柄（合計で３個）を表示する。また、各図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒが有する上段、中段及び下段からなる３つの領域のうち予め定められた何れかをそれぞれ組合せてなる擬似的なラインを、入賞か否かの判定を行う対象となるライン（入賞判定ライン）として定義する。

【００５６】

なお、本実施の形態では、このような入賞判定ラインを５本設けることとしている。具体的には、図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒの中段の領域を結ぶセンターライン、図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒの上段の領域を結ぶトップライン、図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒの下段の領域を結ぶボトムライン、図柄表示領域２１Ｌの下段，図柄表示領域２１Ｃの中段，図柄表示領域２１Ｒの上段の領域を結ぶクロスダウンライン、図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒの下段の領域を結ぶボトムライン、図柄表示領域２１Ｌの上段，図柄表示領域２１Ｃの中段，図柄表示領域２１Ｒの下段の領域を結ぶクロスダウンラインの５本の入賞判定ラインを設けている。

【００５７】
フロントドア２には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。メダル投入口１０は、遊技者によって外部から投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口１０に受け入れられたメダルは、所定枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に投入され、所定枚数を超えた分はパチスロ１内部に預けることが可能となる（いわゆるクレジット機能）。
【００５８】
ベットボタン１１は、パチスロ１内部に預けられているメダルから１回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。精算ボタン１２は、パチスロ１内部に預けられているメダルを外部に引き出すために設けられる。
【００５９】
スタートレバー６は、全てのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始するために設けられる。ストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒは、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのそれぞれに対応づけられ、対応するリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止するために設けられる。
【００６０】
ランプ（ＬＥＤ等）１４は、演出内容に応じた点消灯のパターンにて光を出力する。スピーカ９Ｌ，９Ｒは、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。メダル払出口１５は、排出されるメダルを外部に導く。メダル払出口１５から排出されたメダルは、メダル受皿１６に貯められる。
【００６１】
＜操作ボタンユニット＞
以下、図６を用いて操作ボタンユニット２００について説明する。操作ボタンユニット２００は、下方（図３におけるＢ方向）に向かって押し下げ可能に配置されたベットボタン１１を備える。ベットボタン１１は、表示画面５ａの下方（図３におけるＢ方向）に設けられた水平面の台座部１７の前面部の左寄り（図３におけるＬ方向）に設けられる。
【００６２】
操作ボタンユニット２００は、ベットボタン１１と、ボタン本体部２６０と、スプリング３００と、発光体ユニット２８１と、接点ユニット２９０と、により構成される。
【００６３】
ベットボタン１１は、ボタン基部２５０と、ベットボタン１１のボタンカバーとしてのボタンカバー部２２５と、により構成される。ベットボタン１１は、遊技者が操作可能に構成され、ボタン本体部２６０に対し摺動可能に収容される。
【００６４】
ボタンカバー部２２５は、ボタン基部２５０の上側Ｔに配置される。このボタンカバー部２２５は、ベットボタン１１のおもて面を構成するボタンカバーとしての機能を有する。ボタンカバー部２２５は、ボタンキャップ２１０と、文字シート２３０と、半透過部材からなるハーフミラー２２０と、プリズムシート２４０と、を備える。
【００６５】
ボタンキャップ２１０は、操作ボタンユニット２００の一番上側Ｔに配置されている。このボタンキャップ２１０は、短外筒部２１２と、短外筒部２１２の上側Ｔを閉塞する面状のボタンキャップ面２１１と、により構成されている。ボタンキャップ２１０の下側Ｂは開口し、短円筒形状に形成されている。短外筒部２１２には、外方に向かって突出するキャップ突出部２１４ａ，２１４ｂが対向する位置に一対に設けられている。また、ボタンキャップ２１０の各キャップ突出部２１４ａ，２１４ｂの上方（Ｔ方向）には、それぞれキャップ係合孔２１３ａ，２１３ｂが設けられている。
【００６６】
ハーフミラー２２０は、ボタンキャップ２１０と文字シート２３０との間に配置されている。ハーフミラー２２０は、平面円板状のシートにより構成された半透過部材により構成されている。本実施形態によれば、ハーフミラー２２０は、発光体２８４から照射される照射光の一部を透過させることができるフィルム素材により構成されている。

【００６７】
文字シート２３０は、ボタンキャップ２１０の下側Ｂにおいて、ハーフミラー２２０と、プリズムシート２４０との間に配置されている。この文字シート２３０は、平面円板状の光透過性の樹脂シートにより構成されている。文字シート２３０のおもて面（Ｔ方向）には、異なる色により構成された透光性を有する文字が描かれている。本実施形態によれば、文字シート２３０には、緑色の文字に構成されたＭＡＸ文字２３１と、桃色の文字に形成されたＣＨＡＮＣＥ文字２３２と、がシルク印刷により描かれている。
【００６８】
プリズムシート２４０は、文字シート２３０の裏側において、ボタンカバー部２２５の一番下に配置される。このプリズムシート２４０は、平面円板状の光透過性の樹脂シートからなり、発光体２８４から照射される光を文字シート２３０方向の面に配光性を持たせる。このため、プリズムシート２４０に対し発光体２８４から光を照射することにより、発光体２８４から照射された光を一様に均一にさせ、文字シート２３０全体の光量を均一化する。
【００６９】
ボタン基部２５０は、ボタン本体部２６０の上側Ｔに配置される。このボタン基部２５０は、ボタン本体部２６０に対し摺動可能に収容される。
【００７０】
ボタン基部２５０と、ボタン本体部２６０との間には、ボタン基部２５０を下方Ｂに向かって押し下げする力に対し反発しうるように形成されたスプリング３００が設けられている。スプリング３００は、略円筒形状に形成されたコイルばねにより形成され、ボタン基部２５０と、ボタン本体部２６０とを互いに反発しうるように配置されている。このため、スプリング３００は、遊技者がベットボタン１１を下方Ｂに向かって押し下げる力に対して反発する。
【００７１】
ボタン本体部２６０の下方Ｂには、発光体ユニット２８１が配置されている。発光体ユニット２８１は、複数種類の色を照射しうるＬＥＤを有する発光体２８４と、発光体２８４を固定する平面状に形成された発光体ユニット基板とを備える。発光体２８４は、メインＣＰＵ３１から送信される信号に基づいて、文字シート２３０に描かれた緑色のＭＡＸ文字２３１と同系色である青色、水色又は緑色等の光や、桃色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２と同系色である、赤色、桃色又は橙色等の光を照射しうるように形成されている。
【００７２】
発光体ユニット２８１は、螺子２８６によりボタン本体部２６０に固定される。さらに、発光体ユニット２８１の下方Ｂには、接点ユニット２９０が配置されている。
【００７３】
＜ベットボタン＞
図７、図８を参照して、ベットボタン１１が有する発光体２８４から文字シート２３０に描かれた緑色のＭＡＸ文字２３１と同系色、又は桃色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２と同系色である光を照射した場合について説明する。なお、文字シート２３０は、ボタンカバーの裏面に設けられている。
【００７４】
図７を参照して、文字シート２３０に描かれた桃色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２と同系色である赤色、桃色又は橙色の光を発光体２８４から照射した場合について説明する。
【００７５】
発光体２８４は、文字シート２３０の裏面に対し赤色、桃色又は橙色の光を照射する。そして、発光体２８４から赤色、桃色又は橙色の光が照射されている文字シート２３０には、緑色のＭＡＸ文字２３１と桃色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２とが描かれている。この発光体２８４から照射されている光の色は、文字シート２３０に描かれているＣＨＡＮＣＥ文字２３２の色と同系色である赤色、桃色又は橙色である。これにより、この発光体２８４から照射される赤色、桃色又は橙色の光が、文字シート２３０の裏面からおもて面に向

かって透過することにより、文字シート２３０のおもて面からは、文字シート２３０に描かれた赤色、桃色又は橙色の光と同系色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２は見えなくなる。

【００７６】

一方で、文字シート２３０に描かれたＭＡＸ文字２３１は、発光体２８４から照射される赤色、桃色又は橙色の光とは異なる系統の色である緑色である。そのため、発光体２８４から照射される赤色、桃色又は橙色の光によってＭＡＸ文字２３１が見えなくなることはない。

【００７７】

したがって、発光体２８４から赤色、桃色又は橙色の光が照射されている場合には、この発光体２８４から照射される光の色と同系色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２は光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート２３０のおもて面からこの文字シート２３０を視認した場合であっても、ＣＨＡＮＣＥ文字２３２を認識することができない。これに対し、発光体２８４から照射される光と異なる色のＭＡＸ文字２３１は、光の色に同化されないため、遊技者はこのＭＡＸ文字２３１のみを視認することができる。

【００７８】

図８を参照して、文字シート２３０に描かれた緑色のＭＡＸ文字２３１と同系色である青色、水色又は緑色の光を発光体２８４から照射した場合について説明する。

【００７９】

発光体２８４は、文字シート２３０の裏面に対し青色、水色又は緑色の光を照射する。そして、発光体２８４から青色、水色又は緑色の光が照射されている文字シート２３０には、緑色のＭＡＸ文字２３１と桃色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２とが描かれている。この発光体２８４から照射されている光の色は、文字シート２３０に描かれているＭＡＸ文字２３１の色と同系色である青色、水色又は緑色である。これにより、この発光体２８４から照射される青色、水色又は緑色の光が、文字シート２３０の裏面からおもて面に向かって透過することにより、文字シート２３０のおもて面からは、文字シート２３０に描かれた緑色の光と同系色のＭＡＸ文字２３１は見えなくなる。

【００８０】

一方で、文字シート２３０に描かれたＣＨＡＮＣＥ文字２３２は、発光体２８４から照射される青色、水色又は緑色の光とは異なる系統の色である桃色である。そのため、発光体２８４から照射される青色、水色又は緑色の光によってＣＨＡＮＣＥ文字２３２が見えなくなることはない。

【００８１】

したがって、発光体２８４から青色、水色又は緑色の光が照射されている場合には、この発光体２８４から照射される光の色と同系色のＭＡＸ文字２３１は光の色に同化されてしまうため、遊技者が文字シート２３０のおもて面からこの文字シート２３０を視認した場合であっても、ＭＡＸ文字２３１を認識することができない。これに対し、発光体２８４から照射される光と異なる系統の色のＣＨＡＮＣＥ文字２３２は、光の色に同化されないため、遊技者はこのＣＨＡＮＣＥ文字２３２のみを視認することができる。

【００８２】

このため、発光体２８４により照射される光の色を、文字シート２３０に描かれた必要でない機能を示す文字の色と同系色に変えることにより、必要な機能を示す文字のみを文字シート２３０に表示することができる。

【００８３】

このことから、１つの操作ボタンユニットに遊技機の複数の機能を設けた場合であっても、遊技者が視認できる文字を変化させることができる。したがって、遊技機の機能に合わせて操作ボタンユニット２００に表示される文字を変化させることができる。

【００８４】

これにより、１つの操作ボタンユニット２００に複数の機能を設けても、操作ボタンユニット２００に設けられた機能を遊技者に対し容易に把握させることができる。したがって、例えば演出に用いられる操作ボタンユニット２００と、遊技に用いられるメダルの枚

数を決定するための操作ボタンユニット２００と、を兼用することによりコストの低減を図ることができるとともに、配置スペース上の制約の問題を解消することができる。

【００８５】

［パチスロが備える回路の構成］

パチスロ１の構造についての説明は以上である。次に、図９及び図１０を参照して、本実施の形態におけるパチスロ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１は、主制御回路７１、副制御回路７２及びこれらと電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【００８６】

＜主制御回路＞

図９は、本実施の形態におけるパチスロ１の主制御回路７１の構成を示す。

【００８７】

（マイクロコンピュータ）

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。

【００８８】

メインＲＯＭ３２には、メインＣＰＵ３１により実行される制御プログラム（後述の図４８～図６５参照）、内部抽籤テーブル（後述の図１６～図１８参照）等のデータテーブル（後述の図１１～図３１参照）、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ＲＡＭ３３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（後述の図３２～図３４参照）が設けられる。

【００８９】

（乱数発生器等）

メインＣＰＵ３１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。メインＣＰＵ３１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１つの値を抽出する。

【００９０】

（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ＣＰＵ３１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。ストップスイッチ７Ｓは、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。

【００９１】

メダルセンサ４２Ｓは、メダル投入口１０に受け入れられたメダルが前述のセレクタ４２内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ１１ＡＳ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。

【００９２】

（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、７セグ表示器１３及びホッパー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。
【００９３】
モータ駆動回路３９は、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。
【００９４】
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，３Ｃ，３Ｒに伝達される。ステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒに対して１回のパルスが出力される毎に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは一定の角度で回転する。
【００９５】
メインＣＰＵ３１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４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒに対してパルスを出力した回数をカウントすることによって、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転角度（主に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが図柄何個分だけ回転したか）を管理し、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。
【００９６】
表示部駆動回路４８は、７セグ表示器１３の動作を制御する。また、ホッパー駆動回路４１は、ホッパー４０の動作を制御する。また、払出完了信号回路５１は、ホッパー４０に設けられたメダル検出部４０Ｓが行うメダルの検出を管理し、ホッパー４０から外部に排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。
【００９７】
＜副制御回路＞
図１０は、本実施の形態におけるパチスロ１の副制御回路７２の構成を示す。
【００９８】
副制御回路７２は、主制御回路７１と電気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。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、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５、ドライバ８７、ＤＳＰ（デジタルシグナルプロセッサ）８８、オーディオＲＡＭ８９、Ａ／Ｄ変換器９０及びアンプ９１を含んで構成されている。
【００９９】
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、サブＲＯＭ８２に記憶されている制御プログラム（後述の図６６～図８８参照）に従い、映像、音、光の出力の制御を行う。サブＲＡＭ８３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。
【０１００】
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との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置５による映像の表示を制御する描画制御タスク、ランプ１４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音声制御タスク等が含まれる。
【０１０１】
データ記憶領域は、各種データテーブル（後述の図３６～図４７参照）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。

【０１０２】

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、液晶表示装置５、スピーカ９Ｌ，９Ｒ及びランプ１４が接続されている。

【０１０３】

サブＣＰＵ８１、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５（フレームバッファ８６を含む）及びドライバ８７は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を液晶表示装置５により表示する。

【０１０４】

また、サブＣＰＵ８１、ＤＳＰ８８、オーディオＲＡＭ８９、Ａ／Ｄ変換器９０及びアンプ９１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。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ランプ１４の点灯及び消灯を行う。

【０１０５】

さらに、サブＣＰＵ８１は、演出内容により指定されたベットボタンランプデータに従ってベットボタン１１の点灯制御を行う。

【０１０６】

［メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成］

パチスロ１が備える回路の構成についての説明は以上である。次に、図１１～図３１を参照して、メインＲＯＭ３２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【０１０７】

［図柄配置テーブル］

図１１を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード）とを規定している。

【０１０８】

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２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ内の中段に存在する図柄の位置を「０」として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転方向に進む順に、各図柄の位置に対して「０」～「２０」をそれぞれ割り当てている。したがって、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたかを管理しつつ、図柄配置テーブルを参照することによって、主として表示窓２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒの中段に存在する図柄の位置及びその図柄の種類を常に管理することが可能となっている。

【０１０９】

［図柄組合せテーブル］

図１２及び図１３を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。本実施の形態では、入賞判定ラインに沿って各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにより表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せと一致する場合に、メダルの払い出し、再遊技の作動、ＲＴの作動、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に対して与えられる。

【０１１０】

図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せと、入賞作動フラグと、払出枚数を示すデータと、を規定している。入賞作動フラグは、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するデータである。

【０１１１】

入賞作動フラグは、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた１バイトのデータとして表される。例えば、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの入賞判定ラインに沿って「

赤ベル」が表示されたとき、後述の表示役格納領域に「００００００１０」が格納され、赤ベルが入賞する。

【０１１２】

また、払出枚数として１以上の数値が決定された場合、メダルの払い出しが行われる。本実施の形態では、チェリー、赤ベル、緑ベル、スイカ１又はスイカ２が入賞したときメダルの払い出しが行われる。なお、これらメダルの払い出しが行われる役を、「払出役」という。

【０１１３】

また、リプレイ１、リプレイ２、赤７リプレイ、又はドンリプレイが入賞したとき、再遊技の作動（すなわち、メダルの投入無しにゲームを開始することが可能な状態とする）が行われる。ＢＢが入賞したとき、ＢＢの作動が行われ、また、ＳＢが入賞したとき、ＳＢの作動が行われる。ここで、再遊技の作動が行われる役を「再遊技役」といい、ＳＢの作動が行われる役を「ＳＢ役」といい、ＢＢの作動が行われる役を「ボーナス役」という。なお、ＳＢの作動が行われると、次のゲームにおいて払出役が内部当籤する確率が上昇することになる（後述の図１８の（７）参照）。また、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの何れとも一致しない場合には、いわゆる「ハズレ」となる。

【０１１４】

［ボーナス作動時テーブル］

図１４を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。ボーナス作動時テーブルは、ボーナスの作動が行われるときに、メインＲＡＭ３３に設けられた各種格納領域に格納するデータを規定している。

【０１１５】

遊技状態フラグは、作動が行われるボーナスの種類を識別するためのデータである。本実施の形態では、ボーナスの種類としてＢＢ１～ＢＢ４、及びＳＢを設けている。なお、ＢＢの作動が行われている間は、ＲＢの作動が連続的に行われる。

【０１１６】

ＢＢの作動は、規定枚数（本実施の形態では、ＢＢ１～ＢＢ３は３３７枚、ＢＢ４は１３３枚）に達するメダルの払い出しが行われた場合に終了する。ＲＢの作動は、規定回数（本実施の形態では、８回）に達する遊技が行われた場合、規定回数（本実施の形態では、８回）に達する入賞が有った場合、又は、ＢＢの作動が終了した場合の何れかによって終了する。ＳＢの作動は、規定回数（本実施の形態では、１回）に達する遊技が行われた場合、又は規定回数（本実施の形態では、１回）に達する入賞が有った場合に終了する。

【０１１７】

ボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタは、ボーナスの終了契機となる上記規定枚数或いは上記規定回数に達したか否かを管理するためのデータである。より具体的には、ボーナス作動時テーブルにより規定されている数値が上記各カウンタに格納され、ボーナスの作動を通じてその減算が行われていく。その結果、各カウンタの値が「０」に更新されたことを条件に該当ボーナスの作動が終了する。

【０１１８】

［内部抽籤テーブル決定テーブル］

図１５を参照して、メインＣＰＵ３１が内部抽籤テーブル及び抽籤回数を決定するときに用いる内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。

【０１１９】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応して、内部抽籤テーブルを示す情報及び抽籤回数を示す情報を規定している。

【０１２０】

遊技状態は、内部当籤役が決定される内部抽籤処理（後述の図５１及び図５２）において決定される可能性のある内部当籤役の種類、内部抽籤処理において内部当籤役が決定される確率、最大の滑り駒数、及びボーナスゲームの作動が行われているか否か等により区

別される状態である。抽籤回数は、サンプリング回路３７により抽出された一の乱数値から後述の抽籤値をメインＣＰＵ３１が減算する最大の回数である。

【０１２１】

［内部抽籤テーブル］

図１６～図１８を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、当籤番号に応じて、データポインタと抽籤値とを規定している。データポインタは、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、後述の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。データポインタには、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタが設けられている。

【０１２２】

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。なお、いずれの当籤番号においても桁かりが生じない場合には、「ハズレ」となる（小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタが「０」となる）。

【０１２３】

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、データポインタ）が決定される確率が高い。なお、各当籤番号の当籤確率は、「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（６５５３６）」によって表すことができる。

【０１２４】

図１６の（１）は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図１７の（２）は、ＲＴ１遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。また、図１７の（３）は、ＲＴ２遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図１７の（４）は、ＲＴ３遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図１７の（５）は、ＲＴ４遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。また、図１８の（６）は、ＲＴ５遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図１８の（７）は、ＳＢ遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図１８の（８）は、ＲＢ遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。

【０１２５】

本実施の形態では、複数種類の内部抽籤テーブルを使い分けることにより、決定される内部当籤役の種類や当籤確率を変動させ、この結果、遊技者が抱く期待に起伏が生じるようにしている。

【０１２６】

［ロック抽籤テーブル］

図１９を参照して、ロック抽籤テーブルについて説明する。ロック抽籤テーブルは、当籤番号に応じて、ロック情報と抽籤値とを規定している。ロック情報は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのロックを行うか否かを規定するデータである。ロック抽籤テーブルに基づく抽籤の結果、当籤番号１が決定された場合には、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒをロックする制御、具体的には、次のゲームにおいてメダルの投入を所定期間（約２．８６秒）受け付けない制御が行われる（後述の図５２のステップＳ１００、図４８のステップＳ５参照）。

【０１２７】

［内部当籤役決定テーブル］

図２０を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。内部当籤役決定テーブルは、データポインタに応じて当たり要求フラグ（内部当籤役）を規定している。データポインタが決定されると、内部当籤役が一義的に取得される構成となっている。

【０１２８】

内部当籤役は、入賞判定ラインに沿って表示を許可する各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｌの図柄の組合せを識別するデータである。内部当籤役は、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた１バイトのデータとして表される。なお、データポインタが「０」のとき、内部当籤役の内容は「ハズレ」となるが、これは前述の図柄組合せテーブルにより

規定されている図柄の組合せの表示が何れも許可されないことを示す。

【０１２９】

図２０の（１）は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す。小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、メダルの払い出しに係る内部当籤役又は再遊技の作動に係る内部当籤役を規定している。図２０の（２）は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す。ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナスの作動に係る内部当籤役を規定している。

【０１３０】

［優先順序テーブル］

図２１の（１）を参照して、メインＣＰＵ３１が滑り駒数を取得するときに用いる優先順序テーブルについて説明する。

【０１３１】

優先順序テーブルは、停止データ用滑り駒数毎に滑り駒数についての優先順序を規定している。停止データ用滑り駒数は、後述する停止テーブルにより決定されるデータである。例えば、停止テーブルにより決定された停止データ用滑り駒数が「０」である場合には、停止データ用滑り駒数「０」の優先順序「５」に対応する滑り駒数「１」を取得し、これが適切な滑り駒数であるか否かを判別し、次いで、優先順序「４」～優先順序「１」の順で、同様に判別する（後述の図６０参照）。なお、このように優先順序「５」に対応する滑り駒数を最も先に適切か否か判別し、優先順序「１」に対応する滑り駒数を最も後に判別するようにしたのは、基本的に、優先順序「１」が最も優先的に滑り駒数として決定されるようにしているからである。

【０１３２】

停止テーブルだけでなくこのような優先順序テーブルを用いることで、内部当籤役についての引き込み制御を行うことができる。なお、「引き込み」は、基本的に、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判定ラインに沿って表示するように、停止操作が行われたストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒに対応するリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止させることをいう。

【０１３３】

［優先順位テーブル］

図２１の（２）を参照して、メインＣＰＵ３１が優先引込順位データを決定するときに用いる優先順位テーブルについて説明する。

【０１３４】

優先順位テーブルは、内部当籤役に係る図柄の組合せ間の引込みの優先順位を示す引込データを規定している。優先順位テーブルには、リプレイに対して最も高い優先順位、小役（チェリー、赤ベル、緑ベル、スイカ１、スイカ２）に対してリプレイに対応する優先順位に次いで高い優先順位、ＢＢ及びＳＢに対して最も低い優先順位が規定されている。優先引込順位データは、引込みの優先順位に対応するリプレイ、小役、及びボーナスの各々をメインＣＰＵ３１が識別するために設けられた情報である。

【０１３５】

［リール停止初期設定テーブル］

図２２を参照して、リール停止初期設定テーブルについて説明する。リール停止初期設定テーブルは、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタに対応する停止テーブルの情報を第１停止操作がなされたストップボタンの種別に応じて規定している。

【０１３６】

具体的には、第１停止操作が左のストップボタン７Ｌ（順押し）である場合には、「左１ｓｔ時第１停止テーブル」に基づいて左のリール３Ｌの停止制御が行われる（後述の図５８のステップＳ２０４参照）。そして、第２停止操作、第３停止操作に伴うリール３Ｃ，３Ｒの停止制御は、「左１ｓｔ時制御変更テーブル」により決定される停止テーブルに基づいて行われることになる（後述の図５９のステップＳ２１３参照）。

【０１３７】
他方、第１停止操作が左のストップボタン７Ｌ以外（変則押し）である場合には、「左１ｓｔ時以外停止テーブル」に基づいてリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる（後述の図５８のステップＳ２０５参照）。
【０１３８】
［左１ｓｔ時第１停止テーブル、左１ｓｔ時制御変更テーブル］
図２３及び図２４を参照して、順押し時に参照される左１ｓｔ時第１停止テーブル及び左１ｓｔ時制御変更テーブルについて説明する。
【０１３９】
図２３は、単ベル又は両ベルである場合に順押しで停止操作がなされたときに参照される左１ｓｔ時第１停止テーブルＡ１００及び左１ｓｔ時制御変更テーブルＢ１００である。図２４は、ＳＢである場合に順押しで停止操作がなされたときに参照される左１ｓｔ時第１停止テーブルＡ４００及び左１ｓｔ時制御変更テーブルＢ４００である。
【０１４０】
左１ｓｔ時第１停止テーブルは、停止操作がなされた図柄位置（停止開始位置）に応じて停止データ用滑り駒の情報を規定している。なお、停止開始位置とは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられたストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが押された場合に、図柄の中心がセンターラインの上方に位置し、その中心がセンターラインの位置に最も近い図柄の位置である。左１ｓｔ時第１制御変更テーブルは停止位置毎に第２・第３停止に用いられる停止テーブルの情報を規定している。
【０１４１】
［停止テーブル］
図２５～図３１を参照して、停止テーブルについて説明する。停止テーブルは、停止開始位置に応じて停止データの情報を規定している。停止データとは、停止位置を規定する情報であり、停止データ「１」である図柄位置が停止位置となる。停止位置とは、基本的には表示窓２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒの中段に停止する図柄の図柄位置をいう。なお、基本的にとしているのは、引き込み制御を行う際に現実に停止する図柄の位置が異なる場合があるためである。
【０１４２】
このように停止位置が決定されると、この停止位置と停止開始位置とに基づいて停止データ用滑り駒数が決定される。例えば、図２５の停止テーブルＣ１００の左リール用を参照して、停止開始位置が「１６」である場合、停止データは「０」であり、図柄位置「１６」は停止位置とはならない。次に、図柄位置を１加算し、図柄位置「１７」の停止データを参照すると、図柄位置「１７」の停止データは「１」である。そのため、図柄位置「１７」が停止位置となる。そして、停止開始位置「１６」と停止位置「１７」とから、停止データ用滑り駒数が「１」と決定される。
【０１４３】
［単ベル・両ベルの停止制御］
ここで、図２２、図２３、図２５～図２７を参照して、単ベル及び両ベルの停止制御について説明する。
【０１４４】
内部当籤役が単ベル又は両ベル（小役・リプレイ用データポインタ「２」～「４」）である場合であって、順押しで停止操作が行われた場合には、第１停止の制御が停止テーブルＡ１００に基づいて行われる。そして、第２・第３停止の制御は、制御変更テーブルＢ１００により決定された停止テーブルＣ１００，Ｃ１０１，Ｃ１０２により行われる。
【０１４５】
具体的には、図２３の制御変更テーブルＢ１００を参照して、停止位置が「２０」、「１３」、「１０」、「９」、「４」である場合は、第２・第３停止に用いられる停止テーブルがＣ１００となる。したがって、この場合、第１停止に停止テーブルＡ１００が用いられ、第２・第３停止にＣ１００が用いられることになる。

【０１４６】
同様に、停止位置が「１８」、「１４」、「５」、「０」である場合は、第２・第３停止に用いられる停止テーブルがＣ１０１となる。したがって、この場合、第１停止テーブルにＡ１００が用いられ、第２・第３停止にＣ１０１が用いられることになる。
【０１４７】
また、停止位置が「１１」である場合は、第２・第３停止に用いられる停止テーブルがＣ１０２となる。したがって、この場合、第１停止テーブルにＡ１００が用いられ、第２・第３停止にＣ１０２が用いられることになる。
【０１４８】
他方、内部当籤役が単ベル又は両ベルである場合に変則押しで停止操作が行われたときには、第１・第２・第３停止の制御が停止テーブルＣ１００により行われる。
【０１４９】
ここで、本実施の形態では、停止テーブルＡ１００、Ｃ１００、Ｃ１０１、Ｃ１０２が用いられた場合には、原則としてベルこぼし目１～３のいずれかが表示されるようにデータを設けている。具体的には、第１停止に停止テーブルＡ１００が用いられ、第２・第３停止にＣ１００が用いられた場合には、ボトムラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。また、第１停止テーブルにＡ１００が用いられ、第２・第３停止にＣ１０１が用いられた場合には、クロスダウンラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。また、第１停止テーブルにＡ１００が用いられ、第２・第３停止にＣ１０２が用いられた場合には、トップラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。そして、第１・第２・第３停止の制御に停止テーブルＣ１００が用いられた場合には、ボトムラインに沿ってベル取りこぼし目が表示される。
【０１５０】
ところで、単ベルである場合に内部当籤している赤ベル又は緑ベルは入賞可能であり、また、両ベルである場合には必ず赤ベル又は緑ベルが入賞する。このような場合であっても、停止テーブル上ではベル取りこぼし目が表示されるところ、このような場合には優先引込制御処理（後述の図６０）によって赤ベル又は緑ベルを入賞させることとしている。
【０１５１】
この点について、内部当籤役が緑ベルであり、順押しで停止操作が行われた場合を例にとって説明する。例えば、停止開始位置が「１５」である場合には、停止テーブルＡ１００によると停止データ用滑り駒数として「３」が決定される。ここで、図２１の（１）優先順序テーブルを参照して、停止データ用滑り駒数が「３」である場合には、優先順序「１」が滑り駒数「３」であり、優先順序「２」が滑り駒数「４」であり、優先順序「３」が滑り駒数「２」であり、優先順序「４」が滑り駒数「１」であり、優先順序「５」が滑り駒数「０」である。ここで、緑ベルに対応する図柄の組合せを構成する左リール３Ｌの図柄は「緑ベル」である（図１２参照）。そのため、緑ベルが入賞するためには左リール３Ｌにおいて「緑ベル」図柄が表示されることが必要である。そこで、停止開始位置が「１５」である場合の滑り駒数「０」～「４」を検討すると、滑り駒数「４」である場合には図柄位置２０の「緑ベル」図柄が上段の領域に表示されることとなる。そのため、優先引込制御処理（後述の図６０）において、滑り駒数が「４」と決定され、上段の領域に「緑ベル」図柄が表示されることになる。なお、この場合には、第２・第３停止の制御が停止テーブルＣ１００により行われ、第２・第３停止においても優先引込制御が行われることで緑ベルが入賞する。
【０１５２】
他方、内部当籤役が赤ベルであり、順押しで停止操作が行われ、停止開始位置が「１５」である場合を検討する。赤ベルに対応する図柄の組合せを構成する左リール３Ｌの図柄は「赤ベル」であるところ、停止開始位置「１５」から滑り駒数「０」～「４」の範囲には「赤ベル」図柄は存在しない。そのため、滑り駒数として優先順位「１」の「３」が決定され、結果としてベル取りこぼし目が表示されることになる。
【０１５３】

［ＳＢの停止制御］
次に、図２２、図２４、図３０、図３１を参照して、ＳＢの停止制御について説明する。ＳＢの停止制御にかかる停止テーブルも単ベル及び両ベルの停止制御と同様に基本的にはＳＢ取りこぼし目が表示されるように規定され、ＳＢの入賞が可能な位置で停止操作が行われた場合に優先引込制御処理（後述の図６０）によりＳＢの入賞を実現するようにしている。ＳＢに対応する図柄の組合せを構成する左リール３Ｌの図柄は「緑ドンちゃん１」であるところ、左リール３Ｌ（図柄表示領域２１Ｌ）に「緑ドンちゃん１」図柄を表示可能な場合にＳＢが入賞する。

【０１５４】
［赤７リプレイ・ドンリプレイの停止制御］
次に、図２２、図２８、図２９を参照して、赤７リプレイ及びドンリプレイの停止制御について説明する。上述したように赤７リプレイ又はドンリプレイが内部当籤役として決定された場合には「目押しチャレンジ」が行われ、このとき赤７リプレイ又はドンリプレイを入賞することができれば、遊技者にとって有利な状態に移行することができる。

【０１５５】
ところで、図２２において、小役・リプレイ用データポインタ「８」・「９」で左１ｓｔ時第１停止テーブル及び左１ｓｔ時制御変更テーブルを省略しているが、小役・リプレイ用データポインタ「８」・「９」（目押しチャレンジ）である場合、順押しで停止操作を行った場合には赤７リプレイ又はドンリプレイが入賞することはなく、リプレイ１又はリプレイ２が入賞する。そこで、以下では変則押しで停止操作を行った場合の赤７リプレイ及びドンリプレイの停止制御について説明する。

【０１５６】
図２２を参照すると、小役・リプレイ用データポインタ「８」である場合に変則押しで停止操作がなされると停止テーブルＣ２００により停止制御が行われ、小役・リプレイ用データポインタ「９」である場合に変則押しで停止操作がなされると停止テーブルＣ３００により停止制御が行われる。なお、停止テーブルＣ２００及び停止テーブルＣ３００により停止制御が行われた場合には、中のリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）及び右のリール３Ｒ（図柄表示領域２１Ｒ）の中段には「リプレイ」図柄が停止する。左のリール３Ｌ（図柄表示領域２１Ｌ）の中段に停止する図柄は停止テーブルＣ２００及び停止テーブルＣ３００で異なる。

【０１５７】
具体的には、停止テーブルＣ２００による場合、停止開始位置が「１０」である場合には、左のリール３Ｌ（図柄表示領域２１Ｌ）の中段に「赤７」図柄が停止し、その結果、センターラインに沿って赤７リプレイが入賞する。他方、停止開始位置が「１０」以外である場合には、左のリール３Ｌ（図柄表示領域２１Ｌ）の中段に「リプレイ１」図柄又は「リプレイ２」図柄が停止し、その結果、センターラインに沿ってリプレイ１又はリプレイ２が入賞する。

【０１５８】
これに対して、停止テーブルＣ３００による場合、停止開始位置が「１０」である場合に、停止テーブルＣ２００と同様にセンターラインに沿って赤７リプレイが入賞するだけでなく、停止開始位置が「１９」、「２０」、「０」、「１」、「２」である場合に、左のリール３Ｌ（図柄表示領域２１Ｌ）の中段に「緑ドンちゃん１」図柄が停止し、その結果、センターラインに沿ってドンリプレイが入賞する。すなわち、赤７リプレイの入賞にはいわゆるビタ押しが要求されるのに対して、ドンリプレイの入賞にはビタ押しが要求されない。他方、停止開始位置が「１０」、「１９」～「２」以外である場合には、センターラインに沿ってリプレイ１又はリプレイ２が入賞する。

【０１５９】
このように、「目押しチャレンジ」が行われた場合に小役・リプレイ用データポインタが「８」であるときは、停止開始位置が「１０」となるように停止操作を行わない限り「目押しチャレンジ」は成功しない。他方、小役・リプレイ用データポインタが「９」であ

るときは、停止開始位置が「１０」でなくても「１９」～「２」であれば、「目押しチャレンジ」に成功する。

【０１６０】

そのため、遊技者は「目押しチャレンジ」が行われた場合に小役・リプレイ用データポインタが「８」であるか又は「９」であるか（すなわち、ドンリプレイも内部当籤役として決定されているか）を把握することを望む。この点について、本実施の形態では、中のリール３Ｃについての停止制御で遊技者に報知することとしている。具体的には、中のリール３Ｃについて図柄位置「０」で停止操作を行った場合の停止位置により報知する。

【０１６１】

図２８の停止テーブルＣ２００を参照して、中のリール３Ｃについて図柄位置「０」で停止操作が行われた場合について説明する。停止テーブルＣ２００の中リール用では図柄位置「０」についての停止データは「１」である。そのため、停止データ用滑り駒数として「０」が決定される。ここで、リプレイ１、リプレイ２、赤７リプレイ（ドンリプレイ）をに対応する図柄の組合せを構成する図柄のうち中のリール３Ｃの図柄は「リプレイ１」図柄であるところ、図柄位置「０」で実際に停止した場合には、中のリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）のいずれにも「リプレイ１」図柄は停止しない。そのため、中のリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）に「リプレイ１」図柄を引き込む制御が行われるところ、図柄位置「２」及び「４」に「リプレイ１」図柄が存在する（図１１参照）。

【０１６２】

ここで、図２１の優先順序テーブルを参照すると、停止データ用滑り駒数が「０」である場合には、優先順位は滑り駒数［０］、「４」、「３」、「２」、「１」の順番になる。そして、優先順位１の滑り駒数「０」では「リプレイ１」図柄が停止しない。そこで、優先順位２の滑り駒数「４」について検討すると、滑り駒数「４」では図柄位置「４」となり、「リプレイ１」図柄が存在する。そのため、この場合には、優先引込制御処理（後述の図６０）により、図柄位置「４」の「リプレイ１」図柄がリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）の中段に停止する。

【０１６３】

また、停止テーブルＣ２００において、停止開始位置が「１」、「２」である場合には、停止テーブルＣ２００の通りに図柄位置「２」の「リプレイ１」図柄がリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）の中段に停止する。また、停止開始位置が「１９」、「２０」である場合には、停止データ上の停止位置は図柄位置「０」であるが、上述のように図柄位置「０」では「リプレイ１」図柄を停止できないため、優先引込制御処理（後述の図６０）により、図柄位置「２」の「リプレイ１」図柄がリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）の中段に停止する。

【０１６４】

次に、図２９の停止テーブルＣ３００を参照して、中のリール３Ｃについて図柄位置「０」、「１」、「２」で停止操作が行われた場合には、図柄位置「２」の「リプレイ１」図柄がリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）の中段に停止する。また、停止テーブルＣ３００では、停止開始位置が「１９」、「２０」である場合にも、図柄位置「２」の「リプレイ１」図柄がリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）の中段に停止する。

【０１６５】

このように、本実施の形態では「目押しチャレンジ」が行われた場合に中のリール３Ｃにおいて図柄位置「０」で停止操作を行うことで、ドンリプレイが内部当籤役として決定されているか否かを把握できる。すなわち、図柄位置「０」で停止操作を行った場合に図柄位置「２」の「リプレイ１」図柄がリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）の中段に停止した場合には（なお、この場合には上段に「チェリー」図柄、下段に「赤ベル」図柄が停止する）、ドンリプレイが内部当籤役として決定されていることを把握できる。その結果、左のリール３Ｌにおいて、図柄位置「１９」～「２」で停止操作を行えば「目押しチャレンジ」を成功させることができる。他方、図柄位置「４」の「リプレイ１」図柄がリール３Ｃ（図柄表示領域２１Ｃ）の中段に停止した場合には（なお、この場合には上段に「赤

ベル」図柄、下段に「チェリー」図柄が停止する）、ドンリプレイが内部当籤役として決定されていないことを把握できる。その結果、左のリール３Ｌにおいて、図柄位置「１０」で停止操作を行わなければ「目押しチャレンジ」を成功させることができない。

【０１６６】

なお、「目押しチャレンジ」で中のリール３Ｃにおいて図柄位置「０」以外で停止操作を行った場合には、ドンリプレイが内部当籤役として決定されているか否かを把握できない。すなわち、例えば、停止開始位置が「１」である場合には、停止テーブルＣ２００及びＣ３００において図柄位置「２」の「リプレイ１」図柄が停止し、停止開始位置が「２０」である場合には、停止テーブルＣ２００及びＣ３００において図柄位置「２」の「リプレイ１」図柄が停止する。この場合には、遊技者はドンリプレイが内部当籤役として決定されていることを期待して図柄位置「１９」～「２」で停止操作を行うか、図柄位置「１０」で停止操作を行うことになる。

【０１６７】

［メインＲＡＭに設けられる格納領域の構成］

メインＲＯＭ３２に記憶されているデータテーブルの内容についての説明は以上である。次に、図３２～図３４を参照して、メインＲＡＭ３３に設けられている各種格納領域の構成について説明する。なお、各種格納領域は、メインＲＡＭ３３に設けるとともにサブＲＡＭ８３にも設けることとしてもよい。

【０１６８】

［内部当籤役格納領域・表示役格納領域］

図３２の（１）～（３）は、当たり要求フラグを示すデータが格納される内部当籤役格納領域１～内部当籤役格納領域３及び入賞作動フラグに係るデータが格納される表示役格納領域１～表示役格納領域３を示す。また、図３３の（１）は、ベルこぼし目及びＳＢこぼし目に係るデータが格納される表示役格納領域４を示す。例えば、内部抽籤処理において内部当籤役としてチェリー（小役・リプレイ用データポインタ「１」）が決定された場合には、内部当籤役格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０１６９】

［持越役格納領域］

図３２の（２）は、持越役に係るデータが格納される持越役格納領域を示す。例えば、内部抽籤処理において内部当籤役としてＢＢ１が決定された場合には、持越役格納領域のビット０に「１」が格納される。ここで、持越役は、後述の内部抽籤処理において決定されたデータポインタに対応する図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って表示されることが一又は複数のゲームにわたり許容される場合に、当該データポインタをメインＣＰＵ３１が識別するために設けられた情報である。

【０１７０】

［遊技状態フラグ格納領域］

図３３の（２）、（３）は、遊技状態フラグを示すデータが格納される遊技状態フラグ格納領域１及び遊技状態フラグ格納領域２を示す。図３３の（２）、（３）に示す内容の欄には、遊技状態フラグ格納領域の各ビットに対応する遊技状態フラグの内容が示されている。例えば、遊技状態フラグ格納領域１に格納される値が「００００００００１」であるときには、ＢＢ１遊技状態フラグがオンであることを示す。

【０１７１】

［図柄格納領域］

図３４の（１）は、図柄の識別子が格納される図柄格納領域を示す。図柄格納領域は、入賞ラインに沿って表示される図柄の組合せ毎に、図柄の識別子を格納する。すなわち、メインＣＰＵ３１は、図柄格納領域に格納される値に基づいて、入賞ラインに沿って表示された図柄の組合せ毎に図柄の識別子を取得することができる。

【０１７２】

［表示役予想格納領域］

図３４の（２）は、各図柄位置データに対応して優先引込順位データが格納される表示

役予想格納領域を示す。表示役予想格納領域は、左リール用表示役予想格納領域、中リール用表示役予想格納領域、及び右リール用表示役予想格納領域により構成される。各表示役予想格納領域は、当該表示役予想格納領域に対応するリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄位置データのそれぞれについて、優先引込順位データを格納する。優先引込順位データは、一の図柄位置データに位置する図柄がセンターラインの位置で表示された場合に、何れの表示役に係る図柄の組合せ又はその一部が入賞判定ラインの何れかに沿って表示されるかを示すデータである。

【０１７３】

［サブＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成］

メインＲＡＭ３３に設けられる各種格納領域の構成についての説明は以上である。次に、図３６～図４７を参照して、副制御回路７２のサブＲＯＭ８２に格納される各種データテーブルの構成について説明する。

【０１７４】

［演出抽籤状態種別］

初めに、図３５を参照して、本実施の形態における演出抽籤状態の種別について説明する。本実施の形態では、演出抽籤状態として、「通常」、「ボーナスフラグ間」、「キャンセルボーナス」、「キャンセルフェイク」が設けられている。なお、演出抽籤状態についてはこれ以外に設けることとしてもよい。

【０１７５】

「通常」は最も基本的な演出抽籤状態である。「ボーナスフラグ間」は内部当籤役としてＢＢが決定されている状態（ＢＢを持ち越している状態）における演出抽籤状態である。「キャンセルボーナス」は演出がキャンセルされた場合に内部当籤役としてＢＢが決定されている状態における演出抽籤状態である。「キャンセルフェイク」は演出がキャンセルされた場合に内部当籤役としてＢＢが決定されていない状態における演出抽籤状態である。

【０１７６】

なお、本実施の形態では、遊技者がＭＡＸベットボタン１１を操作することで実行される演出（復活演出、選択演出）があるところ、「演出のキャンセル」とは、この演出において遊技者がＭＡＸベットボタン１１を操作しない場合をいう。なお、ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出の際には、発光体２８４から青色、水色又は緑色の光が照射され、ＣＨＡＮＣＥ文字２３２が視認できるようになっている（図８参照）。

【０１７７】

［演出グループ選択テーブル］

図３６及び図３７を参照して、演出グループ選択テーブルについて説明する。図３６の（１）は演出抽籤状態が「通常」である場合に参照され、図３６の（２）は演出抽籤状態が「ボーナスフラグ間」である場合に参照され、図３７の（３）は演出抽籤状態が「キャンセルボーナス」である場合に参照され、図３７の（４）は演出抽籤状態が「キャンセルフェイク」である場合に参照される。

【０１７８】

演出グループ選択テーブルは、内部当籤役毎に演出グループについての抽籤値の情報を規定している。演出グループとは演出内容を大まかに決定するための情報である。

【０１７９】

演出抽籤状態について検討すると、演出のキャンセルが行われた後の演出抽籤状態である「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」では、「通常」又は「ボーナスフラグ間」である場合に比べて、演出グループ１「演出無し」が決定されにくい。すなわち、演出のキャンセルが行われた後では、何らかの演出が頻繁におこる状態になる。

【０１８０】

ここで、演出グループ１０「プレミア演出」は、ＢＢを持ち越している状態でのみ決定されることのある演出グループであるところ、演出のキャンセルが行われた後であってＢＢを持ち越している状態（すなわち、「キャンセルボーナス」）では、この「プレミア演

出」が行われやすい。

【０１８１】

このように、本実施の形態では、ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出を設け、この演出において遊技者自らＭＡＸベットボタン１１を操作するか否かを選択させるとともに、操作した場合にはこの操作に応じた演出を実行し、他方、操作しない場合には演出の抽籤について操作した場合とは全く異なる状態とすることができる。そのため、遊技者の自由度を尊重しつつも、演出の変化に富んだ興趣の高い遊技機を提供できる。

【０１８２】

［演出内容抽籤テーブル］

図３８～図４２を参照して、演出内容抽籤テーブルについて説明する。演出内容抽籤テーブルは、演出グループ毎に設けられ、内部当籤役毎に演出内容についての抽籤値の情報を規定している。

【０１８３】

ここで、図３８を参照して、演出のキャンセルが行われた場合（「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」）には、演出のキャンセルが行われない場合（「通常」又は「ボーナスフラグ間」）に比べてＢＢについての期待度の高い演出が行われる。すなわち、「好機」や「超好機」といった演出が行われやすい。

【０１８４】

また、図３９を参照して、ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出の際にＭＡＸベットボタン１１を操作しないと演出のキャンセルとなるところ、この演出のキャンセル後の演出抽籤状態では再度ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出が抽籤されることがない。ここで、ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出として、本実施の形態では、演出グループ９の「選択演出」及び演出グループ８の「対決演出」における「連打復活有り」という演出を設けている。この点について、演出のキャンセル後の演出抽籤状態では、演出グループ９の「選択演出」は選択されない。また、演出のキャンセル後の演出抽籤状態では、演出グループ８の「対決演出」は選択するところ、この「対決演出」において「連打復活有り」が選択されることはない。演出をキャンセルすることを決めた遊技者に再びＭＡＸベットボタン１１を操作する演出を行うことがなく、遊技者に煩わしさを感じさせることがない。

【０１８５】

なお、「連打復活有り」とは、所定時間内に抽籤して決定された回数分ＭＡＸベットボタン１１が操作された場合にＢＢが内部当籤役として決定されているか否かを報知する演出である（後述の図８４のステップＳ６１７参照）。そして、この所定時間経過する前に決定された回数分ＭＡＸベットボタン１１が操作されることなくスタートレバー６が操作され次のゲームが開始した場合（後述の図７６のステップＳ５１３参照）に、連打復活有りをキャンセルしたことになる。

【０１８６】

図４０は、演出グループが「９」である場合の演出内容抽籤テーブルである。図４１は、図４０の演出内容抽籤テーブルにより決定された演出内容（パターン）についての具体的な内容を決定するための演出内容決定テーブルである。ここで、選択演出とは、スタートレバー６が操作されリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転を開始したときに、上部分割画面５ｂに図４１に示す４つのタイトルが所定時間毎に切り替わって表示され、遊技者がＭＡＸベットボタン１１を操作した際に表示されている１のタイトルを選択する演出をいう。

【０１８７】

ここで、遊技者がＭＡＸベットボタン１１を操作せず、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止した場合に、選択演出をキャンセルしたことになる（後述の図８５のステップＳ６４０参照）。

【０１８８】

なお、遊技者が１のタイトルを選択すると、このタイトルに応じた発展先の演出が行われることになる。ここで、発展先の演出には種々な演出が含まれ、例えば、ＭＡＸベット

ボタン１１を操作し、選択した瞬間にＢＢを報知する演出が行われることもあり（ＢＥＴ押下で大当り！）、また、タイトルを選択した次のゲームを開始する際にスタートレバー６を操作した時点でＢＢを報知する演出が行われることもある（次ゲームオンで大当り！）。

【０１８９】

図４２は、演出グループが「１０」である場合の演出内容抽籤テーブルである。この演出内容抽籤テーブルによると、プレミア演出４は演出のキャンセルが行われた後である「キャンセルボーナス」の方が「ボーナスフラグ間」よりも抽籤されやすい。すなわち、演出がキャンセルされたか否かによって、演出グループ１０「プレミア演出」自体の選択が異なり、また、演出内容「プレミア演出４」の抽籤も演出がキャンセルされたか否かによって異なることになる。その結果、演出の変化に富んだ興趣の高い遊技機を提供できる。

【０１９０】

［高確率状態移行抽籤テーブル］

図４３を参照して、高確率状態移行抽籤テーブルについて説明する。本実施の形態ではＡＴゲーム数カウンタの値分単ベルの種別を報知する演出が行われるところ、このＡＴゲーム数カウンタに加算する値の大小（加算され易さ）を状態に応じて異ならせることとしている。具体的には、このような状態（ＡＴ抽籤状態）として「高確率」と「低確率」とを設けている。高確率状態移行抽籤テーブルは、この状態の移行についての抽籤を行う際に用いられるテーブルである。

【０１９１】

ここで、ＡＴゲーム数カウンタの加算について説明する。ＡＴゲーム数カウンタの加算は、ＢＢ終了後及び高リプ状態において行われる。このうち、ＢＢ終了後におけるＡＴゲーム数カウンタの加算は、ＢＢ中の獲得ポイントに応じて（獲得ポイントが多いほどＡＴゲーム数カウンタに多くの値が加算される）行われるところ、この獲得ポイントは「高確率」である場合の方が「低確率」である場合よりも多く獲得できるようにしている。その結果、「高確率」である場合の方が「低確率」である場合よりも多くの値がＡＴゲーム数カウンタに加算されることになる。

【０１９２】

高確率状態移行抽籤テーブルは、内部当籤役毎に高確率状態へ移行するか否かについての抽籤値の情報を規定している。図中「当籤」は高確率状態へ移行することを意味し、「非当籤」は高確率状態への移行が行われないことを意味する。高確率状態へ移行することが決定されると、サブＲＡＭ８３に格納されるＡＴ抽籤高確率状態カウンタに「５１」が加算される。このＡＴ抽籤高確率状態カウンタは１ゲーム毎に１減算される（後述の図７９参照）。したがって、高確率状態へ移行すると決定された場合には、高確率状態が５１ゲーム継続することになる。

【０１９３】

［ＢＢ中ポイント獲得抽籤テーブル］

図４４を参照して、ＢＢ中ポイント獲得抽籤テーブルについて説明する。このＢＢ中ポイント獲得抽籤テーブルは、ＢＢ１～ＢＢ３中の１３ゲーム～２２ゲームの間に参照される。ＢＢ中ポイント獲得抽籤テーブルは状態（高確率又は低確率）毎に獲得ポイントについての抽籤値の情報を規定している。なお、前述のロック抽籤テーブル（図１９）による抽籤の結果、ロックすると決定されていた場合には、状態（高確率又は低確率）にかかわらず獲得ポイントが「６０」となる。

【０１９４】

［ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブル］

図４５を参照して、ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブルは、ＢＢ終了時に参照され、ＢＢ１～ＢＢ３中の１３ゲーム～２２ゲームの間に獲得したポイントに応じてＡＴゲーム数カウンタに加算する値を抽籤するために用いられる。ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブルは、獲得ポイント毎にＡＴゲーム数カウンタに加算する値についての抽籤値の情報を規定している。なお、ＢＢ１～ＢＢ３中の１３ゲーム～２

２ゲームの間に１度でもロックされた場合には、獲得ポイントが「６０」以上となることロ、この場合には、ＡＴゲーム数を最も多く獲得することが期待できる。

【０１９５】

［ＢＢ４内部当籤時次回ＡＴ抽籤テーブル］

図４６を参照して、ＢＢ４内部当籤時次回ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。ＢＢ１～ＢＢ３である場合には、ＡＴゲーム数カウンタの値を加算し、加算されたＡＴゲーム数カウンタの値分、その後、単ベルの種別を報知するところ、ＢＢ４である場合には、次のＢＢまでＡＴゲーム数カウンタの値に関係なく単ベルの種別を報知することがある（無限ＡＴ）。ＢＢ４内部当籤時次回ＡＴ抽籤テーブルは、このような無限ＡＴを行うか否かを決定するために用いられ、「当籤」が決定された場合には無限ＡＴを行い、「非当籤」が決定された場合には無限ＡＴを行わない。

【０１９６】

［高リプ中用ＡＴ上乗せ抽籤テーブル］

図４７を参照して、高リプ中用ＡＴ上乗せ抽籤テーブルについて説明する。高リプ中用ＡＴ上乗せ抽籤テーブルは、高リプ状態においてスイカ１又はスイカ２である場合に参照され、ＡＴゲーム数カウンタに上乗せする値についての抽籤値の情報を規定している。

【０１９７】

［パチスロにおいて実行されるプログラムフロー］

サブＲＯＭ８２に設けられるデータテーブルの構成についての説明は以上である。次に、図４８～図６５を参照して、主制御回路７１のメインＣＰＵ３１により実行されるプログラムの内容について説明する。

【０１９８】

［主制御回路のメインＣＰＵの制御によるメインフローチャート］

まず、図４８を参照して、メインＣＰＵ３１の制御によるメインフローチャートについて説明する。パチスロ１に電源が投入されると、初めに、メインＣＰＵ３１は、初期化処理を行う（ステップＳ１）。次に、メインＣＰＵ３１は、メインＲＡＭ３３における指定格納領域のクリアを行う（ステップＳ２）。この処理では、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域等、１回の遊技毎に消去が必要となる格納領域に格納されたデータがクリアされる。

【０１９９】

次に、メインＣＰＵ３１は、メインロック制御フラグ１がオンであるか否かを判別する（ステップＳ３）。ここで、メインロック制御フラグ１は、ＢＢ１～ＢＢ３中の１３ゲーム～２２ゲームにおけるロック判定（図１９参照）でロックすると判定された場合においてオンにセットされる（後述の図５２のステップＳ１００）。メインＣＰＵ３１は、メインロック制御フラグ１がオンである場合には、メインロック制御タイマに２５６０をセットし（ステップＳ４）、ステップＳ５の処理に移る。他方、メインＣＰＵ３１は、メインロック制御フラグ１がオンでない場合には、ステップＳ５の処理に移る。

【０２００】

ステップＳ５では、メインＣＰＵ３１は、メインロック制御フラグ１がオンであるか否か（すなわち、メインロック制御タイマが０であるか否か）を判別する。このとき、メインロック制御フラグ１がオンである場合には、メインＣＰＵ３１は、タイマの消化を待ち、メインロック制御フラグ１がオフになると、ステップＳ６の処理に移る。なお、メインロック制御タイマは後述する割込み処理（後述の図６５）により消化されるが、メインロック制御タイマに２５６０がセットされた場合には約２．８６秒タイマの消化待ちが行われることとなる。

【０２０１】

次に、メインＣＰＵ３１は、後で図５０を参照して説明するメダル受付・スタートチェック処理を行う（ステップＳ６）。この処理では、メダルセンサ４２Ｓやスタートスイッチ６Ｓの入力のチェック等が行われる。

【０２０２】

次に、メインＣＰＵ３１は、乱数値１及び乱数値２を抽出し、乱数値１をメインＲＡＭ３３に設けられた内部抽籤用乱数値格納領域に格納し、乱数値２をロック抽籤用乱数値格納領域に格納する（ステップＳ７）。なお、乱数値１及び乱数値２は、規則的にならないように、それぞれ独立して抽出される。次に、メインＣＰＵ３１は、後で図５１及び図５２を参照して説明する内部抽籤処理を行う（ステップＳ８）。この処理では、乱数値１に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われ、乱数値２に基づいた抽籤によりロック判定が行われる。次に、メインＣＰＵ３１は、後で図５３を参照して説明するリール停止初期設定処理を行う（ステップＳ９）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する制御に係る領域等の初期化を行う。

【０２０３】

次に、メインＣＰＵ３１は、スタートコマンドを副制御回路７２に対して送信する（ステップＳ１０）。スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータを含んで構成される。なお、スタートコマンドには、ＢＢ１～ＢＢ３中のゲーム数を計数するＢＢゲーム数カウンタの情報も含まれる。

【０２０４】

次に、メインＣＰＵ３１は、メインロック制御フラグ２がオンであるか否かを判別する（ステップＳ１１）。メインロック制御フラグ２は、遊技状態が一般遊技状態、一般遊技状態中のＳＢ遊技状態、又はＲＴ２遊技状態である場合に、内部当籤役として赤７リプレイ又はドンリプレイが決定されると、オンにセットされる（後述の図５２のステップＳ９３）。すなわち、「目押しチャレンジ」が行われるゲームにおいてオンにセットされる。

【０２０５】

メインロック制御フラグ２がオンでない場合には、メインＣＰＵ３１は、図４９のステップＳ２１の処理に移る一方で、メインロック制御フラグ２がオンである場合には、メインＣＰＵ３１は、（残待ち時間タイマ）－（８９５）が０以上であるか否かを判別する（ステップＳ１２）。なお、待ち時間タイマはいわゆるウェイト時間を計時するタイマである。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、待ち時間を消化し（ステップＳ１３）、ステップＳ１４の処理に移る。他方、ステップＳ１２の判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ１４の処理に移る。ステップＳ１４では、メインロック制御タイマに８９５（約１秒）をセットする。

【０２０６】

続いて、図４９のステップＳ２１では、メインＣＰＵ３１は、変則回転フラグがオンであるか否かを判別する。ここで、変則回転フラグは、「目押しチャレンジ」の際に行われる変則回転を行うか否かを判別するための情報であり、オンである場合に変則回転を行う。この変則回転フラグがオンである場合には、メインＣＰＵ３１は、左リール回転開始フラグ、中リール回転開始フラグ、右リール回転開始フラグをオンにセットし、左リール回転開始タイマに７５２（約０．８２秒）をセットし、中リール回転開始タイマに３７６（約０．４２秒）をセットし、右リール回転開始タイマに１（約０．００１秒）をセットする（ステップＳ２２）。他方、変則回転フラグがオンでない場合には、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ３１の処理に移る。

【０２０７】

ここで、リール回転開始フラグは、対応するリールを回転することが許可されるか否かを判別するための情報であり、オンである場合には対応するリールの回転が許可されず、オフである場合に対応するリールの回転が許可される。なお、リール回転開始フラグがオンである場合には、リール回転開始タイマが０になることによりオフに更新される。その結果、変則開始フラグがオンである場合には、右のリール３Ｒから回転が開始し、その後、中のリール３Ｃが回転を開始し、最後に左のリール３Ｌが回転を開始する。

【０２０８】

リール回転開始フラグをオンにするとともに、リール回転開始タイマに所定の値をセットすると、メインＣＰＵ３１は、変則回転フラグをオフにセットする（ステップＳ２３）。次に、メインＣＰＵ３１は、右リール回転開始タイマが０であるか否かを判別し（ステ

ップＳ２４）、右リール回転開始タイマの消化待ちを行う。右リール回転開始タイマの消化待ちを行うと、メインＣＰＵ３１は、右のリール３Ｒの回転開始を要求する（ステップＳ２５）。なお、リールについての回転開始が要求されると、後述する割込み処理のリール制御処理（後述の図６５のステップＳ３１１）において、ステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒの駆動が制御され、リールの回転が開始される。

【０２０９】

続いて、メインＣＰＵ３１は、中リール回転開始タイマの消化待ちを行い（ステップＳ２６）、中リール回転開始タイマの消化待ち後、中のリール３Ｃの回転開始を要求する（ステップＳ２７）。次に、メインＣＰＵ３１は、左リール回転開始タイマの消化待ちを行い（ステップＳ２８）、左リール回転開始タイマの消化待ち後、左のリール３Ｌの回転開始を要求する（ステップＳ２９）。

【０２１０】

続いて、メインＣＰＵ３１は、メインロック制御フラグ２がオンであるか否かを判別し（ステップＳ３０）、オンである場合には、メインロック制御タイマの消化待ちを行う。他方、メインロック制御フラグ２がオンでない場合には、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ３２の処理に移る。なお、ステップＳ３２において、メインロック制御タイマの消化待ちを行っている間は、ストップボタンの操作を受け付けない。すなわち、変則回転が行われた場合には、スタートレバー６の操作から約１秒の間は、ストップボタンが操作されても対応するリールは停止しない。

【０２１１】

変則回転フラグがオンでない場合（ステップＳ２１でＮＯ）には、メインＣＰＵ３１は、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始を要求する（ステップＳ３１）。次に、メインＣＰＵ３１は、リールの回転の定速待ちを行い（ステップＳ３２）、待ち時間タイマに３６６９（約４．１秒）をセットする。なお、リールの回転が定速になるまでは、ストップボタンの操作は受け付けない。すなわち、リールが定速になる前にストップボタンが操作されても対応するリールは停止しない。

【０２１２】

次に、メインＣＰＵ３１は、後で図５７を参照して説明するリール停止制御処理を行う（ステップＳ３４）。この処理では、ストップスイッチ７Ｓの入力のチェックが行われ、ストップボタンが押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当リールの回転が停止される。

【０２１３】

次に、メインＣＰＵ３１は、後で図５５を参照して説明する表示役検索処理を行う（ステップＳ３５）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、表示役の予想、表示役の決定、及びメダルの払出枚数の決定を行う。次に、メインＣＰＵ３１は、表示コマンドを副制御回路７２に対して送信する（ステップＳ３６）。表示コマンドは、遊技状態、表示役等の情報を含んで構成される。ここで、第３停止操作に伴うリール停止コマンドと表示コマンドとについて説明する。第３停止操作に伴うリール停止コマンドは、第３停止操作のストップボタンが押下（操作）されたときに送信され、表示コマンドは、第３停止操作のストップボタンの押下状態が解除されたときに送信される。すなわち、遊技者が第３停止操作としてストップボタンを押下したときに第３停止操作に伴うリール停止コマンドが送信され、遊技者がこの押下を止めたとき（例えば、ストップボタンから指を離したとき）に表示コマンドが送信される。

【０２１４】

次に、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ３５の処理において決定されるメダルの払出枚数に基づいてメダルを払出す（ステップＳ３７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ３５の処理において決定されるメダルの払出枚数を格納した払出枚数カウンタに基づいてボーナス終了枚数カウンタを更新する（ステップＳ３８）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ボーナス遊技状態フラグ（ＢＢ１～ＢＢ４）オンであるか否かを判別する（ステップＳ３９）。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、後で図６１を参照して説

明するボーナス終了チェック処理を行う（ステップＳ４０）。この処理では、メインＣＰＵ３１は、ボーナスゲームを終了する条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を終了する。続いて、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ４１の処理を行う。他方、ステップＳ３９の判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ４１の処理を行う。

【０２１５】

ステップＳ４１では、メインＣＰＵ３１は、後で図６２を参照して説明するＲＴ制御処理を行い、次に、ステップＳ４２の処理を行う。ステップＳ４２では、メインＣＰＵ３１は、後で図６３を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、次に、ステップＳ２の処理を行う。なお、この処理では、メインＣＰＵ３１は、ボーナスゲームを開始する条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を開始し、再遊技の条件を満たした場合には、後述の自動投入カウンタに「３」を格納する。

【０２１６】

［メダル受付・スタートチェック処理］

次に、図５０を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。初めに、メインＣＰＵ３１は、自動投入枚数カウンタは０であるか否かを判別する（ステップＳ５１）。自動投入枚数カウンタは０であると判別したときには、メダル通過許可を行う（ステップＳ５２）。この処理では、セレクタ４２のソレノイドの駆動が行われ、セレクタ４２内のメダルの通過が促される。

【０２１７】

メインＣＰＵ３１は、自動投入枚数カウンタは０ではないと判別したときには、自動投入枚数カウンタを投入枚数カウンタに複写する（ステップＳ５３）。次に、メインＣＰＵ３１は、自動投入枚数カウンタをクリアする（ステップＳ５４）。ステップＳ５３及びステップＳ５４は再遊技を行うための処理である。

【０２１８】

メインＣＰＵ３１は、ステップＳ５２又はステップＳ５４の後で、投入枚数カウンタの最大値として３をセットする（ステップＳ５５）。次に、メインＣＰＵ３１は、メダルの通過は検出されたか否かを判別する（ステップＳ５６）。メインＣＰＵ３１は、メダルの通過は検出されたと判別したときには、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する（ステップＳ５７）。メインＣＰＵ３１は、投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、投入枚数カウンタを１加算する（ステップＳ５８）。次に、メインＣＰＵ３１は、有効ラインカウンタに５を格納する（ステップＳ５９）。続いて、メインＣＰＵ３１は、メダル投入コマンドを副制御回路７２に対して送信する（ステップＳ６０）。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成されている。

【０２１９】

メインＣＰＵ３１は、ステップＳ５７において投入枚数カウンタは最大値であると判別したときには、クレジットカウンタを１加算する（ステップＳ６１）。メインＣＰＵ３１は、ステップＳ６１の後、ステップＳ６０の後、又は、ステップＳ５６においてメダルの通過が検出されていないと判別したときには、ベットスイッチ１１Ｓのチェックを行う（ステップＳ６２）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ベットボタン１１に対応する数値を投入枚数カウンタに加算する（ステップＳ６３）。

【０２２０】

次に、メインＣＰＵ３１は、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する（ステップＳ６４）。投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、ステップＳ５６に移る一方で、投入枚数カウンタは最大値に達したと判別したときには、スタートスイッチ６Ｓはオンであるか否かを判別する（ステップＳ６５）。

【０２２１】

メインＣＰＵ３１は、スタートスイッチ６Ｓはオンではないと判別したときには、ステップＳ５６に移る一方で、スタートスイッチ６Ｓはオンであると判別したときには、メダル通過禁止を行う（ステップＳ６６）。この処理では、セレクタ４２のソレノイドの駆動

が行われず、メダルの排出が促される。この処理が終了すると、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【０２２２】

［内部抽籤処理］

次に、図５１及び図５２を参照して、内部抽籤処理について説明する。初めに、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤テーブル決定テーブル（図１５）を参照し、内部抽籤テーブル（図１６～図１８）及び抽籤回数を決定する（ステップＳ７１）。この処理では、遊技状態フラグ格納領域（図３３の（２）、（３））が参照され、ボーナスの作動の有無等に応じて、内部抽籤テーブル及び抽籤回数が決定される。なお、抽籤回数は、内部抽籤テーブルにより規定された各当籤番号について、抽籤値の減算及び桁かりが生じたか否かの判定を行う回数を示す。

【０２２３】

次に、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤用乱数値格納領域に格納されている乱数値１を取得し、内部当籤役判定用乱数値としてセットする（ステップＳ７２）。次に、メインＣＰＵ３１は、当籤番号の初期値として１をセットする（ステップＳ７３）。

【０２２４】

次に、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤テーブルを参照し、当籤番号に対応する抽籤値を取得する（ステップＳ７４）。次に、メインＣＰＵ３１は、判定用乱数値から抽籤値を減算する（ステップＳ７５）。次に、メインＣＰＵ３１は、桁かりが行われたか否かを判別する（ステップＳ７６）。メインＣＰＵ３１は、桁かりが行われていないと判別したときには、抽籤回数を１減算し、当籤番号を１加算する（ステップＳ７７）。

【０２２５】

次に、メインＣＰＵ３１は、抽籤回数は０であるか否かを判別する（ステップＳ７８）。メインＣＰＵ３１は、抽籤回数は０ではないと判別したときには、ステップＳ７４に移る一方で、抽籤回数は０であると判別したときには、小役・リプレイ用データポインタとして０をセットし、ボーナス用データポインタとして０をセットする（ステップＳ７９）。

【０２２６】

メインＣＰＵ３１は、ステップＳ７６において桁かりが行われたと判別したときには、現在の当籤番号に応じて、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタを取得する（ステップＳ８０）。メインＣＰＵ３１は、ステップＳ８０又はステップＳ７９の後で、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（図２０の（１））を参照し、小役・リプレイ用データポインタに基づいて内部当籤役（当たり要求フラグ）を取得する（ステップＳ８１）。

【０２２７】

次に、メインＣＰＵ３１は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域（図３２の（１）～（３））に格納する（ステップＳ８２）。次に、メインＣＰＵ３１は、持越役格納領域（図３２の（４））に格納されているデータは０であるか否かを判別する（ステップＳ８３）。メインＣＰＵ３１は、持越役格納領域に格納されているデータは０であると判別したときは、ボーナス用内部当籤役決定テーブル（図２０の（２））を参照し、ボーナス用データポインタに基づいて内部当籤役（当たり要求フラグ）を取得する（ステップＳ８４）。次に、メインＣＰＵ３１は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する（ステップＳ８５）。

【０２２８】

次に、メインＣＰＵ３１は、持越役格納領域は０であるか否かを判別する（ステップＳ８６）。メインＣＰＵ３１は、持越役格納領域に格納されているデータは０でないと判別したときは、ＲＴ５作動中フラグをオンにする（ステップＳ８６）。

【０２２９】

メインＣＰＵ３１は、ステップＳ８７の後、ステップＳ８６において持越役格納領域に格納されているデータは０であると判別したとき、又は、ステップＳ８３において持越役

格納領域に格納されているデータは０ではないと判別したときには、持越役格納領域と内部当籤役格納領域との論理和をとり、その結果を内部当籤役格納領域に格納する（ステップＳ８８）。つまり、ボーナスの作動に係る内部当籤役の持ち越しが行われる。

【０２３０】

次に、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役格納領域２のビット２又は３がオンであるか否か（すなわち、内部当籤役として赤７リプレイ、ドンリプレイが決定されているか）を判別する（ステップＳ９１）。メインＣＰＵ３１は、内部当籤役格納領域２のビット２又は３がオンである場合には、遊技状態フラグ格納領域２のビット１がオンであるか、又は遊技状態フラグ格納領域１のビット５のみがオンであるか、又は遊技状態フラグ格納領域の全てのビットがオフであるか否かを判別する（ステップＳ９２）。すなわち、遊技状態がＲＴ２遊技状態であるか否か、又は一般遊技状態のＳＢ遊技状態であるか否か、又は一般遊技状態であるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、メインロック制御フラグ２をオンにし、変則回転フラグをオンにし（ステップＳ９３）、内部抽籤処理を終了する。

【０２３１】

メインＣＰＵ３１は、ステップＳ９２の判別がＮＯのとき、又はステップＳ９１の判別がＮＯのときには、ＢＢゲーム数カウンタが１３～２１の間であるか否かを判別する（ステップＳ９４）。ＢＢゲーム数カウンタが１３～２１の間でない場合には、メインＣＰＵ３１は、内部抽籤処理を終了する一方で、ＢＢゲーム数カウンタが１３～２１の間である場合には、ロック抽籤テーブル（図１９）をセットし、抽籤回数１をセットする（ステップＳ９５）。

【０２３２】

次に、メインＣＰＵ３１は、ロック抽籤用乱数値格納領域に格納されている乱数値２を取得し、ロック抽籤用乱数値としてセットする（ステップＳ９６）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ロック抽籤テーブルを参照し、ロック番号に基づいて抽籤値を取得し（ステップＳ９７）、ロック抽籤用乱数値から抽籤値を減算する（ステップＳ９８）。

【０２３３】

次に、メインＣＰＵ３１は、桁かりが行われたか否かを判別する（ステップＳ９９）。メインＣＰＵ３１は、桁かりが行われない場合には、内部抽籤処理を終了する一方で、桁かりが行われた場合には、ロック情報を取得し、メインロック制御フラグ１をオンにセットし（ステップＳ１００）、内部抽籤処理を終了する。

【０２３４】

［リール停止制御処理］

図５３を参照して、メインＣＰＵ３１がリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する制御に係る処理の初期化を行う処理の手順を示したリール停止初期設定処理について説明する。

【０２３５】

初めに、メインＣＰＵ３１は、リール停止初期設定テーブル（図２２）に基づいて、停止テーブルを選択する（ステップＳ１１１）。例えば、メインＣＰＵ３１は、小役・リプレイ用データポインタが「２」であり、ボーナス用データポインタが「０」であるときに、第１停止操作として左のストップボタン７Ｌが操作された場合には、停止テーブルＡ１００を選択する。

【０２３６】

次に、メインＣＰＵ３１は、各図柄格納領域に回転中の識別子（０ＦＦＨ）を格納する（ステップＳ１１２）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタに「３」を格納する（ステップＳ１１３）。ストップボタン未作動カウンタは、未だ押されていないストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの数をメインＣＰＵ３１が計数するために設けられたカウンタである。続いて、メインＣＰＵ３１は、後で図５４を参照して説明する表示役予想格納処理を行い（ステップＳ１１４）、リール停止初期設定処理を終了する。

【０２３７】

［表示役予想格納処理］
図５４を参照して、メインＣＰＵ３１が各図柄位置データに応じて表示役を予想し、予想した表示役に基づいて決定した優先引込順位データを取得する処理の手順を示した表示役予想格納処理について説明する。
【０２３８】
初めに、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、その値を格納する（ステップＳ１２１）。続いて、メインＣＰＵ３１は、回転中のリールのうち最も左のリールを検索対象リールとして決定し、検索対象リールに応じて表示役予想格納領域を指定する（ステップＳ１２２）。
【０２３９】
次に、メインＣＰＵ３１は、図柄位置データとして「０」をセットし、図柄チェック回数として「２１」をセットする（ステップＳ１２３）。続いて、メインＣＰＵ３１は、図柄配置テーブル（図１１）を参照し、図柄位置データに基づいて図柄格納領域に図柄コードを格納する（ステップＳ１２４）。
【０２４０】
次に、メインＣＰＵ３１は、後で図５５を参照して説明する表示役検索処理を行う（ステップＳ１２５）。次に、メインＣＰＵ３１は、後で図５６を参照して説明する優先引込順位データ取得処理を行う（ステップＳ１２６）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ１２６で取得した優先引込順位データを表示役予想格納領域に格納する（ステップＳ１２７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、表示役予想格納領域のアドレス及び図柄位置データをそれぞれ「１」加算し、図柄チェック回数を「１」減算する（ステップＳ１２８）。続いて、メインＣＰＵ３１は、図柄チェック回数が「０」であるか否かを判別する（ステップＳ１２９）。このとき、図柄チェック回数が「０」である場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１３０の処理を行う。他方、図柄チェック回数が「０」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１２４の処理を行う。
【０２４１】
ステップＳ１３０では、メインＣＰＵ３１は、検索回数を「１」減算する。続いて、メインＣＰＵ３１は、検索回数が「０」であるか否かを判別する（ステップＳ１３１）。このとき、検索回数が「０」である場合には、メインＣＰＵ３１は、表示役予想格納処理を終了する。他方、検索回数が「０」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、全図柄格納領域に回転中の識別子を格納する（ステップＳ１３２）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタの値が「３」であるか否かを判別する（ステップＳ１３３）。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「３」である場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１２２の処理を行う。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「３」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１３４の処理を行う。
【０２４２】
ステップＳ１３４では、メインＣＰＵ３１は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする。続いて、メインＣＰＵ３１は、図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて、各図柄格納領域に図柄コードを格納する（ステップＳ１３５）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ１２２の処理を行う。
【０２４３】
このように、表示役予想格納処理では、メインＣＰＵ３１は、基本的に、回転中のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止したときに表示される図柄により構成される図柄の組合せが、表示役に係る図柄の組合せとなるか否か、又は何れの表示役に係る図柄の組合せとなるかを予想する。
【０２４４】
［表示役検索処理］
図５５を参照して、メインＣＰＵ３１が、入賞判定ラインに沿って表示される図柄の組

合せに基づいて表示役等を決定し、これらを各領域の所定の領域に格納する処理の手順を示した表示役検索処理について説明する。

【０２４５】

初めに、メインＣＰＵ３１は、表示役格納領域をクリアし、図柄格納領域のラインデータアドレス１を取得する（ステップＳ１４１）。ここで、図柄格納領域のラインデータアドレス１を取得した場合には、メインＣＰＵ３１は、センターラインに対応する３つの図柄格納領域を参照することができる（図３４参照）。

【０２４６】

ステップＳ１４２では、メインＣＰＵ３１は、図柄組合せテーブルのアドレス１をセットする。図柄組合せテーブルのアドレス１がセットされた場合には、メインＣＰＵ３１は、図柄の組合せを構成する図柄の種別に対応する図柄コードを表す図柄組合せテーブルに示すチェリーに対応する図柄の組合せ、及び払出枚数を参照することができる（図１２参照）。

【０２４７】

ステップＳ１４３では、メインＣＰＵ３１は、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せと図柄格納領域に格納されている３つの図柄コードとを比較する。続いて、メインＣＰＵ３１は、回転中の識別子を除いて一致しているか否かを判別する（ステップＳ１４４）。このとき、一致している場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１４５の処理を行う。他方、一致していない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１５０の処理を行う。

【０２４８】

ステップＳ１４５では、メインＣＰＵ３１は、入賞作動フラグと格納領域識別データを取得する。続いて、メインＣＰＵ３１は、格納領域識別データに基づいて表示役格納領域のアドレスをセットする（ステップＳ１４６）。次に、メインＣＰＵ３１は、入賞作動フラグと、指定された表示役格納領域との論理和を当該表示役格納領域に格納する（ステップＳ１４７）。

【０２４９】

続いて、メインＣＰＵ３１は、検索回数が「０」であるか否かを判別する（ステップＳ１４８）。このとき、検索回数が「０」である場合には、メインＣＰＵ３１は、払出枚数を取得し、その値を払出枚数カウンタに加算し（ステップＳ１４９）、続いて、ステップＳ１５０の処理を行う。他方、検索回数が「０」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１５０の処理を行う。

【０２５０】

ステップＳ１５０では、メインＣＰＵ３１は、図柄組合せテーブルのアドレスを１加算（更新）する。続いて、メインＣＰＵ３１は、更新したアドレスがエンドコードであるか否かを判別する（ステップＳ１５１）。このとき、更新したアドレスがエンドコードである場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１４３の処理を行う。他方、更新したアドレスがエンドコードでない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１５２の処理を行う。

【０２５１】

ステップＳ１５２では、メインＣＰＵ３１は、ラインデータアドレスが「５」であるか否かを判別する。このとき、ラインデータアドレスが「５」である場合には、メインＣＰＵ３１は、表示役検索処理を終了する。他方、ラインデータアドレスが「５」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、図柄格納領域のラインデータアドレスを１加算（更新）し（ステップＳ１５３）、続いて、ステップＳ１４２の処理を行う。

【０２５２】

このように、メインＣＰＵ３１は、一の入賞判定ラインに対応する３つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較した後に、他の入賞判定ラインに対応する３つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較する。すなわ

ち、メインＣＰＵ３１は、入賞判定ライン毎に、予め定められた図柄の組合せが表示窓２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒに表示されているか否かを判別し、表示役の決定又は表示役の予想を行うものである。

【０２５３】

［優先引込順位データ取得処理］

図５６を参照して、優先引込順位データ取得処理について説明する。

【０２５４】

初めに、メインＣＰＵ３１は、検索対象リールが左のリール３Ｌであるか否かを判別する（ステップＳ１６１）。このとき、検索対象リールが左のリール３Ｌである場合には、メインＣＰＵ３１は、表示役格納領域１のビット０（チェリー）をクリアし（ステップＳ１６２）、ステップＳ１６３の処理を行う。他方、検索対象リールが左のリール３Ｌでない場合には、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ１６３の処理を行う。

【０２５５】

次に、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役格納領域と表示役格納領域との排他的論理和をとり、その結果と表示役格納領域の論理積を取る（ステップＳ１６３）。次に、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ１６３の結果が０であるか否かを判別する（ステップＳ１６４）。このとき、０である場合には、メインＣＰＵ３１は、続いてステップＳ１６７の処理を行う。他方、０でない場合には、メインＣＰＵ３１は、未作動ストップボタンカウンタが「１」であるか否かを判定する（ステップＳ１６５）。このとき、メインＣＰＵ３１は、未作動ストップボタンカウンタが「１」である場合には、メインＣＰＵ３１は、優先引込順位データとして０（停止禁止）をセットし（ステップＳ１７７）、優先引込順位データ取得処理を終了する。

【０２５６】

他方、未作動ストップボタンカウンタが「１」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、チェリーに対応するビットがオンであるか否かを判別する（ステップＳ１６６）。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、続いて、優先引込順位データとして０（停止禁止）をセットし（ステップＳ１７７）、優先引込順位データ取得処理を終了する。他方、ＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１６７の処理を行う。

【０２５７】

メインＣＰＵ３１は、ステップＳ１６４の判別がＮＯのとき、又は、ステップＳ１６６の判別がＮＯのときは、優先順位テーブル先頭アドレスをセットし、チェック回数として「３」をセットし、優先順位の初期値として「１」をセットする（ステップＳ１６７）。続いて、メインＣＰＵ３１は、優先引込順位データの初期値として「０」をセットする（ステップＳ１６８）。

【０２５８】

次に、メインＣＰＵ３１は、優先順位テーブルを参照し、現在の優先順位に基づいた引込データを取得する（ステップＳ１６９）。続いて、メインＣＰＵ３１は、内部当籤役格納領域に格納されているデータ、表示役格納領域に格納されているデータ、及び引込データの論理積をとる（ステップＳ１７０）。続いて、メインＣＰＵ３１は、上記論理積の結果が「０」であるか否かを判別する（ステップＳ１７１）。このとき、上記論理積の結果が「０」である場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１７３の処理を行う。他方、上記論理積の結果が「０」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、キャリーフラグをオンにし（ステップＳ１７２）、続いて、ステップＳ１７３の処理を行う。

【０２５９】

ステップＳ１７３では、メインＣＰＵ３１は、キャリーフラグを含めて優先引込順位データのビットパターンを左にローテートする。例えば、優先引込順位データにセットされている値が「００００００００」であり、キャリーフラグがオンである場合には、この処理では、メインＣＰＵ３１は、優先引込順位データの値を「０００００００１」とする。続いて、メインＣＰＵ３１は、チェック回数を「１」減算し、優先順位を「１」加算する（ステップＳ１７４）。続いて、メインＣＰＵ３１は、チェック回数が「０」であるか否

かを判別する（ステップＳ１７５）。このとき、チェック回数が「０」である場合には、メインＣＰＵ３１は、優先引込順位データを「１」加算し（ステップＳ１７６）、優先引込順位データ取得処理を終了する。他方、チェック回数が「０」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１６９の処理を行う。

【０２６０】

［リール停止制御処理］

図５７を参照して、メインＣＰＵ３１が内部当籤役や遊技者による停止操作のタイミング等に基づいてリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止させる処理の手順を示したリール停止制御処理について説明する。

【０２６１】

初めに、メインＣＰＵ３１は、有効なストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが押されたか否かを判別する（ステップＳ１８１）。このとき、有効なストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが押された場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、ステップＳ１８２の処理を行う。他方、有効なストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが押されていない場合には、メインＣＰＵ３１は、再び、ステップＳ１８１の処理を行う。

【０２６２】

ステップＳ１８２では、メインＣＰＵ３１は、操作されたストップボタンに基づいて作動ストップボタンを決定する。続いて、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタの値を「１」減算する（ステップＳ１８３）。続いて、メインＣＰＵ３１は、後で図５８を参照して説明する滑り駒数決定処理を行う（ステップＳ１８４）。

【０２６３】

次に、メインＣＰＵ３１は、リール停止コマンドを副制御回路７２に送信する（ステップＳ１８５）。続いて、メインＣＰＵ３１は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする（ステップＳ１８６）。続いて、メインＣＰＵ３１は、図柄配置テーブルを参照して図柄位置データに基づいて図柄コードを取得し、図柄格納領域に図柄コードを格納する（ステップＳ１８７）。

【０２６４】

次に、メインＣＰＵ３１は、後で、図５９を参照して説明する制御変更処理を行う（ステップＳ１８８）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（ステップＳ１８９）。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「０」である場合には、メインＣＰＵ３１は、リール停止制御処理を終了する。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「０」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、表示役予想格納処理（図５４）を行い（ステップＳ１９０）、ステップＳ１８１の処理を行う。

【０２６５】

このように、パチスロ１では、次のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を停止する処理が行われる前に、未だ回転しているリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止したときに決定される可能性のある表示役の予想が行われ、各図柄位置について予想された表示役の情報が対応する表示役予想格納領域に格納される。

【０２６６】

図５８を参照して、メインＣＰＵ３１が停止データ用滑り駒数を決定する処理の手順を示した滑り駒数決定処理について説明する。

【０２６７】

初めに、メインＣＰＵ３１は、作動ストップボタンに基づいてラインマスクデータをセットする（ステップＳ２０１）。例えば、作動ストップボタンが左のストップボタン７Ｌである場合には、「１０００００００」がセットされ、作動ストップボタンが中のストップボタン７Ｃである場合には、「０００１００００」がセットされ、作動ストップボタンが右のストップボタン７Ｒである場合には、「００００００１０」がセットされる。

【０２６８】

次に、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタが「２」であるか否かを判

別する（ステップＳ２０２）。このとき、ストップボタン未作動カウンタが「２」である場合には、メインＣＰＵ３１は、続いて、作動ストップボタンが左のストップボタン７Ｌであるか否かを判別する（ステップＳ２０３）。このとき、作動ストップボタンが左のストップボタンである場合には（すなわち、第１停止操作が左のストップボタン７Ｌ（順押し））、メインＣＰＵ３１は、左１ｓｔ時第１停止テーブルを参照し、図柄位置に応じて停止データ用滑り駒数を取得し（ステップＳ２０４）、滑り駒数決定処理を終了する。

【０２６９】

他方、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタが「２」でない場合、又は作動ストップボタンが左のストップボタン７Ｌでない場合には、左１ｓｔ時以外停止テーブルを参照し、図柄位置に応じて停止データ用滑り駒数を取得する（ステップＳ２０５）。続いて、メインＣＰＵ３１は、後で図６０を参照して説明する優先引込制御処理を行い、滑り駒数決定処理を終了する。

【０２７０】

図５９を参照して、制御変更処理について説明する。

【０２７１】

初めに、メインＣＰＵ３１は、作動ストップボタンが左のストップボタン７Ｌであるか否かを判別する（ステップＳ２１１）。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、制御変更処理を終了する一方で、この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、ストップボタン未作動カウンタが２であるか否かを判別する（ステップＳ２１２）。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、制御変更処理を終了する一方で、この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、制御変更テーブルを参照し、停止予定位置に応じて停止テーブルを選択し（ステップＳ２１３）、制御変更処理を終了する。

【０２７２】

［優先引込制御処理］

図６０を参照して、メインＣＰＵ３１が滑り駒数を決定する処理の手順を示した優先引込制御処理について説明する。

【０２７３】

初めに、メインＣＰＵ３１は、作動ストップボタンに応じて表示役予想格納領域のアドレスを選択し、図柄カウンタに基づいて加算する（ステップＳ２２１）。次に、メインＣＰＵ３１は、チェック回数として５をセットする（ステップＳ２２２）。

【０２７４】

次に、メインＣＰＵ３１は、チェック回数の範囲内で最も大きい優先引込順位データを検索し、最優先フラグデータとしてセットする（ステップＳ２２３）。続いて、メインＣＰＵ３１は、優先順序テーブルの先頭アドレスをセットし、優先順序の初期値として５をセットする（ステップＳ２２４）。次に、メインＣＰＵ３１は、停止データ用滑り駒数に基づいて優先順序テーブルのアドレスを加算する（ステップＳ２２５）。

【０２７５】

次に、メインＣＰＵ３１は、現在の優先順序に応じた滑り駒数を取得する（ステップＳ２２６）。そして、メインＣＰＵ３１は、取得した滑り駒数を表示役予想格納領域のアドレスに加算し、優先引込み順位データを取得する（ステップＳ２２７）。

【０２７６】

続いて、メインＣＰＵ３１は、取得した優先引込み順位データが最優先フラグデータ以上であるか否かを判別する（ステップＳ２２８）。このとき、最優先フラグデータ以上である場合には、滑り駒数を退避する（ステップＳ２２９）。

【０２７７】

次に、メインＣＰＵ３１は、チェック回数を「１」減算し、優先順序を「１」減算する（ステップＳ２３０）。続いて、メインＣＰＵ３１は、チェック回数が「０」であるか否かを判別する（ステップＳ２３１）。このとき、チェック回数が「０」である場合には、メインＣＰＵ３１は、更新された滑り駒数を復帰し（ステップＳ２３２）、優先引込制御処理を終了する。他方、チェック回数が「０」でない場合には、メインＣＰＵ３１は、続

いて、ステップＳ２２６の処理を行う。
【０２７８】
このように、優先引込制御処理では、メインＣＰＵ３１は、複数の種類の滑り駒数の中から、より優先順位の高い引込みを行うべき内部当籤役に係る図柄の組合せが表示される滑り駒数を決定する。
【０２７９】
［ボーナス終了チェック処理］
次に、図６１を参照して、ボーナス終了チェック処理について説明する。初めに、メインＣＰＵ３１は、ボーナス終了枚数カウンタは０であるか否かを判別する（ステップＳ２４１）。メインＣＰＵ３１は、ボーナス終了枚数カウンタは０であると判別したときには、ＢＢ終了時処理を行う（ステップＳ２４２）。この処理では、ＢＢ遊技状態フラグ及びＲＢ遊技状態フラグがオフされ、ボーナスの終了契機を管理するための各種カウンタがクリアされる。次に、メインＣＰＵ３１は、ＢＢゲーム数カウンタをクリアし、ＲＴ１遊技状態フラグをオンにセットする（ステップＳ２４３）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ボーナス終了コマンドを副制御回路７２に対して送信し（ステップＳ２４４）、ステップＳ２４８の処理を行う。
【０２８０】
メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２４１においてボーナス終了枚数カウンタは０ではないと判別したときには、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタを更新する（ステップＳ２４５）。この処理では、遊技可能回数カウンタが１減算され、また、入賞が有った場合に入賞可能回数カウンタが１減算される。次に、メインＣＰＵ３１は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは０であるか否かを判別する（ステップＳ２４６）。
【０２８１】
メインＣＰＵ３１は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは０ではないと判別したときには、ステップＳ２４８の処理を行う一方で、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは０であると判別したときには、ＲＢ終了時処理を行う（ステップＳ２４７）。この処理では、ＲＢ遊技状態フラグがオフされ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタがクリアされる。
【０２８２】
ステップＳ２４８では、メインＣＰＵ３１は、ＢＢ１～ＢＢ３遊技状態であるか否かを判別する。このとき、ＢＢ１～ＢＢ３遊技状態でない場合には、メインＣＰＵ３１はボーナス終了チェック処理を終了する一方で、ＢＢ１～ＢＢ３遊技状態である場合には、メインＣＰＵ３１は、ＢＢゲーム数カウンタを１加算し（ステップＳ２４９）、ボーナス終了チェック処理を終了する。
【０２８３】
図６２を参照して、ＲＴ制御処理について説明する。
【０２８４】
初めに、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ３遊技状態フラグ又はＲＴ４遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ２５１）。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ制御処理を終了する一方で、この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ遊技数カウンタを１減算する（ステップＳ２５２）。
【０２８５】
次に、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ遊技数カウンタが０であるか否かを判別する（ステップＳ２５３）。このとき、ＲＴ遊技数カウンタが０である場合には、メインＣＰＵ３１は、遊技状態格納領域をクリア、すなわち、遊技状態を一般遊技状態にし（ステップＳ２５４）、ＲＴ制御処理を終了する。他方、ＲＴ遊技数カウンタが０でない場合には、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ制御処理を終了する。
【０２８６】
［ボーナス作動チェック処理］

次に、図６３及び図６４を参照して、ボーナス作動チェック処理について説明する。初めに、メインＣＰＵ３１は、表示役がいずれかのＢＢであるか否かを判別する（ステップＳ２６１）。メインＣＰＵ３１は、表示役はＢＢであると判別したときには、ボーナス作動時テーブル（図１４）を参照し、ＢＢ作動時処理を行う（ステップＳ２６２）。この処理では、ＢＢ遊技状態フラグがオンにされ、ボーナス終了枚数カウンタに所定値がセットされる。

【０２８７】

次に、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ遊技状態フラグをクリアし（ステップＳ２６３）、その後、持越役格納領域をクリアする（ステップＳ２６４）。次に、メインＣＰＵ３１は、開始したＢＢがＢＢ１～ＢＢ３のいずれかであるかを判別する（ステップＳ２６５）。このとき、開始したＢＢがＢＢ１～ＢＢ３のいずれかである場合には、メインＣＰＵ３１は、ＢＢゲーム数カウンタに０をセットし（ステップＳ２６６）、続いて、ステップＳ２６７の処理を行う。

【０２８８】

ステップＳ２６７では、メインＣＰＵ３１は、ボーナス開始コマンドを副制御回路７２に対して送信する。この処理が終了すると、図６４のステップＳ２８１の処理を行う。

【０２８９】

メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２６１において表示役がＢＢでないと判別したときには、表示役は赤７リプレイ又はドンリプレイであるか否かを判別する（ステップＳ２６８）。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２６９の処理を行う一方で、この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、図６４のステップＳ２８９の処理を行う。

【０２９０】

ステップＳ２６９では、メインＣＰＵ３１は、投入枚数カウンタの値を自動投入枚数カウンタに複写する。次に、メインＣＰＵ３１は、遊技状態が一般遊技状態、又はＲＴ２遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ２７０）。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ３遊技状態フラグをオンにセットし、ＲＴゲーム数カウンタに２０をセットし（ステップＳ２７１）、図６４のステップＳ２８１の処理を行う。他方、ＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、図６４のステップＳ２８１の処理を行う。

【０２９１】

メインＣＰＵ３１は、表示役が赤７リプレイ又はドンリプレイではないと判別したときには、表示役がＳＢであるか否かを判別する（ステップＳ２７２）。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２７３の処理を行い、ＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、図６４のステップＳ２８９の処理を行う。

【０２９２】

ステップＳ２７３では、メインＣＰＵ３１は、ＳＢ作動時処理を行う。この処理では、ＳＢ遊技状態フラグがオンにされ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタに１をセットする。次に、メインＣＰＵ３１は、遊技状態が一般遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態のいずれであるか否かを判別する（ステップＳ２７４）。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、ＲＴ４遊技状態フラグをセットし、ＲＴゲーム数カウンタに１２００をセットし（ステップＳ２７５）、図６４のステップＳ２８１の処理を行う。他方、ステップＳ２７４の判別がＮＯのときには、メインＣＰＵ３１は、図６４のステップＳ２８１の処理を行う。

【０２９３】

図６４のステップＳ２８１では、メインＣＰＵ３１は、シングルこぼし目が表示されたか否かを判別する。このとき、シングルこぼし目が表示されていない場合には、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２８４の処理を行う。他方、シングルこぼし目が表示された場合には、メインＣＰＵ３１は、遊技状態が一般遊技状態又はＲＴ１遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ２８２）。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２８９の処理を行う一方で、ＹＥＳのときは、ＲＴ２遊技状態フラグをセットし（ス

テップＳ２８３）、続いて、ステップＳ２８９の処理を行う。
【０２９４】
ステップＳ２８４では、メインＣＰＵ３１は、ベルこぼし目が表示されたか否かを判別する。このとき、ベルこぼし目が表示されていない場合には、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２８７の処理を行う。他方、ベルこぼし目が表示された場合には、メインＣＰＵ３１は、遊技状態が一般遊技状態、ＲＴ１遊技状態又はＲＴ２遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ２８５）。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２８９の処理を行う一方で、ＹＥＳのときは、ＲＴ４遊技状態フラグをセットするとともに、ＲＴゲーム数カウンタに１２００をセットし（ステップＳ２８６）、ステップＳ２８９の処理を行う。
【０２９５】
ステップＳ２８７では、メインＣＰＵ３１は、表示役はリプレイ１又はリプレイ２であるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、投入枚数カウンタの値を自動投入枚数カウンタに複写し（ステップＳ２８８）、ステップＳ２８９の処理を行う。他方、ＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ２８９の処理を行う。
【０２９６】
ステップＳ２８９では、ＢＢ遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ボーナス作動チェック処理を終了する一方で、ＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、ＲＢ遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ２９０）。このとき、ＲＢ遊技状態フラグがオンである場合には、メインＣＰＵ３１は、ボーナス作動チェック処理を終了する。他方、ＲＢ遊技状態フラグがオンでない場合には、メインＣＰＵ３１は、ＲＢ作動時処理（ＲＢ遊技状態フラグをオンにセットするとともに、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタに所定値をセット）を行い（ステップＳ２９１）、その後、ボーナス作動チェック処理を終了する。
【０２９７】
［メインＣＰＵの制御による割込処理（１．１１７３ｍＳｅｃ）］
次に、図６５を参照して、メインＣＰＵ３１の制御による割込処理（１．１１７３ｍＳｅｃ）について説明する。初めに、メインＣＰＵ３１は、レジスタの退避を行う（ステップＳ３０１）。次に、メインＣＰＵ３１は、入力ポートチェック処理を行う（ステップＳ３０２）。この処理では、ストップスイッチ７Ｓ等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。
【０２９８】
次に、メインＣＰＵ３１は、各種スイッチがオンであるか否かを判別する（ステップＳ３０３）。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ３０７の処理を行う一方で、ＹＥＳのときは、ベットスイッチ１１Ｓがオンであるか否かを判別する（ステップＳ３０４）。メインＣＰＵ３１は、ベットスイッチ１１Ｓがオンである場合には、副制御回路７２にＢＥＴコマンドを送信し（ステップＳ３０５）、ステップＳ３０７の処理を行う。他方、ベットスイッチ１１Ｓがオンでない場合には、メインＣＰＵ３１は、オンであるスイッチに対応するコマンドを副制御回路７２に送信し（ステップＳ３０６）、ステップＳ３０７の処理を行う。
【０２９９】
ステップＳ３０７では、メインＣＰＵ３１は、待ち時間タイマ、メインロック制御タイマ、リール回転開始タイマ等の各種タイマが０であるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、ステップＳ３１０の処理を行う一方で、ＮＯのときは、各種タイマを１減算する（ステップＳ３０８）。次にメインＣＰＵ３１は、各種タイマが０であるか否かを判別する（ステップＳ３０９）。この判別がＮＯのときは、メインＣＰＵ３１は、ステップＳ３１１の処理を行う。他方、この判別がＹＥＳのときは、メインＣＰＵ３１は、対応するタイマに関連するフラグをオフにし（ステップＳ３１０）、ステップＳ３１１の処理を行う。この処理では、例えば、メインロック制御タイマが０である場合には、メインロック制御フラグ１，２をオフにし、リール回転開始タイマが０である場合には、対応するリ

ール回転開始フラグをオフにする。

【０３００】

ステップＳ３１１では、メインＣＰＵ３１は、リール制御処理を行う。この処理では、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転開始が要求されたときに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を開始し、その後一定速度での回転を行うよう、ステッピングモータ４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒの駆動が制御される。また、滑り駒数が決定されたときは、該当リールの回転が滑り駒数分継続するのを待ってその回転の減速及び停止を行うよう、ステッピングモータの駆動が制御される。

【０３０１】

次に、メインＣＰＵ３１は、ランプ・７セグ駆動処理を行う（ステップＳ３１２）。次に、メインＣＰＵ３１は、レジスタの復帰を行う（ステップＳ３１３）。この処理が終了すると、割込処理を終了する。

【０３０２】

［副制御回路のサブＣＰＵによって実行されるプログラムフロー］

主制御回路７１のメインＣＰＵ３１により実行されるプログラムの内容についての説明は以上である。次に、図６６～図８８を参照して、副制御回路７２のサブＣＰＵ８１により実行されるプログラムの内容について説明する。

【０３０３】

［電源投入時処理］

図６６を参照して、電源投入時の副制御回路７２の動作について説明する。

【０３０４】

初めに、サブＣＰＵ８１は、初期化処理を行い（ステップＳ４０１）、ステップＳ４０２に移る。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マザータスクを含んで構成される。

【０３０５】

ステップＳ４０２では、ランプ制御タスクを起動し、ステップＳ４０３に移る。ランプ制御タスクについては、後に図７０を参照して説明するが、サブＣＰＵ８１に対して２ｍｓ毎に送信されるタイマ割込イベントメッセージをサブＣＰＵ８１が受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージをサブＣＰＵ８１が受け取ったことに応じて、サブＣＰＵ８１は、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリールバックランプの点灯状態を制御する処理を行う。

【０３０６】

ステップＳ４０３では、サウンド制御タスクを起動し、ステップＳ４０４に移る。サウンド制御タスクについては、後に図７１を参照して説明するが、サブＣＰＵ８１は、スピーカ９Ｌ，９Ｒからの出音状態を制御する処理を行う。

【０３０７】

ステップＳ４０４では、マザータスクを起動し、処理を打ち切る。マザータスクについては、後に図６７を参照して説明するが、ＶＳＹＮＣ（垂直同期信号）割込同期のタスクグループであり、液晶表示装置５で１フレームの映像が表示されたときに液晶表示装置５から送られる垂直同期信号（ＶＳＹＮＣ割込信号）を用いる。

【０３０８】

［マザータスク］

図６７を参照して、マザータスクについて説明する。

【０３０９】

初めに、サブＣＰＵ８１は、描画タスクの起動を行い（ステップＳ４１１）、ステップＳ４１２に移る。描画タスクについては、後に図６８を参照して説明するが、サブＣＰＵ８１は、フレームの切り換え等を行う。

【０３１０】
ステップＳ４１２では、主基板通信タスクの起動を行い、ステップＳ４１３に移る。主基板通信タスクについては、後に図７３を参照して説明するが、主制御回路７１に設けられたメインＣＰＵ３１からサブＣＰＵ８１に対して送信される各種のコマンドをサブＣＰＵ８１が受け取るのを待ち、これら各種のコマンドをサブＣＰＵ８１が受け取ったことに応じて、サブＣＰＵ８１は、受け取ったコマンドに応じた処理を行う。
【０３１１】
ステップＳ４１３では、アニメ制御タスクを起動し、ステップＳ４１４に移る。アニメ制御タスクについて、後に図６９を参照して説明するが、サブＣＰＵ８１は、液晶表示装置１３１の表示状態を制御する処理を行う。ステップＳ４１４では、同一グループの次のタスクを実行する。すなわち、ＶＳＹＮＣ割込同期のタスクグループである描画タスクとアニメ制御タスクとを実行する。
【０３１２】
［描画タスク］
図６８を参照して、描画タスクについて説明する。
【０３１３】
初めにサブＣＰＵ８１は、描画関連データの初期化処理を行い（ステップＳ４２１）、ステップＳ４２２に移る。この処理では、メッセージキューの初期化、イベントメッセージの登録、シーン再生の初期化処理等が行われる。ステップＳ４２２では、描画タスクと同一グループであるＶＳＹＮＣ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、すなわちアニメ制御タスクを実行し、ステップＳ４２３に移る。このステップＳ４２２では、アニメ制御タスクのうち、ステップＳ４３３～ステップＳ４３８の処理が行われる。
【０３１４】
ステップＳ４２３では、ＶＳＹＮＣイベント待ちを行い、ステップＳ４２４に移る。この処理では、ＶＳＹＮＣメッセージが取得されるまで、サブＣＰＵ８１は、他のタスクを実行する。ステップＳ４２４では、ＶＳＹＮＣカウンタが２以上であるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、ステップＳ４２５に移り、ＮＯのときは、ステップＳ４２２に移る。ステップＳ４２５では、ＶＳＹＮＣカウンタを０にセットし、ステップＳ４２２に移る。なお、本実施例ではＶＳＹＮＣイベントは、１０００／６０ｍｓ毎に行われる。すなわち、１秒間に３０フレーム切り替えが行われる。なお、１秒間に切り換えるフレーム数については適宜変更可能である。例えば、イベント時間を変更して１秒間あたりのフレーム数を１５フレームや６０フレームにすることができる。
【０３１５】
［アニメ制御タスク］
図６９を参照して、アニメ制御タスクについて説明する。
【０３１６】
初めに、サブＣＰＵ８１は、アニメ関連データの初期化処理を行い（ステップＳ４３１）、ステップＳ４３２に移る。ステップＳ４３２では、アニメ制御タスクと同一グループであるＶＳＹＮＣ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、すなわち描画タスクを実行し、ステップＳ４３３に移る。このステップＳ４３２では、描画タスクのうち、ステップＳ４２３～ステップＳ４２５の処理が行われる。
【０３１７】
ステップＳ４３３では、メッセージキューから遊技情報を取り出し、ステップＳ４３４に移る。ステップＳ４３４では、描画データ格納領域に遊技情報を複写し、ステップＳ４３５に移る。ステップＳ４３５では、遊技情報から自ＷＯＲＫを作成し、ステップＳ４３６に移る。ステップＳ４３６では、アニメーションデータの決定処理を行い、ステップＳ４３７に移る。ステップＳ４３７では、映像サウンドデータの決定処理を行い、ステップＳ４３８に移る。ステップＳ４３８では、アニメーション処理を行い、ステップＳ４３２に移る。
【０３１８】

［ランプ制御タスク］
図７０を参照して、ランプ制御タスクについて説明する。
【０３１９】
初めに、サブＣＰＵ８１は、ランプ関連データの初期化処理を行い（ステップＳ４４１）、ステップＳ４４２に移る。ステップＳ４４２では、２ｍｓイベント待ちを行い、ステップＳ４４３に移る。この処理では、サブＣＰＵ８１が２ｍｓ毎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。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、図示は省略するが、電源割込同期のタスクグループや、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループが挙げられる。
【０３２０】
ステップＳ４４３では、後で図７２を参照して説明するタイマ更新処理を行い、ステップＳ４４４に移る。ステップＳ４４４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し、ステップＳ４４５に移る。実施例では、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Ｓ４４４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Ｓ４４４では、後述の図７１を参照して説明するサウンド制御タスクのうち、ステップＳ４５３～ステップＳ４５５の処理が行われる。
【０３２１】
ステップＳ４４５では、ランプデータをランプ格納領域から取り出し、ステップＳ４４６に移る。ステップＳ４４６では、ランプデータの解析処理を行い、ステップＳ４４７に移る。ステップＳ４４７では、ランプ点灯制御処理を行い、ステップＳ４４２に移る。
【０３２２】
［サウンド制御タスク］
図７１を参照して、サウンド制御タスクについて説明する。
【０３２３】
初めにサブ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行い（ステップＳ４５１）、ステップＳ４５２に移る。ステップＳ４５２では、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し、ステップＳ４５３に移る。このステップＳ４５２では、ランプ制御タスクのうち、ステップＳ４４５～ステップＳ４４７の処理が行われる。
【０３２４】
ステップＳ４５３では、サウンドデータをサウンド格納領域から取り出し、ステップＳ４５４に移る。ステップＳ４５４では、サウンドデータの解析処理を行い、ステップＳ４５５に移る。ステップＳ４５５では、音出力制御処理を行い、ステップＳ４５２へ移る。
【０３２５】
［タイマ更新処理］
図７２を参照して、タイマ更新処理について説明する。
【０３２６】
初めにサブＣＰＵ８１は、連打復活演出フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ４６１）。ここで、連打復活演出フラグは、対決演出（演出グループ「８」）において、復活有りの演出内容が決定された場合にオンにセットされる（後述の図８５のステップＳ６６３、後述の図７７のステップＳ５３６参照）。このとき、連打復活演出フラグがオンである場合には、サブＣＰＵ８１は、連打タイマを１減算する（ステップＳ４６２）。なお、連打タイマとは、連打復活演出が行われる際に、ＭＡＸベットボタン１１を連打可能な時間を計時するタイマであり、連打復活演出フラグがオンにセットされた場合に２５００がセットされる（後述の図８５のステップＳ６６３参照）。

【０３２７】
次に、サブＣＰＵ８１は、連打タイマが０であるか否かを判別する（ステップＳ４６３）。このとき、連打タイマが０である場合には、サブＣＰＵ８１は、連打復活演出フラグをオフにし（ステップＳ４６４）、タイマ更新処理を終了する。なお、連打復活演出フラグは、このように連打タイマが０になった場合（すなわち、５０００ｍｓ経過）のほか、スタートコマンド受信時（後述の図７６のステップＳ５１２）、及びＭＡＸベットボタン１１が規定回数押下（後述の図６４のステップＳ６１８）された場合にもオフにセットされる。
【０３２８】
サブＣＰＵ８１は、連打復活演出フラグがオンでない場合、又は連打タイマが０でない場合には、選択演出フラグがオンであるか否かを判別する。ここで、選択演出フラグは、選択演出（演出グループ「９」）である場合にオンにセットされ（後述の図７７のステップＳ５３４参照）、ＢＥＴコマンド受信時（後述の図８４のステップＳ６１３）、又は第３停止操作についての停止コマンド受信時（後述の図８５のステップＳ６３９）にオフにセットされる。
【０３２９】
次に、サブＣＰＵ８１は、選択演出フラグがオンでない場合には、タイマ更新処理を終了する一方で、選択演出フラグがオンである場合には、タイトル切替タイマを１減算する（ステップＳ４６５）。なお、タイトル切替タイマは、図４１に示すタイトルを切り換える際に用いられるタイマであり、後述の図７７のステップＳ５３３において５００がセットされる。
【０３３０】
次に、サブＣＰＵ８１は、タイトル切替タイマが０であるか否かを判別する。このとき、タイトル切替タイマが０でない場合には、サブＣＰＵ８１は、タイマ更新処理を終了する一方で、タイトル切替タイマが０である場合には、現在のタイトルの次のタイトルに変更する（ステップＳ４６８）。続いて、サブＣＰＵ８１は、タイトル切替タイマに５００をセットし（ステップＳ４６９）、タイマ更新処理を終了する。
【０３３１】
［主基板通信タスク］
図７３を参照して、サブＣＰＵ８１により行われる主基板通信タスクについて説明する。初めに、サブＣＰＵ８１は、主制御回路７１から送信されたコマンドの受信チェックを行う（ステップＳ４７１）。次に、サブＣＰＵ８１は、コマンドを受信した場合、そのコマンドの種別を抽出する（ステップＳ４７２）。
【０３３２】
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別する（ステップＳ４７３）。サブＣＰＵ８１は、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判別したときには、ステップＳ４７１に移る一方で、前回とは異なるコマンドを受信したと判別したときには、メッセージキューに格納し（ステップＳ４７４）、ステップＳ４７１に移る。
【０３３３】
［演出登録タスク］
次に、図７４を参照して、サブＣＰＵ８１により行われる演出登録タスクについて説明する。初めに、サブＣＰＵ８１は、メッセージキューからメッセージを取り出す（ステップＳ４８１）。次に、サブＣＰＵ８１は、メッセージは有るか否かを判別する（ステップＳ４８２）。サブＣＰＵ８１は、メッセージは有ると判別したときには、メッセージから遊技情報を複写する（ステップＳ４８３）。例えば、パラメータによって特定される、内部当籤役、回転が停止したリールの種別、表示役、作動中フラグ等といった各種データがサブＲＡＭ８３に設けられた格納領域に複写される。
【０３３４】
次に、サブＣＰＵ８１は、後で図７５を参照して説明する演出内容決定処理を行う（ス

テップＳ４８４）。この処理では、受信したコマンドの種別に応じて、演出内容の決定や演出データの登録等が行われる。

【０３３５】

サブＣＰＵ８１は、ステップＳ４８４の後、又は、ステップＳ４８２においてメッセージは無かったと判別したときには、アニメーションデータの登録を行う（ステップＳ４８５）。次に、サブＣＰＵ８１は、サウンドデータの登録を行う（ステップＳ４８６）。次に、サブＣＰＵ８１は、ＬＥＤデータの登録を行う（ステップＳ４８７）。アニメーションデータの登録、サウンドデータの登録及びＬＥＤデータの登録は、演出内容決定処理（後述の図７５参照）において登録された演出データに基づいて行われる。この処理が終了すると、ステップＳ４８１に移る。

【０３３６】

［演出内容決定処理］

次に、図７５を参照して、サブＣＰＵ８１により実行される演出内容決定処理のフローチャートについて説明する。初めに、サブＣＰＵ８１は、初期化コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップＳ４９１）。なお、初期化コマンドは、設定が変更された場合に主制御回路７１から送信されるコマンドである。サブＣＰＵ８１は、初期化コマンド受信時であると判別したときには、初期化コマンド受信時処理を行う（ステップＳ４９２）。この処理では、各種フラグ等をクリアするが、ＳＢカウンタのみは初期値として３０をセットする。サブＣＰＵ８１は、この処理が終了すると、ステップＳ５０５の処理を行う。なお、クリアする情報は任意に設定可能であり、例えば、遊技状態フラグや持越役等の情報をクリアしないこととしても良い。

【０３３７】

サブＣＰＵ８１は、初期化コマンド受信時ではないと判別したときには、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（ステップＳ４９３）。サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時であると判別したときには、後で図７６及び図７７を参照して説明するスタートコマンド受信時処理を行う（ステップＳ４９４）。サブＣＰＵ８１は、この処理が終了すると、ステップＳ５０５の処理を行う。

【０３３８】

次に、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時ではないと判別したときには、ＢＥＴコマンド受信時であるか否かを判別する（ステップＳ４９５）。サブＣＰＵ８１は、ＢＥＴコマンド受信時であると判別したときには、後で図８４を参照して説明するＢＥＴコマンド受信時処理を行う（ステップＳ４９６）。サブＣＰＵ８１は、この処理が終了すると、ステップＳ５０５の処理を行う。

【０３３９】

次に、サブＣＰＵ８１は、ＢＥＴコマンド受信時ではないと判別したときには、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップＳ４９７）。サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンド受信時であると判別したときには、後で図８５を参照して説明するリール停止コマンド受信時処理を行う（ステップＳ４９８）。サブＣＰＵ８１は、この処理が終了すると、ステップＳ５０５の処理を行う。

【０３４０】

次に、サブＣＰＵ８１は、リール停止コマンド受信時ではないと判別したときには、表示コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップＳ４９９）。サブＣＰＵ８１は、表示コマンド受信時であると判別したときには、後で図８６を参照して説明する表示コマンド受信時処理を行う（ステップＳ５００）。サブＣＰＵ８１は、この処理が終了すると、ステップＳ５０５の処理を行う。

【０３４１】

次に、サブＣＰＵ８１は、表示コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップＳ５０１）。サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したときには、後で図８７を参照して説明するボーナス開始コマンド受信時処理を行う（ステップＳ５０２）。サブＣＰＵ８１は、この

処理が終了すると、ステップＳ５０５の処理を行う。
【０３４２】
次に、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス終了コマンド受信時であるか否かを判別する（ステップＳ５０３）。サブＣＰＵ８１は、ボーナス終了コマンド受信時ではないと判別したときには、ステップＳ５０５の処理を行う一方で、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したときには、後で図８８を参照して説明するボーナス終了コマンド受信時処理を行う（ステップＳ５０４）。サブＣＰＵ８１は、この処理が終了すると、ステップＳ５０５の処理を行う。
【０３４３】
ステップＳ５０５では、受信したコマンドに基づいて演出データをセットし、演出内容決定処理を終了する。
【０３４４】
［スタートコマンド受信時処理］
次に、図７６を参照して、サブＣＰＵ８１により実行されるスタートコマンド受信時処理のフローチャートについて説明する。
【０３４５】
初めに、サブＣＰＵ８１は、連打復活演出フラグがオンであるか否かを判別し（ステップＳ５１１）、オンである場合には連打復活フラグをオフにするとともに（ステップＳ５１２）、演出抽籤状態をキャンセル状態にセットする（ステップＳ５１３）。すなわち、ＢＢを持ち越している状態では、演出抽籤状態をキャンセルボーナスとし、ＢＢを持ち越していない状態では、演出抽籤状態をキャンセルフェイクとする。なお、本実施の形態では、連打タイマが０になった場合には演出抽籤状態をキャンセル状態としていないが、この場合にも演出抽籤状態をキャンセル状態としてもよい。すなわち、図７４のステップＳ４６４の処理において、連打復活演出フラグをオフにした際にも演出抽籤状態をキャンセル状態にセットしてもよい。
【０３４６】
次に、サブＣＰＵ８１は、メインの遊技状態フラグに基づいて、サブの遊技状態を決定する（ステップＳ５１４）。この処理では、主制御回路７１により管理される遊技状態と副制御回路７２により管理される遊技状態とを一致させる処理を行う。
【０３４７】
次に、サブＣＰＵ８１は、演出内容が決定されているか否かを判別する（ステップＳ５１５）。このとき、演出内容が決定されている場合には、図７７のステップＳ５３１に移り、演出内容が決定されていない場合には、ＢＢ４遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ５１６）。サブＣＰＵ８１は、ＢＢ４遊技状態である場合には、ＢＢ４中演出をセットし（ステップＳ５１７）、続いて、ステップＳ５２５の処理を行う。
【０３４８】
次に、サブＣＰＵ８１は、ＢＢ遊技状態でない場合には、ＢＢ１～ＢＢ３遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ５１８）。このとき、ＢＢ１～ＢＢ３遊技状態である場合には、サブＣＰＵ８１は、後で図７７を参照して説明するＢＢ１～３中抽籤処理を行い（ステップＳ５１９）、続いて、ステップＳ５２５の処理を行う。
【０３４９】
次に、サブＣＰＵ８１は、ＢＢ１～ＢＢ３遊技状態でないと判別したときには、ＲＴ４遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ５２０）。このとき、ＲＴ４遊技状態である場合には、サブＣＰＵ８１は、後で、図７９を参照して説明するＲＴ４中抽籤処理を行い（ステップＳ５２１）、続いて、ステップＳ５２５の処理を行う。
【０３５０】
次に、サブＣＰＵ８１は、ＲＴ４遊技状態でないと判別したときには、ＲＴ５遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ５２２）。このとき、ＲＴ５遊技状態である場合には、サブＣＰＵ８１は、後で、図８０を参照して説明するＲＴ５中抽籤処理を行い（ステップＳ５２３）、続いて、ステップＳ５２５の処理を行う。

【０３５１】
次に、サブＣＰＵ８１は、ＲＴ５遊技状態でないと判別したときには、後で図８１を参照して説明する一般・ＲＴ１～３遊技状態中用演出抽籤処理を行い（ステップＳ５２４）、続いて、ステップＳ５２５の処理を行う。
【０３５２】
ステップＳ５２５では、サブＣＰＵ８１は、演出内容が決定されているか否かを判別する。このとき、演出内容が決定されている場合には、サブＣＰＵ８１は、図７７のステップＳ５３１の処理を行い、他方、演出内容が決定されていない場合には、サブＣＰＵ８１は、演出抽籤状態に応じた演出グループ選択テーブルを参照して、内部当籤役に基づいて演出グループを決定し（ステップＳ５２６）、図７７のステップＳ５３１の処理を行う。
【０３５３】
ステップＳ５３１では、サブＣＰＵ８１は、決定された演出グループが選択演出であるか否かを判別する。このとき、選択演出が決定されていた場合には、サブＣＰＵ８１は、グループ別演出内容抽籤テーブルに基づいて演出内容を決定し、開始タイトルを表示する（ステップＳ５３２）。続いて、サブＣＰＵ８１は、タイトル切替タイマに５００をセットするとともに（ステップＳ５３３）、選択演出フラグをオンにセットし、ＢＥＴランプ切り替え処理を行う（ステップＳ５３４）。このＢＥＴランプ切り替え処理では、発光体２８４から照射される光を制御することで、遊技者が視認できる文字を切り替える処理が行われる。具体的には、発光体２８４から青色、水色又は緑色の光を照射し、ＭＡＸ文字２３１ではなく、ＣＨＡＮＣＥ文字２３２が視認できるように制御する（図８参照）。その結果、ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出であることが遊技者に操作される。この処理が終了すると、サブＣＰＵ８１は、スタートコマンド受信時処理を終了する。
【０３５４】
サブＣＰＵ８１は、決定された演出グループが選択演出ではないと判別したときには、決定された演出が対決演出且つ連打復活有り（具体的には、花火対決連打復活有り又は喧嘩対決連打復活有り（図３９参照））か否かを判別する（ステップＳ５３５）。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、連打復活演出予約フラグをオンにセットし（ステップＳ５３６）、スタートコマンド受信時処理を終了する。他方、この判別がＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、その他演出データをセットし（ステップＳ５３７）、スタートコマンド受信時処理を終了する。なお、連打復活演出予約フラグがオンにセットされている場合には、全てのリールが停止した後に連打復活演出が行われる（後述の図８５参照）。
【０３５５】
［ＢＢ１～３中抽籤処理］
図７８を参照して、ＢＢ１～３中抽籤処理について説明する。上述したようにＢＢ１～ＢＢ３遊技状態の１４ゲーム～２２ゲームでは獲得ポイントが付与されるところ、ＢＢ１～３中抽籤処理は、この獲得ポイントの付与に関するフローチャートである。
【０３５６】
初めに、サブＣＰＵ８１は、ＢＢゲーム数カウンタが１３～２１のいずれかであるか否かを判別する（ステップＳ５４１）。この判別がＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、ＢＢ中演出をセットし（ステップＳ５４６）、ＢＢ１～３中抽籤処理を終了する。他方、この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、ロック情報、ＡＴ抽籤状態を参照し、ＢＢ中ポイント獲得抽籤テーブルに基づいて獲得ポイントを抽籤する（ステップＳ５４２）。なお、ＢＢゲーム数カウンタの情報及びロック情報は、スタートコマンドに含まれる。
【０３５７】
次に、サブＣＰＵ８１は、当籤した獲得ポイントを格納領域（ＢＢ中ポイント格納領域（サブＲＡＭ８３））に加算して格納し（ステップＳ５４３）、当籤した獲得ポイント数に応じて演出を抽籤する（ステップＳ５４４）。なお、この処理では、獲得ポイントに応じて打ち上げる花火の種類を決定する。続いて、サブＣＰＵ８１は、当籤した演出をセットし（ステップＳ５４５）、ＢＢ１～３中抽籤処理を終了する。
【０３５８】

［ＲＴ４中抽籤処理］
図７９を参照して、ＲＴ４中抽籤処理について説明する。ＲＴ４中抽籤処理では、ＡＴ抽籤状態を更新する処理を行う。
【０３５９】
初めに、サブＣＰＵ８１は、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタが０であるか否かを判別する（ステップＳ５５１）。サブＣＰＵ８１は、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタが０である場合には、続いて、ステップＳ５５３の処理を行い、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタが０でない場合には、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタを１減算し（ステップＳ５５２）、ステップＳ５５３の処理を行う。
【０３６０】
次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役を参照し、高確率ゲーム数抽籤テーブル（図４３）に基づいて高確率状態移行抽籤を行う（ステップＳ５５３）。続いて、サブＣＰＵ８１は、高確率状態移行抽籤の結果が当籤であるか否かを判別し（ステップＳ５５４）、当籤である場合には、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタに５１を加算し（ステップＳ５５５）、ステップＳ５５６の処理を行う。他方、非当籤である場合には、サブＣＰＵ８１は、続いて、ステップＳ５５６の処理を行う。
【０３６１】
ステップＳ５５６では、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役がＳＢであるか否かを判別し、ＳＢである場合には、後で図８２を参照して説明するＳＢ内部当籤時処理を行い（ステップＳ５５７）、ＲＴ４中抽籤処理を終了する。他方、内部当籤役がＳＢでない場合には、サブＣＰＵ８１は、ＲＴ４中抽籤処理を終了する。
【０３６２】
［ＲＴ５中抽籤処理］
図８０を参照して、ＲＴ５中抽籤処理について説明する。本実施の形態では、ＢＢ４である場合には、無限ＡＴが行われる可能性があるところ、ＲＴ５中抽籤処理はこの無限ＡＴを行うか否かを抽籤する処理である。
【０３６３】
初めにサブＣＰＵ８１は、このゲームでＲＴ５遊技状態へ移行したか否か（すなわち、ＢＢ成立ゲームか否か）を判別する（ステップＳ５６１）。このとき、ＢＢ成立ゲームでない場合には、サブＣＰＵ８１は、ＲＴ５中抽籤処理を終了する一方で、ＢＢ成立ゲームである場合には、サブＣＰＵ８１は、内部当籤したＢＢがＢＢ４であるか否かを判別する（ステップＳ５６２）。このとき、内部当籤したＢＢがＢＢ４以外である場合には、サブＣＰＵ８１は、ＲＴ５中抽籤処理を終了する。
【０３６４】
サブＣＰＵ８１は、内部当籤したＢＢがＢＢ４である場合には、設定値・ＡＴ抽籤状態を参照し、ＢＢ４内部当籤時次回ＡＴ抽籤テーブル（図４６）に基づいて次回ＡＴ（無限ＡＴ）を行うか否かを抽籤する（ステップＳ５６３）。続いて、サブＣＰＵ８１は、この抽籤に当籤したか否かを判別し（ステップＳ５６４）、当籤した場合には次回ＡＴ予約フラグをオンにセットし（ステップＳ５６５）、ＲＴ５中抽籤処理を終了し、当籤していない場合には、ＲＴ５中抽籤処理を終了する。なお、次回ＡＴ予約フラグは、ＢＢ４開始時に次回ＡＴフラグをオンにセットするための情報である。また、次回ＡＴフラグは無限ＡＴを行うか否かを判別するための情報である。
【０３６５】
［一般・ＲＴ１～３中抽籤処理］
図８１を参照して、一般・ＲＴ１～３中抽籤処理について説明する。
【０３６６】
初めに、サブＣＰＵ８１は、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタが０であるか否かを判別する（ステップＳ５７１）。サブＣＰＵ８１は、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタが０である場合には、続いて、ステップＳ５７３の処理を行い、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタが０でない場合には、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタを１減算し（ステップＳ５７２）、ステップＳ５

７３の処理を行う。

【０３６７】

次に、サブＣＰＵ８１は、遊技状態が一般遊技状態で、且つ前回のゲームにおける遊技状態がＲＴ４遊技状態であるか否か（すなわち、天井機能により一般遊技状態に移行したか）を判別する（ステップＳ５７３）。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、次回ＡＴフラグをオンにセットし（ステップＳ５７４）、続いて、ステップＳ５７５に移る。他方、この判別がＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、続いて、ステップＳ５７５に移る。

【０３６８】

ステップＳ５７５では、サブＣＰＵ８１は、次回ＡＴフラグがオンであるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５８２の処理を行い、ＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５７６の処理を行う。ステップＳ５７６では、サブＣＰＵ８１は、遊技状態がＲＴ１遊技状態であるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５８２の処理を行い、ＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５７７の処理を行う。

【０３６９】

ステップＳ５７７では、サブＣＰＵ８１は、ＡＴゲーム数カウンタが０であるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５８０の処理を行い、ＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５７８の処理を行う。ステップＳ５７８では、サブＣＰＵ８１は、遊技状態がＲＴ２遊技状態であるか否かを判別する。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、ＡＴゲーム数カウンタを１減算し（ステップＳ５７９）、ステップＳ５８０の処理を行い、ＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５８０の処理を行う。

【０３７０】

ステップＳ５８０では、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役（スイカ１又はスイカ２）及び設定値を参照し、高リプ中用ＡＴ上乗せ抽籤テーブル（図４７）に基づいてＡＴゲーム数の上乗せ抽籤を行う。次に、サブＣＰＵ８１は、当籤した上乗せＧ数（上乗せゲーム数）をＡＴゲーム数カウンタに加算する（ステップＳ５８１）。

【０３７１】

次に、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役がＳＢであるか否かを判別する（ステップＳ５８２）。このとき、内部当籤役がＳＢである場合には、サブＣＰＵ８１は、後で図８２を参照して説明するＳＢ内部当籤時処理を行い（ステップＳ５８３）、一般・ＲＴ１～３中抽籤処理を終了する。他方、内部当籤役がＳＢではない場合には、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に赤７リプレイが含まれるか否か（すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「８」又は「９」）を判別する（ステップＳ５８４）。

【０３７２】

サブＣＰＵ８１は、内部当籤役に赤７リプレイが含まれる場合には、後で図８３を参照して説明する特殊リプレイ内部当籤時処理を行い（ステップＳ５８５）、一般・ＲＴ１～３中抽籤処理を終了する。他方、内部当籤役に赤７リプレイが含まれない場合には、内部当籤役に基づいて演出内容を抽籤し（ステップＳ５８６）、一般・ＲＴ１～３中抽籤処理を終了する。

【０３７３】

［ＳＢ内部当籤時処理］

図８２を参照して、ＳＢ内部当籤時処理について説明する。本実施の形態では、ＳＢが３０回内部当籤役として決定される毎に、ＡＴ抽籤状態を高確率にする。ＳＢ内部当籤時処理はＳＢの当籤回数によってＡＴ抽籤状態を更新するための処理である。

【０３７４】

初めにサブＣＰＵ８１は、ＳＢカウンタを１減算する（ステップＳ５９１）。次に、サブＣＰＵ８１は、ＳＢカウンタが０であるか否かを判別する（ステップＳ５９２）。このとき、ＳＢカウンタが０である場合には、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタに５１を加算する

とともに（ステップＳ５９３）、ＳＢカウンタに初期値３０をセットする（ステップＳ５９４）。

【０３７５】

次に、サブＣＰＵ８１は、ステップＳ５９４の後、又はステップＳ５９２の判別がＮＯのときには、遊技状態が一般遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態のいずれかであるか否かを判別する（ステップＳ５９５）。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、ブリンク演出をセットし（ステップＳ５９６）、ＳＢ内部当籤役時処理を終了する。他方、ステップＳ５９５の判別がＮＯのときは、ＳＢ内部当籤役時処理を終了する。なお、ブリンク演出は、内部当籤役としてＳＢが決定されていることを報知する演出であり、液晶表示装置５上で赤色（ＳＢの図柄の組合せを構成する「赤７」図柄の報知）の点滅を行う。

【０３７６】

［特殊リプレイ内部当籤時処理］

図８３を参照して、特殊リプレイ内部当籤時処理について説明する。

【０３７７】

初めにサブＣＰＵ８１は、遊技状態が一般遊技状態又はＲＴ２遊技状態であるか否かを判別する（ステップＳ６０１）。この判別がＹＥＳのときは、サブＣＰＵ８１は、変則回転時演出をセットし（ステップＳ６０２）、特殊リプレイ内部当籤時処理を終了する。他方、この判別がＮＯのときは、サブＣＰＵ８１は、特殊リプレイ内部当籤時処理を終了する。なお、変則回転時演出は、目押しチャレンジ時に行われる演出であり、右の表示窓２１Ｒの周囲を点滅する演出が行われる。これにより、遊技者は右のリール３Ｒに着目することになり、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが変則的に回転を開始したことを把握できる。なお、変則回転時演出は、変則回転を遊技者に認識させるための演出であるため、中の表示窓２１Ｃ及び右の表示窓２１Ｒの両方の周囲を点滅させることとしても良い。

【０３７８】

［ＢＥＴコマンド受信時処理］

図８４を参照して、ＢＥＴコマンド受信時処理について説明する。

【０３７９】

初めにサブＣＰＵ８１は、選択演出フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ６１１）。このとき、選択演出フラグがオンである場合には、サブＣＰＵ８１は、選択されたパターン及び現在表示中のタイトルに基づいて、次回遊技の演出を決定又はＭＡＸベットボタン１１を操作したことによる演出（ＢＥＴ押下で大当り！）をセットする（ステップＳ６１２）。続いて、サブＣＰＵ８１は、選択演出フラグをオフにセットし（ステップＳ６１３）、ＢＥＴコマンド受信時処理を終了する。

【０３８０】

他方、選択演出フラグがオンでない場合には、サブＣＰＵ８１は、連打復活演出フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ６１４）。このとき、連打復活演出フラグがオンである場合には、サブＣＰＵ８１は、連打回数カウンタに１加算する（ステップＳ６１５）。続いて、サブＣＰＵ８１は、連打回数カウンタの値がセットされた値に達したか否かを判別する（ステップＳ６１６）。なお、連打回数の値についてのセットは、第３停止操作が行われた際に行われる（後述の図８５のステップＳ６３５）。このとき、連打回数カウンタの値がセットされた値に達していない場合には、サブＣＰＵ８１は、ＢＥＴコマンド受信時処理を終了する一方で、連打回数カウンタの値がセットされた値に達している場合には、サブＣＰＵ８１は、内部当籤役としてＢＢが決定されているか否かに基づいて演出をセットする（ステップＳ６１７）。例えば、内部当籤役としてＢＢが決定されている場合には、対決演出に勝つ演出がセットされ、ＢＢが決定されていない場合には、対決演出に負ける演出がセットされる。続いて、サブＣＰＵ８１は、連打復活演出フラグをオフにセットし（ステップＳ６１８）、ＢＥＴコマンド受信時処理を終了する。

【０３８１】

他方、連打復活演出フラグがオンでない場合には、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中ＢＧ

Ｍ変更可能フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ６１９）。ここで、本実施の形態では、第３停止操作としてストップボタンが押下（操作）されたときにＢＢに対応する図柄の組合せが表示されていた場合であって、押下されたストップボタンが押下された状態のままである状況（すなわち、ストップボタンから指を離さず、押下状態が解除されない状況）において、その後開始するＢＢ中のＢＧＭを変更可能としている。具体的には、押下したストップボタンから指を離さずＭＡＸベットボタン１１を押下（操作）することにより、ＢＧＭを変更できることとしている。ボーナス中ＢＧＭ変更可能フラグとは、ＢＧＭを変更可能な期間を規定するための情報である。

【０３８２】

なお、第３停止操作のストップボタンの押下状態が解除された場合には、主制御回路７１から副制御回路７２に表示コマンドが送信され、他方で、解除されない場合には、主制御回路７１から副制御回路７２に表示コマンドは送信されない。すなわち、主制御回路７１及び副制御回路７２は、ストップボタンが押下されたことを検知する操作検知手段、及びストップボタンの押下状態が解除されたことを検知する操作解除検知手段を備えている。

【０３８３】

次に、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中ＢＧＭ変更可能フラグがオンである場合には、ボーナス中予定ＢＧＭを順次変更する（ステップＳ６２０）。例えば、ＭＡＸベットボタン１１が１回押下される毎に、「通常ＢＧＭ」→「特殊ＢＧＭ」→「通常ＢＧＭ」・・・のように変更する。なお、ＢＧＭの種類及びその数に関しては適宜変更可能である。続いて、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中予定ＢＧＭに基づいてＢＥＴランプを切り替え（ステップＳ６２１）、ＢＥＴコマンド受信時処理を終了する。この処理では、例えば、ボーナス中予定ＢＧＭが「通常ＢＧＭ」である場合には、発光体２８４から赤色、桃色又は橙色等の光を照射し、ＭＡＸ文字２３１を視認可能に制御し（図７参照）、ボーナス中予定ＢＧＭが「特殊ＢＧＭ」である場合には、発光体２８４から青色、水色又は緑色の光を照射し、ＭＡＸ文字２３１ではなく、ＣＨＡＮＣＥ文字２３２が視認できるように制御する（図８参照）。その結果、ＭＡＸベットボタン１１に表示される文字から、遊技者はＢＢ中のＢＧＭを認識することができる。

【０３８４】

他方、ボーナス中ＢＧＭ変更可能フラグがオンでない場合には、サブＣＰＵ８１は、その他演出をセットする（ステップＳ６２２）。具体的には、ＭＡＸベットボタン１１の押下によりメダルが投入された場合の効果音等の演出をセットする。続いて、サブＣＰＵ８１は、ＢＥＴコマンド受信時処理を終了する。

【０３８５】

［停止コマンド受信時処理］

図８５を参照して、停止コマンド受信時処理について説明する。

【０３８６】

初めに、サブＣＰＵ８１は、受信したリール停止コマンドが第３停止操作に伴うリール停止コマンドであるか否かを判別する（ステップＳ６３１）。このとき、第３停止操作に伴うリール停止コマンドではない場合には、サブＣＰＵ８１は、第１・第２停止コマンド受信時処理を行い（ステップＳ６３２）、停止コマンド受信時処理を終了する。

【０３８７】

他方、受信したリール停止コマンドが第３停止操作に伴うリール停止コマンドである場合には、連打復活演出予約フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ６３３）。このとき、連打復活演出予約フラグがオンである場合には、サブＣＰＵ８１は、連打復活演出フラグをオンにし、連打タイマに２５００をセットする（ステップＳ６３４）。次に、サブＣＰＵ８１は、連打回数カウンタ抽籤処理を行う（ステップＳ６３５）。この処理では、連打復活演出においてＭＡＸベットボタン１１を連打する回数を決定する。なお、この回数分ＭＡＸベットボタン１１が連打（操作）された場合に、図８４のステップＳ６１６の判別がＹＥＳとなる。続いて、サブＣＰＵ８１は、当籤した回数を連打回数カウン

タにセットし、ＢＥＴランプ切替処理を行う（ステップＳ６３６）。すなわち、発光体２８４から照射される光を制御し、ＣＨＡＮＣＥ文字２３２を視認可能に制御する（図８参照）。この処理を終えると、サブＣＰＵ８１は、停止コマンド受信時処理を終了する。

【０３８８】

他方、連打復活演出予約フラグがオンでない場合には、サブＣＰＵ８１は、停止出目がいずれかのＢＢであるか否かを判別する（ステップＳ６３７）。なお、停止出目は、リール停止コマンドに含まれる情報から副制御回路７２により管理可能に構成されている。このとき、停止出目がいずれかのＢＢである場合には、サブＣＰＵ８１は、ボーナス中ＢＧＭ変更可能フラグをオンにセットし（ステップＳ６３８）、停止コマンド受信時処理を終了する。

【０３８９】

他方、停止出目がいずれのＢＢでもない場合には、サブＣＰＵ８１は、選択演出フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ６３９）。このとき、選択演出フラグがオンでない場合には、停止コマンド受信時処理を終了する一方で、選択演出フラグがオンである場合には、選択演出フラグをオフにするとともに（ステップＳ６４０）、次回遊技の演出抽籤状態をキャンセル状態にセットする（ステップＳ６４１）。すなわち、ＢＢを持ち越している状態では、演出抽籤状態をキャンセルボーナスとし、ＢＢを持ち越していない状態では、演出抽籤状態をキャンセルフェイクとする。この処理を終えると、サブＣＰＵ８１は、停止コマンド受信時処理を終了する。

【０３９０】

［表示コマンド受信時処理］

図８６を参照して、表示コマンド受信時処理について説明する。

【０３９１】

初めにサブＣＰＵ８１は、ボーナス中ＢＧＭ変更可能フラグがオンであるか否かを判別する（ステップＳ６５１）。このとき、ボーナス中ＢＧＭ変更可能フラグがオンである場合には、サブＣＰＵ８１は、現在のボーナス中予定ＢＧＭに基づいてボーナス中ＢＧＭをセットし（ステップＳ６５２）、続いて、ボーナス中ＢＧＭ変更可能フラグをオフにセットする（ステップＳ６５３）。

【０３９２】

サブＣＰＵ８１は、ステップＳ６５３の後、又はステップＳ６５１でＮＯのときには、その他演出をセットし、表示コマンド受信時処理を終了する。

【０３９３】

［ボーナス開始コマンド受信時処理］

図８７を参照して、ボーナス開始コマンド受信時処理について説明する。

【０３９４】

初めにサブＣＰＵ８１は、次回ＡＴフラグをオフにセットする（ステップＳ６６１）。次に、サブＣＰＵ８１は、次回ＡＴ予約フラグがオンであるか否かを判別し（ステップＳ６６２）、オンである場合には、次回ＡＴフラグをオンにセットし、次回ＡＴ予約フラグをオフにセットする（ステップＳ６６３）。続いて、サブＣＰＵ８１は、ボーナス開始時演出をセットし（ステップＳ６６４）、ボーナス開始コマンド受信時処理を終了する。

【０３９５】

［ボーナス終了コマンド受信時処理］

図８８を参照して、ボーナス終了コマンド受信時処理について説明する。

【０３９６】

初めにサブＣＰＵ８１は、終了ボーナスがＢＢ１～ＢＢ３であるか否かを判別する（ステップＳ６７１）。このとき、終了ボーナスがＢＢ１～ＢＢ３のいずれかである場合には、サブＣＰＵ８１は、ＢＢ中の獲得ポイント及び設定値を参照し、ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブル（図４５）に基づいてＡＴゲーム数を抽籤する（ステップＳ６７２）。次に、サブＣＰＵ８１は、当籤したＡＴゲーム数をＡＴゲーム数カウンタに加算する（ステップＳ６７３）。

【０３９７】
サブＣＰＵ８１は、ステップＳ６７３の後、又はステップＳ６７１でＮＯのときには、ＡＴ抽籤高確率状態カウンタに５１をセットする（ステップＳ６７４）。すなわち、ＢＢの終了後は、ＡＴ抽籤状態が高確率となる。次に、サブＣＰＵ８１は、ＢＢ中ポイント格納領域をクリアし（ステップＳ６７５）、ボーナス終了時演出をセットし（ステップＳ６７６）、ボーナス終了コマンド受信時処理を終了する。
【０３９８】
［作用効果］
以上、パチスロ１の主制御回路７１及び副制御回路７２の構成について説明したが、このような構成とすることで得られる作用効果について、以下説明する。
【０３９９】
［ＲＴ移行の多様性］
ＢＢが終了すると、ＲＴ１遊技状態に移行するところ、このＲＴ１遊技状態において、小役の当籤確率を上昇させることとなるＳＢ（図１８の（７）参照）を入賞させない場合（ＳＢ取りこぼし目が表示）に、ＲＴ１遊技状態とはリプレイの当籤確率が異なるＲＴ２遊技状態に移行する。そして、このＲＴ２遊技状態において、赤７リプレイ又はドンリプレイを入賞させることができた場合には、リプレイの当籤確率が最も高いＲＴ３遊技状態に移行する。ここで、赤７リプレイ又はドンリプレイが入賞するためには、変則押しで停止操作を行い、且つ、左のリール３Ｌにおいて特定の位置で停止操作を行わなければならないところ、このような赤７リプレイ又はドンリプレイを入賞させるための停止制御について独立した抽籤が行われることはない。すなわち、停止テーブルは小役・リプレイ用データポインタに応じて決定されるのであり、停止テーブルの抽籤等といった余計な制御負荷をかけることがない。その結果、制御負荷、データ量を抑えつつ、ＲＴの移行について多様性を備えた遊技機を提供することができる。
【０４００】
なお、ＲＴ１遊技状態においてＳＢを入賞させた場合には、小役の当籤確率が上昇したＳＢ遊技状態を１ゲーム行った後、ＲＴ１遊技状態に比べてリプレイの当籤確率が低くなるＲＴ４遊技状態に移行する。そのため、リプレイの当籤確率が高い状態で数ゲーム遊技を行うか、１ゲーム有利な状態で遊技を行うかを遊技者は選択できることとなる。
【０４０１】
ここで、赤７リプレイの入賞には、左のリール３Ｌを図柄位置「１０」である場合に停止操作を行わなければならない（ビタ押しが要求される）。これに対して、ドンリプレイの入賞には、左のリール３Ｌの図柄位置「１９」～「２」の範囲で停止操作を行えば足りる。また、赤７リプレイは小役・リプレイ用データポインタ「８」「９」である場合に入賞することがあるが、ドンリプレイは小役・リプレイ用データポインタ「９」である場合にのみ入賞することがある。すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「８」である場合には、赤７リプレイは入賞するものの、ドンリプレイは入賞することがない。他方、小役・リプレイ用データポインタ「９」である場合には、赤７リプレイもドンリプレイも入賞することがある。そのため、目押し操作の得意な遊技者であれば、小役・リプレイ用データポインタ「８」である場合も「９」である場合も赤７リプレイを入賞させるように停止操作を行うことができる一方で、目押し操作の得意でない遊技者は、小役・リプレイ用データポインタ「９」であることを望みつつドンリプレイを入賞させるように停止操作を行うことになる。これにより、ＲＴの移行に関して技術介入性を高めることができ、遊技者の技量によって遊技性の異なる遊技機を提供することができる。
【０４０２】
［目押しチャレンジ時の変則回転］
ここで、赤７リプレイ又はドンリプレイを入賞させるためには変則押しで停止操作を行わなければならないものの、小役・リプレイ用データポインタ「８」「９」である場合には、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを変則的に回転させることとしている。具体的には、右のリール３Ｒから回転を開始し、右のリール３Ｒの回転開始の約０．４２秒後に中のリール３

Ｃの回転を開始し、中のリール３Ｃの回転開始の約０．４秒後に最後に左のリール３Ｌの回転を開始することとしている（図４８、図４９）。なお、この場合において、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの全てが回転を開始するまで（約１秒（ロック時間））停止操作を行えないようにしている。その結果、停止操作の順序の報知をリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒという遊技者が最も注目する部分を用いて行いつつ、また、報知中にもかかわらず遊技者が停止操作をしてしまうことを防止することができる。また、この場合において、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転を主制御回路７１により制御するため、停止操作の順序の報知にあたり、余計な制御手段を設ける必要がない。さらに、仮に、順押しで停止操作を行ってしまった場合であっても、リプレイ１又はリプレイ２が入賞することになり、遊技者には一定の利益は付与される。そのため、制御負荷を軽減しつつ、遊技者に報知を有効に伝えることができ、遊技者が安心して遊技を行うことのできる遊技機を提供できる。

【０４０３】

なお、パチスロ１では、前回のゲームにおけるリールが定速回転してから、次回のゲームにおける停止操作が可能（リールが定速回転）となるまで、約４．１秒の間隔を有する（いわゆる、ＷＡＩＴ）。ここで、遊技者によっては停止操作のロックが長期間に亘って行われることについて煩わしさを感じることがある。そこで、パチスロ１では、遊技者に停止操作の順序を確実に報知しつつも、遊技者に感じさせる煩わしさを軽減することとしている。

【０４０４】

具体的には、図８９を参照して、ロック時間（１秒）がＷＡＩＴの残り時間以内である場合（図４８のステップＳ１２でＹＥＳ）について説明する。ここで、スタートレバー６が操作された時点のＷＡＩＴの残り時間が１秒以上である場合には、スタートレバー６が操作された時点でリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの変則回転を行った場合には、ＷＡＩＴの残り時間内にロック時間が経過してしまうことになる。このような場合には、ＷＡＩＴ時間内に停止操作が行われることになるおそれがあるため、ＷＡＩＴ時間が消化してから変則回転を行うこととしている。すなわち、ＷＡＩＴ時間内では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのいずれも回転を開始することがなく、ＷＡＩＴ時間消化後に、右のリール３Ｒ、中のリール３Ｃ、左のリール３Ｌの順で回転を開始することになる。

【０４０５】

他方、ロック時間がＷＡＩＴの残り時間を越えている場合について、図９０を参照して説明する。この場合には、スタートレバー６が操作された時点からリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが定速回転を行っても、ＷＡＩＴ時間内にロック時間が経過してしまうことがない。そこで、このような場合には、スタートレバー６の操作に応じて右のリール３Ｒ、中のリール３Ｃ、左のリール３Ｌの順で回転を開始することになる。その結果、このような場合には、停止操作がロックされる時間をＷＡＩＴ時間で消化することができ、遊技者に感じさせる煩わしさを軽減することができる。

【０４０６】

［目押しチャレンジ時の赤７リプレイ・ドンリプレイの報知］

ところで、目押しチャレンジ時に小役・リプレイ用データポインタ「８」である場合には、ドンリプレイが入賞することはない。そのため、小役・リプレイ用データポインタが「８」であるか「９」であるかを遊技者が把握できることが望ましい。そこで、パチスロ１では、中のリール３Ｃの停止制御、すなわち、中のリール３Ｃの図柄位置「０」で停止操作を行った場合に判別できることとしている。具体的には、中のリール３Ｃの図柄位置「０」で停止操作を行った場合、小役・リプレイ用データポインタ「８」であるときには図柄位置「４」の「リプレイ」図柄が中段に停止し、小役・リプレイ用データポインタ「９」であるときには図柄位置「２」の「リプレイ」図柄が中段に停止する。その結果、中のリール３Ｃの図柄位置「０」で停止操作を行った場合には、左のリール３Ｌにおいて、図柄位置「１０」で停止操作を行わなければならないのか、又は図柄位置「１９」～「２」の範囲で停止操作を行ってもよいのかを判別することができる。この場合において、小役・リプレイ用データポインタの判別をリールの停止制御（停止位置）により行うことが

できるため、報知手段を別に設ける必要がなく、遊技機における基本的な構成のみで小役・リプレイ用データポインタの判別をより実現することができる。

【０４０７】

なお、本実施の形態では、小役・リプレイ用データポインタの判別を中のリール３Ｃの図柄位置「０」で停止操作を行うことを要することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、特定の図柄位置で停止操作を行った場合に小役・リプレイ用データポインタを判別できれば足り、例えば、中のリール３Ｃにおいて図柄位置「１９」～「２」等のように所定の範囲を特定の図柄位置とすることとしてもよい。

【０４０８】

［ＢＢ中のロック］

上述のように、パチスロ１では、単ベルである場合にベルこぼし目が表示されるとリプレイの当籤確率が低いＲＴ４遊技状態に移行する。そこで、パチスロ１では、ＢＢ中の獲得ポイントに応じて、ＡＴゲーム数を付与し、ＡＴゲーム数分単ベルの種類を報知することとしている。この点について、パチスロ１では、ＢＢ中に内部抽籤用の乱数値１とは異なる乱数値２によりロックを行うか否かを決定し、ロックを行うと決定した場合には（獲得ポイントが多く付与されるので結果として）ＡＴゲーム数を多く与えることとしている。そのため、パチスロ１では、ＡＴゲーム数が内部当籤役とは全く別に付与されることになり、ＡＴゲーム数の付与に関して従来にはない遊技機を提供することができる。

【０４０９】

［ＳＢの内部当籤とＡＴ抽籤状態］

ここで、付与される獲得ポイントはロックだけではなく、ＡＴ抽籤状態に応じても異なる。すなわち、高確率である場合には低確率である場合よりも多くの獲得ポイントが付与される。その結果、高確率である場合には低確率である場合よりも多くのＡＴゲーム数が付与されることとなる。また、ＳＢは入賞するとリプレイの当籤確率が低いＲＴ４遊技状態に移行する。すなわち、ＳＢは低リプ状態へ移行する契機となる役であるといえる。そこで、パチスロ１では、ＳＢが３０回内部当籤役として決定される毎に、ＡＴ抽籤状態を高確率へ移行することとしている。その結果、低リプ状態へ移行することとなるＳＢの計数値によってＡＴゲーム数の付与にかかる状態が変化することとなり、高リプ状態の継続に関して単調とならない遊技機を提供できる。

【０４１０】

［キャンセル時の演出抽籤状態］

また、パチスロ１では、ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出が行われるところ、この演出において遊技者がＭＡＸベットボタン１１を操作しない場合には、演出抽籤状態が「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」となる。そして、この「キャンセルボーナス」又は「キャンセルフェイク」では、他の演出抽籤状態とは異なる態様で演出内容が決定されることとなる。そのため、ＭＡＸベットボタン１１を操作する演出において、遊技者がＭＡＸベットボタン１１を操作することでこの演出を実行するか、キャンセルすることでその後の演出の決定を異なるものとするか、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の自由度を尊重しつつも、演出の変化に乏しくない遊技興趣の富んだ遊技機を提供できる。

【０４１１】

［ボーナス中ＢＧＭ］

また、パチスロ１では、ＢＢ中のＢＧＭを遊技者が選択することができるところ、ＢＧＭの変更は遊技者が第３停止操作のストップボタンを押下した状態でＭＡＸベットボタン１１を操作することで可能であり、また、ストップボタンの押下状態を解除した場合に不可能になる。そのため、ＢＧＭを変更することのできる期間は遊技者自らが決定することができ、遊技時間の無駄な延長を防止することができる。また、ＢＧＭはＭＡＸベットボタン１１を操作することにより順次切り替わるため、遊技者が望まないＢＧＭに切り換えられてしまった場合であっても、遊技者が望むＢＧＭに再度切り換えることができる。

【０４１２】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【０４１３】

本実施の形態では、ＢＢ１～ＢＢ３中の１４ゲーム～２２ゲームの間ロックするか否かを決定することとしているが、これに限られるものではない。例えば、ＢＢ１～ＢＢ３の作動時に予めロックをすべきゲーム数をまとめて決定することとしてもよい。この点について図９１～９４を参照して説明する。

【０４１４】

図９１は、ロックシナリオ抽籤テーブルである。このロックシナリオ抽籤テーブルは、表示役がＢＢ１～ＢＢ３のいずれかである場合に参照される。ロックシナリオ抽籤テーブルは、シナリオデータ番号についての抽籤値の情報を規定している。例えば、シナリオ番号として「１」が決定された場合には１４ゲーム目にロックが行われ、シナリオ番号として「２」が決定された場合には１４ゲーム目及び２２ゲーム目にロックが行われ、シナリオ番号として「３」が決定された場合には１４ゲーム目～２２ゲーム目にロックが行われる。なお、シナリオ抽籤テーブルに基づく抽籤は、ロック用乱数値である乱数値２により行われる。そして、決定されたゲーム数である場合に、メインロック制御フラグをオンにセットすることで、ロックをすることとしてもよい。このようにした場合であっても、ＡＴゲーム数が内部当籤役とは全く別に付与されることになり、ＡＴゲーム数の付与に関して従来にはない遊技機を提供することができる。

【０４１５】

具体的な処理について、図９２～図９４を参照して説明する。図９２を参照して、図９２は、内部抽籤処理（図５１）のステップＳ８８の後に行われる処理の変形例を示すフローチャートである。図９２中、図５２と同じ内容の処理については同じステップ番号を付している。図５２では、ステップＳ９１又はステップＳ９２の判別がＮＯのときには、ＢＢゲーム数カウンタが１３～２１の間であるか否かを判別することとしていたが、図９２においては、ロック実行ゲームであるか否かを判別することとしている（ステップＳ９３Ａ）。そして、ロック実行ゲームである場合には、メインロック制御フラグ１をオンにセットし（ステップＳ１００Ａ）、ロック実行ゲームでない場合には、内部抽籤処理を終了することとしている。

【０４１６】

次に、図９３を参照して、図９３は、ボーナス作動チェック処理（図６３）の変形例を示すフローチャートである。図９３中、図６３と同じ内容の処理については同じステップ番号を付している。図６３では、開始ゲームがＢＢ１～ＢＢ３である場合には、次にＢＢゲーム数カウンタに０をセットすることとしていたが（ステップＳ２６６）、図９３においては、開始ゲームがＢＢ１～ＢＢ３である場合には、ＢＢ作動時ロック抽籤処理を行った後（ステップＳ２６５Ａ）、ＢＢゲーム数カウンタに０をセットする（ステップＳ２６６）。

【０４１７】

このＢＢ作動時ロック抽籤処理について、図９４を参照して説明する。初めにメインＣＰＵ３１は、ロック抽籤用乱数値格納領域に格納されている乱数値２を取得し、ロック抽籤用乱数値としてセットする（ステップＳ７０１）。続いて、メインＣＰＵ３１は、ロックシナリオ抽籤テーブル（図９１）に基づいて抽籤を行い（ステップＳ７０２）、この抽籤が当籤であるか否かを判別する（ステップＳ７０３）。この抽籤に当籤していない場合には、ＢＢ作動時ロック抽籤処理を終了する一方で、抽籤に当籤している場合には、当籤したシナリオデータ番号に基づいてロック実行ゲームをセットし（ステップＳ７０４）、ＢＢ作動時ロック抽籤処理を終了する。このようにすることにより、ＢＢ１～ＢＢ３の作動時に予めロックをすべきゲーム数をまとめて決定することができる。

【０４１８】

なお、図９１において、設定値やＢＢの種類に応じてシナリオデータ番号についての抽籤値の情報を異ならせることとしてもよい。また、ロック実行ゲーム数についても図示したゲーム数以外のものとしてもよい。また、ロック実行ゲームが複数である場合には、獲

得ポイントが「１２０」を超えることとなってしまう。この場合には、ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブル（図４５）において、獲得ポイント「～１２０」や「～１８０」について獲得ＡＴゲーム数に対応する抽籤値の情報を規定することとすることが望ましい。

【０４１９】

また、本実施の形態では、ＲＴ２遊技状態の方がＲＴ１遊技状態よりもリプレイの当籤確率を高くしているが、ＲＴ１遊技状態の方がＲＴ２遊技状態よりもリプレイの当籤確率を高くすることとしてもよい。これにより、ＲＴ１遊技状態においてＳＢを入賞させるか否かについて選択する必要性を高めることができる。

【０４２０】

また、本実施の形態では、小役・リプレイ用データポインタ「８」「９」の判別に、中のリール３Ｃでビタ押しが要求されるところ、ビタ押しで停止操作を行うことができたか否かを判別することが困難な場合がある。そこで、中のリール３Ｃでビタ押しができた場合には、ビタ押しができたことを報知することとしてもよい。

【０４２１】

また、本実施の形態では、ＲＴ３遊技状態が継続する遊技状態を、赤７リプレイ又はドンリプレイにかかわらず２０ゲームとしているが、これに限られるものではない。すなわち、赤７リプレイが入賞した場合とドンリプレイが入賞した場合とでＲＴ３遊技状態が継続するゲーム数を異ならせることとしてもよい。この場合において、赤７リプレイが入賞した場合をドンリプレイが入賞した場合よりも長くすることとしてもよく、逆に、短くすることとしてもよい。

【０４２２】

また、本実施の形態では、ＷＡＩＴ時間とロック時間との関係を図８９及び図９０のように説明したが、これに限られるものではなく、スタートレバー６の操作後、常にＷＡＩＴの残り時間の消化を待って回転を開始し、その後ロックすることとしてもよい。また、スタートレバー６が操作されることにより直ちに、リール３Ｒ，３Ｃ，３Ｌの順でリールの回転を開始させ、その後、停止操作を受け付けるまでの間、ＷＡＩＴの残り時間やロック時間の消化待ちすることとしてもよい。また、その他これら以外の態様であってもいい。

【０４２３】

また、本実施の形態では、小役・リプレイ用データポインタ「８」又は「９」である場合に、順押しで停止操作を行うとリプレイ１又はリプレイ２が必ず入賞するとしているが、これに限られるものではなく、順押しで停止操作を行った場合であっても停止開始位置によっては赤７リプレイやドンリプレイが入賞することとしてもよい。

【０４２４】

また、本実施の形態では、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの変則回転において、右のリール３Ｒ、中のリール３Ｃ、左のリール３Ｌの順で回転を開始することとしたが、これに限られるものではなく、中のリール３Ｃから回転を開始することとしてもよく、また、中のリール３Ｃ及び右のリール３Ｌを同時に回転を開始し、その後、左のリール３Ｌが回転することとしてもよい。すなわち、左のリール３Ｌ以外のリールから回転を開始することとすればよい。

【０４２５】

また、本実施の形態では、ロック用乱数値である乱数値２による判定をボーナス中の特定ゲーム時でのみ行うこととしているが、これに限られるものではない。すなわち、ボーナス中には常に判定を行うこととしてもよく、さらには、ボーナス中以外の遊技状態でも判定を行うこととしてもよい。

【０４２６】

さらに、本実施の形態のようなパチスロ１の他、他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述の遊技機１での動作を家庭用ゲーム機用として疑似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、ＣＤ－ＲＯＭ、ＦＤ（フレキシブルディスク）

、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

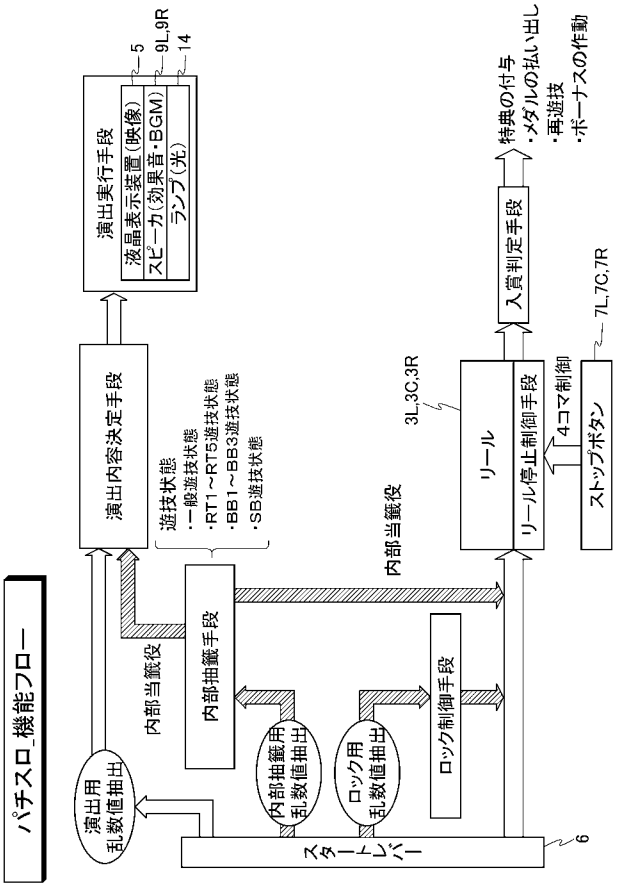
【０４２７】

【図１】パチスロの機能フローを示す図である。
【図２】遊技状態の移行遷移を示す図。
【図３】パチスロの正面図である。
【図４】パチスロの外観斜視図である。
【図５】パチスロのフロントドアの分解図である。
【図６】操作ボタンユニットの分解図である。
【図７】ベットボタンの桃色と同系色の色を点灯した図である。
【図８】ベットボタンの緑色と同系色の色を点灯した図である。
【図９】主制御回路の構成を示す図。
【図１０】副制御回路の構成を示す図。
【図１１】図柄配置テーブルを示す図。
【図１２】図柄組合せテーブルを示す図。
【図１３】図柄組合せテーブルを示す図。
【図１４】ボーナス作動時テーブルを示す図。
【図１５】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。
【図１６】内部抽籤テーブルを示す図。
【図１７】内部抽籤テーブルを示す図。
【図１８】内部抽籤テーブルを示す図。
【図１９】ロック抽籤テーブルを示す図。
【図２０】内部当籤役決定テーブルを示す図。
【図２１】優先順序テーブル、優先順位テーブルを示す図。
【図２２】リール停止初期設定テーブルを示す図。
【図２３】左１ｓｔ時第１停止テーブル、制御変更テーブルを示す図。
【図２４】左１ｓｔ時第１停止テーブル、制御変更テーブルを示す図。
【図２５】停止テーブルを示す図。
【図２６】停止テーブルを示す図。
【図２７】停止テーブルを示す図。
【図２８】停止テーブルを示す図。
【図２９】停止テーブルを示す図。
【図３０】停止テーブルを示す図。
【図３１】停止テーブルを示す図。
【図３２】ＲＡＭの各種領域を示す図。
【図３３】ＲＡＭの各種領域を示す図。
【図３４】ＲＡＭの各種領域を示す図。
【図３５】演出抽籤状態種別対応表を示す図。
【図３６】演出グループ選択テーブルを示す図。
【図３７】演出グループ選択テーブルを示す図。
【図３８】グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。
【図３９】グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。
【図４０】グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。
【図４１】演出内容決定テーブルを示す図。
【図４２】グループ別演出内容抽籤テーブルを示す図。
【図４３】高確率状態移行抽籤テーブルを示す図。
【図４４】ＢＢ中ポイント獲得抽籤テーブルを示す図。
【図４５】ＢＢ終了時ＡＴ抽籤テーブルを示す図。
【図４６】ＢＢ４内部当籤時次回ＡＴ抽籤テーブルを示す図。
【図４７】高リプ中用ＡＴ上乗せ抽籤テーブルを示す図。

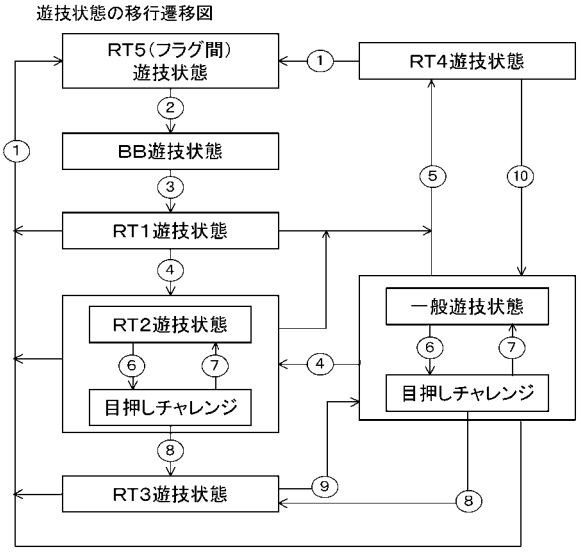
【図４８】メインＣＰＵが行う主な処理を示すメインフローチャート。
【図４９】メインＣＰＵが行う主な処理を示すメインフローチャート。
【図５０】メダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャート。
【図５１】内部抽籤処理を示すフローチャート。
【図５２】内部抽籤処理を示すフローチャート。
【図５３】リール停止初期設定処理を示すフローチャート。
【図５４】表示役予想格納処理を示すフローチャート。
【図５５】表示役検索処理を示すフローチャート。
【図５６】優先引込順位データ取得処理を示すフローチャート。
【図５７】リール停止制御処理を示すフローチャート。
【図５８】滑り駒数決定処理を示すフローチャート。
【図５９】制御変更処理を示すフローチャート。
【図６０】優先引込制御処理を示すフローチャート。
【図６１】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。
【図６２】ＲＴ制御処理を示すフローチャート。
【図６３】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
【図６４】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
【図６５】メインＣＰＵの制御による割込処理を示すフローチャート。
【図６６】サブＣＰＵが行う電源投入時処理を示すフローチャート。
【図６７】マザータスクを示すフローチャート。
【図６８】描画タスクを示すフローチャート。
【図６９】アニメ制御タスクを示すフローチャート。
【図７０】ランプ制御タスクを示すフローチャート。
【図７１】サウンド制御タスクを示すフローチャート。
【図７２】タイマ更新処理を示すフローチャート。
【図７３】主基板通信タスクを示すフローチャート。
【図７４】演出登録タスクを示すフローチャート。
【図７５】演出内容決定処理を示すフローチャート。
【図７６】スタートコマンド受信時処理を示すフローチャート。
【図７７】スタートコマンド受信時処理を示すフローチャート。
【図７８】ＢＢ１～３中抽籤処理を示すフローチャート。
【図７９】ＲＴ４中抽籤処理を示すフローチャート。
【図８０】ＲＴ５中抽籤処理を示すフローチャート。
【図８１】一般・ＲＴ１～３中抽籤処理を示すフローチャート。
【図８２】ＳＢ内部当籤時処理を示すフローチャート。
【図８３】特殊リプレイ内部当籤時処理を示すフローチャート。
【図８４】ＢＥＴコマンド受信時処理を示すフローチャート。
【図８５】停止コマンド受信時処理を示すフローチャート。
【図８６】表示コマンド受信時処理を示すフローチャート。
【図８７】ボーナス開始コマンド受信時処理を示すフローチャート。
【図８８】ボーナス終了コマンド受信時処理を示すフローチャート。
【図８９】ロック時間とＷＡＩＴ時間との関係を示すタイミングチャート。
【図９０】ロック時間とＷＡＩＴ時間との関係を示すタイミングチャート。
【図９１】別実施形態におけるロックシナリオ抽籤テーブルを示す図。
【図９２】別実施形態における内部抽籤処理を示すフローチャート。
【図９３】別実施形態におけるボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
【図９４】別実施形態におけるＢＢ作動時ロック抽籤処理を示すフローチャート。
【符号の説明】
【０４２８】
１　　パチスロ

３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ　　リール
６　　スタートレバー
７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ　　ストップボタン
３１　　ＣＰＵ
３２　　ＲＯＭ
３３　　ＲＡＭ
７１　　主制御回路
７２　　副制御回路

【図１】

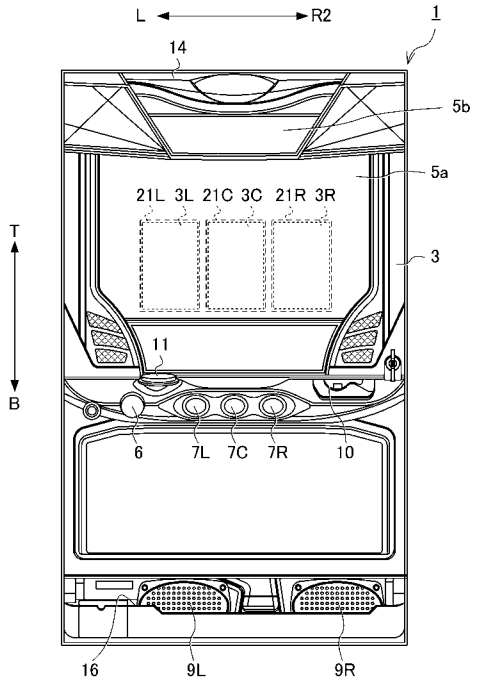


【図２】

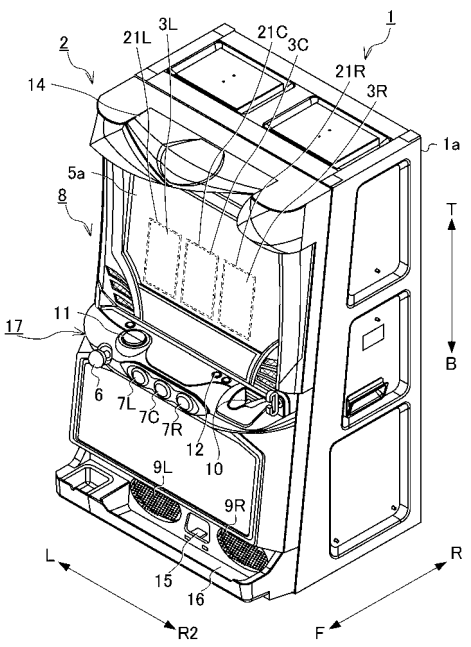


	内容
①	BB1～4の内部当籤
②	BB1～4の入賞
③	BB1～4の終了
④	SBこぼし目1～4の表示
⑤	SBの入賞、ベルこぼし目1～3の表示
⑥	赤7リプレイ、ドンちゃんリプレイの内部当籤
⑦	リプレイ1、リプレイ2の入賞
⑧	赤7リプレイ、ドンちゃんリプレイの入賞
⑨	20ゲーム経過
⑩	1200ゲーム経過

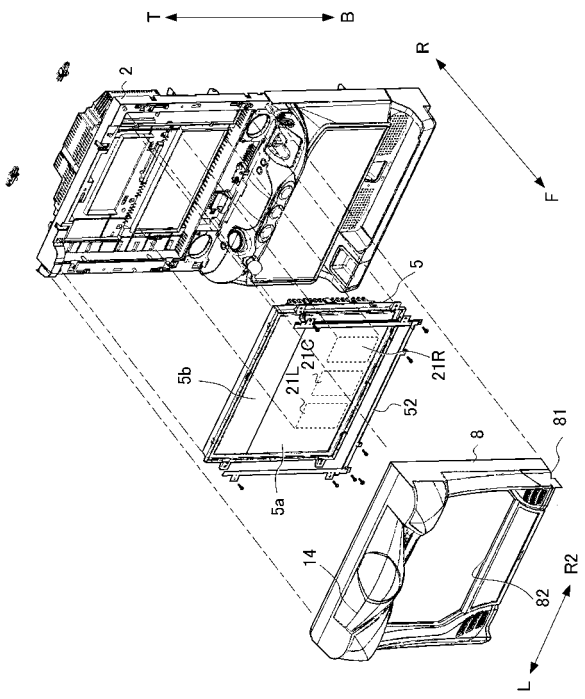
【図３】


L
R2
1
14
5b
5a
21L 3L 21C 3C 21R 3R
T
B
3
11
6
7L
7C
7R
10
16
9L
9R

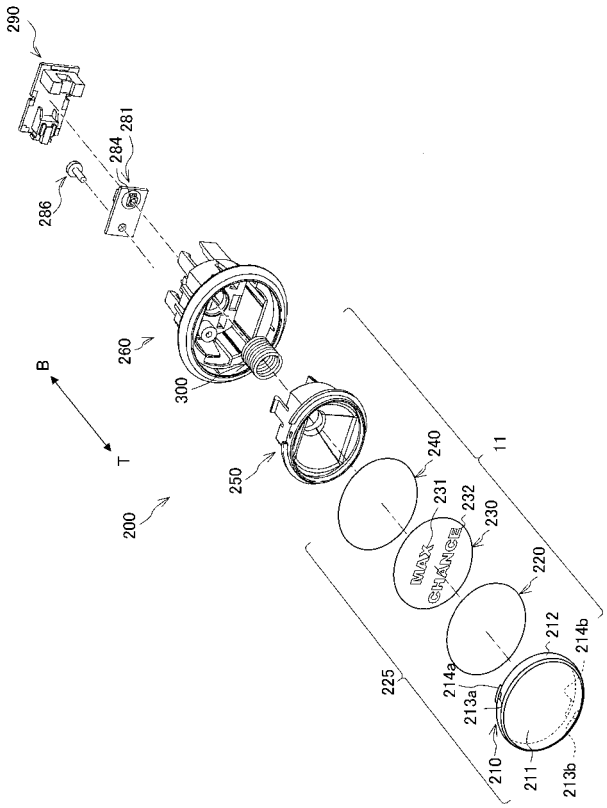
【図４】


2
21L
3L
21C
3C
21R
3R
1
14
1a
5a
8
T
B
17
11
6
7L
7C
7R
12
10
9L
9R
L
R
15
16
R2
F

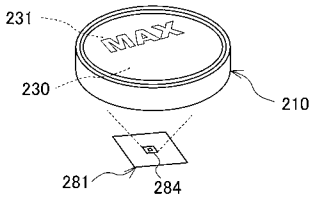
【図５】


T
B
R
F
2
5
5b
21L
21C
21R
52
8
81
5a
14
82
R2
L

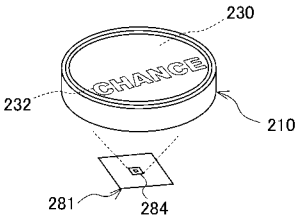
【図６】


290
281
284
286
260
300
B
T
200
250
240
231
232
230
11
MAX
CHANGE
220
212
214b
225
214a
213a
210
211
213b

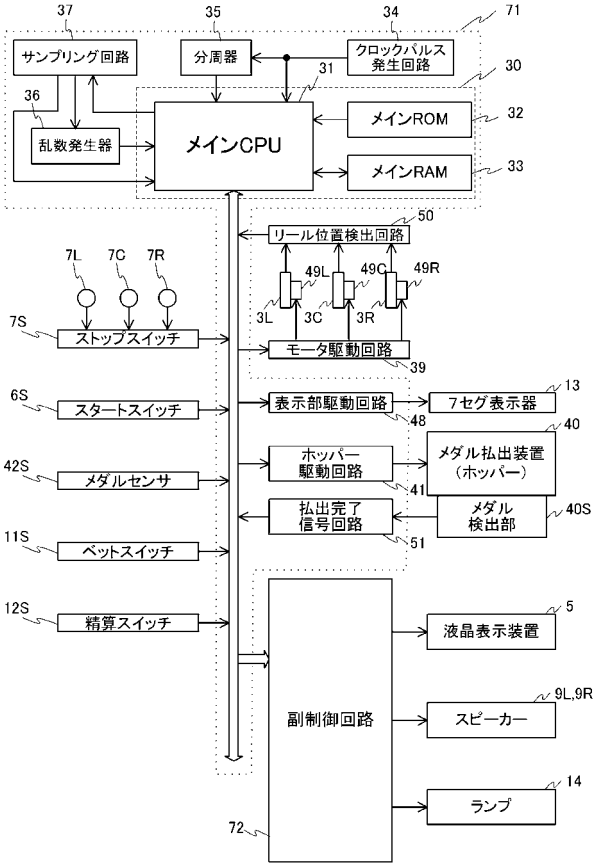
【図７】



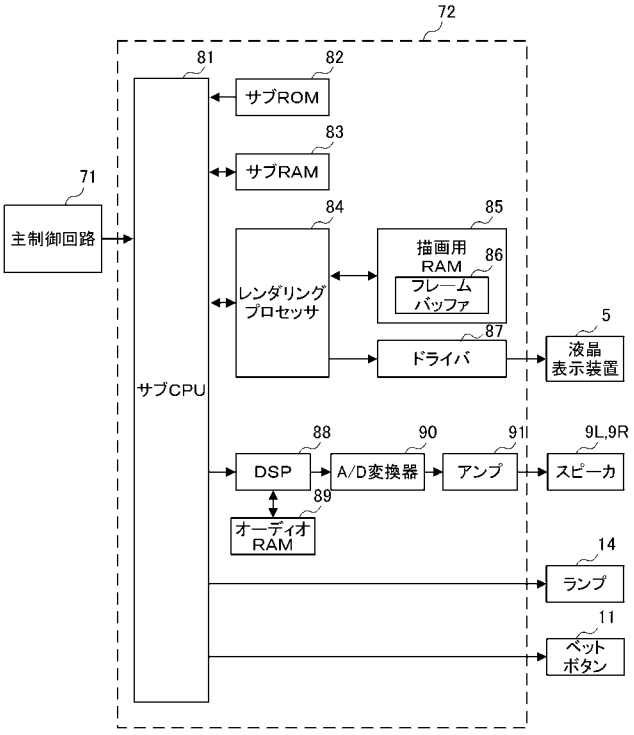
【図８】



【図９】



【図１０】



【図１１】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	緑ベル	20	スイカ	20	リプレイ1
19	スイカ	19	緑ドンちゃん2	19	BAR
18	リプレイ2	18	リプレイ1	18	赤ベル
17	スイカ	17	赤ベル	17	スイカ
16	チェリー	16	チェリー	16	リプレイ1
15	BAR	15	スイカ	15	チェリー
14	リプレイ1	14	チェリー	14	赤ベル
13	赤ベル	13	リプレイ1	13	スイカ
12	スイカ	12	赤ベル	12	リプレイ1
11	赤ベル	11	チェリー	11	チェリー
10	赤7	10	赤7	10	赤7
9	リプレイ2	9	リプレイ1	9	赤ベル
8	スイカ	8	赤ベル	8	スイカ
7	チェリー	7	BAR	7	リプレイ1
6	スイカ	6	チェリー	6	チェリー
5	リプレイ1	5	赤ベル	5	赤ベル
4	緑ベル	4	リプレイ1	4	スイカ
3	緑ドンちゃん2	3	チェリー	3	リプレイ1
2	緑ドンちゃん1	2	リプレイ1	2	緑ドンちゃん2
1	緑ドンちゃん2	1	赤ベル	1	赤ベル
0	リプレイ1	0	チェリー	0	スイカ

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	緑ドンちゃん1	00000010
3	緑ドンちゃん2	00000011
4	BAR	00000100
5	赤ベル	00000101
6	緑ベル	00000110
7	スイカ	00000111
8	チェリー	00001000
9	リプレイ1	00001001
10	リプレイ2	00001010

【図１２】

図柄組合せテーブル1

図柄の組合せ			入賞作動フラグ				払出枚数	アドレス
左リール	中リール	右リール	データ	内容	格納領域識別データ	投入枚数:3		
チェリー	ANY	ANY	00000001	チェリー	1	1		1
赤ベル	赤ベル	赤ベル	00000010	赤ベル	1	12		2
緑ベル	緑ベル	緑ベル	00000100	緑ベル	1	12		3
スイカ	スイカ	スイカ	00001000	スイカ1	1	12		4
BAR	緑ドンちゃん2	BAR	00010000	スイカ2	1	12		5
リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	00000001	リプレイ1	2	0（再遊技）		6
リプレイ2	リプレイ1	リプレイ1	00000010	リプレイ2	2	0（再遊技）		7
赤7	リプレイ1	リプレイ1	00000100	赤7リプレイ	2	0（再遊技）		8
緑ドンちゃん1	リプレイ1	リプレイ1	00001000	ドンリプレイ	2	0（再遊技）		9
緑ドンちゃん1	赤ベル	スイカ	00000001	SB	3	0（SB1作動）		10
赤7	赤7	赤7	00000010	BB1	3	0（BB1作動）		11
緑ドンちゃん1	緑ドンちゃん2	緑ドンちゃん2	00000100	BB2	3	0（BB2作動）		12
緑ドンちゃん2	緑ドンちゃん2	緑ドンちゃん2	00001000	BB3	3	0（BB3作動）		13
赤7	赤7	BAR	00010000	BB4	3	0（BB4作動）		14

※「ANY」は、如何なる種別の図柄をも含むことを示す。

【図１３】

図柄組合せテーブル2

図柄の組合せ			入賞作動フラグ			払出枚数	アドレス
左リール	中リール	右リール	データ	内容	格納領域識別データ	投入枚数:3	
スイカ	赤ベル	赤ベル	00000001	ベルこぼし目1	4	0	15
BAR	赤ベル	赤ベル	00000010	ベルこぼし目2	4	0	16
緑ドンちゃん2	赤ベル	赤ベル	00000100	ベルこぼし目3	4	0	17
赤ベル	赤ベル	スイカ	00001000	SBこぼし目1	4	0	18
緑ベル	赤ベル	スイカ	00010000	SBこぼし目2	4	0	19
リプレイ2	赤ベル	スイカ	00100000	SBこぼし目3	4	0	20
赤7	赤ベル	リプレイ	01000000	SBこぼし目4	4	0	21
エンドコード							

※「ANY」は、如何なる種別の図柄をも含むことを示す。
※ベルこぼし目1～3は、赤ベルを取りこぼした場合、又は緑ベルを取りこぼした場合に表示される。
※SBこぼし目1～4は、SBを取りこぼした場合に表示される。

【図１４】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	BB1作動時	BB2作動時	BB3作動時	BB4作動時	RB作動時	SB作動時
遊技状態フラグ	BB1	BB2	BB3	BB4	RB	SB
ボーナス終了枚数カウンタ	337	337	337	133	—	—
遊技可能回数カウンタ	—	—	—	—	8	1
入賞可能回数カウンタ	—	—	—	—	8	1

【図１５】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	一般遊技状態用内部抽籤テーブル	30
RT1遊技状態	RT1遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT2遊技状態	RT2遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT3遊技状態	RT3遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT4遊技状態	RT4遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT5遊技状態	RT5遊技状態用内部抽籤テーブル	25
SB遊技状態	SB遊技状態用内部抽籤テーブル	30
RB遊技状態	RB遊技状態用内部抽籤テーブル	2

【図１６】

（1）一般遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	780		758		0
2	2		8		1（BB1）
3	2		8	1（チェリー）	2（BB2）
4	2		12		3（BB3）
5	13		13		4（BB4）
6	3900		4100	2（赤ベル）	0
7	3		3		1（BB1）
8	3898		4098	3（緑ベル）	0
9	3		3		3（BB3）
10	1700		2020		0
11	2		2	4（赤＋緑ベル）	2（BB2）
12	4		4		4（BB4）
13	395		410	5（スイカ1	0
14	12		12	＋チェリー）	1（BB1）
15	12		12		3（BB3）
16	138	…	153		0
17	16		16	6（スイカ1	1（BB1）
18	16		16	＋スイカ2	2（BB2）
19	16		16	＋チェリー）	3（BB3）
20	44		59		4（BB4）
21	36487		34647		0
22	16		16	7（リプレイ1+2）	1（BB1）
23	16		16		3（BB3）
24	4800		5080	8（リプレイ1+2 +赤7リプレイ）	0
25	1200		1270	9（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ）	0
26	22		22	0	1（BB1）
27	14		14	0	2（BB2）
28	10		10	0	3（BB3）
29	13		38	0	4（BB4）
30	6000		6350	0	5（SB）

【図１７】

（2）RT1遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	24400		21500	7（リプレイ1+2）	0
24	0	…	0	8（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ）	0
25	0		0	9（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ）	0

※当籤番号20，24，25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

（3）RT2遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	32437		29947	7（リプレイ1+2）	0
24	2200	…	2080	8（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ）	0
25	500		520	9（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ）	0

※当籤番号20，24，25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

（4）RT3遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	48486		47346	7（リプレイ1+2）	0
24	0	…	0	8（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ）	0
25	0		0	9（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ）	0

※当籤番号20，24，25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

（5）RT4遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	8948		8948	7（リプレイ1+2）	0
24	0	…	0	8（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ）	0
25	0		0	9（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ）	0

※当籤番号20，24，25以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

【図１８】

（6）RT5遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
20	16384		16384	7（リプレイ1+2）	0
24	0		0	8（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ）	0
25	0	…	0	9（リプレイ1+2+ 赤7リプレイ+ ドンリプレイ）	0
26	0		0	0	1（BB1）
27	0		0	0	2（BB2）
28	0		0	0	3（BB3）
29	0		0	0	4（BB4）
30	0		0	0	5（SB）

※当籤番号20，24～30以外の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

（7）SB遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
10	1701	…	2021	4（赤+緑ベル）	0

※当籤番号10以外のの抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

（8）RB遊技状態用内部抽籤テーブル（投入枚数：3、乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			データポインタ	
	設定1		設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	6553	…	8192	1（チェリー）	0
2	58983		57344	10（全小役）	0

【図１９】

ロック抽籤テーブル（乱数範囲：0～65535）

当籤番号	抽籤値			ロック情報
	設定1		設定6	
1	32	…	32	1（メインロック制御1）

【図２０】

（1）小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

小役・リプレイ用 データポインタ	当たり要求フラグ			
	データ1	データ2	データ3	内容
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000001	00000000	00000000	チェリー
2	00000010	00000000	00000000	赤ベル
3	00000100	00000000	00000000	緑ベル
4	00000110	00000000	00000000	赤ベル＋緑ベル
5	00001001	00000000	00000000	スイカ1＋チェリー
6	00011001	00000000	00000000	スイカ1＋スイカ2＋チェリー
7	00000000	00010000	00000000	リプレイ1＋リプレイ2
8	00000000	00110000	00000000	リプレイ1＋リプレイ2＋赤7リプレイ
9	00000000	01110000	00000000	リプレイ1＋リプレイ2＋赤7リプレイ＋ドンリプレイ
10	00011111	00000000	00000000	赤ベル＋緑ベル＋スイカ1＋スイカ2＋チェリー

（2）ボーナス用内部当籤役決定テーブル

ボーナス用 データポインタ	当たり要求フラグ			
	データ1	データ2	データ3	内容
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000000	00000000	00000001	BB1
2	00000000	00000000	00000010	BB2
3	00000000	00000000	00000100	BB3
4	00000000	00000000	00001000	BB4
5	00000000	00000000	00010000	SB

【図２１】

（1）優先順序テーブル

停止データ用滑り駒数	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	4	3	2	1
1	1	3	4	2	0
2	2	4	3	1	0
3	3	4	2	1	0
4	4	3	2	1	0

（2）優先順位テーブル

優先順位	引込データ1	引込データ2	引込データ3	内容
1	00000000	00001111	00000000	リプレイ
2	11111111	00000000	00000000	小役
3	00000000	00000000	00001111	BB及びSB

【図２２】

リール停止初期設定テーブル

小役・リプレイ用（ボーナス用）データポインタ	左1st時第1停止テーブル	左1st時制御変更テーブル	左1st時以外停止テーブル
0（ハズレ）	省略	省略	C100
1（チェリー）			
2（赤ベル）	A100	B100	
3（緑ベル）			
4（赤ベル＋緑ベル）			
5（スイカ1＋チェリー）	省略	省略	
6（スイカ1＋スイカ2＋チェリー）			
7（リプレイ1＋リプレイ2）			
8（リプレイ1＋リプレイ2＋赤リプレイ）	省略	省略	C200
9（リプレイ1＋リプレイ2＋赤リプレイ＋ドンリプレイ）			C300
10（赤ベル＋緑ベル＋スイカ1＋スイカ2＋チェリー）	省略	省略	
5（ボーナス用）（SB）	A400	B400	C400

【図２３】

停止テーブルA100

左リール	
図柄位置	停止データ用滑り駒数
20	1
19	1
18	0
17	1
16	2
15	3
14	0
13	1
12	1
11	0
10	1
9	0
8	1
7	2
6	3
5	0
4	0
3	1
2	2
1	3
0	0

制御変更テーブルB100

図柄位置（停止位置）	停止テーブル
20	C100
19	C100
18	C101
17	—
16	—
15	—
14	C101
13	C100
12	—
11	C102
10	C100
9	C100
8	—
7	—
6	—
5	C101
4	C100
3	—
2	—
1	—
0	C101

【図２４】

停止テーブルA400

左リール	
図柄位置	停止データ用滑り駒数
20	2
19	3
18	4
17	1
16	2
15	3
14	0
13	1
12	2
11	0
10	1
9	2
8	1
7	2
6	3
5	0
4	1
3	0
2	1
1	0
0	1

制御変更テーブルB400

図柄位置（停止位置）	停止テーブル
20	—
19	—
18	C401
17	—
16	—
15	—
14	C400
13	—
12	—
11	C401
10	—
9	C401
8	—
7	—
6	—
5	C400
4	—
3	C400
2	—
1	C400
0	—

【図２５】

停止テーブルC100
（内部当籤役：各ベル、使用時：変則押し／左1st時左リール20.13.9.4番停止）

図柄位置	停止データ							
20	1	－	－	0	－	－	0	－
19	0	－	－	0	－	－	1	－
18	1	－	－	1	－	－	0	－
17	0	－	－	0	－	－	0	－
16	0	－	－	0	－	－	0	－
15	0	－	－	0	－	－	1	－
14	0	－	－	0	－	－	0	－
13	1	－	－	1	－	－	0	－
12	0	－	－	0	－	－	0	－
11	0	－	－	0	－	－	0	－
10	0	－	－	0	－	－	1	－
9	1	－	－	1	－	－	0	－
8	0	－	－	0	－	－	0	－
7	0	－	－	0	－	－	0	－
6	0	－	－	1	－	－	1	－
5	0	－	－	0	－	－	0	－
4	1	－	－	0	－	－	0	－
3	0	－	－	0	－	－	0	－
2	0	－	－	1	－	－	1	－
1	0	－	－	0	－	－	0	－
0	0	－	－	0	－	－	0	－
内容	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考	スイカor緑ドンちゃん2が下段に停止			赤ベルが下段に停止			赤ベルが下段に停止	

【図２６】

停止テーブルC101
（内部当籤役：各ベル、使用時：左1st時左リール18.14.5番停止）

図柄位置	停止データ							
20	－	－	－	0	－	－	0	－
19	－	－	－	0	－	－	1	－
18	－	－	－	0	－	－	0	－
17	－	－	－	1	－	－	0	－
16	－	－	－	0	－	－	0	－
15	－	－	－	0	－	－	1	－
14	－	－	－	0	－	－	0	－
13	－	－	－	0	－	－	0	－
12	－	－	－	1	－	－	0	－
11	－	－	－	0	－	－	0	－
10	－	－	－	0	－	－	1	－
9	－	－	－	0	－	－	0	－
8	－	－	－	1	－	－	0	－
7	－	－	－	0	－	－	0	－
6	－	－	－	0	－	－	1	－
5	－	－	－	1	－	－	0	－
4	－	－	－	0	－	－	0	－
3	－	－	－	0	－	－	0	－
2	－	－	－	0	－	－	1	－
1	－	－	－	1	－	－	0	－
0	－	－	－	0	－	－	0	－
内容	未使用			中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考				赤ベルが中段に停止			赤ベルが下段に停止	

【図２７】

停止テーブルC102
（内部当籤役：各ベル、使用時：左1st時左リール11番停止）

図柄位置	停止データ							
20	－	－	－	0	－	－	0	－
19	－	－	－	0	－	－	0	－
18	－	－	－	0	－	－	0	－
17	－	－	－	0	－	－	1	－
16	－	－	－	1	－	－	0	－
15	－	－	－	0	－	－	0	－
14	－	－	－	0	－	－	0	－
13	－	－	－	0	－	－	1	－
12	－	－	－	0	－	－	0	－
11	－	－	－	1	－	－	0	－
10	－	－	－	0	－	－	0	－
9	－	－	－	0	－	－	0	－
8	－	－	－	0	－	－	1	－
7	－	－	－	1	－	－	0	－
6	－	－	－	0	－	－	0	－
5	－	－	－	0	－	－	0	－
4	－	－	－	1	－	－	1	－
3	－	－	－	0	－	－	0	－
2	－	－	－	0	－	－	0	－
1	－	－	－	0	－	－	0	－
0	－	－	－	1	－	－	1	－
内容	未使用			中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考				赤ベルが上段に停止			ベルが上段に停止	

【図２８】

停止テーブルC200
（内部当籤役：リプレイ1＋リプレイ2＋赤7リプレイ、使用時：変則押し）

図柄位置	停止データ							
20	0	ー	ー	0	ー	ー	1	ー
19	0	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
18	1	ー	ー	1	ー	ー	0	ー
17	0	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
16	0	ー	ー	0	ー	ー	1	ー
15	0	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
14	1	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
13	0	ー	ー	1	ー	ー	0	ー
12	0	ー	ー	0	ー	ー	1	ー
11	0	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
10	1	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
9	1	ー	ー	1	ー	ー	0	ー
8	0	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
7	0	ー	ー	0	ー	ー	1	ー
6	0	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
5	1	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
4	0	ー	ー	1	ー	ー	0	ー
3	0	ー	ー	0	ー	ー	1	ー
2	0	ー	ー	1	ー	ー	0	ー
1	0	ー	ー	0	ー	ー	0	ー
0	1	ー	ー	1	ー	ー	0	ー
内容	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考	赤7リプレイを停止可能（図柄位置「10」）			リプレイが中段に停止			リプレイが中段に停止	

【図２９】

停止テーブルC300
（内部当籤役：リプレイ1+リプレイ2+赤7リプレイ+ドンリプレイ、使用時：変則押し）

図柄位置	停止データ							
20	0	—	—	0	—	—	1	—
19	0	—	—	0	—	—	0	—
18	1	—	—	1	—	—	0	—
17	0	—	—	0	—	—	0	—
16	0	—	—	0	—	—	1	—
15	0	—	—	0	—	—	0	—
14	1	—	—	0	—	—	0	—
13	0	—	—	1	—	—	0	—
12	0	—	—	0	—	—	1	—
11	0	—	—	0	—	—	0	—
10	1	—	—	0	—	—	0	—
9	1	—	—	1	—	—	0	—
8	0	—	—	0	—	—	0	—
7	0	—	—	0	—	—	1	—
6	0	—	—	0	—	—	0	—
5	1	—	—	0	—	—	0	—
4	0	—	—	1	—	—	0	—
3	0	—	—	0	—	—	1	—
2	1	—	—	1	—	—	0	—
1	0	—	—	0	—	—	0	—
0	0	—	—	0	—	—	0	—
内容	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考	赤7リプレイを停止可能（図柄位置「10」） ドンリプレイを停止可能（図柄位置「2」）			リプレイが中段に停止			リプレイが中段に停止	

【図３０】

停止テーブルC400
（内部当籤役：SB、使用時：変則押し／左1st時左リール14.5.3.1番停止）

図柄位置	停止データ							
20	0	–	–	0	–	–	1	–
19	1	–	–	0	–	–	0	–
18	0	–	–	0	–	–	0	–
17	0	–	–	1	–	–	0	–
16	0	–	–	0	–	–	1	–
15	0	–	–	0	–	–	0	–
14	1	–	–	0	–	–	0	–
13	0	–	–	0	–	–	0	–
12	0	–	–	1	–	–	1	–
11	0	–	–	0	–	–	0	–
10	1	–	–	0	–	–	0	–
9	0	–	–	0	–	–	0	–
8	0	–	–	1	–	–	0	–
7	0	–	–	0	–	–	1	–
6	0	–	–	0	–	–	0	–
5	1	–	–	1	–	–	0	–
4	0	–	–	0	–	–	0	–
3	1	–	–	0	–	–	1	–
2	0	–	–	0	–	–	0	–
1	0	–	–	1	–	–	0	–
0	0	–	–	0	–	–	0	–
内容	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考	赤・緑ベル、リプレイ2、緑ドンちゃん1が下段に停止			赤ベルが中段に停止			スイカが上段に停止	

【図３１】

停止テーブルC401
（内部当籤役：SB、使用時：左1st時左リール18.11.9番停止）

図柄位置	停止データ							
20	–	–	–	0	–	–	0	–
19	–	–	–	0	–	–	0	–
18	–	–	–	0	–	–	0	–
17	–	–	–	1	–	–	1	–
16	–	–	–	0	–	–	0	–
15	–	–	–	0	–	–	0	–
14	–	–	–	0	–	–	0	–
13	–	–	–	0	–	–	1	–
12	–	–	–	1	–	–	0	–
11	–	–	–	0	–	–	0	–
10	–	–	–	0	–	–	0	–
9	–	–	–	0	–	–	0	–
8	–	–	–	1	–	–	1	–
7	–	–	–	0	–	–	0	–
6	–	–	–	0	–	–	0	–
5	–	–	–	1	–	–	0	–
4	–	–	–	0	–	–	1	–
3	–	–	–	0	–	–	0	–
2	–	–	–	0	–	–	0	–
1	–	–	–	1	–	–	0	–
0	–	–	–	0	–	–	1	–
内容	未使用			中リール用	未使用		右リール用	未使用
備考				赤ベルが中段に停止			スイカが中段に停止	

【図３２】

（1）内部当籤役格納領域1

データ	内容
ビット7 0	未使用
ビット6 0	未使用
ビット5 0	未使用
ビット4 0～1	スイカ2
ビット3 0～1	スイカ1
ビット2 0～1	緑ベル
ビット1 0～1	赤ベル
ビット0 0～1	チェリー

※表示役格納領域1も同様の構成となっている。

（2）内部当籤役格納領域2

データ	内容
ビット7 0	未使用
ビット6 0	未使用
ビット5 0	未使用
ビット4 0	未使用
ビット3 0～1	ドンリプレイ
ビット2 0～1	赤リプレイ
ビット1 0～1	リプレイ2
ビット0 0～1	リプレイ1

※表示役格納領域2も同様の構成となっている。

（3）内部当籤役格納領域3

データ	内容
ビット7 0	未使用
ビット6 0	未使用
ビット5 0	未使用
ビット4 0～1	SB
ビット3 0～1	BB4
ビット2 0～1	BB3
ビット1 0～1	BB2
ビット0 0～1	BB1

※表示役格納領域3も同様の構成となっている。

（4）持越役格納領域

データ	内容
ビット7 0	未使用
ビット6 0	未使用
ビット5 0	未使用
ビット4 0	未使用
ビット3 0～1	BB4
ビット2 0～1	BB3
ビット1 0～1	BB2
ビット0 0～1	BB1

【図３３】

（1）表示役格納領域4

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0～1	SBこぼし目4
ビット5	0～1	SBこぼし目3
ビット4	0～1	SBこぼし目2
ビット3	0～1	SBこぼし目1
ビット2	0～1	ベルこぼし目3
ビット1	0～1	ベルこぼし目2
ビット0	0～1	ベルこぼし目1

（2）遊技状態フラグ格納領域1

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0～1	SB遊技状態
ビット4	0～1	RB遊技状態
ビット3	0～1	BB4遊技状態
ビット2	0～1	BB3遊技状態
ビット1	0～1	BB2遊技状態
ビット0	0～1	BB1遊技状態

（3）遊技状態フラグ格納領域2

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0	未使用
ビット4	0～1	RT5遊技状態
ビット3	0～1	RT4遊技状態
ビット2	0～1	RT3遊技状態
ビット1	0～1	RT2遊技状態
ビット0	0～1	RT1遊技状態

【図３４】

（1）図柄格納領域

データ		内容		ラインデータアドレス
00000001	赤7	左リール中段	センターライン	1
00000001	赤7	中リール中段		
00000001	赤7	右リール中段		
00000100	赤ベル	左リール上段	トップライン	2
00000111	チェリー	中リール上段		
00000111	チェリー	右リール上段		
00001000	リプレイ	左リール下段	ボトムライン	3
00001000	リプレイ	中リール下段		
00000100	赤ベル	右リール下段		
00001000	リプレイ	左リール下段	クロスアップライン	4
00000001	赤7	中リール中段		
00000111	チェリー	右リール上段		
00000100	赤ベル	左リール上段	クロスダウンライン	5
00000001	赤7	中リール中段		
00000111	チェリー	左リール下段		

※図柄位置が「10」の場合の格納例

（2）表示役予想格納領域

格納領域種別	図柄位置データ	優先引込順位データ	
		データ	内容
左リール用表示役予想格納領域	20	0	未使用
		0	未使用
		0	未使用
		0	未使用
		0～1	リプレイ
		0～1	小役
		0～1	BB及びSB
		0～1	停止可能
	⋮	⋮	
	0	上記と同様	
中リール用表示役予想格納領域	上記と同様		
右リール用表示役予想格納領域	上記と同様		

※データ「00000000」は停止禁止

【図３５】

演出抽籤状態種別対応表

状態	内容
通常	通常状態
ボーナスフラグ間	ボーナス成立中
キャンセルボーナス	ボーナス成立中のボタン押下演出キャンセル後
キャンセルフェイク	ボーナス非成立中のボタン押下演出キャンセル後

【図３６】

演出グループ選択テーブル(乱数範囲:0～32767)

（1）状態:通常

演出グループ	演出グループ内容	内部当籤役						
		ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
グループ1	演出無し	30368	30368	30368	300	700	29368	30368
グループ2	書道演出	300	300	300	300	4000	300	300
⋮	⋮				⋮			
グループ8	対決演出	300	300	300	300	4000	300	300
グループ9	選択演出	0	0	0	0	68	100	0
グループ10	プレミア演出	0	0	0	0	0	0	0

（2）状態:ボーナスフラグ間

演出グループ	演出グループ内容	内部当籤役						
		ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
グループ1	演出無し	10698	10698	10698	10698	0	10698	—
グループ2	書道演出	3150	3150	3150	3150	4650	3150	—
⋮	⋮				⋮			
グループ8	対決演出	3150	3150	3150	3150	4650	3150	—
グループ9	選択演出	10	10	10	10	68	10	—
グループ10	プレミア演出	10	10	10	10	150	10	—

【図３７】

演出グループ選択テーブル(乱数範囲:0～32767)

(3)状態:キャンセルボーナス

演出グループ	演出グループ内容	内部当籤役						
		ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
グループ1	演出無し	0	0	0	0	1	0	—
グループ2	書道演出	4396	4396	4396	4396	2441	4396	—
・・・	・・・				・・・			
グループ8	対決演出	4395	4395	4395	4395	2441	4395	—
グループ9	選択演出	0	0	0	0	0	0	—
グループ10	プレミア演出	2000	2000	2000	2000	15680	2000	—

(4)状態:キャンセルフェイク

演出グループ	演出グループ内容	内部当籤役						
		ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
グループ1	演出無し	0	0	0	0	1	0	0
グループ2	書道演出	4396	4396	4396	4396	4441	4396	4396
・・・	・・・				・・・			
グループ8	対決演出	6395	6395	6395	6395	6121	6395	6395
グループ9	選択演出	0	0	0	0	0	0	0
グループ10	プレミア演出	0	0	0	0	0	0	0

【図３８】

グループ別演出内容抽籤テーブル1
(乱数範囲:0～32767、演出グループ:グループ2(書道演出))

(1)状態:通常

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	32768	0	32768	0	0	0	32768
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	32768	0
書道の文字「桃桜」	0	32000	0	0	0	0	0
書道の文字「鈴」	0	0	0	32700	0	0	0
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	24576	0	0
書道の文字「好機」	0	700	0	68	6144	0	0
書道の文字「超好機」	0	68	0	0	2048	0	0
書道の文字「大当り」	0	0	0	0	0	0	0

(2)状態:ボーナスフラグ間

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	32700	—
書道の文字「桃桜」	0	20480	0	0	0	0	—
書道の文字「鈴」	0	0	0	20480	0	0	—
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	8192	0	—
書道の文字「好機」	24576	8192	24576	8192	12288	60	—
書道の文字「超好機」	4096	4096	4096	4096	12288	8	—
書道の文字「大当り」	4096	0	4096	0	0	0	—

(3)状態:キャンセルボーナス

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	16384	—
書道の文字「桃桜」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「鈴」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	0	0	—
書道の文字「好機」	4096	8192	4096	8192	0	8192	—
書道の文字「超好機」	4096	24576	4096	24576	32768	8192	—
書道の文字「大当り」	24576	0	24576	0	0	0	—

(4)状態:キャンセルフェイク

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
書道の文字「残念」	16384	0	16384	0	0	0	16384
書道の文字「再遊技」	0	0	0	0	0	16384	0
書道の文字「桃桜」	0	16384	0	0	0	0	0
書道の文字「鈴」	0	0	0	16384	0	0	0
書道の文字「西瓜」	0	0	0	0	16384	0	0
書道の文字「好機」	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
書道の文字「超好機」	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
書道の文字「大当り」	0	0	0	0	0	0	0

【図３９】

グループ別演出内容抽籤テーブル2
(乱数範囲:0～32767、演出グループ:グループ8(対決演出))

(1)状態:通常

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	32000	24576	32000	32000	24576	0	32000
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	32000	0
喧嘩対決連打復活無し	768	8192	768	768	8192	0	768
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	768	0

(2)状態:ボーナスフラグ間

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	8192	4096	8192	8192	4096	0	—
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	16384	—
喧嘩対決連打復活無し	24576	28672	24576	24576	28672	0	—
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	16384	—

(3)状態:キャンセルボーナス

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	0	0	0	0	0	0	—
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	—
喧嘩対決連打復活無し	32768	32768	32768	32768	32768	32768	—
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	—

(4)状態:キャンセルフェイク

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
花火対決連打復活無し	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
花火対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	0
喧嘩対決連打復活無し	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
喧嘩対決連打復活有り	0	0	0	0	0	0	0

【図４０】

グループ別演出内容抽籤テーブル3
(乱数範囲:0～32767、演出グループ:グループ9(選択演出))

(1)状態:通常

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
パターン1	—	—	—	—	16384	16384	—
パターン2	—	—	—	—	0	0	—
パターン3	—	—	—	—	0	0	—
パターン4	—	—	—	—	16384	16384	—
パターン5	—	—	—	—	0	0	—
パターン6	—	—	—	—	0	0	—
パターン7	—	—	—	—	0	0	—

(2)状態:ボーナスフラグ間

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
パターン1	4682	4682	4682	4682	4682	4682	—
パターン2	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン3	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン4	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン5	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン6	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—
パターン7	4681	4681	4681	4681	4681	4681	—

【図４１】

演出内容決定テーブル

(1)パターン1

タイトル		発展先
花火対決だ！ドンちゃん	→	花火対決
喧嘩だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決
書道だ！ドンちゃん	→	書道演出
？？？？だ！ドンちゃん	→	BET押下時に3つから抽籤

(2)パターン2(ボーナス時のみ)

タイトル		発展先
花火対決だ！ドンちゃん	→	花火対決
喧嘩だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決
書道だ！ドンちゃん	→	書道演出
？？？？だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当り！

(3)パターン3(ボーナス時のみ)

タイトル		発展先
花火対決だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！
喧嘩だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！
書道だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！
？？？？だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！

(4)パターン4

タイトル		発展先
？？？？だ！ドンちゃん	→	花火対決
？？？？だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決
？？？？だ！ドンちゃん	→	書道演出
？？？？だ！ドンちゃん	→	BET押下時に3つから抽籤

(5)パターン5(ボーナス時のみ)

タイトル		発展先
？？？？だ！ドンちゃん	→	花火対決
？？？？だ！ドンちゃん	→	喧嘩対決
？？？？だ！ドンちゃん	→	書道演出
？？？？だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当り！

(6)パターン6(ボーナス時のみ)

タイトル		発展先
？？？？だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！
？？？？だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！
？？？？だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！
？？？？だ！ドンちゃん	→	BET押下で大当り！

(7)パターン7(ボーナス時のみ)

タイトル		発展先
確定だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当り！
大当りだ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当り！
ボーナスだ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当り！
？？？？だ！ドンちゃん	→	次ゲームオンで大当り！

【図４２】

グループ別演出内容抽籤テーブル4
(乱数範囲:0～32767、演出グループ:グループ10(プレミア演出))

(1)状態:ボーナスフラグ間

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
プレミア演出1	10923	8192	10923	10923	8192	10923	—
プレミア演出2	10922	8192	10922	10922	8192	10922	—
プレミア演出3	10922	8192	10922	10922	8192	10922	—
プレミア演出4	0	8192	0	0	8192	0	—

(2)状態:キャンセルボーナス

演出内容	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
プレミア演出1	10923	256	10923	10923	256	10923	—
プレミア演出2	10922	256	10922	10922	256	10922	—
プレミア演出3	10922	256	10922	10922	256	10922	—
プレミア演出4	0	32000	0	0	32000	0	—

【図４３】

高確率状態移行抽籤テーブル(乱数範囲:0～32768)

高確率状態移行抽籤	内部当籤役						
	ハズレ	チェリー	単独ベル	両ベル	スイカ	リプレイ	SB
非当籤	32768	24576	32768	32768	16384	32768	32768
当籤	0	8192	0	0	16384	0	0

【図４４】

BB中ポイント獲得抽籤テーブル(乱数範囲:0～32768)

獲得ポイント	高確率		低確率	
	ロック有り	ロック無し	ロック有り	ロック無し
0	0	16384	0	25088
2	0	6656	0	4096
5	0	6656	0	2048
10	0	2048	0	1024
20	0	1024	0	512
60	32768	0	32768	0

【図４５】

BB終了時AT抽籤テーブル（乱数範囲：0～32768）
（1）設定1

獲得ATゲーム数	獲得ポイント						
	～9	～19	～29	～39	～49	～59	60～
0	30720	24576	0	0	0	0	0
20	2048	4096	26432	0	0	0	0
40	0	4096	1024	26432	26432	0	0
60	0	0	5120	1024	1024	15616	0
80	0	0	0	4928	4928	16384	0
100	0	0	64	128	128	256	20480
200	0	0	64	128	128	256	8192
300	0	0	64	128	128	256	4096

（2）設定H

獲得ATゲーム数	獲得ポイント						
	～9	～19	～29	～39	～49	～59	60～
0	24576	10922	0	0	0	0	0
20	8192	10923	17557	0	0	0	0
40	0	10923	10923	16341	16341	0	0
60	0	0	4096	10923	10923	5568	0
80	0	0	0	5120	5120	26432	0
100	0	0	64	128	128	256	29696
200	0	0	64	128	128	256	2048
300	0	0	64	128	128	256	1024

【図４６】

BB4内部当籤時次回AT抽籤テーブル（乱数範囲：0～32768）

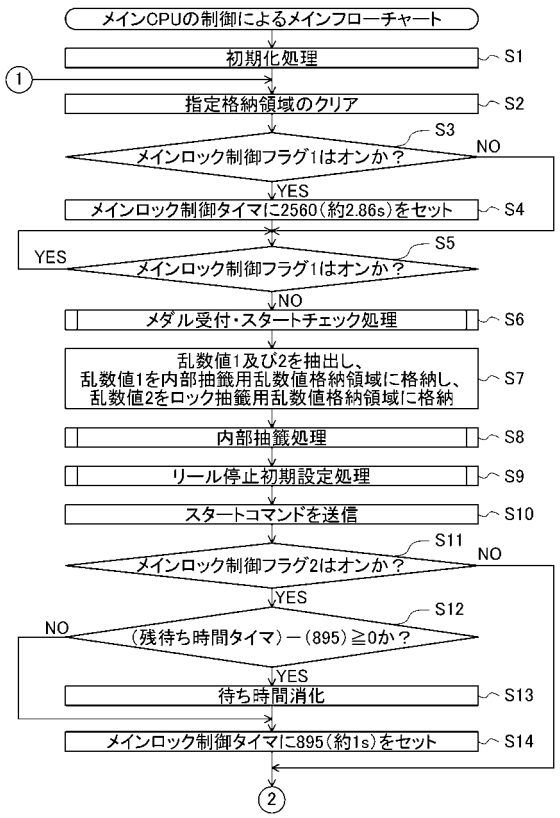
次回AT	高確率		低確率	
	設定1	設定H	設定1	設定H
非当籤	30720	31744	32768	32768
当籤	2048	1024	0	0

【図４７】

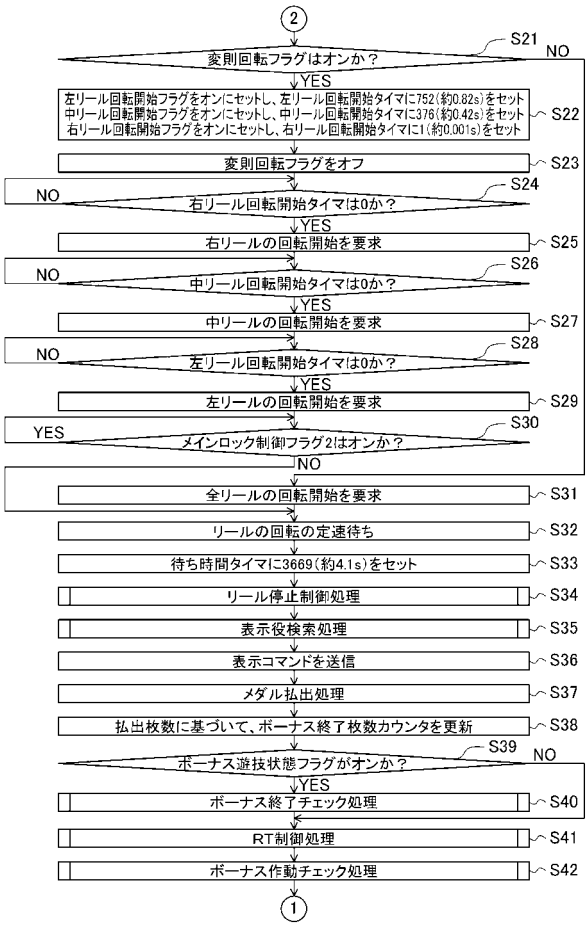
高リプ中用AT上乗せ抽籤テーブル
（乱数範囲：0～32768、内部当籤役：スイカ）

上乗せG数	設定1	設定H
0	31232	30208
25	512	1536
50	512	512
100	512	512

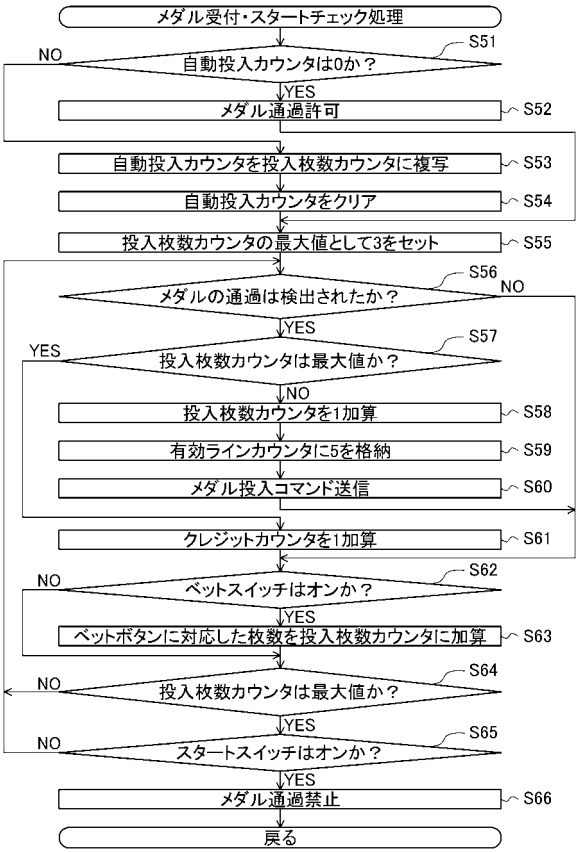
【図４８】



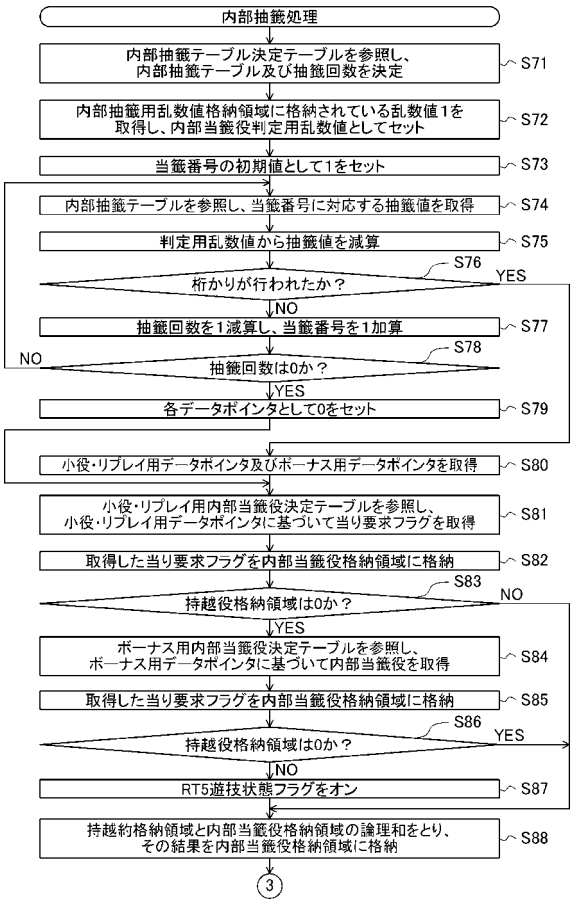
【図４９】



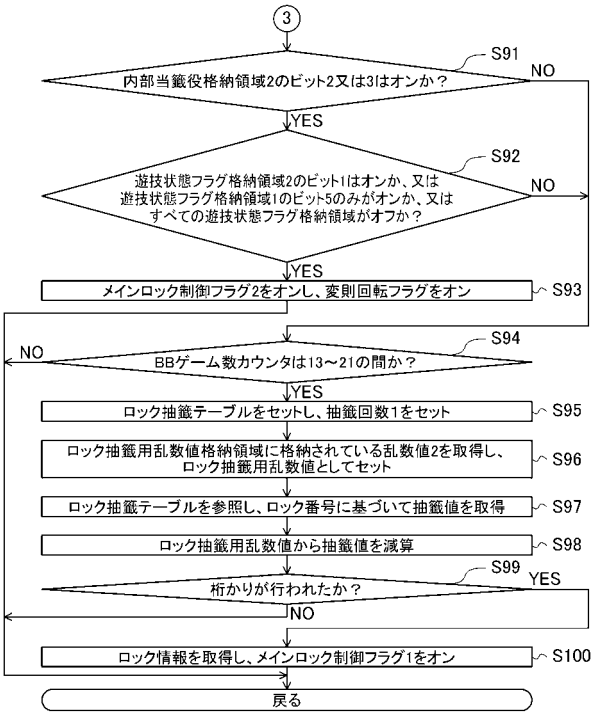
【図５０】



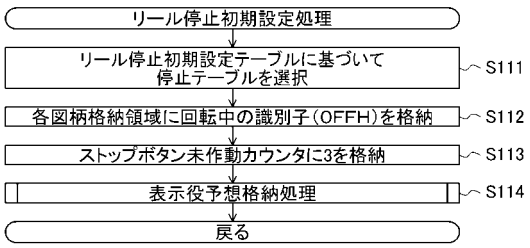
【図５１】



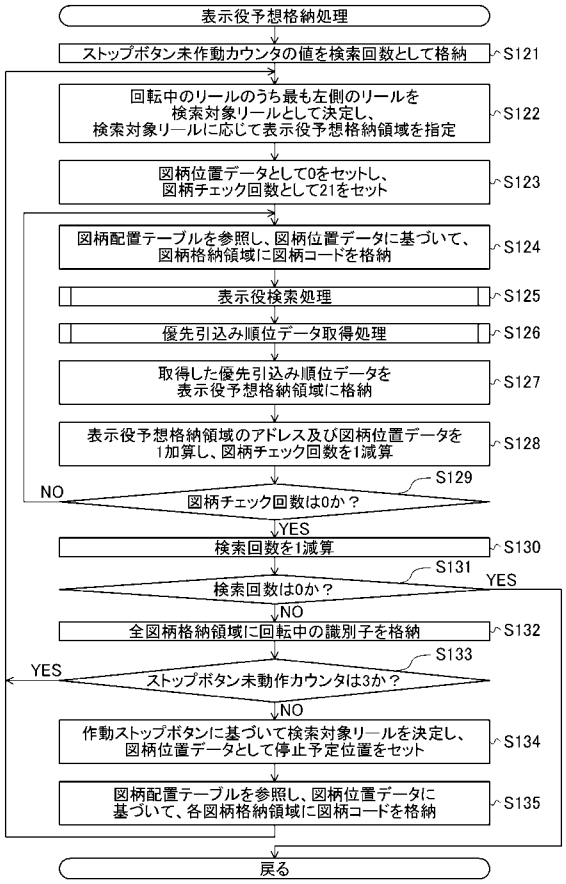
【図５２】



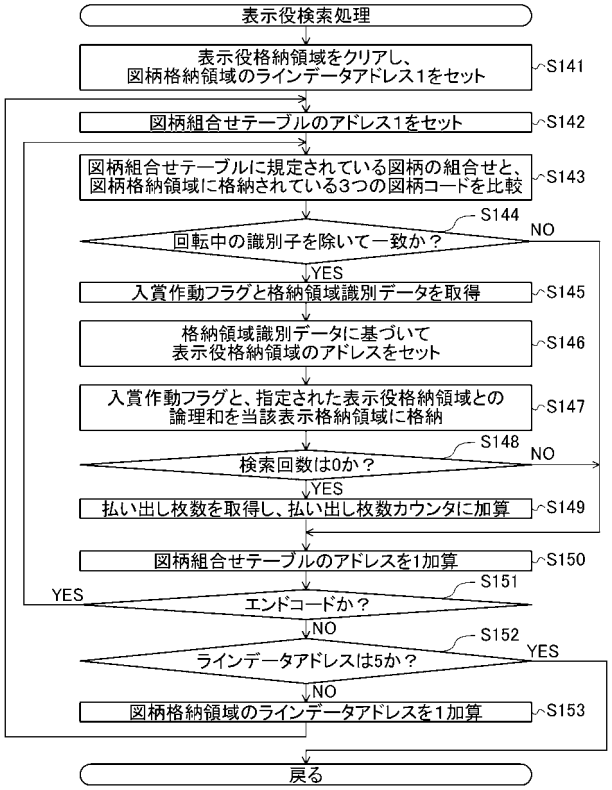
【図５３】



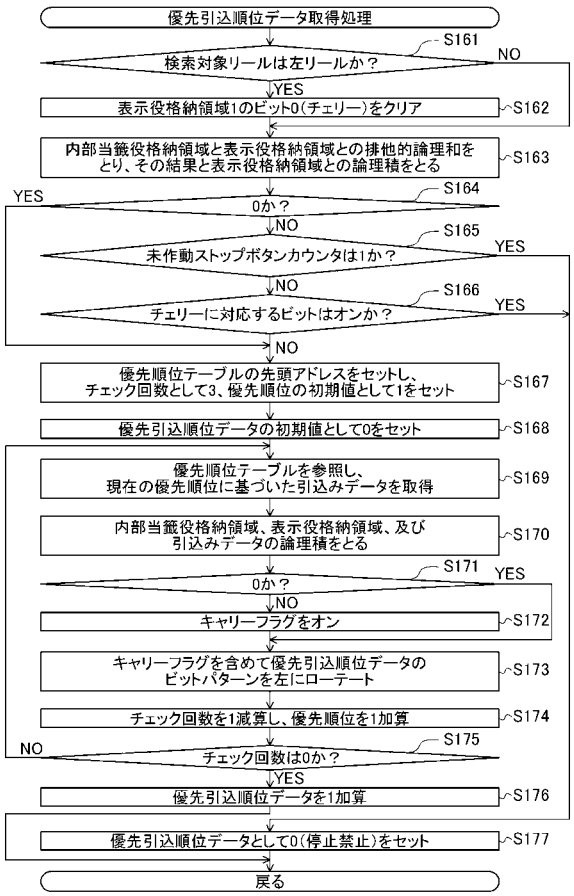
【図５４】



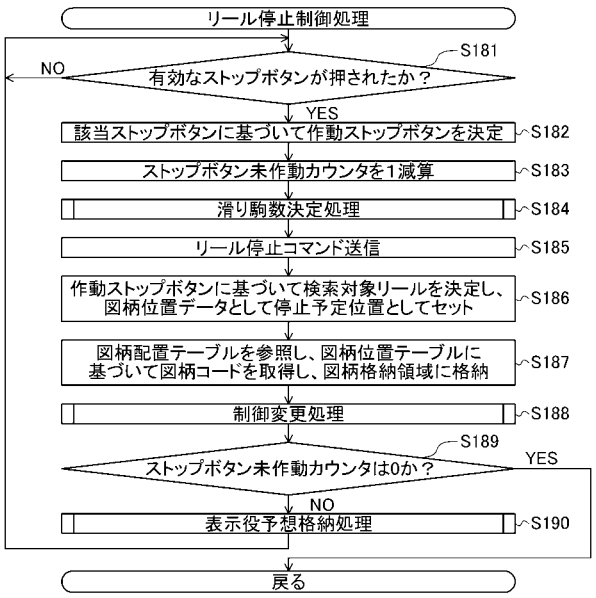
【図５５】



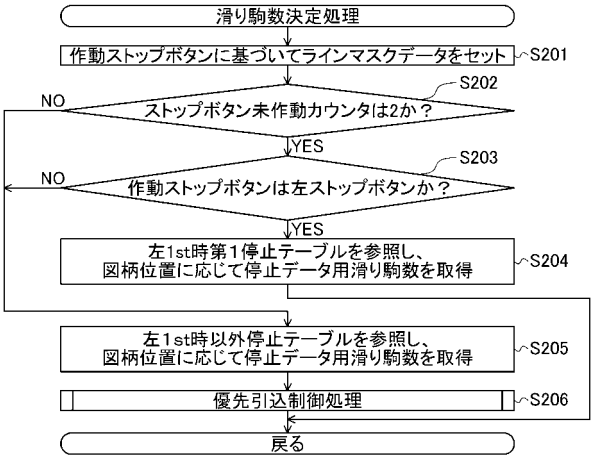
【図５６】



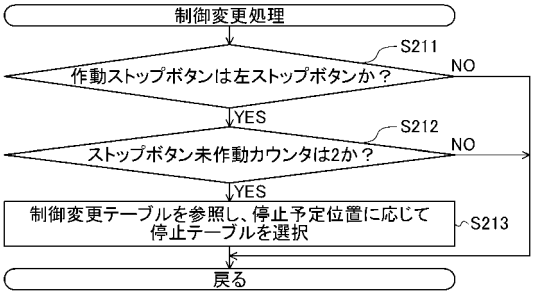
【図５７】



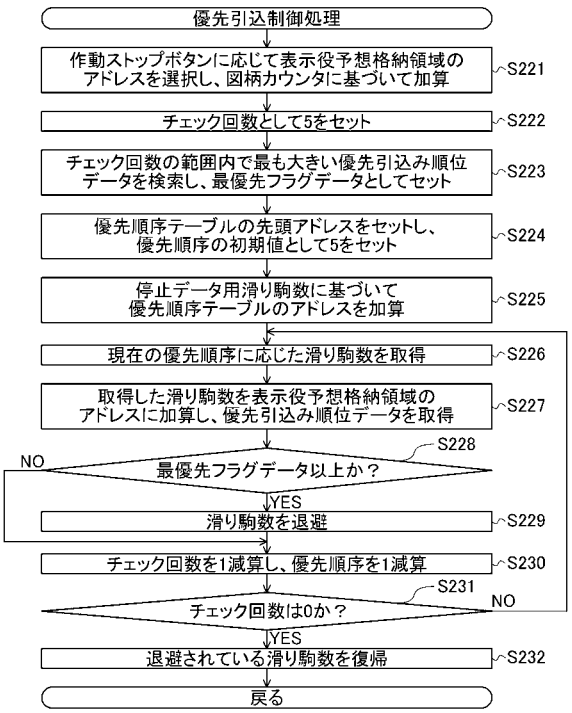
【図５８】



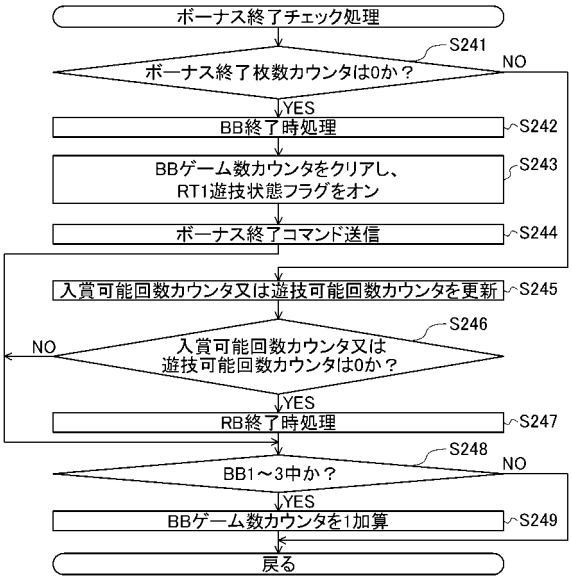
【図５９】



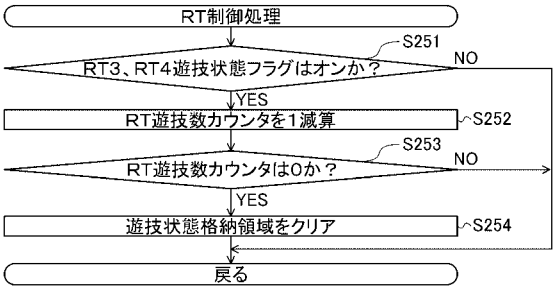
【図６０】



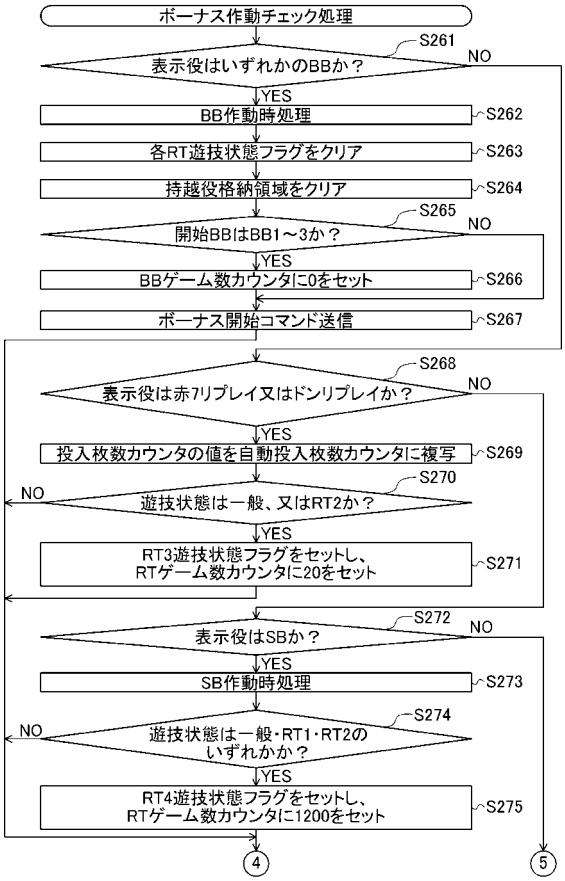
【図６１】



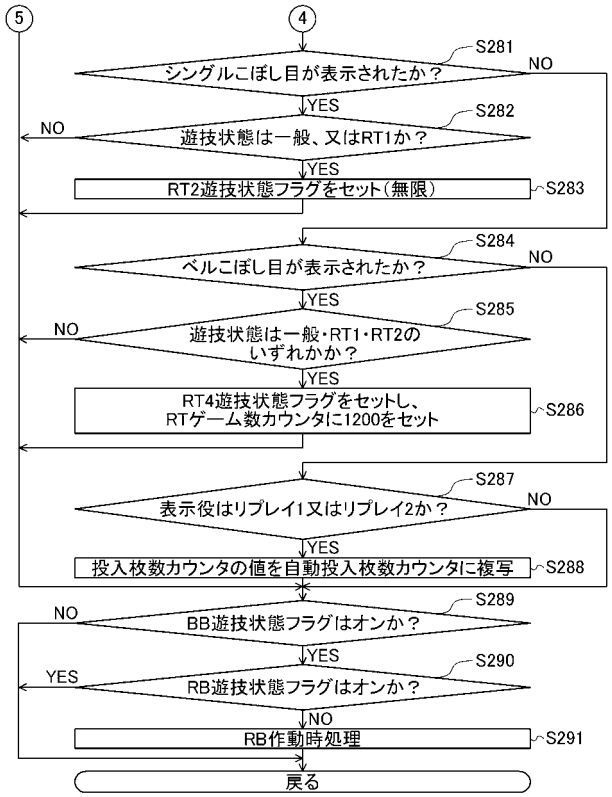
【図６２】



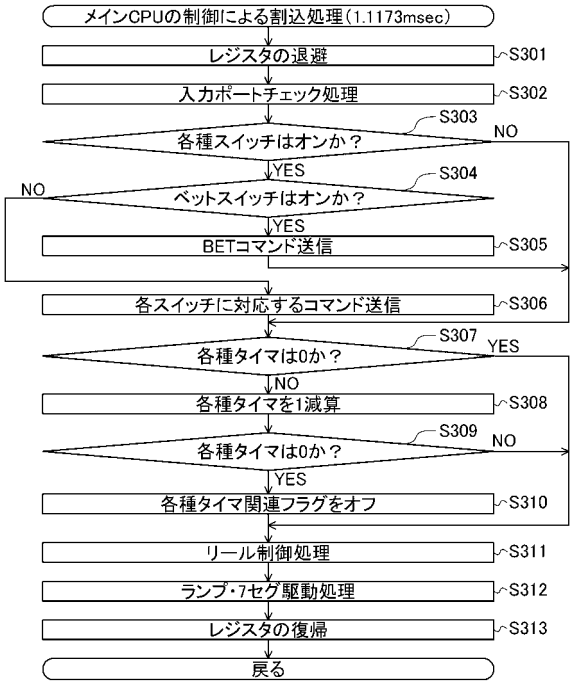
【図６３】



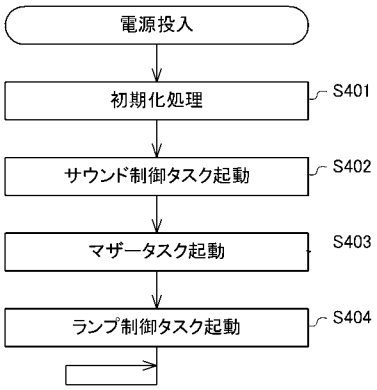
【図６４】



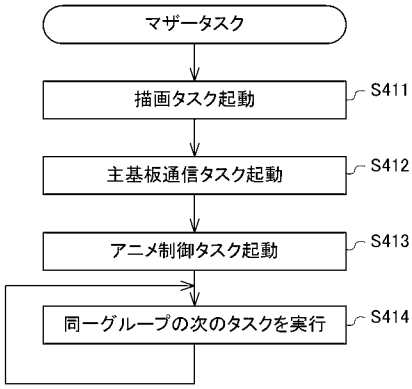
【図６５】



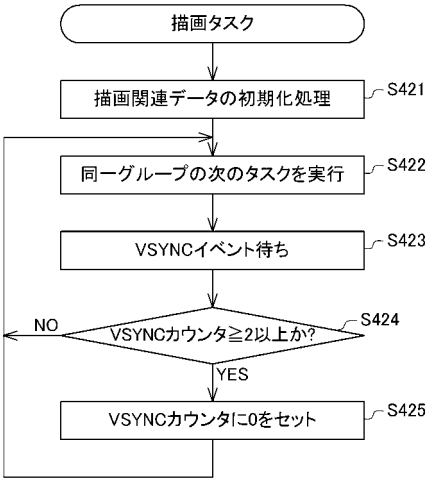
【図６６】



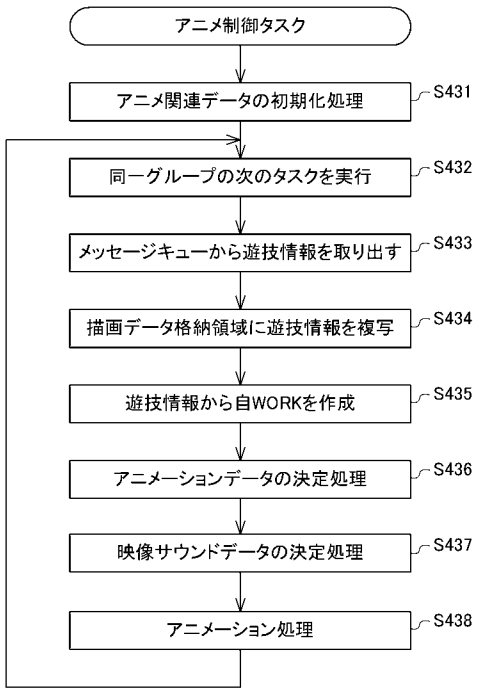
【図６７】



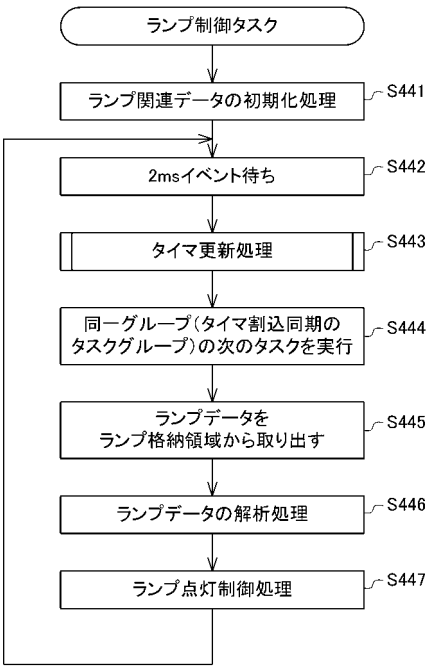
【図６８】



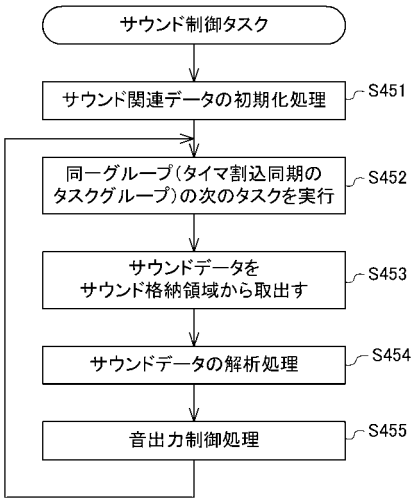
【図６９】



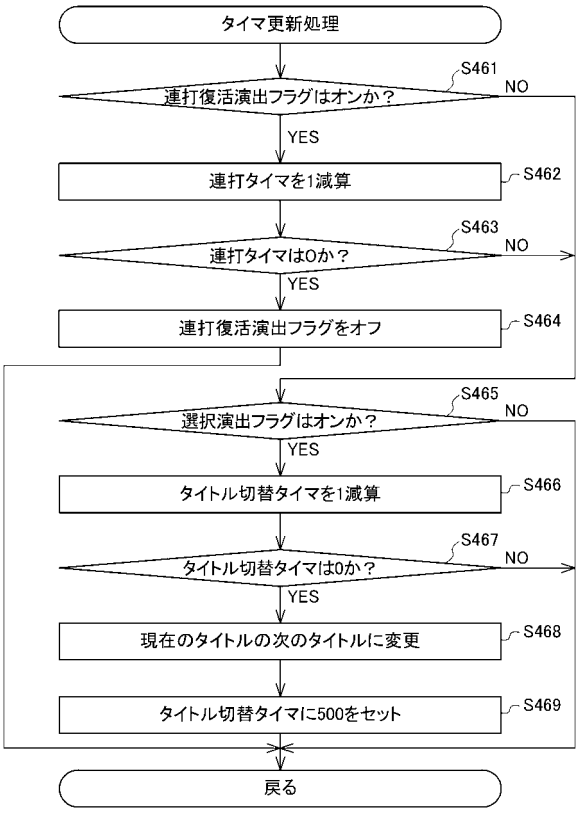
【図７０】



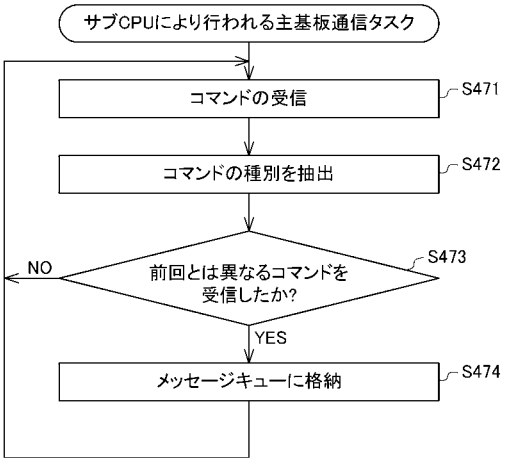
【図７１】



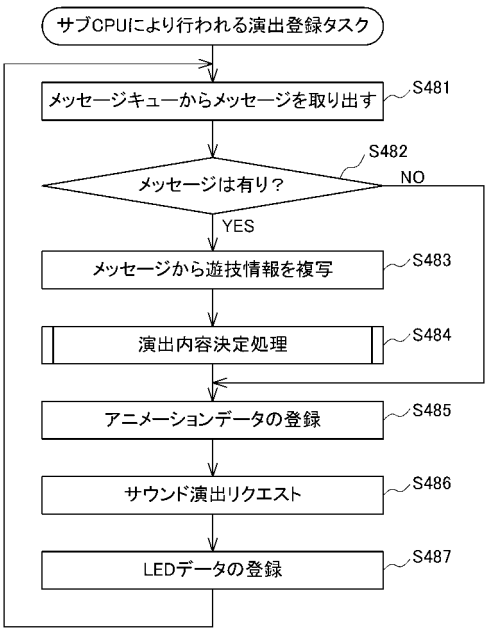
【図７２】



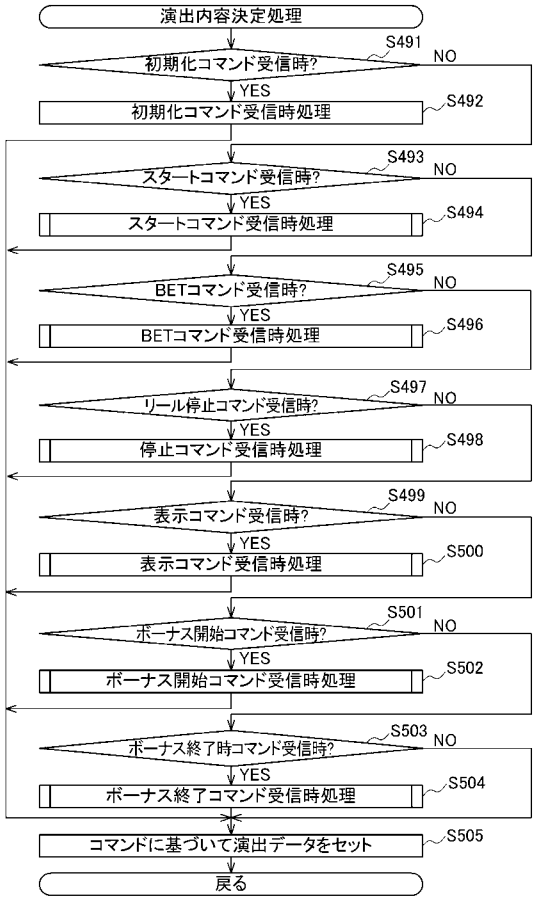
【図７３】



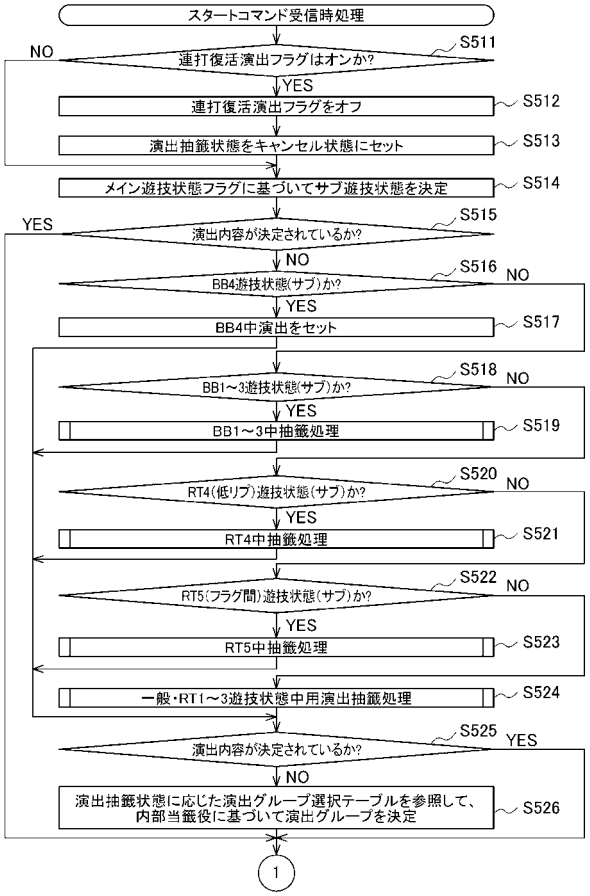
【図７４】



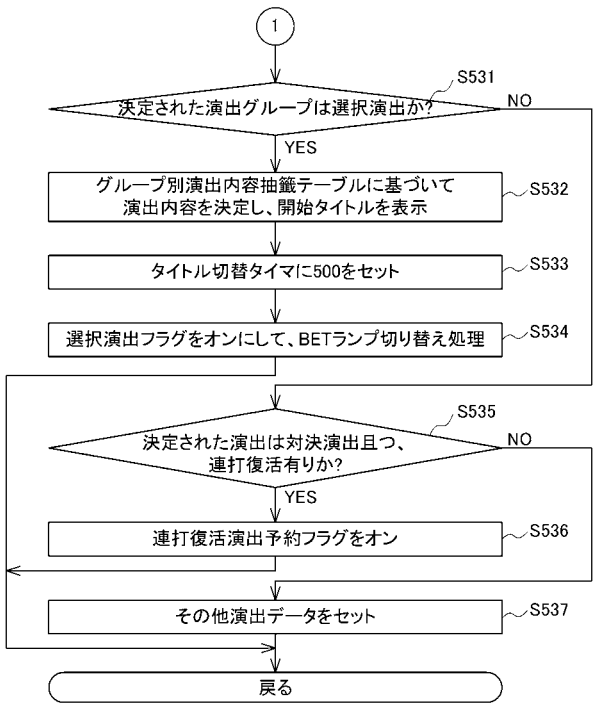
【図７５】



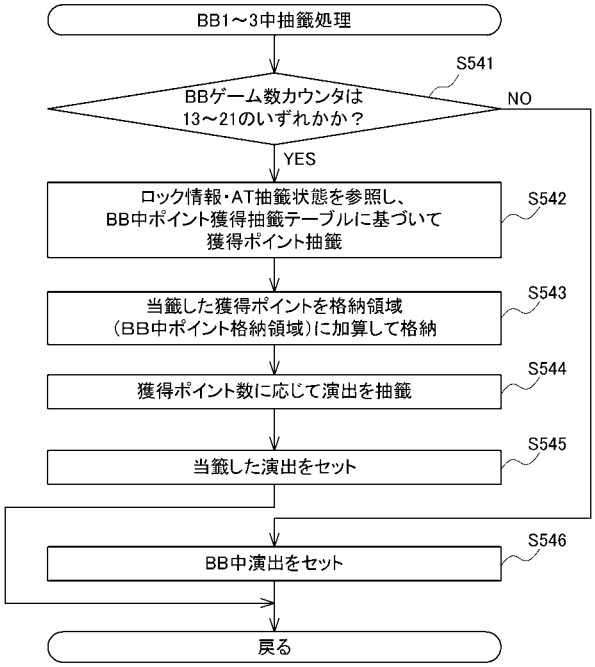
【図７６】



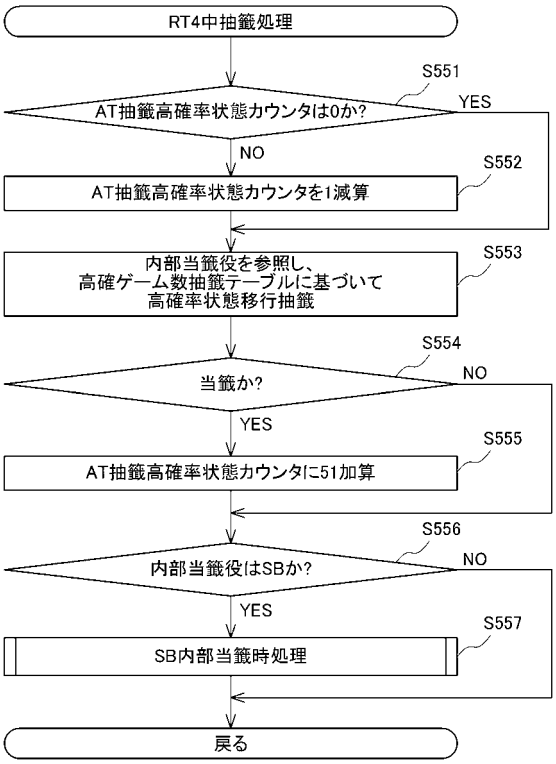
【図７７】



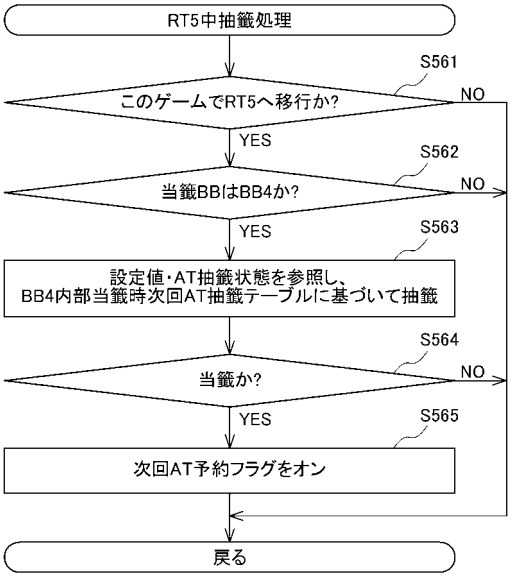
【図７８】



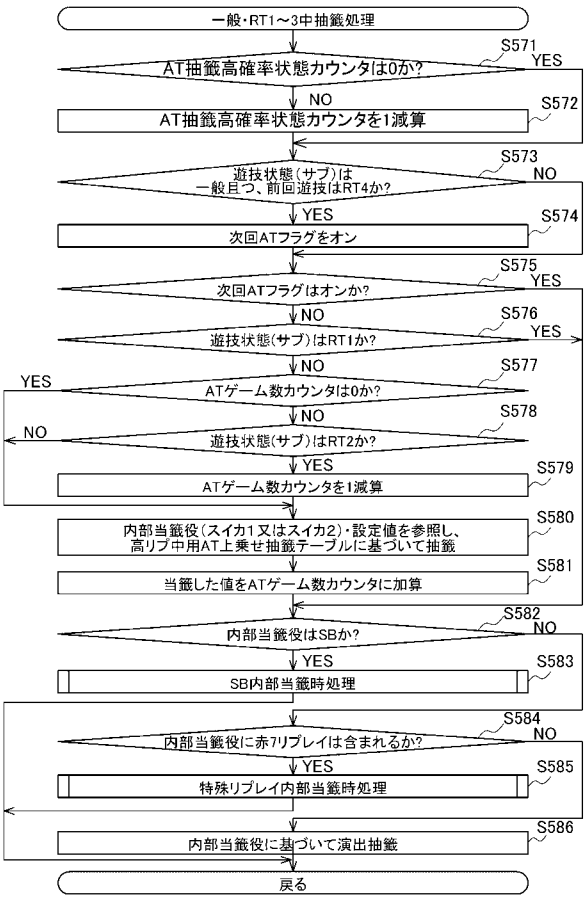
【図７９】



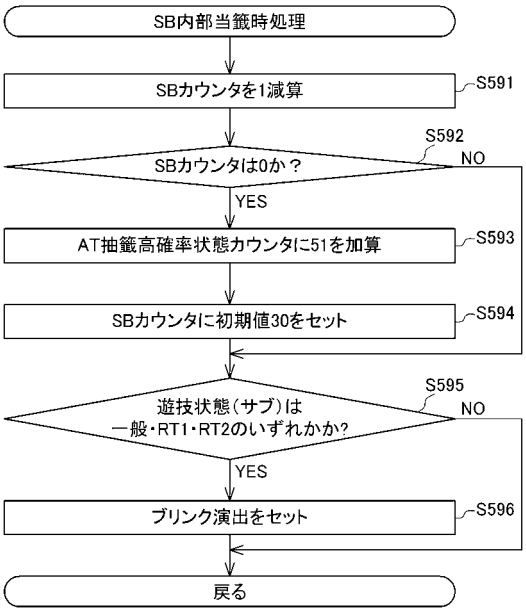
【図８０】



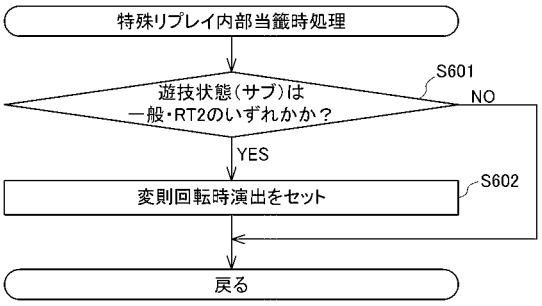
【図８１】



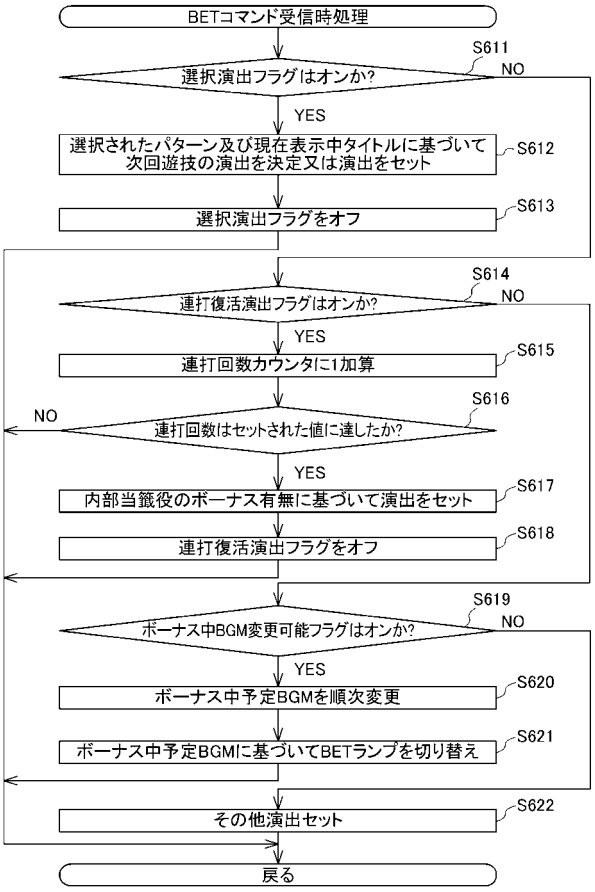
【図８２】



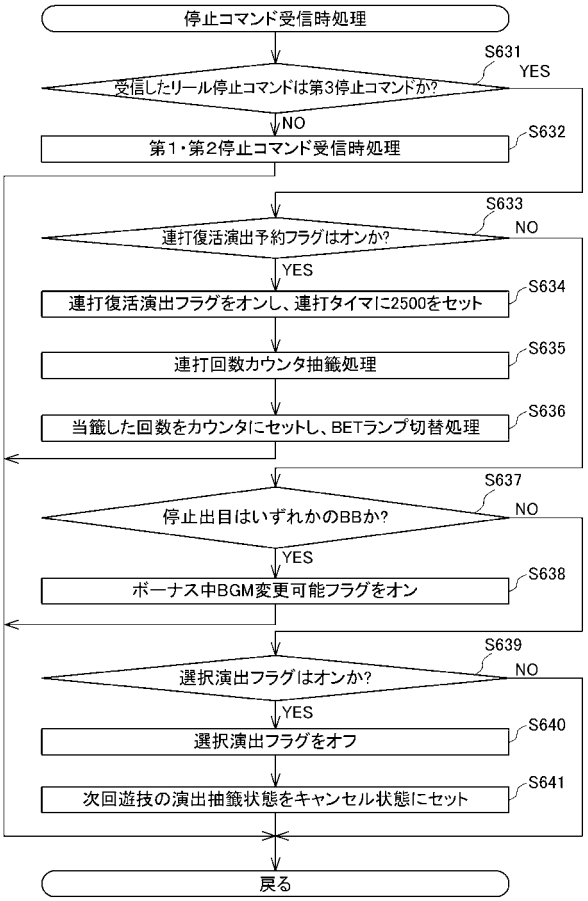
【図８３】



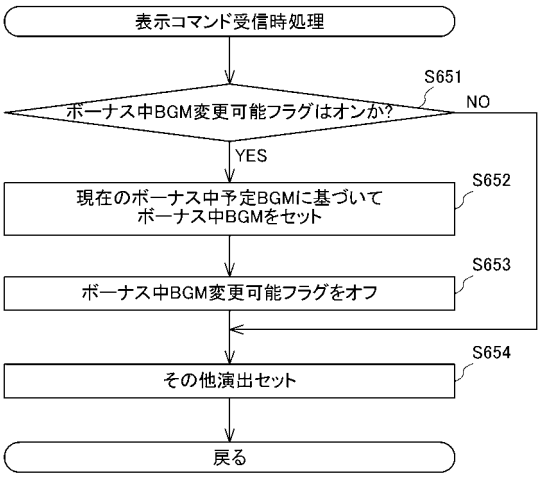
【図８４】



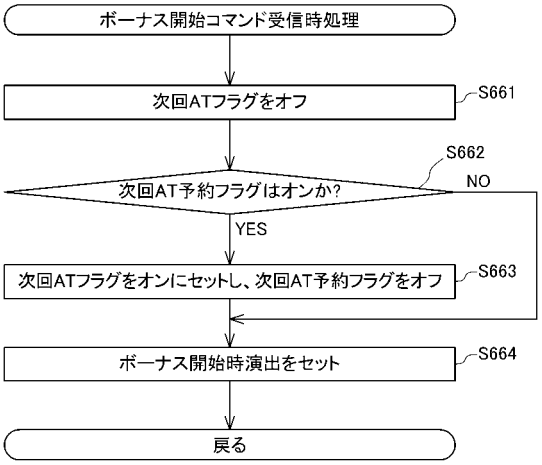
【図８５】



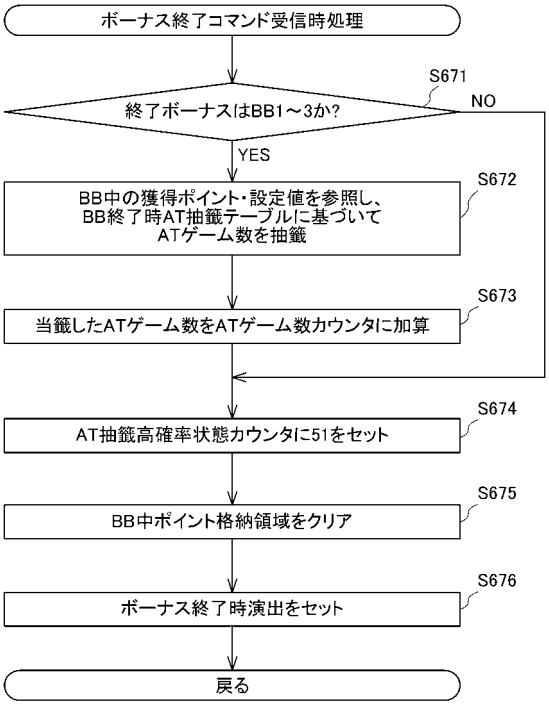
【図８６】



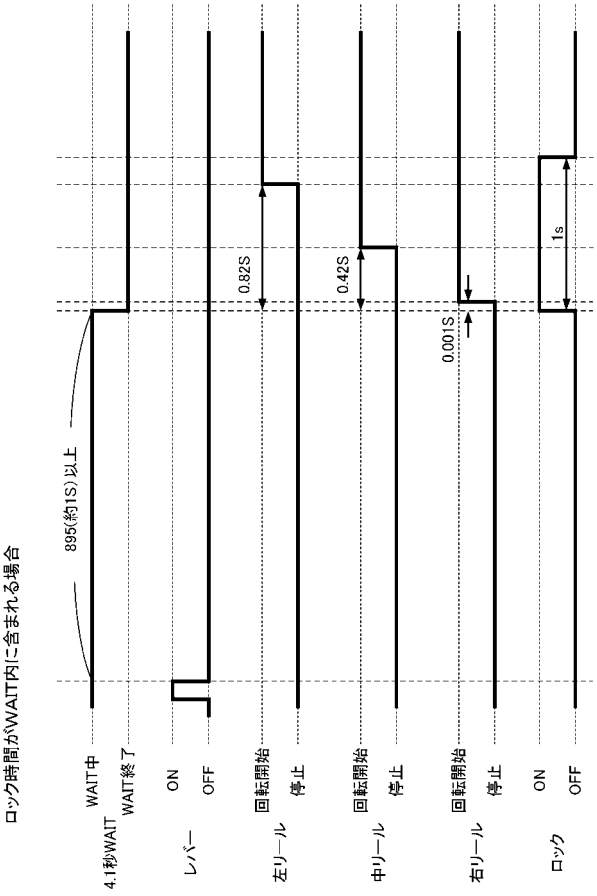
【図８７】



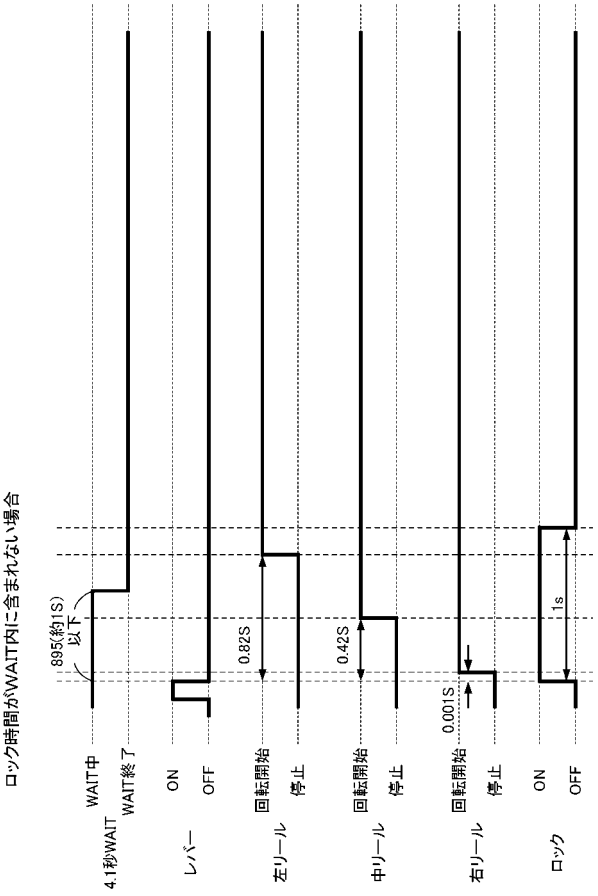
【図８８】



【図８９】



【図９０】

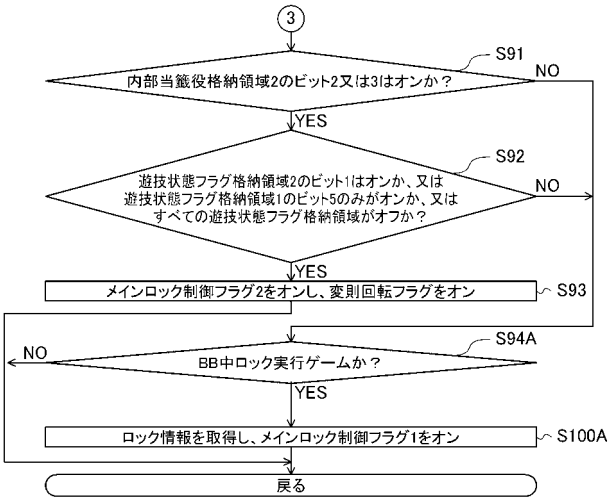


【図９１】

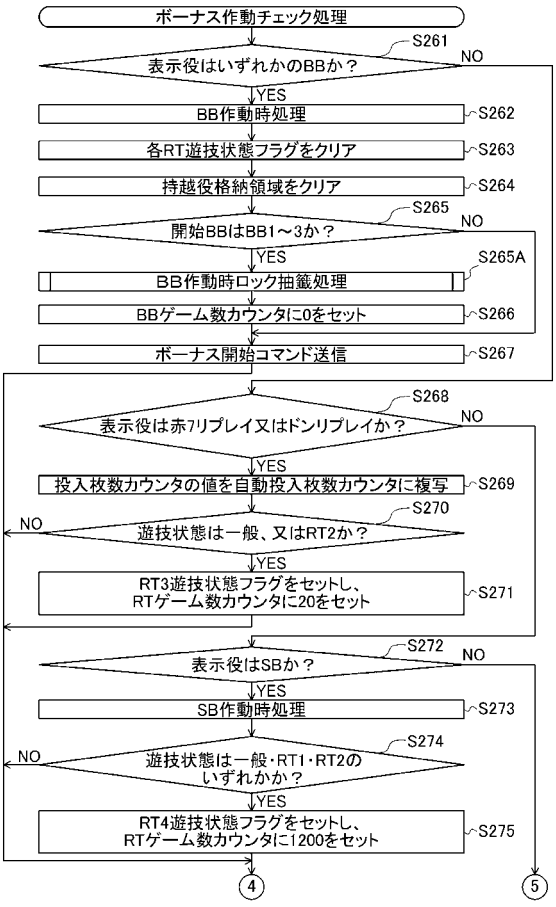
ロックシナリオ抽籤テーブル（乱数範囲：0～65535）

シナリオデータ番号	抽籤値	ロック実行ゲーム数
1	15	14
2	15	14と22
3	2	14～22全て

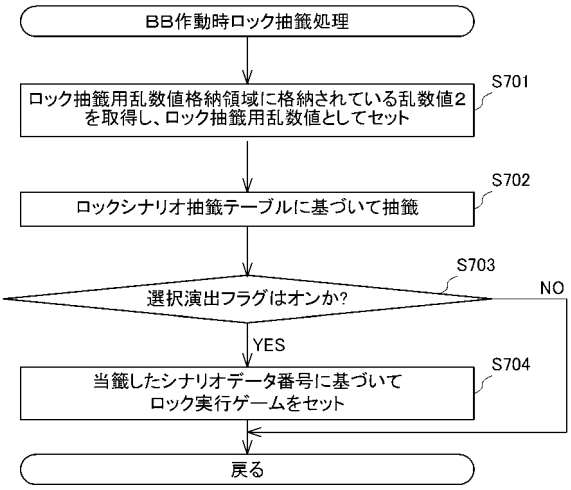
【図９２】



【図９３】



【図９４】



フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AB25 AB29 AC14 AC23 AC32 AC36
AC52 AC65 AC77 AC82 BA02 BA13 BA14 BA15 BA22 BA32
BA37 BA38 BB02 BB22 BB32 BB78 BB80 BB83 BB84 BB93
BB94 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CB04 CB23 CB32 CB41
CB45 CC01 CC13 CC24 CC28 CD12 CD17 CD23 CD32 CD48
CD49 DA32 DA33 DA36 DA52 DA54 DA63