

(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2016-104424
(P2016-104424A)

(43) 公開日 平成28年6月9日(2016.6.9)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 75 頁)

(21) 出願番号	特願2016-46405 (P2016-46405)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成28年3月10日 (2016.3.10)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(62) 分割の表示	特願2013-176803 (P2013-176803)の分割		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
原出願日	平成24年1月20日 (2012.1.20)	(74) 代理人	110001531 特許業務法人タス・マイスター国際特許事務所
		(72) 発明者	鎌田 洋介 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	出澤 昌則 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	武藤 智洋 東京都江東区有明三丁目7番26号

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】ART遊技のセット数の上乘せ抽籤に対する当籤の有無を、全ての図柄表示手段を停止表示させる前に遊技者に認識され難くしつつ、主制御手段による演出を行うことで、遊技の興趣をさらに向上させる。

【解決手段】本発明のパチスロ機は、副制御回路で行われる上乘せ抽籤ゾーンにおけるARTセット数加算の抽籤を、主制御回路で行われるリール演出の種別（演出番号）に基づいて行う。副制御回路は、液晶表示装置5によって報知されるリールの停止順序に従ってストップボタンを操作するという条件が満たされたときに、上乘せ抽籤ゾーンへ移行させる。

【選択図】 図19

メイン制御抽籤テーブル(分母確率: 65536)

演出番号	ロック時間	リール演出パターン	抽籤確率		
			内数	外数	確率
0	なし	なし	0	32768	0.0003125
1	短	1	0	16384	0.00024414
2	短	2	0	8192	0.00012207
3	長	1	0	6144	0.00009875
4	長	2	65536	2048	0.0003125

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段と、
遊技媒体の投入を条件として遊技の開始を指令する遊技開始指令手段と、
投入された遊技媒体の価値に基づいた抽籤により内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応し、前記複数の図柄表示手段を個別に停止表示させるために操作される複数の停止操作手段と、

前記内部当籤役決定手段によって特定の内部当籤役が決定されたときに、前記特定の内部当籤役を入賞させるために必要な情報を報知する演出手段と、

前記複数の図柄表示手段を制御する変動停止制御手段と、

第 1 の条件を満たすときに、有利な遊技状態に遊技状態を移行させるとともに、前記有利な遊技状態において第 2 の条件を満たすときに、前記有利な遊技状態の継続遊技回数を加算するための上乗せ抽籤を行う上乗せ抽籤遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

前記上乗せ抽籤遊技状態において前記上乗せ抽籤を行う上乗せ抽籤手段と、

前記上乗せ抽籤遊技状態において、前記複数の図柄表示手段の演出として、予め定められた複数の演出から、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じた演出を選択する演出選択手段と、

を備え、

前記変動停止制御手段は、前記上乗せ抽籤遊技状態において、前記演出選択手段によって選択された演出を実行するように前記複数の図柄表示手段を制御し、

前記上乗せ抽籤手段は、前記演出選択手段によって選択された演出に基づいて、前記上乗せ抽籤遊技状態において前記上乗せ抽籤を行い、

前記複数の演出には、特定の演出が含まれており、

前記演出選択手段は、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役がハズレの場合、前記特定の演出を選択し、

前記上乗せ抽籤手段は、前記演出選択手段により前記特定の演出が選択された場合には、前記有利な遊技状態の継続遊技回数が必ず増加するように前記上乗せ抽籤を実行す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、いわゆるパチスロ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチスロ機は、開始操作を契機として役の抽籤およびリールの回転を行う一方、遊技者による停止ボタンの操作によってリールを停止させることを単位遊技として行っている。このようなパチスロ機の基本的なゲームは、主制御回路によって制御されている。

【0003】

パチスロ機としては、有利な遊技状態として、リプレイ（再遊技）役の当籤確率が高確率となる R T（リプレイタイム）遊技、及び特定役を入賞させるためのナビを行う A T（アシストタイム）遊技の一方又は双方を実現するものがある。ここで、R T 遊技と A T 遊技の双方を実現する遊技は、一般に A R T 遊技と呼ばれている。

【0004】

R T 遊技は、リプレイの当籤確率の異なる複数の抽籤テーブルからリプレイの当籤確率の高い抽籤テーブルを選択することにより、主制御回路によって実行される。一方、A T 遊技は、特定の図柄の組合せを入賞させるためのナビ、例えば停止ボタンの押し順や停止させるべき図柄を副制御回路により報知することにより実行される。

【0005】

10

20

30

40

50

近時、同一の R T 遊技において、A T 遊技の態様を異ならせることにより、通常の A R T 遊技と特別の A R T 遊技とを実行可能であり、特別 A R T 遊技では、A T 遊技の継続数を増加（上乘せ）可能とする遊技機が知られている（例えば特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 6 】

特許文献 1 に記載の遊技機では、特殊リプレイ当籤時に、通常 A R T 遊技では通常リプレイの押し順を報知する一方で、特別 A R T 遊技では特殊リプレイの押し順を報知し、特殊リプレイが入賞することにより、A T 遊技の継続数を増加（上乘せ）させている。

【 0 0 0 7 】

上記遊技機によれば、A R T 遊技の継続の増加（上乘せ）等に関して、副制御回路の制御による演出だけでなく、主制御回路の制御によるリールにおける特殊リプレイの停止目によっても、遊技者に対して認識させることが可能となる。

10

【 0 0 0 8 】

しかしながら、上記遊技機では、リールは単に特殊リプレイに係る図柄の組合せが表示されたか否かによって遊技者に上乘せの有無を認識させるものに過ぎず、全てのリールを停止させる前に、リールの第 1 停止目や第 2 停止目、あるいはリールの滑り駒数等から、特殊リプレイが入賞しないことを遊技者が察知してしまう場合も少なくない。すなわち、A T 遊技の継続数が増加しないということが、全てのリールを停止させる前に遊技者に察知されてしまい、却って遊技の興趣を低下させてしまいかねない。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

20

【 0 0 0 9 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 1 - 1 6 0 8 4 4 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 0 】

本発明は、A R T 遊技などの有利な遊技状態の継続数の増加に対する当籤の有無を、全ての図柄表示手段を停止表示させるまでは遊技者に認識され難くしつつ、図柄表示手段による演出を行うことで、遊技の興趣をさらに向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【 課題を解決するための手段 】

30

【 0 0 1 1 】

本発明に係る遊技機は、

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段と、

遊技媒体の投入を条件として遊技の開始を指令する遊技開始指令手段と、

投入された遊技媒体の価値に基づいた抽籤により内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応し、前記複数の図柄表示手段を個別に停止表示させるために操作される複数の停止操作手段と、

前記内部当籤役決定手段によって特定の内部当籤役が決定されたときに、前記特定の内部当籤役を入賞させるために必要な情報を報知する演出手段と、

40

前記複数の図柄表示手段を制御する変動停止制御手段と、

第 1 の条件を満たすときに、有利な遊技状態に遊技状態を移行させるとともに、前記有利な遊技状態において第 2 の条件を満たすときに、前記有利な遊技状態の継続遊技回数を加算するための上乘せ抽籤を行う上乘せ抽籤遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

前記上乘せ抽籤遊技状態において前記上乘せ抽籤を行う上乘せ抽籤手段と、

前記上乘せ抽籤遊技状態において、前記複数の図柄表示手段の演出として、予め定められた複数の演出から、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じた演出を選択する演出選択手段と、

を備え、

50

前記変動停止制御手段は、前記上乘せ抽籤遊技状態において、前記演出選択手段によって選択された演出を実行するように前記複数の図柄表示手段を制御し、

前記上乘せ抽籤手段は、前記演出選択手段によって選択された演出に基づいて、前記上乘せ抽籤遊技状態において前記上乘せ抽籤を行い、

前記複数の演出には、特定の演出が含まれており、

前記演出選択手段は、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役がハズレの場合、前記特定の演出を選択し、

前記上乘せ抽籤手段は、前記演出選択手段により前記特定の演出が選択された場合には、前記有利な遊技状態の継続遊技回数が必ず増加するように前記上乘せ抽籤を実行することを特徴としている。

10

【0012】

このような遊技機によれば、上乘せ抽籤遊技状態において、演出選択手段により選択された複数の図柄表示手段の演出に基づいて、有利な遊技状態の継続遊技回数を加算するための上乘せ抽籤が行われる。そのため、上乘せ抽籤の結果は、演出選択手段により選択された複数の図柄表示手段に対する演出の種別の影響を受けることとなる。その結果、上乘せ抽籤の結果に従って複数の図柄表示手段を制御する従来の遊技機の場合に比べて、先に複数の図柄表示手段の制御が決定されるために、複数の図柄表示手段の全てが停止表示されるまでに、上乘せ抽籤の結果を認識するのは困難となる。また、複数の図柄表示手段の演出に従って上乘せ抽籤を行うようにすれば、停止表示される図柄の組合せ、あるいは図柄の組合せが表示される過程において、上乘せ抽籤の結果を把握するのが困難となるため、遊技の興趣の低下を防止することができる。

20

【0013】

さらに、図柄表示手段による演出を行うことで、演出手段のみで演出を行う場合に比べて演出を多様化させることができるため、遊技の興趣をさらに向上させることができる。特に、図柄表示手段による演出を、上乘せ抽籤遊技状態において行うようにすれば、上乘せ抽籤の結果に対する期待感や緊張感をさらに高めることができるため、この点においても遊技の興趣が向上する。

【0014】

本発明に係る遊技機はまた、

前記変動停止制御手段を制御する主制御手段と、

30

前記演出手段及び前記上乘せ抽籤手段を制御する副制御手段と、
をさらに備え、

前記主制御手段は、前記上乘せ抽籤遊技状態において、前記演出選択手段によって選択された前記所定の演出を実行させるように前記変動停止制御手段を制御し、

前記副制御手段は、前記演出選択手段によって選択された前記所定の演出に基づいて、前記上乘せ抽籤手段を制御することを特徴としている。

【0015】

このような遊技機によれば、主制御手段による演出と、副制御手段による演出とを1回の単位遊技において複合させることができるため、演出を多様化させ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

40

【0016】

本発明に係る遊技機は、

前記遊技状態移行手段は、前記第2の条件として、前記演出手段によって報知される前記複数の図柄表示手段の停止順序に従って前記停止操作手段を操作するという条件が満たされたときに、前記上乘せ抽籤遊技状態に遊技状態を移行させるものであってもよい。

【0017】

このような遊技機によれば、上乘せ抽籤遊技状態に移行するタイミングを遊技者が容易に把握することができる。そのため、演出手段によって報知される複数の図柄表示手段の停止順序に従って停止操作手段を操作するときに、期待感や緊張感をさらに高めることができるため、遊技の興趣が向上する。また、上乘せ抽籤遊技状態への移行を、遊技者によ

50

る停止操作手段の操作に委ねることにより、遊技者が自ら上乘せ抽籤遊技状態へ移行させたという実感や満足感を与えることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0018】

本発明に係る遊技機は、

前記変動停止制御手段は、前記遊技開始指令手段によって遊技の開始が指令されてから、前記変動停止制御手段によって前記複数の図柄表示手段が変動表示されるまでの間に、前記演出選択手段によって選択された前記所定の演出を実行するものであってもよい。

【0019】

このような遊技機によれば、図柄表示手段による演出が、図柄表示手段が通常変動表示されるまでの間に行われるため、停止操作手段を操作する前に図柄表示手段による演出を確認することによって、停止操作手段を操作するときの期待感や緊張感をさらに高め、演出手段による演出への期待感や緊張感をさらに高めることができるため、遊技の興趣が向上する。

【発明の効果】

【0020】

本発明では、有利な遊技状態の継続数の増加に対する当籤の有無を、全ての図柄表示手段を停止表示させるまで遊技者に認識され難くしつつ、図柄表示手段による演出を行うことで、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】本発明に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。

【図2】本発明に係るパチスロ機の外部構造を示す全体斜視図である。

【図3】本発明に係るパチスロ機の内部構造を説明するためにフロントドアを開けた状態を示す正面図である。

【図4】本発明に係るパチスロ機の主制御回路の構成を示すブロック図である。

【図5】本発明に係るパチスロ機の副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図6】本発明に係るパチスロ機における遊技状態変移図を示すフロー図である。

【図7】メインROMに記憶された図柄配置テーブルを示す図である。

【図8】メインROMに記憶された図柄コード表を示す図である。

【図9】メインROMに記憶された図柄組合せテーブルを示す図である。

【図10】メインROMに記憶された内部当籤役及び停止位置に対する入賞役等との関係を示す図である。

【図11】メインROMに記憶された非ボーナス遊技状態用の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図12】メインROMに記憶されたRB1遊技状態用の内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図13】メインROMに記憶されたRB2遊技状態用の内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図14】メインROMに記憶された小役・リプレイ用当籤役決定テーブルを示す図である。

【図15】メインROMに記憶されたボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図16】メインROMに記憶された種々の格納領域を示す図であり、図16(a)は内部当籤役格納領域、図16(b)は表示役格納領域、図16(c)は作動ストップボタン格納領域、図16(d)は押下順序格納領域、図16(e)は持越役格納領域、図16(f)は遊技状態フラグ格納領域をそれぞれ示す図である。

【図17】図17(a)はメインROMに記憶された引込優先順位テーブル示す図であり、図17(b)はメインROMに記憶された引込優先順位データ格納領域を示す図である。

。

10

20

30

40

50

【図18】メインROMに記憶されたリール停止初期設定テーブルを示す図である。

【図19】メインROMに記憶されたメイン側演出抽籤テーブルを示す図である。

【図20】メインROMに記憶された押し順判定テーブルを示す図である。

【図21】サブROMに記憶されたRB作動時モード移行抽籤テーブルを示す図である。

【図22】図22(a)はサブROMに記憶されたRB作動時低確率ART抽籤テーブルを示す図であり、図22(b)はサブROMに記憶されたRB作動時高確率ART抽籤テーブルを示す図である。

【図23】サブROMに記憶されたBB作動中用報知抽籤テーブルを示す図である。

【図24】サブROMに記憶されたART開始時ARTゲーム数抽籤テーブルを示す図である。

【図25】図25(a)は、サブROMに記憶されたART通常時・ART中セット数上乘せ抽籤テーブルを示す図であり、図25(b)は、サブROMに記憶された上乘せゾーン時・ART中セット数上乘せ抽籤テーブルを示す図である。

【図26】サブROMに記憶されたART開始演出データの例を示す図である。

【図27】本発明に係るパチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。

【図28】図27のS13の処理で呼び出されるメダル受付・スタートチェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図29】図27のS15の処理で呼び出される内部抽籤処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図30】図27のS16の処理で呼び出されるメイン側演出決定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図31】図27のS25の処理で呼び出されるリール停止制御処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図32】図31のS92の処理で呼び出されるメイン側演出実行判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図33】図27のS29の処理で呼び出されるRT制御処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図34】図27のS30の処理で呼び出されるボーナス終了チェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図35】図27のS31の処理で呼び出されるボーナス作動チェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図36】図27のS12、S23、図28のS50、及び図34のS139の処理で呼び出されるポート出力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図37】図36のS166の処理で呼び出されるリール回転時出力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図38】図36のS171の処理で呼び出されるボーナス作動終了時出力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図39】本発明に係るパチスロ機のメインCPUの制御による割込処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図40】図39のS201の処理で呼び出される入力ポートチェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図41】図40のS215の処理で呼び出されるRT2遊技状態用入力カウンタ更新処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図42】本発明に係るパチスロ機のサブ制御処理を示すフローチャートである。

【図43】サブ制御処理におけるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【図44】サブ制御処理におけるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【図45】サブ制御処理におけるマザータスクを示すフローチャートである。

【図46】サブ制御処理におけるメインタスクを示すフローチャートである。

【図47】サブ制御処理における主基板通信タスクを示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図48】図47のS284の処理で呼び出されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図49】サブ制御処理におけるアニメタスクを示すフローチャートである。

【図50】図48のS290の処理で呼び出される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図51】図50におけるS315の処理で呼び出されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図52】図51におけるS343の処理で呼び出されるART中処理を示すフローチャートである。

【図53】図53(a)は図52におけるS359の処理で呼び出されるARTセット数上乘せ抽籤処理を示すフローチャートであり、図53(b)は図52におけるS361の処理で呼び出される押し順報知抽籤処理を示すフローチャートである。

10

【図54】図51におけるS344の処理で呼び出される通常時処理を示すフローチャートである。

【図55】図50におけるS319の処理で呼び出されるリール停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図56】図50におけるS321の処理で呼び出される表示コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図57】図56におけるS411の処理で呼び出されるBB作動時表示時処理を示すフローチャートである。

20

【図58】図50におけるS323の処理で呼び出される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である。

【図59】図50におけるS327の処理で呼び出される入力状態コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0022】

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

【0023】

[パチスロ機の機能フロー]

30

【0024】

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

【0025】

内部当籤役決定手段(後述のメインCPU31)は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、後述の入賞判定ライン8a, 8b(図2参照)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。尚、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技(リプレイ)の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外の所謂「ハズレ」に係るものとが設けられている。「入賞」に係るものは、主制御回路71で管理される遊技状態の移行を伴う図柄の組合せの種別である後述のリプレイ2~5の再遊技役及びRT移行図柄を含んでいる。

40

【0026】

続いて、複数の図柄表示手段としてのリール3L, 3C, 3Rの回転が行われた後で、遊技者により停止操作手段としてのストップボタン7L, 7C, 7Rが押されると、変動停止制御手段は、内部当籤役とストップボタン7L, 7C, 7Rが押されたタイミングとに基づいて、該当するリール3L, 3C, 3Rの回転を停止する制御を行う。

【0027】

ここで、パチスロ機1では、基本的に、ストップボタン7L, 7C, 7Rが押されたと

50

きから規定時間内に、該当するリール 3 L , 3 C , 3 R 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 3 L , 3 C , 3 R の回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄 4 個分（最大滑り駒数）に定める。

【 0 0 2 8 】

変動停止制御手段は、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 8 a , 8 b（図 2 参照）に沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリール 3 L , 3 C , 3 R 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 8 a , 8 b（図 2 参照）に沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する。

10

【 0 0 2 9 】

こうして、複数のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述のメイン CPU 3 1）は、入賞判定ライン 8 a , 8 b（図 2 参照）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。入賞判定ライン 8 a , 8 b（図 2 参照）に沿って表示された図柄が、入賞に係るもののうちのリプレイ 2 ~ 5 の再遊技役及び R T 移行図柄である場合には、後述する図 6 に示した遊技状態の間を移行する。ただし、R 2 遊技状態から R T 3 遊技状態への移行は、入賞が条件ではなく当籤が条件となる。以上のような一連の流れがパチスロ機 1 における 1 回の遊技（単位遊技）として行われる。

20

【 0 0 3 0 】

また、パチスロ機 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 1 4 により行う光の出力、スピーカ 9 L , 9 R により行う音の出力、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。また、当籤役に応じた告知音がスピーカ 9 L , 9 R から出力されるようになっている。この告知音は、ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R が押されたタイミングで出力される。これにより、ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作が終了したのちに行われる演出と告知音とが競合しないようになっている。

【 0 0 3 1 】

遊技者によりスタートレバー 6 が操作されると、前述の内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、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（後述のメイン CPU 3 1、又はサブ CPU 8 1）は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。

30

【 0 0 3 2 】

演出内容が決定されると、演出手段（後述の液晶表示装置 5、後述のスピーカ 9 L , 9 R、後述のランプ 1 4）は、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始される時、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転がそれぞれ停止される時、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。演出の一部に関しては、操作手段としてのベットボタン 1 1 が操作されることを条件として実行される。演出手段は、内部当籤役が小役 1 ~ 3 である場合には、左リール 3 L に停止させるべき図柄が赤 7、青 7、及び黄 7 のいずれであるかを報知し、ベットボタン 1 1 の操作を促す報知を行う。このように、パチスロ機 1 では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る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。

40

【 0 0 3 3 】

[パチスロ機の構造]

本実施の形態におけるパチスロ機 1 について、図 2 を参照して外部構造を説明し、図 3 を参照して内部構造を説明する。

【 0 0 3 4 】

50

< パチスロ機の外部構造 >

【 0 0 3 5 】

(リールと表示窓)

図 3 に示したように、パチスロ機 1 は、リール 3 L , 3 C , 3 R や回路基板等を収容するキャビネット 1 a と、キャビネット 1 a に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア 2 とを備える。キャビネット 1 a の内部には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R が横並びに設けられている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄 (例えば 2 1 個) が回転方向に沿って連続的に配された帯状のシートを貼り付けて構成されている。

【 0 0 3 6 】

図 2 に示したように、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、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を含む表示画面 5 a を備え、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の手前側に位置するように設けられている。図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応して設けられており、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R を透過することが可能な構成を備えている。すなわち、リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を介して、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 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を含めた表示画面 5 a の全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【 0 0 3 7 】

図柄表示領域 (表示窓) 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止されたとき、リール 3 L , 3 C , 3 R 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、各表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 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。本実施の形態の場合、表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R には、左リール 3 L の上段、中リール 3 C の中段及び右リール 3 R の下段を結ぶ右下がりの仮想的なラインが入賞判定ライン 8 a として形成されるとともに、左リール 3 L の下段、中リール 3 C の中段及び右リール 3 R の上段を結ぶ右上がりの仮想的なラインが入賞判定ライン 8 b として形成される。

【 0 0 3 8 】

本実施の形態では、遊技状態が一般遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、又は R T 3 遊技状態であるときにはメダルを 3 枚投入した場合のみ入賞判定ライン 8 a , 8 b を有効化して単位遊技を開始でき、遊技状態が B B 遊技状態、R B 1 遊技状態又は R B 2 遊技状態であるときにはメダルを 2 枚投入した場合にのみ入賞判定ライン 8 a , 8 b を有効化して単位遊技を開始することができる。

【 0 0 3 9 】

なお、本実施の形態では 3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R を用いているが、これに限られるものではなく、リールの数は変更可能である。なお、リールの数を変更した場合には、ストップボタンの数も対応させて変更することが好ましく、また液晶表示装置 5 において変動表示図柄を構成してもよい。

【 0 0 4 0 】

(操作装置)

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。

【 0 0 4 1 】

メダル投入口 1 0 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 1 0 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ることとなり、所定枚数を越えた分はパチスロ機 1 の内部に預けることが可能となる (所謂クレジット機能) 。

【 0 0 4 2 】

10

20

30

40

50

ベットボタン 11 は、パチスロ機 1 の内部に預けられているメダルから 1 回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。このベットボタン 11 は、液晶表示装置 5 において実行される演出を行う際に、遊技者に操作される部分でもある。精算ボタン 12 は、パチスロ機 1 の内部に預けられているメダルを外部に引き出すために設けられる。

【 0 0 4 3 】

スタートレバー 6 は、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を開始するために設けられる。ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応づけられ、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止するために設けられる。

【 0 0 4 4 】

(その他の装置)

7 セグ表示器 13 は、7 セグメント L E D からなり、今回の遊技に投入されたメダルの投入枚数、特典として遊技者に対して払い出すメダルの払出枚数、パチスロ機 1 内部に預けられているメダルのクレジット枚数等の情報を遊技者に対してデジタル表示する。

【 0 0 4 5 】

ランプ 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ものであり、例えば L E D ランプ等で構成される。スピーカ 9 L , 9 R は、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力するものである。メダル払出口 15 は、後述のメダル払出装置 40 (後述の図 4 参照) の駆動により排出されるメダルを外部に導くものである。メダル受皿 16 は、メダル払出口 15 から排出されたメダルを貯めるものである。

【 0 0 4 6 】

<パチスロ機の内部構造>

図 3 は、本実施の形態におけるパチスロ機 1 の内部構造を示す。フロントドア 2 が開放され、フロントドア 2 の裏面側の構造及びキャビネット 1 a 内部の構造が現れた状態が示されている。

【 0 0 4 7 】

パチスロ機 1 は、キャビネット 1 a の開口を塞ぐようにフロントドア 2 が設けられたものである。キャビネット 1 a 内部の上方には、主制御回路 71 (後述の図 4 参照) が形成された主基板 71 A が設けられている。主制御回路 71 は、内部当籤役の決定、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ機 1 における遊技の主な流れを制御する回路である。主制御回路 71 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 4 8 】

キャビネット 1 a 内部の中央には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R が設けられている。リール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれには、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータ (図示せず) が接続されている。

【 0 0 4 9 】

3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の左側には、副制御回路 72 (後述の図 4 参照) が形成された副基板 72 A が設けられている。副制御回路 72 は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。副制御回路 72 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 5 0 】

3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の右側には、キャビネット 1 a の側壁に外部端子板 17 が設けられている。この端子板 17 は、スタートスイッチ 6 S から信号が出力された旨、ボーナスに入賞した旨、A R T 遊技状態に移行する旨等の信号を外部に出力するものである。外部端子板 17 からの信号は、例えば呼び出し装置やホールコンピュータなどの外部機器 18 に入力される。

【 0 0 5 1 】

キャビネット 1 a 内部の下方には、多量のメダルを収容可能で、それらを 1 枚ずつ排出可能な構造を有するホッパー 40 が設けられている。ホッパー 40 の左側には、パチスロ機 1 が有する各装置に対して必要な電力を供給するための電源装置 43 が設けられている。

【 0 0 5 2 】

10

20

30

40

50

フロントドア 2 の裏側における表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の下方には、セレクタ 4 2 が設けられている。セレクタ 4 2 は、材質や形状等が適正であるメダルか否かを選別する装置であり、メダル投入口 1 0 (図 2 参照) に受け入れられた適正なメダルをホッパー 4 0 へ案内する。尚、セレクタ 4 2 内においてメダルが通過する経路上には、後述のメダルセンサ 4 2 S (後述の図 4 参照) が設けられており、適正なメダルが通過したことを検出する。

【 0 0 5 3 】

[パチスロ機が備える回路の構成]

次に、図 4 及び図 5 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機 1 が備える回路の構成について説明する。本実施の形態におけるパチスロ機 1 は、主制御回路 7 1、副制御回路 7 2 及びこれらと電氣的に接続する周辺装置 (アクチュエータ) を備える。

10

【 0 0 5 4 】

< 主制御回路 >

図 4 は、本実施の形態におけるパチスロ機 1 の主制御回路 7 1 の構成を示す。

【 0 0 5 5 】

(マイクロコンピュータ)

主制御回路 7 1 は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ 3 0 を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ 3 0 は、メイン CPU 3 1、メイン ROM 3 2 及びメイン RAM 3 3 により構成される。

【 0 0 5 6 】

メイン ROM 3 2 には、メイン CPU 3 1 により実行される制御プログラム (図 2 7 ~ 図 4 1 参照)、内部抽籤テーブル (図 1 1 ~ 図 1 3 参照) 等のデータテーブル (図 7 ~ 図 2 0 参照)、副制御回路 7 2 に対して各種制御指令 (コマンド) を送信するためのデータ等が記憶されている。メイン RAM 3 3 には、後述するように制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

20

【 0 0 5 7 】

(乱数発生器等)

メイン CPU 3 1 には、クロックパルス発生回路 3 4、分周器 3 5、乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 が接続されている。クロックパルス発生回路 3 4 及び分周器 3 5 は、クロックパルスを発生する。メイン CPU 3 1 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 3 6 は、予め定められた範囲の乱数 (例えば、0 ~ 6 5 5 3 5) を発生する。サンプリング回路 3 7 は、発生された乱数の中から 1 つの値を抽出する。

30

【 0 0 5 8 】

(スイッチ等)

マイクロコンピュータ 3 0 の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メイン CPU 3 1 は、スイッチ等の入力を受けて、ステップモータ等の周辺装置の動作を制御する。スタートスイッチ 6 S は、スタートレバー 6 が遊技者により操作されたこと、すなわち開始操作が行われたことを検出する。また、ストップスイッチ 7 S は、3 つのストップボタン 7 L , 7 C , 7 R のそれぞれが遊技者により押されたこと、すなわち停止操作が行われたことを検出する。

40

【 0 0 5 9 】

メダルセンサ 4 2 S は、メダル投入口 1 0 に受け入れられたメダルが前述のセレクタ 4 2 内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ 1 1 S は、ベットボタン 1 1 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 1 2 S は、精算ボタン 1 2 が遊技者により押されたことを検出する。

【 0 0 6 0 】

(周辺装置及び回路)

マイクロコンピュータ 3 0 により動作が制御される周辺装置としては、ステップモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R、7 セグ表示器 1 3 及びホッパー 4 0 がある。また、マイク

50

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

10

【0063】

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。検出されたリールインデックスは、メインCPU31に送られる。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(駒数)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。

【0064】

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。

20

【0065】

<副制御回路>

図5は、本実施の形態におけるパチスロ機1の副制御回路72の構成を示す。

【0066】

副制御回路72は、主制御回路71と電氣的に接続されており、主制御回路71から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路72は、基本的に、サブCPU81、サブROM82、サブRAM83、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。

30

【0067】

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セットする格納領域や、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。

【0068】

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。制御プログラムには、例えば主制御回路71との通信を制御するための主基板通信タスク(図47参照)や、演出用乱数値を抽出し、演出内容(演出データ)の決定及びセット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アニメタスク(図49参照)、ランプ14による光の出力を制御するランプ制御タスク(図43参照)、スピーカ9L, 9Rによる音の出力を制御するサウンド制御タスク(図44参照)等が含まれる。

40

【0069】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶

50

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

また、サブCPU81、DSP88、オーディオRAM89、A/D変換器90及びランプ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から出力する。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。

【0073】

[メイン側の遊技状態変移]

図6に示したように、パチスロ機1には、主制御回路71において制御される遊技状態として、一般遊技状態（RT0遊技状態）、RT1遊技状態、RT2遊技状態、RT3遊技状態、及びボーナス遊技状態がある。

【0074】

一般遊技状態（RT0遊技状態）は、図11における一般遊技状態の欄に記載された抽籤値で内部当籤役を抽籤する遊技状態であり、リプレイ1の当籤確率が低いリプレイ低確率状態である。この一般遊技状態では、再遊技役に関しては、遊技状態の移行に係するリプレイ2～5には内部当籤せず、遊技状態の移行に係しないリプレイ1のみに内部当籤する。リプレイ1は、いわゆる通常リプレイであり、図柄の組合せとしては、「リプレイ-リプレイ-リプレイ」として表示される。

【0075】

一般遊技状態は、ボーナス遊技状態又はRT1遊技状態から移行する。一般遊技状態は、ボーナス遊技状態からはボーナス遊技状態の終了によって移行し、RT1遊技状態からはリプレイ5に対応する図柄の表示（入賞）によって移行する。図10に示すように、リプレイ5は、リプレイ2～4とリプレイ5に重複当籤（当籤番号2～4）した場合に、左リールの表示図柄が内部当籤したリプレイ2～4に対応する表示図柄でないとき、すなわち3つある7図柄（「赤7」、「青7」、「黄7」）のうち、当籤役に対応する7図柄を引き込まない位置でストップボタン7L、7C、7Rを停止操作したときに停止表示されるリプレイである。

【0076】

RT1遊技状態は、図11におけるRT1遊技状態の欄に記載された抽籤値で内部当籤役を抽籤する遊技状態であり、RT2遊技状態に比べてリプレイ低確率状態である。このRT1遊技状態では、再遊技役に関しては、遊技状態の移行に係しないリプレイ1には内部当籤せず、遊技状態の移行に係するリプレイ2～4のいずれかとリプレイ5に重複当籤する。リプレイ2～4は、いわゆる昇格リプレイであり、リプレイ5よりも引き込み優先順位の高いものである。リプレイ2～4の図柄の組合せとしては、それぞれ「赤7-リプレイ-リプレイ」、「青7-リプレイ-リプレイ」、及び「黄7-リプレイ-リプレイ」の3種類があり、三択リプレイとなっている。リプレイ5は、いわゆる降格リプレイであり、図柄の組合せとしては、「ベル-リプレイ-リプレイ」として表示される。

【0077】

RT1遊技状態は、一般遊技状態又はRT2遊技状態においてRT移行図柄が表示されることによって移行する。図10に示すように、RT移行図柄は、3択ベルである小役1～3の取りこぼし目であり、図柄の組合せとしては「リプレイ-ベル-ベル」として表示される。すなわち、RT移行図柄は、小役1～3に内部当籤（当籤番号5～7）した場合

10

20

30

40

50

に、左リールの表示図柄が内部当籤した小役 1 ~ 3 に対応する表示図柄でないとき、すなわち 3 つある 7 図柄 (「赤 7」、「青 7」、「黄 7」) のうち、当籤役に対応する 7 図柄を引き込まない位置でストップボタン 7 L, 7 C, 7 R を停止操作したときに停止表示されるハズレ目である。

【 0 0 7 8 】

R T 2 遊技状態は、図 1 1 における R T 2 遊技状態の欄に記載された抽籤値で内部当籤役を抽籤する遊技状態である。この R T 2 遊技状態は、再遊技役に関しては、リプレイ 2 ~ 4 には内部当籤せず、リプレイ 1 のみに内部当籤する。R T 2 遊技状態は、リプレイ 1 の抽籤値が一般遊技状態より高い (約 6 . 3 倍)、リプレイ高確率状態である。この R T 2 遊技状態は、R T 1 遊技状態において、リプレイ 2 ~ 4 に対応する図柄の組合せが表示されることよって移行する。R T 2 遊技状態では、サブ側では A T 遊技状態に移行した最初のゲームで選択された規定数だけ A T 遊技状態となる。すなわち、メイン側の R T 2 遊技状態において、サブ側が A T 状態の間は、A R T 状態となる。

10

【 0 0 7 9 】

R T 3 遊技状態は、図 1 1 における R T 3 遊技状態の欄に記載された抽籤値で内部当籤役を抽籤する遊技状態である。この R T 3 遊技状態は、再遊技役に関しては、リプレイ 2 ~ 4 には内部当籤せず、リプレイ 1 のみに内部当籤する。R T 3 遊技状態は、リプレイ 1 の抽籤値が一般遊技状態より高い (1 . 5 倍)、リプレイ高確率状態である。この R T 3 遊技状態は、一般遊技状態、R T 1 遊技状態、又は R T 2 遊技状態 (図 1 1 において二点鎖線で囲んだ遊技状態) においてボーナス (B B、R B 1、又は R B 2) に内部当籤したときに移行する。図示した例では、R T 2 遊技状態からのみ R T 3 遊技状態に移行する。

20

【 0 0 8 0 】

ここで、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、及び R T 3 遊技状態は、ゲーム数管理の R T ではなく、移行条件が成立したときにのみ他の遊技状態に移行する。その意味において、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、及び R T 3 遊技状態は無現 R T である。

【 0 0 8 1 】

ボーナス遊技状態は、表示役「B B」に対応する B B 遊技状態、及び表示役「R B 1」及び「R B 2」に対応する R B 2 遊技状態を含んでいる。B B 遊技状態では、R B 1 遊技状態が実行される。したがって、ボーナス遊技状態という場合には、B B 遊技状態、R B 1 遊技状態、及び R B 2 遊技状態を含んでいる。このボーナス遊技状態では、図 1 2 の R B 1 遊技状態用内部抽籤テーブル、又は図 1 3 の R B 2 遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて内部当籤役を抽籤される。このボーナス遊技状態には、一般遊技状態 (R T 0 遊技状態)、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、及び R T 3 遊技状態のいずれの遊技状態からでもボーナスの入賞により移行する (図 6 参照)。ボーナス遊技状態は、該ボーナス遊技状態に移行するときの図柄の組合せに応じて、R B 1 遊技状態、及び R B 2 遊技状態の 2 種類の遊技状態がある。

30

【 0 0 8 2 】

R B 1 遊技状態は、図柄の組合せが「赤 7 赤 7 - 赤 7」 (図 9 参照) のときに移行する遊技状態である。この R B 1 遊技状態は、メダルを 2 枚投入して行う遊技状態であり、図 1 2 の R B 1 遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役を抽籤する。この R B 1 遊技状態は、小役 4 ~ 1 5 のそれぞれの単独当籤、又は小役 1 ~ 1 5 が重複当籤する。そのため、R B 1 遊技状態では、小役 4 ~ 1 5 のいずれかに内部当籤した場合には、ナビが無い場合には実質的に 2 7 分の 1 の確率で 1 5 枚の払出 (図 9 の図柄組合せテーブルにおける払出枚数の「投入枚数 : 2 枚」参照) を受けることができ、小役 1 ~ 1 5 の重複当籤に内部当籤した場合には、必ず 1 5 枚の払出 (図 9 の図柄組合せテーブルにおける払出枚数の「投入枚数 : 2 枚」参照) を受けることができる。R B 1 遊技状態は、小役の 8 回入賞又は 1 2 回の遊技によって終了する。ただし、R B 1 遊技状態は、所定枚数を超えるメダルの払出し (例えば 3 9 0 枚を超えるメダルの払出し) があるまで繰り返し行われる。

40

【 0 0 8 3 】

50

R B 2 遊技状態は、図柄の組合せが「青7 青7 - 青7」、又は「黄7 黄7 - 黄7」（図9参照）のときに移行する遊技状態である。このR B 2 遊技状態は、メダルを2枚投入して行う遊技状態であり、図13のR B 2 遊技状態用内部抽籤テーブルに基づいて内部当籤役を抽籤する。このR B 2 遊技状態では、小役1～15が重複当籤する。そのため、R B 1 遊技状態では、ストップボタン7L, 7C, 7Rの操作タイミングに関係なく、必ず15枚の払出（図9の図柄組合せテーブルにおける払出枚数の「投入枚数：2枚」参照）を受けることができる。R B 2 遊技状態は、小役の8回入賞又は8回の遊技によって終了する。

【0084】

[メイン側の各種のデータテーブル]

10

図7～図20は、メインROM32に記憶されている各種のデータテーブルである。

【0085】

<図柄配置テーブル>

図7に示した図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、21個の図柄位置「0」～「20」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。図柄位置「0」～「20」は、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「0」～「20」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。図柄の種類としては、「赤7」、「青7」、「黄7」、「スイカ」、「ベル」、及び「リプレイ」を含んでいる。

20

【0086】

「赤7」、「青7」及び「黄7」（以下、これらを総称して「7図柄」という場合がある）は、各リール3L, 3C, 3Rにおいて6駒間隔で配置されており、如何様なタイミングでストップボタン7L, 7C, 7Rを操作しても、「赤7」、「青7」及び「黄7」のいずれか1つかが入賞判定ライン8a, 8bに停止表示可能とされている。したがって、内部当籤役がリプレイ2～4（3択リプレイ）、又は小役1～3（3択ベル）である場合には、適切なタイミングでストップボタン7L, 7C, 7Rを操作することにより、内部当籤役を入賞させることが可能である。例えば、リプレイ2及び小役1に関しては、左リール3Lの表示図柄が「赤7」であるが、図柄位置データが16番のリプレイから図柄位置データが1番のスイカが左リール3Lの中段に位置するときにストップボタン7Lを操作すれば、左リール3Lにおいて入賞判定ライン8a, 8bを規定する上段又は下段に「赤7」が停止し、リプレイ2及び小役1を入賞させることが可能となる。同様に、リプレイ3及び小役2に関しては、図柄位置データが2番のリプレイから図柄位置データが8番のスイカが左リール3Lの中段に位置するときにストップボタン7Lを操作すれば、入賞判定ライン8a, 8bを規定する上段又は下段に「青7」が停止してリプレイ3及び小役2を入賞させることが可能となり、リプレイ4及び小役3に関しては、図柄位置データが9番のリプレイから図柄位置データが15番のスイカが左リール3Lの中段に位置するときにストップボタン7Lを操作すれば、入賞判定ライン8a, 8bを規定する上段又は下段に「黄7」が停止してリプレイ4及び小役3を入賞させることが可能となる。換言すれば、左リール3Lの中段を停止操作の基準として考えれば、図柄位置データ16番～1番が「赤7」停止領域、図柄位置データ2番～8番が「青7」停止領域、図柄位置データ9番～15番が「黄7」停止領域ということになる。

30

40

【0087】

「スイカ」、「ベル」、及び「リプレイ」は、各リール3L, 3C, 3Rにおいて、2駒又は3駒間隔で配置されているため、どのタイミングでストップボタン7L, 7C, 7Rを操作しても入賞判定ライン8a, 8bに停止させることが可能である。なお、各リール3L, 3C, 3Rに配された各図柄は、図8に示した図柄コードによって規定され、1バイト（8ビット）のデータによって区別される。

【0088】

50

図 7 に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の中段に位置する図柄 (表示窓の中段を通過中の図柄) を図柄位置「 0 」に割り当てるとともに、リールの回転方向に移動する順に、2 1 個の図柄の各々に対して図柄位置「 0 」～「 2 0 」を割り当てた対応関係を規定する。このように、表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の中段を基準にすることで、表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の中段に位置する図柄の種別を、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R 毎に特定することができる。

【 0 0 8 9 】

< 図柄コード表 >

図 8 に示した図柄コード表は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の表面に配された図柄を特定するためのコードが格納している。本実施の形態によるパチスロ機 1 で用いる図柄は、上述のように「赤 7」、「青 7」、「黄 7」、「スイカ」、「ベル」、及び「リプレイ」の 6 種類である。

10

【 0 0 9 0 】

図柄コード表では、「赤 7」図柄 (図柄コード 1) に対して、データとして「 0 0 0 0 0 0 0 1 」が割り当てられている。「青 7」図柄 (図柄コード 2) に対しては、データとして「 0 0 0 0 0 0 1 0 」が割り当てられている。「黄 7」図柄 (図柄コード 3) に対しては、データとして「 0 0 0 0 0 0 1 1 」が割り当てられている。「スイカ」図柄 (図柄コード 4) に対しては、データとして「 0 0 0 0 0 1 0 0 」が割り当てられている。「ベル」図柄 (図柄コード 5) に対しては、データとして「 0 0 0 0 0 1 0 1 」が割り当てられている。「ベル」図柄 (図柄コード 6) に対しては、データとして「 0 0 0 0 0 1 1 0 」が割り当てられている。

20

【 0 0 9 1 】

< 図柄組合せテーブル >

図 9 に示した図柄組合せテーブルは、図柄組合せ、入賞作動フラグ、及び払出枚数との対応関係を規定している。

【 0 0 9 2 】

本実施の形態のパチスロ機 1 では、有効化された入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って並んだ図柄組合せが、入賞や作動のための判断の対象となる。すなわち、有効化された入賞判定ライン 8 a , 8 b (図 2 参照) に沿って並んだ図柄の組合せが、予め定められた所定の図柄の組合せと一致するか否かが判断される。この予め定められた所定の図柄組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄組合せである。有効化された入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って並んだ図柄の組合せが、所定の図柄の組合せと一致する場合には、メダルの払い出し、再遊技の作動、ボーナスゲームの作動、あるいは遊技状態の移行等が行われる。

30

【 0 0 9 3 】

< 図柄組合せ >

図柄組合せは、左リール 3 L の上段の図柄と、中リール 3 C の中段の図柄と、右リール 3 R の下段の図柄との組合せ、及び左リール 3 L の下段の図柄と、中リール 3 C の中段の図柄と、右リール 3 R の上段の図柄との組合せからなる。上述したように、この図柄組合せテーブルの図柄組合せが、右下がり又は右上がりである入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って並んだ図柄の組合せと一致するか否かが判断される。入賞判定の対象となる役 (表示役) としては、「リプレイ役」、「小役」、及び「ボーナス役」である。

40

【 0 0 9 4 】

「リプレイ役」は、遊技を行うために投入したメダルと同数のメダルでの遊技を、新たなメダルの投入を行うことなく行える役であり、入賞判定時の払い出し枚数は 0 枚である。「リプレイ役」は、「リプレイ 1」、「リプレイ 2」、「リプレイ 3」、「リプレイ 4」及び「リプレイ 5」を含んでいる。

【 0 0 9 5 】

「リプレイ 1」は、入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って「リプレイ - リプレイ - リプレイ」が並んだ場合に入賞判定される通常リプレイである。

50

【 0 0 9 6 】

「リプレイ 2」、「リプレイ 3」及び「リプレイ 4」は、左リール 3 L の 7 図柄が正解のときに入賞判定されるリプレイ役であり、それぞれ入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って「赤 7 - リプレイ - リプレイ」、「青 7 - リプレイ - リプレイ」、及び「黄 7 - リプレイ - リプレイ」が並んだ場合に入賞判定される昇格リプレイである。これらの「リプレイ 2」、「リプレイ 3」及び「リプレイ 4」は、同時に当籤することはなく、左リール 3 L における表示図柄が「赤 7」、「青 7」及び「黄 7」のいずれかであるという点で異なっている。左リール 3 L においては、上述のように「赤 7」、「青 7」及び「黄 7」は、6 駒間隔で配置されており、「赤 7」、「青 7」及び「黄 7」のいずれかを入賞判定ライン 8 a , 8 b に表示させることは可能である。そのため、「リプレイ 2」、「リプレイ 3」及び「リプレイ 4」は、左リール 3 L の 7 図柄の種別に関する報知がない状況では、三択リプレイとなる。

10

【 0 0 9 7 】

「リプレイ 5」は、入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って「ベル - リプレイ - リプレイ」が並んだ場合に入賞判定される降格リプレイである。この「リプレイ 5」は、「リプレイ 2」、「リプレイ 3」又は「リプレイ 4」と同時に当籤する。図 1 7 (a) を参照して後に説明するように、「リプレイ 5」は、「リプレイ 2」、「リプレイ 3」及び「リプレイ 4」に比べて引込優先順位が低い。そのため、「リプレイ 5」は、「リプレイ 2」、「リプレイ 3」又は「リプレイ 4」を取りこぼしたときに表示される。

20

【 0 0 9 8 】

「小役」は、メダルの投入枚数が 3 枚のときの払出枚数が 1 5 枚の小役 1 ~ 3、及びメダルの投入枚数が 3 枚のときの払出枚数が 1 枚の小役 4 ~ 1 5 を含んでいる。

【 0 0 9 9 】

小役 1 ~ 3 は、左リール 3 L の 7 図柄が正解のときに入賞判定されるベル役であり、それぞれ入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って「赤 7 - ベル - ベル」、「青 7 - ベル - ベル」、及び「黄 7 - ベル - ベル」が並んだ場合に入賞判定される 3 択ベルである。これらの小役 1 ~ 3 に内部当籤し、それぞれの小役 1 ~ 3 に対応する 7 図柄を左リール 3 L に停止させることができなかつたときには、表示役は R T 移行図柄となる。この R T 移行図柄は、入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って「リプレイ - ベル - ベル」が並んで表示されるハズレ役であり、遊技状態を R T 1 遊技状態へ移行させるものである。すなわち、一般遊技状態において R T 移行図柄が表示役である場合には遊技状態が R T 1 遊技状態に移行（昇格）し、R T 2 遊技状態において R T 移行図柄が表示役である場合には遊技状態が R T 1 遊技状態に移行（降格）する。

30

【 0 1 0 0 】

小役 4 ~ 1 5 は、それぞれ入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って異色の 7 図柄が並んだ場合に入賞判定される一枚役である。具体的には、小役 4 は「赤 7 - 青 7 - 青 7」が、小役 5 は「赤 7 - 青 7 - 黄 7」が、小役 6 は「赤 7 - 黄 7 - 青 7」が、小役 7 は「赤 7 - 黄 7 - 黄 7」が、小役 8 は「青 7 - 赤 7 - 赤 7」が、小役 9 は「青 7 - 赤 7 - 黄 7」が、小役 1 0 は「青 7 - 黄 7 - 赤 7」が、小役 1 1 は「青 7 - 黄 7 - 黄 7」が、小役 1 2 は「黄 7 - 赤 7 - 赤 7」が、小役 1 3 は「黄 7 - 赤 7 - 青 7」が、小役 1 4 は「黄 7 - 青 7 - 赤 7」が、小役 1 5 は「黄 7 - 青 7 - 青 7」が、それぞれ入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って並んだ場合に入賞判定される。

40

【 0 1 0 1 】

「ボーナス役」は、入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って同色の 7 図柄が並んだ場合に入賞判定されるものであり、表示役としての「B B」、「R B 1」及び「R B 2」を含んでいる。

【 0 1 0 2 】

表示役「B B」は、入賞判定ライン 8 a , 8 b に沿って「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」が並んだ場合に入賞判定されるものであり、この表示役「B B」によって B B 遊技状態に移行させられる。この B B 遊技状態は、例えば予め定められたメダルの総払出枚数が所定枚数（例

50

例えば390枚)を超えるまで継続する。このBB遊技状態に移行させられると、RB1遊技状態に移行させられることとなる。このRB1遊技状態は、例えば予め定められた入賞回数(例えば8回)に達するまで、あるいは所定ゲーム数の単位遊技(例えば12回)を行うまで継続する。BB遊技状態では、メダルの総払出枚数が所定枚数(例えば390枚)を超えるまで、R1遊技状態を繰り返し行い、メダルの総払出枚数が枚数(例えば390枚)を超えたときに終了する。

【0103】

表示役「RB1」は、入賞判定ライン8a, 8bに沿って「青7 - 青7 - 青7」が並んだ場合に入賞判定されるものであり、表示役「RB2」は、入賞判定ライン8a, 8bに沿って「黄7 - 黄7 - 黄7」が並んだ場合に入賞判定されるものであり、これらの表示役「RB1」及び「RB2」によって、RBゲームが作動し、RB2遊技状態に移行させられる。このRB2遊技状態は、例えば予め定められた入賞回数(例えば8回)に達するまで、あるいは所定ゲーム数の単位遊技(例えば12回)を行うまで継続する。ただし、図13に示したRB2遊技状態用内部抽籤テーブルでは、小役1~15に必ず当籤するため、RB2遊技状態は、実質的には予め定められた入賞回数(例えば8回)に達することで終了する。

10

【0104】

<入賞作動フラグ>

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

20

【0105】

本実施の形態においては、図9に示すように、図柄の組合せは8種類を超えているため、入賞作動フラグを構成する1バイト(8ビット)のデータのみでは、全ての図柄の組合せを特定したり識別したりすることができない。このため、本実施の形態においては、格納領域種別1~3(図19(a)参照)を用いて1バイトデータを区別する。このようにすることで、1バイトデータの値が同一であっても、格納領域識別データ1~3のうちのいずれか1つを指定することによって、8種類を超える図柄の組合せを異なる図柄の組合せとして扱うことができる。

30

【0106】

表示役がリプレイ1~5、及び小役1~3については、格納領域種別1が割り当てられ、表示役が小役4~11については、格納領域種別2が割り当てられ、表示役が小役12~15、BB, RB1, RB2及びRT移行図柄については、格納領域種別3が割り当てられている。1バイトデータに関しては、割り当てられた格納領域種別について、各表示役に対応するビットが「1」とされ、残りのビットが「0」とされる。

【0107】

例えば、格納領域種別の値を「1」とし、かつ、1バイトデータの値を「00000100」とすることで、表示役「リプレイ」を指定することができ、格納領域種別の値を「3」とし、かつ、1バイトデータの値を「10000000」とすることで、表示役「RT移行図柄」を指定することができる。

40

【0108】

<払出枚数>

払出枚数は、図柄の組合せの各々に対応して、遊技者に払い出すメダルの枚数を示すデータである。入賞判定ライン8a, 8bに沿って並んだ図柄の組合せが、図柄組合せテーブルの「図柄の組合せ」と一致したときには、対応する払出枚数に基づいて、ホッパー40の駆動によるメダルの排出や、クレジットカウンタの加算が行われる。リプレイ役の払出枚数は0枚、3択ベルの払出枚数は15枚、一枚役の払出枚数は投入枚数が3枚のときに払出枚数が1枚であり投入枚数が2枚(RB1遊技状態及びRB2遊技状態)のときに

50

15枚、ボーナス役の払出枚数は0枚である。

【0109】

<入賞役等の表示>

図10は、内部当籤役(当籤番号)及び停止位置に対する入賞役等との関係を示す図である。なお、図10における正解位置とは、最大滑り駒数である4駒滑りの範囲で、入賞判定ライン8a, 8bに目的とする図柄が停止可能な位置をいう。また、図10における「-」は、停止操作タイミングに関係無く目的とする図柄を停止可能なことを意味する。

【0110】

当籤番号1は内部当籤役がリプレイ1であり、このリプレイ1はリール3L, 3C, 3Rの停止操作位置に関係なく入賞判定ライン8a, 8bにリプレイ1が入賞する。

10

【0111】

当籤番号2は内部当籤役がリプレイ2及びリプレイ5であり、このリプレイ2は左リール3Lの正解位置に赤7を停止可能な場合(正解時)には、リプレイ5よりも優先引込順位の高いリプレイ2が入賞する。一方、左リールの正解位置に赤7が停止させることができない場合(不正解時)には、リプレイ5が入賞する。

【0112】

当籤番号3は内部当籤役がリプレイ3及びリプレイ5であり、このリプレイ3は左リール3Lの正解位置に青7を停止可能な場合(正解時)には、リプレイ5よりも優先引込順位の高いリプレイ3が入賞する。一方、左リールの正解位置に青7が停止させることができない場合(不正解時)には、リプレイ5が入賞する。

20

【0113】

当籤番号4は内部当籤役がリプレイ4及びリプレイ5であり、このリプレイ4は左リール3Lの正解位置に黄7を停止可能な場合(正解時)には、リプレイ5よりも優先引込順位の高いリプレイ4が入賞する。一方、左リールの正解位置に黄7が停止させることができない場合(不正解時)には、リプレイ5が入賞する。

【0114】

当籤番号5は内部当籤役が小役1であり、この小役1は左リール3Lの正解位置に赤7を停止可能な場合(正解時)に入賞する。一方、左リール3Lの正解位置に赤7が停止させることができない場合(不正解時)には、取りこぼし目としてRT移行図柄(「リプレイ-ベル-ベル」)が停止する。

30

【0115】

当籤番号6は内部当籤役が小役2であり、この小役2は左リール3Lの正解位置に青7を停止可能な場合(正解時)に入賞する。一方、左リール3Lの正解位置に青7が停止させることができない場合(不正解時)には、取りこぼし目としてRT移行図柄(「リプレイ-ベル-ベル」)が停止する。

【0116】

当籤番号7は内部当籤役が小役3であり、この小役3は左リール3Lの正解位置に黄7を停止可能な場合(正解時)に入賞する。一方、左リール3Lの正解位置に黄7が停止させることができない場合(不正解時)には、取りこぼし目としてRT移行図柄(「リプレイ-ベル-ベル」)が停止する。

40

【0117】

当籤番号8~19の内部当籤役は、それぞれ小役4~15であり、これらの小役4~15は各リール3L, 3C, 3Rの正解位置に、内部当籤役の表示役に対応する7図柄が停止可能な場合(正解時)に入賞する。一方、リール3L, 3C, 3Rのいずれか1つでも正解位置に正解の7図柄を停止できない場合(不正解時)には、ハズレ目が停止する。

【0118】

<内部抽籤テーブル>

図11は、非ボーナス遊技状態用の内部抽籤テーブルであり、図12は、RB1遊技状態用の内部抽籤テーブルであり、図13は、RB2遊技状態用の内部抽籤テーブルである。これらの内部抽籤テーブルは、当籤番号に対応して遊技状態毎の抽籤値とデータポイン

50

タとを規定するテーブルである。

【0119】

本実施の形態では、予め定められた数値の範囲「0～65535」から抽出される抽籤用乱数値を、各当籤番号に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。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、デクポインタ）が決定される確率が高い。減算の結果が負となったか否かの判断処理の回数が、予め定められた最大回数を超えたときには、内部抽籤処理の結果は「ハズレ」となる。

【0120】

尚、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。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。

【0121】

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。すなわち、データポインタは、図14に示す小役リプレイ用当籤役決定テーブル及び図15に示すボーナス用当籤役決定テーブルにおいて、格納領域種別および1バイトデータを決定するために用いられるデータである。データポインタは、複数の当籤番号の各々に対応して、小役・リプレイ用データポインタ及びボーナス用データポインタが個別に規定されている。

【0122】

図11に示すように、非ボーナス遊技状態用内部抽籤テーブルは、一般遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態、及びRT3遊技状態のそれぞれの抽籤値を規定している。これらの遊技状態では、リプレイ1～5の抽籤値が異なっており、小役1～15、BB、RB1及びRB2の抽籤値は同一である。一般遊技状態、RT2遊技状態、及びRT3遊技状態では、リプレイ1に抽籤値の振り分けがあるものの、リプレイ2～4（リプレイ5）の振り分けはない。一方、RT1遊技状態では、リプレイ2～4（リプレイ5）に抽籤値の振り分けがあるものの、リプレイ1の振り分けはない。また、リプレイ1に関しては、RT2遊技状態、RT3遊技状態、一般遊技状態、及びRT1遊技状態の順序で抽籤値が大きくなっている。

【0123】

ここで、小役・リプレイ用のデータポイントについては、「1」～「19」に関しては当籤番号に一致しており、「0」がハズレである。一方、ボーナス用のデータポイントについては、「0」がハズレ、「1」がBB、「2」がRB1、「3」がRB2である。したがって、当籤番号20～31は、小役1～15とボーナスとの重複当籤となり、当籤番号32～34はボーナスの単独当籤となる。

【0124】

図12に示すように、RB1遊技状態用内部抽籤テーブルは、BB遊技状態におけるRB1遊技状態のときの抽籤テーブルである。このRB1遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号1はデータポインタ20の小役1～15の重複当籤であり、当籤番号2～13は小役4～15の単独当籤である。すなわち、BB遊技状態のRB1遊技状態では、小役1～15の全てが重複して当籤し、あるいは小役4～15のいずれかが単独で当籤する。

【0125】

図13に示すように、RB2遊技状態用内部抽籤テーブルは、RB2遊技状態のときの抽籤テーブルである。このRB2遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号1（データポインタ20）は小役1～15の重複当籤である。すなわち、RB2遊技状態では、必ず小役1～15の全てが重複して当籤する。

【0126】

10

20

30

40

50

< 小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル >

図 1 4 に示した小役・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図柄の組合せの表示を許容する内部当籤役（小役）や、再遊技の作動に係る図柄の組合せの表示を許容する内部当籤役（リプレイ）などを規定する。内部当籤役の内容は、小役・リプレイ用データポイント「0」～「20」に応じて決定される。小役・リプレイ用データポイントは、ハズレに対応する「0」及び小役1～15の重複当籤に対応する「20」を除く「1」～「19」が図 1 0 に示した当籤番号に一致している。各データポイントは、3つの1バイトデータに対応している。例えば、リプレイ1に対応するデータポイント1は、格納領域1が「00000001」、格納領域2が「00000000」、格納領域3が「00000000」であり、小役1～15の重複当籤に対応するデータポイント20は、格納領域1が「11100000」、格納領域2が「11111111」、格納領域3が「00000111」である。

10

【0127】

< ボーナス用内部当籤役決定テーブル >

図 1 5 に示した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図柄の組合せの表示を許容する内部当籤役などを規定する。内部当籤役の内容は、ボーナス用データポイント「0」～「3」に対応させて決定される。ボーナス用データポイント「0」はハズレに対応し、ボーナス用データポイント「1」はBBに対応し、ボーナス用データポイント「2」はRB1に対応し、ボーナス用データポイント「3」はRB2に対応している。

20

【0128】

< 格納領域 >

図 1 6 (a) ~ 図 1 6 (f) は、メインRAM33に格納される各種の格納領域の例を示す図である。

【0129】

< 内部当籤役格納領域 >

図 1 6 (a) に示した内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域1～3の3つの格納領域によって構成される。これらの内部当籤役格納領域1～3の各々の格納領域の大きさは1バイトである。したがって、内部当籤役格納領域1～3の全体の大きさは3バイトである。内部当籤役格納領域1～3には、図 1 4 に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルが規定する内部当籤役のデータ（格納領域種別）に基づいて定まるデータが格納される。

30

【0130】

図示した内部当籤役格納領域では、例えば内部当籤役格納領域1のビット0はリプレイに対応し、ビット1はリプレイ2に対応し、ビット2はリプレイ3に対応し、ビット3はリプレイ4に対応し、ビット4はリプレイ5に対応し、ビット5は小役1に対応し、ビット6は小役2に対応し、ビット7は小役3に対応している。同様に、内部当籤役格納領域2の各ビットは小役4～小役11に対応し、内部当籤役格納領域3のビット0～6は小役12～小役15、BB、RB1、及びRB2に対応している。本実施の形態では、内部当籤役格納領域3のビット7は未使用になっている。

40

【0131】

< 表示役格納領域 >

図 1 6 (b) に示した表示役格納領域は、表示役格納領域1～3の3つの格納領域によって構成される。これらの表示役格納領域1～3の各々の格納領域の大きさは1バイトである。したがって、表示役格納領域1～3の全体の大きさは3バイトである。表示役格納領域1～3には、図 9 に示す図柄組合せテーブルが規定する表示役のデータ（格納領域種別）に基づいて定まるデータが格納される。

【0132】

図示した表示役格納領域では、例えば表示役格納領域1のビット0はリプレイに対応し、ビット1はリプレイ2に対応し、ビット2はリプレイ3に対応し、ビット3はリプレイ

50

4に対応し、ビット4はリプレイ5に対応し、ビット5は小役1に対応し、ビット6は小役2に対応し、ビット7は小役3に対応している。同様に、表示役格納領域2の各ビットは小役4～小役11に対応し、表示役格納領域3の各ビットは小役12～小役15、BB、RB1、RB2及びRT移行図柄に対応している。

【0133】

<作動ストップボタン格納領域>

図16(c)に示した作動ストップボタン格納領域は、大きさが1バイトである。ビット4～ビット6は、遊技者による停止操作を検出することが可能であるストップボタン7L、7C、7R、すなわち有効なストップボタン7L、7C、7Rを示す格納領域である。ビット0～ビット2は、有効なストップボタン7L、7C、7Rに対応する停止操作が直前に検出されたストップボタン7L、7C、7Rを示す格納領域である。なお、本実施の形態では、ビット3及びビット7は未使用であり、「0」が格納されている。

10

【0134】

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

【0135】

ビット4は、左ストップボタン7Lに対応する。左ストップボタン7Lが有効であるときには、ビット4に「1」が格納される。ビット5は、中ストップボタン7Cに対応する。中ストップボタン7Cが有効であるときには、ビット5に「1」が格納される。ビット6は、右ストップボタン7Rに対応する。右ストップボタン7Rが有効であるときには、ビット6に「1」が格納される。本実施の形態で、ストップボタンが有効とは、停止操作を検出することが可能であることを意味する。また、定速回転中のリールに対応するストップボタン7L、7C、7Rであって、停止操作を検出することが可能なストップボタン7L、7C、7Rを有効ストップボタンと称する。

20

【0136】

<押下順序格納領域>

図16(d)に示した押下順序格納領域は、3つのストップボタン7L、7C、7Rの押下順序を示す情報を格納するための領域である。この押下順序格納領域は、大きさが1バイトであり、ビット「0」～ビット「5」が使用され、ビット「6」及びビット「7」は未使用であり、「0」が格納されている。

30

【0137】

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

40

【0138】

<持越役格納領域>

図16(e)に示した持越役格納領域は、大きさが1バイトであり、ビット0はBBに対応し、ビット1はRB1に対応し、ビット2はRB2に対応し、ビット3～ビット7は未使用領域であり、「0」が格納されている。内部抽籤処理の結果、内部当籤役BBが決定されたときには持越役格納領域のビット0に「1」が格納され、内部当籤役RB1が決定されたときには持越役格納領域のビット1に「1」が格納され、内部当籤役RB2が決定されたときには持越役格納領域のビット2に「1」が格納される。

【0139】

持越役格納領域のビット0に「1」を格納することでBBに当籤している状態であるこ

50

とを判断でき、持越役格納領域のビット1に「1」を格納することでRB1に当籤している状態であることを判断でき、持越役格納領域のビット2に「1」を格納することでRB2に当籤している状態であることを判断できる。持越役格納領域のビット0、ビット1又はビット2に「1」が格納された状態は、BB、RB1又はRB2に対応する図柄の組合せが入賞判定ライン8a、8bに表示されるまで保持される。すなわち、BB、RB1又はRB2に当籤したときには、これらのボーナスの図柄の組合せが表示役として入賞判定ライン8a、8bに表示されるまでの少なくとも1回の単位遊技において、持越役格納領域のビット0、ビット1又はビット2に「1」が格納された状態が保持される。ボーナスに当籤した単位遊技から入賞する単位遊技まで、ビット0、ビット1又はビット2に「1」を格納した状態を維持することを、いわゆる「持ち越し」と称する。持越役格納領域に格納されるBB、RB1又はRB2を「持越役」と称する。

10

【0140】

遊技者によって停止操作が行われ、リール3L、3C、3Rの回転のそれぞれが停止したときには、内部当籤役格納領域は初期化（「ビット0」～「ビット2」が「0」）されるが、持越役格納領域は初期化されない。このようにすることで、「持ち越し」の状態を保つことができる。

【0141】

<遊技状態フラグ格納領域>

図16(f)に示した遊技状態フラグ格納領域は、ボーナス遊技状態又はRT遊技状態であることを示すためのフラグを格納するものであり、大きさが1バイトである。この遊技状態フラグ格納領域は、ビット0～ビット5が使用され、ビット6及びビット7は未使用、すなわち遊技状態に関係なく「0」である。ビット0～ビット2はボーナス遊技状態に関するものであり、ビット3～ビット5はRT遊技状態に関するものである。

20

【0142】

ボーナス遊技状態である場合には、BB遊技状態ではビット0が「1」（オン）とされ、RB1遊技状態ではビット1が「1」（オン）とされ、RB2遊技状態ではビット2が「1」（オン）とされる。すなわち、ボーナス遊技状態において遊技状態フラグ格納領域のデータは、BB遊技状態では「00000001」、RB1遊技状態では「00000010」、RB2遊技状態では「00000100」となる。

【0143】

RT遊技状態である場合には、RT1遊技状態ではビット3が「1」（オン）とされ、RT2遊技状態ではビット4が「1」（オン）とされ、RT3遊技状態ではビット5が「1」（オン）とされる。すなわち、RT遊技状態において遊技状態フラグ格納領域のデータは、RT1遊技状態では「00001000」、RT2遊技状態では「00010000」、RT3遊技状態では「00100000」となる。

30

【0144】

<引込優先順位テーブル>

図17(a)に示した引込優先順位テーブルは、優先順位及びそれに対応する引込優先順位データと、入賞作動フラグのデータと、を規定する。なお、図17(a)では、簡便のために、入賞作動フラグのデータは省略して示した。

40

【0145】

優先順位は、入賞作動フラグの種別に対応して優先的に引き込みが行われる優先順位データを規定する。引込優先順位テーブルにおける優先順位の値が小さい方が引込優先順位は高く、値が大きい方が引込優先順位は低い。

【0146】

優先順位1（引込優先順位データ00AH）には、リプレイ1～4の入賞作動フラグが規定され、優先順位2（引込優先順位データ008H）には、リプレイ5の入賞作動フラグが規定され、優先順位3（引込優先順位データ006H）には、小役1～3の入賞作動フラグが規定され、優先順位4（引込優先順位データ004H）には、小役4～15の入賞作動フラグが規定され、優先順位5（引込優先順位データ002H）には、BB、RB

50

1 及び R B 2 の入賞作動フラグが規定されている。

【 0 1 4 7 】

なお、図 1 7 (a) に示す引込優先順位テーブルの入賞作動フラグのデータは、1 バイト × 3 の大きさからなるデータである。入賞作動フラグのデータの構成は、内部当籤役格納領域 (図 1 6 (a)) の構成と同様である。すなわち、入賞作動フラグのデータ 1 ~ 3 が、内部当籤役格納領域の格納領域 1 ~ 3 と対応する。

【 0 1 4 8 】

< 引込優先順位データ格納領域 >

図 1 7 (b) に示した引込優先順位データ格納領域は、左リール用引込優先順位データ格納領域、中リール用引込優先順位データ格納領域、及び右リール用引込優先順位データ格納領域を含んでいる。なお、中リール用引込優先順位データ格納領域及び右リール用引込優先順位データ格納領域の内容については、左リール用引込優先順位データ格納領域と同様であるため、以下においては左リール用引込優先順位データ格納領域について説明する。

10

【 0 1 4 9 】

左リール用引込優先順位データ格納領域は、図柄位置データ (図 7 参照) のそれぞれについて、引込優先順位データを格納可能である。例えば図柄位置データ 0 に対しては、図 1 7 (a) の優先順位 1 ~ 5 に規定する役 (例えばデータ 0 0 A H として「リプレイ 1 ~ 4」から 0 0 2 H の「B B , R B 1 及び R B 2」) 及びデータ 0 0 0 H としての「停止禁止」 (非入賞) が規定されており、これらの引込優先順位データから、当籤役及び他のリール 3 C , 3 R に停止位置に応じて、いずれかの引込優先順位データが格納される。これにより、左リール 3 L は、当籤役に対応する図柄を入賞判定ライン 8 a , 8 b に停止させ・あるいは停止させないように制御される。

20

【 0 1 5 0 】

なお、図柄位置データ 1 ~ 2 0 についても同様に、データ 0 0 A H からデータ 0 0 0 H に対応する内容が規定されており、これらの引込優先順位データから、当籤役及び他のリール 3 L , 3 C (3 R) に停止位置に応じて、いずれかの引込優先順位データを格納する。

【 0 1 5 1 】

< リール停止初期設定テーブル >

図 1 8 に示したリール停止初期設定テーブルは、図 1 0 に示すような図柄の組み合わせ又はハズレ図柄の組み合わせ表示させるために参照されるものであり、小役・リプレイ用データポインタ又はボーナスデータポインタ (メイン側で規定される遊技状態及び内部当籤役 (当籤番号)) に基づいて、予め定められたリール停止情報群から選択される。各停止情報群は、停止操作位置に応じて、図 1 0 に示す正解位置又は不正解位置を判定し、入賞役の種類・ハズレを決定するものである。例えば押下順序別判定データ (引込優先順位テーブル番号及び引込優先順位テーブル選択テーブル番号) 、変更ステータス番号、ランダム用停止データテーブル番号、左リール第 1 停止用データテーブル変更データ番号、左第 1 停止用停止テーブル番号、及び左第 1 停止後停止データテーブル番号を規定している。これらの各種のデータは、単位遊技の進行の状況に応じてリールの停止制御において選択すべき各種のテーブル番号を示す。これらのデータは、単位遊技の進行の状況に応じて、「滑り駒数決定データ」の決定、すなわち 3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の各々を停止する位置を決定するために用いるデータである。本実施形態では、合計で 3 5 個のリール停止情報群が準備されており、例えば一般遊技状態のハズレについては一般遊技状態、当籤番号 0 のリール停止情報群 1 が選択され、R T 3 遊技状態の小役 5 については R T 3 遊技状態、当籤番号 9 のリール停止情報群 1 0 が選択され、R B 2 遊技状態の小役 1 ~ 1 5 の重複については R B 2 遊技状態、当籤番号 1 のリール停止情報群 3 5 が選択される。

30

40

【 0 1 5 2 】

< メイン側演出抽籤テーブル >

図 1 9 に示したメイン側演出抽籤テーブルは、R T 2 遊技状態において、遊技者による

50

スタートレバー 6 の操作からストップボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作が有効になるまでの間におけるメイン側演出、すなわちリールアクションを規定するものである。メイン側演出は、その演出内容に応じて演出番号 0 ~ 4 の 5 種類ある。

【 0 1 5 3 】

演出番号 0 は、リール 3 L , 3 C , 3 R のロック、いわゆるフリーズやその他のリールアクションを伴わない通常演出である。演出番号 1 は、相対的に短時間（例えば 2 秒）のリール 3 L , 3 C , 3 R のロック（ショートフリーズ）を行う一方で、その他のリールアクションを伴う演出である。その他のリールアクションとしては、例えばリール 3 L , 3 C , 3 R の逆回転、数センチ程度のリール 3 L , 3 C , 3 R の持ち上げ、リール 3 L , 3 C , 3 R の上下振動及び左右振動の単独及び複合等があげられる。演出番号 2 は、相対的に短時間（例えば 2 秒）のリール 3 L , 3 C , 3 R のロック（ショートフリーズ）を行う一方で、その他のリールアクションを伴う演出である。その他のリールアクションとしては、例えばリール 3 L , 3 C , 3 R の逆回転、数センチ程度のリール 3 L , 3 C , 3 R の持ち上げ、リール 3 L , 3 C , 3 R の上下振動及び左右振動の単独及び複合等があげられるが、演出番号 1 とは異なるリールアクションが行われる。演出番号 3 は、相対的に長時間（例えば 4 秒）のリール 3 L , 3 C , 3 R のロック（ロングフリーズ）を行う一方で、演出番号 1 と同様なリールアクションを伴う演出である。演出番号 4 は、相対的に長時間（例えば 4 秒）のリール 3 L , 3 C , 3 R のロック（ロングフリーズ）を行う一方で、演出番号 1 と同様なリールアクションを伴う演出である。

【 0 1 5 4 】

メイン側演出は、内部当籤役（当籤番号）に基づいて、演出により決定される。当籤番号が「0」、すなわち内部当籤役がハズレの場合には、100%の確率（抽籤値が65536）で演出番号4のロングフリーズ+他のリールアクションが選択される。当籤番号が「1」、すなわち内部当籤役がリプレイ1の場合には、所定の確率で演出番号0~4が選択されるが、その選択確率（抽籤値）は、演出番号0、演出番号1、演出番号2、演出番号3及び演出番号4の順で小さくなる。当籤番号が「5」~「7」、すなわち内部当籤役が小役1~3（三択ベル）の場合には、100%の確率（抽籤値が65536）で演出番号0のリール演出無しが選択される。当籤番号が「8」~「19」、すなわち内部当籤役が小役3~15（一枚役）の場合には、それぞれ50%の確率（抽籤値が32768）で演出番号3のロングフリーズのみ、演出番号4のロングフリーズ+他のリールアクションが選択される。

【 0 1 5 5 】

< 押し順判定テーブル >

図 20 に示した押し順判定テーブルは、後述する R T 2 遊技状態の継続数を上乘せするための上乘せゾーンに突入させるときに参照されるものであり、メイン R O M 3 2 に記憶されている。上乘せゾーンに突入させるためには、上乘せゾーン突入抽籤に当籤し、かつ指定される第 1 停止のストップボタン 7 L , 7 C , 7 R（リール 3 L , 3 C , 3 R）を 3 ゲーム分だけ指定通りに停止させる必要がある。そして、押し順判定テーブルは、3 ゲームにわたる演出準備ゲームでの第 1 停止のストップボタン 7 L , 7 C , 7 R を判定するためのものである。

【 0 1 5 6 】

押し順判定テーブルは、演出準備ゲームの残りゲーム数（演出準備カウンタ）と内部当籤役に基づいて、テーブル番号として決定される。テーブル番号 0 は、演出準備カウンタに関係なく、第 1 停止すべきリール 3 L , 3 C , 3 R（ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R）について規定されない。テーブル番号 1 は、第 1 停止すべきリール 3 L , 3 C , 3 R（ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R）を、演出準備カウンタが 2 のときに「右」、演出準備カウンタが 1 のときに「中」、演出準備カウンタが 0 のときに「左」と規定している。テーブル番号 2 は、第 1 停止すべきリール 3 L , 3 C , 3 R（ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R）を、演出準備カウンタが 2 のときに「中」、演出準備カウンタが 1 のときに「右」、演出準備カウンタが 0 のときに「左」と規定している。テーブル番号 3 は、第 1 停止す

べきリール 3 L , 3 C , 3 R (ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R) を、演出準備カウンタが 2 のときに「右」、演出準備カウンタが 1 のときに「左」、演出準備カウンタが 0 のときに「中」と規定している。テーブル番号 4 は、第 1 停止すべきリール 3 L , 3 C , 3 R (ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R) を、演出準備カウンタが 2 のときに「左」、演出準備カウンタが 1 のときに「右」、演出準備カウンタが 0 のときに「中」と規定している。テーブル番号 5 は、第 1 停止すべきリール 3 L , 3 C , 3 R (ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R) を、演出準備カウンタが 2 のときに「中」、演出準備カウンタが 1 のときに「左」、演出準備カウンタが 0 のときに「右」と規定している。テーブル番号 6 は、第 1 停止すべきリール 3 L , 3 C , 3 R (ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R) を、演出準備カウンタが 2 のときに「左」、演出準備カウンタが 1 のときに「中」、演出準備カウンタが 0 のときに「右」と規定している。

10

【 0 1 5 7 】

押し順判定テーブルを内部当籤役毎に見てみると、当籤番号 0 のハズレの場合には、第 1 停止についての指定がないテーブル番号 0 は選択されず、第 1 停止についての指定のあるテーブル番号 1 ~ 6 が略均一に選択される。当籤番号 1 のリプレイ 1 の場合には、第 1 停止についての指定がないテーブル番号 0 が約 8 1 . 3 % の確率で選択され、残りの役 1 8 . 7 % の確率において、第 1 停止についての指定があるテーブル番号 1 ~ 6 が略均一に選択される。当籤番号 5 ~ 7 の小役 1 ~ 3 の場合には、第 1 停止についての指定がないテーブル番号 0 が 6 2 . 5 % の確率で選択され、残りの 3 7 . 5 % の確率において、第 1 停止についての指定があるテーブル番号 1 ~ 6 が略均一に選択される。当籤番号 8 ~ 1 9 の小役 4 ~ 1 5 の場合には、ハズレの場合と同様に、第 1 停止についての指定がないテーブル番号 0 が選択されず、第 1 停止についての指定があるテーブル番号 1 ~ 6 が略均一に選択される。

20

【 0 1 5 8 】

なお、図 2 0 の押し順判定テーブルは、第 1 停止のみを内部当籤役に基づいて規定しているが、第 1 停止から第 3 停止までの全ての停止順序を規定するようにしてもよく、内部当籤役とは無関係に第 1 停止ストップボタンを規定するようにしてもよい。また、押し順判定は、押し順判定テーブルをサブ ROM 8 2 に記憶させるとともに、主制御回路 7 1 から送信されてくるコマンド等にしたいが、副制御回路 7 2 において行うようにしてもよい。

30

【 0 1 5 9 】

[サブ側の各種のデータテーブル]

図 2 1 ~ 図 2 6 は、サブ ROM 8 2 に記憶されている各種のデータテーブルである。

【 0 1 6 0 】

< R B 作動時モード移行抽籤テーブル >

図 2 1 に示した R B 作動時モード移行抽籤テーブルは、R B 作動時 (R B 2 遊技状態移行時) におけるモードを、設定値に応じて規定したものである。すなわち、R B 作動時モード移行抽籤テーブルは、表示役「 R B 1 」及び「 R B 2 」に対応する R B 遊技状態移行時に参照され、B B 遊技状態における R B 1 遊技状態の移行時には参照されない。

40

【 0 1 6 1 】

モードとしては、高確率及び低確率が設けられている。これらの高確率モード及び低確率モードは、R B 作動時 (R B 2 遊技状態移行時) における A R T 抽籤確率に影響を及ぼすものである (図 2 2 (a) 及び図 2 2 (b) 参照) 。

【 0 1 6 2 】

設定値は、メダルの投入枚数に対するメダルの払出枚数 (出玉率) の期待値を規定する値であり、最も出玉率の期待値が低い設定 1 ~ 最も出玉率の期待値が高い設定 6 の 6 段階が設けられている。R B 作動中のモードは、設定値が高いほど高確率モードが選択される確率が高くなっている。

【 0 1 6 3 】

< R B 作動時 A R T 抽籤テーブル >

50

図 2 2 (a) 及び図 2 2 (b) に R B 作動時用 A R T 抽籤テーブルを示した。図 2 2 (a) は、R B 作動時用低確率 A R T 抽籤テーブルであり、図 2 2 (b) は R B 作動時用高確率 A R T 抽籤テーブルである。すなわち、本実施形態では、R B 作動時 (R B 2 遊技状態移行時) において、A R T 遊技状態 (R T 2 遊技状態) への移行抽籤 (A R T セット数加算の抽籤) を行う。ここで、R B 作動時とは、表示役としての「R B 1」又は「R B 2」に対応する図柄の組み合わせが表示され、入賞判定されたときをいう (図 3 5 の S 1 4 5 (Y E S) 又は S 1 4 6)。

【 0 1 6 4 】

図 2 2 (a) 及び図 2 2 (b) から分かるように、高確率モードの場合のほうが低確率モードに比べて、A R T 抽籤に当籤する確率 (抽籤値) が高く、より大きなセット数加算値が選択されやすくなっている。また、上述したように、設定値が高いほど高確率モードが選択される確率が高くなっている。したがって、設定値が高いほど A R T 抽籤に当籤しやすく、より大きなセット数加算値が選択されやすく、A R T 遊技状態 (R T 2 遊技状態) に滞在する割合の期待値が高くなって出玉率の期待値が高くなる。

10

【 0 1 6 5 】

< B B 作動中用報知抽籤テーブル >

図 2 3 に示した B B 作動中用報知抽籤テーブルは、B B 作動中の単位遊技において小役 4 ~ 1 5 のいずれかに当籤したときに、内部当籤役を入賞させるための各リール 3 L , 3 C , 3 R の 7 図柄の報知を行うか否かを抽籤するためのテーブルである (図 5 1 の S 3 3 7)。報知を行う確率は、設定値によって異なり、設定値が高いほど報知有りが選択される確率が低くなっている。もちろん、報知を行う確率は、設定値が高いほど報知有りが選択される確率が高くなるようにしてもよい。

20

【 0 1 6 6 】

< A R T 開始時 A R T ゲーム数抽籤テーブル >

図 2 4 に示した A R T 開始時 A R T ゲーム数抽籤テーブルは、メイン側の遊技状態が R T 2 遊技状態のときに、サブ側で A T 遊技状態に移行させることが決定された最初のゲームにおいて、A T の遊技数、すなわち A R T 遊技状態の継続遊技数 (A R T ゲーム数) を選択するときに参照されるテーブルである (図 5 2 の S 3 5 3)。A R T ゲーム数は、5 0 ゲーム、1 0 0 ゲーム、及び 1 5 0 ゲームの 3 種類あり、各ゲーム数が選択される確率は設定値によって異なっている。具体的には、5 0 ゲームは、設定値が高いほど選択されやすく、1 0 0 ゲームは設定値に関係なく一定であり、1 5 0 ゲームは設定値が高いほど選択されにくい。すなわち、設定値が高いほど少ないゲーム数が選択されやすく、設定値が低いほど多いゲーム数が選択されやすい。

30

【 0 1 6 7 】

< A R T 中セット数上乘せ抽籤テーブル >

図 2 5 (a) 及び図 2 5 (b) に示した A R T 中セット数上乘せ抽籤テーブルは、A R T 遊技状態中において、A R T セット数の加算値 (上乘せセット数) を抽籤するときに参照されるテーブルである (図 5 2 の S 3 6 0、図 5 3 の S 2 7 3)。

【 0 1 6 8 】

図 2 5 (a) は、A R T 通常時 (A R T 上乘せゾーン以外) における上乘せセット数を規定するものである。A R T 通常時では、内部当籤役に基づいて、上乘せセット数が決定される。内部当籤役が当籤番号 0 のハズレの場合、上乘せセット数「0」は選択されず、上乘せセット数「1」~「5」の間から選択され、上乘せセット数が少ないほど選択されやすい。内部当籤役が当籤番号「8」~「19」の小役 4 ~ 1 5 (一枚役) の場合、上乘せセット数「1」が最も選択されやすく、その次に上乘せセット数「0」 (上乘せ無し) が選択されやすく、以下、上乘せセット数 3、上乘せセット数 4、上乘せセット数 5 の順に選択されやすくなっている。

40

【 0 1 6 9 】

図 2 6 (b) は、A R T 遊技状態の上乗せゾーンにおける上乘せセット数を、メイン側において選択されたリール演出 (図 1 9 参照) に基づいて、上乘せセット数を規定するも

50

のである。ここで、上乘せゾーンは、ART遊技状態において行われる上乘せゾーンへの移行抽籤に当籤したときに移行する遊技状態である。

【0170】

図26(b)の抽籤テーブルでは、演出番号が大きいリール演出ほど、多い上乘せセット数が選択されやすい。例えば、演出番号0のリール演出(演出なし)が選択された場合には、基本的に上乘せセット数「0」が選択され(65528/65536)、上乘せは殆ど見込めず、極小さい確率(4/65536)で上乘せセット数「1」,「2」がそれぞれ選択されるのみである。その一方で、演出番号4のリール演出が選択された場合、上乘せセット数「0」は選択されず、約25%の確率で上乘せセット「3」~「5」が選択される。

10

【0171】

<ART開始時演出データ>

図26に示したART開始時演出データは、ART遊技状態の継続数を報知するために液晶表示装置5などにおいて行われる演出の一例である。

【0172】

ここで、本実施形態では、ART遊技状態への移行が決定したゲームにおいて、ARTゲーム数が50ゲーム、100ゲーム、及び150ゲームから選択されるのは図24を参照して上述した通りである。本実施形態ではさらに、ベットボタン11の操作によって液晶表示装置5においてARTゲーム数を表示する演出を行うとともに、この演出において、ベットボタン11が所定回数(例えば20回)に達したときに、ART遊技状態に移行した旨の信号(特殊識別信号)をメイン側において生成し、外部端子板17に出力する。

20

【0173】

ART遊技状態への移行が決定した場合、液晶表示装置5では、遊技者に対して、所定時間の間にベットボタン11の連打を促す表示が行われる。遊技者によるベットボタン11の連打数が20回よりも少ない場合には、液晶表示装置5において「?ゲーム」という表示がなされる。このとき、ART状態への移行は行われず、特殊識別信号の出力は行われない。

【0174】

一方、遊技者によるベットボタン11の連打数が20回以上の場合(有効連打数が20回)には、液晶表示装置5において、ARTゲーム数が50ゲームのときには「50ゲーム!!」の表示がなされるとともに、ART状態への移行が行われ、特殊識別信号が外部端子板17(図4参照)を介して外部に出力される。

30

【0175】

ARTゲーム数が100ゲームの場合には、有効連打数が20回に達したときに「50ゲーム!!まだまだ!!」の表示がなされるとともに特殊識別信号が外部端子板17(図4参照)を介して外部に出力された後、再びベットボタン11の連打を促す表示が行われる。この表示に対して遊技者がベットボタン11を20回以上連打した場合、「100ゲーム!!」の表示がなされるとともに、ART状態への移行が行われ、特殊識別信号が外部端子板17(図4参照)を介して外部に出力される。すなわち、ARTゲーム数が100ゲームの場合には、有効連打数が20回に達する毎(ゲーム数の表示毎)に特殊識別信号が出力され、この特殊識別信号は合計で2回出力される。

40

【0176】

ARTゲーム数が150ゲームの場合には、「有効連打数が20回に達したときに「50ゲーム!!まだまだ!!」の表示がなされた後、再びベットボタン11の連打を促す表示が行われる。この表示に対して遊技者がベットボタン11を20回以上連打した場合、「100ゲーム!!まだまだ!!」の表示がなされた後、再びベットボタン11の連打を促す表示が行われる。この表示に対して遊技者がベットボタン11を20回以上連打した場合、「150ゲーム!!」の表示がなされるとともに、ART状態への移行が行われ、特殊識別信号が外部端子板17(図4参照)を介して外部に出力される。すなわち、ARTゲーム数が150ゲームの場合には、有効連打数が20回に達する毎(ゲーム数の表示毎

50

)に特殊識別信号が出力され、この特殊識別信号は合計で3回出力される。

【0177】

このように、本実施形態では、ARTゲーム数が50ゲームのときにはベットボタン11の有効連打数が20回、100ゲームのときにはベットボタン11の有効連打数が20回×2の合計40回、150ゲームのときにはベットボタン11の有効連打数が20回×3の合計60回にそれぞれ達したときに、ART状態への移行が行われ、有効連打数が20回に達する毎(ゲーム数の表示毎)に特殊識別信号が外部端子板17(図4参照)を介して外部に出力される。逆に言えば、所定のタイミングでARTゲーム数に対応した回数のベットボタン11の連打が行われない場合には、ART遊技状態への移行は行われるが、特殊識別信号は外部に出力されない。

10

【0178】

このようなパチスロ機1によれば、遊技者がベットボタン11を操作するといった行為によって遊技状態がART遊技状態に移行するとともに、このような遊技状態の移行を、特殊識別信号が出力されることによって、データ表示器などの外部機器において認識することができる。そのため、遊技者自らの操作によりART遊技状態へ移行させたという実感を遊技者に与えることによって、遊技の興趣を向上させることができる。

【0179】

また、ART遊技状態の継続遊技数が100ゲーム又は150ゲームである場合には、ベットボタンを連打することに基づいて、継続数を50ゲームと報知した後に、継続数が100ゲームあるいは150ゲームと段階的に報知される。そのため、遊技者は、自らの操作によりART遊技状態の継続遊技数を増加させたという実感を得ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0180】

パチスロ機1ではさらに、有効連打数が20回に達するごとに特殊識別信号が外部端子板17(図4参照)を介して外部に出力する。そのため、一度のART遊技状態への移行によって、複数回のART遊技状態へ移行させたように外部機器18に認識させることができる。これにより、遊技者は、データカウンタなどの外部機器18を確認することにより、一度のART遊技状態への移行によって、複数回のART遊技状態への移行を実感することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0181】

なお、ART遊技状態への移行が決定したときに、ベットボタン11の有効連打数が所定の回数に達しない場合には、ペナルティとしてART遊技状態へ移行させないようにしてもよい。この場合、所定の条件を満たすときに(所定の小役の当籤ゲームや所定数の単位遊技の消化後)、改めてベットボタン11の連打を促す演出(報知)を行うようにしてもよいし、ペナルティとしてARTセット数を減じるようにしてもよい。

30

【0182】

また、特殊識別信号は、選択されたゲーム数に対応した有効連打数に達したときに外部端子板17(図4参照)を介して外部に出力するようにしてもよい。たとえば、ARTゲーム数が50ゲームの場合には有効連打数が20回に達したときに特殊識別信号の出力を行い、ARTゲーム数が100ゲームの場合には有効連打数が20回×2セットの合計40回に達したときに特殊識別信号の出力を行い、ARTゲーム数が150ゲームの場合には有効連打数が20回×3セットの合計60回に達したときに特殊識別信号の出力を行うようにしてもよい。

40

【0183】

[制御処理]

主制御回路71のメインCPU31は、図27~図41に示すフローチャートにしたがって各種のプログラムを実行する。

【0184】

<メインCPUのメイン制御>

図27は、メイン制御処理を示すフローチャートである。

50

【0185】

最初に、パチスロ機1に電源が投入されると、メインCPU31は、初期化処理を実行する(S10)。この初期化処理は、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたかなどが判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

【0186】

次に、メインCPU31は、一遊技(単位遊技)終了時の初期化処理を実行する(S11)。この処理において、例えば、一遊技終了時の初期化の格納領域を指定して初期化する。この初期化処理によって、メインRAM33の内部当籤役格納領域や表示役格納領域に格納されたデータがクリアされる。

【0187】

次に、メインCPU31は、後述する図36に示すポート出力処理のサブルーチンを呼び出して実行する(S12)。このポート出力処理によって、リプレイ識別信号を検出する処理が行われる。

【0188】

次に、メインCPU31は、後述する図28に示すメダル受付・スタートチェック処理のサブルーチンを呼び出して実行する(S13)。このメダル受付・スタートチェック処理によって、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、及び開始操作を検出する処理が行われる。

【0189】

次に、メインCPU31は、乱数値を抽出し、乱数値格納領域に格納する(S14)。次に、メインCPU31は、後述する図29に示す内部抽籤処理のサブルーチンを呼び出して実行する(S15)。この内部抽籤処理によって、内部当籤役決定手段における処理が構成される。

【0190】

次に、メインCPU31は、後述する図30に示すメイン側演出決定処理のサブルーチンを呼び出して実行する(S16)。このメイン側演出決定処理によって、リール演出を実行するための演出番号(図19参照)を決定する処理、あるいはART遊技状態の上乗せ抽籤を行う上乗せゾーンに移行させるための押し順判定テーブル番号(図20参照)を格納する処理が行われる。

【0191】

次に、メインCPU31は、リール停止初期設定処理を実行する(S17)。このリール停止初期設定処理によって、内部当籤役に基づいてリール停止情報群(図18参照)を決定する処理が行われる。

【0192】

次に、メインCPU31は、スタートコマンドを副制御回路72に送信する(S18)。スタートコマンドには、内部当籤役等の演出に必要な各種の情報が含まれる。

【0193】

次に、メインCPU31は、メイン側演出実行処理を実行する(S19)。このメイン側演出決定処理によって、S16のメイン側演出決定処理で決定された演出番号に応じた期間、操作が無効となるようにウェイトタイマを加算し、リール3L, 3C, 3Rにおける演出を実行する処理が行われる。具体的には、ART遊技状態の上乗せ抽籤を毎ゲーム行う上乗せゾーンにおけるウェイト期間において、演出番号0が選択されているときにはリール演出を行わず、演出番号1が選択されているときには相対的に短時間(例えば2秒)のリール3L, 3C, 3Rのロック(ショートフリーズ)後にリール3L, 3C, 3Rの逆回転、持ち上げ、上下振動あるいは左右振動等の他のリールアクションを行い、演出番号2が選択されているときにはショートフリーズを行った後に、演出番号1とは異なる他のリールアクションを行い、演出番号3が選択されているときには相対的に長時間(例えば4秒)のリール3L, 3C, 3Rのロック(ロングフリーズ)を行った後に演出番号1と同様な他のリールアクションを行い、演出番号4が選択されているときにはロングフリーズを行った後に、演出番号2と同様な他のリールアクションを行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 4 】

次に、メインCPU31は、ウェイト処理を実行する（S20）。このウェイト処理は、前回の遊技開始（前回の単位遊技の開始）から所定時間を経過しているか否かを判断し、所定時間を経過していないと判別した場合には、所定時間を経過するまで待機して待ち時間を消化する処理である。ウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、通常は、例えば前回の単位遊技の開始から4.1秒に設定される。また、S19のメイン側演出実行処理においては、S16のメイン側演出決定処理で決定された演出番号に応じた期間、操作が無効となるようにウェイトタイマが加算され、加算後のウェイトタイマに応じた時間だけ、ウェイト処理が行われる。

【 0 1 9 5 】

次に、メインCPU31は、投入されたメダルの枚数に応じて、全てのリール3L, 3C, 3Rの回転開始の処理を実行する（S21）。このリール回転開始処理によって、遊技開始指令手段における処理が構成される。さらに、このリール回転開始処理に伴って、図16(c)に示す作動ストップボタン格納領域に「01110000」を格納する。

【 0 1 9 6 】

上述したS21のリール回転開始処理は、割込処理（図39のS204）によって実行される。この割込処理は、一定の周期（1.1172ミリ秒）で実行される処理である。この割込処理によって、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの駆動を制御し、リール3L, 3C, 3Rの回転を開始する。その後、この割込処理によって、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの駆動を制御し、リール3L, 3C, 3Rの回転が定速に達するまで加速を行う。さらに、その後、リール3L, 3C, 3Rの回転が定速に達すると、この割込処理によって、ステッピングモータ3L, 3C, 3Rの駆動を制御し、リール3L, 3C, 3Rが定速で回転するように維持される。

【 0 1 9 7 】

次に、メインCPU31は、リール回転開始コマンドを副制御回路72に送信する処理を行う（S22）。この処理により、副制御回路72では、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

【 0 1 9 8 】

次に、メインCPU31は、後述する図36に示すポート出力処理のサブルーチンを呼び出して実行する（S23）。このポート出力処理によって、図37に示すリール回転時出力処理が実行されることによって当り信号や特殊識別信号が出力される。

【 0 1 9 9 】

次に、メインCPU31は、引込優先順位格納処理を実行する（S24）。この引込優先順位格納処理によって、回転しているリール3L, 3C, 3Rの全ての図柄の引込優先順位が決定される。

【 0 2 0 0 】

次に、メインCPU31は、後述する図31に示すリール停止制御処理のサブルーチンを呼び出して実行する（S25）。この処理によって、リール3L, 3C, 3Rの停止制御が行われるとともに、図32に示すメイン側演出実行判定処理が実行されることによってセットされた押し順判定テーブル（図20参照）と第1停止のストップボタンリール7L, 7C, 7Rの種別が一致するかが判定される。

【 0 2 0 1 】

次に、メインCPU31は、入賞検索処理を実行する（S26）。この入賞検索処理は、全てのリールが停止した後に、入賞判定ライン8a, 8bに表示された図柄組合せと図柄組合せテーブルとを照合して、入賞判定ライン8a, 8bごとに表示された図柄組合せを判定する処理である。具体的には、図柄コード格納領域（図示略）に格納されたデータと、図9に示す図柄組合せテーブルのデータとを照合し、その結果を、表示役格納領域（図16(b)）に格納する。具体的には、図柄コード格納領域のデータを表示役格納領域にそのまま複写する。その際に、図柄組合せテーブルを参照して、払出枚数を求める。この入賞検索処理によって、全てのリールが停止したことで図柄表示手段に表示される図柄の

10

20

30

40

50

組合せを特定する処理が行われる。

【0202】

次に、メインCPU31は、入賞検索処理の結果に基づいて、表示された図柄組合せに応じたメダル枚数の払出しを実行する(S27)。このメダル払出処理に伴って、払出枚数カウンタに基づいて、ホッパー40の駆動制御やクレジットカウンタの更新が行われる。

【0203】

次に、メインCPU31は、表示コマンド送信処理を実行する(S28)。表示コマンドには、表示役などの情報が含まれる。

【0204】

次に、メインCPU31は、後述する図33に示すRT制御処理を実行する(S29)。RT制御処理によって、一般遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態の間で遊技状態が更新される。

【0205】

次に、メインCPU31は、後述する図34に示すボーナス終了チェック処理のサブルーチン呼び出して実行する(S30)。このボーナス終了チェック処理によって、終了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ボーナスゲーム終了手段における処が行われる。

【0206】

次に、メインCPU31は、図35に示すボーナス作動チェック処理のサブルーチン呼び出して実行する(S31)。このボーナス作動チェック処理によって、リール3L, 3C, 3Rにより表示された図柄の組合せに基づいてボーナスゲームの作動を行う処理が行われる。S31の処理を実行した後、上述したS11に処理を戻す。

【0207】

<メダル受付・スタートチェック処理>

図28は、図27のS13の処理で呼び出されるメダル受付・スタートチェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0208】

最初に、メインCPU31は、自動投入要求があるか否かを判別する(S40)。前回の単位遊技でリプレイに入賞した場合には、今回の単位遊技では、自動的にメダルが投入される。すなわち、S40の判断処理は、この前回の単位遊技でリプレイに入賞したか否かを判断するのと等価である。

【0209】

メインCPU31は、S40の判断処理で、自動投入要求があると判別したときには(YES)、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルを自動投入する処理を実行する(S41)。具体的には、メインCPU31は、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写し、自動投入カウンタをクリアする。この処理が終了した場合には、S48に処理を移す。

【0210】

メインCPU31は、S40の判断処理で、自動投入要求がないと判別したときには(NO)、メダル受付許可を実行する(S42)。具体的には、メインCPU31は、セレクトタ(図示せず)のソレノイドの駆動を行い、セレクトタ内のメダルの通過を促す。

【0211】

メインCPU31は、S42の処理を実行した後、遊技状態に応じて投入枚数の最大値をセットする(S43)。本実施の形態において、一般遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態、及びRT3遊技状態では3枚をセットし、BB遊技状態(RB1遊技状態)及びRB2遊技状態では2枚をセットする。

【0212】

次に、メインCPU31は、投入されたメダルの枚数をチェックする(S44)。この処理によって、チェックしたメダルの枚数に応じて、投入枚数カウンタの値を更新する。

10

20

30

40

50

【0213】

次に、メインCPU31は、メダル投入コマンドを副制御回路72に送信する(S45)。このメダル投入コマンドには投入枚数のデータ等が含まれる。

【0214】

次に、メインCPU31は、投入されたメダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であるか否かを判断する(S46)。すなわち、メインCPU31は、投入されたメダルの投入枚数が、遊技状態に応じて単位遊技を開始できる枚数であるか否かを判断する。本実施の形態においては、一般遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態、及びRT3遊技状態では投入されたメダルが3枚であるか判断し、BB遊技状態(RB1遊技状態)及びRB2遊技状態では投入されたメダルが2枚であるか判断する。

10

【0215】

メインCPU31は、S46の判断処理で、投入されたメダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数でないと判別したときには(N)、上述したS44に処理を戻す。

【0216】

メインCPU31は、上述したS44、S45の処理を実行した後、S46の判断処理で投入されたメダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であると判別したときには(Y)、スタートスイッチ6Sがオンであるか否かを判断する(S47)。

【0217】

メインCPU31は、S47の判断処理でスタートスイッチ6Sがオンでないと判別したときには(N)、上述したS44に処理を戻す。

20

【0218】

メインCPU31は、S47の判断処理でスタートスイッチ6Sがオンであると判別したときには(Y)、メダル受付禁止を行う(S48)。具体的には、セレクタ(図示せず)のソレノイドの駆動を行わずに、投入口に投入されたメダルをメダル払出口15からの排出を促す。

【0219】

メインCPU31は、S48の処理を実行した後、後述する図36に示すポート出力処理のサブルーチン呼び出して実行し(S49)、本サブルーチンを終了する。このポート出力処理によって、図37に示すリール回転時出力処理が実行されることによってメダル投入信号が出力される。

30

【0220】

<内部抽籤処理>

図29は、図27のS15の処理で呼び出される内部抽籤処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0221】

最初に、メインCPU31は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをセットする(S61)。本実施の形態では、遊技状態が非ボーナス遊技状態の場合には、遊技状態が一般遊技状態、RT1遊技状態、RT2遊技状態及びRT3遊技状態のいずれであっても、図11の内部抽籤テーブルを参照する。一方、遊技状態がボーナス遊技状態である場合には、図12に示したRB1遊技状態用内部抽籤テーブル、又は図13に示したRB2遊技状態用内部抽籤テーブルをセットする。

40

【0222】

次に、メインCPU31は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する(S62)。

【0223】

次に、メインCPU31は、S61の処理でセットされた内部抽籤テーブルの所定領域を用いて、当籤番号に応じた抽籤値を取得し、乱数値から抽籤値を減算する(S63)。すなわち、メインCPU31は、内部当籤役を照合する。

【0224】

次に、メインCPU31は、S64の処理による減算結果が0より小さいか否かを判断

50

する (S 4 3) 。

【 0 2 2 5 】

メインCPU31は、S64の判断処理で、減算結果が0より小さくないと判別したとき (NO)、すなわち、いわゆる桁借りが行われていないと判別したときには、乱数値及び当籤番号を更新する (S 4 4) 。

【 0 2 2 6 】

次に、メインCPU31は、使用している内部抽籤テーブルの全ての当籤番号をチェックしたか否かを判断する (S 6 6) 。

【 0 2 2 7 】

次に、メインCPU31は、S66の判断処理で、全ての当籤番号をチェックしていないと判別したときには (NO)、上述したS63に処理を戻す。

10

【 0 2 2 8 】

次に、メインCPU31は、S66の判断処理で、全ての当籤番号をチェックしたと判別したときには (YES)、データポインタの値として0をセットする (S 6 7)。すなわち、メインCPU31は、内部抽籤の結果、表示役をハズレであると判定する。

【 0 2 2 9 】

次に、メインCPU31は、上述したS64の判断処理で、減算結果が0より小さいと判別したとき (YES)、すなわち、いわゆる桁借りが行われたと判別したときには、使用している内部抽籤テーブルを参照して小役・リプレイ用データポインタの値とボーナス用データポインタの値とを取得する (S 6 8) 。

20

【 0 2 3 0 】

次に、メインCPU31は、上述したS67又はS68の処理を実行した後、図14に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを参照して、小役・リプレイ用データポインタの値に基づいて内部当籤役を取得する (S 6 9)。このS69の処理は、上述したS67又はS68の処理で決定した小役・リプレイ用データポインタの値を用いて、図14に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを参照して、小役・リプレイ用データポインタの値に対応する内部当籤役を示す3バイトのデータ値を決定する処理である。

【 0 2 3 1 】

次に、メインCPU31は、取得した内部当籤役を、対応する内部当籤役格納領域 (図16 (a)) に格納する (S 7 0)。このS70の処理は、S69の処理で決定した内部当籤役を示す3バイトのデータ値を、図16 (a) に示す内部当籤役格納領域 (格納領域1 ~ 3) に格納する処理である。

30

【 0 2 3 2 】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域 (図16 (e)) の値が0であるか否かを判断する (S 7 1)。この判断処理は、図16 (e) に示す持越役格納領域に格納されているデータ値が0であるか否かを判断する処理である。すなわち、S71の判断処理は、BB、RB1又はRB2の何れも持ち越していないかを判断する処理である。

【 0 2 3 3 】

次に、メインCPU31は、S71の判断処理で、持越役格納領域の値は0であると判別したときには (YES)、図15に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルを参照し、ボーナス用データポインタの値に基づいて内部当籤役を取得する (S 7 2)。このS72の処理は、上述したS67又はS68の処理で決定したボーナス用データポインタの値を用いて、図15に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルを参照して、ボーナス用データポインタの値に対応する内部当籤役を示す3バイトのデータ値を決定する処理である。

40

【 0 2 3 4 】

次に、メインCPU31は、取得した内部当籤役を持越役格納領域 (図16 (e)) に格納する (S 7 3)。このS73の処理は、図16 (e) に示す持越格納領域のビット0 ~ ビット3のうち、取得した内部当籤役に対応するビットの値を「1」にする処理である。

【 0 2 3 5 】

50

次に、メインCPU31は、持越役格納領域（図16（e））の値が0であるか否かを判断する（S74）。この判断処理は、図16（e）に示す持越役格納領域に格納されているデータ値が0であるか否かを判断する処理である。すなわち、S74の判断処理は、BB、RB1又はRB2の何れかが持ち越していないかを判断する処理である。

【0236】

次に、メインCPU31は、S71の判断処理で、持越役格納領域の値は0であると判断しないときには（NO）、メイン側で規定される遊技状態を、RT3遊技状態に更新する（S75）。このS75の処理は、BB、RB1及びRB2の別を問わず、ボーナスフラグを持ち越したときに、遊技状態をRT3に移行させる処理である。

【0237】

メインCPU31は、上述したS71の判断処理で、持越役格納領域の値は0であると判断しないとき（NO）、上述したS73の判断処理で、持越役格納領域の値は0であると判断したとき（YES）、又はS75の処理を実行したときには、持越役格納領域に格納されている内部当籤役に基づいて、内部当籤役格納領域を更新する（S76）。このS76の処理は、図16（e）に示す持越役格納領域に格納されている内部当籤役の種類に基づいて、図16（a）に示す内部当籤役格納領域の3バイトのデータ値を更新する処理である。S76の処理を実行したときには、本サブルーチンを終了する。

【0238】

<メイン側演出決定処理>

図30は、図27のS16の処理で呼び出されるメイン側演出決定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0239】

最初に、メインCPU31は、RT2遊技状態か否か、すなわちRT2遊技状態フラグがオン（図33のS127参照）か否かを判断する（S80）。この判断処理により、ART上乘せ抽籤を行う遊技状態であるか否かが判断される。メインCPU31は、RT2遊技状態であると判断しない場合には（NO）、ART上乘せ抽籤を行う遊技状態でないので、本サブルーチンを終了する。

【0240】

S80において、メインCPU31は、RT2遊技状態であると判断する場合には（YES）、演出実行フラグ（後述の図32におけるメイン側実行判定処理のS115）がオンか否かを判断する（S81）。この判断処理により、メイン側で演出を実行する期間であること、すなわちサブ側でART上乘せゾーンであるか否かが判断される。メインCPU31は、演出実行フラグがオンであると判断しない場合には（NO）、S86に処理を移す。

【0241】

一方、S81において、メインCPU31は、演出実行フラグがオンであると判断する場合には（YES）、図19に示すメイン側演出抽籤テーブルを参照し、当籤番号に応じて演出番号を決定する（S82）。決定された演出番号は、スタートコマンドとしてサブ側に送信される。サブ側では、スタートコマンドとして送信された演出番号に基づいて、ART上乘せ抽籤を行う（図25（b）、図53のS371）

【0242】

次に、メインCPU31は、演出実行カウンタを1減算する（S83）。この処理により、メイン側で演出を実行する期間（サブ側でART上乘せゾーン）のゲーム数が減算される。

【0243】

次に、メインCPU31は、演出実行カウンタが0か否かを判断する（S84）。この処理より、メイン側で演出を実行する期間（サブ側でART上乘せゾーン）を終了させるか否かが判断される。メインCPU31は、演出実行カウンタが0であると判断した場合には（YES）、演出実行フラグをオフにし（S85）、本サブルーチンを終了する。

【0244】

10

20

30

40

50

メインCPU31は、S81において、演出実行フラグがオンであると判断しない場合には(N O)、演出準備カウンタは1以上であるか否かが判断される(S86)。ここで、演出準備カウンタは、メイン側で演出を実行するか否かを決定するための準備期間であることを示すカウンタであり、ストップボタン7L, 7C, 7Rの押し順(第1停止)を報知したときに加算される。

【0245】

メインCPU31は、演出準備カウンタが1以上であると判断する場合には(Y E S)、メイン側での演出実行の準備期間であるため、S88で格納される押し順判定テーブル番号をセットし(S87)、本サブルーチンを終了する。

【0246】

演出準備カウンタが1以上であると判断しない場合には(N O)、押し順判定テーブル選択テーブルを参照し、当籤番号に基づいて押し順判定テーブル番号を格納し(S88)、本サブルーチンを終了する。ここで、押し順判定テーブル番号は、スタートコマンドとしてサブ側に送信される。サブ側では、スタートコマンドとして送信された押し順判定テーブル番号に基づいて、液晶表示装置5等においてストップボタン7L, 7C, 7Rの押し順が報知される(図53のS381)。

【0247】

<リール停止制御処理>

図31は、図27のS25の処理で呼び出されるリール停止制御処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0248】

まず、メインCPU31は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する(S90)。この処理は、ストップスイッチ7Sから信号が出力されたか否かを判断する処理である。メインCPU31は、有効なストップボタンが押されていないと判別したときには(N O)、S90の処理を繰り返す。

【0249】

メインCPU31は、S90の判断処理で、有効なストップボタン7L, 7C, 7Rが押されたと判別したときには(Y E S)、押されたストップボタン7L, 7C, 7Rに応じて、図16(c)に示す作動ストップボタン格納領域と、図16(d)に示す押下順序格納領域とを更新する(S91)。

【0250】

メインCPU31は、第1停止操作、第2停止操作及び第3停止操作のそれぞれに対応する作動ストップボタンの種別を、図16(d)に示す押下順序納領域に格納し、押し順格納領域を参照することで、ストップボタン7L, 7C, 7Rの押し順を判断することができる。

【0251】

次に、メインCPU31は、図32に示すメイン側演出実行判定処理を呼び出して実行する(S92)。このS92の処理で、セットされた押し順判定テーブル(図20参照)のデータと、演出準備カウンタ値と第1停止のストップボタン7L, 7C, 7Rの種別とが一致するかが判定される。

【0252】

次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタを1減算する(S93)。

【0253】

次に、メインCPU31は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する(S94)。

【0254】

次に、メインCPU31は、図柄カウンタに基づいて停止開始位置を格納する(S95)。停止開始位置は、ストップスイッチ7Sによって停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置である。

【0255】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU31は、滑り駒数決定処理を実行する(S96)。この滑り駒数決定処理では、図18に示すリール停止初期設定テーブルから内部当籤役に基づいて選択されるリール停止情報群に基づいて、停止開始位置に規定された滑り駒数を取得する。

【0256】

次に、メインCPU31は、滑り駒数補正処理を実行する(S97)。この滑り駒数補正処理では、取得した滑り駒数の図柄の引込優先順位データが、最大滑り駒数(4駒)の範囲内で、最も高いか否かを判定し、より高い引込優先データがある場合には、その位置で停止するように滑り駒数を補正する。

【0257】

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(S98)。このリール停止コマンドには、停止されるリールの種別、停止開始位置及び滑り駒数(又は停止予定位置)、演出準備カウンタの値(図32においてカウントされ、図55のS401, S402において確認されるカウンタ)等の情報も含まれる。

【0258】

次に、メインCPU31は、停止開始位置と滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し格納する(S99)。停止予定位置は、滑り駒数として規定されている予め定められた数値「0」～「4」のうちの何れかを停止開始位置に加算した図柄位置であり、リールの回転が停止する図柄位置である。

【0259】

次に、メインCPU31は、制御変更処理を行う(S100)。この制御変更処理では、特定の停止位置にあった場合に、リール停止情報群を更新する。例えば、小役4とBBとが重複当籤した場合に、小役4の入賞の正解位置で停止操作がなされれば制御変更処理は必要ないが、小役4が非入賞の不正解位置で停止操作がされた場合にはBB用のリール停止情報群等を取得し直す。

【0260】

次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタが0であるか否かを判断する(S101)。

【0261】

メインCPU31は、S101の判断処理で、ストップボタン未作動カウンタが0でないと判別したときには(N)、引込優先順位格納処理を実行し(S102)、S90に処理を戻す。

【0262】

メインCPU31は、S101の判断処理で、ストップボタン未作動カウンタが0であると判別したときには(Y)、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0263】

<メイン側演出実行判定処理>

図32は、図31のS92の処理で呼び出されるメイン側演出実行判定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0264】

まず、メインCPU31は、図20に示す押し順判定テーブル番号が0か否かを判断する(S110)。メインCPU31は、押し順判定テーブル番号が0であると判断した場合には(Y)、本サブルーチンを終了する。

【0265】

一方、CPU31は、S110において押し順判定テーブル番号が0であると判断しない場合には(N)、セットされた押し順判定テーブルのデータと、演出準備カウンタ値と第1停止のストップボタンの種別とが一致するかを判定する(S111, S112)。この判定において、CPU31は、押し順(第1停止のストップボタン7L, 7C, 7R)が正解であるか否かを判断する。

【0266】

S112において、CPU31は、一致すると判断しない場合には(N)、S117

10

20

30

40

50

に処理を移す。一方、CPU31は、一致すると判断する場合には(Y E S)、演出準備カウンタに1加算する(S 1 1 3)。

【0267】

次に、CPU31は、演出準備カウンタが3か否かを判断する(S 1 1 4)。この判断において、サブ側において10GのART上乘せゾーン遊技状態に移行するための条件である押し順(第1停止のストップボタン7L, 7C, 7R)の正解が3回に達したか否かが判断される。CPU31は、演出準備カウンタが3であると判断しない場合には(N O)、本サブルーチンを終了する。一方、CPU31は、演出準備カウンタが3であると判断する場合には(Y E S)、ART上乘せゾーン遊技状態に移行するための条件を満たすと判断できるため、演出実行フラグをオンにする(S 1 1 5)。

10

【0268】

次に、CPU31は、演出実行カウンタに10をセットする(S 1 1 6)。この演出実行カウンタは、ART上乘せゾーン遊技状態の残りゲーム数を規定するものである。

【0269】

CPU31は、S 1 1 6の処理が終了した場合、及びS 1 1 2において一致しない、第1停止のストップボタン7L, 7C, 7Rが不正解であると判断された場合には、演出準備カウンタをクリアし(S 1 1 7)、本サブルーチンを終了する。

【0270】

なお、S 1 1 3において加算され、S 1 1 7でクリアにされる演出準備カウンタは、ルール停止コマンドとしてメイン側からサブに送信される。

20

【0271】

<RT制御処理>

図33は、図27のS 2 9の処理で呼び出されるRT制御処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0272】

最初に、メインCPU31は、ボーナスが作動中か否かを判断する(S 1 2 0)。このS 1 2 0の処理で、RT制御が必要ないボーナスが作動中(B B遊技状態、R B 1遊技状態又はR B 2遊技状態)であるか否か判断される。

【0273】

メインCPU31は、S 1 2 0の判断処理で、ボーナスが作動中でないと判断したときには(N O)、メイン側の遊技状態がR T 3遊技状態であるか否かを判断する(S 1 2 1)。このS 1 2 1の処理で、ボーナス遊技状態以外に移行先のないR T 3遊技状態であるかが判断される。

30

【0274】

メインCPU31は、S 1 2 1の判断処理で、R T 3遊技状態であると判断されないときには(N O)、リプレイ5が表示されたか否かを判断する(S 1 2 2)。この判断処理で、R T 1遊技状態からの降格リプレイ(図6参照)であるリプレイ5が表示されたかが判断される。ここで、リプレイ5は、R T 1遊技状態において、リプレイ2、リプレイ3又はリプレイ4(3択リプレイ)と重複して当籤するものであり(図11参照)、リプレイ2、リプレイ3又はリプレイ4が表示されなかったとき(三択リプレイ不正解時)に表示されるものである。

40

【0275】

メインCPU31は、S 1 2 1の判断処理で、リプレイ5が表示されたと判断されたときには(Y E S)、遊技状態を一般遊技状態に更新する(S 1 2 3)。すなわち、リプレイ5はR T 1遊技状態においてのみ表示され(図11参照)、かつR T 1から一般遊技状態への降格リプレイであるため、遊技状態が一般遊技状態に降格される(図6参照)。

【0276】

メインCPU31は、S 1 2 1の判断処理で、リプレイ5が表示されたと判断されないときには(N O)、R T移行図柄が表示されたか否かを判断する(S 1 2 4)。ここで、R T移行図柄(「リプレイ - ベル - ベル」)は、R T 1遊技状態への移行図柄であるため

50

(図6参照)、S124の判断処理で、遊技状態をRT1遊技状態に移行させるかが判断される。

【0277】

メインCPU31は、S124の判断処理で、RT移行図柄が表示されたと判断されたときには(YES)、遊技状態をRT1遊技状態に更新する(S125)。すなわち、RT移行図柄は、一般遊技状態からRT1遊技状態へ、又はRT2遊技状態からRT1遊技状態へ遊技状態を移行させるものであるため(図6参照)、RT移行図柄の表示に伴って、遊技状態がRT1遊技状態に更新される。

【0278】

メインCPU31は、S124の判断処理で、RT移行図柄が表示されたと判断されないときには(NO)、リプレイ2~4(三択リプレイ)が表示されたか否かを判断する(S126)。ここで、リプレイ2~4(「赤7/青7/黄7-リプレイ-リプレイ」)は、RT1遊技状態においてのみ当籤するものであり(図11参照)、RT1遊技状態からRT2遊技状態への昇格リプレイであるため(図6参照)、S124の判断処理で、遊技状態をRT2遊技状態に移行させるかが判断される。

【0279】

メインCPU31は、S126の判断処理で、リプレイ2~4が表示されたと判断されたときには(YES)、遊技状態をRT2遊技状態に更新する(S127)。すなわち、リプレイ2~4は、遊技状態をRT1遊技状態からRT2遊技状態に移行させるものであるため(図6参照)、リプレイ2~4の表示に伴って、遊技状態がRT2遊技状態に更新される。

【0280】

メインCPU31は、S120の判断処理でボーナス作動中であると判断されたとき(YES)、S121の判断処理でRT3遊技状態であると判断されたとき(YES)、S123の処理が終了したとき、S125の判断が終了したとき、S126の判断処理でリプレイ2~4が表示されたと判断されないときには、本サブルーチンを終了する。

【0281】

<ボーナス終了チェック処理>

図34は、図27のS30の処理で呼び出されるボーナス終了チェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0282】

最初に、メインCPU31は、RB遊技状態であるか否かを判別する(S130)。この結果、メインCPU31は、RB遊技状態である判断しない場合には(NO)、本サブルーチンを終了する。他方、メインCPU31は、RB遊技状態であると判断した場合には(YES)、入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタを1減算する(S131)。

【0283】

次に、メインCPU31は、入賞回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタが「0」であるか否かを判別する(S132)。この結果、メインCPU31は、入賞回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタが「0」であると判断しない場合には(NO)、S134に処理を移す。一方、メインCPU31は、入賞回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタが「0」であると判断した場合には、RB遊技状態フラグをオフにするRB終了処理を行い(S133)、S134に処理を移す。

【0284】

続いて、メインCPU31は、BB遊技状態であるか否かを判別する(S134)。この結果、メインCPU31は、BB遊技状態であると判断しない場合には(NO)、S138に処理を移す。一方、メインCPU31は、BB遊技状態であると判断した場合には(YES)、ボーナス終了枚数カウンタの更新を行い(S135)、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」より小さいか否かを判別する(S136)。

【0285】

S136において、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」より

10

20

30

40

50

小さいと判断しない場合には (NO)、本サブルーチンを終了する。一方、メインCPU 31は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」より小さいと判断した場合には、BB遊技状態フラグをオフにするとともにRB遊技状態フラグもオフにするBB終了処理を行う(S137)。

【0286】

続いて、メインCPU 31は、ボーナス終了時コマンドデータを副制御回路72に送信するボーナス終了時コマンド送信処理を行い(S138)、S139に処理を移す。

【0287】

メインCPU 31は、S139として図36に示すポート出力処理を行う。この処理では、RB作動中信号の出力又はBB作動中信号の出力を中止する。S139の処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

10

【0288】

<ボーナス作動チェック処理>

図35は、図27のS31の処理で呼び出されるボーナス作動チェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0289】

まず、メインCPU 31は、BB作動中であるか判断する(S140)。この結果、メインCPU 31は、BB作動中であると判断した場合には(YES)、RB1作動中であるか否かを判断する(S141)。そして、メインCPU 31は、RB1作動中であると判断した場合には(YES)、本サブルーチンを終了する。一方、メインCPU 31は、RB1作動中でないと判断した場合には(NO)、RB1作動処理を行う(S142)。この処理では、RB1遊技状態フラグがオンにされ、入賞回数カウンタに「8」がセットされ、遊技可能回数カウンタに「12」がセットされる。S142の処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

20

【0290】

また、ステップS140において、メインCPU 31は、BB作動中であると判断しない場合には(NO)、RB1又はRB2に対応する図柄の組合せが表示されたか否かを判断する(S143)。この結果、メインCPU 31は、RB1又はRB2に対応する図柄の組合せが表示されたと判断した場合には(YES)、RB2作動処理を行う(S144)。この処理では、RB2遊技状態フラグがオンされ、入賞回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタに「8」がセットされる。この処理が終了した場合には、S147に処理を移す。

30

【0291】

一方、メインCPU 31は、ステップS143において、表示役「RB1」又は「RB2」に対応する図柄の組合せが表示されたと判断しない場合には(NO)、表示役「BB」に対応する図柄の組合せが表示されたか否かを判断する(S145)。この結果、メインCPU 31は、表示役「BB」に対応する図柄の組合せが表示されたと判断した場合には(YES)、BB作動処理を行う(S146)。この処理では、BB遊技状態フラグがオンされ、ボーナス終了枚数カウンタに所定枚数(例えば390)がセットされる。このとき、前述したS142のRB1作動処理も行う。

40

【0292】

次に、メインCPU 31は、持越役格納領域の値をクリアし(S147)、副制御回路72にボーナス開始コマンドを送信するボーナス開始コマンド送信処理を行い(S148)、S151に処理を移す。

【0293】

メインCPU 31は、S145において、BBに対応する図柄の組合せが表示されたと判断しない場合には(NO)、リプレイ1~5に対応する図柄の組合せが表示されたか判断する(S149)。この結果、メインCPU 31は、リプレイ1~5に対応する図柄の組合せが表示されたと判断しない場合には(NO)、オンサブルーチンを終了する。一方、メインCPU 31は、リプレイ1~5に対応する図柄の組合せが表示された判断した場

50

合には (Y E S)、自動投入枚数カウンタに投入枚数カウンタの値を複写する自動投入要求を行い (S 1 5 0)、S 1 5 1 に処理を移す。

【 0 2 9 4 】

S 1 5 1 において、メイン C P U 3 1 は、図 3 6 に示すポート出力処理を呼び出して実行する。この処理では、メイン C P U 3 1 は、リプレイ識別信号を出力する。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【 0 2 9 5 】

< ポート出力処理 >

図 3 6 は、図 2 7 の S 3 1 の処理、図 2 7 の S 3 1 の処理、及び図 2 7 の S 3 1 の処理で呼び出されるポート出力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

10

【 0 2 9 6 】

まず、メイン C P U 3 1 は、遊技開始時か否かを判断する (S 1 6 0)。メイン C P U 3 1 は、遊技開始時であると判断した場合 (Y E S)、リプレイ識別信号が出力中であるか否かを判断する (S 1 6 1)。この処理において、メイン C P U 3 1 は、リプレイ 1 ~ 5 の対応する図が表示されたか否かを判断する。

【 0 2 9 7 】

メイン C P U 3 1 は、リプレイ識別信号が出力中であると判断した場合 (Y E S)、リプレイ識別信号の出力を停止し (S 1 6 2)、本サブルーチンを終了する。一方、メイン C P U 3 1 は、リプレイ識別信号が出力中であると判断しない場合 (N O)、本サブルーチンを終了する。

20

【 0 2 9 8 】

S 1 6 0 において、メイン C P U 3 1 は、遊技開始時であると判断しない場合 (N O)、スタートスイッチがオンであるか否かを判断する (S 1 6 3)。この処理において、メイン C P U 3 1 は、スタートスイッチがオンであると判断する場合 (Y E S)、メダル投入信号を出力し (S 1 6 4)、本サブルーチンを終了する。

【 0 2 9 9 】

S 1 6 3 において、メイン C P U 3 1 は、スタートスイッチがオンであると判断しない場合 (N O)、リール回転中か否かを判断する (S 1 6 5)。この処理において、メイン C P U 3 1 は、リール回転中であると判断する場合 (Y E S)、図 3 7 に示すリール回転時出力処理を行い (S 1 6 6)、本サブルーチンを終了する。

30

【 0 3 0 0 】

S 1 6 5 において、メイン C P U 3 1 は、リール回転中であると判断しない場合 (N O)、メダルの払出があるか否かを判断する (S 1 6 7)。この処理において、メイン C P U 3 1 は、メダルの払出があると判断する場合 (Y E S)、メダル払出信号を出力し (S 1 6 8)、本サブルーチンを終了する。

【 0 3 0 1 】

S 1 6 7 において、メイン C P U 3 1 は、メダルの払出があると判断しない場合 (N O)、リプレイ 1 ~ 5 に対応する図柄の組合せが表示されたか否かを判断する (S 1 6 7)。この処理において、メイン C P U 3 1 は、リプレイ 1 ~ 5 に対応する図柄の組合せが表示されたと判断する場合 (Y E S)、リプレイ識別信号を出力し (S 1 7 0)、本サブルーチンを終了する。

40

【 0 3 0 2 】

S 1 6 9 において、メイン C P U 3 1 は、リプレイ 1 ~ 5 に対応する図柄の組合せが表示されたと判断しない場合 (N O)、図 3 8 に示すボーナス作動終了時出力処理を実行し (S 1 7 1)、本サブルーチンを終了する。

【 0 3 0 3 】

< リール回転時出力処理 >

図 3 7 は、図 3 6 の S 1 6 6 の処理で呼び出されるリール回転時出力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【 0 3 0 4 】

50

まず、メインCPU31は、内部当籤役格納領域(図16(a))に格納されている内部当籤役に基づいて、当り信号を出力する(S180)。

【0305】

次に、メインCPU31は、特殊識別信号の出力要求があるか否かを判断する(S181)。ここで、特殊識別信号は、ART遊技状態に移行した最初のゲームにおいて、リール回転中に、ベットボタン11が所定回数(例えば20回)以上連打されたときに生成される信号である。この特殊識別信号は、パルスとして1回だけ出力してもよし、停止指令を受け取るまで連続して出力してもよい。

【0306】

S181において、メインCPU31は、特殊識別信号の出力要求があると判断しない場合には(NO)、本サブルーチンを終了する。一方、S181において、メインCPU31は、特殊識別信号の出力要求があると判断した場合には(YES)、特殊識別信号を出力し(S182)、本サブルーチンを終了する。

【0307】

<ボーナス作動終了時出力処理>

図38は、図36のS171の処理で呼び出されるボーナス作動終了時出力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0308】

まず、メインCPU31は、表示役「RB1」又は「RB2」に対応する図柄の組合せ(「青7-青7-青7」又は「黄7-黄7-黄7」)が表示されたか否かを判断する(S190)。メインCPU31は、表示役「RB1」又は「RB2」に対応する図柄の組合せが表示されたと判断した場合(YES)、RB作動中信号を出力し(S191)、本サブルーチンを終了する。

【0309】

S190において、メインCPU31は、表示役「RB1」又は「RB2」に対応する図柄の組合せが表示されたと判断しない場合(NO)、BBに対応する図柄の組合せが表示されたか否かを判断する(S192)。この処理において、メインCPU31は、表示役「BB」に対応する図柄の組合せ(「赤7-赤7-赤7」)が表示されたと判断する場合(YES)、BB作動中信号を出力し(S193)、本サブルーチンを終了する。

【0310】

S192において、メインCPU31は、表示役「BB」に対応する図柄の組合せ(「赤7-赤7-赤7」)が表示されたと判断しない場合(NO)、RB1遊技状態又はRB2遊技状態が終了したか否かを判断する(S194)。このステップ194では、メインCPU31は、例えば予め定められた入賞回数(例えば8回)に達したか、あるいは所定ゲーム数の単位遊技(例えば12回)を行ったか否かにより、RB1遊技状態又はRB2遊技状態が終了したか否かを判断する。S194において、メインCPU31は、RB1遊技状態又はRB2遊技状態が終了したと判断する場合(YES)、RB作動中信号の出力を中止し(S195)、本サブルーチンを終了する。

【0311】

S194において、メインCPU31は、RB1遊技状態又はRB2遊技状態が終了したと判断しない場合(NO)、BB遊技状態が終了したか否かを判断する(S196)このステップ196では、例えばメダルの総払出枚数が所定枚数(例えば390枚)を超えたか否かにより、BB遊技状態が終了したか否かを判断する。S196において、メインCPU31は、BB遊技状態が終了したと判断する場合(YES)、BB作動中信号の出力を中止した後に(S195)、本サブルーチンを終了し、BB遊技状態が終了したと判断しない場合(NO)、本サブルーチンを終了する。

【0312】

<メインCPUの制御による割込処理>

図39は、メインCPU31の制御による割込処理のサブルーチンを示すフローチャートである。この処理は、1.1172ミリ秒毎に呼び出されて実行される。

【0313】

最初に、メインCPU31は、レジスタの退避を行う(S200)。続いて、メインCPU31は、図40に示す入力ポートチェック処理を行う(S201)。この処理では、メインCPU31は、マイクロコンピュク30へ送信される信号の有無を確認する。例えば、メインCPU31は、スタートスイッチ14S、ストップスイッチ15S等のオンエッジ、オフエッジを割込処理毎に格納する。また、メインCPU31は、各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報を含む入力状態コマンドをメインRAM33の通信データ格納領域に格納する。格納された入力状態コマンドは、後述する割込処理のコマンドデータ送信処理において副制御回路72に送信される。これにより、スタートレバー14やストップボタン15L, 15C, 15Rといった操作手段を用いて各種演出を実行することができる。

10

【0314】

続いて、メインCPU31は、タイマ更新処理を行う(S202)。次に、メインCPU31は、コマンドデータ送信処理を行う(S203)。この処理では、通信データ格納領域に格納されたコマンドを副制御回路72へ送信する。続いて、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転を制御する処理を行う(S204)。より詳細には、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転を開始する旨の要求、すなわち、開始操作に応じて、リール3L, 3C, 3Rの回転を開始するとともに、一定の速度でリール3L, 3C, 3Rが回転するように制御を行う。また、停止操作に応じて、停止操作に対応するリール3L, 3C, 3Rの回転が停止するように制御を行う。

20

【0315】

続いて、メインCPU31は、ランプ・7SEG駆動処理を行う(S205)。例えば、メインCPU31は、クレジットされているメダルの数、払出枚数等を各種表示部に表示する。続いて、メインCPU31は、レジスタの復帰を行い(S206)、定期的発生する割込の処理を終了する。

【0316】

<入力ポートチェック処理>

図40は、図39のS201の処理で呼び出される入力ポートチェック処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0317】

まず、メインCPU31は、各入力ポートの状態のチェックを行う(S210)。

30

【0318】

次に、メインCPU31は、1割込み前の入力ポートの状態を格納し(S211)、現在の入力ポートの状態を格納する(S212)。1割込み前と現在の入力ポートの双方の状態を確認することで、入力ポートの状態に変化があったかをチェックする。これにより、ベットボタン11が押されたかを確認することができる。

【0319】

次に、メインCPU31は、オンエッジの状態を格納する(S213)。ここで、オンエッジとは、ボタンが押されたままの状態である。なお、オンエッジからボタンが離された状態は、オフエッジである。

40

【0320】

次に、メインCPU31は、入力状態コマンド送信処理を行う(S214)。この入力状態コマンドを確認することにより、ベットボタン11が押されたこと、あるいは離されたことを確認することができる。その結果、ベットボタン11の連打数をカウントすることが可能となる。

【0321】

次に、メインCPU31は、図41に示すRT2遊技状態用カウンタ更新処理を行い(S215)、本サブルーチンを終了する。

【0322】

<RT2遊技状態用入力カウンタ更新処理>

50

図 4 1 は、図 4 0 の S 2 1 5 の処理で呼び出される R T 2 遊技状態用入力カウンタ更新処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【 0 3 2 3 】

まず、メイン CPU 3 1 は、R T 2 遊技状態か否かを判断する (S 2 2 0)。メイン CPU 3 1 は、R T 2 遊技状態であると判断しない場合には (N O)、入力カウンタが 1 以上であるか否かを判断する (S 2 2 1)。メイン CPU 3 1 は、入力カウンタが 1 以上であると判断しない場合には (N O)、本サブルーチンを終了する。

【 0 3 2 4 】

S 2 2 1 において、メイン CPU 3 1 は、入力カウンタが 1 以上であると判断する場合には (Y E S)、入力カウンタをクリアにする。R T 2 遊技状態でない場合には、特殊識別信号を出力する状況では無いので、通常通り、入力カウンタが 1 以上であれば、その入力カウンタをクリアする。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

10

【 0 3 2 5 】

S 2 2 0 において、メイン CPU 3 1 は、R T 2 遊技状態であると判断する場合には (Y E S)、リール回転中か否かを判断する (S 2 2 3)。特殊識別信号を出力するか否かを判断するためのベットボタン 1 1 の連打要求はリール回転中に行われるため、S 2 2 0 の判断により、ベットボタン 1 1 の連打要求が終了しているタイミングか否かを判断することができる。

【 0 3 2 6 】

S 2 2 3 において、メイン CPU 3 1 は、リール回転中であると判断しない場合には (N O)、特殊識別信号を出力するか否かを判断するためのベットボタン 1 1 の連打要求はなされないため (入力カウンタの更新は行われなため)、本サブルーチンを終了する。一方、メイン CPU 3 1 は、リール回転中であると判断する場合には (Y E S)、ベットボタン 1 1 が押されたか否かを判断する (S 2 2 4)。

20

【 0 3 2 7 】

S 2 2 4 において、メイン CPU 3 1 は、ベットボタン 1 1 が押されたと判断しない場合には (N O)、本サブルーチンを終了する。一方、メイン CPU 3 1 は、ベットボタン 1 1 が押されたと判断する場合には (Y E S)、入力カウンタを 1 加算し (S 2 2 5)、入力カウンタが 2 0 であるか否かを判断する (S 2 2 6)。

【 0 3 2 8 】

S 2 2 6 において、メイン CPU 3 1 は、入力カウンタが 2 0 であると判断しない場合には (N O)、特殊識別信号を出力するための条件を満たしていないために、本サブルーチンを終了する。一方、メイン CPU 3 1 は、入力カウンタが 2 0 であると判断する場合には (Y E S)、サブ側において A T 遊技状態に移行するための条件が満たされているため、特殊識別信号の出力要求を行う (S 2 2 7)。

30

【 0 3 2 9 】

次に、メイン CPU 3 1 は、入力カウンタをクリアし (S 2 2 8)、本サブルーチンを終了する。

[副制御処理]

副制御回路 7 2 のサブ CPU 8 1 は、図 4 2 ~ 図 5 9 に示すフローチャートにしたがって各種のプログラムを実行する。

40

【 0 3 3 0 】

< 電源投入時の処理 >

図 4 2 は、電源投入時の処理の副制御回路 7 2 の動作を示すフローチャートである。

【 0 3 3 1 】

最初に、サブ CPU 8 1 は、初期化処理を実行する (S 2 3 0)。この処理では、サブ CPU 8 1 は、サブ RAM 8 3 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 V S Y N C (V e r t i c a l S y n c h r o n i z a t i o n) 割込同期のタスクグループであるマザータスクを含む。

50

【0332】

次に、サブCPU81は、図43に示すランプ制御タスクを起動する(S231)。ランプ制御タスクは、サブCPU81が、サブCPU81に対して2ミリ秒毎に送信されるタイマ割込イベントメッセージを受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージを受け取ったことに応じて、各種ランプの点灯状態を制御する処理を実行する処理である。

【0333】

次に、サブCPU81は、図44に示すサウンド制御タスクを起動する(S232)。サウンド制御タスクは、サブCPU81が、スピーカ9L, 9Rからの出音状態を制御する処理を実行する処理である。

10

【0334】

次に、サブCPU81は、図45に示すマザータスクを起動し(S233)、処理を打ち切る。マザータスクは、VSYNC(垂直同期信号)割込同期のタスクグループであり、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。

【0335】

<ランプ制御タスク>

図43は、ランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【0336】

最初に、サブCPU81は、タイマ割込初期化処理を実行する(S240)。

20

【0337】

次に、サブCPU81は、ランプ関連データの初期化処理を実行する(S241)。

【0338】

次に、サブCPU81は、タイマ割込み待ちを実行する(S242)。この処理では、サブCPU81が2ミリ秒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、電源割込同期のタスクグループ(図示せず)や、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループ(図示せず)が挙げられる。

30

【0339】

次に、サブCPU81は、図44に示すサウンド制御タスクを実行する(S243)。この処理では、ランプ制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクを実行する。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、S243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、S243では、図44に示すサウンド制御タスクのうち、S252及びS253の処理が行われる。

【0340】

次に、サブCPU81は、ランプデータ解析処理を実行する(S244)。

【0341】

次に、サブCPU81は、ランプ点灯制御処理を実行し(S245)、S242に処理を戻す。

40

【0342】

<サウンド制御タスク>

図44は、サウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【0343】

最初に、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実行する(S250)。

【0344】

次に、サブCPU81は、サウンド制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期の

50

タスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわち、ランプ制御タスクを実行する (S 2 5 1)。

【 0 3 4 5 】

次に、サブ C P U 8 1 は、サウンドデータの解析処理を実行する (S 2 5 2)。

【 0 3 4 6 】

次に、サブ C P U 8 1 は、サウンド演出実行処理を行い (S 2 5 3)、S 2 5 1 に処理を戻す。

【 0 3 4 7 】

< マザータスク >

図 4 5 は、マザータスクを示すフローチャートである。

10

【 0 3 4 8 】

最初に、サブ C P U 8 1 は、メインタスクの起動を実行する (S 2 6 0)。

【 0 3 4 9 】

次に、サブ C P U 8 1 は、主基板通信タスクの起動を実行する (S 2 6 1)。

【 0 3 5 0 】

次に、サブ C P U 8 1 は、アニメタスクを起動し (S 2 6 2)、処理を打ち切る。

【 0 3 5 1 】

< メインタスク >

図 4 6 は、メインタスクを示すフローチャートである。

【 0 3 5 2 】

20

最初に、サブ C P U 8 1 は、V S Y N C 割込初期化処理を実行する (S 2 7 0)。

【 0 3 5 3 】

次に、サブ C P U 8 1 は、V S Y N C 割込待ちを実行する (S 2 7 1)。

【 0 3 5 4 】

次に、サブ C P U 8 1 は、描画処理を実行し (S 2 7 2)、S 2 7 1 に処理を戻す。

【 0 3 5 5 】

< 主基板通信タスク >

図 4 7 は、主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【 0 3 5 6 】

最初に、サブ C P U 8 1 は、通信メッセージキューの初期化を実行する (S 2 8 0)。

30

【 0 3 5 7 】

次に、サブ C P U 8 1 は、受信コマンドのチェックを実行する (S 2 8 1)。

【 0 3 5 8 】

次に、サブ C P U 8 1 は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判断する (S 2 8 2)。

【 0 3 5 9 】

サブ C P U 8 1 は、S 2 8 2 の判断処理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 (Y E S)、受信したコマンドから各種の遊技情報を作成し、格納する (S 2 8 3)。遊技情報には、内部当籤役、遊技状態、設定値等がある。

【 0 3 6 0 】

40

次に、サブ C P U 8 1 は、図 4 8 に示すコマンド解析処理のサブルーチンを呼び出して実行する (S 2 8 4)。

【 0 3 6 1 】

サブ C P U 8 1 は、S 2 8 2 の判断処理で前回とは異なるコマンドを受信していないと判別したとき (N O)、又は S 2 8 4 を実行したときには、S 2 8 1 に処理を戻す。

【 0 3 6 2 】

< コマンド解析処理 >

図 4 8 は、コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【 0 3 6 3 】

最初に、サブ C P U 8 1 は、演出内容決定処理を実行する (S 2 9 0)。

50

- 【0364】
次に、サブCPU81は、ランプデータ決定処理を実行する（S291）。
- 【0365】
次に、サブCPU81は、サウンドデータ決定処理を実行する（S292）。
- 【0366】
次に、サブCPU81は、決定された各データを制御用データに変換し（S293）、本サブルーチンを終了する。
- 【0367】
<アニメタスク>
図49は、アニメタスクを示すフローチャートである。 10
- 【0368】
最初に、サブCPU81は、前回の遊技情報との変化をチェックする（S300）。
- 【0369】
次に、サブCPU81は、オブジェクト制御処理を実行する（S301）。
- 【0370】
次に、サブCPU81は、アニメタスク管理処理を実行し（S302）、S300に処理を戻す。
- 【0371】
<演出内容決定処理>
図50は、演出内容決定処理を示すフローチャートである。 20
- 【0372】
最初に、サブCPU81は、初期化コマンド受信時であるか否かを判断する（S310）。例えば、メインCPU31は、初期化コマンドとして、設定値変更の有無や設定値の情報を送信する。サブCPU81は、S311の処理で、これらを初期化コマンドとして受信する。
- 【0373】
サブCPU81は、310の判断処理で初期化コマンド受信時であると判別したときには（YES）、初期化コマンド受信時処理を実行し（S311）、本サブルーチンを終了する。
- 【0374】 30
サブCPU81は、S310の判断処理で初期化コマンド受信時でないとは判別したときには（NO）、メダル投入コマンド受信時であるか否かを判断する（S312）。
- 【0375】
サブCPU81は、S312の判断処理でメダル投入コマンド受信時であると判別したときには（YES）、メダル投入コマンド受信時処理を実行し（S313）、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU31は、メダル投入コマンドとして、メダル投入の有無、投入枚数カウンタ・クレジットカウンタの値を送信する。サブCPU81は、S313の処理で、これらをメダル投入コマンドとして受信する。
- 【0376】 40
サブCPU81は、S312の判断処理でメダル投入コマンド受信時でないとは判別したときには（NO）、スタートコマンド受信時であるか否かを判断する（S314）。
- 【0377】
サブCPU81は、S314の判断処理でスタートコマンド受信時であると判別したときには（YES）、図51に示すスタートコマンド受信時処理を呼び出して実行し（S315）、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU31は、スタートコマンドとして、遊技状態フラグの種別、ボーナス終了枚数カウンタの値、内部当籤役の種別を送信する。サブCPU81は、S315の処理で、これらをスタートコマンドとして受信する。
- 【0378】 50
サブCPU81は、S314の判断処理でスタートコマンド受信時でないとは判別したと

きには (N O)、リール回転開始コマンド受信時であるか否かを判断する (S 3 1 6)。

【 0 3 7 9 】

サブCPU 8 1 は、S 3 1 6 の判断処理でリール回転開始コマンド受信時であると判別したときには (Y E S)、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し (S 3 1 7)、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU 3 1 は、リール回転開始コマンドとして、リールの回転が開始された旨を送信する。サブCPU 8 1 は、S 3 1 7 の処理で、これをリール回転開始コマンドとして受信する。

【 0 3 8 0 】

サブCPU 8 1 は、S 3 1 6 の判断処理でリール回転開始コマンド受信時でないとは判別したときには (N O)、リール停止コマンド受信時であるか否かを判断する (S 3 1 8)

10

【 0 3 8 1 】

サブCPU 8 1 は、S 3 1 8 の判断処理でリール停止コマンド受信時であると判別したときには (Y E S)、図 5 5 に示すリール停止コマンド受信時処理を実行し (S 3 1 9)、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU 3 1 は、リール停止コマンドとして、停止リールの種別、停止開始位置及び滑り駒数 (又は停止予定位置) を送信する。サブCPU 8 1 は、S 3 1 9 の処理で、これらをリール停止コマンドとして受信する。

【 0 3 8 2 】

サブCPU 8 1 は、S 3 1 8 の判断処理でリール停止コマンド受信時でないとは判別したときには (N O)、表示コマンド受信時であるか否かを判断する (S 3 2 0)。

20

【 0 3 8 3 】

サブCPU 8 1 は、S 3 2 0 の判断処理で表示コマンド受信時であると判別したときには (Y E S)、図 5 6 に示す表示コマンド受信時処理を実行し (S 3 2 1)、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU 3 1 は、表示コマンドとして、表示役等を送信する。サブCPU 8 1 は、S 3 2 1 の処理で、これらを表示コマンドとして受信する。

【 0 3 8 4 】

サブCPU 8 1 は、S 3 2 0 の判断処理で表示コマンド受信時でないとは判別したときには (N O)、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判断する (S 3 2 2)。

【 0 3 8 5 】

サブCPU 8 1 は、S 3 2 2 の判断処理で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 (Y E S)、図 5 8 に示すボーナス開始コマンド受信時処理を実行し (S 3 2 3)、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU 3 1 は、ボーナス開始コマンドとして、ボーナスが開始された旨を送信する。サブCPU 8 1 は、S 3 2 3 の処理で、これをボーナス開始コマンドとして受信する。

30

【 0 3 8 6 】

サブCPU 8 1 は、S 3 2 2 の判断処理でボーナス開始コマンド受信時でないとは判別したときには (N O)、ボーナス終了コマンド受信時であるか判断する (S 3 2 4)。

【 0 3 8 7 】

サブCPU 8 1 は、S 3 2 4 の判断処理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 (Y E S)、ボーナス終了コマンド受信時処理を実行し (S 3 2 5)、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU 3 1 は、ボーナス終了コマンドとして、ボーナスが終了した旨を送信する。サブCPU 8 1 は、S 3 2 5 の処理で、これをボーナス終了コマンドとして受信する。

40

【 0 3 8 8 】

サブCPU 8 1 は、S 3 2 4 の判断処理でボーナス終了コマンド受信時でないとは判別したときには (N O)、入力状態コマンド受信時であるか判断する (S 3 2 6)。

【 0 3 8 9 】

サブCPU 8 1 は、S 3 2 6 の判断処理で入力状態コマンド受信時であると判別したときには (Y E S)、図 5 9 に示す入力状態コマンド受信時処理を実行し (S 3 2 7)、本サブルーチンを終了する。例えば、メインCPU 3 1 は、入力状態コマンドとして、各操

50

作部がオンエッジ状態であるか、オフエッジ状態であるかを送信する。サブCPU81は、S327の処理で、これらを入力状態コマンドとして受信する。

【0390】

サブCPU81は、S326の判断処理で入力状態コマンド受信時でないとは判断したときには(NO)、本サブルーチンを終了する。

【0391】

<スタートコマンド受信時処理>

図51は、スタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0392】

最初に、サブCPU81は、RB1又はRB2作動中か否かを判断する(S330)。サブCPU81は、RB1又はRB2作動中であると判断した場合には(YES)、RB中演出データを決定し(S331)、本サブルーチンを終了する。

10

【0393】

S330において、サブCPU81は、RB1又はRB2作動中であると判断しない場合には(NO)、BB作動中か否かを判断する(S332)。サブCPU81は、BB作動中であると判断しない場合には(NO)、非ボーナス遊技状態であると判断できるため、S342に処理を移す。

【0394】

S332において、サブCPU81は、BB作動中であると判断する場合には(YES)、サブCPU81は、当籤番号が0か否か、すなわちハズレであるか否かを判断する(S333)。

20

【0395】

S333において、サブCPU81は、当籤番号が0(ハズレ)であると判断する場合には(YES)、ARTセット数カウンタに5を加算する(S334)。すなわち、サブCPU81は、BB作動中の単位遊技においてハズレを引いた場合には、ART遊技を5セット上乘せする。

【0396】

次に、サブCPU81は、ART当籤用演出データを決定し(S335)、本サブルーチンを終了する。このART当籤用演出データにより、ART抽籤に当籤したことが遊技者に対して報知あるいは示唆することが可能となる。

30

【0397】

一方、サブCPU81は、当籤番号が0(ハズレ)であると判断しない場合には(NO)、当籤番号が2~13であるか否かを判断する(S336)。ここで、当籤番号2~13は小役4~15の単独当籤に対応しており、これらの小役4~15は、左リール3L、中リール3C、及び右リール3Rのいずれもが7図柄が三択となる15枚役(メダル投入枚数が2枚時)である。

【0398】

サブCPU81は、当籤番号が2~13(小役4~15)であると判断する場合には(YES)、図23に示すBB作動中用報知抽籤テーブルを参照し、設定値に基づいて報知の有無を決定する(S337)。この処理において報知とは、内部当籤役である小役4~15を入賞させるための各リール3L, 3C, 3Rの7図柄をナビすることである。これにより、遊技者は、内部当籤した小役4~15を目押しにより入賞させることが可能となる。ここで、図57を参照して後述するように、BB作動中の単位遊技において小役4~15が入賞した場合には、ARTセット数が1セット加算される。したがって、報知抽籤に当籤した場合には、ナビされた7図柄を各リール3L, 3C, 3Rに停止させることにより、ART遊技を1セット獲得することができる。

40

【0399】

次に、サブCPU81は、報知を行うか否か、すなわちS337において報知抽籤に当籤したか否かを判断する(S338)。サブCPU81は、報知を行うと判断した場合には(YES)、当籤番号に応じてBB作動中用報知演出データを決定する(S339)。

50

すなわち、当籤番号に対応する表示役の7図柄の組合せに関するデータを決定する。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0400】

一方、サブCPU81は、S338において報知を行わない決定したと判断した場合には(N O)、BB作動中用チャンス演出データを決定し(S340)、本サブルーチンを終了する。ここで、BB作動中用チャンス演出とは、例えば各リール3L, 3C, 3Rにおける7図柄のナビを1つ又は2つのリール3L, 3C, 3Rについて行うこと、あるいは小役4~15に内部当籤しているためにARTセット数が加算される可能性があることを報知する演出である。

【0401】

S336において、サブCPU81は、当籤番号が2~13(小役4~15)であると判断しない場合には(N O)、BB作動中演出データを決定し(S341)、本サブルーチンを終了する。

【0402】

S332において、サブCPU81は、BB作動中であると判断しない場合には(N O)、非ボーナス遊技状態であると判断できるため、ART中フラグがオンであるか否かを判断する(S342)。

【0403】

サブCPU81は、ART中フラグがオンであると判断した場合には(Y E S)、図52に示すART中処理を実行し(S343)、本サブルーチンを終了する。一方、サブCPU81は、ART中フラグがオンであると判断しない場合には(N O)、図54に示す通常時処理を実行し(S344)、本サブルーチンを終了する。

【0404】

<ART中処理>

図52は、ART中処理を示すフローチャートである。

【0405】

最初に、サブCPU81は、内部当籤役にBB、RB1又はRB2(ボーナス)が含まれるか否かを判断する(S350)。サブCPU81は、内部当籤役にボーナスが含まれると判断した場合には(Y E S)、ART中ボーナス内部当り処理を行い(S351)、本サブルーチンを終了する。このART中ボーナス内部当り処理では、例えばARTセット数カウンタの値を保持し、ボーナス内部当たりを報知する。なお、ARTゲーム数カウンタの値を保持し、ボーナス内部当たり時に残ったARTゲーム数をボーナス終了後に消化させるようにしてもよい。

【0406】

S350において、サブCPU81は、内部当籤役にボーナスが含まれると判断しない場合には(N O)、ART開始時フラグがオンか否かを判断する(S352)。サブCPU81は、ART開始時フラグがオンであると判断しない場合には(N O)、S357に処理を移す。

【0407】

S352において、サブCPU81は、ART開始時フラグがオンであると判断する場合には(Y E S)、図24に示したART開始時ゲーム数抽籤テーブルを参照し、設定値に基づいてARTゲーム数を決定し(S353)、決定されたARTゲーム数をARTゲーム数カウンタに加算する(S354)。

【0408】

次に、サブCPU81は、決定されたARTゲーム数に応じたART開始時演出データを決定し(S355)、ART開始時フラグをオフにする(S356)。この処理が終了した場合、又はS352においてART開始時フラグがオンであると判断しない場合には(N O)、ART継続用演出データを決定する(S357)。この処理では、小役1~15の正解位置が報知される。これにより、遊技者は、報知図柄を目押しすることにより、内部当籤役を入賞させることができる。

10

20

30

40

50

【0409】

次に、サブCPU81は、ART上乘せゾーンフラグがオンか否かを判断する(S358)。このART上乘せゾーン移行フラグは、ART中の単位遊技によって行われる抽籤に当籤することによって成立するものであり、ART上乘せゾーンに移行している間もオンとなっており、ART上乘せゾーンが終了したときにオフされる。

【0410】

S358において、サブCPU81は、ART上乘せゾーンフラグであると判断した場合には(YES)、図53(a)を参照して後述するARTセット数上乘せ抽籤処理(S359)を行った後にS362に処理を移す。一方、S358において、サブCPU81は、ART上乘せゾーンフラグであると判断しない場合には(NO)、ARTゲーム数カウンタが13以上であるか否かを判断する(S360)。この処理において、ARTの残りゲーム数が、ART上乘せゾーンの10ゲームとART上乘せゾーンに移行させる前の演出準備ゾーンの3ゲームを行えるだけのARTゲーム数が残っているか否かが判断される。

10

【0411】

S360において、サブCPU81は、ARTゲーム数カウンタが13以上であると判断された場合には(YES)、図53(b)を参照して後述する押し順報知抽籤処理を行う(S361)。一方、ARTゲーム数カウンタが13以上であると判断されない場合には(NO)、S362に処理を移す。

【0412】

S359の処理又はS361の処理が終了した場合、あるいはS360においてサブCPU81がARTゲーム数カウンタが13以上であると判断しない場合には(NO)、ARTゲーム数カウンタを1減算し(S362)、ARTセット数カウンタが0か否かを判断する(S363)。

20

【0413】

次に、サブCPU81は、ARTセット数カウンタが1以上か否か、ARTのストックが有るか否かを判断する(S364)。

【0414】

サブCPU81は、ARTセット数カウンタが1以上であると判断しない場合には(NO)、ARTのストックがないと判断できるため、ART中フラグをオフにし(S365)、本サブルーチンを終了する。

30

【0415】

サブCPU81は、ARTセット数カウンタが1以上であると判断する場合には(YES)、ART開始時フラグをオンにした後に(S366)、ARTセット数カウンタを1減算し(S367)、本サブルーチンを終了する。

【0416】

<ARTセット数上乘せ抽籤処理>

図53(a)は、図52のS359で呼び出されるARTセット数上乘せ抽籤処理を示すフローチャートである。

【0417】

まず、サブCPU81は、図19に示したメイン側演出抽籤テーブルの演出番号を受信したか否かを判断する(S370)

40

【0418】

サブCPU81は、演出番号を受信したと判断した場合には(YES)、ART上乘せゾーンであると判断できるため、図25(b)に示したART中セット数上乘せ抽籤テーブルを参照し、受信した演出番号に基づいてセット数加算値を決定する(S371)。ここで、図19に規定されたメイン側演出抽籤テーブルの演出は、リール3L, 3C, 3Rのフリーズその他のアクションに関するものであり、リール3L, 3C, 3Rの停止操作が有効化される前に行われるものである。

【0419】

50

次に、サブCPU 81は、決定されたセット数加算値をARTセット数カウンタに加算するとともに(S 372)、決定されたセット数加算値に応じた演出データを決定し(S 373)、本サブルーチンを終了する。

【0420】

一方、S 370において、サブCPU 81は、演出番号を受信したと判断しない場合には(NO)、ART上乘せゾーンフラグをオフにして(S 374)、本サブルーチンを終了する。ここで、ART上乘せゾーンフラグは、図52に示したART中処理のS 358において確認されるものであり、ARTセット数上乘せ抽籤処理に移行させるか否かの判断基準となるものである。すなわち、サブCPU 81は、S 370において演出番号を受信したと判断しない場合には(NO)、ART上乘せゾーンの規定ゲーム数である10Gが終了したために、メイン側から演出番号が送信されなくなったと判断できるため、ART上乘せゾーンフラグをオフにして(S 374)、本サブルーチン(A RTセット数上乘せ抽籤処理)を終了する。

10

【0421】

パチスロ機1によれば、上乘せ抽籤ゾーンにおいて、メイン側で選択された演出番号(図19参照)に基づいて、ART遊技状態のセット数を加算するための抽籤が行われる。そのため、上乘せ抽籤の結果は、演出番号(図19参照)に対応する演出の種別の影響を受けることとなる。その結果、上乘せ抽籤の結果(例えば特定の小役との重複当籤)に従ってリール3L, 3C, 3Rを制御する従来の遊技機に場合とは異なり、パチスロ遊技機1では先にリール3L, 3C, 3Rの演出が決定されるために、停止表示される図柄の組合せ、あるいは図柄の組合せが表示される過程において、上乘せ抽籤の結果を把握するのが困難となるため、遊技の興趣の低下を防止することができる。

20

【0422】

さらに、リール3L, 3C, 3Rによる演出を行うことで、液晶表示装置5等のサブ側の演出手段のみで演出を行う場合に比べて演出を多様化させることができるため、遊技の興趣をさらに向上させることができる。特に、リール3L, 3C, 3Rによる演出を、上乘せ抽籤ゾーンにおいて行うようにすれば、上乘せ抽籤の結果に対する期待感や緊張感をさらに高めることができるため、この点においても遊技の興趣が向上する。また、主制御回路71による演出と、副制御回路72による演出とを1回の単位遊技において複合させることができるため、演出を多様化させ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

30

【0423】

また、リール3L, 3C, 3Rによる演出が、リール3L, 3C, 3Rの停止操作が有効化される前(リール3L, 3C, 3Rが通常変動表示(正常順回転)されるまでの間)に行うようにすれば、ストップボタン7L, 7C, 7Rを操作する前にリール3L, 3C, 3Rによる演出を確認することによって、ストップボタン7L, 7C, 7Rを操作するときの期待感や緊張感をさらに高め、液晶表示装置5等による演出への期待感や緊張感をさらに高めることができるため、遊技の興趣が向上する。

【0424】

<押し順報知抽籤処理>

図53(b)は、図52のS 361で呼び出される押し順報知抽籤処理を示すフローチャートである。

40

【0425】

まず、サブCPU 81は、押し順判定テーブル番号が0か否かを判断する(S 375)。サブCPU 81は、押し順判定テーブル番号が0である判断する場合には(YES)、本サブルーチンを終了し、押し順判定テーブル番号が0である判断しない場合には(NO)、演出準備カウンタが0か否かを判断する(S 376)。

【0426】

サブCPU 81は、演出準備カウンタが0であると判断しない場合には(NO)、S 380に処理を移し、演出準備カウンタが0であると判断する場合には(YES)、押し順報知抽籤テーブル(図示略)を参照し、設定値に基づいて報知の有無を決定する(S 37

50

7)。

【0427】

次に、サブCPU81は、押し順の報知を行う決定がなされたか否かを判断する(S378)。サブCPU81は、押し順の報知を行う決定がなされなかったと判断した場合には(NO)、本サブルーチンを終了し、押し順の報知を行う決定がなされたと判断した場合には(YES)、押し順報知フラグをオンにする(S379)。この処理により、ART上乘せゾーンに移行させる前の演出準備ゾーンにおいて、ストップボタン7L, 7C, 7Rの押し順(第1停止)が報知されるようになる。そのため、遊技者は、報知された押し順(第1停止)でストップボタン7L, 7C, 7Rを操作することを3回行うことにより、ART上乘せゾーンに移行させることができるようになる。

10

【0428】

S379の処理が終了した場合、又はS376において演出準備カウンタが0であると判断しない場合には(NO)、サブCPU81は押し順報知フラグがオンか否かを判断する(S380)。

【0429】

サブCPU81は、押し順報知フラグがオンであると判断する場合には(YES)、図20に示す押し順判定テーブル番号と演出準備カウンタ値とに応じた押し順報知データを決定する(S381)。この処理が終了した場合、又は押し順報知フラグがオンであると判断しない場合には(NO)、サブCPU81は、本サブルーチンを終了する。

【0430】

パチスロ遊技機1では、押し順報知フラグがオンされて押し順の報知がなされるため、上乘せ抽籤ゾーンに移行するタイミングを遊技者が容易に把握することができる。そのため、液晶表示装置5等によって報知されるリール3L, 3C, 3Rの停止順序に従ってストップボタン7L, 7C, 7Rを操作するとき、期待感や緊張感をさらに高めることができるため、遊技の興趣が向上する。また、上乘せ抽籤ゾーンへの移行を、遊技者によるストップボタン7L, 7C, 7Rに委ねることにより、遊技者が自ら上乘せ抽籤ゾーンへ移行させたという実感や満足感を与えることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0431】

<通常時処理>

図54は、通常時処理を示すフローチャートである。

30

【0432】

まず、サブCPU81は、内部当籤役にBB、RB1、又はRB2(ボーナス)が含まれるか否かを判断する(S390)。サブCPU81は、内部当籤役にボーナスが含まれると判断する場合には(YES)、通常中ボーナス内部当たり処理を行う(S391)。通常中ボーナス内部当たり処理では、例えばARTセット数カウンタの値が保持され、ボーナス内部当たりが報知される。

【0433】

S390において、サブCPU81は、内部当籤役にボーナスが含まれると判断しない場合には(NO)、ARTセット数カウンタが1以上か否かを判断する(S392)。すなわち、ARTのストックがあるか否かを判断する。

40

【0434】

サブCPU81は、ARTセット数カウンタが1以上であると判断する場合には(YES)、当籤番号に応じたART移行用演出データを決定し(S393)、本サブルーチンを終了する。サブCPU81は、ARTセット数カウンタが1以上であると判断しない場合には(NO)、当籤番号に応じた通常時演出データ(例えば少なくとも小役1~3とリプレイ2~4の正解7図柄の報知)を決定し(S394)、本サブルーチンを終了する。

【0435】

<リール停止コマンド受信時処理>

図55は、リール停止コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

50

【0436】

まず、サブCPU81は、押し順報知フラグがオンか否かを判断する(S400)。サブCPU81は、押し順報知フラグがオンであると判断しない場合には(NO)、ART上乘せゾーンへの演出準備中ではないと判断できるため、本サブルーチンを終了する。一方、サブCPU81は、押し順報知フラグがオンであると判断する場合には(YES)、演出準備カウンタが0か否かを判断する(S401)。演出準備カウンタは、リール停止コマンドとしてメイン側から送信されてくるコマンドにしたがって確認される。

【0437】

サブCPU81は、演出準備カウンタが0であると判断した場合には(YES)、押し順報知フラグをオフにして(S404)、本サブルーチンを終了する。S400において演出準備カウンタが0であると判断される場合(NO)、ストップボタン7L, 7C, 7Rの操作順序(押し順)に誤りがあると判断できるため、ペナルティとして押し順報知フラグをオフにして押し順報知を終了する。

10

【0438】

S401において、サブCPU81は、演出準備カウンタが0であると判断しない場合には(NO)、演出準備カウンタが3であるか否かを判断する(S402)。演出準備カウンタが3であると判断されない場合には(NO)、演出準備カウンタが1又は2であると判断できるため、ART上乘せゾーンフラグをオンにすることなく、また押し順報知フラグをオフにすることなく、本サブルーチンを終了する。

【0439】

一方、サブCPU81は、演出準備カウンタが3であると判断する場合には(YES)、報知された押し順との一致が3ゲームであると判断できるため、ART上乘せゾーンフラグをオンにする(S403)。

20

【0440】

S403の処理が終了し、又はS401において演出準備カウンタが0であると判断された場合には(YES)、押し順報知フラグをオフにして押し順報知を終了する。

【0441】

<表示コマンド受信時処理>

図56は、表示コマンド受信時処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0442】

まず、サブCPU81は、BB作動中か否かを判断する(S410)。サブCPU81は、BB作動中であると判断する場合には(YES)、図57に示すBB作動中用表示時処理(S411)。サブCPU81は、BB作動中であると判断しない場合には(NO)、ART中フラグがオンか否かを判断する(S412)。

30

【0443】

サブCPU81は、ART中フラグがオンであると判断する場合には(YES)、RT移行図柄が表示されたか否かを判断する(S413)。すなわち、メイン側でのRT2遊技状態からRT1遊技状態に降格するRT移行図柄(「リプレイ-ベル-ベル」)が表示されたか否かを判断する(図6参照)。ここで、RT2遊技状態からRT1遊技状態への降格は、実質的にART遊技状態の終了を意味している。

40

【0444】

サブCPU81は、RT移行図柄が表示されたと判断しない場合には(NO)、本サブルーチンを終了し、RT移行図柄が表示されたと判断する場合には(YES)、ARTゲーム数カウンタを0に更新する(S414)。すなわち、ART中に三択リプレイの7図柄が報知されているにも関わらず、7図柄の報知に従わずにRT移行図柄(「リプレイ-ベル-ベル」)が表示された場合には、ペナルティとしてそのARTセットを終了する。

【0445】

次に、サブCPU81は、ARTセット数カウンタは1以上か否かを判断する(S415)。

【0446】

50

サブCPU81は、ARTセット数カウンタは1以上であると判断する場合には(Y E S)、本サブルーチンを終了し、ARTセット数カウンタは1以上であると判断しない場合には(N O)、ART中フラグをオフしてから(S 4 1 6)、本サブルーチンを終了する。

【0447】

S 4 1 2において、サブCPU81は、ART中フラグがオンであると判断しない場合には(N O)、リプレイ2～4が表示されたかを判断する(S 4 1 7)。ここで、リプレイ2～4は、RT1遊技状態からRT2遊技状態への昇格リプレイである。すなわち、S 4 1 2では、RT1遊技状態からRT2遊技状態への移行を行うか否かが判断される。

【0448】

サブCPU81は、リプレイ2～4が表示されたと判断しない場合には(N O)、本サブルーチンを終了し、リプレイ2～4が表示されたと判断する場合には(Y E S)、ARTセット数カウンタが1以上か判断する(S 4 1 8)。すなわち、ARTのストックがあるか否かを判断し、サブ側でAT遊技に移行することができる条件を満たしているか否かが判断される。

【0449】

サブCPU81は、ARTセット数カウンタが1以上であると判断しない場合には(N O)、本サブルーチンを終了し、ARTセット数カウンタが1以上であると判断する場合には(Y E S)、ART中フラグをオンにする(S 4 1 9)。

【0450】

次に、サブCPU81は、ART開始時フラグをオンにし(S 4 2 0)、ARTセット数カウンタを1減算した後に(S 4 2 1)、本サブルーチンを終了する。

【0451】

< B B 作動中用表示時処理 >

図57は、B B 作動中用表示時処理を示すフローチャートである。

【0452】

まず、サブCPU81は、小役4～15に入賞したか否かを判断する(S 4 3 0)。サブCPU81は、小役4～15に入賞したと判断する場合には(Y E S)、ARTセット数カウンタに1加算する(S 4 3 1)。すなわち、B B 作動中では、その単位遊技において小役4～15に入賞することを条件に、ARTに1セットが加算される。この処理が終了した場合、又はS 4 3 0において小役4～15に入賞したと判断しない場合には(N O)、本サブルーチンを収容する。

【0453】

< ボーナス開始コマンド受信時時処理 >

図58は、ボーナス開始コマンド受信時時処理を示すフローチャートである。

【0454】

まず、サブCPU81は、R B 1 又は R B 2 開始か否かを判断する(S 4 4 0)。サブCPU81は、R B 1 又は R B 2 開始であると判断しない場合には(N O)、本サブルーチンを終了し、R B 1 又は R B 2 開始であると判断する場合には(Y E S)、図21に示すR B 作動時モード移行抽籤テーブルを参照し、設定値に基づいて高確率又は低確率からモードを決定する(S 4 4 1)。

【0455】

次に、サブCPU81は、決定されたモードに応じたR B 作動時ART抽籤テーブル(図22(a)及び図22(b))を参照し、セット数加算値を決定する(S 4 4 2)。

【0456】

次に、サブCPU81は、決定されたセット数加算値をARTセット数カウンタに加算し(S 4 4 3)、本サブルーチンを終了する。

【0457】

< 入力状態コマンド受信時時処理 >

サブCPU81は、図59は、入力状態コマンド受信時時処理を示すフローチャートで

10

20

30

40

50

ある。

【0458】

まず、サブCPU81は、図26に例示したART開始時演出データ決定されているか否かを判断する(S460)。

【0459】

サブCPU81は、ART開始時演出データが決定されていると判断した場合には(YES)、ベットボタン11の操作回数に応じた演出データを決定する(S461)。例えば、ベットボタン11の操作回数が20回に満たない場合には、液晶表示装置5において「?ゲーム」を表示する演出を行う。また、ベットボタン11の操作回数が20回に達している場合には、ARTゲーム数に応じて、液晶表示装置5において「50ゲーム!!」あるいは「50ゲーム!!まだまだ!!」を表示する演出を行う。同様に、ARTゲーム数とベットボタン11の操作回数に応じて、「100ゲーム!!」、「100ゲーム!!まだまだ!!」、あるいは「150ゲーム!!」を表示する演出を行う。

10

【0460】

サブCPU81は、S460においてART開始時演出データが決定されていると判断しない場合には(NO)、又はS461の処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【符号の説明】

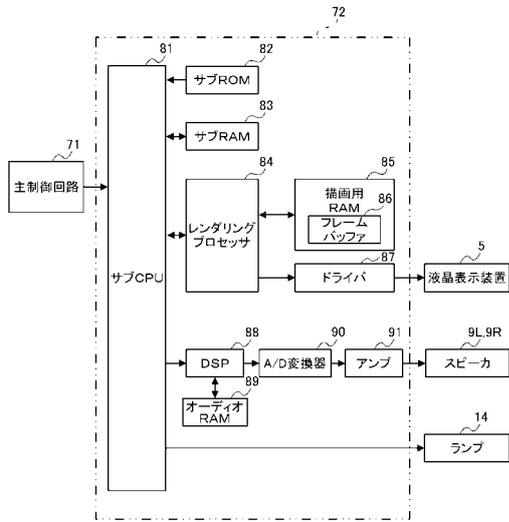
【0461】

- 1 パチスロ機
- 3 L , 3 C , 3 R リール
- 5 液晶表示装置
- 7 L , 7 C , 7 R ストップボタン
- 11 ベットボタン
- 15 外部端子板
- 31 メインCPU
- 32 メインROM
- 33 メインRAM
- 71 主制御回路
- 72 副制御回路
- 81 サブCPU
- 82 サブROM
- 83 サブRAM

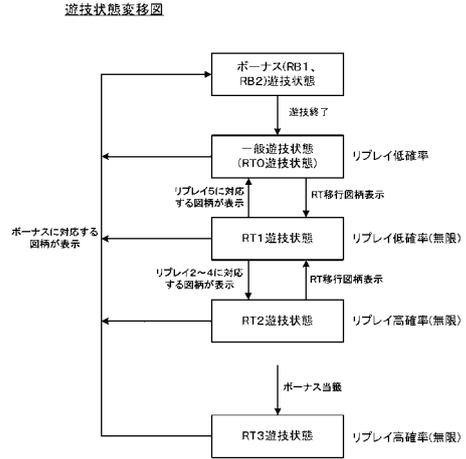
20

30

【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

図柄配置テーブル

図柄配置テーブル					
左リール	図柄	中リール	図柄	右リール	図柄
20	ベル	20	ベル	20	スイカ
19	リプレイ	19	リプレイ	19	リプレイ
18	スイカ	18	スイカ	18	ベル
17	ベル	17	ベル	17	スイカ
16	リプレイ	16	リプレイ	16	リプレイ
15	スイカ	15	スイカ	15	ベル
14	賽7	14	賽7	14	賽7
13	ベル	13	ベル	13	スイカ
12	リプレイ	12	リプレイ	12	リプレイ
11	スイカ	11	スイカ	11	ベル
10	ベル	10	ベル	10	スイカ
9	リプレイ	9	リプレイ	9	リプレイ
8	スイカ	8	スイカ	8	ベル
7	賽7	7	賽7	7	賽7
6	ベル	6	ベル	6	スイカ
5	リプレイ	5	リプレイ	5	リプレイ
4	スイカ	4	スイカ	4	ベル
3	ベル	3	ベル	3	スイカ
2	リプレイ	2	リプレイ	2	リプレイ
1	スイカ	1	スイカ	1	ベル
0	賽7	0	賽7	0	賽7

【 図 8 】

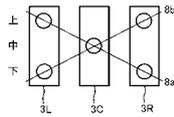
図柄コード表

図柄コード	図柄	データ
1	賽7	00000001
2	賽7	00000010
3	賽7	00000011
4	スイカ	00000100
5	ベル	00000101
6	リプレイ	00000110

【図9】

図柄組合せテーブル

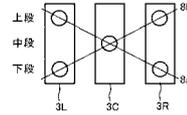
図柄組合せ		データ		人員作動フラグ		格納領域種別		投入枚数・2枚		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	データ	表示役	格納領域種別	投入枚数・2枚	投入枚数・3枚	投入枚数・2枚	投入枚数・3枚	投入枚数・2枚	投入枚数・3枚
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0000001	リプレイ1	1	0	0	0	0	0	0
赤7	リプレイ	リプレイ	0000010	リプレイ2	1	0	0	0	0	0	0
青7	リプレイ	リプレイ	0000100	リプレイ3	1	0	0	0	0	0	0
黄7	リプレイ	リプレイ	0001000	リプレイ4	1	0	0	0	0	0	0
ベル	リプレイ	リプレイ	0010000	リプレイ5	1	0	0	0	0	0	0
赤7	ベル	ベル	0010000	小役1	2	15	15	15	15	15	15
青7	ベル	ベル	0100000	小役2	2	15	15	15	15	15	15
黄7	ベル	ベル	1000000	小役3	2	15	15	15	15	15	15
赤7	青7	青7	0000001	小役4	3	15	1	15	1	15	1
赤7	黄7	黄7	0000010	小役5	3	15	1	15	1	15	1
赤7	青7	青7	0000100	小役6	3	15	1	15	1	15	1
赤7	黄7	黄7	0001000	小役7	3	15	1	15	1	15	1
青7	赤7	赤7	0010000	小役8	3	15	1	15	1	15	1
青7	黄7	黄7	0100000	小役9	3	15	1	15	1	15	1
青7	黄7	赤7	0100000	小役10	3	15	1	15	1	15	1
青7	黄7	黄7	1000000	小役11	3	15	1	15	1	15	1
黄7	赤7	赤7	0000001	小役12	3	15	1	15	1	15	1
黄7	赤7	青7	0000010	小役13	3	15	1	15	1	15	1
黄7	青7	赤7	0000100	小役14	3	15	1	15	1	15	1
黄7	青7	黄7	0001000	小役15	3	15	1	15	1	15	1
赤7	赤7	赤7	0001000	B3	3	0	0	0	0	0	0
青7	青7	青7	0010000	R3	3	0	0	0	0	0	0
黄7	黄7	黄7	0100000	R3	3	0	0	0	0	0	0
リプレイ	ベル	ベル	1000000	RT移行図柄	3	-	-	-	-	-	-



【図10】

内部当籤役及び停止位置に対する入賞役等との関係

当籤番号	正常状態			入賞役等	
	左リール	中リール	右リール	正解時	不正解時
0	-	-	-	-	ハズレ
1	-	-	-	-	リプレイ1
2	赤7	-	-	-	リプレイ2
3	青7	-	-	-	リプレイ3
4	黄7	-	-	-	リプレイ4
5	赤7	-	-	-	小役1
6	青7	-	-	-	小役2
7	黄7	-	-	-	小役3
8(20)	赤7	青7	青7	-	小役4
9(21)	赤7	青7	黄7	-	小役5
10(22)	赤7	黄7	青7	-	小役6
11(23)	赤7	黄7	黄7	-	小役7
12(24)	青7	赤7	赤7	-	小役8
13(25)	青7	赤7	黄7	-	小役9
14(26)	青7	黄7	赤7	-	小役10
15(27)	青7	黄7	黄7	-	小役11
16(28)	黄7	赤7	赤7	-	小役12
17(29)	黄7	赤7	青7	-	小役13
18(30)	黄7	青7	赤7	-	小役14
19(31)	黄7	青7	青7	-	小役15



【図11】

赤ボーナス遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3枚)(確率分母:65536)

当籤番号	各遊技状態の抽籤値				データポイント	
	一般遊技状態	RT1遊技状態	RT2遊技状態	RT3遊技状態	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	8980	0	56850	13470	1	0
2	0	4480	0	0	2	0
3	0	4480	0	0	3	0
4	0	4480	0	0	4	0
5			2730		5	0
6			2730		6	0
7			2730		7	0
8			20		8	0
9			20		9	0
10			20		10	0
11			20		11	0
12			20		12	0
13			20		13	0
14			20		14	0
15			20		15	0
16			20		16	0
17			20		17	0
18			20		18	0
19			20		19	0
20			20		8	1
21			20		9	1
22			20		10	2
23			20		11	3
24			20		12	1
25			20		13	1
26			20		14	2
27			20		15	3
28			20		16	1
29			20		17	1
30			20		18	2
31			20		19	3
32			20		8	1
33			100		0	2
34			100		0	3

【図12】

RB1遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:2枚)(確率分母:65536)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	RB遊技状態	小役・リプレイ用	ボーナス用	ボーナス用
1	43688	20	0	0
2	1820	8	0	0
3	1820	9	0	0
4	1820	10	0	0
5	1820	11	0	0
6	1820	12	0	0
7	1820	13	0	0
8	1820	14	0	0
9	1820	15	0	0
10	1820	16	0	0
11	1820	17	0	0
12	1820	18	0	0
13	1820	19	0	0

【図 1 3】

RB2遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:2枚)
(確率分母:65536)

当籤番号	抽籤値	データポイント	
	RB2遊技状態	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	65536	20	0

【図 1 4】

小役リプレイ用当籤役決定テーブル

小役・リプレイ用 データポイント	内部当籤役 データ(格納領域種別)			内容
	1	2	3	
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000001	00000000	00000000	リプレイ1
2	00010010	00000000	00000000	リプレイ2+リプレイ5
3	00010100	00000000	00000000	リプレイ3+リプレイ5
4	00011000	00000000	00000000	リプレイ4+リプレイ5
5	00100000	00000000	00000000	小役1
6	01000000	00000000	00000000	小役2
7	10000000	00000000	00000000	小役3
8	00000000	00000001	00000000	小役4
9	00000000	00000010	00000000	小役5
10	00000000	00000100	00000000	小役6
11	00000000	00001000	00000000	小役7
12	00000000	00010000	00000000	小役8
13	00000000	00100000	00000000	小役9
14	00000000	01000000	00000000	小役10
15	00000000	10000000	00000000	小役11
16	00000000	00000000	00000001	小役12
17	00000000	00000000	00000010	小役13
18	00000000	00000000	00000100	小役14
19	00000000	00000000	00001000	小役15
20	11100000	11111111	00001111	小役1~15

【図 1 5】

ボーナス用当籤役決定テーブル

ボーナス用 データポイント	内部当籤役 データ(格納領域種別)			内容
	1	2	3	
0	00000000	00000000	00000000	ハズレ
1	00000000	00000000	00010000	BB
2	00000000	00000000	00100000	RB1
3	00000000	00000000	01000000	RB2

【図 1 6】

(a) 内部当籤役格納領域

格納領域種別	データ	内容
内部当籤役 格納領域1	ビット0 0 or 1	リプレイ1
	ビット1 0 or 1	リプレイ2
	ビット2 0 or 1	リプレイ3
	ビット3 0 or 1	リプレイ4
	ビット4 0 or 1	リプレイ5
内部当籤役 格納領域2	ビット5 0 or 1	小役1
	ビット6 0 or 1	小役2
	ビット7 0 or 1	小役3
	ビット0 0 or 1	小役4
	ビット1 0 or 1	小役5
	ビット2 0 or 1	小役6
	ビット3 0 or 1	小役7
内部当籤役 格納領域3	ビット4 0 or 1	小役8
	ビット5 0 or 1	小役9
	ビット6 0 or 1	小役10
	ビット7 0 or 1	小役11
	ビット0 0 or 1	小役12
	ビット1 0 or 1	小役13
	ビット2 0 or 1	小役14
ビット3 0 or 1	小役15	
ビット4 0 or 1	BB	
ビット5 0 or 1	RB1	
ビット6 0 or 1	RB2	
ビット7 0	未使用	

(b) 表示役格納領域

格納領域種別	データ	内容
表示役 格納領域1	ビット0 0 or 1	リプレイ1
	ビット1 0 or 1	リプレイ2
	ビット2 0 or 1	リプレイ3
	ビット3 0 or 1	リプレイ4
	ビット4 0 or 1	リプレイ5
表示役 格納領域2	ビット5 0 or 1	小役1
	ビット6 0 or 1	小役2
	ビット7 0 or 1	小役3
	ビット0 0 or 1	小役4
	ビット1 0 or 1	小役5
	ビット2 0 or 1	小役6
	ビット3 0 or 1	小役7
表示役 格納領域3	ビット4 0 or 1	小役8
	ビット5 0 or 1	小役9
	ビット6 0 or 1	小役10
	ビット7 0 or 1	小役11
	ビット0 0 or 1	小役12
	ビット1 0 or 1	小役13
	ビット2 0 or 1	小役14
ビット3 0 or 1	小役15	
ビット4 0 or 1	BB	
ビット5 0 or 1	RB1	
ビット6 0 or 1	RB2	
ビット7 0 or 1	RT移行図柄	

(c) 作動ストップボタン格納領域

データ	内容
ビット0 0 or 1	左ストップボタン操作
ビット1 0 or 1	中ストップボタン操作
ビット2 0 or 1	右ストップボタン操作
ビット3 0	未使用
ビット4 0 or 1	左ストップボタン有効
ビット5 0 or 1	中ストップボタン有効
ビット6 0 or 1	右ストップボタン有効
ビット7 0	未使用

(d) 押下順序格納領域

データ	内容
ビット0 0 or 1	左→中→右
ビット1 0 or 1	左→右→中
ビット2 0 or 1	中→左→右
ビット3 0 or 1	中→右→左
ビット4 0 or 1	右→左→中
ビット5 0 or 1	右→中→左
ビット6 0	未使用
ビット7 0	未使用

(e) 持越役格納領域

データ	内容
ビット0 0 or 1	BB
ビット1 0 or 1	RB1
ビット2 0 or 1	RB2
ビット3 0	未使用
ビット4 0	未使用
ビット5 0	未使用
ビット6 0	未使用
ビット7 0	未使用

(f) 遊技状態フラグ格納領域

データ	内容
ビット0 0 or 1	BB遊技状態
ビット1 0 or 1	RB1遊技状態
ビット2 0 or 1	RB2遊技状態
ビット3 0 or 1	RT1遊技状態
ビット4 0 or 1	RT2遊技状態
ビット5 0 or 1	RT3遊技状態
ビット6 0	未使用
ビット7 0	未使用

【 図 1 7 】

(a)

引込優先順位テーブル

優先順位	引込優先順位データ	データ	入替作動フラグ	内容
1	00AH	.	.	リプレイ1~4
2	00BH	.	.	リプレイ5
3	00CH	省略	.	小役1~3
4	00DH	.	.	小役4~15
5	00EH	.	.	BB、RB1、RB2

(b)

引込優先順位データ格納領域

格納領域種別	図柄位置データ	引込優先順位データ	
		データ	内容
左リール用 引込優先順位データ格納領域	0	00AH	リプレイ1~4
		.	.
		.	.
		00DH	停止禁止
中リール用 引込優先順位データ格納領域	20	.	上記と同様
		.	上記と同様
右リール用 引込優先順位データ格納領域			上記と同様

【 図 1 8 】

リール停止初期設定テーブル

遊技状態	当籤番号	リール停止情報群	
一般遊技状態	0	リール停止情報群1	
	1	リール停止情報群2	
	2	リール停止情報群3	
	3	リール停止情報群4	
	4	リール停止情報群5	
	5	リール停止情報群6	
	6	リール停止情報群7	
	7	リール停止情報群8	
	8	リール停止情報群9	
	9	リール停止情報群10	
	10	リール停止情報群11	
	11	リール停止情報群12	
	12	リール停止情報群13	
	13	リール停止情報群14	
	14	リール停止情報群15	
	15	リール停止情報群16	
	RT1遊技状態	16	リール停止情報群17
		17	リール停止情報群18
		18	リール停止情報群19
	RT2遊技状態	19	リール停止情報群20
		20	リール停止情報群21
		21	リール停止情報群22
		22	リール停止情報群23
		23	リール停止情報群24
		24	リール停止情報群25
		25	リール停止情報群26
		26	リール停止情報群27
		27	リール停止情報群28
		28	リール停止情報群29
		29	リール停止情報群30
		30	リール停止情報群31
		31	リール停止情報群32
		32	リール停止情報群33
33		リール停止情報群34	
RB1遊技状態	1	リール停止情報群35	
	2	リール停止情報群9	
	3	リール停止情報群10	
	4	リール停止情報群11	
	5	リール停止情報群12	
	6	リール停止情報群13	
	7	リール停止情報群14	
RB2遊技状態	8	リール停止情報群15	
	9	リール停止情報群16	
	10	リール停止情報群17	
	11	リール停止情報群18	
	12	リール停止情報群19	
13	リール停止情報群20		

【 図 1 9 】

メイン側演出抽籤テーブル(分母総率 65536)

演出番号	ロック時間	リール演出パターン	抽籤値			
			0	1	5~7	8~19
0	なし	なし	0	32785	65535	0
1	短	1	0	16334	0	0
2	短	2	0	8192	0	0
3	長	1	0	6144	0	32768
4	長	2	65536	2048	0	32768

【 図 2 0 】

押し戻判定テーブル(分母総率 65536)

テーブル番号	第1停止のストップボタンの種別				抽籤値			
	演出準備カウンタ				内部当籤数(当籤番号)			
0	—	—	—	0	53248	40960	0	0
1	左	中	右	10922	2048	4096	10922	
2	左	右	中	10922	2048	4096	10922	
3	中	左	右	10923	2048	4096	10923	
4	中	右	左	10923	2048	4096	10923	
5	右	左	中	10923	2048	4096	10923	
6	右	中	左	10923	2048	4096	10923	

【 図 2 1 】

RB作動時モード移行抽籤テーブル(確率分母:65536)

モード	設定値		
	1	...	6
低確率	57344	...	32768
高確率	8192	...	32768

【 図 2 2 】

(a) RB作動時用低確率ART抽籤テーブル

(確率分母:65536)

セット数計算値	抽籤値
0	64512
1	768
2	192
3	32
4	24
5	8

(b) RB作動時用高確率ART抽籤テーブル

(確率分母:65536)

セット数計算値	抽籤値
0	63488
1	1536
2	384
3	64
4	48
5	16

【 図 2 3 】

RB作動中用報知抽籤テーブル(確率分母:65536)

報知	設定値		
	1	...	6
有り	57344	...	32768
無し	8192	...	32768

【 図 2 4 】

ART開始時ARTゲーム数抽籤テーブル(確率分母:65536)

ARTゲーム数	設定値		
	1	...	6
50	16384	...	32768
100	16384	...	16384
150	32768	...	16384

【 図 2 5 】

(a) ART通常時・ART中セット数上乘せ抽籤テーブル(確率分母: 65536)

セット数加算値	抽籤値	
	内部当籤値(当籤番号)	抽籤値
0	0	16384
1	32768	32768
2	16384	16384
3	8192	5120
4	8144	768
5	2048	256

(b) 上乗せゾーン時・ART中セット数上乘せ抽籤テーブル(確率分母: 65536)

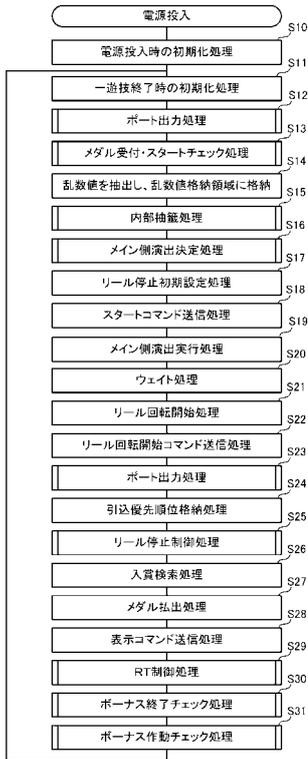
セット数加算値	抽籤値				
	演出番号				
0	0	1	2	3	4
0	65528	32768	16384	8192	0
1	4	32760	32768	32768	16384
2	4	4	16376	16384	32768
3	0	4	4	4096	8192
4	0	0	4	2048	4096
5	0	0	0	2048	4096

【 図 2 6 】

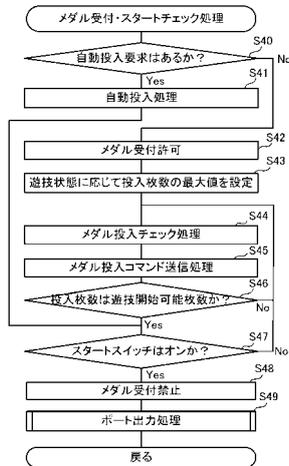
ART開始時演出テーブルの例

ARTゲーム数	0回(確率分母) 20回未満	1? ゲーム数 20? ゲーム数	2? ゲーム数 40? ゲーム数	3? ゲーム数 60? ゲーム数	40回	60回
50	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数
100	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数	100? ゲーム数

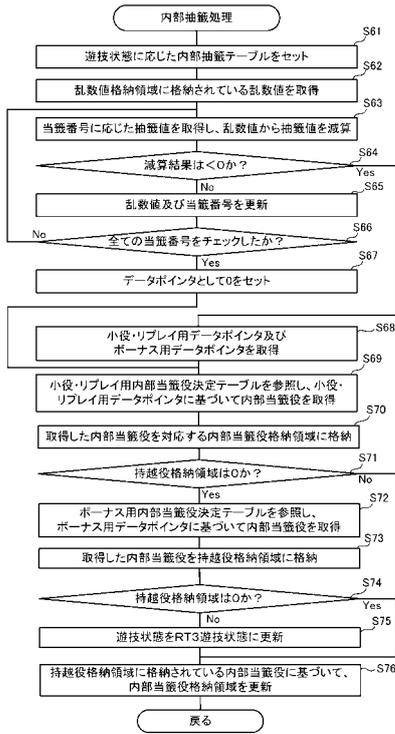
【 図 2 7 】



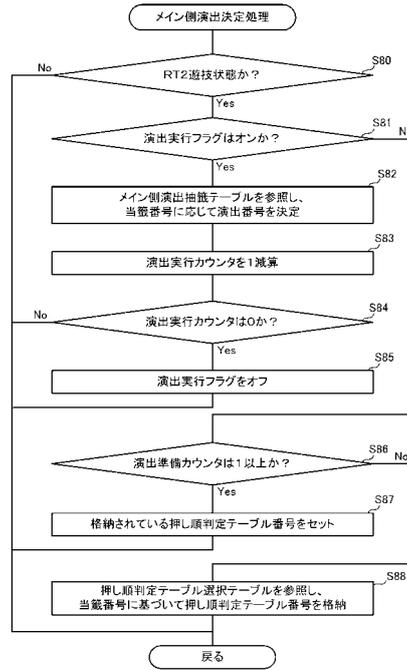
【 図 2 8 】



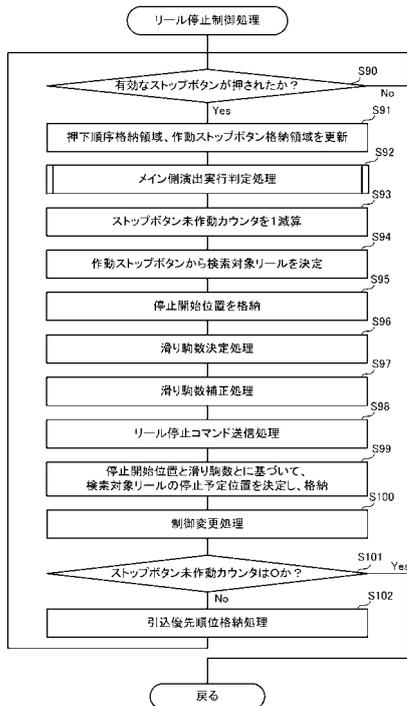
【図 29】



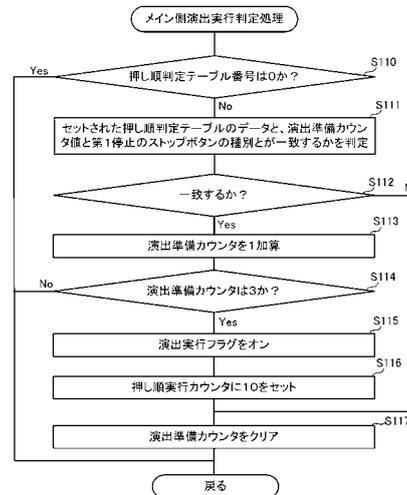
【図 30】



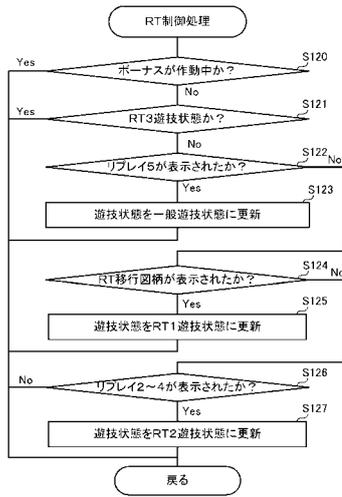
【図 31】



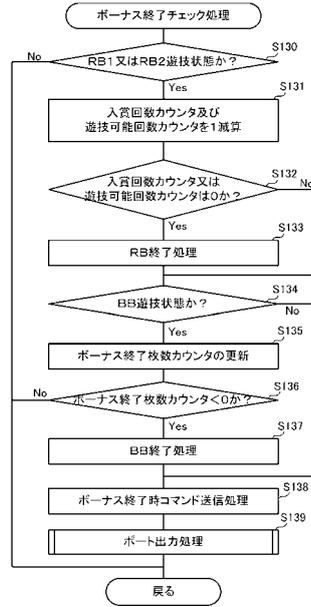
【図 32】



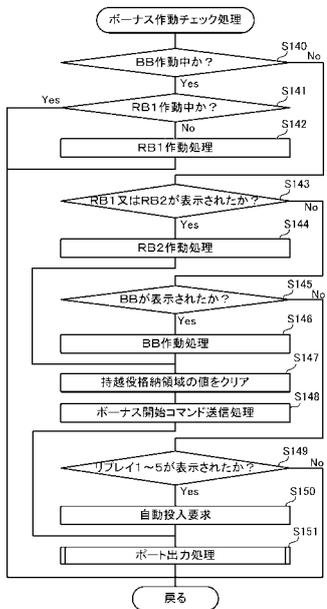
【 図 3 3 】



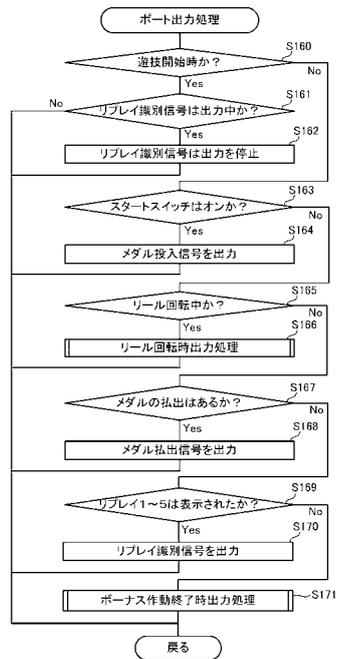
【 図 3 4 】



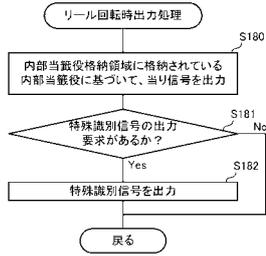
【 図 3 5 】



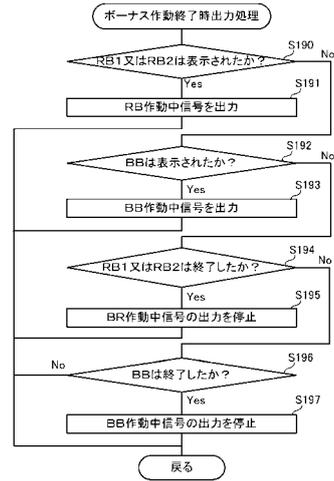
【 図 3 6 】



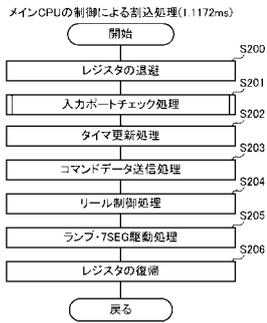
【 図 3 7 】



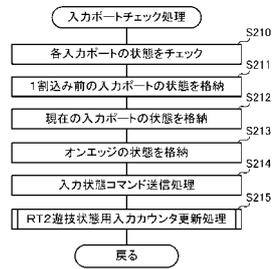
【 図 3 8 】



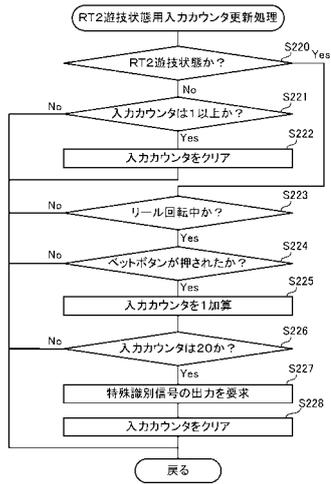
【 図 3 9 】



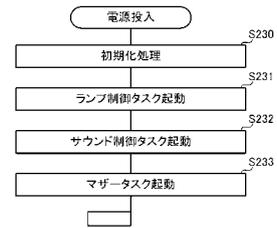
【 図 4 0 】



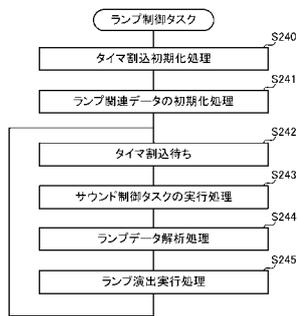
【 図 4 1 】



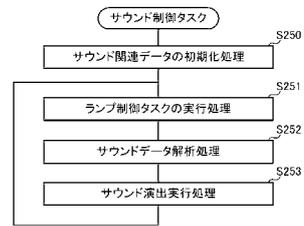
【 図 4 2 】



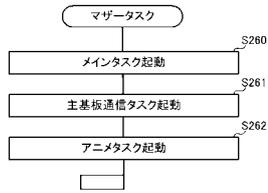
【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



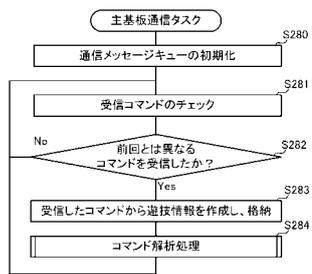
【 図 4 5 】



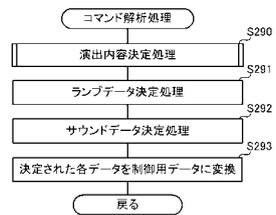
【 図 4 6 】



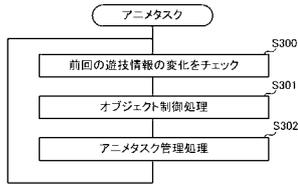
【 図 4 7 】



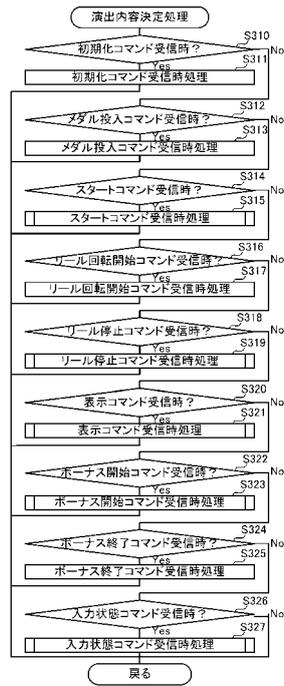
【 図 4 8 】



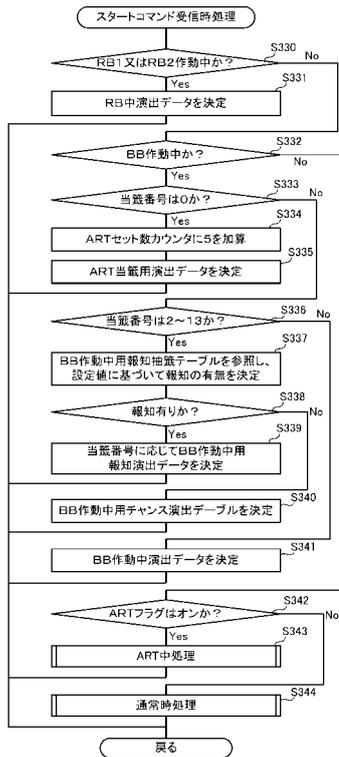
【 図 4 9 】



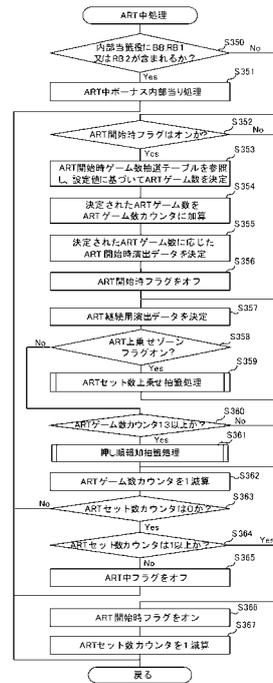
【 図 5 0 】



【 図 5 1 】

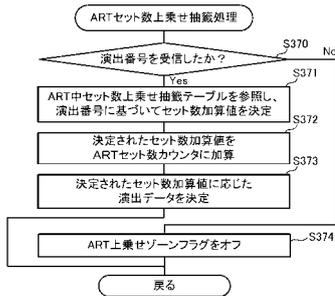


【 図 5 2 】

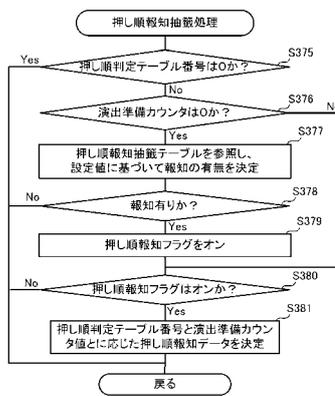


【図53】

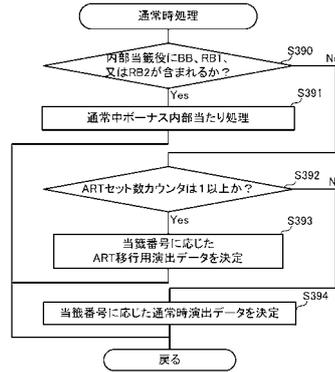
(a)



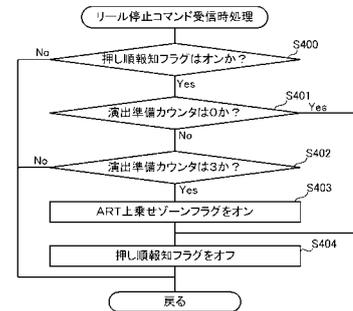
(b)



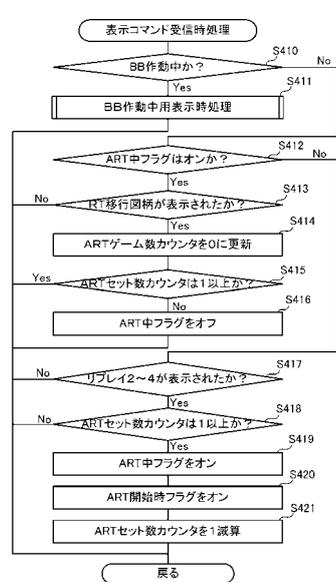
【図54】



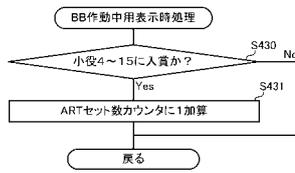
【図55】



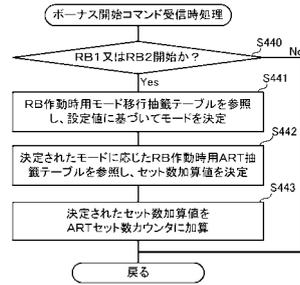
【図56】



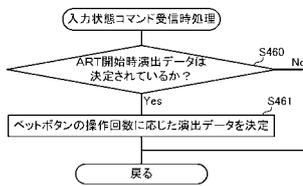
【 図 5 7 】



【 図 5 8 】



【 図 5 9 】



【手続補正書】

【提出日】平成28年4月11日(2016.4.11)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段と、
遊技媒体の投入を条件として遊技の開始を指令する遊技開始指令手段と、
投入された遊技媒体の価値に基づいた抽籤により内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応し、前記複数の図柄表示手段を個別に停止表示させるために操作される複数の停止操作手段と、

前記内部当籤役決定手段によって特定の内部当籤役が決定されたときに、前記特定の内部当籤役を入賞させるために必要な情報を報知する演出手段と、

前記複数の図柄表示手段を制御する変動停止制御手段と、

第1の条件を満たすときに、有利な遊技状態に遊技状態を移行させるとともに、前記有利な遊技状態において第2の条件を満たすときに、前記有利な遊技状態の期間を延長するための加算値の決定を行う上乗せ決定遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

前記上乗せ決定遊技状態において前記加算値を決定するための上乗せ決定処理を行う上乗せ決定手段と、

前記上乗せ決定遊技状態において、前記複数の図柄表示手段の演出として、予め定められた複数の演出から、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて演出を選択する演出選択手段と、

を備え、

前記変動停止制御手段は、前記上乗せ決定遊技状態において、前記演出選択手段によって選択された演出を実行するように前記複数の図柄表示手段を制御し、

前記上乗せ決定手段は、前記演出選択手段によって選択された演出に基づいて、前記上乗せ決定遊技状態において前記上乗せ決定処理を行い、

前記複数の演出には、特定の演出が含まれており、

前記演出選択手段は、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記特定の演出を選択する確率が異なり、

前記上乗せ決定手段は、前記演出選択手段により前記特定の演出が選択された場合には、前記有利な遊技状態の期間が必ず延長するように前記上乗せ決定処理を実行することを特徴とする、遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明に係る遊技機は、

複数の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段と、

遊技媒体の投入を条件として遊技の開始を指令する遊技開始指令手段と、

投入された遊技媒体の価値に基づいた抽籤により内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応し、前記複数の図柄表示手段を個別に停止表

示させるために操作される複数の停止操作手段と、

前記内部当籤役決定手段によって特定の内部当籤役が決定されたときに、前記特定の内部当籤役を入賞させるために必要な情報を報知する演出手段と、

前記複数の図柄表示手段を制御する変動停止制御手段と、

第1の条件を満たすときに、有利な遊技状態に遊技状態を移行させるとともに、前記有利な遊技状態において第2の条件を満たすときに、前記有利な遊技状態の期間を延長するための加算値の決定を行う上乗せ決定遊技状態に遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

前記上乗せ決定遊技状態において前記加算値を決定するための上乗せ決定処理を行う上乗せ決定手段と、

前記上乗せ決定遊技状態において、前記複数の図柄表示手段の演出として、予め定められた複数の演出から、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて演出を選択する演出選択手段と、

を備え、

前記変動停止制御手段は、前記上乗せ決定遊技状態において、前記演出選択手段によって選択された演出を実行するように前記複数の図柄表示手段を制御し、

前記上乗せ決定手段は、前記演出選択手段によって選択された演出に基づいて、前記上乗せ決定遊技状態において前記上乗せ決定処理を行い、

前記複数の演出には、特定の演出が含まれており、

前記演出選択手段は、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記特定の演出を選択する確率が異なり、

前記上乗せ決定手段は、前記演出選択手段により前記特定の演出が選択された場合には、前記有利な遊技状態の期間が必ず延長するように前記上乗せ決定処理を実行することを特徴とする、遊技機。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

このような遊技機によれば、上乗せ決定遊技状態において、演出選択手段により選択された複数の図柄表示手段の演出に基づいて、有利な遊技状態の期間を延長するための加算値の決定（上乗せ抽籤）が行われる。そのため、上乗せ抽籤の結果は、演出選択手段により選択された複数の図柄表示手段に対する演出の種別の影響を受けることとなる。その結果、上乗せ抽籤の結果に従って複数の図柄表示手段を制御する従来の遊技機の場合に比べて、先に複数の図柄表示手段の制御が決定されるために、複数の図柄表示手段の全てが停止表示されるまでに、上乗せ抽籤の結果を認識するのは困難となる。また、複数の図柄表示手段の演出に従って上乗せ抽籤を行うようにすれば、停止表示される図柄の組合せ、あるいは図柄の組合せが表示される過程において、上乗せ抽籤の結果を把握するのが困難となるため、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

さらに、図柄表示手段による演出を行うことで、演出手段のみで演出を行う場合に比べて演出を多様化させることができるため、遊技の興趣をさらに向上させることができる。特に、図柄表示手段による演出を、上乗せ決定遊技状態において行うようにすれば、上乗せ抽籤の結果に対する期待感や緊張感をさらに高めることができるため、この点において

も遊技の興味が向上する。

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB25 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34
AC38 AC52 AC62 AC64 AC77 AC82 BA03 BA07 BA13 BA17
BA22 BA38 BB02 BB12 BB16 BB75 BB78 BB93 CA02 CA27
CB23 CB32 CC01 CC13 CC33 CC34 CD12 CD16 CD17 CD31
CD41 CD55 DA52 DA55 DA63