(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第6991114号
(P6991114)

(45)発行日　令和4年1月12日(2022.1.12)

(24)登録日　令和3年12月9日(2021.12.9)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６６１
Ａ６３Ｆ　5/04　６５０

請求項の数　1　（全509頁）

(21)出願番号　特願2018-147363(P2018-147363)
(22)出願日　平成30年8月6日(2018.8.6)
(65)公開番号　特開2020-22545(P2020-22545A)
(43)公開日　令和2年2月13日(2020.2.13)
審査請求日　令和3年6月10日(2021.6.10)
早期審査対象出願

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110000925
特許業務法人信友国際特許事務所
(72)発明者　小山 祐
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　伊藤 理博
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　伊藤 篤人
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　神田 美月
東京都江東区有明３丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者の操作を検出可能な第１検出手段及び第２検出手段と、
所定の画像を表示可能な表示手段と、
演出中に前記第１検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第１検出手段で操作が検出された場合には前記表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出を制御可能な操作演出制御手段と、
前記第２検出手段で操作が検出された場合に演出に関する設定情報を変更可能な変更手段と、を備え、
前記変更手段は、前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況においても、前記第２検出手段で操作が検出された場合には前記演出に関する設定情報を変更可能であり、
前記表示手段は、所定条件が成立したときにデモ画像を表示可能であるが、前記操作演出中には、前記所定条件は成立せず、
前記表示手段は、前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において前記第１検出手段を操作する旨の画像を表示可能であり、且つ、当該状況において前記第２検出手段で操作が検出された場合には、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像を表示可能であり、
前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像が表示されているときには、前記所定条件は成立せず、

前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像が表示されているときにも、前記第１検出手段を操作する旨の画像を表示可能であり、
前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第２検出手段で操作が検出され、前記演出に関する設定情報が第１情報から当該第１情報と異なる第２情報に変更された場合、その後、当該操作演出中に前記第１検出手段で操作が検出された場合には、当該第２情報に応じた態様で前記第１検出手段での操作の検出に応じた演出を実行可能であり、
さらに、演出音を出音可能な出音手段を備え、
前記第２検出手段で操作が検出された場合に変更可能な前記演出に関する設定情報として、少なくとも前記演出音の音量設定情報が含まれ、
前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像として前記演出音の音量設定情報が表示されている場合、所定時間が経過したときに当該演出音の音量設定情報の表示を終了可能である
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、遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

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

【０００４】

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

【０００５】

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

【０００６】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００７】

【文献】特開２０１３－２５２３１７号公報

特開２００６－１５０１４５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００８】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、操作演出の発生時に遊技者用メニュー（ガイドメニュー）を閲覧できないため、取り急ぎ遊技に関する情報を確認したい場合には不便であった。

【０００９】

本発明は、上記課題を解決するためになされたものであり、本発明の目的は、操作演出の発生時にもガイドメニューの閲覧を可能にし、利便性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【００１０】

上記課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の遊技機を提供する。

【００１１】

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

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

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

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

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

前記表示手段は、所定条件が成立したときにデモ画像を表示可能であるが、前記操作演出中には、前記所定条件は成立せず、

前記表示手段は、前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において前記第１検出手段を操作する旨の画像を表示可能であり、且つ、当該状況において前記第２検出手段で操作が検出された場合には、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像を表示可能であり、

前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像が表示されているときには、前記所定条件は成立せず、
前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像が表示されているときにも、前記第１検出手段を操作する旨の画像を表示可能であり、
前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第２検出手段で操作が検出され、前記演出に関する設定情報が第１情報から当該第１情報と異なる第２情報に変更された場合、その後、当該操作演出中に前記第１検出手段で操作が検出された場合には、当該第２情報に応じた態様で前記第１検出手段での操作の検出に応じた演出を実行可能であり、
さらに、演出音を出音可能な出音手段を備え、
前記第２検出手段で操作が検出された場合に変更可能な前記演出に関する設定情報として、少なくとも前記演出音の音量設定情報が含まれ、
前記操作演出中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記演出に関する設定情報の変更に関する画像として前記演出音の音量設定情報が表示されている場合、所定時間が経過したときに当該演出音の音量設定情報の表示を終了可能である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【００１２】

上記構成の本発明の遊技機によれば、操作演出の発生時にもガイドメニューの閲覧が可能となり、利便性を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本発明の第１実施形態における遊技機の機能フローを説明するための図である。
【図２】本発明の第１実施形態における遊技機の外観構造を示す斜視図である。
【図３】本発明の第１実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。
【図４】本発明の第１実施形態における遊技機の内部構造を示す図である。
【図５】本発明の第１実施形態のサブ表示装置に表示される各種表示画面の概略構成を示す図である。
【図６】本発明の第１実施形態におけるサブ表示装置の表示画面の遷移例を示す図である。
【図７】本発明の第１実施形態の遊技機が備える回路の全体構成を示すブロック図である。
【図８】本発明の第１実施形態における主制御回路の内部構成を示すブロック図である。
【図９】本発明の第１実施形態におけるマイクロプロセッサの内部構成を示すブロック図である。
【図１０】本発明の第１実施形態における副制御回路の内部構成を示すブロック図である。
【図１１】本発明の第１実施形態におけるメインＣＰＵが有する各種レジスタの構成図である。
【図１２】本発明の第１実施形態における主制御回路のメモリマップを示す図である。
【図１３】本発明の第１実施形態におけるパチスロのボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１４】本発明の第１実施形態におけるパチスロのＡＲＴ遊技状態、非ＡＲＴ遊技状態及びボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１５】本発明の第１実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１６】本発明の第１実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１７】本発明の第１実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１８】本発明の第１実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９】本発明の第１実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２０】本発明の第１実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２１】本発明の第１実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２２】本発明の第１実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。

【図２３】本発明の第１実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２４】本発明の第１実施形態における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２５】本発明の第１実施形態における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２６】本発明の第１実施形態におけるリール停止初期設定テーブルの一例を示す図である。
【図２７】本発明の第１実施形態における引込優先順位テーブルの一例を示す図である。
【図２８】本発明の第１実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の構成（その１）を示す図である。
【図２９】本発明の第１実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の構成（その２）を示す図である。
【図３０】本発明の第１実施形態における当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域の（その３）を示す図である。
【図３１】本発明の第１実施形態における持越役格納領域の構成を示す図である。
【図３２】本発明の第１実施形態における遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。
【図３３】本発明の第１実施形態における作動ストップボタン格納領域の構成を示す図である。
【図３４】本発明の第１実施形態における押下順序格納領域の構成を示す図である。
【図３５】本発明の第１実施形態における図柄コード格納領域の構成を示す図である。
【図３６】本発明の第１実施形態における内部当籤役とサブフラグとの対応表（その１）を示す図である。
【図３７】本発明の第１実施形態における内部当籤役とサブフラグとの対応表（その２）を示す図である。
【図３８】本発明の第１実施形態の遊技機において、サブフラグＥＸ「３連チリリプ」又は「リーチ目リプ」が当籤した際の報知動作を説明するための図である。
【図３９】本発明の第１実施形態における一般遊技状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図４０】本発明の第１実施形態における通常中高確率抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４１】本発明の第１実施形態におけるＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４２】本発明の第１実施形態におけるＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４３】本発明の第１実施形態におけるＣＺ２中ポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４４】本発明の第１実施形態におけるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２用）の一例を示す図である。
【図４５】本発明の第１実施形態におけるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）の一例を示す図である。
【図４６】本発明の第１実施形態における通常ＡＲＴ中の遊技の流れを説明するための図である。
【図４７】本発明の第１実施形態におけるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図４８】本発明の第１実施形態におけるＡＲＴレベル決定テーブルの一例を示す図である。
【図４９】本発明の第１実施形態における通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５０】本発明の第１実施形態におけるＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５１】本発明の第１実施形態における通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブルの一例を示す

図である。
【図５２】本発明の第１実施形態におけるＣＴ状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図５３】本発明の第１実施形態におけるＣＴ中テーブル抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５４】本発明の第１実施形態におけるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５５】本発明の第１実施形態におけるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５６】本発明の第１実施形態におけるＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５７】本発明の第１実施形態におけるボーナス状態中の遊技の流れを説明するための図である。
【図５８】本発明の第１実施形態におけるボーナス種別抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図５９】本発明の第１実施形態におけるボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６０】本発明の第１実施形態におけるボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６１】本発明の第１実施形態における一般遊技状態中の遊技（その他）の流れを説明するための図である。
【図６２】本発明の第１実施形態における非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図６３】本発明の第１実施形態におけるメイン側ナビデータとサブ側ナビデータとの対応関係を示す図である。
【図６４】本発明の第１実施形態における遊技機の主制御回路により実行される電源投入（リセット割込み）時処理の例を示すフローチャートである。
【図６５】本発明の第１実施形態における電源投入時処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図６６】本発明の第１実施形態における遊技復帰処理の例を示すフローチャートである。
【図６７】本発明の第１実施形態における遊技復帰処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図６８】本発明の第１実施形態における設定変更確認処理の例を示すフローチャートである。
【図６９】本発明の第１実施形態における設定変更確認処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図７０】本発明の第１実施形態における設定変更コマンド生成格納処理の例を示すフローチャートである。
【図７１】本発明の第１実施形態における設定変更コマンド生成格納処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図７２】本発明の第１実施形態における通信データ格納処理の例を示すフローチャートである。
【図７３】本発明の第１実施形態における通信データ格納処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図７４】本発明の第１実施形態における通信データポインタ更新処理の例を示すフローチャートである。
【図７５】本発明の第１実施形態における通信データポインタ更新処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図７６】本発明の第１実施形態における電断時（外部）処理の例を示すフローチャートである。

【図７７】本発明の第１実施形態におけるチェックサム生成処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図７８】本発明の第１実施形態におけるチェックサム生成処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例、並びに、チェックサム生成処理で実行されるスタックポインタの更新動作及びレジスタへのデータの読み出し動作の様子を示す図である。
【図７９】本発明の第１実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図８０】本発明の第１実施形態におけるサムチェック処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図８１】本発明の第１実施形態におけるサムチェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図８２】本発明の第１実施形態における遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理（主要動作処理）の例を示すフローチャートである。
【図８３】本発明の第１実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図８４】本発明の第１実施形態におけるメダル受付・スタートチェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図８５】本発明の第１実施形態におけるメダル投入処理の例を示すフローチャートである。
【図８６】本発明の第１実施形態におけるメダル投入処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図８７】本発明の第１実施形態におけるメダル投入チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図８８】本発明の第１実施形態におけるメダル投入チェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図８９】本発明の第１実施形態におけるエラー処理の例を示すフローチャートである。
【図９０】本発明の第１実施形態におけるエラー処理のソースプログラム上で、実際に参照されるエラーテーブルの構成の一例を示す図である。
【図９１】本発明の第１実施形態における乱数取得処理の例を示すフローチャートである。
【図９２】本発明の第１実施形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャートである。
【図９３】本発明の第１実施形態における内部抽籤処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図９４】本発明の第１実施形態における内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される内部抽籤テーブル（一般遊技用）の構成の一例を示す図である。
【図９５】本発明の第１実施形態における内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照されるＲＴ状態別抽籤値選択テーブルの構成の一例を示す図である。
【図９６】本発明の第１実施形態における内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される、内部抽籤値テーブル選択テーブル、１バイト内部抽籤値テーブル、２バイト内部抽籤値テーブル、１バイト設定別内部抽籤値テーブル及び２バイト設定別内部抽籤値テーブルの構成の一例を示す図である。
【図９７】本発明の第１実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。
【図９８】本発明の第１実施形態における特賞（ボーナス）当籤番号及び小役当籤番号と、内部当籤役との対応を示す図である。
【図９９】本発明の第１実施形態における図柄設定処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１００】本発明の第１実施形態における図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照される当り要求フラグテーブルの構成の一例を示す図である。
【図１０１】本発明の第１実施形態における圧縮データ格納処理の例を示すフローチャートである。

【図１０２】本発明の第１実施形態における第２インターフェースボード制御処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図１０３】本発明の第１実施形態における第２インターフェースボード出力処理の例を示すフローチャートである。
【図１０４】本発明の第１実施形態における状態別制御処理の例を示すフローチャートである。
【図１０５】本発明の第１実施形態におけるサブフラグ変換処理の例を示すフローチャートである。
【図１０６】本発明の第１実施形態におけるサブフラグ変換処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１０７】本発明の第１実施形態におけるサブフラグ変換処理のソースプログラム上で、実際に参照されるサブフラグ変換テーブルの構成の一例を示す図である。
【図１０８】本発明の第１実施形態におけるナビセット処理の例を示すフローチャートである。
【図１０９】本発明の第１実施形態におけるナビセット処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１１０】本発明の第１実施形態におけるナビセット処理のソースプログラム上で、実際に参照されるナビデータテーブルの構成の一例を示す図である。
【図１１１】本発明の第１実施形態におけるフラグ変換処理の例を示すフローチャートである。
【図１１２】本発明の第１実施形態における通常中スタート時処理の例を示すフローチャートである。
【図１１３】本発明の第１実施形態におけるＣＺ中スタート時処理の例を示すフローチャートである。
【図１１４】本発明の第１実施形態におけるＣＺ１（ＣＺ２）中処理の例を示すフローチャートである。
【図１１５】本発明の第１実施形態におけるＣＺ１（ＣＺ２）中処理の例を示すフローチャートである。
【図１１６】本発明の第１実施形態におけるＣＺ３中処理の例を示すフローチャートである。
【図１１７】本発明の第１実施形態における通常ＡＲＴ中スタート時処理の例を示すフローチャートである。
【図１１８】本発明の第１実施形態におけるＣＴ中スタート時処理の例を示すフローチャートである。
【図１１９】本発明の第１実施形態におけるＣＴ中ＣＴ抽籤処理の例を示すフローチャートである。
【図１２０】本発明の第１実施形態におけるテーブルデータ取得処理の例を示すフローチャートである。
【図１２１】本発明の第１実施形態におけるテーブルデータ取得処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１２２】本発明の第１実施形態におけるテーブルデータ取得処理のソースプログラム上で、実際に参照されるＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。
【図１２３】本発明の第１実施形態における１バイト抽籤処理の例を示すフローチャートである。
【図１２４】本発明の第１実施形態における１バイト抽籤処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１２５】本発明の第１実施形態におけるＢＢ中スタート時処理の例を示すフローチャートである。
【図１２６】本発明の第１実施形態における引込優先順位格納処理の例を示すフローチャートである。

【図１２７】本発明の第１実施形態における引込優先順位格納処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１２８】本発明の第１実施形態における図柄コード取得処理の例を示すフローチャートである。
【図１２９】本発明の第１実施形態における図柄コード取得処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１３０】本発明の第１実施形態における図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第１回胴（左リール）図柄配置テーブル、及び、第１回胴図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。
【図１３１】本発明の第１実施形態における図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第２回胴（中リール）図柄配置テーブル、及び、第２回胴図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。
【図１３２】本発明の第１実施形態における図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第３回胴（右リール）図柄配置テーブル、及び、第３回胴図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。
【図１３３】本発明の第１実施形態における論理積演算処理の例を示すフローチャートである。
【図１３４】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。
【図１３５】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理の例を示すフローチャートである。
【図１３６】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１３７】本発明の第１実施形態における引込優先順位取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される引込優先順位テーブルの構成の一例を示す図である。
【図１３８】本発明の第１実施形態におけるリール停止制御処理の例を示すフローチャートである。
【図１３９】本発明の第１実施形態におけるリール停止制御処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１４０】本発明の第１実施形態におけるリール停止制御処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１４１】本発明の第１実施形態におけるリール停止可能信号ＯＦＦ処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図１４２】本発明の第１実施形態におけるリール停止可能信号ＯＮ処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図１４３】本発明の第１実施形態における規定外ポート出力処理の例を示すフローチャートである。
【図１４４】本発明の第１実施形態における規定外ポート出力処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１４５】本発明の第１実施形態における入賞検索処理の例を示すフローチャートである。
【図１４６】本発明の第１実施形態における入賞検索処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１４７】本発明の第１実施形態における入賞検索処理のソースプログラム上で、実際に参照される払出枚数データテーブルの構成の一例を示す図である。
【図１４８】本発明の第１実施形態におけるイリーガルヒットチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図１４９】本発明の第１実施形態におけるイリーガルヒットチェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１５０】本発明の第１実施形態における入賞チェック・メダル払出処理の例を示すフ

ローチャートである。
【図１５１】本発明の第１実施形態における入賞チェック・メダル払出処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１５２】本発明の第１実施形態におけるメダル払出枚数チェック処理の例を示すフローチャートである。
【図１５３】本発明の第１実施形態におけるメダル払出枚数チェック処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１５４】本発明の第１実施形態におけるＢＢチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図１５５】本発明の第１実施形態におけるＲＴチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図１５６】本発明の第１実施形態におけるＲＴチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図１５７】本発明の第１実施形態におけるＣＺ・ＡＲＴ終了時処理の例を示すフローチャートである。
【図１５８】本発明の第１実施形態における遊技機の主制御回路により実行される割込処理の例を示すフローチャートである。
【図１５９】本発明の第１実施形態における７セグＬＥＤ駆動処理の例を示すフローチャートである。
【図１６０】本発明の第１実施形態における７セグＬＥＤ駆動処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１６１】本発明の第１実施形態における７セグ表示データ生成処理の例を示すフローチャートである。
【図１６２】本発明の第１実施形態における７セグ表示データ生成処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１６３】本発明の第１実施形態における７セグ表示データ生成処理のソースプログラム上で、実際に参照される７セグカソードテーブルの構成の一例を示す図である。
【図１６４】本発明の第１実施形態におけるタイマー更新処理の例を示すフローチャートである。
【図１６５】本発明の第１実施形態におけるタイマー更新処理のフローチャート中の各種処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図１６６】本発明の第１実施形態における試射試験信号制御処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図１６７】本発明の第１実施形態における回胴制動信号生成処理の例を示すフローチャートである。
【図１６８】本発明の第１実施形態における特賞信号制御処理の例を示すフローチャートである。
【図１６９】本発明の第１実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。
【図１７０】本発明の第１実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。
【図１７１】本発明の第１実施形態における遊技機の副制御回路により実行されるサブ側ナビ制御処理の例を示すフローチャートである。
【図１７２】本発明の第１実施形態における遊技者登録処理の例を示すフローチャートである。
【図１７３】本発明の第１実施形態における履歴管理処理の例を示すフローチャートである。
【図１７４】本発明の変形例１におけるＣＴ前兆中の遊技の流れを示す図である。
【図１７５】本発明の変形例２における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。

【図１７６】本発明の変形例３におけるメイン側ナビデータとサブ側ナビデータとの対応関係を示す図である。
【図１７７】本発明の変形例５における押し順とロック状態との対応関係を示す図である。
【図１７８】本発明の第２実施形態におけるパチスロのボーナス状態及び非ボーナス状態間における遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図１７９】本発明の第２実施形態における図柄配置テーブルの一例を示す図である。
【図１８０】本発明の第２実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１８１】本発明の第２実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１８２】本発明の第２実施形態における内部抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図１８３】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８４】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８５】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８６】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８７】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８８】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８９】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９０】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９１】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９２】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９３】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９４】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９５】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９６】本発明の第２実施形態における図柄組合せ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９７】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１９８】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図１９９】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図２００】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図２０１】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図２０２】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図２０３】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図２０４】本発明の第２実施形態における図柄組合せの内容の一例を示す図である。
【図２０５】本発明の第２実施形態における内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２０６】本発明の第２実施施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移フローを示す図である。
【図２０７】本発明の第２実施施形態におけるパチスロの報知を考慮した遊技状態の遷移

条件を示す図である。
【図２０８】本発明の第２実施施形態における内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係を示す図である。
【図２０９】本発明の第２実施施形態における通常状態中の遊技の流れを示す図である。
【図２１０】本発明の第２実施施形態におけるＣＺ中の遊技の流れを示す図である。
【図２１１】本発明の第２実施施形態におけるＣＺ中の遊技の流れを示す図である。
【図２１２】本発明の第２実施施形態におけるＡＲＴ状態中の遊技の流れを示す図である。
【図２１３】本発明の第２実施施形態におけるＡＲＴ状態中の遊技の流れを示す図である。
【図２１４】本発明の第２実施施形態におけるボーナス状態中の遊技の流れを示す図である。
【図２１５】本発明の第２実施形態におけるモード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１６】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照されるモード移行抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。
【図２１７】本発明の第２実施形態における状態移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１８】本発明の第２実施形態における状態移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２１９】本発明の第２実施形態における高確保証ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２０】本発明の第２実施形態におけるモード別ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２１】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照されるモード別ＣＺ抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。
【図２２２】本発明の第２実施形態におけるＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２３】本発明の第２実施形態における状態別ＣＺ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２４】本発明の第２実施形態におけるＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２５】本発明の第２実施形態におけるＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２６】本発明の第２実施形態における通常時ＡＲＴ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２７】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２８】本発明の第２実施形態におけるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２２９】本発明の第２実施形態におけるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３０】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３１】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３２】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３３】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３４】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３５】本発明の第２実施形態における特殊ＣＺ移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図２３６】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３７】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３８】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２３９】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４０】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４１】本発明の第２実施形態におけるストック放出順序抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４２】本発明の第２実施形態におけるランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４３】本発明の第２実施形態におけるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４４】本発明の第２実施形態におけるＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４５】本発明の第２実施形態におけるＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４６】本発明の第２実施形態における転落モード抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４７】本発明の第２実施形態における転落モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４８】本発明の第２実施形態におけるＢＢ当籤時転落モード移行抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２４９】本発明の第２実施形態におけるＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル、ＢＢ中ＣＺ抽籤テーブル、ＢＢ中ＥＰストック抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図２５０】本発明の第２実施形態におけるパチスロの通常状態中の抽籤内容を示す図である。
【図２５１】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＣＺ前兆中の抽籤内容を示す図である。
【図２５２】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＡＲＴ前兆中の抽籤内容を示す図である。
【図２５３】本発明の第２実施形態におけるパチスロの初当りＣＺ、及び、初当りＣＺ終了の次遊技の抽籤内容を示す図である。
【図２５４】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＡＲＴ準備中の抽籤内容を示す図である。
【図２５５】本発明の第２実施形態におけるパチスロのランク決めＡＲＴ中の抽籤内容を示す図である。
【図２５６】本発明の第２実施形態におけるパチスロの通常ＡＲＴ中の抽籤内容を示す図である。
【図２５７】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＥＰ準備中の抽籤内容を示す図である。
【図２５８】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＥＰ中の抽籤内容を示す図である。
【図２５９】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、及び特殊ＣＺ中の抽籤内容を示す図である。
【図２６０】本発明の第２実施形態におけるパチスロの通常フラグ間中の抽籤内容を示す図である。
【図２６１】本発明の第２実施形態におけるパチスロの通常ＢＢ中の抽籤内容を示す図で

ある。
【図２６２】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＡＲＴ中フラグ間中の抽籤内容を示す図である。
【図２６３】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＡＲＴ中ＢＢ中の抽籤内容を示す図である。
【図２６４】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＣＺの残りゲーム数とＣＺ中の各抽籤との関係性を示す図である。
【図２６５】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＣＺ中のストックの有無と各抽籤との関係性を示す図である。
【図２６６】本発明の第２実施形態におけるパチスロのＲＴ４状態又はＲＴ５状態中のＡＲＴ抽籤の概要を示す図である。
【図２６７】本発明の第２実施形態におけるパチスロの押し順ベル当籤時の押し順と図柄組合せとの対応関係を示す図である。
【図２６８】本発明の第２実施形態におけるパチスロの押し順ベル当籤時の押し順とＲＴ制御との対応関係を示す図である。
【図２６９】本発明の第２実施形態におけるパチスロの押し順ベル当籤時の押し順とＲＴ制御との対応関係の別例を示す図である。
【図２７０】本発明の第２実施形態におけるパチスロのナビ高確ゲーム数の管理方法を示す図である。
【図２７１】本発明の第２実施形態におけるパチスロのナビ高確の有無と各抽籤との関係性を示す図である。
【図２７２】本発明の第２実施形態におけるパチスロのメインＲＡＭのメモリマップを示す図である。
【図２７３】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される乱数値格納領域の構成を示す図である。
【図２７４】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）の構成を示す図である。
【図２７５】本発明の第２実施形態における状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内で規定される、乱数格納領域のオフセット値と抽籤回数との複合データのビット構成を示す図である。
【図２７６】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される乱数指定用オフセット番号とそのラベルとの対応テーブルを示す図である。
【図２７７】本発明の第２実施形態における状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内で規定される抽籤指定データのビット構成を示す図である。
【図２７８】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照されるＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ、又は、ＡＲＴ中ＢＢ中用）の構成を示す図である。
【図２７９】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される当否判定用係数テーブルの構成を示す図である。
【図２８０】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照されるＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル（Ａ）～（Ｃ）の構成を示す図である。
【図２８１】本発明の第２実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（Ａ）～（Ｈ）の構成を示す図である。
【図２８２】本発明の第２実施形態における設定変更確認処理の例を示すフローチャートである。
【図２８３】本発明の第２実施形態における設定変更確認処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図２８４】本発明の第２実施形態における設定値７セグ表示処理の例を示すフローチャートである。
【図２８５】本発明の第２実施形態における設定値７セグ表示処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【図２８６】本発明の第２実施形態におけるパチスロの主制御回路により実行されるメイン処理（主要動作処理）の例を示すフローチャートである。
【図２８７】本発明の第２実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。
【図２８８】本発明の第２実施形態における図柄設定処理の例を示すフローチャートである。
【図２８９】本発明の第２実施形態における図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照されるボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの構成の一例を示す図である。
【図２９０】本発明の第２実施形態における変換後の小役当籤番号を示す図である。
【図２９１】本発明の第２実施形態における図柄設定処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図２９２】本発明の第２実施形態における遊技ロック設定処理の例を示すフローチャートである。
【図２９３】本発明の第２実施形態における遊技ロック設定処理のフローチャート中の一部の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図２９４】本発明の第２実施形態における試射試験信号制御処理（規定外）のソースプログラム上で、実際に参照される規定外出力ポート格納領域の構成の一例を示す図である。
【図２９５】本発明の第２実施形態における規定外出力ポート格納領域に格納される各試験信号のビット構成と、各ビットに割り付けられる情報内容との関係を示す図である。
【図２９６】本発明の第２実施形態における試射試験信号制御処理（規定外）の例を示すフローチャートである。
【図２９７】本発明の第２実施形態における回胴制動信号生成処理の例を示すフローチャートである。
【図２９８】本発明の第２実施形態における特賞信号制御処理の例を示すフローチャートである。
【図２９９】本発明の第２実施形態における特賞信号制御処理の例を示すフローチャートである。
【図３００】本発明の第２実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。
【図３０１】本発明の第２実施形態における条件装置信号制御処理の例を示すフローチャートである。
【図３０２】本発明の第２実施形態における試験信号出力処理の例を示すフローチャートである。
【図３０３】本発明の第２実施形態における試験信号出力処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【図３０４】本発明の第３実施形態の遊技機において、サブ側に設けられた制御系の回路ブロック構成図である。
【図３０５】本発明の第３実施形態の遊技機において、サブ側で実行されるマルチタスク方式の各種演出制御タスクの動作フロー（演出シーケンス）の一例を示す図である。
【図３０６】本発明の第３実施形態の遊技機におけるサブＣＰＵ、音制御部、スピーカ及びロムカートリッジ基板間のデータ通信態様を示す図である。
【図３０７】本発明の第３実施形態の遊技機におけるサブＣＰＵ、音制御部、スピーカ及びロムカートリッジ基板間の別のデータ通信態様（変形例）を示す図である。
【図３０８】本発明の第３実施形態の遊技機において、サウンドと映像との連動演出実行時に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの動作フロー（正常時）を示す図である。
【図３０９】本発明の第３実施形態の遊技機において、サウンド演出不調時にフェールセーフ機能が作動しない場合のサブＣＰＵ及び音制御部間のデータ通信態様及び各演出制御タスクの動作フローを示す図である。
【図３１０】本発明の第３実施形態の遊技機において、連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合（不具合例Ａ発生時）の音制御タスク及び映像制御タスクの動作フローを示

す図である。
【図３１１】本発明の第３実施形態の遊技機において、連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合（不具合例Ｂ発生時）の音制御タスク及び映像制御タスクの動作フローを示す図である。
【図３１２】本発明の第３実施形態の遊技機において実行される演出番号抽籤処理で使用される演出番号抽籤テーブルの一例を示す図である。
【図３１３】本発明の第３実施形態の遊技機において実行される演出番号書換処理で参照される衣装演出書換判定テーブルの一例を示す図である。
【図３１４】本発明の第３実施形態の遊技機において実行される演出内容決定処理の手順を示すフローチャートである。
【図３１５】本発明の第３実施形態の遊技機における衣装専用ボイス演出の変形例で使用される衣装演出書換判定テーブルの一例を示す図である。
【図３１６】本発明の第３実施形態の遊技機において、ボタン押下演出発生中にガイドメニューを表示する際の動作フローを示す図である。
【図３１７】本発明の第３実施形態の遊技機において、ボタン押下演出発生中にガイドメニューを表示する際の別の動作フロー（変形例）を示す図である。
【図３１８】本発明の第３実施形態の遊技機におけるのめり込み防止情報の基本表示態様の一例を示す図である。
【図３１９】本発明の第３実施形態の遊技機において、のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合の動作フローを示す図である。
【図３２０】本発明の第３実施形態の遊技機において、のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合の動作フローを示す図である。
【図３２１】本発明の第３実施形態の遊技機において実行されるメダル投入演出の決定処理の手順を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
以下、本発明の各種実施形態に係る遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。なお、本実施形態では、ボーナス作動機能及びＡＲＴ機能を備えたパチスロについて説明する。
【００１５】
１．第１実施形態
＜機能フロー＞
まず、図１を参照して、パチスロの機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、例えば、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。
【００１６】
遊技者によりパチスロにメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの値（以下、乱数値という）が抽出される。
【００１７】
内部抽籤手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。この内部抽籤手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ライン（入賞判定ライン）に沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、以下では、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称する。また、ボーナスの作動（ボーナスゲーム）に係る役を「ボーナス役」ともいう。

【００１８】
また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。このリール停止制御手段は、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。
【００１９】
パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」という。そして、本実施形態では、規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄４個分に定める。
【００２０】
リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。
【００２１】
このようにして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。この入賞判定手段もまた、後述の主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るものであると判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。パチスロでは、以上のような一連の流れが１回の遊技（単位遊技）として行われる。
【００２２】
また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置などによる映像の表示、各種ランプによる光の出力、スピーカによる音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。
【００２３】
具体的には、スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値が抽出される。演出用の乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤により決定する。この演出内容決定手段は、後述の副制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。
【００２４】
次いで、演出内容決定手段により演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロでは、例えば、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。
【００２５】
＜パチスロの構造＞
次に、図２～図４を参照して、本発明の第１実施形態に係るパチスロの構造について説明する。
【００２６】
［外観構造］
図２は、パチスロ１の外部構造を示す斜視図である。
【００２７】

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

【００２８】

キャビネット２ａの内部には、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（変動表示手段、表示列）が横一列に並べて設けられている。以下、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ（メインリール）を、それぞれ左リール３Ｌ、中リール３Ｃ、右リール３Ｒともいう。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有する。そして、シート材の表面には、複数（例えば２０個）の図柄が周方向（リールの回転方向）に沿って所定の間隔をあけて描かれている。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

リール表示窓４は、その背後に設けられた３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、各リールの周面に設けられた複数の図柄のうち、連続して配置された３つの図

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

【００３７】

リール表示窓４は、台座部１３に設けられた枠部材３１の開口により形成される。また、リール表示窓４を画成する枠部材３１の下方には、略水平面の台座領域が設けられる。そして、遊技者側から見て、台座領域の右側にはメダル投入口１４が設けられ、左側にはＭＡＸベットボタン１５ａ及び１ベットボタン１５ｂが設けられる。

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

え、エラー発生時には、メダルの払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤの表示態様は、払出枚数の表示態様からエラー種別の情報の表示態様に切り替わる。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

また、遊技者側から見て、リール表示窓４の左方には、サブ表示装置１８が設けられる。サブ表示装置１８は、図２に示すように、ドア本体９の前面部のうち、台座部１３の略水平面の台座領域から略垂直に立設するように設けられる。サブ表示装置１８は、液晶ディ

スプレイや有機ＥＬ（Electro-Luminescence）ディスプレイで構成され、各種情報を表示する。

【００５２】

また、サブ表示装置１８の表示面上には、タッチセンサ１９が設けられている（後述の図７参照）。タッチセンサ１９は、静電容量方式などの所定の動作原理に従い動作し、遊技者の操作を受け付けると、タッチ入力情報として当該操作に応じた信号を出力する。そして、本実施形態のパチスロ１は、タッチセンサ１９を介して受け付けた遊技者の操作（タッチセンサ１９から出力されるタッチ入力情報）に応じて、サブ表示装置１８の表示を切り替え可能にする機能を有する。なお、サブ表示装置１８は、タッチセンサ１９から出力されるタッチ入力情報に基づいて後述の副制御基板７２（後述の図７参照）により制御される。

【００５３】

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

【００５４】

［内部構造］

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

メダル補助収納庫５２は、ホッパー装置５１から溢れ出たメダルを収納する。このメダル補助収納庫５２は、キャビネット２ａ内部を正面から見て、ホッパー装置５１の右側に配

置される。また、メダル補助収納庫５２は、キャビネット２ａの底面板２７ｂに対して着脱可能に取り付けられている。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

メダルセンサ（遊技媒体検出手段：不図示）が設けられている。
【００６８】
ドア開閉監視スイッチ６７は、フロントドア２ｂを裏面側から見て、セレクタ６６の左斜め下に配置される。このドア開閉監視スイッチ６７は、フロントドア２ｂの開閉を報知するためのセキュリティ信号をパチスロ１の外部に出力する。
【００６９】
また、図４には示さないが、フロントドア２ｂを裏面において、ミドルドア４１により開閉された領域であり且つリール表示窓４の下方には、ドア中継端子板６８が配設される（後述の図７参照）。このドア中継端子板６８は、主制御基板ケース５５内の主制御基板７１と、各種のボタンやスイッチ、副中継基板６１、セレクタ６６、遊技動作表示基板８１、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２のそれぞれとを接続する配線が実装された中継基板である。なお、各種のボタン及びスイッチとしては、例えば、ＭＡＸベットボタン１５ａ、１ベットボタン１５ｂ、ドア開閉監視スイッチ６７、後述のＢＥＴスイッチ７７、スタートスイッチ７９等が挙げられる。
【００７０】
＜サブ表示装置の表示例＞
ここで、図５Ａ～図５Ｅを参照して、サブ表示装置１８に表示される各種表示画面について説明する。なお、図５Ａは、サブ表示装置１８に表示されるトップ画面２２１を示す図であり、図５Ｂは、サブ表示装置１８に表示されるメニュー画面２２２を示す図である。また、図５Ｃ～図５Ｅは、サブ表示装置１８に表示される遊技情報画面２２３，２２４，２２５を示す図である。
【００７１】
サブ表示装置１８には、遊技者のタッチ操作により様々な表示画面が表示され、図５Ａ～図５Ｅに示すように、トップ画面２２１、メニュー画面２２２及び遊技情報画面２２３，２２４，２２５を含む各種表示画面が表示される。これらの表示画面は、タッチセンサ１９を介して受け付けた遊技者の操作信号に基づいて切り替えられる。
【００７２】
トップ画面２２１は、サブ表示装置１８に表示される表示画面のうちの初期画面であり、トップ画面２２１では、「ＭＥＮＵ」ボタン２２１ａと、概要遊技履歴２２１ｂとが表示される。「ＭＥＮＵ」ボタン２２１ａは、図５Ｂに示すメニュー画面２２２を呼び出すための操作ボタンであり、「ＭＥＮＵ」ボタン２２１ａに対して遊技者による所定操作（例えばタップ）が行われると、メニュー画面２２２が呼び出される。また、トップ画面２２１では、概要遊技履歴２２１ｂとして、パチスロ１の一部の遊技履歴（概要遊技履歴）を表示する。本実施形態では、概要遊技履歴２２１ｂとして、例えば、ボーナス回数、ＡＲＴ回数及びゲーム数（遊技回数）が表示される。
【００７３】
メニュー画面２２２は、サブ表示装置１８で表示可能なメニューを表示する画面であり、メニュー画面２２２では、「戻る」ボタン２２２ａ、「登録」ボタン２２２ｂ、「説明」ボタン２２２ｃ、「配列配当」ボタン２２２ｄ、「リーチ目」ボタン２２２ｅ、「ＷＥＢサイト」ボタン２２２ｆ及び「音量」ボタン２２２ｇが表示される。「戻る」ボタン２２２ａは、トップ画面２２１を呼び出すための操作ボタンであり、「戻る」ボタン２２２ａに対して遊技者による操作が行われると、トップ画面２２１が呼び出される。また、「登録」ボタン２２２ｂ～「音量」ボタン２２２ｇは、対応するメニュー内容の表示画面を呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンに対して遊技者による操作が行われると、対応するメニュー内容の表示画面が呼び出される。
【００７４】
例えば、メニュー画面２２２において「登録」ボタン２２２ｂが遊技者により操作された場合、遊技中の遊技者を登録するための登録画面（不図示）がサブ表示装置１８の表示画面に呼び出される。近年のパチスロでは、機種ごとに遊技者を登録しておき、当該遊技者

のこれまでの遊技履歴から、定められたミッションの達成状況などの様々な情報を管理するサービスが広く行われている。「登録」ボタン２２２ｂにより呼び出される登録画面は、このサービスの提供を受ける際に遊技者を登録するための表示画面である。

【００７５】

また、例えば、メニュー画面２２２において「説明」ボタン２２２ｃが遊技者により操作された場合、パチスロ１の説明画面（不図示）がサブ表示装置１８の表示画面に呼び出される。説明画面で表示される情報には、例えば、設定値ごとのボーナス当籤確率やＡＲＴ当籤確率などのパチスロ１の仕様に関する説明や、パチスロ１の演出に登場するキャラクタの紹介説明などが含まれる。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

把握することができる。
【００８１】
遊技情報画面２２３，２２４，２２５は、パチスロ１の遊技履歴のうちのトップ画面２２１に表示する概要遊技履歴を含む詳細遊技履歴情報を表示する表示画面である。
【００８２】
遊技情報画面２２３には、「戻る」ボタン２２３ａと、「ＭＥＮＵ」ボタン２２３ｂと、「前へ」ボタン２２３ｃと、「次へ」ボタン２２３ｄと、遊技履歴２２３ｅとが表示される。「戻る」ボタン２２３ａ及び「ＭＥＮＵ」ボタン２２３ｂは、それぞれトップ画面２２１及びメニュー画面２２２をサブ表示装置１８の表示画面に呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンを遊技者が操作することにより、対応する表示画面が呼び出される。また、「前へ」ボタン２２３ｃ及び「次へ」ボタン２２３ｄは、遊技情報画面を所定の順序で切り替えるための操作ボタンであり、「前へ」ボタン２２３ｃが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面２２３から遊技情報画面２２５に切り替わり、「次へ」ボタン２２３ｄが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面２２３から遊技情報画面２２４に切り替わる。また、遊技履歴２２３ｅとしては、図５Ｃに示すように、ゲーム数（遊技回数）、ボーナス回数、ＡＲＴ回数及びＣＺ（チャンスゾーン）回数が表示される。
【００８３】
遊技情報画面２２４には、「戻る」ボタン２２４ａと、「ＭＥＮＵ」ボタン２２４ｂと、「前へ」ボタン２２４ｃと、「次へ」ボタン２２４ｄと、遊技履歴２１４ｅとが表示される。「戻る」ボタン２２４ａ及び「ＭＥＮＵ」ボタン２２４ｂは、それぞれトップ画面２２１及びメニュー画面２２２をサブ表示装置１８の表示画面に呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンを遊技者が操作することにより、対応する表示画面が呼び出される。また、「前へ」ボタン２２４ｃ及び「次へ」ボタン２２４ｄは、遊技情報画面を所定の順序で切り替える操作ボタンであり、「前へ」ボタン２２４ｃが遊技者に操作されると、表示画面が遊技情報画面２２４から遊技情報画面２２３に切り替わり、「次へ」ボタン２２４ｄが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面２２４から遊技情報画面２２５に切り替わる。また、遊技履歴２２４ｅとしては、後述のＣＺ（チャンスゾーン）の突入回数及び成功回数が表示される。なお、後述するように、本実施形態では、ＣＺとして、ＣＺ１，ＣＺ２，ＣＺ３の３種類のＣＺが設けられる。それゆえ、遊技履歴２２４ｅとしては、図５Ｄに示すように、ＣＺ１～ＣＺ３のそれぞれの突入回数及び成功回数が表示される。
【００８４】
遊技情報画面２２５には、「戻る」ボタン２２５ａと、「ＭＥＮＵ」ボタン２２５ｂと、「前へ」ボタン２２５ｃと、「次へ」ボタン２２５ｄと、遊技履歴２２５ｅとが表示される。「戻る」ボタン２２５ａ及び「ＭＥＮＵ」ボタン２２５ｂは、それぞれトップ画面２２１及びメニュー画面２２２をサブ表示装置１８の表示画面に呼び出すための操作ボタンであり、各ボタンを遊技者が操作することにより、対応する表示画面が呼び出される。また、「前へ」ボタン２２５ｃ及び「次へ」ボタン２２５ｄは、所定の順序で遊技情報画面を切り替えるための操作ボタンであり、「前へ」ボタン２２５ｃが遊技者に操作されると、表示画面が遊技情報画面２２５から遊技情報画面２２４に切り替わり、「次へ」ボタン２２５ｄが遊技者により操作されると、表示画面が遊技情報画面２２５から遊技情報画面２２３に切り替わる。また、遊技履歴２２５ｅとしては、図５Ｅに示すように、小役の当籤回数及び当籤確率（分子が１の分数）が表示される。
【００８５】
なお、サブ表示装置１８に表示される表示画面の切り替え手法としては、例えば、それぞれの表示画面に表示される操作ボタンに対するタップ操作に基づいて切り替える手法を採用してもよいし、また、例えば、表示画面に対するスワイプ操作に基づいて切り替える手法を採用してもよい。
【００８６】

＜サブ表示装置の表示画面の各種切り替え機能＞
次に、本実施形態のパチスロ１におけるサブ表示装置１８の表示画面の各種切り替え機能について説明する。
【００８７】
［サブ表示装置の表示画面の遷移例］
まず、図６Ａ及び６Ｂを参照して、本実施形態のパチスロ１におけるサブ表示装置１８の表示画面の遷移例（切り替え態様）について説明する。なお、図６Ａは、遊技者登録状態がセットされていない状況におけるサブ表示装置１８の表示画面の遷移例を示す図であり、図６Ｂは、遊技者登録状態がセットされている状況におけるサブ表示装置１８の表示画面の遷移例を示す図である。
【００８８】
遊技者登録状態がセットされていない状況では、図６Ａに示すように、サブ表示装置１８の表示画面は、トップ画面２２１とメニュー画面２２２との間、並びに、メニュー画面２２２とメニュー画面２２２から遷移可能な各種表示画面との間でのみ遷移可能であり、これらの表示画面間の遷移は副制御基板７２（後述のサブＣＰＵ２０１）により制御される。例えば、副制御基板７２は、タッチセンサ１９を介して取得したタッチ操作（例えば、所定のボタンに対するタップ操作や、表示画面上におけるスワイプ操作）に基づいて、トップ画面２２１及びメニュー画面２２２間で、表示画面を切り替える。しかしながら、遊技者登録状態がセットされていない状況では、副制御基板７２は、遊技情報画面２２３，２２４，２２５の表示が不可能となるように制御する。すなわち、遊技者登録状態がセットされていない状況では、遊技者は、サブ表示装置１８に遊技情報画面２２３，２２４，２２５を表示することができない。
【００８９】
一方、遊技者登録状態がセットされている状況では、図６Ｂに示すように、サブ表示装置１８の表示画面は、トップ画面２２１とメニュー画面２２２との間、並びに、メニュー画面２２２とメニュー画面２２２から遷移可能な各種表示画面との間に加え、メニュー画面２２２と遊技情報画面２２３，２２４，２２５との間においても遷移可能となり、これらの表示画面間の遷移は副制御基板７２（後述のサブＣＰＵ２０１）により制御される。すなわち、副制御基板７２は、タッチセンサ１９を介して取得したタッチ操作に基づいて、トップ画面２２１とメニュー画面２２２との間だけでなく、トップ画面２２１及びメニュー画面２２２のそれぞれと、遊技情報画面２２３，２２４，２２５との間においても表示画面を切り替えることができる。それゆえ、本実施形態において、遊技者登録状態がセットされている場合、遊技者は、サブ表示装置１８に遊技情報画面２２３，２２４，２２５を表示することができる。
【００９０】
なお、図６Ｂに示すように、トップ画面２２１、メニュー画面２２２及び遊技情報画面２２３，２２４，２２５間における表示画面の遷移順序は任意である。それゆえ、例えば、トップ画面２２１から遊技情報画面２２３，２２４，２２５に直接遷移可能となる構成にしてもよいし、トップ画面２２１からメニュー画面２２２を介してのみ遊技情報画面２２３，２２４，２２５に遷移可能となる構成にしてもよい。
【００９１】
本実施形態のパチスロ１では、トップ画面２２１からメニュー画面２２２を介してのみ遊技情報画面２２３，２２４，２２５に遷移可能な構成（トップ画面２２１から遊技情報画面２２３，２２４，２２５に直接遷移できない構成）を採用している。なお、本実施形態のパチスロ１では、メニュー画面２２２において、遊技者が表示画面に対してスワイプ操作（メニュー選択操作ではない）を行うことにより、表示画面をメニュー画面２２２から遊技情報画面２２３，２２４，２２５に遷移させることができる。
【００９２】
なお、本実施形態では、遊技情報画面２２３，２２４，２２５は、メニュー画面２２２とは完全に独立して設けられた表示画面である。すなわち、本実施形態のパチスロ１では、

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

【００９３】

また、本実施形態では、メニュー画面２２２に対するメニュー選択操作では、表示画面を遊技情報画面２２３，２２４，２２５に遷移させることができず、メニュー画面２２２に対してスワイプ操作（メニュー表示では指定されていない操作）を行わなければ、表示画面を遊技情報画面２２３，２２４，２２５に遷移させることができない。それゆえ、本実施形態のパチスロ１では、表示画面を遊技情報画面２２３，２２４，２２５に遷移させるためのスワイプ操作を、遊技者登録状態がセットされている状況における隠しコマンドとして扱うことができる。この場合、遊技者にとってみれば、パチスロ１に対する自身の知識により、知識の少ない他の遊技者では見ることのできない、より詳細な遊技履歴情報を見ることができるため、当該他の遊技者よりも有利に遊技を行うことができ、結果、遊技者が積極的に遊技を行うことを期待することができる。

【００９４】

［遊技情報画面からトップ画面への表示切り替え機能］

本実施形態のパチスロ１は、サブ表示装置１８の表示画面を、遊技情報画面２２３，２２４，２２５から、遊技者の手動により、又は、自動的に、トップ画面２２１に遷移させる機能を有する。具体的には、本実施形態では、遊技情報画面２２３，２２４，２２５において「戻る」ボタンが操作されると、表示画面が遊技情報画面２２３，２２４，２２５からトップ画面２２１に遷移する（手動遷移機能）。また、本実施形態では、遊技情報画面２２３，２２４，２２５が表示されている状態において所定の条件を満たした場合には、遊技者の操作とは関係なく自動的に表示画面がトップ画面２２１に遷移する（自動遷移機能）。

【００９５】

より具体的には、パチスロ１では、遊技情報画面２２３，２２４，２２５が表示されている状態において、投入操作（ＭＡＸベットボタン１５ａへの操作、１ベットボタン１５ｂへの操作及びメダル投入口１４にメダルを投入する操作）が行われると、サブ表示装置１８の表示画面が自動的にトップ画面２２１に遷移する。なお、ＡＲＴ遊技状態のように、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高い遊技状態（高リプ状態）では、リプレイ役入賞に伴う再遊技の作動によりメダルが自動的に投入されてしまう結果、高リプ状態では、遊技情報画面２２３，２２４，２２５を表示する機会が制限されてしまう可能性がある。そこで、本実施形態のパチスロ１では、再遊技の作動によりメダルが自動的に投入された場合には、メダルの投入操作ではなく、開始操作を契機として、自動的に表示画面が遊技情報画面２２３，２２４，２２５からトップ画面２２１に遷移する。

【００９６】

すなわち、本実施形態では、再遊技が作動し、かつ、遊技情報画面２２３，２２４，２２５が表示されている場合には、開始操作を契機として、自動的に表示画面が遊技情報画面２２３，２２４，２２５からトップ画面２２１に遷移する。一方、再遊技の作動が行われていない場合には、投入操作を契機として、自動的に表示画面が遊技情報画面２２３，２２４，２２５からトップ画面２２１に遷移する。

【００９７】

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

本実施形態のパチスロ１は、サブ表示装置１８の表示画面を、メニュー画面２２２に対するメニュー選択操作により遷移可能な各種メニュー内容表示画面（登録画面、説明画面、配列配当画面、リーチ目画面、ＷＥＢ紹介画面及び音量調整画面）から、遊技者の手動により、又は、自動的に、トップ画面２２１（又はメニュー画面２２２）に遷移させる機能

を有する。具体的には、本実施形態では、メニュー内容表示画面において所定のボタン（例えば、「ＴＯＰへ戻る」ボタン）が操作されると、表示画面が当該メニュー内容表示画面からトップ画面２２１に遷移する（手動遷移機能）。また、本実施形態では、メニュー内容表示画面において特定のボタン（例えば、「戻る」ボタン）が操作されると、表示画面が当該メニュー内容表示画面からメニュー画面２２２に表示画面を遷移する（手動遷移機能）。

【００９８】

さらに、本実施形態では、メニュー内容表示画面が表示されている状態において所定の時間が経過すると、遊技者の操作とは関係なく、自動的に表示画面がトップ画面２２１（又はメニュー画面２２２）に遷移する（自動遷移機能）。なお、この際、トップ画面２２１（又はメニュー画面２２２）に自動遷移する契機となる所定の時間は、現在表示しているメニュー内容表示画面の種類に応じて異なる。例えば、パチスロ１から出力する音量の調整を行う音量調整画面を長時間表示していると、音量が誤操作により意図しない音量に調整されてしまうおそれがあるだけでなく、誤操作により他の遊技者を不快にしてしまうおそれもある。それゆえ、音量調整画面では、他のメニュー内容表示画面よりも短い時間で、自動的にトップ画面２２１（又はメニュー画面２２２）に遷移するように設定されている。一方、登録画面は、遊技者の登録を行い易くするために、他のメニュー内容表示画面よりも長い時間で、自動的にトップ画面２２１（又はメニュー画面２２２）に遷移するように設定されている。

【００９９】

すなわち、各メニュー内容表示画面には、トップ画面２２１（又はメニュー画面２２２）に自動遷移する契機となる経過時間（自動遷移時間）が、当該メニュー内容表示画面の種別に応じて適宜設定されており、音量調整画面には、他のメニュー内容表示画面よりも短い自動遷移時間が設定され、登録画面には、他のメニュー内容表示画面よりも長い自動遷移時間が設定されている。

【０１００】

［メニューの操作可否の選択機能］

本実施形態のパチスロ１では、サブ表示装置１８の表示画面を、メニュー画面２２２から、登録画面、説明画面、配列配当画面、リーチ目画面、ＷＥＢ紹介画面及び音量調整画面に遷移させることにより、遊技者が、これらのメニュー内容表示画面に応じた各種操作を行うことができ、また、各種情報を確認することができる。なお、このような遊技者がメニュー選択できる機能を遊技店側の設定に応じて制限できるような機能（メニューの操作可否の選択機能）を設けてもよい。

【０１０１】

例えば、遊技店側の設定により、表示画面をメニュー画面２２２から音量調節画面に遷移不可能にする（例えば、メニュー画面２２２に「音量」ボタン２２２ｇを表示しない）ようにしてもよい。この場合、遊技者による音量調節を不可能にすることができる。

【０１０２】

＜パチスロが備える制御系＞

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

【０１０３】

パチスロ１は、ミドルドア４１に設けられた主制御基板７１と、フロントドア２ｂに設けられた副制御基板７２とを有する。また、パチスロ１は、主制御基板７１に接続された、リール中継端子板７４、設定用鍵型スイッチ５４（設定スイッチ）及びキャビネット側中継基板４４を有する。さらに、パチスロ１は、キャビネット側中継基板４４を介して主制御基板７１に接続された外部集中端子板４７、ホッパー装置５１、メダル補助収納庫スイッチ７５、リセットスイッチ７６及び電源装置５３を有する。なお、ホッパー装置５１の構成については上述したので、ここでは、その説明を省略する。

【０１０４】

リール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリール本体の内側に配設されている。リール中継端子板７４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのステッピングモータ（不図示）に電気的に接続されており、主制御基板７１からステッピングモータに出力される信号を中継する。

【０１０５】

設定用鍵型スイッチ５４は、主制御基板ケース５５に設けられる。設定用鍵型スイッチ５４は、パチスロ１の設定（設定１～設定６）を変更するとき、若しくは、パチスロ１の設定を確認するときに使用される。

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

Ｄ～第３ＬＥＤが点灯する。なお、情報表示器６については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【０１１２】

試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２はともに、パチスロ１の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ１にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板７１の主制御回路９０には、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して出力され、例えば、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号などは、試験機用第２インターフェースボード３０２を介して出力される。

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

ロムカートリッジ基板８６は、サブＣＰＵ２０１により実行される各種制御プログラムと、演出用の画像（映像）、音声（スピーカ群８４）、光（ＬＥＤ群８５）及び通信のデータを管理するための基板である。液晶中継基板８７は、副制御基板７２と、表示装置１１を構成するプロジェクタ機構２１１、及び、サブ表示装置１８との間の接続配線を中継する基板である。なお、プロジェクタ機構２１１及びサブ表示装置１８については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。

【０１１７】

＜主制御回路＞

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

【０１１８】

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

【０１１９】

マイクロプロセッサ９１は、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサである。なお、本実施形態のマイクロプロセッサ９１では、後述するように、ソースプログラム

上で規定可能な該マイクロプロセッサ９１に特有の様々な命令コード（例えば、後述の「ＬＤＱ」命令等：以下、「メインＣＰＵ１０１専用命令コード」という）が設けられている。本実施形態では、このメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、処理の効率化やプログラム容量の削減などを実現している。マイクロプロセッサ９１の内部構成については、後述の図９を参照して詳述し、マイクロプロセッサ９１に設けられているメインＣＰＵ１０１専用命令コードについては、後述の主制御回路が実行する各種処理において詳述する。

【０１２０】

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

【０１２１】

電源管理回路９３は、電源基板５３ｂ（図７参照）から供給される直流１２Ｖの電源電圧の変動を管理する。そして、電源管理回路９３は、例えば、電源が投入された際（電源電圧が０Ｖから起動電圧値（１０Ｖ）を上回った際）には、リセット信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＳＲＳＴ」端子に出力し、電断が発生した際（電源電圧が１２Ｖから停電電圧値（１０．５Ｖ）を下回った際）には、電断検知信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＩＮＴ」端子に出力する。すなわち、電源管理回路９３は、電源投入時に、マイクロプロセッサ９１にリセット信号（起動信号）を出力する手段（起動手段）、及び、電断発生時に、マイクロプロセッサ９１に電断検知信号（停電信号）を出力する手段（停電手段）も兼ねる。

【０１２２】

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

【０１２３】

＜マイクロプロセッサ＞

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

ここで、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｌ（メインリール）の回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メインＲＡＭ１０３に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄１つ分の回転に必要な所定回数のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインＲＡＭ１０３に設けられた図柄カウンタが１ずつ加算される。図柄カウンタは、各リールに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【０１２８】

すなわち、本実施形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理する。したがって、各リールの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

【０１２９】

メインＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。なお、メインＲＯＭ１０２及びメインＲＡＭ１０３の内部構成（メモリーマップ）については、後述の図１２を参照して詳述する。

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

割込みコントローラ１１２は、パラレルポート１１１を介して電源管理回路９３から入力される電断検知信号、又は、タイマー回路１１３から１．１１７２ｍｓ周期で入力される

タイムアウト信号に基づいて、メインＣＰＵ１０１による割込処理の実行タイミングを制御する。電源管理回路９３から電断検知信号が入力された場合、又は、タイマー回路１１３からタイムアウト信号が入力された場合には、割込みコントローラ１１２は、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメインＣＰＵ１０１に出力する。メインＣＰＵ１０１は、タイマー回路１１３からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ１１２から入力される割込要求信号に基づいて、入力ポートチェック処理、リール制御処理、通信データ送信処理、７セグＬＥＤ駆動処理、タイマー更新処理等の各種割込処理（後述の図１５８参照）を行う。

【０１３４】

タイマー回路１１３（ＰＴＣ）は、クロック回路１０５で生成されたクロックパルス信号（メインＣＰＵ作動用のクロックパルス信号を分周器（不図示）で分周された周波数のクロックパルス信号）で動作する（経過時間をカウントする）。そして、タイマー回路１１３は、１．１１７２ｍｓｅｃの周期で割込みコントローラ１１２にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

【０１３５】

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

【０１３６】

＜副制御回路＞

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

データ記憶領域には、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれる。また、データ記憶領域には、ＢＧＭや効果音に関するサウンドデータを

記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等も含まれる。

【０１４２】

サブＲＡＭ２０２には、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路９０から送信されるサブフラグ（内部当籤役）等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

【０１４３】

サブＣＰＵ２０１、レンダリングプロセッサ２０３、描画用ＲＡＭ（フレームバッファを含む）２０４及びドライバ２０５は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）及び／又はサブ表示装置１８に表示させる。なお、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）及びサブ表示装置１８は、副制御基板７２により、それぞれ個別に制御される。

【０１４４】

また、サブＣＰＵ２０１は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってＢＧＭなどの音をスピーカ群８４により出力させる。また、サブＣＰＵ２０１は、演出内容により指定されたランプデータに従ってＬＥＤ群８５の点灯及び消灯を制御する。

【０１４５】

＜メインＣＰＵが有する各種レジスタ＞

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

また、メインＣＰＵ１０１は、拡張レジスタＱ（以下、「Ｑレジスタ」という）を有する。Ｑレジスタは、１バイトのレジスタで構成される。なお、本実施形態では、後述の各種処理フローの中で説明するように、ソースプログラム上において、このＱレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインＣＰＵ１０１専用命令コードが設けられており、この命令コードの使用により、処理の効率化やメインＲＯＭ１０２の容量削減などを実現している。なお、Ｑレジスタを用いてアドレス指定を行う各種メインＣＰＵ１０１専用命令コー

ドでは、Ｑレジスタには、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）が格納される。なお、Ｑレジスタには、メインＣＰＵ１０１のリセット直後に、初期値として「Ｆ０Ｈ」がセットされる。また、Ｑレジスタを用いた「ＬＤ　Ｑ，ｎ（８ビットデータ）」命令において、「ｎ」に任意の１バイトのデータをセットして該命令を実行することにより、Ｑレジスタの値を変更することができる。

【０１５０】

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

【０１５１】

＜メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）＞

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

＜遊技状態の遷移フロー＞

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

【０１６２】

［基本的な遊技状態の遷移フロー］

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

【０１６３】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０は、ボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて遊技状態を管理する。具体的には、図１３Ａに示すように、主制御回路９０は、ボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＢＢ１」，「Ｆ＿ＢＢ２」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて、「ボーナス非当籤状態」、「フラグ間状態」及び「ボーナス状態」と称する３種類の遊技状態を管理する。

【０１６４】

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

【０１６５】

なお、ボーナス役の当籤の有無は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の当り要求フラグ格納領域（後述の図２８～図３０参照）及び持越役格納領域（後述の図３１参照）に格

納されるデータに基づいて管理される。また、ボーナスの作動（入賞）の有無は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図３２参照）に格納されるデータに基づいて管理される。

【０１６６】

また、本実施形態では、図１３Ａに示すように、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ５遊技状態の６種類の状態（以下、それぞれ「ＲＴ０状態」～「ＲＴ５状態」という）が設けられる。なお、ＲＴ０状態、ＲＴ２状態及びＲＴ５状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が低確率となる遊技状態であり、ＲＴ１状態はリプレイ役が内部当籤役として決定される確率が中程度の中確率となる遊技状態である。また、ＲＴ３状態及びＲＴ４状態は、リプレイ役が内部当籤役として決定される確率が高確率となる遊技状態である。なお、本実施形態では、ボーナス非当籤状態のＲＴ状態は、ＲＴ０状態～ＲＴ４状態のいずれかとなり、フラグ間状態のＲＴ状態はＲＴ５状態となる。

【０１６７】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０は、ボーナスが作動していない遊技状態（ボーナス非当籤状態及びフラグ間状態）において、さらに、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率に基づいて、ＲＴ１状態～ＲＴ５状態の６種類の状態も管理する。

【０１６８】

なお、ＲＴ０状態～ＲＴ５状態は、メインＲＡＭ１０３に設けられる後述の遊技状態フラグ格納領域（後述の図３２参照）に格納されるデータに基づいて管理される。具体的には、本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ１状態フラグ～ＲＴ５状態フラグの５つのＲＴ状態を示すフラグが設けられ、これらのフラグのオン／オフ状態をメインＲＡＭ１０３により管理することによりＲＴ状態が管理される。そして、主制御回路９０は、オン状態であるＲＴ状態フラグに対応するＲＴ状態を現在のＲＴ状態として特定する。なお、全てのＲＴ状態フラグがオフ状態である場合には、主制御回路９０は、現在のＲＴ状態がＲＴ０状態であると特定する。

【０１６９】

図１３Ａ及び１３Ｂに示すように、ボーナス非当籤状態においてボーナス役（後述の名称「Ｆ＿ＢＢ１」，「Ｆ＿ＢＢ２」の内部当籤役）が内部当籤役として決定されると（移行条件（１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態に移行させる。また、フラグ間状態においてボーナス役が入賞すると（移行条件（２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からボーナス状態に移行させる。

【０１７０】

また、ボーナス状態において規定枚数（２１６枚）を超えるメダルが払い出され、ボーナス状態が終了すると（移行条件（３）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス状態からＲＴ１状態（ボーナス非当籤状態）に移行させる。

【０１７１】

ＲＴ１状態において、２０ゲームが経過すると（移行条件（４）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ１状態からＲＴ０状態に移行させる。また、ＲＴ１状態において、２０ゲームが経過する前に、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（５）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ１状態からＲＴ２状態に移行させる。

【０１７２】

ＲＴ０状態において、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると（移行条件（５）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態からＲＴ２状態に移行させる。ＲＴ２状態において、略称「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（６）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行させる。

【０１７３】
ＲＴ３状態において、略称「ＲＴ４移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（７）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ３状態からＲＴ４状態に移行させる。また、ＲＴ３状態において、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（８）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ３状態からＲＴ２状態に遊技状態を移行させる。さらに、ＲＴ４状態において、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると（移行条件（８）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ４状態からＲＴ２状態に遊技状態を移行させる。

【０１７４】
なお、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せは、後述の名称「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」、「Ｆ＿３択ベル＿２ｎｄ」又は「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」に係る内部当籤役（小役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該小役の種別ごとに定められた押し順に対して不正解であるときに表示される図柄の組合せである（後述の図２４参照）。略称「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せは、後述の名称「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」、「Ｆ＿維持リプ＿２ｎｄ」又は「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」に係る内部当籤役（リプレイ役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該リプレイ役の種別ごとに定められた押し順に対して不正解であるときに表示される図柄の組合せである。

【０１７５】
略称「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せは、後述の名称「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」、「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２１３」、「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿２３１」又は「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿３ｒｄ」に係る内部当籤役（リプレイ役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該リプレイ役の種別ごとに定められた押し順に対して正解であるときに表示される図柄の組合せである。また、略称「ＲＴ４移行リプ」に係る図柄組合せは、後述の名称「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１２３」、「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１３２」、「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿２ｎｄ」又は「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ」に係る内部当籤役（リプレイ役）が決定され、かつ、停止操作の順序が該リプレイ役の種別ごとに定められた押し順に対して正解であるときに表示される図柄の組合せである。

【０１７６】
［報知（ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー］
本実施形態では、主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により、遊技者にとって有利な停止操作を報知する機能（ＡＲＴ機能）の作動の有無が決定される。それゆえ、本実施形態では、ボーナス非作動状態においてＡＲＴ機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。

【０１７７】
本実施形態のパチスロ１では、図１４Ａに示すように、主制御回路９０は、非ボーナス作動状態において、報知（ＡＲＴ）の有無に基づいて「一般遊技状態」と「ＡＲＴ遊技状態」とを別個の遊技状態として管理する。すなわち、報知（ＡＲＴ）の有無を考慮した遊技状態の管理では、図１４Ａに示すように、主制御回路９０は、大きな分類として、「ボーナス状態」、「一般遊技状態」及び「ＡＲＴ遊技状態」の３種類の遊技状態を管理する。

【０１７８】
なお、一般遊技状態は、基本的には、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態（非ＡＲＴ）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。また、一般遊技状態は、ＲＴ０～ＲＴ４状態のいずれかの状態であり、かつ、ＡＲＴ非当籤の遊技状態である。

【０１７９】
一方、ＡＲＴ遊技状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。また、ＡＲＴ遊技状態は、基本的には、ＲＴ４状態であり、かつ、ＡＲＴ当籤中の遊技状態である。なお、本実施形態では、ＡＲＴ当

籤後、ＲＴ状態がＲＴ４状態まで移行すると、ＡＲＴ遊技が開始される。
【０１８０】
また、本実施形態では、図１４Ａに示すように、一般遊技状態として、「通常遊技状態」及び「ＣＺ（チャンスゾーン）」と称する２種類の状態が設けられる。
【０１８１】
通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態であるが、通常遊技状態の遊技ではＣＺへの移行抽籤を行っている。そして、図１４Ａ及び１４Ｂに示すように、通常遊技状態の遊技において、ＣＺへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（Ａ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、通常遊技状態からＣＺに移行させる。
【０１８２】
ＣＺは、ＡＲＴ遊技状態への移行に対する期待度が高い遊技状態（チャンスゾーン）であり、ＣＺ中の遊技ではＡＲＴへの移行抽籤が行われている。そして、図１４Ａ及び１４Ｂに示すように、ＣＺ中の遊技において、ＡＲＴへの移行抽籤に非当籤である場合には（移行条件（Ｂ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、ＣＺから通常遊技状態に移行させる。一方、ＣＺ中の遊技において、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（Ｃ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、ＣＺからＡＲＴ遊技状態に移行させる。この際、図１４Ａには示さないが、主制御回路９０は、遊技状態を、ＣＺから後述のＡＲＴ準備状態を経由してＡＲＴ遊技状態（後述の通常ＡＲＴ又はＣＴ）に移行させる。
【０１８３】
ＡＲＴ遊技状態は、上述のように、ＡＲＴ当籤後にＲＴ状態がＲＴ４状態まで移行すると開始される。なお、図１３Ａで示したように、ＲＴ４状態は、ＲＴ０～ＲＴ２状態からＲＴ３状態を経由して移行するので、ＡＲＴ当籤後であってもすぐにＡＲＴ遊技状態が開始されない。そこで、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ当籤後からＲＴ状態がＲＴ４状態に移行するまでの期間の遊技状態をＡＲＴ準備状態とする。そして、このＡＲＴ準備状態の遊技では、ＲＴ状態をＲＴ４状態に移行させるために必要な停止操作の情報が報知される。
【０１８４】
また、本実施形態では、図１４Ａに示すように、ＡＲＴ遊技状態として、遊技性が互いに異なる、「通常ＡＲＴ」及び「ＣＴ（上乗せチャンス）」と称する２種類の状態が設けられる。
【０１８５】
通常ＡＲＴは、所定ゲーム数の期間、遊技者にとって有利な停止操作（例えば、払い出されるメダルの枚数が多い図柄組合せを表示させるための停止操作や、ＲＴ４状態を維持するために必要な停止操作）が報知される遊技状態である。また、通常ＡＲＴ中の遊技では、ＣＴへの移行抽籤が行われる。
【０１８６】
ＣＴは、遊技者にとって有利な停止操作が報知されるとともに、特定期間（１セット８ゲームの期間）、通常ＡＲＴの継続期間を上乗せすることが可能となる遊技状態であり、上乗せチャンスゾーンとして機能する遊技状態である。また、ＣＴ中では、通常ＡＲＴの継続期間を消化せずに遊技が行われる。なお、ＣＴ中の遊技性については、後述の図５２Ａ～５２Ｃを参照して後で詳述する。
【０１８７】
図１４Ａ及び１４Ｂに示すように、通常ＡＲＴ中の遊技において、ＣＴへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（Ｄ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、通常ＡＲＴからＣＴに遊技状態を移行させる。また、通常ＡＲＴにおいて、当該通常ＡＲＴの継続期間が終了すると（移行条件（Ｅ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、通常ＡＲＴから一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）に移行させる。なお、本実施形態では、ゲーム数により通常ＡＲＴの継続期間を管理するが、本発明はこれに限定されず、通常ＡＲＴの継続期間の管理方法は任意である。例えば、通常ＡＲＴの継続期間を、通常ＡＲ

Ｔ中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により管理してもよいし、通常ＡＲＴ中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により管理してもよい。

【０１８８】

図１４Ａ及び１４Ｂに示すように、ＣＴ中の遊技において、ＣＴの継続期間（１セット８ゲーム）が終了すると（移行条件（Ｆ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、ＣＴから通常ＡＲＴに移行させる。

【０１８９】

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

【０１９０】

ボーナス状態の遊技では、上述のように、ＡＲＴへの移行抽籤を行っており、ボーナス状態の遊技において、ＡＲＴへの移行抽籤が非当籤である場合には（移行条件（Ｇ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、ボーナス状態から一般遊技状態（通常遊技状態又はＣＺ）に移行させる。ただし、ＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）からボーナス状態に移行していた場合には、ボーナス状態の遊技においてＡＲＴの移行抽籤に非当籤であっても、主制御回路９０は、遊技状態を、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に移行させる。一方、ボーナス状態の遊技において、ＡＲＴへの移行抽籤に当籤すると（移行条件（Ｈ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）に移行させる。なお、上述のように、ボーナス状態の終了時には、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行するので、ボーナス状態からＡＲＴ遊技状態に遊技状態を移行する場合には、主制御回路９０は、遊技状態を、ＡＲＴ準備状態を経由してＡＲＴ遊技状態に移行させる。

【０１９１】

＜メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞

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

【０１９２】

［図柄配置テーブル］

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

また、本実施形態では、図柄コード表に示すように、図柄「白７」（図柄コード１）には

、データとして「００００００００１」が割り当てられ、図柄「青７」（図柄コード２）には、データとして「００００００１０」が割り当てられている。図柄「チリ上１」（図柄コード３）には、データとして「００００００１１」が割り当てられ、図柄「チリ上２」（図柄コード４）には、データとして「０００００１００」が割り当てられている。

【０１９６】

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

【０１９７】

［内部抽籤テーブル］

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】
また、図１６に示すように、ＲＴ０状態～ＲＴ３状態では、名称「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のそれぞれの内部当籤役は、名称「Ｆ＿ＢＢ１」又は「Ｆ＿ＢＢ２」に係るボーナス役と重複して決定されることはあるが（Ｎｏ．３～６、１５～１８参照）、名称「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のそれぞれの内部当籤役（リプレイ役）が単独で内部当籤役として決定されることはない。それゆえ、本実施形態において、ＲＴ０状態～ＲＴ３状態中に名称「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」に係るリプレイ役が内部当籤役として決定された場合（遊技者からすると名称「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」に係るリプレイ役に応じた図柄組合せが表示された場合）、ボーナス役（名称「Ｆ＿ＢＢ１」又は「Ｆ＿ＢＢ２」）が同時に内部当籤役として決定されていることになる。
【０２０３】
また、フラグ間状態であるＲＴ５状態は、上述のようにボーナス役を内部当籤役として持ち越す遊技状態である。それゆえ、図１７Ａに示すように、ＲＴ５状態において参照される内部抽籤テーブルでは、持ち越しているボーナス役が必ず内部当籤役として決定されるようになっている。また、図１７Ｂに示すように、ボーナス状態において参照される内部抽籤テーブルでは、名称「Ｆ＿ＲＢ役１」～「Ｆ＿ＲＢ役４」のいずれかに係る内部当籤役が必ず当籤する構成になっている（「はずれ」が当籤することはない）。
【０２０４】
［内部当籤役と図柄組合せ（入賞役）との対応表（図柄組合せ決定テーブル）］
次に、図１８～図２３を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）について説明する。図柄組合せ決定テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン（センターライン）上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種別（入賞可能な表示役の種別）が一義的に決定される。
【０２０５】
各図柄組合せ決定テーブル中の図柄組合せ欄に記載の各種データは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに渡って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。なお、図柄組合せ（表示役）欄に記載の各名称と、具体的な図柄組合せとの関係は、後述の図２８～図３０の入賞作動フラグ格納領域に示す。
【０２０６】
また、図柄組合せ決定テーブル中に記載の「○」印は、決定された内部当籤役において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。例えば、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」が決定された場合、図１８及び図１９に示すように、コンビネーション名称「Ｃ＿維持リプＡ＿０１」～「Ｃ＿維持リプＧ＿０１」、「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」～「Ｃ＿チリリプＤ＿０１」に係る図柄組合せが停止表示可能となる。なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図１８～図２３に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。
【０２０７】
本実施形態のパチスロ１では、主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図１８～図２３に示す対応関係の図柄組合せ（コンビネーション）を表示可能とするように左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転停止制御を行う。なお、図１８～図２３に示す対応表では、決定された内部当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せを「○」印で列挙しているが、「○」印が付された図柄組合せであっても、表示されないことがある。
【０２０８】
本実施形態では、停止表示可能な図柄組合せや現在の遊技状態に応じて停止制御（例えば、優先して引き込む図柄）を異ならせる機能を有し、優先して引き込む図柄の関係上、「

○」印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。内部当籤役の種別と実際に表示される図柄組合せとの対応関係については、後述の図２４及び図２５を参照して説明する。

【０２０９】

［非フラグ間状態中の当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係］

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

本実施形態では、図２４に示すように、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「チリリプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」が決定された場合、図１８～図２３に示すように、コンビネーション名称「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」、「Ｃ＿チリリプＢ＿０１」又は「Ｃ＿チリリプＣ＿０１」（略称「単チリリプ」又は「２連チリリプ」：後述の図２８中の略称「チリリプ（否３連）」に対応）に係る図柄組合せは表示できるが、コンビネーション名称「Ｃ＿

チリリプＤ＿０１」～「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」（略称「３連チリリプ」：後述の図２８中の略称「チリリプ（３連）」に対応）に係る図柄組合せを表示できない。すなわち、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」は、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示できない役である。

【０２１４】

また、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」はともに、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「チリリプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合、図１８～図２３に示すように、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示できる。すなわち、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」は、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示できる役である。

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

また、内部当籤役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２１９】

また、内部当籤役「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿３ｒｄ」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）が有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組

合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２２０】

また、内部当籤役「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４リプ＿３ｒｄ」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「ＲＴ４移行リプ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）が有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）のうちの図１８～図２３に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【０２２１】

また、内部当籤役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」はいずれも、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役であり、押し順が正解である場合には、略称「ベル」に係る図柄組合せ（後述の図１９参照）が有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せ（後述の図２８参照）、又は、略称「１枚出目」に係る図柄組合せ（後述の図３０参照）が表示される。

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

［フラグ間状態中の当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係］

次に、図２５を参照して、フラグ間状態における、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図２５は、フラグ間状態における、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係（一部の役については省略）を示す図であり、特に、フラグ間状態中にボーナス役（ＢＢ役）に係る図柄組合せ（コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ１」又は「Ｃ＿ＢＢ２」）を表示可能であるか否を示す図である。

【０２２５】

図２５の対応表中の「ＢＢの成立可否」欄に記載の「○」印は、ＢＢ役に係る図柄組み合わせが表示可能であることを示し、「×」印は、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示不可能であることを示す。なお、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示不可能である場合には、内部当籤役としてボーナス役と重複して決定されている役に係る図柄組合せが表示される。例えば、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿チリリプ」が当籤した場合（内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」と、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」とが重複当籤した場合）、図２５に示すように、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」に係る図柄組合せを停止表示することはできす、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」に係る図柄組合せが停止表示される。

【０２２６】

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

合せのみを表示可能にしてもよい。
【０２２７】
例えば、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」が当籤した場合、図２５に示すように、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」に係る図柄組合せを停止表示することはできないので、内部当籤役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」に係る図柄組合せが停止表示されるが、この際、押し順正解時に表示される略称「ベル」に係る図柄組合せのみを表示可能にし、押し順不正解時に表示される略称「ベルこぼし目」又は「１枚出目」に係る図柄組合せを表示不可能にしてもよい（図２４参照）。また、例えば、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１＋Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」が当籤した場合に、押し順不正解時に表示される略称「リプレイ」に係る図柄組合せのみを表示可能にし、押し順正解時に表示される略称「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せを表示不可能にしてもよい（図２４参照）。
【０２２８】
なお、フラグ間状態では、図２５に示すように、ボーナス役（ＢＢ役）と、内部当籤役「はずれ」、「Ｆ＿特殊１」、「Ｆ＿特殊２」及び「Ｆ＿特殊３」のいずれかとが重複して決定された場合、ＢＢ役に係る図柄組合せを停止表示することができる。
【０２２９】
［リール停止初期設定テーブル］
次に、図２６を参照して、リール停止初期設定テーブルについて説明する。リール停止初期設定テーブルは、内部当籤役と、後述のリール停止制御処理で用いられる各種データとの対応関係を規定する。
【０２３０】
図２６に示すリール停止初期設定テーブルは、内部当籤役（小役当籤番号）と、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号及び停止テーブル番号との対応関係を規定する。なお、図２６には、参照される遊技状態、及び、内部当籤役の名称も併せて記載する。
【０２３１】
引込優先順位テーブル選択テーブル番号、及び、引込優先順位テーブル番号は、引込優先順位テーブルの選択処理で用いられるデータである。例えば、リール停止初期設定テーブルにおいて、停止テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていれば、引込優先順位テーブル（後述の図２７参照）に規定された引込優先順位テーブル番号に対応する表示役の優先順位に関するデータを取得することができる。一方、リール停止初期設定テーブルにおいて、停止テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が規定されていなければ、引込優先順位テーブル選択テーブル（不図示）を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブル番号に対応する引込優先順位テーブル番号が決定される。
【０２３２】
ここで、本実施形態のパチスロ１におけるリールの停止制御（停止図柄位置の決定手法）について簡単に説明する。本実施形態では、ストップスイッチにより停止操作が検出された後、該当するリールの回転が１９０ｍｓｅｃ以内に停止するようにリールの停止制御が行われる。具体的には、停止操作が検出されたときの該当りルに応じた図柄カウンタの値に、滑り駒数「０」～「４」のうちの何れかを加算し、得られた値に対応する図柄位置を、リールの回転が停止する図柄位置（以下、「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該当りルに応じた図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置（以下、「停止開始位置」という）である。
【０２３３】
すなわち、滑り駒数は、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでのリールの回転量である。言い換えれば、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから該当するリールの回転が停止するまでの期間において、リール表示窓４の該当するリールの中段領域を通過する図柄の数である。これは、ストップスイッチにより停止操作が検出されてから更新された図柄カウンタの値により把握される。

【０２３４】
図示しない停止テーブルを参照すると、各リールの停止開始位置に応じて滑り駒数が取得される。なお、本実施形態では、停止テーブルに基づいて滑り駒数が取得されるが、これは仮のものであり、取得した滑り駒数が直ちにリールの停止予定位置が決定されるものではない。本実施形態では、停止テーブルに基づいて取得された滑り駒数（以下、「滑り駒数決定データ」という）より適切な滑り駒数が存在する場合には、後述する引込優先順位テーブル（後述の図２７参照）を参照して滑り駒数を変更する。そして、滑り駒数決定データは、停止開始位置から最大滑り駒数である４個先の図柄位置までの各図柄について、優先順位の比較を行う際の検索順序を決定するために参照される。
【０２３５】
［引込優先順位テーブル］
次に、図２７を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。引込優先順位テーブルは、引込優先順位テーブル番号「００」～「０５」のそれぞれにおける、後述の入賞作動フラグ格納領域（後述の図２８～図３０参照）の種別毎の引込データ（入賞作動フラグデータ）と、予め定められたその優先順位との対応関係を規定する。
【０２３６】
引込優先順位テーブルは、停止テーブル（不図示）に基づいて得られた滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索するために使用される。優先順位は、入賞に係る図柄組合せ（入賞作動フラグ）の種別間で優先的に停止表示される（引き込まれる）順位を規定するデータである。また、図２７では、説明の便宜上、引込データ（入賞作動フラグデータ）の欄には、入賞作動フラグのコンビネーション名称を記載するが、実際の引込優先順位テーブルでは、各引込データは、後述の入賞作動フラグ格納領域（後述の図２８～図３０参照）に示すように、１バイトのデータで表され、該１バイトデータ中の各ビットに対して固有の図柄組合せ（入賞作動フラグ）が割り当てられる。
【０２３７】
本実施形態のリール停止制御では、まず、停止テーブル（不図示）に基づいて滑り駒数が取得される。しかしながら、優先順位に基づいて、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更する。すなわち、本実施形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数に関係なく、内部当籤役によって停止表示を許可する図柄組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。
【０２３８】
本実施形態では、優先順位が上位である図柄組合せの停止表示（引き込み）が、優先順位が下位である図柄組合せの停止表示よりも優先的に行われる。
【０２３９】
また、本実施形態では、図２７に示すように、引込優先順位テーブル番号に応じて図柄組合せ（入賞作動フラグ）の優先順位が異なるだけでなく、優先順位の区分数も異なる。具体的には、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合には、優先順位の区分数を５とし、引込優先順位テーブル番号が「０１」又は「０４」である場合には、優先順位の区分数を４とする。また、引込優先順位テーブル番号が「０２」又は「０３」である場合には、優先順位の区分数を２とし、引込優先順位テーブル番号が「０５」である場合には、優先順位の区分数を３とする。
【０２４０】
ここでは、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位について説明し、それ以外の引込優先順位テーブル番号における優先順位の説明は省略する。引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「１」（最上位の優先順位）には、コンビネーション名称「Ｃ＿９枚Ａ＿０１」、「Ｃ＿１確チリリプＣ＿０１」、「Ｃ＿１確チリリプＤ＿０１」及び「Ｃ＿ＲＴ３リプ＿０１」に対応する引込データが規定される。
【０２４１】
引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「２」には、コンビネーション名称「Ｃ＿強２枚Ｃ＿０１」～「Ｃ＿強２枚Ｃ＿０９」、「Ｃ＿弱２枚Ｂ＿０１」～「

Ｃ＿弱２枚Ｂ＿０３」、「Ｃ＿３枚Ｅ＿０１」、「Ｃ＿３枚Ｅ＿０２」、「Ｃ＿９枚Ｆ＿０１」～「Ｃ＿９枚Ｆ＿０３」、「Ｃ＿１確チリリプＢ＿０１」、「Ｃ＿チリリプＤ＿０１」及び「Ｃ＿チリリプＣ＿０１」に対応する引込データが規定される。

【０２４２】

引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「３」には、コンビネーション名称「Ｃ＿１確チリリプＡ＿０１」、「Ｃ＿チリリプＡ＿０１」、「Ｃ＿チリリプＢ＿０１」及び「Ｃ＿維持リプＥ＿０１」～「Ｃ＿維持リプＥ＿０４」に対応する引込データが規定される。

【０２４３】

引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「４」には、コンビネーション名称「Ｃ＿ＳＰ１＿０１」、「Ｃ＿ＳＰ２＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＰ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＰ＿０２」、「Ｃ＿リーチ目リプＯ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＯ＿０２」、「Ｃ＿リーチ目リプＮ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＮ＿０２」、「Ｃ＿リーチ目リプＭ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＭ＿０２」、「Ｃ＿リーチ目リプＬ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＬ＿０３」、「Ｃ＿リーチ目リプＫ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＫ＿０３」、「Ｃ＿リーチ目リプＪ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＩ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＩ＿０９」、「Ｃ＿リーチ目リプＨ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＨ＿０３」、「Ｃ＿リーチ目リプＧ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＦ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＦ＿０２」、「Ｃ＿リーチ目リプＥ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＤ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＤ＿０２」、「Ｃ＿リーチ目リプＣ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＣ＿０３」、「Ｃ＿リーチ目リプＢ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＢ＿０２」、「Ｃ＿リーチ目リプＡ＿０１」、「Ｃ＿維持リプＦ＿０１」、「Ｃ＿維持リプＦ＿０２」、「Ｃ＿維持リプＤ＿０１」～「Ｃ＿維持リプＤ＿０４」、「Ｃ＿維持リプＣ＿０１」～「Ｃ＿維持リプＣ＿０３」、「Ｃ＿維持リプＢ＿０１」、「Ｃ＿維持リプＢ＿０２」及び「Ｃ＿維持リプＡ＿０１」に対応する引込データが規定される。

【０２４４】

また、引込優先順位テーブル番号が「００」である場合の優先順位「５」（最下位の優先順位）には、コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ１」及び「Ｃ＿ＢＢ２」に対応する引込データが規定される。

【０２４５】

＜メインＲＡＭに設けられている格納領域の構成＞

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

【０２４６】

［当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域］

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

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

【０２４９】

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

【０２５０】

例えば、当り要求格納領域５及び入賞作動格納領域５のビット５には、図柄組合せ「サボテン２」－「白７」－「帽子」（コンビネーション名称「Ｃ＿維持リプＣ＿０１」）、図柄組合せ「サボテン２」－「チリ上１」－「帽子」（コンビネーション名称「Ｃ＿維持リプＣ＿０２」）、及び、図柄組合せ「サボテン２」－「サボテン２」－「帽子」（コンビネーション名称「Ｃ＿維持リプＣ＿０３」）の３つの図柄組合せが割り当てられている。それゆえ、当り要求格納領域５のビット５に「１」が格納されている場合には、この３つの図柄組合せが有効ライン上に停止表示可能であることを示す。また、入賞作動格納領域５のビット５に「１」が格納されている場合には、この３つの図柄組合せのいずれかが有効ライン上に表示されたことを示す。

【０２５１】

［持越役格納領域］

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

【０２５２】

内部抽籤の結果、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」又は「Ｆ＿ＢＢ２」が決定されたときには、その内部当籤役（ＢＢ役）は、持越役として持越役格納領域に格納される。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤によって決定された内部当籤役に加えて、持越役が当り要求格納領域に格納される。

【０２５３】

［遊技状態フラグ格納領域］

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

【０２５４】

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

【０２５５】

［作動ストップボタン格納領域］

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

【０２５６】
例えば、左ストップボタン１７Ｌが今回押されたストップボタン、つまり、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納される。また、例えば、左ストップボタン１７Ｌが未だに押されていないストップボタン、つまり、有効ストップボタンである場合には、ビット４に「１」が格納される。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だに押されていないストップボタンとを識別する。
【０２５７】
［押下順序格納領域］
次に、図３４を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、１バイトのデータ格納領域で構成され、１バイトからなる押下順序フラグを格納する。
【０２５８】
押下順序フラグにおいて、各ビットには、ストップボタンの押下順序の種別が割り当てられる。例えば、ストップボタンの押下順序が「左、中、右」である場合には、押下順序格納領域のビット０に「１」が格納される。
【０２５９】
［図柄コード格納領域］
次に、図３５を参照して、図柄コード格納領域の構成について説明する。本実施形態では、図柄コード格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される図柄コード格納領域０～１１で構成される。なお、図柄コード格納領域は、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域（図２８～図３０参照）と同様の構成となる。
【０２６０】
図柄コード格納領域では、有効ライン上に停止可能な図柄組合せ（コンビネーション）に対応するビットに「１」が格納される。なお、全てのリールが停止後、図柄コード格納領域０～１１には、表示役（入賞作動フラグ）に対応する図柄コードが格納される。
【０２６１】
［内部当籤役と各種サブフラグとの関係］
一般遊技状態やＡＲＴ遊技状態において、主制御回路９０による各種抽籤では各種データテーブルを参照するが、この際に用いるパラメータとして、本実施形態では、内部当籤役だけでなく、内部当籤役に対応する別の名称の各種パラメータ（以下、「サブフラグ（第１のサブフラグ）」、「サブフラグＥＸ（第２のサブフラグ）」及び「サブフラグＤ」という）も用いる。それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０により、内部当籤役を各種サブフラグに変換する処理を行う（後述の図１０４中のサブフラグ変換処理、フラグ変換処理、サブフラグ圧縮処理参照）。なお、本実施形態では、内部当籤役に関する情報（通信パラメータ）として、サブフラグがスタートコマンドにセットされ、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。
【０２６２】
ここで、図３６及び図３７を参照して、内部当籤役と各種サブフラグとの対応関係について説明する。図３６は、内部当籤役（小役当籤番号）と各種サブフラグとの対応関係を示す図であり、図３７は、内部当籤役（特賞当籤番号）とサブフラグとの対応関係を示す図である。
【０２６３】
本実施形態のフラグ変換処理では、まず、同じ種別に属する複数の内部当籤役を一つのサブフラグにまとめる。本実施形態では、このフラグ変換処理により、図３６に示すように、小役及びリプレイ役に関する３２種類の内部当籤役（小役当籤番号）が、１８種類のサブフラグ（「０１」～「１８」：フラグデータ）に変換される。例えば、内部当籤役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ（１０：小役当籤番号）」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ（１２）」は、サブフラグ「押し順リプ１（０９：フラグデータ）」にまとめられる。なお、内部当籤役「はずれ」に対しては、サブフラグ「ハズレ（００）」が割り当てられる。
【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

また、本実施形態のフラグ変換処理では、図３７に示すように、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１（０１：特賞当籤番号）」及び「Ｆ＿ＢＢ２（０２）」はいずれも、サブフラグ「ＢＢ」に変換される。

【０２７５】

［サブフラグＥＸ変換時の遊技性］

ここで、上述した内部当籤役をサブフラグ及びサブフラグＥＸに変換する処理の過程、及び、サブフラグＥＸ変換時の遊技性の一例を、図３８Ａ及び３８Ｂを参照して説明する。図３８Ａは、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合のフラグ変換過程を示す図であり、図３８Ｂは、内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが決定された場合のフラグ変換過程を示す図である。

【０２７６】

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

【０２７７】

例えば、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合、図３８Ａに示すように、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」は、それぞれサブフラグ「３連チリリプＡ（０２）」及び「３連チリリプＢ（０３）」に変換される。

【０２７８】

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

【０２７９】

なお、図２４で説明したように、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が当籤した場合、押し順正解時には略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、押し順不正解時には略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示される。それゆえ、本実施形態では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定され、かつ、フラグ変換抽籤に当籤した場合、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」はいずれも、サブフラグＥＸ「３連チリリプ（０７）」又は「確定役（０６）」の役として扱われる。

【０２８０】

そして、このフラグ変換過程によって内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」がサブフラグＥＸ「３連チリリプ（０７）」又は「確定役（０６）」に変換されると、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示するための情報が報知される（例えば、遊技者に対して順押しでチリ図柄を狙わせる旨の情報が報知される）。一方、このフラグ変換過程において、フラグ変換抽籤が非当籤となり、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」がサブフラグＥＸ「リプレイ（０１）」に変換されると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するための情報が報知される（例えば、順押し以外の押し順（変則押し）が報知される）。

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

それに対して、本実施形態のパチスロ１では、内部当籤役の当籤確率を変えることなく、内部当籤役を決定するための内部抽籤に加え、フラグ変換抽籤及びその抽籤結果に基づく報知を行うことにより、特典が付与される図柄組合せの出現頻度を状態に応じて柔軟に異

ならせることができる。すなわち、フラグ変換抽籤に当籤し易い状態では、特典が付与される図柄組合せの出現頻度を上げることができ、逆に、フラグ変換抽籤に当籤し難い状態では、特典が付与される図柄組合せの出現頻度を下げることができる。

【０２８８】

＜一般遊技状態中の遊技性＞

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

ＣＺ１の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＡとが対戦するバトル演出が行われ、ＣＺ２の後半部では、味方キャラクタと敵キャラクタＢとが対戦するバトル演出が行われる。このバトル演出は、第３の所定ゲーム数（例えば、最大で４ゲーム）の期間の遊技に渡って行われる。また、バトル演出の勝敗は、ＡＲＴ抽籤の結果に基づいて管理（決定）され、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には、バトル演出で味方キャラクタが勝利し、非

当籤である場合には、バトル演出で敵キャラクタが勝利する。
【０２９５】
また、ＣＺ１及びＣＺ２の各後半部（バトル演出中）では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤が行われる。そして、このＡＲＴ抽籤に当籤すると、バトル演出の結果が書き換えられる。例えば、バトル演出中にいわゆる「レア」役が内部当籤役として決定されると、ＡＲＴ抽籤が行われ、その結果に基づいてバトル演出の結果が書き換えられる。
【０２９６】
ＣＺ１及びＣＺ２において、ＡＲＴに非当籤の場合には、後半部のバトル演出で敗北し、基本的には、その後、遊技状態が通常遊技状態に移行する。一方、ＣＺ１及びＣＺ２において、ＡＲＴに当籤している場合には、後半部のバトル演出で勝利し、その後、遊技状態がＣＺからＡＲＴ準備状態を経由して通常ＡＲＴに移行する。なお、本実施形態では、ＣＺ１及びＣＺ２の前半部の遊技において、フリーズが発生する場合があり、その場合には、遊技状態がＣＺからＡＲＴ準備状態を経由して、通常ＡＲＴではなくＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。
【０２９７】
図３９Ｃは、遊技状態が一般遊技状態のＣＺ３からＡＲＴ遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。ＣＺ３は、第４の所定ゲーム数（例えば、最大で１７ゲーム）の期間、継続して遊技が行われる。そして、ＣＺ３では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてＡＲＴ抽籤が行われる。
【０２９８】
ＣＺ３は、ＡＲＴ抽籤に当籤した時点で終了し、その次のゲーム以降、遊技状態がＣＺ３からＡＲＴ準備状態を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。また、ＣＺ３では、フリーズが発生する場合があり、その場合にも、次ゲーム以降、遊技状態がＣＺ３からＡＲＴ準備状態を経由してＣＴ（上乗せチャンスゾーン）に移行する。一方、ＣＺ３において、ＡＲＴ抽籤に当籤せずにＣＺ３の遊技期間（第４の所定ゲーム数）が経過した場合、遊技状態がＣＺ３からＡＲＴ準備状態を経由して通常ＡＲＴに移行する。すなわち、本実施形態では、ＣＺ３は、ＡＲＴ遊技状態への移行が確定しているチャンスゾーンである。
【０２９９】
＜一般遊技状態中に用いる各種データテーブル＞
続いて、図４０～図４５を参照して、一般遊技状態中に行われる遊技性に関する抽籤処理で用いられる各種データテーブルについて説明する。なお、以下に説明する各種データテーブルは、メインＲＯＭ１０２に格納される。
【０３００】
また、以下に示す各種データテーブルでは、抽籤値の情報を概念的に示す。データテーブル中の「０」は、当籤確率「０％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々低」は、当籤確率「０％～１％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極低」は、当籤確率「１％～１０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。また、データテーブル中の「低」は、当籤確率「１０％～３０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「中」は、当籤確率「３０％～６０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「高」は、当籤確率「６０％～８０％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。さらに、データテーブル中の「極高」は、当籤確率「８０％～９９％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「極々高」は、当籤確率「９９％～１００％未満」に相当する抽籤値が規定されていることを意味し、「確定」は、当籤確率「１００％」に相当する抽籤値が規定されていることを意味する。
【０３０１】
そして、以下に示す各種データテーブルでは、乱数回路１１０の乱数レジスタ１により、予め定められた数値の範囲（０～６５５３５）から抽出される抽籤用乱数値を、規定された抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか

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

【０３０２】

［通常中高確率抽籤テーブル］

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

［ＣＺ抽籤テーブル］

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

【０３０７】

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

【０３０８】

図４１Ｂに示すＣＺ抽籤テーブルは、ＣＺ失敗時やＡＲＴ終了時における、ＣＺ１、ＣＺ２，ＣＺ３の当籤／非当籤（抽籤結果）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。ＣＺ失敗時（ＣＺ１、ＣＺ２中のＡＲＴ抽籤に非当籤時）やＡＲＴ遊技状態の終了時には、このＣＺ抽籤テーブルを用いてＣＺの引き戻し抽籤が行われる。

【０３０９】
［ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル］
次に、図４２を参照して、ＣＺ１の前半部において行われるＣＺ１のモードアップ抽籤で用いられるＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルについて説明する。図４２は、ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルの構成図である。なお、図４２に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。
【０３１０】
ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブルは、現在のモードと内部当籤役との各組合せと、モードアップ抽籤の結果（当籤／非当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。後述の図４４Ａに示すように、ＣＺ１では、モードが上がる（モードの値が高くなる）ほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率が上がり、モードがモード６まで上がると、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤する。
【０３１１】
なお、図４２中の抽籤結果「モード１ＵＰ」とは、ＣＺ１のモードが１段階上がることを意味し、抽籤結果「モード２ＵＰ」とは、ＣＺ１のモードが２段階上がることを意味する。それゆえ、例えば、現在のモードがモード２である状況において、抽籤結果「モード２ＵＰ」に当籤すると、ＣＺ１のモードはモード２からモード４に上がる。また、例えば、抽籤結果「モード６ＵＰ＿フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、ＡＲＴ抽籤の当籤及びＣＴの付与が決定される。
【０３１２】
［ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル］
次に、図４３を参照して、ＣＺ２の前半部において行われるＣＺ２のポイントアップ抽籤で用いられるＣＺ２中ポイント抽籤テーブルについて説明する。図４３は、ＣＺ２中ポイント抽籤テーブルの構成図である。なお、図４３に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。
【０３１３】
ＣＺ２中ポイント抽籤テーブルは、現在のポイントと内部当籤役との各組合せと、ポイントアップ抽籤の結果（当籤／非当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。後述の図４４Ｂに示すように、ＣＺ２では、ポイントが上がるほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率が上がり、ポイントが「ポイント１０」まで上がると、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤する。なお、図４３中の抽籤結果「ポイント２ＵＰ」とは、現在のＣＺ２のポイントに「２」が加算されることを意味し、例えば、現在のポイントが「２」である状況において、抽籤結果「ポイント２ＵＰ」に当籤すると、ＣＺ２のポイントは「２」から「４」に上がる。また、例えば、抽籤結果の「ポイント１０ＵＰ＿フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、ＡＲＴ抽籤の当籤及びＣＴの付与が決定される。
【０３１４】
［ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル］
次に、図４４Ａ～４４Ｃ及び図４５を参照して、ＣＺ中に実行されるＡＲＴ抽籤で用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルについて説明する。なお、図４４Ａは、ＣＺ１の後半部の１ゲーム目で用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）の構成図であり、図４４Ｂは、ＣＺ２の後半部の１ゲーム目で用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）の構成図であり、図４４Ｃは、ＣＺ１，ＣＺ２の後半部で用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１，ＣＺ２共通 後半バトル中用）の構成図である。また、図４５は、ＣＺ３中に実行されるＡＲＴ抽籤で用いられるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ３用）の構成図である。なお、図４４Ｃ及び図４５に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。
【０３１５】
図４４Ａに示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ１用）は、現在のモードと、ＡＲＴ抽籤の結果（当籤の有無）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。また、図４４Ｂに示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（ＣＺ２用）は、現在のポイント

と、ＡＲＴ抽籤の結果（当籤の有無）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

＜通常ＡＲＴ中の遊技性＞

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

【０３２０】

［通常ＡＲＴからＣＴへの移行態様］

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

［通常ＡＲＴ中のフラグ変換］

上述のように、本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ４状態中、すなわち、ＡＲＴ遊技状態中に、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」、「Ｆ＿１確チリリプ」及び「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが単独で内部当籤役として決定されると、フラグ変換抽籤を行い、その抽籤結果に応じて特別な特典（例えば、ＡＲＴゲーム数の上乗せやＣＴ当籤）を付与する。図４６Ｂは、通常ＡＲＴ中に行われるフラグ変換抽籤の手法の概

要を示す図である。
【０３２４】
本実施形態では、図４６Ｂに示すように、通常ＡＲＴ中において、ＡＲＴレベル及びＣＴ抽籤状態を参照して、フラグ変換抽籤が行われる。その結果、フラグ変換抽籤に当籤した場合には、特別な特典を付与するとともに、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せや略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せなどを有効ライン上に停止表示させるためのナビ（例えば、順押しで所定の図柄を狙わせる旨の情報の報知）が行われる。一方、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを有効ライン上に停止表示させるためのナビ（例えば、順押し以外の押し順の報知）が行われる。
【０３２５】
そして、遊技者がこの報知（ナビ）に従い停止操作を行うと、報知内容に応じた図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。具体的には、フラグ変換抽籤に当籤した場合には略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せや略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せなどが有効ライン上に停止表示され、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には略称「リプレイ」に係る図柄組合せが有効ライン上に停止表示される。
【０３２６】
＜通常ＡＲＴ中に用いる各種データテーブル＞
次に、図４７～図５１を参照して、通常ＡＲＴ中の抽籤処理で用いられる各種データテーブルについて説明する。なお、以下に説明する各種データテーブルは、メインＲＯＭ１０２に格納される。
【０３２７】
［ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル］
図４７Ａ及び４７Ｂは、通常ＡＲＴ中に行われるフラグ変換抽籤で用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。
【０３２８】
本実施形態に係るパチスロ１では、通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤を２段階で行う。具体的には、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が当籤した場合、まず、１段階目のフラグ変換抽籤が行われ、この１段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、その後、２段階目のフラグ変換抽籤が行われる。そして、この２段階目のフラグ変換抽籤に当籤すると、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」がサブフラグＥＸ「３連チリリプ」に変換される。一方、１段階目のフラグ変換抽籤又は２段階目のフラグ変換抽籤が非当籤であった場合には、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」はサブフラグＥＸ「リプレイ」に変換される（通常のリプレイ役として扱う）。なお、内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが当籤した場合には、２段階目のフラグ変換抽籤のみが行われる。
【０３２９】
図４７Ａは、１段階目のフラグ変換抽籤で用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルの構成図であり、図４７Ｂは、２段階目のフラグ変換抽籤で用いられるＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。
【０３３０】
図４７Ａに示すＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役（「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」）と、１段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換有り（仮））と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。
【０３３１】
図４７Ｂに示すＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役とＡＲＴレベルとＣＴ抽籤状態との各組合せと、２段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換有り）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、通常ＡＲＴにおいて１回、ＣＴに当籤するまでの遊技では、図４７Ｂ中の項目「ＡＲＴレベル」の「初回（一度ＣＴに当籤するまで）」欄のテーブルが参照される。
【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

［ＡＲＴレベル決定テーブル］

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

［通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル］

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

【０３３９】

通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブルは、現在のＣＴ抽籤状態と内部当籤役との各組合せと、移行先の各種ＣＴ抽籤状態と、各ＣＴ抽籤状態に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、図４９に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応する。

【０３４０】

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

【０３４１】

［ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル］

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

［通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル］

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

【０３４６】

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

【０３４７】

＜ＣＴ中の遊技性＞

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

【０３４８】

［ＣＴ中の遊技内容］

本実施形態のパチスロ１において、ＣＴでは、１セット８回（８ゲーム）の遊技が行われる。ＣＴ期間中には、毎ゲーム、内部当籤役に基づいて、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤が行われる。そして、その上乗せ抽籤に当籤した場合には、ＣＴ遊技の単位遊技数（ゲーム数）の減算は行われず、一方、上乗せ抽籤が非当籤であった場合には、ＣＴ遊技の単位遊

技数（ゲーム数）の減算が行われる。それゆえ、ＣＴ期間中において、ＡＲＴゲーム数が上乗せされた遊技では、ＣＴが終了することはなく、同一のセット内でＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技が８回実施されると、ＣＴが終了する。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

［ＣＴ中のフラグ変換］

次に、図５２Ｃを参照して、ＣＴ中に行われるフラグ変換抽籤の手法について説明する。上述のように、本実施形態では、ＣＴ期間中にサブフラグＥＸ「３連チリリプ」が当籤すると（内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が当籤し、かつ、フラグ変換抽籤に当籤すると）、ＣＴが再セット（ストック）される。また、後述の図５４のＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルに示すように、ＣＴ中に内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が当籤すると、フラグ変換抽籤に必ず当籤する（サブフラグＥＸ「３連チリリプ」に必ず変換される）。すなわち、本実施形態では、ＣＴ中において、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が当籤すると、ＣＴが必ず再セットされる。

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

＜ＣＴ中に用いる各種データテーブル＞

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

【０３５５】

［ＣＴ中テーブル抽籤テーブル］

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

【０３５６】
ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＡＲＴレベルやこれから実行するＣＴの種別などの各状態と、フラグ変換テーブル（テーブル０～２）の種別と、各種別に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、ＣＴ中テーブル抽籤テーブルは、ＣＴ抽籤に当籤してＣＴに移行することが決定された時、又は、ＣＴの開始時に参照される。
【０３５７】
［ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル］
図５４は、ＣＴ中に行われるフラグ変換抽籤で用いられるＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。
【０３５８】
ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役（「Ｆ＿確チリリプ」、「Ｆ＿１確チリリプ」及び「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれか）と、各フラグ変換テーブル（テーブル０～２）におけるフラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換有り）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブルから明らかなように、ＣＴ中に内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が当籤すると、フラグ変換抽籤に必ず当籤する（サブフラグＥＸ「３連チリリプ」に必ず変換される）。
【０３５９】
［ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル］
図５５は、ＣＴ中に行われるＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤で用いられるＣＴ中上乗せ抽籤テーブルの構成図である。
【０３６０】
ＣＴ中上乗せ抽籤テーブルは、現在のＣＴ状態と内部当籤役との各組合せと、上乗せ抽籤の各種抽籤結果（非当籤／上乗せ１０ゲーム／…／上乗せ３００ゲーム）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。なお、図５５に示す内部当籤役の名称は、上述したサブフラグの名称に対応し、図５５に示す内部当籤役（サブフラグ）以外の役が内部当籤した場合には、ＣＴ中の上乗せ抽籤に当籤することはない。
【０３６１】
また、本実施形態の通常ＣＴ中における上乗せ抽籤では、サブフラグ「３連チリリプ」（内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」）の当籤回数に応じて上乗せゲーム数の付与形態が変化する。
【０３６２】
具体的には、同一のＣＴセット中におけるサブフラグ「３連チリリプ」の当籤回数が１～８回である場合には、図５５中に示す抽籤結果「上乗せ＿１０Ｇ」及び「上乗せ＿２０Ｇ」で付与される上乗せゲーム数はそれぞれ１０ゲーム及び２０ゲームとなる。それゆえ、この場合には、ＡＲＴの上乗せゲーム数として１０ゲームが決定され易くなる。また、同一のＣＴセット中におけるサブフラグ「３連チリリプ」の当籤回数が９～１６回である場合には、図５５中に示す抽籤結果「上乗せ＿１０Ｇ」及び「上乗せ＿２０Ｇ」で付与される上乗せゲーム数はともに２０ゲームとなる。すなわち、図５５中のサブフラグ「３連チリリプ」の抽籤値「極高」に対応する上乗せゲーム数（抽籤結果）が２０ゲームに昇格する。それゆえ、この場合には、ＡＲＴの上乗せゲーム数として２０ゲームが決定され易くなる。
【０３６３】
また、同一のＣＴセット中におけるサブフラグ「３連チリリプ」の当籤回数が１７～２４回である場合には、図５５中に示す抽籤結果「上乗せ＿１０Ｇ」及び「上乗せ＿２０Ｇ」で付与される上乗せゲーム数はともに３０ゲームとなる。すなわち、図５５中のサブフラグ「３連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数（抽籤結果）が３０ゲームに昇格する。それゆえ、この場合には、ＡＲＴの上乗せゲーム数として「３０ゲーム」が決定され易くなる。さらに、同一のＣＴセット中におけるサブフラグ「３連チリリプ」の当籤回数が２５回以上である場合には、図５５中に示す抽籤結果「上乗せ

＿１０Ｇ」及び「上乗せ＿２０Ｇ」で付与される上乗せゲーム数はともに５０ゲームとなる。すなわち、図５５中のサブフラグ「３連チリリプ」の抽籤値「極高」及び「極低」に対応する上乗せゲーム数（抽籤結果）が５０ゲームに昇格する。それゆえ、この場合には、ＡＲＴの上乗せゲーム数として「５０ゲーム」が決定され易くなる。

【０３６４】

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

【０３６５】

なお、本実施形態では、上述したサブフラグ「３連チリリプ」（内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」）の当籤回数は、同一のＣＴセット中において計数された回数とするが、本発明はこれに限定されない。例えば、ＣＴ中に行われるセット数上乗せ抽籤に当籤した場合に付与される新たなＣＴも「同一のＣＴセット中」に含めるようにしてもよい。

【０３６６】

［ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル］

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

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

＜ボーナス状態中の遊技性＞

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

【０３７０】

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

【０３７１】

遊技状態が一般遊技状態から通常ＢＢに移行した場合、図５７Ａに示すように、通常ＢＢ

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

＜ボーナス状態中の遊技で用いる各種データテーブル＞

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

【０３７５】

［ボーナス種別抽籤テーブル］

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

【０３７６】

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

【０３７７】

［ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル］

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

［ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブル］

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

【０３８１】
ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルは、ボーナス種別（通常ＢＢ、特殊ＢＢ）とボーナス状態に移行する前の遊技状態（通常ＣＴ中、高確率ＣＴ中）との各組合せと、ＣＴ抽籤の各種抽籤結果（非当籤／通常ＣＴ当籤／高確率ＣＴ当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブルから明らかなように、例えば、通常ＡＲＴ中に通常ＢＢが行われると、ボーナス状態の終了時に５０％の確率でＣＴに当籤する。
【０３８２】
＜一般遊技状態中の例外的な遊技性＞
次に、図６１を参照して、一般遊技状態中の例外的な遊技の流れについて説明する。
【０３８３】
本実施形態のパチスロ１における基本的な遊技状態の流れでは、一般遊技状態中に遊技状態が通常遊技状態からＣＺに移行し、ＣＺにおいてＡＲＴ抽籤に当籤することにより遊技状態がＡＲＴ遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、ＲＴ４状態において報知を行うことによりＡＲＴ遊技状態を実現している。また、本実施形態では、図６１に示すように、停止表示される図柄組合せに応じてＲＴ状態の移行制御を行う。
【０３８４】
なお、ＲＴ状態を移行させるための図柄組合せは、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて停止表示されるもの（図２４参照）であるので、報知が行われない場合であっても偶然、ＲＴ状態がＲＴ４状態に移行することもある。また、ＲＴ４状態では、内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが決定される可能性があるので、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中であっても、特別な特典が付与されるリーチ目（略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せ）を表示することができる。
【０３８５】
そこで、本実施形態のパチスロ１では、図６１に示すように、一般遊技状態（非ＡＲＴ）中に偶然、ＲＴ状態がＲＴ４状態に移行し、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが表示可能な状態になると、ＣＺを経由することなく、遊技状態をＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ）に移行可能にする。
【０３８６】
より具体的には、一般遊技状態で、かつ、ＲＴ４状態中に内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤に当籤すると、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための報知（ナビ）が行われるとともに、ＡＲＴの権利が付与される。一方、一般遊技状態で、かつ、ＲＴ４状態中に内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが決定された場合において、フラグ変換抽籤に非当籤となると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するための報知が行われ、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せが表示されないような制御が行われる。
【０３８７】
＜一般遊技状態中の例外的な遊技制御で用いる各種データテーブル＞
次に、図６２を参照して、上述した一般遊技状態中の例外的な遊技制御で行われる抽籤処理で用いるデータテーブルについて説明する。なお、以下に説明するデータテーブルは、メインＲＯＭ１０２に格納される。
【０３８８】
［非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル］
図６２は、一般遊技状態で、かつ、ＲＴ４状態中の遊技で行われるフラグ変換抽籤で用いられる非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルの構成図である。
【０３８９】
非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役（「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」）と、フラグ変換抽籤の抽籤結果（変換無し／変換あり）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【０３９０】
＜メイン側の制御による報知機能＞
従来のパチスロでは、ＡＲＴ中にサブ（副制御基板７２）側の制御により、リールの停止操作の情報（押し順など）の報知（ナビ）を行っていた。しかしながら、この報知の有無が遊技者の利益（いわゆる、出玉）に影響を与えるため、近年では、遊技者の利益を管理するメイン（主制御基板７１）側で報知を行うことが求められている。そこで、本実施形態のパチスロ１では、上述のように、メイン側で制御される情報表示器６に停止操作の情報を報知するための指示モニタ（不図示）を設け、メイン側の制御により、リールの停止操作の情報を報知する機能が設けられている。
【０３９１】
ここで、図６３Ａ～６３Ｄに、本実施形態のパチスロ１において、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す。なお、図６３Ａは、ＡＲＴ準備状態における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図であり、図６３Ｂは、ＡＲＴ（通常ＡＲＴ又はＣＴ）中における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。また、図６３Ｃは、ＲＴ５状態中（ＢＢ１フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図であり、図６３Ｄは、ＲＴ５状態中（ＢＢ２フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。
【０３９２】
本実施形態では、図６３Ａ～６３Ｄに示すように、メイン（主制御基板７１）側では、指示モニタに「１」～「１１」の数値を表示することにより、リールの停止操作の情報を報知する。なお、指示モニタに表示されるこの「１」～「１１」の数値は、それぞれが報知する停止操作の内容に一義的に対応している。
【０３９３】
具体的には、数値「１」～「３」はそれぞれ、第１停止操作を行うリールの種別を示しており、数値「１」は第１停止操作を左リール３Ｌに対して行うことを意味し、数値「２」は第１停止操作を中リール３Ｃに対して行うことを意味し、数値「３」は第１停止操作を右リール３Ｒに対して行うことを意味する。
【０３９４】
また、数値「４」～「９」はそれぞれ、報知する押し順を示しており、数値「４」は押し順が「左、中、右」の順であることを意味し、数値「５」は押し順が「左、右、中」の順であることを意味し、数値「６」は押し順が「中、左、右」の順であることを意味し、数値「７」は押し順が「中、右、左」の順であることを意味し、数値「８」は押し順が「右、左、中」の順であることを意味し、数値「９」は押し順が「右、中、左」の順であることを意味する。
【０３９５】
また、数値「１０」及び「１１」はそれぞれ、ボーナス役を報知するものであり、数値「１０」は、コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ１」に係る図柄組合せ（図柄「白７」－図柄「白７」－図柄「白７」）を意味し、数値「１１」は、コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ２」に係る図柄組合せ（図柄「青７」－図柄「青７」－図柄「青７」）を意味する。
【０３９６】
なお、メイン側（指示モニタ）で報知する数値「１」～「１１」は、報知する停止操作の内容に一義的に対応しているものの、全ての遊技者が、その数値に基づいて、明確に報知内容を把握できるとは限らない。例えば、メイン側で指示モニタに数値「６」を表示しただけでは、遊技者によっては報知内容を把握できない可能性もある。
【０３９７】
そこで、本実施形態のパチスロ１では、メイン側の報知と併せてサブ側でもストップボタンの停止操作に係る情報を報知する。具体的には、サブ側で制御される表示装置１１（プロジェクタ機構２１１及び表示ユニット２１２）を用いて、サブ側の制御により停止操作

に係る情報の報知を行う。
【０３９８】
例えば、第１停止操作を左リール３Ｌに対して行う押し順を報知する場合、メイン側で指示モニタに数値「１」を表示するとともに、サブ側では、表示装置１１の表示画面内の左リール３Ｌの上方に数値「１」と表示し、左リール３Ｌが第１停止操作の対象であることを報知する。また、押し順「中、左、右」を報知する場合、メイン側で指示モニタに数値「６」を表示するとともに、サブ側では、表示装置１１の表示画面内の中リール３Ｃの上方に数値「１」を表示し、左リール３Ｌの上方に数値「２」を表示し、右リール３Ｒの上方に数値「３」を表示し、この表示により押し順が「中、左、右」の順であることを報知する。また、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」が決定されている場合、メイン側で指示モニタに数値「１０」を表示するとともに、サブ側では、表示装置１１の表示画面に「白７」－「白７」－「白７」の図柄組合せに関する情報を表示し、遊技者に対して狙うべき図柄を報知する。
【０３９９】
なお、メイン側で報知を行うタイミングは、少なくとも報知を行う一遊技の期間であれば任意のタイミングに設定することができる。例えば、遊技者の開始操作を検知した（受け付けた）タイミングでメイン側の報知を行ってもよいし、リールの回転開始時にメイン側の報知を行ってもよいし、第１停止操作～第３停止操作のいずれかを検知したタイミングでメイン側の報知を行ってもよい。一方、サブ側で報知を行うタイミングは、少なくとも第１停止操作よりも前のタイミングであることが好ましい。それゆえ、本実施形態のパチスロ１では、開始操作を検知したタイミング、又は、リールの回転開始時のタイミングで、メイン側及びサブ側の双方において報知（ナビ）を行う。これにより、遊技者が停止操作を行う前に、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示装置１１の双方において停止操作の情報が報知される。
【０４００】
ＡＲＴ準備状態では、図６３Ａに示すように、メイン側の制御により、「ベルナビ」、「維持リプナビ」、「ＲＴ３移行リプナビ」及び「ＲＴ４移行リプナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。「ベルナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」～「Ｆ＿３択ベル＿３ｒｄ」が決定された際に、略称「ベル」に係る図柄組合せ（図２９参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。「維持リプナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿維持リプ＿３ｒｄ」が決定された際に、略称「リプレイ」に係る図柄組合せ（図２８参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。「ＲＴ３移行リプナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿１ｓｔ」～「Ｆ＿ＲＴ３移行リプ＿３ｒｄ」が決定された際に、略称「ＲＴ３移行リプ」に係る図柄組合せ（図２８参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。また、「ＲＴ４移行リプナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿ＲＴ４移行リプ＿１２３」～「Ｆ＿ＲＴ４移行リプ＿３ｒｄ」が決定された際に、略称「ＲＴ４移行リプ」に係る図柄組合せ（図２８参照）を有効ライン上に停止表示させるための押し順が報知される。
【０４０１】
また、ＡＲＴ遊技状態（通常ＡＲＴ又はＣＴ）中では、図６３Ｂに示すように、メイン側の制御により、「ベルナビ」、「維持リプナビ」、「ＲＴ３移行リプナビ」及び「ＲＴ４移行リプナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。なお、ＡＲＴ遊技状態（ＲＴ４状態）中の遊技は、フラグ変換抽籤が行われ、この抽籤結果に基づいて略称「３連チリリプ」、「リーチ目リプ」又は「リプレイ」に係る図柄組合せを表示させるための押し順が報知されるが、この報知は、サブ側のみで行われ、メイン側では行われない。
【０４０２】
上述のように、略称「３連チリリプ」又は「リーチ目リプ」に係る図柄組合せは、特別な特典の付与に関係しているため、報知の有無が遊技者の利益（出玉）に影響を与えるように見えるが、実際には、本実施形態のパチスロ１では、特別な特典は、フラグ変換抽籤の抽籤結果に基づいて付与されるものであるので、表示される図柄組合せは付与する特典に

対して影響を与えない。それゆえ、例えば、フラグ変換抽籤に当籤している状態において、仮に、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが停止表示されてしまっても、特別な特典が付与される。一方、フラグ変換抽籤に当籤していない状態において、仮に、略称「３連チリリプ」又は「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを停止表示できたとしても、特別な特典は付与されない。本実施形態のパチスロ１では、このように表示される図柄組合せが遊技者の利益（出玉）に影響を与えない場合、メイン側の指示モニタでの報知を行わずに、サブ側で制御される表示装置１１でのみ報知を行う。

【０４０３】

また、ＲＴ５状態（フラグ間状態）中では、図６３Ｃ及び６３Ｄに示すように、内部当籤役として持ち越されているボーナス役に係る図柄組合せを遊技者に狙わせる旨の情報が報知される。例えば、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」が持ち越されている場合には、図６３Ｃに示すように、メイン側の制御により、「白７ナビ」と称する報知（ナビ）が行われ、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ２」が持ち越されている場合には、図６３Ｄに示すように、メイン側の制御により、「青７ナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。

【０４０４】

「白７ナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」に対応する図柄組合せ、すなわち、コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ１」に係る図柄組合せ（「白７」－「白７」－「白７」：図２８参照）を有効ライン上に停止表示させるための停止操作の情報が報知される。また、「青７ナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ２」に対応する図柄組合せ、すなわち、コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ２」に係る図柄組合せ（「青７」－「青７」－「青７」：図２８参照）を有効ライン上に停止表示させるための停止操作の情報が報知される。

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

なお、ボーナス告知が行われたタイミングをメイン側で把握可能にする手法は任意である。その一手法として、ボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御基板７１がボ

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

＜主制御回路の動作説明＞

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

【０４１２】

［電源投入（リセット割込）時処理］

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

【０４１３】

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

【０４１４】

Ｓ１において、メインＣＰＵ１０１が、電源監視ポートがオン状態であると判別したとき

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する（Ｓ８）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、取得したタイマー用制御レジスタの状態に基づいて、タイマーカウント開始後から１．１１７２ｍｓ経過したか否かを判別する。

【０４２０】

なお、本実施形態では、Ｓ２のタイマー回路１１３の初期化処理によりタイマー時間１．１１７２ｍｓがセットされると、ＣＰＵ内蔵タイマーのカウント処理が開始される。その後、タイマー用制御レジスタ（不図示）の情報を読み込むことによりタイマー回路１１３のステータスを取得することができる。そして、本実施形態では、タイマー用制御レジスタに、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否か（タイマー割込状態であるか否か）を判別（参照）可能なビット（判別ビット）が設けられる。

【０４２１】

それゆえ、上記Ｓ７の処理では、メインＣＰＵ１０１は、タイマー用制御レジスタ（不図示）の情報を読み込み、上記Ｓ８の処理では、メインＣＰＵ１０１は、タイマー用制御レジスタ内の判別ビットのオン／オフ状態（「１」／「０」）を参照することにより、現在の状態が割込処理の発生タイミングであるか否かを判別する。なお、タイマー回路１１３によるカウント開始から１．１１７２ｍｓ経過したとき（タイマー回路１１３のカウント値が０であれば）、該判別ビットはオン状態となる。

【０４２２】

Ｓ８において、メインＣＰＵ１０１が、現在の状態が割込処理の発生タイミングでないと判別したとき（Ｓ８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７の処理に戻し、Ｓ７以降の処理を繰り返す。

【０４２３】

一方、Ｓ８において、メインＣＰＵ１０１が、現在の状態が割込処理の発生タイミングであると判別したとき（Ｓ８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック処理（規定外）を行う（Ｓ９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のサムチェック処理を行うが、この処理の作業は、メインＲＡＭ１０３内の規定外作業領域（図１２Ｃ参照）で行われる。また、このサムチェック処理で用いられるプログラムはメインＲＯＭ１０２内の規定外エリアに格納されている（図１２Ｂ参照）。なお、サムチェック処理の詳細については、後述の図７９及び図８０を参照しながら後で説明する。

【０４２４】

また、Ｓ８において、メインＣＰＵ１０１が、現在の状態が割込処理の発生タイミングであると判別したとき（Ｓ８がＹＥＳ判定の場合）には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９の処理の前に、後述の割込処理（後述の図１５８参照）を実行する。そして、この割込処理により、主制御回路９０（主制御基板７１）から副制御回路２００（副制御基板７２）には、無操作コマンドが送信される。

【０４２５】

Ｓ９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ１０）。

【０４２６】

Ｓ１０において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であると判別したとき（Ｓ１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１５の処理を行う。一方、Ｓ１０において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でないと判別したとき（Ｓ１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９のサムチェック処理の結果に基づいて、サムチェック判定結果が正常であったか否かを判別する（Ｓ１１）。

【０４２７】

Ｓ１１において、メインＣＰＵ１０１が、サムチェック判定結果が正常でないと判別したとき（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３の処理を行う。一方、Ｓ１１において、メインＣＰＵ１０１が、サムチェック判定結果が正常であると判別したとき（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、遊技復帰処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、遊技の状態を電断検知前の状態に戻す処理を行う。なお、遊技復帰処理の詳細については、後述の図６６を参照しながら後で説明する。

【０４２８】

Ｓ６又はＳ１１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、情報表示器６（７セグＬＥＤ表示器）に、エラー発生を意味する文字列「ｒｒ」を表示する（Ｓ１３）。その後、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴのクリア処理を繰り返す（Ｓ１４）。

【０４２９】

ここで再度、Ｓ１０の処理に戻って、Ｓ１０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、設定変更開始時における設定変更コマンドの生成格納処理を行う。なお、設定変更確認処理の詳細については、後述の図６８を参照しながら後で説明する。

【０４３０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１２Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「ＲＡＭ異常時又は設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。そして、Ｓ１６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、後述のメイン処理（後述の図８２参照）を開始する。

【０４３１】

本実施形態では、上述のようにして電源投入（リセット割込）時処理が行われる。そして、上述した電源投入（リセット割込）時処理中のＳ２の処理は、メインＣＰＵ１０１が、

図６５Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【０４３２】

図６５Ａのソースプログラムでは、ＣＰＵクロックとして１０ＭＨｚ（供給クロックは２０ＭＨｚ）が設定され、プリスケーラレジスタ設定値として２２８が設定され、初期カウント値として４９が設定される。この結果、割り込み処理のタイマー時間（実行周期）として、１．１１７２ｍｓ（＝１／（１０ＭＨｚ／２８８）×４９）が算出される。

【０４３３】

また、上述した電源投入（リセット割込）時処理中のＳ７及びＳ８の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図６５Ｂのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、Ｓ７のタイマー用制御レジスタの状態の取得処理は、図６５Ｂ中の「ＬＤ」命令により実行され、Ｓ８の判定処理は、図６５Ｂ中の「ＪＢＩＴ」命令により実行される。そして、タイマー回路１１３によるカウント開始から１．１１７２ｍｓ経過するまで、図６５Ｂ中の「ＬＤ」命令及び図６５Ｂ中の「ＪＢＩＴ」命令が繰り返し行われ、タイマー回路１１３によるカウント開始から１．１１７２ｍｓ経過すると、タイマー回路１１３から割込みコントローラ１１２を介してメインＣＰＵ１０１に割込要求信号が出力される。メインＣＰＵ１０１は、この割込要求信号の入力を契機として、電源復帰後の最初の１．１１７２ｍｓ周期の割込処理を開始する。

【０４３４】

なお、この電源復帰直後（電源投入時の初期化後）の最初の１．１１７２ｍｓ周期の割込処理では、遊技動作に関するコマンドはセットされていないので、主制御回路９０から副制御回路２００には無操作コマンドが送信される。このように電源復帰直後に割込処理を許可することにより、電源復帰後、最短時間で無操作コマンドが送信され、主制御回路９０及び副制御回路２００間の通信接続を確立することができ、主制御回路９０及び副制御回路２００間の通信動作を安定化させることができる。

【０４３５】

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

【０４３６】

また、上述した電源投入（リセット割込）時処理中のＳ１３の処理（割込み禁止処理）は、メインＣＰＵ１０１が、図６５Ｃのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。そして、エラーコード「ｒｒ」を、情報表示器６内の２桁の７セグＬＥＤに表示する際の制御では、図６５Ｃに示すように、まず、ソースコード「ＬＤ　ＨＬ，ｃＰＡ＿ＳＥＧＣＯＭ」が実行されることにより、７セグＬＥＤへの出力のための２バイトのアドレスが指定され、次いで、ソースコード「ＬＤＷ　（ＨＬ），１００Ｈ＊ｃＺＣＨＲＡＲ＋ｃＢＸ＿ＰＡＹＳＥＧ」が実行され、２桁の７セグＬＥＤへの７セグコモン出力データの出力動作と７セグカソード出力データの出力動作とが同時に行われる。

【０４３７】

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

て、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

［遊技復帰処理］

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

Ｓ２８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２８の条件を満たさないと判別したとき（Ｓ２８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３１の処理を行う。一方、Ｓ

２８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２８の条件を満たすと判別したとき（Ｓ２８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ（リール制御管理情報）をクリアする（Ｓ２９）。この処理により、遊技復帰後、リールの回転制御が加速処理から開始される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リールの作動タイミング値（回胴制御データの実行開始タイミング「１」）をセットする（Ｓ３０）。なお、リールの作動タイミングに「１」がセットされると、リール制御処理（後述の図１５８中のＳ９０３参照）内で、励磁変更タイミングとなるため、メインＣＰＵ１０１は、リールの回転制御を加速処理から開始する。

【０４４６】

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

【０４４７】

Ｓ３２において、メインＣＰＵ１０１が、減算後のリール数の値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、チェック対象のリールを変えて、処理をＳ２７の処理に戻し、Ｓ２７以降の処理を繰り返す。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＬＤＱ　ＨＬ，ｋ」が実行されると、Ｑレジスタの内容（格納データ）と、１バイトの整数ｋ（直値）とで指定されたアドレスが、ＨＬレジスタにロードされる。この際、Ｑレジスタの内容が指定先アドレスの上位側のアドレス値となり、整数ｋ（直値）が指定先アドレスの下位側のアドレス値となる。それゆえ、図６７中のソースコード「ＬＤＱ　ＨＬ，．ＬＯＷ．ｗＲ１＿ＣＴＲＬ」が実行されると、Ｑレジスタの内容（回胴制御データ格納領域のアドレスの上位側のアドレス値）と、整数値「．ＬＯＷ．ｗＲ１＿ＣＴＲＬ」（回胴制御データ格納領域のアドレスの下位側のアドレス値）とで指定されるアドレス（回胴制御データ格納領域のアドレス）

が、ＨＬレジスタにロードされる。なお、「．ＬＯＷ．」は、実際の命令ではなく、擬似命令と呼ばれるものである。この疑似命令の機能では、「．ＬＯＷ．」に続いて規定される格納領域のアドレスの下位側アドレスのみが有効にされる。また、疑似命令は、実際のＲＯＭに格納される命令ではなく、ソースファイルをＲＯＭに格納するための形式に変換する際に、変換プログラム（アセンブラ）が参照するための命令である。

【０４５３】

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

【０４５４】

［設定変更確認処理］

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（００５Ｈ：第１の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）の生成格納処理を行う（Ｓ４６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理又は設定確認処理の開始時に主制御回路９０から副制御回路２００に送信される設定変更コマンドデータ（第１のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設

けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図７０を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）は、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

Ｓ５４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態でないと判別したとき（Ｓ５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ５４の処理を繰り返す。一方、Ｓ５４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であると判別したとき（Ｓ５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５５の処理を行う。

【０４６８】

Ｓ４８がＮＯ判定の場合又はＳ５４がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたか否かを判別する（Ｓ５５）。

【０４６９】

Ｓ５５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（Ｓ５５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５７の処理を行う。一方、Ｓ５５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われた（設

定確認が行われていない）と判別したとき（Ｓ５５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ５６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１２Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の図示しない「設定変更終了時」のアドレス（設定値格納領域の次のアドレス）を、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【０４７０】

Ｓ５６の処理後又はＳ５５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更終了又は設定確認終了の情報（００４Ｈ：第２の値）をセットし、設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）の生成格納処理を行う（Ｓ５７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理又は設定確認処理の終了時に主制御回路９０から副制御回路２００に送信される設定変更コマンドデータ（第２のコマンドデータ）を生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、設定変更コマンド生成格納処理の詳細については、後述の図７０を参照しながら後で説明する。また、通信データ格納領域に保存された設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）は、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。そして、Ｓ５７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図６４参照）のＳ１６の処理に移す。

【０４７１】

本実施形態では、上述のようにして、設定変更確認処理が行われる。上述した設定変更確認処理中のＳ４４～Ｓ４７の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図６９Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、例えば、Ｓ４４の設定キーの状態判定処理は、図６９Ａ中のソースコード「ＢＩＴＱ　７，（．ＬＯＷ．（ｗＩＢＵＦ＋４））」により実行され、Ｓ４７のエラーカウントリレーをオン状態にセットする処理は、図６９Ａ中のソースコード「ＳＥＴＱ　１，（．ＬＯＷ．ｗＥＣＲＲＥＱ）」により実行される。

【０４７２】

「ＢＩＴＱ」命令及び「ＳＥＴＱ」命令はともに、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインＣＰＵ１０１専用命令コードである。

【０４７３】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＢＩＴＱ　ｂ，（ｋ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と、１バイトの整数値ｋ（直値：下位側アドレス値）とで指定されるアドレスのメモリのビットｂがチェックされ、該ビットｂに「１」が格納されていれば、フラグ・レジスタＦのゼロフラグ（ビット６：図１１参照）に「０」がセットされ、該ビットｂに「０」が格納されていれば、フラグ・レジスタＦのゼロフラグ（所定のビット領域）に「１」がセットされる。それゆえ、図６９Ａ中のソースコード「ＢＩＴＱ　７，（．ＬＯＷ．（ｗＩＢＵＦ＋４）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データと、整数値「．ＬＯＷ．（ｗＩＢＵＦ＋４）」とで指定されるアドレスのメモリのビット７がチェックされ、該ビット７に「１」が格納されていれば、フラグ・レジスタＦのゼロフラグに「０」がセットされ、該ビット７に「０」が格納されていれば、フラグ・レジスタＦのゼロフラグに「１」がセットされる。

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＣＡＬＬＦ　ｍｎ」が実行されると、現在のＰＣレジスタ（プログラム・カウンタＰＣ：図１１参照）の値（格納データ）がスタックポインタ（ＳＰ）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが－２更新され、「ｍｎ」がＰＣレジスタに格納されて、「ｍｎ」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。ただし、「ＣＡＬＬＦ」命令は、２バイト命令であり、ジャンプできるアドレス範囲は、０００００Ｈ～１１ＦＦＨの範囲となる。それゆえ、例えば、図６９Ａ中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＰＣＩＮＩＴ＿００」が実行されると、現在のＰＣレジスタの値がスタックポインタ（ＳＰ）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが－２更新され、「ＳＢ＿ＰＣＩＮＩＴ＿００」のアドレスがＰＣレジスタに格納されて、「ＳＢ＿ＰＣＩＮＩＴ＿００」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。

【０４７８】

なお、本実施形態では、「ＣＡＬＬＦ」命令と同種の命令コードとして、「ＣＡＬＬ」命令と呼ばれる命令コードも用意されている。そして、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＣＡＬＬ　ｍｎ」が実行されると、「ＣＡＬＬＦ」命令と同様に、現在のＰＣレジスタ（プログラム・カウンタＰＣ：図１１参照）の値（格納データ）がスタックポインタ（ＳＰ）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが－２更新され、「ｍｎ」がＰＣレジスタに格納されて、「ｍｎ」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。ただし、「ＣＡＬＬ」命令は、３バイト命令であり、ジャンプできるアドレス範囲が、「ＣＡＬＬＦ」命令のそれと異なり、ジャンプできるアドレス範囲は、００００Ｈ～ＦＦＦＦＨの範囲である。なお、「ＣＡＬＬＦ」命令は、「ＣＡＬＬ」命令に比べてバイト数の少ない命令コードであるので、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができるとともに、処理の効率化も図ることができる。

【０４７９】

また、本実施形態の設定変更確認処理では、図６９Ａ及び６９Ｂに示すように、Ｓ４６の「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレス「ＳＢ＿ＰＣＩＮＩＴ＿００」は、Ｓ５７の「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、設定変更時（遊技機起動時）、設定確認開始時（通常動作中）及び設定確認終了時に副制御回路２００に送信する設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理を実行するためのソースプログラムが、互いに同じであり、Ｓ４６及びＳ５７の両処理において用いられる、設定変更コマンド生成格納処理のソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。

【０４８０】

この場合、Ｓ４６及びＳ５７の両処理において、それぞれ別個に設定変更コマンド生成格納処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容

量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【０４８１】

［設定変更コマンド生成格納処理］

次に、図７０及び図７１を参照して、設定変更確認処理（図６８参照）中のＳ４６及びＳ５７で行う設定変更コマンド生成格納処理について説明する。なお、図７０は、設定変更コマンド生成格納処理の手順を示すフローチャートであり、図７１は、設定変更コマンド生成格納処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【０４８２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値（１～６）の情報をＥレジスタにセットする（Ｓ６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態の情報をＣレジスタにセットする（Ｓ６２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定変更コマンドのコマンド種別情報（０２Ｈ）をＡレジスタにセットする（Ｓ６３）。

【０４８３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６１～Ｓ６３で各レジスタにセットされた情報と、Ｓ４６又はＳ５７（図６８参照）でＤレジスタにセットされた情報（設定ステータスである設定変更開始／設定変更終了／設定確認開始／設定確認終了）とを用いて、設定変更コマンドデータを生成し、該生成されたコマンドデータを通信データ格納領域に保存する。なお、通信データ格納処理の詳細については、後述の図７２を参照しながら後で説明する。

【０４８４】

Ｓ６４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定変更コマンド生成格納処理を終了する。なお、設定変更確認処理（図６８参照）中のＳ４６で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６４の処理後、処理を設定変更確認処理（図６８参照）のＳ４７の処理に移す。また、設定変更確認処理（図６８参照）中のＳ５７で行う設定変更コマンド生成格納処理を終了する際には、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６４の処理後、設定変更コマンド生成格納処理を終了するとともに、設定変更確認処理（図６８参照）も終了する。

【０４８５】

本実施形態では、上述のようにして設定変更コマンド生成格納処理が行われる。なお、上述した設定変更コマンド生成格納処理は、メインＣＰＵ１０１が、図７１のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【０４８６】

上述のように、設定変更コマンド生成格納処理では、設定変更コマンド生成格納処理が実行される直前に設定ステータスが通信パラメータ４としてＤレジスタに格納され、設定変更コマンド生成格納処理の実行中に設定値が通信パラメータ３としてＥレジスタに格納され、ＲＴ情報が通信パラメータ５としてＣレジスタに格納される。すなわち、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成する通信パラメータ１～５のうち、通信パラメータ３～５は副制御回路２００側で使用（解析）される通信パラメータ（使用パラメータ）であり、これらの通信パラメータには新たな情報がセットされる。一方、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成するその他の通信パラメータ１及び２は、副制御回路２００側で使用（解析）されない通信パラメータ（未使用パラメータ）であり、通信パラメータ１及び２に対しては、現時点でＬレジスタ及びＨレジスタにそれぞれ格納されている値がセットされる。それゆえ、設定変更コマンド（初期化コマンド）送信時における通信パラメータ１及び２の値は不定値となる。この場合、設定変更コマンドのサム値（ＢＣＣ）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【０４８７】

［通信データ格納処理］

次に、図７２及び図７３を参照して、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図７０参

照）中のＳ６４で行う通信データ格納処理について説明する。なお、通信データ格納処理は、設定変更コマンド生成時だけでなく、他のコマンド生成時にも実行される。図７２は、通信データ格納処理の手順を示すフローチャートであり、図７３は、通信データ格納処理中のＳ７１～Ｓ７６の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【０４８８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、Ａレジスタにセットされているデータを通信コマンド種別のデータとして、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域（不図示）に格納する（Ｓ７１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｈレジスタ及びＬレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ１及び２として、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域（所定の格納領域）に格納する（Ｓ７２）。

【０４８９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｄレジスタ及びＥレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ３及び４として、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタ及びＣレジスタにセットされているデータを、それぞれ通信コマンドのパラメータ５及びＲＴ状態のデータとして、メインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７４）。

【０４９０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ａレジスタ～Ｌレジスタにセットされているデータ値から通信コマンドのＢＣＣデータ（サム値）を生成する（Ｓ７５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、生成したＢＣＣデータをメインＲＡＭ１０３内の通信データ一時格納領域に格納する（Ｓ７６）。

【０４９１】

Ｓ７６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の通信データ格納領域に空きがあるか否かを判別する（Ｓ７７）。なお、本実施形態では、通信データ格納領域に最大９個のコマンドデータが格納可能である（後述の図７５Ｂ参照）。

【０４９２】

Ｓ７７において、メインＣＰＵ１０１が、通信データ格納領域に空きがないと判別したとき（Ｓ７７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図７０参照）も終了する。

【０４９３】

一方、Ｓ７７において、メインＣＰＵ１０１が、通信データ格納領域に空きがあると判別したとき（Ｓ７７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、上述したＳ７１～Ｓ７６の処理により通信データ一時格納領域に格納された通信データを通信コマンドデータとして、通信データ格納領域に格納する（Ｓ７８）。

【０４９４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタ更新処理を行う（Ｓ７９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、通信データ格納領域内における通信データの格納アドレスを示す通信データポインタの更新処理を行う。なお、通信データポインタ更新処理の詳細については、後述の図７４を参照しながら後で説明する。

【０４９５】

そして、Ｓ７９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通信データ格納処理を終了するとともに、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図７０参照）も終了する。

【０４９６】

本実施形態では、上述のようにして通信データ格納処理が行われる。なお、上述した通信データ格納処理中のＳ７１～Ｓ７６の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図７３のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。そして、この一連の処理において、コマンドデータに含まれる、通信コマンドの種別データ、各種通信パラメータ、遊技状態フラグデータ及びＢＣＣデータの格納処理は、図７３に示すように、ソースプログラム上では、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行

うメインＣＰＵ１０１専用命令コードである、「ＬＤＱ」命令を用いて実行される。
【０４９７】
具体的には、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋０）），Ａ」の実行により、Ａレジスタに格納された通信コマンドの種別データが、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋０）」（下位側アドレス値）とで指定されたアドレスの通信データー時格納領域に格納される。また、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋１）），ＨＬ」の実行により、Ｌレジスタに格納された通信パラメータ１が、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋１）」とで指定されたアドレスの通信データー時格納領域に格納され、Ｈレジスタに格納された通信パラメータ２が、その次のアドレスの通信データー時格納領域に格納される。また、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋３）），ＤＥ」の実行により、Ｅレジスタに格納された通信パラメータ３が、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋３）」とで指定されたアドレスの通信データー時格納領域に格納され、Ｄレジスタに格納された通信パラメータ４が、その次のアドレスの通信データー時格納領域に格納される。そして、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋５）），ＢＣ」の実行により、Ｃレジスタに格納された通信パラメータ５が、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋５）」とで指定されたアドレスの通信データー時格納領域に格納され、Ｂレジスタに格納された遊技状態フラグデータが、その次のアドレスの通信データー時格納領域に格納される。
【０４９８】
さらに、通信データ格納処理でセットされたコマンドデータのサム値となるＢＣＣデータは、一連のソースコード「ＡＤＤ（加算命令コード）　Ａ，Ｈ」～「ＡＤＤ　Ａ，Ｂ」の実行により算出され、Ａレジスタに格納される。そして、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋７）），Ａ」の実行により、Ａレジスタに格納されたＢＣＣデータが、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋７）」とで指定されたアドレスの通信データー時格納領域に格納される。
【０４９９】
上述のように、本実施形態では、１パケット（８バイト）の通信データ（コマンドデータ）を作成する際に、各種パラメータをレジスタから転送して通信データー時格納領域（通信バッファ）に格納する。このようなコマンドデータの作成手法では、コマンド生成時に各レジスタに格納されているデータがそのままコマンドデータの各種パラメータとして通信データー時格納領域に格納される。それゆえ、未使用パラメータを含むコマンドデータを作成した時には、作成時毎に、未使用パラメータの値が不定値となる。この場合、同じ種別のコマンドデータあり、かつ、使用パラメータの値が同一であっても、コマンド作成毎に、コマンドデータのサム値（ＢＣＣデータ）が可変可能となる。また、本実施形態では、誤り符号の一つであるサム値の計算をＡＤＤ（加算命令コード）により算出したが、加算命令コードに換えて、ＳＵＢ（減算命令コード）、ＸＯＲ（排他的論理和命令コード）により誤り符号を算出しても同様の効果が得られる。さらに、メインＣＰＵ１０１専用命令である、ＭＵＬ（乗算命令コード）又はＤＩＶ（除算命令コード）を使用して誤り符号を算出しても同様の効果が得られる。
【０５００】
それゆえ、本実施形態では、未使用パラメータを不定値とすることにより、通信データの解析を困難にしてゴト等の不正行為を抑止することができるとともに、不必要なゴト対策処理を加える必要がないため、ゴト対策処理の追加による、主制御回路９０のプログラム容量の圧迫を抑制することができる。
【０５０１】
［通信データポインタ更新処理］
次に、図７４及び図７５を参照して、通信データ格納処理（図７２参照）中のＳ７９で行う通信データポインタ更新処理について説明する。なお、図７４は、通信データポインタ

更新処理の手順を示すフローチャートであり、図７５Ａは、通信データポインタ更新処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図７５Ｂは、通信データポインタ更新処理のソースプログラム上で実際にセットされる通信データ格納領域の構成を示す図である。

【０５０２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在、セットされている通信データポインタの値を取得する（Ｓ８１）。

【０５０３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタの値を１パケット分（８バイト）加算更新する（Ｓ８２）。なお、この処理において、更新後の通信データポインタの値が、通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）の上限サイズ以上となる場合には、メインＣＰＵ１０１は、更新後の通信データポインタの値を「０」にセットし、これにより、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。

【０５０４】

本実施形態では、１回の送信動作で送信されるデータ量（１パケット）は８バイトである。すなわち、本実施形態では、一つの送信動作で一つのコマンドデータを送信することができる。また、本実施形態では、通信データ格納領域に最大９個のコマンドデータを格納可能であるので（図７５Ｂ参照）、通信データ格納領域の上限サイズは、７２バイト（＝８バイト×９）となる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの範囲を「０」～「７１」とし、Ｓ８２の処理において、更新後（通信データポインタを＋８更新した場合）の通信データポインタの値が「７１（上限値）」を超えるような値となる場合には、更新後の通信データポインタの値を「０」にセットして（通信データの格納先のアドレスを先頭アドレスに戻して）、通信データ格納領域に格納されているコマンドデータを全て無効にする（破棄した状態と同様の状態にする）。なお、通信データポインタの値を「０」にセットすると、次にコマンドデータを通信データ格納領域に格納する場合には、通信データ格納領域の先頭アドレスから格納されるので、その前に格納されていたコマンドデータは新たなコマンドデータで上書きされることになる。それゆえ、本実施形態では、通信データポインタの値が「７１（上限値）」を超えた場合に、通信データ格納領域を初期化（クリア）する必要はない。

【０５０５】

そして、Ｓ８２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通信データポインタ更新処理を終了するとともに、通信データ格納処理（図７２参照）も終了する。

【０５０６】

本実施形態では、上述のようにして通信データポインタ更新処理が行われる。そして、上述した通信データポインタ更新処理は、メインＣＰＵ１０１が、図７５Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、Ｓ８２の通信データポインタの更新処理は、図７５Ａ中の「ＡＤＤ」命令及び「ＩＣＰＬＤ」命令（所定の更新命令）により実行されるが、この「ＩＣＰＬＤ」命令もまた、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである。

【０５０７】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＩＣＰＬＤ　Ａ，ｎ」が実行されると、Ａレジスタの内容（格納データ）と整数ｎとが比較され、Ａレジスタの内容が整数ｎ未満である場合には、Ａレジスタの内容に「１」が加算され、Ａレジスタの内容が整数ｎ以上である場合には、Ａレジスタに「０」がセットされる。

【０５０８】

それゆえ、Ｓ８２の通信データポインタの更新処理を実行する場合、図７５Ａのソースプログラム上では、まず、ソースコード「ＡＤＤ　Ａ，７」が実行され、Ａレジスタの内容（更新前の通信データポインタの値）に「７」が加算され、該加算結果がＡレジスタに格納される。次いで、ソースコード「ＩＣＰＬＤ　Ａ，７１」が実行され、Ａレジスタの内

容（７加算後の通信データポインタの値）と整数「７１」とを比較し、Ａレジスタの内容が整数「７１」未満である場合には、Ａレジスタの内容に「１」を加算し、Ａレジスタの内容が整数「７１」以上である場合には、Ａレジスタに「０」をセットする。すなわち、Ｓ８２の処理において、通信データポインタの値を＋７更新したときに、更新後の通信データポインタの値が上限値「７１」を超えるような場合には、通信データポインタをゼロクリアする処理（通信データの格納アドレスを通信データ格納領域の先頭アドレスに戻す処理）が行われる。一方、更新後の通信データポインタの値が上限値「７１」を超えない場合には、「ＩＣＰＬＤ」命令でさらに通信データポインタに「１」を加算することにより、トータルで通信データポインタの値を＋８更新する。

【０５０９】

上述のように、本実施形態では、通信データポインタ更新処理において、一つの「ＩＣＰＬＤ」命令コード（送信バッファの上限判定命令と、判断分岐命令とが一体になっている命令コード）により、通信データポインタの更新（１加算）処理、更新後の通信データポインタの判定チェック処理及び通信データポインタのクリア処理をまとめて実行することができる。この場合、各処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。例えば、更新後の通信データポインタの値がその上限値「７１」を超えるか否かの判断分岐命令コードを省略することができる。

【０５１０】

それゆえ、通信データポインタ更新処理等において、メインＣＰＵ１０１専用の「ＩＣＰＬＤ」命令コードを用いることにより、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【０５１１】

［電断時（外部）処理］

次に、メインＣＰＵ１０１の制御により行われるパチスロ１の電断時（外部）処理を、図７６を参照して説明する。図７６は、電断時（外部）処理の手順を示すフローチャートである。なお、図７６に示す電断時（外部）処理は、電源管理回路９３が、マイクロプロセッサ９１に供給される電源電圧の低下（電断）を検知した際に、電断検知信号をマイクロプロセッサ９１の「ＸＩＮＴ」端子に出力し、これにより、マイクロプロセッサ９１の割込みコントローラ１１２からメインＣＰＵ１０１に出力される割込要求信号に基づいて、実行される。

【０５１２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（Ｓ９１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断検知ポートにセットされているデータを読み込む（Ｓ９２）。

【０５１３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断検知ポートがオン状態であるか否かを判別する（Ｓ９３）。

【０５１４】

Ｓ９３において、メインＣＰＵ１０１が、電断検知ポートがオン状態でないと判別したとき（Ｓ９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、割込処理許可をセットする（Ｓ９４）。そして、Ｓ９４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、電断時（外部）処理を終了する。なお、Ｓ９３がＮＯ判定である場合に行われるこれらの処理は、電源管理回路９３が瞬間的に電断を検知した場合等に発生する瞬停対策の処理に対応する。

【０５１５】

一方、Ｓ９３において、メインＣＰＵ１０１が、電断検知ポートがオン状態であると判別したとき（Ｓ９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入不可を設定し、ホッパー装置５１の停止を設定する（Ｓ９５）。

【０５１６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているスタックポインタ（ＳＰ）の値をメインＲＡＭ１０３内の遊技用ＲＡＭ領域のスタックエリアに保存する（Ｓ９６）。
【０５１７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のチェックサム生成処理を行う（Ｓ９７）。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３内の規定外作業領域（図１２Ｃ参照）で行われる。また、このチェックサム生成処理で用いられるプログラムはメインＲＯＭ１０２内の規定外エリアに格納されている（図１２Ｂ参照）。なお、チェックサム生成処理の詳細については、後述の図７７を参照しながら後で説明する。
【０５１８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３へのアクセス禁止を設定する（Ｓ９８）。そして、Ｓ９８の処理後、電源が停止するまで（電源電圧が、メインＣＰＵ１０１が動作できない電圧に達するまで）無限ループ処理が行われる。
【０５１９】
［チェックサム生成処理（規定外）］
次に、図７７及び図７８を参照して、電断時（外部）処理（図７６参照）中のＳ９７で行うチェックサム生成処理について説明する。なお、図７７は、チェックサム生成処理の手順を示すフローチャートであり、図７８Ａは、チェックサム生成処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図７８Ｂは、チェックサム生成処理で実行されるスタックポインタの更新動作及びメインＲＡＭ１０３からレジスタへのデータの読み出し動作の様子を示す図である。
【０５２０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、現在のスタックポインタ（ＳＰ）の値（遊技用ＲＡＭ領域のスタックエリアの使用中アドレス）をメインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域の規定外スタックエリアに保存する（Ｓ１０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタに規定外スタックエリアのアドレスをセットする（Ｓ１０２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭアドレス（規定外スタックエリアのアドレス）の上位側のアドレス値（Ｆ０Ｈ）をＱレジスタにセットする（Ｓ１０３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断発生フラグを設定する（Ｓ１０４）。
【０５２１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタに、遊技用ＲＡＭ領域内のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「２」で除算した値をセットする（Ｓ１０５）。なお、サム算出カウンタは、サム値算出の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。そして、Ｓ１０５で設定されたサム算出カウンタが「０」になれば、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域のサム値算出処理を終了する。
【０５２２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタを０クリア（値「０」をセット）する（Ｓ１０６）。この処理により、サム値の初期値「０」がセットされる。
【０５２３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、「ＰＯＰ命令」（特定の命令）と呼ばれる命令コード（図７８Ａ中に記載のソースコード「ＰＯＰ　ＤＥ」）を実行し、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたメインＲＡＭ１０３の格納領域のアドレスから２バイト分の領域のデータ（保存値）をＤＥレジスタに読み出す（Ｓ１０７）。
【０５２４】
なお、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタで指定されたアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの下位側のレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを１更新したアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、ペアレジスタの上位側のレジスタにロードされる。また、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたアドレスに対して２バイト分のアドレス更新処理（アドレスを「２」加算する処理）が行

われる。
【０５２５】
それゆえ、Ｓ１０７の処理では、スタックポインタで指定されたアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がＥレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスに「１」を加算したアドレスに保存されているデータ（メモリ内容）がＤレジスタにロードされる。
【０５２６】
図７８Ｂには、「ＰＯＰ」命令実行時における、ＤＥレジスタへのデータの読み込み動作、及び、スタックポインタにセットされるアドレスの更新動作の様子を示す。サム値の算出開始時に、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているアドレスが「Ｆ０１０ｈ」である場合には、アドレス「Ｆ０１０ｈ」に保存されているデータ（メモリ内容）がＥレジスタにロードされ、アドレス「Ｆ０１１ｈ」に保存されているデータ（メモリ内容）がＤレジスタにロードされる。また、この際、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているアドレスに２加算する更新処理が行われ、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているアドレスが「Ｆ０１０ｈ」から「Ｆ０１２ｈ」に変更される。次いで、再度、「ＰＯＰ」命令が実行されると、アドレス「Ｆ０１２ｈ」に保存されているデータ（メモリ内容）がＥレジスタにロードされ、アドレス「Ｆ０１３ｈ」に保存されているデータ（メモリ内容）がＤレジスタにロードされる。また、この際、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているアドレスの更新処理が行われ、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているアドレスが「Ｆ０１２ｈ」から「Ｆ０１４ｈ」に変更される。その後、「ＰＯＰ」命令が実行される度に上述した、ＤＥレジスタへのデータの読み込み動作及びスタックポンタにセットされるアドレスの更新動作が繰り返される。
【０５２７】
Ｓ１０７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出処理を行う（Ｓ１０８）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値にＤＥレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。
【０５２８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１０９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１１０）。
【０５２９】
Ｓ１１０において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１０７の処理に戻し、Ｓ１０７以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域のサム値算出処理が終了するまで、Ｓ１０７～Ｓ１１０の処理が繰り返される。
【０５３０】
一方、Ｓ１１０において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（Ｓ１１１）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外用格納領域のバイト数となる。それゆえ、Ｓ１１１で設定されたサム算出カウンタが「０」になれば、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域のサム値算出処理、すなわち、メインＲＡＭ１０３全体のサム値算出処理が終了する。
【０５３１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた規定外ＲＡＭ領域のアドレスから１バイト分の領域のデータ（保存値）をＡレジスタに読み出す（Ｓ１１２）。
【０５３２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出処理を行う（Ｓ１１３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値にＡレジスタに格納されている値を加算し、該加算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。

【０５３３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに格納されているアドレスを１加算し、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１１４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１１５）。
【０５３４】
Ｓ１１５において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１１２の処理に戻し、Ｓ１１２以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域のサム値を遊技用ＲＡＭ領域のサム値に加算する処理が終了するまで、Ｓ１１２～Ｓ１１５の処理が繰り返される。
【０５３５】
一方、Ｓ１１５において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値を電断発生時のサム値として、メインＲＡＭ１０３内のサム値格納領域（不図示）に保存する（Ｓ１１６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０１で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ（ＳＰ）の値をスタックポインタにセットする（Ｓ１１７）。そして、Ｓ１１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、チェックサム生成処理を終了し、処理を電断時（外部）処理（図７６参照）のＳ９８の処理に移す。
【０５３６】
本実施形態では、上述のようにしてチェックサム生成処理が行われる。そして、上述したチェックサム生成処理は、メインＣＰＵ１０１が、図７８Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。上述のように、本実施形態では、電断発生時のメインＲＡＭ１０３のチェックサムは、加算式で算出される。この際、遊技用ＲＡＭ領域のサム値算出では、２バイト単位で加算処理（図７８Ａ中のソースコード「ＡＤＤ　ＨＬ，ＤＥ」参照）が行われ、規定外ＲＡＭ領域では、１バイト単位で加算処理（図７８Ａ中のソースコード「ＡＤＤＷＢ　ＨＬ，Ａ」参照）が行われる。
【０５３７】
［サムチェック処理（規定外）］
次に、図７９～図８１を参照して、電源投入時処理（図６４参照）中のＳ９で行うサムチェック処理について説明する。なお、図７９及び図８０は、サムチェック処理の手順を示すフローチャートであり、図８１は、サムチェック処理中のＳ１２２～Ｓ１３２の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【０５３８】
まず、メインＣＰＵ１０１は、現在のスタックポインタ（ＳＰ）の値を規定外スタックエリアに保存する（Ｓ１２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタにサム値格納領域のアドレスをセットし、サム算出カウンタに、サム値の算出対象格納領域のバイト数を「２」で除算した値をセットする（Ｓ１２２）。なお、ここでセットされるサム算出カウンタは、サム値算出（サム値の減算処理）の終了契機を判定するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値格納領域からサム値（チェックサム）を取得する（Ｓ１２３）。この処理により、電断発生時に生成されたチェックサム（減算前の初期値）がＨＬレジスタに格納される。
【０５３９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、「ＰＯＰ」命令を実行し、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたメインＲＡＭ１０３の格納領域のアドレスから２バイト分の領域のデータ（保存値）をＤＥレジスタに読み出す（Ｓ１２４）。なお、この際、「ＰＯＰ」命令の実行により、スタックポインタで指定されたアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Ｅレジスタにロードされ、スタックポインタで指定されたアドレスを１更新したアドレスの１バイト領域に保存されているデータ（メモリ内容）が、Ｄレジスタにロードされる（図７８Ｂ参照）。また、「ＰＯＰ」命令が実行されると、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされたアドレスに対して２バイト分のアドレス更新処理（アドレ

スを２加算する処理）が行われる。
【０５４０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出（減算）処理を行う（Ｓ１２５）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値（サム値の初期値又は前回の減算処理後のサム値）からＤＥレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。
【０５４１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１２７）。
【０５４２】
Ｓ１２７において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１２４の処理に戻し、Ｓ１２４以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、Ｓ１２４～Ｓ１２７の処理が繰り返される。
【０５４３】
一方、Ｓ１２７において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域のサム値の計算開始アドレスをセットし、サム算出カウンタに、規定外用サムカウント値をセットする（Ｓ１２８）。なお、規定外用サムカウント値は、規定外ＲＡＭ領域のバイト数となる。
【０５４４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた規定外ＲＡＭ領域のアドレスから１バイト分の領域のデータ（保存値）をＡレジスタに読み出す（Ｓ１２９）。
【０５４５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、サム値の算出（減算）処理を行う（Ｓ１３０）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに格納されている値からＡレジスタに格納されている値を減算し、該減算された値をサム値としてＨＬレジスタに格納する。
【０５４６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタに格納されているアドレスを１加算し、サム算出カウンタの値を１減算する（Ｓ１３１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新後のサム算出カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１３２）。
【０５４７】
Ｓ１３２において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１２９の処理に戻し、Ｓ１２９以降の処理を繰り返す。すなわち、メインＲＡＭ１０３の規定外ＲＡＭ領域の全域に渡ってサム値の減算処理が終了するまで、Ｓ１２９～Ｓ１３２の処理が繰り返される。
【０５４８】
一方、Ｓ１３２において、メインＣＰＵ１０１が、サム算出カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック処理の判定結果に「サム異常」をセットする（Ｓ１３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、算出されたサム値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１３４）。
【０５４９】
なお、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、フラグ・レジスタＦのゼロフラグ（ビット６）の状態（１／０）を参照して、サム値が「０」であるか否かを判別する。本実施形態では、Ｓ１２８でセットされたサム算出カウンタの値が「０」になった時点、すなわち、メインＲＡＭ１０３の全域に渡ってサム値の減算処理が終了した時点において、サム値が「０」である場合には、フラグ・レジスタＦのゼロフラグには「１」がセットされ、サム

値が「０」でない場合には、フラグ・レジスタＦのゼロフラグには「０」がセットされている。それゆえ、Ｓ１３４の処理の時点において、フラグ・レジスタＦのゼロフラグに「１（オン状態）」がセットされていれば、メインＣＰＵ１０１はサム値が「０」であると判定する。

【０５５０】

Ｓ１３４において、メインＣＰＵ１０１が、算出されたサム値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３９の処理を行う。一方、Ｓ１３４において、メインＣＰＵ１０１が、算出されたサム値が「０」であると判別したとき（Ｓ１３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定結果に「電断異常」をセットする（Ｓ１３５）。

【０５５１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断発生フラグを取得する（Ｓ１３６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、電断発生フラグが電断なしの状態（オフ状態）であるか否かを判別する（Ｓ１３７）。

【０５５２】

Ｓ１３７において、メインＣＰＵ１０１が、電断発生フラグが電断なしの状態であると判別したとき（Ｓ１３７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１３９の処理を行う。一方、Ｓ１３７において、メインＣＰＵ１０１が、電断発生フラグが電断なしの状態でないと判別したとき（Ｓ１３７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定結果に「正常」をセットする（Ｓ１３８）。

【０５５３】

Ｓ１３８の処理後、Ｓ１３４がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ１３７がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック判定結果に判定結果を保存し、電断発生フラグをクリア（オフ）する（Ｓ１３９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１２１で規定外スタックエリアに保存されたスタックポインタ（ＳＰ）の値をスタックポインタにセットする（Ｓ１４０）。そして、Ｓ１４０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、サムチェック処理を終了し、処理を電源投入時処理（図６４参照）のＳ１０の処理に移す。

【０５５４】

本実施形態では、上述のようにしてサムチェック処理が行われる。そして、上述したサムチェック処理中のＳ１２２～Ｓ１３２の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図８１のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【０５５５】

上述のように、本実施形態における、メインＲＡＭ１０３のサムチョックの判定処理では、まず、電断発生時に生成されたチェックサムの値を、電源復帰時のメインＲＡＭ１０３に格納されたデータで順次減算する。この際、遊技用ＲＡＭ領域では、２バイト単位で減算処理（図８１中のソースコード「ＳＵＢ　ＨＬ，ＤＥ」参照）が行われ、規定外ＲＡＭ領域では、１バイト単位で減算処理（図８１中のソースコード「ＳＵＢＷＢ　ＨＬ，Ａ」参照）が行われる。次いで、最終的な減算結果が「０」であるか否か（ゼロフラグがオン状態であるか否か）に基づいて、異常の発生の有無を判定する。そして、減算結果が「０」である場合（ゼロフラグがオン状態である場合）には、正常と判定され、減算結果が「０」でない場合（ゼロフラグがオフ状態である場合）には、異常と判定される。

【０５５６】

すなわち、本実施形態では、電断発生時のチェックサムの生成処理は加算方式で行われ、電源復帰時のチェックサムの判定処理は減算方式で行われる。そして、チェックサムの最終的な減算結果に基づいて、正常／異常の判定が行われる。このようなチェックサムの生成処理及び判定処理を行った場合、電源復帰時に再度チェックサムを生成して、該チェックサムを電断発生時のチェックサムと照合する処理が不要となる。この場合、ソースプログラム上において、照合命令コードを省略することができ、ソースプログラムの容量を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、照合命令コードの省略分に対応する空き容量を確保することができ、増えた空き容量を活用して

、遊技性を高めることが可能になる。なお、上述の電断発生時のチェックサムの生成処理、及び、電源復帰時のチェックサムの判定処理で実行される「ＰＯＰ」命令は、スタックポインタ（ＳＰ）操作専用命令であり、ソースコード「ＰＯＰ　ＤＥ」以外にもソースコード「ＰＯＰ　ＨＬ」、「ＰＯＰ　ＡＦ」等が存在する。

【０５５７】

［メインＣＰＵの制御によるパチスロのメイン処理］

次に、図８２を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により実行されるパチスロ１のメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図８２は、メイン処理の手順を示すフローチャート（以下、メインフローという）である。

【０５５８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ２０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１２Ｃに示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「一遊技終了時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。なお、この範囲の格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０５５９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ２０２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メダルセンサ（不図示）やスタートスイッチ７９などの入力チェック処理等を行う。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については、後述の図８３を参照しながら後で説明する。

【０５６０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数取得処理を行う（Ｓ２０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役抽籤用の乱数値（０～６５５３５：ハードラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ０の値）やＡＲＴ関連の各種抽籤で用いられる演出用乱数値（０～６５５３５：ソフトラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ１～３の各値、０～２５５：ソフトラッチ乱数となる乱数回路１１０の乱数レジスタ４～７の各値）などを抽出し、該抽出した各種乱数値をメインＲＡＭ１０３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、乱数取得処理の詳細については、後述の図９１を参照しながら後で説明する。

【０５６１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ２０４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３で抽出した乱数値（ハードラッチ乱数）に基づいた抽籤により内部当籤役の決定処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については、後述の図９２を参照しながら後で説明する。

【０５６２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、当り要求フラグステータス（フラグステータス情報）から内部当籤役を生成する処理、当り要求フラグデータの展開処理、当り要求フラグデータを当り要求フラグ格納領域を格納する処理等を行う。なお、図柄設定処理の詳細については、後述の図９７を参照しながら後で説明する。

【０５６３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ２０６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するスタートコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたスタートコマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータ（サブフラグ等）を含んで構成される。

【０５６４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェースボード制御処理を行う（Ｓ２０７）。なお、第２インターフェースボード制御処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外用作業領域で実行される。第２インターフェースボード制御処理の詳細については、後述の図１０２を参照しながら後で説明する。

【０５６５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、状態別制御処理を行う（Ｓ２０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、遊技状態に応じた遊技開始時処理（スタート処理）を行う。なお、状態別制御処理の詳細については、後述の図１０４を参照しながら後で説明する。

【０５６６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ２０９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定テーブル（図２６参照）を参照し、内部当籤役及び遊技状態に基づいて、引込優先順位テーブル選択テーブル番号、引込優先順位テーブル番号、停止テーブル番号を取得する処理や、ストップボタン未作動カウンタに「３」を格納する処理などを行う。

【０５６７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ２１０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（１．１１７２ｍｓｅｃ）で実行される後述の割込処理（後述の図１５８参照）により、３つのステッピングモータ（不不図示）の駆動が制御され、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転が開始される。次いで、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

【０５６８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２１１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するリール回転開始コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたリール回転開始コマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、リール回転開始コマンドは、リールの回転開始動作開始されたことを示すパラメータを含んで構成される。

【０５６９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ２１２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位データを取得して、引込優先順位データ格納領域に格納する。なお、引込優先順位格納処理の詳細については、後述の図１２６を参照しながら後で説明する。

【０５７０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ２１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、左ストップボタン１７Ｌ、中ストップボタン１７Ｃ及び右ストップボタン１７Ｒがそれぞれ押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転の停止制御を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については、後述の図１３８を参照しながら後で説明する。

【０５７１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索処理を行う（Ｓ２１４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納領域（図３５参照）のデータを入賞作動フラグ格納領域（図２８～図３０参照）に格納する。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、有効ラインに表示役が表示されたか否かを判定し、その判定結果に基づいて、メダルの払出枚数をセットする。なお、入賞検索処理の詳細については、後述の図１４５を参照しながら後で説明する。

【０５７２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を行う（Ｓ２１５）。こ

の処理では、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグ（内部当籤役）と入賞作動フラグ（表示役）とを合成し、その合成結果に基づいてイリーガルヒットエラーの有無を判定する。なお、イリーガルヒットチェック処理の詳細については、後述の図１４８を参照しながら後で説明する。

【０５７３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を行う（Ｓ２１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動コマンドの生成処理を行う。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２１４において決定された表示役の払出枚数に基づいて、ホッパー装置５１の駆動やクレジット枚数の更新を行い、メダルの払い出し処理を行う。なお、入賞チェック・メダル払出処理の詳細については、後述の図１５０を参照しながら後で説明する。

【０５７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を行う（Ｓ２１７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。なお、ＢＢチェック処理の詳細については、後述の図１５４を参照しながら後で説明する。

【０５７５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を行う（Ｓ２１８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、有効ライン上に停止表示された図柄組合せに基づいてＲＴ状態の移行制御を行う。なお、ＲＴチェック処理の詳細については、後述の図１５５及び図１５６を参照しながら後で説明する。

【０５７６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を行う（Ｓ２１９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、ＣＺの引き戻し抽籤処理を行う。なお、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理の詳細については、後述の図１５７を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ２１９の処理後（一遊技終了後）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２０１の処理に戻す。

【０５７７】

［メダル受付・スタートチェック処理］

次に、図８３及び図８４を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２０２で行うメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図８３は、メダル受付・スタートチェック処理の手順を示すフローチャートであり、図８４は、メダル受付・スタートチェック処理中のＳ２３１～Ｓ２３３の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【０５７８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」であるか否か（自動投入要求はあるか否か）を判別する（Ｓ２２１）。なお、この処理において、自動投入メダルカウンタが「１」以上であるときは、メインＣＰＵ１０１は、自動投入要求があると判別する。また、自動投入メダルカウンタは、前回の単位遊技において再遊技（リプレイ）に係る表示役が成立したか否かを識別するためのデータである。再遊技に係る表示役が成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入メダルカウンタに自動的に投入される。

【０５７９】

Ｓ２２１において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２２５の処理を行う。

【０５８０】

一方、Ｓ２２１において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入処理を行う（Ｓ２２２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンドの生成格納処理やメダル投入枚数のＬＥＤ点灯制御処理などを行う。なお、メダル投入処

理の詳細については、後述の図８５を参照しながら後で説明する。
【０５８１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値を１減算する（Ｓ２２３）。次いで、減算後の自動投入メダルカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２２４）。
【０５８２】
Ｓ２２４において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２２４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２２の処理に戻し、Ｓ２２２以降の処理を繰り返す。
【０５８３】
一方、Ｓ２２４において、メインＣＰＵ１０１が、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２２４がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（Ｓ２２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メダル補助収納庫スイッチ７５のオン／オフ状態に基づいて、メダル補助収納庫５２がメダルで満杯になっているか否かを検出する。
【０５８４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入状態チェック処理を行う（Ｓ２２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入状態チェック処理の結果に基づいて、メダル投入可能な状態であるか否かを判別する（Ｓ２２７）。
【０５８５】
Ｓ２２７において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入可能な状態でないと判別したとき（Ｓ２２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２３１の処理を行う。
【０５８６】
一方、Ｓ２２７において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入可能な状態であると判別したとき（Ｓ２２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理を行う（Ｓ２２８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、メダルセンサ入力状態に基づいて、メダルが正常に通過したか否かの判定処理や、規定数を超えてメダル投入が行われた場合に該メダルをクレジットする処理などを行う。なお、メダル投入チェック処理の詳細については、後述の図８７を参照しながら後で説明する。
【０５８７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理の結果に基づいて、メダル投入又はクレジット可能な状態であるか否かを判別する（Ｓ２２９）。
【０５８８】
Ｓ２２９において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入又はクレジット可能な状態であると判別したとき（Ｓ２２９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２３１の処理を行う。一方、Ｓ２２９において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入又はクレジット可能な状態でないと判別したとき（Ｓ２２９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ２３０）。この処理により、セレクタ６６（図４参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口２４から排出される。
【０５８９】
Ｓ２３０の処理後、Ｓ２２７がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ２２９がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であるか否かを判別する（Ｓ２３１）。なお、本実施形態では、遊技開始可能枚数は３枚である（図２８～図３０参照）。
【０５９０】
Ｓ２３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数であると判別したとき（Ｓ２３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２３４の処理を行う。一方、Ｓ２３１において、メインＣＰＵ１０１が、現在のメダルの投入枚数が遊技可能開始枚数でないと判別したとき（Ｓ２３１がＮＯ判定の場合）、メ

インＣＰＵ１０１は、メダル投入があるか否かを判別する（Ｓ２３２）。
【０５９１】
Ｓ２３２において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入があると判別したとき（Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２６に戻し、Ｓ２２６以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ２３２において、メインＣＰＵ１０１が、メダル投入がないと判別したとき（Ｓ２３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図６８で説明した設定変更確認処理を行う（Ｓ２３３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定確認開始時の設定変更コマンドの生成格納処理などを行う。
【０５９２】
Ｓ２３３の処理後又はＳ２３１がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７９がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ２３４）。
【０５９３】
Ｓ２３４において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態でないと判別したとき（Ｓ２３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２２６に戻し、Ｓ２２６以降の処理を繰り返す。
【０５９４】
一方、Ｓ２３４において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態であると判別したとき（Ｓ２３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ２３５）。この処理により、セレクタ６６（図４参照）のソレノイドの駆動が行われず、投入されたメダルがメダル払出口２４から排出される。そして、Ｓ２３５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０３に移す。
【０５９５】
本実施形態では、上述のようにしてメダル受付・スタートチェック処理が行われる。そして、上述したメダル受付・スタートチェック処理中のＳ２３１～Ｓ２３３の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図８４のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、Ｓ２３３の処理では、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである「ＣＡＬＬＦ」命令により、処理を設定変更確認処理の実行プログラムのアドレス「ＳＢ＿ＷＶＳＣ＿００」にジャンプさせ、図６８及び図６９で説明した設定変更確認処理を行う。
【０５９６】
そして、上述したメダル受付・スタートチェック処理中のＳ２３３の処理、すなわち、設定変更確認処理は、遊技状態に関係なく実行される。それゆえ、本実施形態では、遊技状態に関係なく、すなわち、遊技状態がボーナス状態（特賞作動状態）であっても、設定値及びホールメニュー（各種履歴データ（エラー、電断履歴等））を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。
【０５９７】
［メダル投入処理］
次に、図８５及び図８６を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図８３参照）中のＳ２２２で行うメダル投入処理について説明する。なお、図８５は、メダル投入処理の手順を示すフローチャートであり、図８６は、メダル投入処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【０５９８】
まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルカウンタの値に「１」を加算する（Ｓ２４１）。なお、メダルカウンタは、メダルの投入枚数をカウント（計数）するためのカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。
【０５９９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２４２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納

領域（図７５Ｂ参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。すなわち、メダル投入コマンドは、メダルが１枚投入される度に、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。

【０６００】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＬＥＤ８２（図７参照）に含まれるメダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤを消灯させる（Ｓ２４３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入枚数（メダルカウンタの値）に基づいて、該メダル投入枚数に対応するＬＥＤ点灯データ（点灯制御データ）を算出する（Ｓ２４４）。この処理において、例えば、メダル投入枚数が１枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第１ＬＥＤのみを点灯させるＬＥＤ点灯データが算出され、また、例えば、メダル投入枚数が３枚である場合には、メダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤの全てを点灯させるＬＥＤ点灯データが算出される。なお、このＬＥＤ点灯データの算出手法については、後で詳述する。

【０６０１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、算出されたＬＥＤ点灯データを用いて、対応するメダル投入枚数表示用のＬＥＤを点灯させる（Ｓ２４５）。そして、Ｓ２４５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図８３参照）のＳ２２３に移す。

【０６０２】

本実施形態では、上述のようにしてメダル投入処理が行われる。なお、上述したメダル投入処理は、メインＣＰＵ１０１が、図８６のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でＳ２４４の処理では、メダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データがテーブルを参照したループ処理でなく、演算処理により生成される。この演算処理は、メインＣＰＵ１０１が図８６に示すソースプログラム中のソースコード「ＬＤ　Ａ，Ｌ」～「ＯＲ　Ｌ」を順次実行することにより行われる。

【０６０３】

この演算処理では、まず、ソースコード「ＬＤ　Ａ，Ｌ」の実行により、Ｌレジスタに格納されたメダル投入枚数のデータがＡレジスタに格納される。例えば、メダル投入枚数が３枚である場合には、「００００００１１Ｂ」（１０進数で「３」）がＡレジスタに格納される。なお、本実施形態において、１バイトデータを「＊＊＊＊＊＊＊＊Ｂ」と記すが、最後の文字「Ｂ」は、文字「Ｂ」の前に示された「０」又は「１」がビットデータであることを意味する。

【０６０４】

次いで、ソースコード「ＡＤＤ　Ａ，Ａ」の実行により、Ａレジスタに格納されたデータにＡレジスタに格納されたデータが加算され、該加算結果がＡレジスタに格納される。例えば、この「ＡＤＤ」命令の実行前の時点でＡレジスタに格納されているデータが「００００００１１Ｂ」である場合（メダル投入枚数が３枚である場合）、この「ＡＤＤ」命令により、加算結果となる「０００００１１０Ｂ」がＡレジスタに格納される。

【０６０５】

次いで、ソースコード「ＤＥＣ　Ａ」の実行により、Ａレジスタに格納されているデータが１減算され、該減算結果がＡレジスタに格納される。例えば、この「ＤＥＣ」命令の実行前の時点でＡレジスタに格納されているデータが「０００００１１０Ｂ」である場合、この「ＤＥＣ」命令により、減算結果となる「０００００１０１Ｂ」がＡレジスタに格納される。

【０６０６】

次いで、ソースコード「ＯＲ　Ｌ」の実行により、Ｌレジスタに格納されているデータ（メダル投入枚数）とＡレジスタに格納されているデータとの論理和演算が行われ、該演算結果がＡレジスタに格納される。例えば、この「ＯＲ」命令の実行前の時点でＡレジスタに格納されているデータが「０００００１０１Ｂ」であり、Ｌレジスタに格納されている

データが「００００００１１Ｂ」である場合（メダル投入枚数が３枚である場合）、この「ＯＲ」命令により、両データの論理和演算の結果となる「００００００１１１Ｂ」がＡレジスタに格納される。そして、「ＯＲ」命令の実行によりＡレジスタに格納されたデータが、メダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データ（メダル投入ＬＥＤの点灯状態を示すデータ）となる。

【０６０７】

例えば、メダル投入枚数が３枚である場合には、上述のように、Ｓ２４４のメダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データの算出処理により、最終的な算出結果「０００００１１１Ｂ」がメダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データとなる。そして、本実施形態では、最終的に算出されたＬＥＤ点灯データのビット０の「１／０」が１枚目のメダル投入枚数表示用のＬＥＤ（第１ＬＥＤ）への出力ポートの「オン／オフ」状態に対応し、ビット１の「１／０」が２枚目のメダル投入枚数表示用のＬＥＤ（第２ＬＥＤ）への出力ポートの「オン／オフ」状態に対応し、ビット２の「１／０」が３枚目のメダル投入枚数表示用のＬＥＤ（第３ＬＥＤ）への出力ポートの「オン／オフ」状態に対応する。それゆえ、メダル投入枚数が３枚である場合には、上述のように、ＬＥＤ点灯データとして「０００００１１１Ｂ」が生成されるので、メダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤの全ての出力ポートがオン状態にセットされ、メダル投入枚数表示用の第１～第３ＬＥＤが全て点灯状態となる。

【０６０８】

上述のようにしてメダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データを演算処理により生成した場合、メダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データを生成する際に参照するテーブルデータが不要となるのでメインＲＯＭ１０２のテーブル領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。すなわち、本実施形態の上述したメダル投入処理では、メダル投入ＬＥＤ表示の処理を効率化することができるとともに、メインＲＯＭ１０２の空き容量を確保し（増やし）、該増えた空き領域を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【０６０９】

［メダル投入チェック処理］

次に、図８７及び図８８を参照して、メダル受付・スタートチェック処理（図８３参照）中のＳ２２８で行うメダル投入チェック処理について説明する。なお、図８７は、メダル投入チェック処理の手順を示すフローチャートであり、図８８は、メダル投入チェック処理中のＳ２５５～Ｓ２５８の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【０６１０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、再遊技中であるか否かを判別する（Ｓ２５１）。

【０６１１】

Ｓ２５１において、メインＣＰＵ１０１が、再遊技中であると判別したとき（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図８３参照）のＳ２２９に移す。

【０６１２】

一方、Ｓ２５１において、メインＣＰＵ１０１が、再遊技中でないと判別したとき（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付許可を行う（Ｓ２５２）。この処理では、セレクタ６６（図４参照）のソレノイドの駆動が行われ、メダル投入口１４から投入されたメダルが受け入れられる。受け入れられたメダルは計数されてからホッパー装置５１へ案内される。

【０６１３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ベットボタンチェック処理を行う（Ｓ２５３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＥＴスイッチ７７のオン／オフ状態に基づいて、ベットボタン（ＭＡＸベットボタン１５ａ又は１ベットボタン１５ｂ）の操作が行われたか否かを判別する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２５３のベットボタンチェック処理の結果に基づいて、ベット動作が完了したか否かを判別する（Ｓ２５４）。

【０６１４】
Ｓ２５４において、メインＣＰＵ１０１が、ベット動作が完了したと判別したとき（Ｓ２５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図８３参照）のＳ２２９に移す。
【０６１５】
一方、Ｓ２５４において、メインＣＰＵ１０１が、ベット動作が完了していないと判別したとき（Ｓ２５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態（遊技媒体の受付状態）と、前回処理時のメダルセンサ入力状態とを取得する（Ｓ２５５）。なお、メダルセンサ入力状態は、メダル投入口１４に受け入れられたメダルのセレクタ６６内の通過状況を示す情報であり、セレクタ６６に入口及び出口に設けられた各メダルセンサ（不図示）の検知結果により生成される。
【０６１６】
本実施形態では、メダルセンサ入力状態は、１バイト（８ビット）のデータで表され、セレクタ６６の出口にメダルの通過方向に並んで設けられた上流側の第１メダルセンサ（不図示）の検知結果がビット０の情報（「０」又は「１」）に対応し、下流側の第２メダルセンサ（不図示）の検知結果がビット１の情報（「０」又は「１」）に対応する。第１メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット０に「１」がセットされ、第２メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット１に「１」がセットされる。それゆえ、メダルセンサ入力状態「００００００００Ｂ」は、メダル通過前又は通過後（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「０００００００１Ｂ」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１１Ｂ」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「００００００１０Ｂ」は、メダル通過完了直前の状態を示す。
【０６１７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したか否かを判別する（Ｓ２５６）。
【０６１８】
Ｓ２５６において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化していないと判別したとき（Ｓ２５６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６１の処理を行う。
【０６１９】
一方、Ｓ２５６において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態が前回処理時のメダルセンサ入力状態から変化したと判別したとき（Ｓ２５６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、前回処理時のメダルセンサ入力状態に基づいて、演算処理により、現処理時で得られるメダルセンサ入力状態の正常値（正常変化値）を生成する（Ｓ２５７）。
【０６２０】
なお、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００００Ｂ」である場合（第１及び第２メダルセンサがともにメダル未検知である場合）には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００００１Ｂ」（第１メダルセンサがメダル検知であり、第２メダルセンサがメダル未検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００００１Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００１１Ｂ」（第１及び第２メダルセンサがともにメダル検知である場合）が生成される。また、この処理において、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００１１Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００１０Ｂ」（第１メダルセンサがメダル未検知であり、第２メダルセンサがメダル検知である場合）が生成され、前回処理時のメダルセンサ入力状態が「００００００１０Ｂ」である場合には、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００００Ｂ」（第１及び第２メダルセンサがともにメダル未検知である場合）が生成される。なお、メダルセンサ入力状態の正常変化値の生成（算出）手法については後で詳述する。

【０６２１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５７で生成された正常変化値と同じであるか否かを判別する（Ｓ２５８）。なお、この判定処理では、メダル逆行エラーの発生の有無が判定され、Ｓ２５８の判定条件が満たされない場合には、メインＣＰＵ１０１は、メダル逆行エラーが発生したと判定する。
【０６２２】
Ｓ２５８において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５７で生成された正常変化値と同じでないと判別したとき（Ｓ２５８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６２の処理を行う。
【０６２３】
一方、Ｓ２５８において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がＳ２５７で生成された正常変化値と同じであると判別したとき（Ｓ２５８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態（「０００００００Ｂ」）であるか否かを判別する（Ｓ２５９）。Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態であると判別したとき（Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６３の処理を行う。
【０６２４】
Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態でないと判別したとき（Ｓ２５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル通過チェックタイマーをセットする（Ｓ２６０）。この処理でメダル通過チェックタイマーにセットされる時間は、メダルがセレクタ６６を通過したか否かを判別可能な時間であれば、任意の時間に設定することができる。また、この処理でセットされるタイマー値は、例えば、現処理時のメダルセンサ入力状態に応じて変化させてもよい。
【０６２５】
Ｓ２６０の処理後又はＳ２５６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過中の状態（「００００００１１Ｂ」）であり、かつ、メダル通過チェックタイマーが停止しているか否かを判別する（Ｓ２６１）。この判定処理では、メダル通過エラー（投入メダル通過時間エラー）の発生の有無が判定され、Ｓ２６１の判定条件が満たされた場合、メインＣＰＵ１０１は、メダル通過エラーが発生したと判定する。
【０６２６】
Ｓ２６１において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２６１の判定条件が満たされないと判別したとき（Ｓ２６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。
【０６２７】
一方、Ｓ２６１において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２６１の判定条件が満たされると判別したとき（Ｓ２６１がＹＥＳ判定の場合）、又は、Ｓ２５８がＮＯ判定の場合、すなわち、メダル通過エラー又はメダル逆行エラーが発生したと判定された場合、メインＣＰＵ１０１は、エラー処理を行う（Ｓ２６２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、エラーコマンド生成格納処理等のエラー発生時の各種処理を行う。なお、エラー処理の詳細については、後述の図８９を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ２６２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。
【０６２８】
ここで再度、Ｓ２５９の処理に戻って、Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、規定数（本実施形態では３枚）のメダルが投入済みの状態であるか否かを判別する（Ｓ２６３）。
【０６２９】
Ｓ２６３において、メインＣＰＵ１０１が、規定数のメダルが投入済みの状態でないと判

別したとき（Ｓ２６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図８５で説明したメダル投入処理を行う（Ｓ２６４）。そして、Ｓ２６４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。

【０６３０】

一方、Ｓ２６３において、メインＣＰＵ１０１が、規定数のメダルが投入済みの状態であると判別したとき（Ｓ２６３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に「１」を加算する（Ｓ２６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２６６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたメダル投入コマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。

【０６３１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に基づいて、メダルのクレジット枚数が上限値（本実施形態では５０枚）であるか否かを判別する（Ｓ２６７）。

【０６３２】

Ｓ２６７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数が上限値でないと判別したとき（Ｓ２６７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２５３の処理に戻し、Ｓ２５３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ２６７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数が上限値であると判別したとき（Ｓ２６７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入チェック処理を終了し、処理をメダル受付・スタートチェック処理（図８３参照）のＳ２２９に移す。

【０６３３】

本実施形態では、上述のようにしてメダル投入チェック処理が行われる。そして、上述したメダル投入チェック処理中のＳ２５５～Ｓ２５８の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図８８のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、Ｓ２５７のメダルセンサ入力状態の正常変化値の生成処理は、テーブルを参照して取得する処理ではなく、演算処理により行われる。具体的には、正常変化値の生成処理は、メインＣＰＵ１０１が図８８に示すソースプログラム中のソースコード「ＲＬＡ」及び「ＡＮＤ　ｃＢＸ＿ＭＤＩＮＳＷ」をこの順で実行することにより行われる。

【０６３４】

「ＲＬＡ」命令は、Ａレジスタに格納された１バイトのデータを、左（ビット０からビット７に向かう方向）に１回（１ビット分）シフトさせる命令コードである。図８８に示す例では、「ＲＬＡ」命令より前に実行されるソースコード「ＬＤ　Ａ，Ｂ」によりＡレジスタに格納された前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが、「ＲＬＡ」命令により、左に１回シフトされる。この際、ビット０に新たに格納されるビットデータは、「ＲＬＡ」命令より前に実行されるソースコード「ＣＰ　ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」の実行結果に基づいて決定される。

【０６３５】

「ＣＰ」命令は比較動作を実行する命令コードである。また、「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」は、１バイトのデータであり、本実施形態では「００００００１０Ｂ」である。ソースコード「ＣＰ　ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」が実行されると、Ａレジスタに格納された前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが、「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２（００００００１０Ｂ）」と比較される。

【０６３６】

そして、ソースコード「ＣＰ　ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」を実行した結果、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２（００００００１０Ｂ）」未満であるという結果が得られた場合にはフラグ・レジスタＦのキャリーフラグ（図１１参照）に「１」がセットされ、「ＲＬＡ」命令の実行時に、Ａレジスタのビット０にフラグ・レジスタＦのキャリーフラグの「１」が格納される。一方、ソースコード「ＣＰ

ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」を実行した結果、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２（００００００１０Ｂ）」以上であるという結果が得られた場合にはフラグ・レジスタＦのキャリーフラグ（図１１参照）に「０」がセットされ、「ＲＬＡ」命令の実行時により、Ａレジスタのビット０にフラグ・レジスタＦのキャリーフラグの「０」が格納される。

【０６３７】

それゆえ、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「００００００００Ｂ（メダル通過前又は通過後（通過時）の状態）」（＜「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」）であれば、「ＲＬＡ」命令の実行により、「０００００００１Ｂ」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「０００００００１Ｂ（メダル通過開始時の状態）」（＜「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」）であれば、「ＲＬＡ」命令の実行により、「００００００１１Ｂ」が生成される。一方、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「００００００１１Ｂ（メダル通過中の状態）」（＞「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」）であれば、「ＲＬＡ」命令の実行により、「０００００１１０Ｂ」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「０００００００１０Ｂ（メダル通過完了直前の状態）」（＝「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」）であれば、「ＲＬＡ」命令の実行により、「０００００１００Ｂ」が生成される。

【０６３８】

次いで、ソースコード「ＡＮＤ　ｃＢＸ＿ＭＤＩＮＳＷ」が実行されると、「ＲＬＡ」命令の実行により生成された１バイトデータ（Ａレジスタの格納データ）が、１バイトのデータ「ｃＢＸ＿ＭＤＩＮＳＷ」と論理積され、メダルセンサ入力状態の正常変化値が算出される。なお、１バイトのデータ「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ」は、本実施形態では「００００００１１Ｂ」である。それゆえ、ソースコード「ＡＮＤ　ｃＢＸ＿ＭＤＩＮＳＷ」が実行されれば、Ａレジスタの格納データ中のビット０及びビット１のデータだけがマスクされ、その他のビットデータが「０」になる。

【０６３９】

その結果、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「００００００００Ｂ（メダル通過前の状態）」であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「０００００００１Ｂ（メダル通過開始時の状態）」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「０００００００１Ｂ（メダル通過開始時の状態）」であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００１１Ｂ（メダル通過中の状態）」が生成される。一方、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「００００００１１Ｂ（メダル通過中の状態）」であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「０００００００１０Ｂ（メダル通過完了直前の状態）」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「０００００００１０Ｂ」（メダル通過完了直前の状態）であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「００００００００Ｂ（メダル通過後（通過時）の状態）」が生成される。

【０６４０】

上述のようにして、メダルセンサ入力状態の変化態様の検知処理をテーブル参照処理から演算処理に変更することにより、メインＲＯＭ１０２のテーブル格納領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。それゆえ、上述した手法を採用することにより、メダル投入センサ状態の検知処理を効率化することができるとともに、メインＲＯＭ１０２において増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能となる。

【０６４１】

［エラー処理］

次に、図８９及び図９０を参照して、例えば、メダル投入チェック処理（図８７参照）中のＳ２６２で行うエラー処理について説明する。図８９は、エラー処理の手順を示すフローチャートであり、図９０は、エラー処理のソースプログラム上で、実際に参照されるエラーテーブルの構成の一例を示す図である。

【０６４２】
なお、図９０に示すエラーテーブルでは、エラー要因の種別を示すポートのオン／オフ状態を表す１バイトデータ（図９０中の例えばアドレス「ｄＥＲＲ＿ＨＥ」に格納されている１バイトデータ等）毎に、エラー表示データ（図９０中の例えばアドレス「ｄＥＲＲ＿ＨＥ＋１」及び「ｄＥＲＲ＿ＨＥ＋２」に格納されている１バイトデータ等）が規定される。このエラー表示データは、情報表示器６に含まれる２桁の７セグＬＥＤ（払出枚数表示用及びエラー表示用兼用）に出力される。
【０６４３】
まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルソレノイドのオフ処理を行う（Ｓ２７１）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、セレクタ６６（図７参照）のソレノイドの駆動を停止する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払出枚数表示データの退避処理を行う（Ｓ２７２）。
【０６４４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーテーブルのセット処理を行う（Ｓ２７３）。この処理により、図９０に示すエラーテーブルの先頭アドレスがソースプログラム上にセットされる。
【０６４５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラー要因を取得する（Ｓ２７４）。なお、この処理で取得されるエラー要因は、現在処理中のエラー処理を読み出した処理に応じて変化する。なお、本実施形態で対象とするエラー要因としては、図９０に示すように、「ホッパーエンプティエラー」、「ホッパージャムエラー」、「投入メダル通過カウントエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過チェックエラー」、「投入メダル通過時間エラー」、「投入メダル逆行エラー」、「投入メダル補助収納庫満杯エラー」、「イリーガルヒットエラー」が規定される。例えば、メダル投入チェック処理中のＳ２５８の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として図９０中の「投入メダル逆行エラー（Ｃｒ）」が取得される。また、例えば、メダル投入チェック処理中のＳ２６１の処理後にエラー処理が読み出された場合には、この処理において、エラー要因として図９０中の「投入メダル通過時間エラー（ＣＥ）」が取得される。
【０６４６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーテーブルとエラー要因とから、エラー表示データを取得する（Ｓ２７５）。例えば、エラー要因が「投入メダル逆行エラー（Ｃｒ）」である場合、この処理において、２桁の７セグＬＥＤのうち、上位桁の７セグＬＥＤに出力するエラー表示データとして、図９０に示すエラーテーブル中のアドレス「ｄＥＲＲ＿ＣＲ＋１」に格納されている１バイトデータ「０１００１１１０Ｂ」が取得され、下位桁の７セグＬＥＤに出力するエラー表示データとして、アドレス「ｄＥＲＲ＿ＣＲ＋２」に格納されている１バイトデータ「００００１００１Ｂ」が取得される。この場合、２桁の７セグＬＥＤには、「Ｃｒ」の２文字がエラー情報として表示される。
【０６４７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーコマンド（発生）生成格納処理を行う（Ｓ２７６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する、エラー発生時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー発生時のエラーコマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、エラー発生時のエラーコマンドには、エラー発生を示すパラメータを含んで構成される。
【０６４８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、１割込時間（１．１１７２ｍｓ）の待機処理を行う（Ｓ２７７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーが解除されたか否かを判別する（Ｓ２７８）。
【０６４９】

Ｓ２７８において、メインＣＰＵ１０１が、エラーが解除されていないと判別したとき（Ｓ２７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２７７の処理に戻し、Ｓ２７７以降の処理を繰り返す。

【０６５０】

一方、Ｓ２７８において、メインＣＰＵ１０１が、エラーが解除されたと判別したとき（Ｓ２７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、エラー要因のクリア処理を行う（Ｓ２７９）。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域で行われる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２７２で退避させたメダルの払出枚数表示データの復帰処理を行う（Ｓ２８０）。

【０６５１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーコマンド（解除）生成格納処理を行う（Ｓ２８１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する、エラー解除時のエラーコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）に保存する。通信データ格納領域に保存されたエラー解除時のエラーコマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。なお、エラー解除時のエラーコマンドには、エラー解除を示すパラメータを含んで構成される。そして、Ｓ２８１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、エラー処理を終了し、処理を例えばメダル投入チェック処理（図８７参照）中のＳ２５３に移す。なお、エラー解除では、発生したエラー要因が解除され、リセットスイッチ７６が押下されることにより、エラー状態が解除される。

【０６５２】

［乱数取得処理］

次に、図９１を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２０３で行う乱数取得処理について説明する。なお、図９１は、乱数取得処理の手順を示すフローチャートである。

【０６５３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路の乱数レジスタ０のハードラッチ乱数（０～６５５３５）を取得し、取得した乱数値を内部当籤役抽籤用の乱数値として、メインＲＡＭ１０３内の乱数値格納領域（不図示）に保存する（Ｓ２９１）。

【０６５４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数回路の乱数レジスタ１～７のソフトラッチ乱数（０～６５５３５：ＡＲＴ関連の抽籤処理で用いられる演出用乱数値、０～２５５：１バイト抽籤処理で乱数値）を生成するためのソフトラッチ乱数取得レジスタのセット処理を行う（Ｓ２９２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ソフトラッチ乱数の取得個数（例えば、７）をセットする（Ｓ２９３）。

【０６５５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得個数分のソフトラッチ乱数を一括で取得し、取得個数分のソフトラッチ乱数を乱数値格納領域に保存する（Ｓ２９４）。なお、この際、乱数回路１１０の乱数レジスタ１から取得されるソフトラッチ乱数（演出用乱数値、２バイト乱数値）は、乱数値格納領域内において、乱数回路の乱数レジスタ０から取得されるハードラッチ乱数（内部当籤役抽籤用の乱数値）が格納された領域とは異なる領域に保存される。そして、Ｓ２９４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、乱数取得処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０４に移す。なお、本実施形態では、４つの２バイト乱数と、４つの１バイト乱数を格納するために、メインＲＡＭ１０３に１２バイトの格納領域が乱数格納領域として割り当てられている。

【０６５６】

［内部抽籤処理］

次に、図９２～図９６を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２０４で行う内部抽籤処理について説明する。なお、図９２は、内部抽籤処理の手順を示すフローチャートであり、図９３Ａは、内部抽籤処理中のＳ３０２～Ｓ３０５の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図９３Ｂは、内部抽籤処理中のＳ３０８～Ｓ３０９

の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【０６５７】
また、図９４は、内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される内部抽籤テーブル（一般遊技中用）の構成の一例を示す図であり、図９５は、内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照されるＲＴ状態別抽籤値選択テーブルの構成の一例を示す図である。さらに、図９６は、内部抽籤処理のソースプログラム上で、実際に参照される、内部抽籤値テーブル選択テーブル、１バイト内部抽籤値テーブル、２バイト内部抽籤値テーブル、１バイト設定別内部抽籤値テーブル及び２バイト設定別内部抽籤値テーブルの構成の一例を示す図である。なお、本実施形態では、ＲＢ（ＢＢ）中用の内部抽籤テーブルも設けられているが、ここでは、内部抽籤処理のソースプログラム上で参照されるＲＢ中用の内部抽籤テーブルの構成の図示は省略する。
【０６５８】
まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ３０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現遊技の設定値（１～６のいずれか）及びメダル投入枚数（本実施形態では３枚）のチェック処理を行う。
【０６５９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、一般遊技中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数（本実施形態では５３回）をセットする（Ｓ３０２）。この処理では、図９４に示す内部抽籤テーブル（一般遊技中用）中の「特賞当籤番号＋小役当籤番号」の値（当り要求フラグステータス）がＣレジスタにセットされ、「抽籤値選択テーブルｏｒ抽籤係数テーブル」の値（判定データ：アドレスに関するデータ）がＡレジスタにセットされる。なお、当り要求フラグステータスは、図９４に示すように、特賞当籤番号（「００Ｈ（はずれ）」、「０１Ｈ（ＢＢ１）」、「０２Ｈ（ＢＢ２）」：１０進数で０、１、２）に「２５Ｈ（１６進数：１０進数では３７（後述の特賞番号））」が乗算された値に、小役当籤番号（「００Ｈ」～「２４Ｈ」：１０進数で０～３６）を加算した値である。
【０６６０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢ作動中であるか否かを判別する（Ｓ３０３）。Ｓ３０３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＢ作動中でないと判別したとき（Ｓ３０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３０５の処理を行う。
【０６６１】
一方、Ｓ３０３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＢ作動中であると判別したとき（Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢ中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数（本実施形態では５回）をセットする（Ｓ３０４）。この処理では、Ｓ３０２でセットされた一般遊技中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数をＲＢ中用の内部抽籤テーブル及び抽籤回数で上書きする。
【０６６２】
Ｓ３０４の処理後又はＳ３０３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、セットされている内部抽籤テーブルから抽籤対象役の判定データ（アドレスに関するデータ）を取得し、抽籤テーブルアドレスを更新する（Ｓ３０５）。
【０６６３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、判定データがＲＴ状態別データであるか否かを判別する（Ｓ３０６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役がＲＴ状態に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、図９５に示すＲＴ状態別抽籤値選択テーブル内のアドレスであるか否かを判別する。
【０６６４】
例えば、図９４の内部抽籤テーブルにおいて内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」に対応付けられている判定データ「（ｄＲＰＰＴＲ０１－ｄＲＴＲＢ＿ＳＥＬ）＊２＋００１Ｈ」では、図９５に示すＲＴ状態別抽籤値選択テーブル内の内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」のアドレス

「ｄＲＰＰＴＲ０１」が規定されているので、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」に対応付けられている判定データは、ＲＴ状態別データに対応する。それゆえ、現在取得されている抽籤対象役が内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」である場合には、Ｓ３０６の処理において、メインＣＰＵ１０１は、判定データがＲＴ状態別データであると判定する。

【０６６５】

Ｓ３０６において、メインＣＰＵ１０１が、判定データがＲＴ状態別データでないと判別したとき（Ｓ３０６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３０８の処理を行う。一方、Ｓ３０６において、メインＣＰＵ１０１が、判定データがＲＴ状態別データであると判別したとき（Ｓ３０６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定データに基づいて、図９５に示すＲＴ状態抽籤値選択テーブルから選択データを取得し、該取得した選択データを判定データにセットする（Ｓ３０７）。

【０６６６】

Ｓ３０７の処理後又はＳ３０６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、抽籤対象役の判定データが設定別データであるか否かを判別する（Ｓ３０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役が、設定値に応じて抽籤値が変化する内部当籤役であるか否かを判別する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている抽籤対象役の判定データに規定されているアドレスが、図９６に示す１バイト設定別内部抽籤値テーブル又は２バイト設定別内部抽籤値テーブル内のアドレスであるか否かを判別する。

【０６６７】

例えば、図９４の内部抽籤テーブルにおいて内部当籤役「Ｆ＿強チリ１」に対応付けられている判定データ「（（ｄＮＭＬＢ００Ｆ２８９－ｄＰＲＢ＿ＤＢ＿ＷＶ）／０６Ｈ）＊２＋０８０Ｈ」では、図９６に示す１バイト設定別内部抽籤値テーブル内の内部当籤役「Ｆ＿強チリ１」のアドレス「ｄＮＭＬＢ００Ｆ２８９」が規定されているので、内部当籤役「Ｆ＿強チリ１」に対応付けられている判定データは、設定別データに対応する。それゆえ、現在取得されている抽籤対象役が内部当籤役「Ｆ＿強チリ１」である場合には、Ｓ３０８の処理において、メインＣＰＵ１０１は、判定データが設定別データであると判定する。

【０６６８】

Ｓ３０８において、メインＣＰＵ１０１が、判定データが設定別データでないと判別したとき（Ｓ３０８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３１０の処理を行う。一方、Ｓ３０８において、メインＣＰＵ１０１が、判定データが設定別データであると判別したとき（Ｓ３０８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、判定データに設定値データ（０～５にいずれか）を加算し、該加算した値を判定データにセットする（Ｓ３０９）。なお、この処理で判定データに加算される設定値データは、設定値に対応付けられたデータであるが、設定値そのものの値ではなく、設定値データ「０」～「５」は、それぞれ「設定１」～「設定６」に対応するデータである。

【０６６９】

Ｓ３０９の処理後又はＳ３０８がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、セットされている判定データ（アドレスデータ）に基づいて、抽籤対象役の抽籤値が格納された領域のアドレスを算出し、該アドレスに格納された抽籤値を取得する（Ｓ３１０）。

【０６７０】

Ｓ３１０の処理において、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値がＲＴ状態及び設定値の両方に依存しない内部当籤役「Ｆ＿サボ２」である場合には、図９６に示す１バイト内部抽籤値テーブルからアドレス「ｄＮＭ＿Ｂ００Ｆ２６」に格納された抽籤値「１２８」が取得される。また、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値がＲＴ状態により変化する内部当籤役「Ｆ＿ＲＴ３リプ＿１ｓｔ」であり、ＲＴ状態がＲＴ２状態である場合には、図９６に示す２バイト内部抽籤値テーブルからアドレス「ｄＲＴ２Ｂ００Ｆ１３４５６」に格納された抽籤値「１８００」が取得される。

【０６７１】

また、Ｓ３１０の処理において、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値が設定値により変化する内部当籤役「Ｆ＿強チリ１」である場合には、図９６に示す１バイト設定別内部抽籤値テーブルに規定されている６種類の抽籤値「１５０（設定１），１５０（設定２），１５０（設定３），１５０（設定４），１６０（設定５），１７０（設定６）」の中から設定値に対応する抽籤値が取得される。この際、設定値に対応する抽籤値の取得は、判定データに設定値データを加算（Ｓ３０９の処理）して求められたアドレスを指定することにより取得される。それゆえ、例えば、抽籤対象役が「Ｆ＿強チリ１」であり、設定値が「６」（設定値データが「５」）である場合には、アドレス「ｄＮＭＬＢ００Ｆ２８９＋５」に格納された抽籤値「１７０」が取得される。

【０６７２】

なお、本実施形態では、例えば内部当籤役「Ｆ＿維持リプＡ」のように、その抽籤値がＲＴ状態及び設定値の両方に依存する役の場合には、内部抽籤値テーブル及び設定別内部抽籤値テーブルの両方を参照して、抽籤値が取得される。

【０６７３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数格納領域に格納された内部当籤役抽籤用の乱数値（０～６５５３５のいずれか）を取得する（Ｓ３１１）。

【０６７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽籤実行処理を行う（Ｓ３１２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３１０で取得された抽籤値に、Ｓ３１１で取得された乱数値を加算し、その加算結果を抽籤結果（抽籤対象役の当籤／非当籤）とする。なお、この抽籤実行処理において、抽籤値と乱数値との和が６５５３５を超えた場合（オーバーフローした場合）、抽籤対象役が当籤した（抽籤対象役が内部当籤役として決定された）と判定される。

【０６７５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、乱数値に抽籤値を加算した値（抽籤実行後の乱数値）を新たな乱数値として、乱数格納領域に保存する（Ｓ３１３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽籤実行処理で当籤したか否か（オーバーフローが発生したか否か）を判別する（Ｓ３１４）。

【０６７６】

Ｓ３１４において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤実行処理で当籤したと判別したとき（Ｓ３１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤テーブルを参照して当籤した内部当籤役に対応する当り要求フラグステータス（「特賞当籤番号＋小役当籤番号」の値）を取得する（Ｓ３１５）。例えば、一般遊技中において、抽籤対象役が「Ｆ＿確チリリプ」であるときの抽籤実行処理で当籤した場合、Ｓ３１５の処理では、当り要求フラグステータス「（００Ｈ＊２５Ｈ）＋０２Ｈ」（特賞当籤番号＝０、小役当籤番号＝２）が取得される。そして、Ｓ３１５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０５に移す。

【０６７７】

一方、Ｓ３１４において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤実行処理で当籤していないと判別したとき（Ｓ３１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤テーブルにおいて抽籤対象役を次の役に更新し、抽籤回数を１減算する（Ｓ３１６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算後の抽籤回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３１７）。

【０６７８】

Ｓ３１７において、メインＣＰＵ１０１が、減算後の抽籤回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ３１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３０５の処理に戻し、Ｓ３０５以降の処理を繰り返す。

【０６７９】

一方、Ｓ３１７において、メインＣＰＵ１０１が、減算後の抽籤回数が「０」であると判別したとき（Ｓ３１７がＹＥＳ判定の場合）、すなわち、内部当籤役が「はずれ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、ハズレステータスをセットする（Ｓ３１８）。なお、「ハズレステータス」は、特賞当籤番号及び小役当籤番号のいずれもが「０」となる当り要求

フラグステータスに対応する。そして、Ｓ３１８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０５に移す。

【０６８０】

本実施形態では、上述のようにして内部抽籤処理が行われる。なお、上述した内部抽籤処理中のＳ３０２～Ｓ３０５の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図９３Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、Ｓ３０５の判定データの取得処理は、図９３Ａ中のソースコード「ＬＤＩＮ　ＡＣ，（ＨＬ）」により実行される。

【０６８１】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＬＤＩＮ　ｓｓ，（ＨＬ）」が実行されると、ＨＬレジスタ（ペアレジスタ）にセットされたアドレス及び該アドレスに「１」を加算したアドレスで指定されるメモリの内容（データ）が、ｓｓ（ＢＣ、ＤＥ、ＡＣ、ＡＥ又はＢＤ）ペアレジスタにロードされるとともに、ＨＬレジスタにセットされているアドレスが＋２更新（２加算）される。それゆえ、図９３Ａ中のソースコード「ＬＤＩＮ　ＡＣ，（ＨＬ）」が実行されると、ＨＬレジスタ（ペアレジスタ）にセットされたアドレス及び該アドレスに１加算したアドレスで指定されるメモリの内容（データ）が、ＡＣレジスタにロードされるとともに、ＨＬレジスタにセットされているアドレスが＋２更新（２加算）される。なお、Ｓ３０５の判定データの取得処理では、上述のように、この「ＬＤＩＮ」命令（所定の読み出し命令）により、Ａレジスタに、判定データ（「抽籤値選択テーブルｏｒ抽籤係数テーブル」の値）が格納され、Ｃレジスタに当り要求フラグステータス（「特賞当籤番号＋小役当籤番号」の値）が格納される。

【０６８２】

上述のように、内部抽籤処理中のＳ３０５の判定データの取得処理では、一つの命令コード（「ＬＤＩＮ」命令）により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【０６８３】

また、上述した内部抽籤処理中のＳ３０８及びＳ３０９の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図９３Ｂのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、Ｓ３０９の設定値データ（０～５のいずれか）の加算処理は、メインＣＰＵ１０１が図９３Ｂ中のソースコード「ＭＵＬ　Ａ，６」及び「ＡＤＤＱ　Ａ，（．ＬＯＷ．ｗＷＡＶＥＮＵＭ）」をこの順で実行することにより行われる。なお、「ＭＵＬ」命令及び「ＡＤＤＱ」命令はともに、メインＣＰＵ１０１専用命令コードであり、「ＡＤＤＱ」命令は、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインＣＰＵ１０１専用命令コードである。

【０６８４】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＭＵＬ　Ａ，ｎ」が実行されると、Ａレジスタの格納データと、１バイトの整数ｎとを乗算し、その乗算結果をＡレジスタに格納する。それゆえ、図９３Ｂ中のソースコード「ＭＵＬ　Ａ，６」では、Ａレジスタの内容（格納データ）に、１バイトの整数６が乗算され、その乗算結果がＡレジスタに格納される。なお、この乗算処理は、マイクロプロセッサ９１に含まれる演算回路１０７（図９参照）により実行される。すなわち、本実施形態のパチスロ１では、ソースプログラム上における乗算処理及び除算処理を実行するための演算専用回路（演算回路１０７）が設けられているので、乗算処理及び除算処理の効率化を図ることができる。

【０６８５】

また、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＡＤＤＱ　ｒ，（ｋ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）及び１バイトの整数ｋ（直

値：下位側アドレス値）で指定されたアドレスのメモリの内容（格納データ）に、ｒレジスタ（Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ又はＬレジスタ）の格納データが加算され、該加算結果がｒレジスタに格納される。それゆえ、図９３Ｂ中のソースコード「ＡＤＤＱ　Ａ，（．ＬＯＷ．ｗＷＡＶＥＮＵＭ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データ及び１バイトの整数値「．ＬＯＷ．ｗＷＡＶＥＮＵＭ」で指定されたアドレスのメモリの内容（設定値データ）にＡレジスタの内容（格納データ）が加算され、該加算結果がＡレジスタに格納される。

【０６８６】

すなわち、図９３Ｂに示す例では、Ｓ３０９の設定値の加算処理において、抽籤テーブル選択用相対値に係数「６」を乗算して、その乗算値に設定値データを加算することにより、抽籤対象役の抽籤値が格納された抽籤テーブルのアドレスを算出している。

【０６８７】

上述のように、本実施形態では、内部抽籤処理において、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いたメインＣＰＵ１０１専用命令コード（「ＡＤＤＱ」命令）が用いられており、この命令コードを用いれば、直値により、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３やメモリーマップＩ／Ｏにアクセスすることができる。それゆえ、内部抽籤処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【０６８８】

［図柄設定処理］

次に、図９７～図１００を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２０５で行う図柄設定処理について説明する。

【０６８９】

図９７は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。図９８は、特賞（ボーナス）当籤番号及び小役当籤番号と、内部当籤役との対応表である。なお、図９８では、「はずれ（００）」に対応する特賞当籤番号及び小役当籤番号の図示は省略している。また、図９９は、図柄設定処理中のＳ３２４～Ｓ３３０の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１００は、図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照される当り要求フラグテーブル（フラグデータテーブル、当籤フラグテーブルデータ）の構成の一例を示す図である。

【０６９０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理で取得された当り要求フラグステータスに基づいて、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出し、該抽出された特賞当籤番号及び小役当籤番号をメインＲＡＭ１０３内の当籤番号格納領域（不図示）に保存する（Ｓ３２１）。

【０６９１】

本実施形態では、図９８に示すように、特賞（ボーナス）当籤番号「１」及び「２」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」及び「Ｆ＿ＢＢ２」が対応付けられている。また、小役当籤番号「１」～「３６」には、それぞれ、内部当籤役「Ｆ＿チリリプ」～「Ｆ＿ＲＢ役４」が対応付けられている。そして、図９４で説明したように、当り要求フラグステータスの値は、特賞当籤番号に特賞番号（本実施形態では「３７（１６進数では２５Ｈ）」）を乗算した値に、小役当籤番号を加算した値である。それゆえ、Ｓ３２１の処理において、当り要求フラグステータスの値から特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出するため、本実施形態では、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグステータスの値を特賞番号（「３７」）で除算する。その結果、除算処理により生成された、商の値が特賞当籤番号（１０進数で０～２のいずれか）となり、余りの値が小役当籤番号（１０進数で０～３６のいずれか）となる。

【０６９２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出された小役当籤番号に基づいて、小役が当籤したか

否かを判別する（Ｓ３２２）。この処理において、小役当籤番号が１～３６のいずれかである場合には、メインＣＰＵ１０１は、小役が当籤したと判定し、小役当籤番号が０である場合には、メインＣＰＵ１０１は、小役が当籤しなかったと判定する。

【０６９３】

Ｓ３２２において、メインＣＰＵ１０１が、小役が当籤していないと判別したとき（Ｓ３２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３３１の処理を行う。一方、Ｓ３２２において、メインＣＰＵ１０１が、小役が当籤したと判別したとき（Ｓ３２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（Ｓ３２３）。

【０６９４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグテーブル（図１００参照）をセットする（Ｓ３２４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果を１減算し、該減算結果を更新する（Ｓ３２５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果が「０」未満であるか否かを判別する（Ｓ３２６）。

【０６９５】

Ｓ３２６において、メインＣＰＵ１０１が、減算結果が「０」未満でないと判別したとき（Ｓ３２６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ビット数算出処理を行う（Ｓ３２７）。なお、Ｓ３２７のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブルに規定されている、小役当籤番号に対応する当り要求フラグデータの格納領域のブロック数を取得する。

【０６９６】

なお、本実施形態では、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）において、当り要求格納領域０～７のブロックと、当り要求格納領域８～１１のブロックとが設けられている。それゆえ、Ｓ３２７のビット数算出処理で取得される当り要求フラグデータの格納領域のブロック数の最大値は「２」となる。例えば、内部当籤役が「Ｆ＿確チリリプ」である場合には、当り要求フラグテーブル（図１００参照）に示すように、当り要求格納領域０～７のブロックに含まれる格納領域７と、当り要求格納領域８～１１のブロックに含まれる格納領域９にそれぞれ当り要求フラグデータが規定されているので、Ｓ３２７のビット数算出処理で取得される当り要求フラグデータの格納領域のブロック数は「２」となる。

【０６９７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ビット数算出処理を行う（Ｓ３２８）。なお、Ｓ３２８のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブル（図１００参照）において規定されるブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数を算出する。例えば、内部当籤役が「Ｆ＿確チリリプ」である場合には、当り要求フラグテーブル（図１００参照）に示すように格納領域７及び格納領域９ではともに１バイトの当り要求フラグデータが格納されるので、Ｓ３２８のビット数算出処理で取得されるブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は１バイトとなる。なお、図１００に記載のテーブルにおいて、格納領域７に格納される当り要求フラグデータには「１０００００００Ｂ　｜０１０００００Ｂ」と記載されているが、これは、格納領域７に格納される当り要求フラグデータが「１０００００００Ｂ」又は（「｜」は論理和の記号）「０１０００００Ｂ」であることを意味する。

【０６９８】

なお、上述したＳ３２５～Ｓ３２８の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。例えば、内部当籤役が「Ｆ＿確チリリプ」（小役当籤番号が「２」）である場合には、上述したＳ３２５～Ｓ３２８の処理は、２回繰り返される。また、Ｓ３２５～Ｓ３２８の処理が複数回繰り返される場合には、Ｓ３２７及びＳ３２８のビット数算出処理でそれぞれ取得されるブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、別の格納領域に保存される。また、上述したＳ３２５～Ｓ３２８の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数は、当り要求フラグデータの格納先を指定する情報（オンビット情報）となる。

【０６９９】

ここで再度、Ｓ３２６の処理に戻って、Ｓ３２６において、メインＣＰＵ１０１が、減算結果が「０」未満であると判別したとき（Ｓ３２６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のセット処理を行う（Ｓ３２９）。この際、メインＣＰＵ１０１は、上述したＳ３２５～Ｓ３２８の処理により得られたブロック数及びブロック単位の当り要求フラグデータのバイト数（オンビット情報）に基づいて、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のみをセットする。具体的には、チェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域のアドレスをＤＥレジスタに格納する（図９９参照）。

【０７００】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理を行う（Ｓ３３０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、当り要求フラグデータをチェック（更新）対象となる当り要求フラグ格納領域内の所定の格納領域に転送（展開）する処理を行う。圧縮データ格納処理の詳細については、後述の図１０１を参照しながら後で説明する。

【０７０１】

Ｓ３３０の処理後又はＳ３２２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域（図３１参照）を参照して、持越役があるか否かを判別する（Ｓ３３１）。Ｓ３３１において、メインＣＰＵ１０１が、持越役があると判別したとき（Ｓ３３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３３４の処理を行う。

【０７０２】

一方、Ｓ３３１において、メインＣＰＵ１０１が、持越役がないと判別したとき（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３２１の処理で抽出された特賞当籤番号に基づいて、ボーナス役（ＢＢ１又はＢＢ２）が当籤したか否かを判別する（Ｓ３３２）。

【０７０３】

Ｓ３３２において、メインＣＰＵ１０１が、ボーナス役が当籤していないと判別したとき（Ｓ３３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図柄判定処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０６に移す。

【０７０４】

一方、Ｓ３３２において、メインＣＰＵ１０１が、ボーナス役が当籤したと判別したとき（Ｓ３３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する（Ｓ３３３）。

【０７０５】

Ｓ３３３の処理後又はＳ３３１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、特賞当籤番号を当籤番号格納領域（不図示）にセットし、当り要求フラグ格納領域に当り要求フラグデータをセットし、ＲＴ状態をＲＴ５状態にセットし、ＲＴ遊技数（ＲＴ１状態の消化ゲーム数）をクリア（「０」）する（Ｓ３３４）。そして、Ｓ３３４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０６に移す。

【０７０６】

本実施形態では、上述のようにして図柄設定処理が行われる。上述した図柄設定処理中のＳ３２４～Ｓ３３０の処理（入賞に係るデータの圧縮・展開処理）は、メインＣＰＵ１０１が、図９９のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、Ｓ３３０の圧縮データ格納処理は、メインＣＰＵ１０１が図９９中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」を実行することにより行われる。

【０７０７】

「ＣＡＬＬＦ」命令は、上述のようにメインＣＰＵ１０１専用の２バイト命令コードであり、図９９中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」が実行されると、「ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、圧縮データ格納処理が開始される。なお、Ｓ３３０の圧縮データ格納処理では、上述のように、当り要求フラグテーブルに格納された当り要求フラグデータ（圧縮データ）が、対応する当り

要求フラグ格納領域に展開（コピー）される。
【０７０８】
また、上述した図柄設定処理中のＳ３２９の当り要求フラグ格納領域のアドレスのセット処理は、メインＣＰＵ１０１が図９９中のソースコード「ＬＤＱ　ＤＥ，．ＬＯＷ．ｗＷＡＶＥＢＩＴ」を実行することにより行われる。すなわち、図柄設定処理中のＳ３２９の処理は、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインＣＰＵ１０１専用の「ＬＤＱ」命令により行われる。この場合、図柄設定処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、図柄設定処理のソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。
【０７０９】
さらに、本実施形態では、上述した図柄設定処理中のＳ３２４～Ｓ３３０で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理の中で上述したメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインＲＡＭ１０３の容量を有効活用することができる。
【０７１０】
［圧縮データ格納処理］
次に、図１０１を参照して、例えば、図柄判定処理（図９７参照）中のＳ３３０で行う圧縮データ処理について説明する。図１０１は、圧縮データ格納処理の手順を示すフローチャートである。
【０７１１】
なお、図１０１に示す圧縮データ格納処理は、図柄判定処理（図９７参照）中のＳ３３０だけでなく、後述の図柄コード取得処理（後述の図１２８参照）中のＳ６４９においても実行される。図柄判定処理（図９７参照）中のＳ３３０で実行される圧縮データ格納処理では、処理対象となるフラグデータは当り要求フラグデータ（当籤役に係るフラグデータ）となるが、後述の図柄コード取得処理（後述の図１２８参照）中のＳ６４９で実行される圧縮データ格納処理では、処理対象となるフラグデータは入賞作動フラグデータ（入賞役に係るフラグデータ）である。そして、処理対象となるフラグデータの種別が異なること以外は、両者の処理は同じ処理になる。
【０７１２】
それゆえ、図１０１のフローチャートでは、処理対象とするフラグデータを「処理対象フラグデータ」と記し、処理対象となるフラグテーブルを「処理対象フラグテーブル」と記す。また、この記載に合わせて、以下の圧縮データ格納処理の説明においても、当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータを「処理対象フラグデータ」と称し、当り要求フラグテーブル（図１００参照）又は後述の図柄対応入賞作動テーブル（例えば、後述の図１３０Ａ等参照）を「処理対象フラグテーブル」と称す。
【０７１３】
まず、メインＣＰＵ１０１は、格納先チェックビットをセットする（Ｓ３４１）。この処理では、格納先チェックビットはＡレジスタ以外のレジスタに格納される。
【０７１４】
格納先チェックビットは、処理対象フラグデータの格納先（転送先）となるブロックを指定するための１バイトのデータである。本実施形態では、当り要求フラグ格納領域及び入賞作動フラグ格納領域はともに、２つのブロック（格納領域０～７のブロック及び格納領域８～１１のブロック）で構成される。そして、例えば、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定された場合には、図１００の当り要求フラグテーブルに示すように格納領域７及び格納領域９のそれぞれに当り要求フラグデータが格納されるので（格納先のブロック数が「2」になるので）、Ｓ３４１の処理では、格納先チェックビットとして、「００００００１１Ｂ」がセットされる。なお、この１バイトのデータのビット０の値（１／０）が格

納領域０～７のブロック内の格納先の有無に対応し、ビット１の値（１／０）が格納領域８～１１のブロック内の格納先の有無に対応する。

【０７１５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、バイト単位の転送カウンタの値を「８」にセットする（Ｓ３４２）。本実施形態では、各ブロックのバイト数が「８」であるので、転送カウンタの初期値には「８」がセットされる。

【０７１６】

次いで、格納先チェックビットから転送指示ビットの値を抽出する（Ｓ３４３）。なお、転送指示ビットは、格納先チェックビット内のビット０のデータに対応し、Ｓ３４３の処理では、１バイトのレジスタに格納されている格納先チェックビットを１回（１ビット分）右シフトすることにより、転送指示ビットが抽出される。具体的には、格納先チェックビットが格納された１バイトのレジスタ（Ａレジスタ以外のレジスタ）を１回右シフトすると、ビット７～ビット１に格納されているデータがそれぞれビット６～ビット０に移動するとともに、シフト前のビット０のデータが出力される。そして、このシフト処理により出力されたデータが転送指示ビットの値となる。

【０７１７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する（Ｓ３４４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、抽出された転送指示ビットの値が「１」である場合に転送指示があると判定する。例えば、格納先チェックビットとして、「００００００１１Ｂ」がセットされた場合、１回目（格納領域の１ブロック目に対応）及び２回目（格納領域の２ブロック目に対応）のＳ３４４の判定処理では、転送指示ありの判定となるが、３回目以降のＳ３４４の判定処理では、転送指示なしの判定となる。

【０７１８】

Ｓ３４４において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示がないと判別したとき（Ｓ３４４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３５４の処理を行う。

【０７１９】

一方、Ｓ３４４において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示があると判別したとき（Ｓ３４４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグテーブルからバイト単位格納先指定情報を取得する（Ｓ３４５）。この処理では、バイト単位格納先指定情報として、処理対象フラグテーブル内の処理対象役（当籤役又は入賞役）のフラグデータが格納された領域の先頭アドレスに格納されている、転送先を示す１バイトのデータが取得される。例えば、内部当籤役が「Ｆ＿確チリリプ」である場合には、図１００に示す当り要求フラグテーブル内の「Ｆ＿確チリリプ」のフラグデータが格納された領域の先頭アドレスに格納されている、格納領域７を転送先として指定する１バイトデータ「１０００００００Ｂ」がバイト単位格納先指定情報として取得される。

【０７２０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理（アドレスを１加算する処理）を行う（Ｓ３４６）。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグデータの格納（転送）先となるブロックの先頭格納領域を指定するアドレスを初期アドレスとしてセットする。例えば、１ブロック目の処理では、Ｓ３４６の処理において、初期アドレスとして格納領域０のアドレスがセットされ、２ブロック目の処理では、Ｓ３４６の処理において、初期アドレスとして格納領域８のアドレスがセットされる。

【０７２１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、バイト単位格納先指定情報から転送指示ビットの値を抽出する（Ｓ３４７）。なお、ここでいう転送指示ビットは、バイト単位格納先指定情報のビット０に対応し、Ｓ３４７の処理では、１バイトのレジスタに格納されているバイト単位格納先指定情報を１回右シフトすることにより、転送指示ビットの値を抽出する（ビット０のデータを出力する）。

【０７２２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３４７の処理で抽出された転送指示ビットの値に基づいて、転送指示があるか否かを判別する（Ｓ３４８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、抽出された転送指示ビットの値が「１」である場合、転送指示があると判定する。例えば、バイト単位格納先指定情報として、「００００００１０Ｂ」がセットされた場合、２回目（１ブロック目の格納領域１又は２ブロック目の格納領域９）のＳ３４７の処理でビット１のデータ「１」が転送指示ビットの値として出力され転送指示ありの判定となるが、１回目及び３～８回目のＳ３４７の処理では、転送指示なしの判定となる。
【０７２３】
Ｓ３４８において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示がないと判別したとき（Ｓ３４８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３５１の処理を行う。
【０７２４】
一方、Ｓ３４８において、メインＣＰＵ１０１が、転送指示があると判別したとき（Ｓ３４８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている処理対象フラグテーブル内のアドレスに格納されている処理対象フラグデータ（当り要求フラグデータ又は入賞作動フラグデータ）を、指定された格納領域に転送（コピー）する（Ｓ３４９）。
【０７２５】
例えば、内部当籤役が「Ｆ＿確チリリプ」であり、現在の処理が１ブロック目の格納領域（格納領域０～７）に対して行われている場合には、バイト単位格納先指定情報が「１０００００００Ｂ」（格納領域７を格納先として指定するデータ）となるので、８回目のＳ３４７の処理で転送指示があると判定され、その後のＳ３４９の処理で、当り要求フラグデータ「１００００００００Ｂ」、「０１０００００００Ｂ」、「００１０００００Ｂ」及び「０００１００００Ｂ」のいずれかが、当り要求フラグ格納領域の格納領域７に転送（コピー）される。
【０７２６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグテーブル内で参照するアドレスの更新処理（アドレスを１加算する処理）を行う（Ｓ３５０）。
【０７２７】
Ｓ３５０の処理後又はＳ３４８がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、処理対象フラグデータの格納先となる格納領域を指定するアドレスの更新処理（アドレスを１加算する処理）を行う（Ｓ３５１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、転送カウンタの値を１減算する（Ｓ３５２）。
【０７２８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、転送カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３５３）。Ｓ３５３において、メインＣＰＵ１０１が、転送カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３４７の処理に戻し、Ｓ３４７以降の処理を繰り返す。
【０７２９】
一方、Ｓ３５３において、メインＣＰＵ１０１が、転送カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ３５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っているか否かを判別する（Ｓ３５４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現処理時点において、格納先チェックビット内に「１」が格納されているビットが残っているか否かを判別する。そして、メインＣＰＵ１０１は、格納先チェックビット内に「１」が格納されているビットが残っている場合、すなわち、処理対象となるブロックが存在する場合には、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判定する。
【０７３０】
Ｓ３５４において、メインＣＰＵ１０１が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていると判別したとき（Ｓ３５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ３４２の処理に戻し、Ｓ３４２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ３５４において

、メインＣＰＵ１０１が、現在の格納先チェックビットに転送指示対象が残っていないと判別したとき（Ｓ３５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理を終了し、処理を例えば図柄判定処理（図９７参照）中のＳ３３１に移す。

【０７３１】

［第２インターフェースボード制御処理（規定外）］

次に、図１０２を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２０７で行う第２インターフェースボード制御処理について説明する。図１０２は、第２インターフェースボード制御処理の手順を示すフローチャートである。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３内の規定外作業領域（図１２Ｃ参照）で行われる。また、この第２インターフェースボード制御処理で用いられるプログラムはメインＲＯＭ１０２内の規定外エリアに格納されている（図１２Ｂ参照）。

【０７３２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているメインＲＡＭ１０３内のスタックエリアのアドレスデータを退避させる（Ｓ３６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の規定外スタックエリアのアドレスデータをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする（Ｓ３６２）。

【０７３３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ナビデータを取得する（Ｓ３６３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ナビ変換テーブルをメインＲＡＭ１０３内の規定外作業領域にセットする（Ｓ３６４）。

【０７３４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ナビ変換テーブルを参照して第２インターフェース用押し順番号を取得する（Ｓ３６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した第２インターフェース用押し順番号を、規定外作業領域に設けられた規定外押し順番号格納領域（不図示）に格納する（Ｓ３６６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、規定外作業領域に設けられた押下位置テーブル選択カウンタの値に「０」をセットする（Ｓ３６７）。

【０７３５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得したナビデータが押し順ナビ（押し順小役用のナビデータ）であるか否かを判別する（Ｓ３６８）。Ｓ３６８において、メインＣＰＵ１０１が、取得したナビデータが押し順ナビであると判別したとき（Ｓ３６８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３７２の処理を行う。

【０７３６】

一方、Ｓ３６８において、メインＣＰＵ１０１が、取得したナビデータが押し順ナビでないと判別したとき（Ｓ３６８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、取得したナビデータがＢＢ１停止操作用のナビデータ（１０）であるか否かを判別する（Ｓ３６９）。

【０７３７】

Ｓ３６９において、メインＣＰＵ１０１が、取得したナビデータがＢＢ１停止操作用のナビデータであると判別したとき（Ｓ３６９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３７１の処理を行う。一方、Ｓ３６９において、メインＣＰＵ１０１が、取得したナビデータがＢＢ１停止操作用のナビデータでないと判別したとき（Ｓ３６９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、押下位置テーブル選択カウンタの値に「１」を加算する（Ｓ３７０）。Ｓ３７０において、押下位置テーブル選択カウンタの値に「１」を加算する処理は、押下位置テーブル（不図示）からＢＢ２の押下位置を取得するために行われる処理である。

【０７３８】

Ｓ３７０の処理後又はＳ３６９がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、押下位置テーブル選択カウンタの値に「１」を加算する（Ｓ３７１）。Ｓ３７１において、押下位置テーブル選択カウンタの値に「１」を加算する処理は、押下位置テーブル（不図示）からＢＢ１又はＢＢ２の押下位置を取得するために行われる処理である。

【０７３９】

Ｓ３７１の処理後又はＳ３６８がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、押下位置テーブル選択カウンタの値に基づいて、押下位置テーブル（不図示）を選択する（Ｓ３７２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、選択した押下位置テーブルを参照して、３リール分（左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒ）の押下位置データを取得する（Ｓ３７３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した押下位置データを規定外作業領域に設けられた規定外押下位置格納領域（不図示）に格納する（Ｓ３７４）。Ｓ３６７～Ｓ３７１の処理により、ナビデータが押し順ナビであれば、押下位置テーブル選択カウンタの値は「０」となり、ナビデータがＢＢ１停止操作用のナビデータであれば、押下位置テーブル選択カウンタの値は「１」となり、ナビデータがＢＢ２停止操作用のナビデータであれば、押下位置テーブル選択カウンタの値は「２」となる。すなわち、ナビデータに基づいて、押下位置データが取得される。

【０７４０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェースボード出力処理を行う（Ｓ３７５）。なお、第２インターフェースボード出力処理の詳細については、後述の図１０３を参照しながら後で説明する。

【０７４１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、全レジスタの復帰処理を行う（Ｓ３７６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ３６１で退避させたスタックエリアのアドレスデータをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする（Ｓ３７７）。そして、Ｓ３７７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェースボード制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０８に移す。

【０７４２】

［第２インターフェースボード出力処理］

次に、図１０３を参照して、第２インターフェースボード制御処理（図１０２参照）中のＳ３７５で行う第２インターフェースボード出力処理について説明する。図１０３は、第２インターフェースボード出力処理の手順を示すフローチャートである。なお、この第２インターフェースボード出力処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域で行われる。

【０７４３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェース用シリアル回線（第２シリアル通信回路１１５：ＳＣＵ２）を介して送信動作が行われているか否かを判別する（Ｓ３８１）。Ｓ３８１において、メインＣＰＵ１０１が、第２インターフェース用シリアル回線を介して送信動作が行われていると判別したとき（Ｓ３８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェースボード出力処理を終了し、処理を第２インターフェースボード制御処理（図１０２参照）のＳ３７６に移す。

【０７４４】

一方、Ｓ３８１において、メインＣＰＵ１０１が、第２インターフェース用シリアル回線を介して送信動作が行われていないと判別したとき（Ｓ３８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外作業領域に設けられたループカウンタの値に「３」（リールの個数）をセットし、シリアル通信用サム値に初期値「１」をセットする（Ｓ３８２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェース用シリアル回線（第２シリアル通信回路１１５：ＳＣＵ２）を介して、送信開始データを送信する（Ｓ３８３）。

【０７４５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、所定のリール（回胴）の規定外押下位置格納領域を参照し、所定のリールの押下位置データを取得する（Ｓ３８４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、参照する規定外押下位置格納領域を次の対象リール（回胴）のそれに更新する（Ｓ３８５）。

【０７４６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、パルス変換データ（不図示）及び取得した押下位置データに基づいて、押下位置データ（図柄位置）に対応するパルス数データを取得する（Ｓ３８６）。なお、押下位置データ（図柄位置）とパルス数データとの対応関係の詳細につい

ては省略するが、例えば、取得した押下位置データ（図柄位置）が「３」（左リール３Ｌでは図柄「白７」）である場合には、パルス数データとして「３８」が取得され、押下位置データ（図柄位置）が「１０」（左リール３Ｌでは図柄「リプレイ」）である場合には、パルス数データとして「１５５」が取得される。また、例えば、取得した押下位置データ（図柄位置）が「１２」（左リール３Ｌでは図柄「青７」）である場合には、パルス数データとして「１８９」が取得され、押下位置データ（図柄位置）が「１５」（左リール３Ｌでは図柄「リプレイ」）である場合には、パルス数データとして「２３９」が取得される。

【０７４７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得したパルス数データを、第２インターフェース用シリアル回線（第２シリアル通信回路１１５：ＳＣＵ２）を介して送信する（Ｓ３８７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、シリアル通信用サム値にパルス数データを加算する（Ｓ３８８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ループカウンタの値を１減算する（Ｓ３８９）。

【０７４８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ループカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ３９０）。Ｓ３９０において、メインＣＰＵ１０１が、ループカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ３９０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、対象リールを次のリールに変更するとともに、処理をＳ３８４に戻し、Ｓ３８４以降の処理を繰り返す。

【０７４９】

一方、Ｓ３９０において、メインＣＰＵ１０１が、ループカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ３９０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、シリアル通信用サム値を、第２インターフェース用シリアル回線（第２シリアル通信回路１１５：ＳＣＵ２）を介して送信する（Ｓ３９１）。そして、Ｓ３９１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェースボード出力処理を終了し、処理を第２インターフェースボード制御処理（図１０２参照）のＳ３７６に移す。

【０７５０】

［状態別制御処理］

次に、図１０４を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２０８で行う状態別制御処理について説明する。図１０４は、状態別制御処理の手順を示すフローチャートである。

【０７５１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ変換処理を行う（Ｓ４０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役をサブフラグ（図３６及び図３７参照）に変換する処理を行う。なお、サブフラグ変換処理の詳細については、後述の図１０５を参照しながら後で説明する。

【０７５２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ナビセット処理を行う（Ｓ４０２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態、遊技状態及び小役当籤番号に基づいてナビデータを取得する。なお、ナビセット処理の詳細については、後述の図１０８を参照しながら後で説明する。

【０７５３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在のＲＴ状態がＲＴ４状態であるか否かを判別する（Ｓ４０３）。Ｓ４０３において、メインＣＰＵ１０１が、現在のＲＴ状態がＲＴ４状態でないと判別したとき（Ｓ４０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ４０６の処理を行う。

【０７５４】

一方、Ｓ４０３において、メインＣＰＵ１０１が、現在のＲＴ状態がＲＴ４状態であると判別したとき（Ｓ４０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、フラグ変換処理を行う（Ｓ４０４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグをサブフラグＥ

Ｘ（図３６参照）に変換するためのフラグ変換抽籤処理（サブフラグデータの圧縮処理）を行う。このフラグ変換処理により、１９種類（ハズレも含む）のサブフラグが、９種類（ハズレも含む）のサブフラグＥＸに変換（圧縮）される。なお、フラグ変換処理の詳細については、後述の図１１１を参照しながら後で説明する。

【０７５５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ圧縮処理を行う（Ｓ４０５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグＥＸをサブフラグＤ（図３６参照）に変換し、サブフラグデータのさらなる圧縮処理を行う。このサブフラグ圧縮処理により、９種類（ハズレも含む）のサブフラグＥＸが、７種類（ハズレも含む）のサブフラグＤに変換（圧縮）される。

【０７５６】

Ｓ４０５の処理後又はＳ４０３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４０６）。

【０７５７】

Ｓ４０６において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別したとき（Ｓ４０６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通常中スタート時処理を行う（Ｓ４０７）。なお、通常中スタート時処理の詳細については、後述の図１１２を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４０７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０９に移す。

【０７５８】

一方、Ｓ４０６において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態が通常遊技状態でないと判別したとき（Ｓ４０６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がＣＺであるか否かを判別する（Ｓ４０８）。

【０７５９】

Ｓ４０８において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺであると判別したとき（Ｓ４０８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中スタート時処理を行う（Ｓ４０９）。なお、ＣＺ中スタート時処理の詳細については、後述の図１１３を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４０９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０９に移す。

【０７６０】

一方、Ｓ４０８において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺでないと判別したとき（Ｓ４０８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が通常ＡＲＴであるか否かを判別する（Ｓ４１０）。

【０７６１】

Ｓ４１０において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態が通常ＡＲＴであると判別したとき（Ｓ４１０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通常ＡＲＴ中スタート時処理を行う（Ｓ４１１）。なお、通常ＡＲＴ中スタート時処理の詳細については、後述の図１１７を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４１１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０９に移す。

【０７６２】

一方、Ｓ４１０において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態が通常ＡＲＴでないと判別したとき（Ｓ４１０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がＣＴであるか否かを判別する（Ｓ４１２）。

【０７６３】

Ｓ４１２において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＴであると判別したとき（Ｓ４１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中スタート時処理を行う（Ｓ４１３）。なお、ＣＴ中スタート時処理の詳細については、後述の図１１８を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４１３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０９に移す。

【０７６４】

一方、Ｓ４１２において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＴでないと判別したとき（Ｓ４１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判別する（Ｓ４１４）。

【０７６５】

Ｓ４１４において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態であると判別したとき（Ｓ４１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中スタート時処理を行う（Ｓ４１５）。なお、ＢＢ中スタート時処理の詳細については、後述の図１２５を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４１５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０９に移す。

【０７６６】

一方、Ｓ４１４において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態でないと判別したとき（Ｓ４１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、その他処理を行う（Ｓ４１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、上記各種判定処理で対象となった遊技状態以外の遊技状態に応じた処理を行う。例えば、現在の遊技状態がＡＲＴ準備状態である場合には、ＡＲＴ準備状態に対応した処理を行う。そして、Ｓ４１６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、状態別制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２０９に移す。

【０７６７】

［サブフラグ変換処理］

次に、図１０５～図１０７を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４０１で行うサブフラグ変換処理について説明する。図１０５は、サブフラグ変更処理の手順を示すフローチャートである。また、図１０６は、サブフラグ変更処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１０７は、サブフラグ変換処理のソースプログラム上で、実際に参照されるサブフラグ変換テーブル（変換テーブル）の構成の一例を示す図である。

【０７６８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号（０～３６）を取得する（Ｓ４２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在、ボーナス作動中であるか否かを判別する（Ｓ４２２）。

【０７６９】

Ｓ４２２において、メインＣＰＵ１０１が、現在、ボーナス作動中であると判別したとき（Ｓ４２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号をボーナス作動中のサブフラグに変換して保存する（Ｓ４２３）。この小役当籤番号をボーナス作動中のサブフラグに変換する処理は、メインＣＰＵ１０１が図１０６中のソースコード「ＳＵＢ（減算命令）　ｃＮＨＴ＿ＲＢＳＴ－ｃ７ＨＴ１＿ＦＬＡ」を実行することにより行われる。そして、本実施形態では、この「ＳＵＢ」命令の実行により、一律、小役当籤番号をサブフラグ「サボテン（１４）」に変換する。そして、Ｓ４２３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０２に移す。

【０７７０】

一方、Ｓ４２２において、メインＣＰＵ１０１が、現在、ボーナス作動中でないと判別したとき（Ｓ４２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図１０７に示すサブフラグ変換テーブルをセットする（Ｓ４２４）。この処理では、判定対象とするサブフラグの初期値を「ハズレ（００）」にセットするとともの参照対象とする図１０７に示すサブフラグ変換テーブル内のブロックの初期アドレスとして、サブフラグ「ハズレ（００）」が格納されているアドレス（「ｄＳＢＣＶＴＢ＋１」）をセットする。

【０７７１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在、参照対象となっているサブフラグ変換テーブル内のブロックに規定されている小役当籤番号のデータが、現ゲームで取得された小役当籤番号に対応するデータであるか否かを判別する（Ｓ４２５）。

【０７７２】

Ｓ４２５において、メインＣＰＵ１０１が、参照対象となっているサブフラグ変換テーブル内のブロックに規定されている小役当籤番号のデータが、現ゲームで取得された小役当籤番号に対応するデータでないと判別したとき（Ｓ４２５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照対象とするサブフラグ変換テーブル内のブロックを次のアドレスのブロックに更新する（Ｓ４２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグの値に「１」を加算する（Ｓ４２７）。そして、Ｓ４２７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ４２５の処理に戻し、Ｓ４２５以降の処理を繰り返す。

【０７７３】

一方、Ｓ４２５において、メインＣＰＵ１０１が、参照対象となっているサブフラグ変換テーブル内のブロックに規定されている小役当籤番号のデータが、現ゲームで取得された小役当籤番号に対応するデータであると判別したとき（Ｓ４２５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図１０７に示すサブフラグ変換テーブルを参照して、小役当籤番号に対応付けられたサブフラグ変換制御データ（小役当籤番号のアドレスの次のアドレスに格納された１バイトデータ）を取得し、該サブフラグ変換制御データをメインＲＡＭ１０３に設けられたサブフラグ変換制御データ格納領域（不図示）に格納する（Ｓ４２８）。この処理において、例えば、現ゲームで取得された小役当籤番号が「０３」（内部当籤役「Ｆ＿３連チリリプ」）である場合には、図１０７に示すサブフラグ変換テーブルを参照して、サブフラグ変換制御データ「００００００１１Ｂ」が取得される。そして、Ｓ４２８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０２に移す。

【０７７４】

本実施形態では、上述のようにしてサブフラグ変換処理が行われる。なお、上述したサブフラグ変換処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１０６のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。また、サブフラグ変換処理のソースプログラム上で実際に参照される、図１０７に示すサブフラグ変換テーブルでは、各サブフラグに対してサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。この際、同種のサブフラグに対しては、同じサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。

【０７７５】

例えば、サブフラグ「３連チリリプＡ」及び「３連チリリプＢ」に対しては、サブフラグ変換制御データ（制御ステータス）「００００００１１Ｂ」が共通して割り付けられている。また、例えば、サブフラグ「リーチ目リプ１」～「リーチ目リプ４」に対しては、サブフラグ変換制御データ（制御ステータス）「０００００００１Ｂ」が共通して割り付けられている。そして、上述した内部当籤役（サブフラグ）をサブフラグＥＸに変換する際のフラグ変換抽籤処理では、サブフラグ変換制御データ格納領域に格納されたサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）に基づいて、抽籤が行われる。

【０７７６】

メイン側で管理するフラグ（内部当籤役）をサブ側で管理可能なフラグに変換するためのサブフラグ変換テーブルにおいて、同種の内部当籤役（サブフラグ）に対して共通のサブフラグ変換制御データを設けることにより、該変換テーブルの汎用性が高くなり、機種変更に伴う変換プログラムの変更も軽微な変更で対応可能となるので、開発コストの増大を抑制することができる。

【０７７７】

［ナビセット処理］

次に、図１０８～図１１０を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４０２で行うナビセット処理について説明する。図１０８は、ナビセット処理の手順を示すフローチャートである。また、図１０９は、ナビセット処理中の後述のＳ４３４～Ｓ４３６の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１１０は、ナビセット処理のソースプログラム上で、実際に参照されるナビデータテーブルの構成の一例を示す図である。

【０７７８】
まず、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ変換制御データ格納領域（不図示）にナビセットフラグがセットされているか否かを判別する（Ｓ４３１）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ変換制御データ格納領域を参照し、セットされているサブフラグ変換制御データが、押し順ナビを発生させる小役当籤番号（１０～２３）に対応するデータであるか否かを判別する。Ｓ４３１において、メインＣＰＵ１０１が、サブフラグ変換制御データ格納領域にナビセットフラグがセットされていないと判別したとき（Ｓ４３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０３に移す。
【０７７９】
一方、Ｓ４３１において、メインＣＰＵ１０１が、サブフラグ変換制御データ格納領域にナビセットフラグがセットされていると判別したとき（Ｓ４３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ０又はＲＴ１状態であるか否かを判別する（Ｓ４３２）。Ｓ４３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ０又はＲＴ１状態でないと判別したとき（Ｓ４３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０３に移す。
【０７８０】
一方、Ｓ４３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ０又はＲＴ１状態であると判別したとき（Ｓ４３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が一般遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ４３３）。Ｓ４３３において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態が一般遊技状態であると判別したとき（Ｓ４３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０３に移す。
【０７８１】
一方、Ｓ４３３において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態が一般遊技状態でないと判別したとき（Ｓ４３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号を取得する（Ｓ４３４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１１０に示すナビデータテーブルを参照し、小役当籤番号に基づいて、ナビデータ（１～９のいずれか）を取得する（Ｓ４３５）。
【０７８２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得したナビデータ（複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報）をメインＲＡＭ１０３内の図示しないナビデータ格納領域（停止操作指示情報格納領域）に格納する（Ｓ４３６）。そして、Ｓ４３６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ナビセット処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０３に移す。
【０７８３】
本実施形態では、上述のようにしてナビセット処理が行われる。なお、上述したナビセット処理中のＳ４３４～Ｓ４３６の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１０９のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。この一連の処理では、図１０９に示すように、ソースプログラム上において、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインＣＰＵ１０１専用の「ＬＤＱ」命令が用いられる。
【０７８４】
ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＬＤＱ　Ａ，（ｋ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と、１バイトの整数ｋ（直値：下位側アドレス値）とで指定されたアドレスのメモリの内容（格納データ）がＡレジスタにロードされる。それゆえ、例えば、図１０９中のソースコード「ＬＤＱ　Ａ，（ｗＨＩＴＦＲＴ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データと、整数値「ｗＨＩＴＦＲＴ」とで指定されるアドレスのメモリの内容がＡレジスタにロードされる。
【０７８５】

また、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＬＤＱ　（ｋ），Ａ」が実行されると、Ａレジスタの格納データが、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と、１バイトの整数ｋ（直値：下位側アドレス値）とで指定されたアドレスのメモリにロードされる。それゆえ、例えば、図１０９中のソースコード「ＬＤＱ　（ｗＮＡＶＩＰＴＮ），Ａ」の実行により、Ａレジスタに格納されたデータ（ナビデータ）が、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と１バイトの整数値「ｗＮＡＶＩＰＴＮ」（下位側アドレス値）とで指定されたアドレスのナビデータ格納領域に格納される。

【０７８６】

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

【０７８７】

［フラグ変換処理］

次に、図１１１を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４０４で行うフラグ変換処理について説明する。なお、図１１１は、フラグ変換処理の手順を示すフローチャートである。

【０７８８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ開始時であるか否かを判別する（Ｓ４４１）。

【０７８９】

Ｓ４４１において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ開始時でないと判別したとき（Ｓ４４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ４４３の処理を行う。一方、Ｓ４４１において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ開始時であると判別したとき（Ｓ４４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中のフラグ変換抽籤に用いるフラグ変換抽籤テーブルのテーブル番号を抽籤で決定し、セットする（Ｓ４４２）。

【０７９０】

Ｓ４４２の処理後又はＳ４４１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現在の状態に応じたフラグ変換抽籤テーブルをセットする（Ｓ４４３）。例えば、現在の状態が非ＡＲＴ中のＲＴ４状態である場合には、非ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図６２参照）がセットされ、現在の状態が通常ＡＲＴ中のＲＴ４状態である場合には、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図４７Ａ及び４７Ｂ参照）がセットされ、現在の状態がＣＴ中のＲＴ４状態である場合には、ＣＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図５４参照）がセットされる。

【０７９１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされたフラグ変換抽籤テーブルを参照し、内部当籤役に基づいてフラグ変換抽籤処理を行う（Ｓ４４４）。なお、実際、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役に対応するサブフラグに基づいて、図１０７に示すサブフラグ変換テーブルから取得されるサブフラグ変換制御データを用いてフラグ変換抽籤処理を行う。

【０７９２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４４４のフラグ変換抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ４４５）。

【０７９３】

Ｓ４４５において、メインＣＰＵ１０１が、フラグ変換抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ４４５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ変換処理を行う（Ｓ４４６）。この処理において、例えば、内部当籤役が「Ｆ＿１確チリリプ」である場合、すなわち、サブフラグが「３連チリリプＢ（０３）」である場合、フラグ変換抽籤処理に

当籤すると、Ｓ４４６のサブフラグ変換処理により、サブフラグ「３連チリリプＢ（０３）」が、サブフラグＥＸ「確定役（０６）」又はサブフラグＥＸ「３連チリリプ（０７）」に変換される（図３６参照）。

【０７９４】

Ｓ４４６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が非ＡＲＴ状態であるか否かを判別する（Ｓ４４７）。Ｓ４４７において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態が非ＡＲＴ状態でないと判別したとき（Ｓ４４７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、フラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０５に移す。

【０７９５】

一方、Ｓ４４７において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態が非ＡＲＴ状態であると判別したとき（Ｓ４４７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数に「１」を加算する（Ｓ４４８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ４４９）。そして、Ｓ４４９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、フラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０５に移す。

【０７９６】

ここで再度、Ｓ４４５の処理に戻って、Ｓ４４５において、メインＣＰＵ１０１が、フラグ変換抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ４４５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグ維持処理を行う（Ｓ４５０）。この処理において、例えば、内部当籤役が「Ｆ＿１確チリリプ」である場合、すなわち、サブフラグが「３連チリリプＢ（０３）」である場合、フラグ変換抽籤に非当籤であると、Ｓ４５０のサブフラグ維持処理により、サブフラグ「３連チリリプＢ（０３）」が、サブフラグＥＸ「リプレイ（０１）」に変換（維持）される。そして、Ｓ４５０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、フラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理（図１０４参照）のＳ４０５に移す。

【０７９７】

［通常中スタート時処理］

次に、図１１２を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４０７で行う通常中スタート時処理について説明する。なお、図１１２は、通常中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

【０７９８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ抽籤テーブル（図４１Ａ参照）を参照し、現在のＣＺの抽籤状態及び内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＣＺ抽籤処理を行う（Ｓ４６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４６１のＣＺ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ４６２）。

【０７９９】

Ｓ４６２において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ４６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ４６５の処理を行う。

【０８００】

一方、Ｓ４６２において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ４６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態に当籤した種別のＣＺをセットする（Ｓ４６３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、当籤した種別のＣＺゲーム数をＣＺゲーム数カウンタにセットする（Ｓ４６４）。なお、ＣＺゲーム数カウンタは、ＣＺの継続期間を計数するカウンタであり、メインＲＡＭ１０３に設けられる。Ｓ４６４の処理において、例えば、ＣＺ１が当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半部）に第１の所定ゲーム数（例えば、「１２」）がセットされ、ＣＺ２が当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（前半部）に第２の所定ゲーム数（例えば、「１５」）がセットされ、ＣＺ３が当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタに第４の所定ゲーム数（例えば、「１７」）がセットされる。

【０８０１】

Ｓ４６４の処理後又はＳ４６２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、通常中高確率

抽籤テーブル（図４０Ａ参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＣＺの抽籤状態の移行抽籤を行う（Ｓ４６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、移行抽籤の結果に基づいて、ＣＺの抽籤状態を更新する（Ｓ４６６）。そして、Ｓ４６６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通常中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８０２】

［ＣＺ中スタート時処理］

次に、図１１３を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４０９で行うＣＺ中スタート時処理について説明する。なお、図１１３は、ＣＺ中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

【０８０３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がＣＺ１であるか否かを判別する（Ｓ４７１）。

【０８０４】

Ｓ４７１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺ１であると判別したとき（Ｓ４７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行う（Ｓ４７２）。なお、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理の詳細については、後述の図１１４及び図１１５を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４７２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８０５】

一方、Ｓ４７１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺ１でないと判別したとき（Ｓ４７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がＣＺ２であるか否かを判別する（Ｓ４７３）。

【０８０６】

Ｓ４７３において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺ２であると判別したとき（Ｓ４７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を行う（Ｓ４７４）。ＣＺ１（ＣＺ２）中処理の詳細については、後述の図１１４及び図１１５を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４７４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。なお、本実施形態では、ＣＺ１中処理とＣＺ２中処理との間ではＡＲＴ抽籤に当籤する期待度を示すランク（モード又はポイント）が異なるだけであり、基本的な処理内容は同じである。そこで、本実施形態では、ＣＺ１中処理及びＣＺ２中処理をＣＺ１（ＣＺ２）中処理として一つの処理で説明する。

【０８０７】

一方、Ｓ４７３において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺ２でないと判別したとき（Ｓ４７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ３中処理を行う（Ｓ４７５）。なお、ＣＺ３中処理の詳細については、後述の図１１６を参照しながら後で説明する。そして、Ｓ４７５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８０８】

［ＣＺ１（ＣＺ２）中処理］

次に、図１１４及び図１１５を参照して、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）中のＳ４７２又はＳ４７４で行うＣＺ１（ＣＺ２）中処理について説明する。なお、図１１４及び図１１５は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理の手順を示すフローチャートである。

【０８０９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現遊技がＣＺ１（又はＣＺ２）の前半部の遊技であるか否かを判別する（Ｓ４８１）。Ｓ４８１において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技がＣＺ１（又はＣＺ２）の前半部の遊技でないと判別したとき（Ｓ４８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ４９０の処理を行う。

【０８１０】
一方、Ｓ４８１において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技がＣＺ１の前半部の遊技であると判別したとき（Ｓ４８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１中モードアップ抽籤テーブル（図４２参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてモードアップ抽籤処理を行う（Ｓ４８２）。また、Ｓ４８１において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技がＣＺ２の前半部の遊技であると判別したとき（Ｓ４８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ２中ポイント抽籤テーブル（図４３参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてポイントアップ抽籤を行う（Ｓ４８２）。
【０８１１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４８２の抽籤結果に基づいて、ランク（モード又はポイント）を更新する（Ｓ４８３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４８２の抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判別する（Ｓ４８４）。
【０８１２】
Ｓ４８４において、メインＣＰＵ１０１が、フリーズに当籤したと判別したとき（Ｓ４８４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行うとともに、ＡＲＴセット数及びＣＴセット数に「１」を加算する（Ｓ４８５）。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴレベル決定テーブル（図４８Ａ参照）を参照してＡＲＴレベルを決定し、セットする。なお、フリーズ発生時には、ＡＲＴレベルとして「ＡＲＴレベル２」が決定される。
【０８１３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ４８６）。そして、Ｓ４８６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。
【０８１４】
ここで再度、Ｓ４８４の処理に戻って、Ｓ４８４において、メインＣＰＵ１０１が、フリーズに当籤しなかったと判別したとき（Ｓ４８４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半部）の値を１減算する（Ｓ４８７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数カウンタ（前半部）の値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８８）。
【０８１５】
Ｓ４８８において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺゲーム数カウンタ（前半部）の値が「０」でないと判別したとき（Ｓ４８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。
【０８１６】
一方、Ｓ４８８において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺゲーム数カウンタ（前半部）の値が「０」であると判別したとき（Ｓ４８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＣＺ１又はＣＺ２の後半部をセットする（Ｓ４８９）。そして、Ｓ４８９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。
【０８１７】
ここで再度、Ｓ４８１の処理に戻って、Ｓ４８１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、現ゲームがＣＺ１又はＣＺ２の後半部の１ゲーム目であるか否かを判別する（Ｓ４９０）。Ｓ４９０において、メインＣＰＵ１０１が、現ゲームがＣＺ１又はＣＺ２の後半部の１ゲーム目でないと判別したとき（Ｓ４９０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ４９５の処理を行う。
【０８１８】
一方、Ｓ４９０において、メインＣＰＵ１０１が、現ゲームがＣＺ１又はＣＺ２の後半部の１ゲーム目であると判別したとき（Ｓ４９０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図４４Ａ及び４４Ｂ参照）を参照し、前半部のランク

（モード又はポイント）に基づいてＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ４９１）。
【０８１９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ４９２）。Ｓ４９２において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ４９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ４９４の処理を行う。
【０８２０】
一方、Ｓ４９２において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ４９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数に「１」を加算し、ＡＲＴレベル決定テーブル（図４８Ａ参照）を参照してＡＲＴレベルの抽籤を行い、その抽籤結果をセットする（Ｓ４９３）。
【０８２１】
Ｓ４９３の処理後又はＳ４９２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半部）に所定値をセットする（Ｓ４９４）。なお、Ｓ４９４の処理において、例えば、ＡＲＴ抽籤に当籤している場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（後半部）に「４」がセットされ、ＡＲＴ抽籤に非当籤である場合には、ＣＺゲーム数カウンタ（後半部）に「３」がセットされる。
【０８２２】
Ｓ４９４の処理後又はＳ４９０がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図４４Ｃ参照）を参照して、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ４９５）。
【０８２３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ４９６）。Ｓ４９６において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ４９６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ４９８の処理を行う。
【０８２４】
一方、Ｓ４９６において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ４９６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数に「１」を加算し、ＡＲＴレベル決定テーブル（図４８Ａ参照）を参照してＡＲＴレベルの抽籤を行い、その抽籤結果をセットする（Ｓ４９７）。
【０８２５】
Ｓ４９７の処理後又はＳ４９６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半部）の値を１減算する（Ｓ４９８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数カウンタ（後半部）の値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４９９）。
【０８２６】
Ｓ４９９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺゲーム数カウンタ（後半部）の値が「０」でないと判別したとき（Ｓ４９９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。
【０８２７】
一方、Ｓ４９９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺゲーム数カウンタ（後半部）の値が「０」であると判別したとき（Ｓ４９９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ５００）。
【０８２８】
Ｓ５００において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴセット数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ５００がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ５０１）。そして、Ｓ５０１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。
【０８２９】
一方、Ｓ５００において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴセット数が「１」以上でないと

判別したとき（Ｓ５００がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＣＺ失敗時の状態をセットする（Ｓ５０２）。そして、Ｓ５０２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ１（ＣＺ２）中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。

【０８３０】

［ＣＺ３中処理］

次に、図１１６を参照して、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）中のＳ４７５で行うＣＺ３中処理について説明する。なお、図１１６は、ＣＺ３中処理の手順を示すフローチャートである。

【０８３１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（図４５参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＡＲＴ抽籤処理を行う（Ｓ５１１）。

【０８３２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ５１２）。Ｓ５１２において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５１８の処理を行う。

【０８３３】

一方、Ｓ５１２において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ５１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数に「１」を加算し、ＣＴセット数に「１」を加算する（Ｓ５１３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ５１２のＡＲＴ抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判別する（Ｓ５１４）。

【０８３４】

Ｓ５１４において、メインＣＰＵ１０１が、フリーズに当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５１６の処理を行う。一方、Ｓ５１４において、メインＣＰＵ１０１が、フリーズに当籤したと判別したとき（Ｓ５１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、遊技の進行を一時的に停止するフリーズ処理を行う（Ｓ５１５）。

【０８３５】

Ｓ５１５の処理後又はＳ５１４がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴレベル決定テーブル（図４８Ａ参照）を参照してＡＲＴレベルの抽籤処理を行い、その抽籤結果（ＡＲＴレベル）をセットする（Ｓ５１６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ５１７）。そして、Ｓ５１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ３中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。

【０８３６】

ここで再度、Ｓ５１２の処理に戻って、Ｓ５１２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数カウンタの値を１減算する（Ｓ５１８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５１９）。

【０８３７】

Ｓ５１９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺゲーム数カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５１９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ３中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。

【０８３８】

一方、Ｓ５１９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺゲーム数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ５１９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数に「１」を加算し、ＡＲＴレベル決定テーブル（図４８Ａ参照）を参照してＡＲＴレベルの抽籤を行い、その抽籤結果をセットする（Ｓ５２０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ５２１）。そして、Ｓ５２１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ３中処理を終了するとともに、ＣＺ中スタート時処理（図１１３参照）も終了する。

【０８３９】
［通常ＡＲＴ中スタート時処理］
次に、図１１７を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４１１で行う通常ＡＲＴ中スタート時処理について説明する。なお、図１１７は、通常ＡＲＴ中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。
【０８４０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値に「１」を加算する（Ｓ５３１）。なお、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタは、通常ＡＲＴが継続したゲーム数（消化ゲーム数）を計数するカウンタである。また、本実施形態では、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの他に、通常ＡＲＴが継続可能なゲーム数を計数するＡＲＴ終了ゲーム数カウンタも設ける。そして、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値とＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値とを比較し、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値がＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に到達すると、ＡＲＴ遊技状態が終了する。
【０８４１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル（図５０参照）を参照し、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＣＴ抽籤処理を行う（Ｓ５３２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ５３３）。Ｓ５３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５３６の処理を行う。
【０８４２】
一方、Ｓ５３３において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ５３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴセット数に「１」を加算し、ＣＴゲーム数カウンタの値に「８」をセットする（Ｓ５３４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態に当籤した種別のＣＴをセットする（Ｓ５３５）。
【０８４３】
Ｓ５３５の処理後又はＳ５３３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴレベル決定テーブル（図４８Ｂ参照）を参照し、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値に基づいてＡＲＴレベルを抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５３６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、通常ＡＲＴ中高確率抽籤テーブル（図４９参照）を参照し、現在のＣＴ抽籤状態及び内部当籤役（サブフラグ）に基づいて、移行先のＣＴ抽籤状態を抽籤し、その抽籤結果をセットする（Ｓ５３７）。
【０８４４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、通常ＡＲＴ中上乗せ抽籤テーブル（図５１参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤処理を行う（Ｓ５３８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、上乗せ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ５３９）。
【０８４５】
Ｓ５３９において、メインＣＰＵ１０１が、上乗せ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５３９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５４１の処理を行う。一方、Ｓ５３９において、メインＣＰＵ１０１が、上乗せ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ５３９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ５４０）。
【０８４６】
Ｓ５４０の処理後又はＳ５３９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達したか否かを判定する（Ｓ５４１）。Ｓ５４１において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達していないと判別したとき（Ｓ５４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。
【０８４７】

一方、Ｓ５４１において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴ継続ゲーム数カウンタの値が、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタの値に達したと判別したとき（Ｓ５４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数を１減算する（Ｓ５４２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ終了時の状態をセットする（Ｓ５４３）。そして、Ｓ５４３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、通常ＡＲＴ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８４８】

［ＣＴ中スタート時処理］

次に、図１１８を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４１３で行うＣＴ中スタート時処理について説明する。なお、図１１８は、ＣＴ中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

【０８４９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中上乗せ抽籤テーブル（図５５参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤を行う（Ｓ５５１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、上乗せ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ５５２）。

【０８５０】

Ｓ５５２において、メインＣＰＵ１０１が、上乗せ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５５６の処理を行う。一方、Ｓ５５２において、メインＣＰＵ１０１が、上乗せ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ５５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当籤結果をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ５５３）。なお、上述したように、本実施形態のパチスロ１では、同一のＣＴ中にサブフラグ「３連チリリプ（３連チリリプＡ又は３連チリリプＢ）」に当籤した回数が増えるほど、１回の抽籤当りの上乗せ量が増える。

【０８５１】

Ｓ５５３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役がサブフラグＥＸ「３連チリリプ」（又は「確定役」）に対応する役であるか否か、すなわち、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」であり、かつ、図１１１中のＳ４４４のフラグ変換抽籤処理に当籤したか否かを判別する（Ｓ５５４）。

【０８５２】

Ｓ５５４において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役がサブフラグＥＸ「３連チリリプ」に対応する役でないと判別したとき（Ｓ５５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８５３】

一方、Ｓ５５４において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役がサブフラグＥＸ「３連チリリプ」に対応する役であると判別したとき（Ｓ５５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴゲーム数カウンタの値に「１」を加算する（Ｓ５５５）。そして、Ｓ５５５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８５４】

ここで再度、Ｓ５５２の処理に戻って、Ｓ５５２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理を行う（Ｓ５５６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、ＣＴセット数の上乗せ抽籤を行う。なお、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理の詳細については、後述の図１１９を参照しながら後で説明する。

【０８５５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴゲーム数カウンタの値を１減算する（Ｓ５５７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴゲーム数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５５８）。

【０８５６】

Ｓ５５８において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴゲーム数カウンタの値が「０」でないと

判別したとき（Ｓ５５８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。一方、Ｓ５５８において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴゲーム数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ５５８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴセット数が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ５５９）。

【０８５７】

Ｓ５５９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴセット数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ５５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴセット数を１減算する（Ｓ５６０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴゲーム数カウンタの値に「８」をセットする（Ｓ５６１）。そして、Ｓ５６１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８５８】

一方、Ｓ５５９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴセット数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ５５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態に通常ＡＲＴをセットする（Ｓ５６２）。そして、Ｓ５６２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８５９】

［ＣＴ中ＣＴ抽籤処理］

次に、図１１９を参照して、ＣＴ中スタート時処理（図１１８参照）中のＳ５５６で行うＣＴ中ＣＴ抽籤処理について説明する。なお、図１１９は、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理の手順を示すフローチャートである。

【０８６０】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルをセットする（Ｓ５７１）。なお、ここで、セットされるＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルは、上記図５６で説明したＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルであるが、ソースプログラム上で実際にセットされるＣＴ中ＣＴ抽籤テーブル（ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル）の構成については、後述の図１２２を参照しながら後で説明する。

【０８６１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、テーブルデータ取得処理を行う（Ｓ５７２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理で参照する抽籤テーブルのアドレスを取得する。なお、テーブルデータ取得処理の詳細については、後述の図１２０を参照しながら後で説明する。

【０８６２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、１バイト抽籤処理を行う（Ｓ５７３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴセットの上乗せ抽籤を行う。なお、１バイト抽籤処理の詳細については、後述の図１２３を参照しながら後で説明する。

【０８６３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、１バイト抽籤処理に当籤したか否かを判別する（Ｓ５７４）。Ｓ５７４において、メインＣＰＵ１０１が、１バイト抽籤処理に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５７４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理を終了し、処理をＣＴ中スタート時処理（図１１８参照）のＳ５５７に移す。

【０８６４】

一方、Ｓ５７４において、メインＣＰＵ１０１が、１バイト抽籤処理に当籤したと判別したとき（Ｓ５７４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴセット数に「１」を加算する（Ｓ５７５）。そして、Ｓ５７５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理を終了し、処理をＣＴ中スタート時処理（図１１８参照）のＳ５５７に移す。

【０８６５】

［テーブルデータ取得処理］

次に、図１２０～図１２２を参照して、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）中のＳ５７

２で行うテーブルデータ取得処理について説明する。図１２０は、テーブルデータ取得処理の手順を示すフローチャートである。また、図１２１は、テーブルデータ取得処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１２２は、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理及びテーブルデータ取得処理のソースプログラム上で、実際に参照されるＣＴ中ＣＴ抽籤テーブル（図５６で説明したＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルに対応）の構成の一例を示す図である。なお、図１２２に示すＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルに格納されている具体的な各種抽籤値は一例である。

【０８６６】

なお、本実施形態において、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理で参照する抽籤値を取得する際、２段階のアドレス算出処理（１段階目及び２段階目のテーブルデータ取得処理）を経て、抽籤値が格納されているアドレスを算出する。まず、１段階目のテーブルデータ取得処理（後述のＳ５８２及びＳ５８３の処理）では、内部当籤役（実際にはサブフラグＤ）に対応付けられた「選択値（１バイト）」が取得される。なお、選択値には、内部当籤役の種別毎に設けられ、内部当籤役が抽籤対象であるか否かが判別可能であり且つ内部当籤役に対応付けられた抽籤テーブルの配置先を指定可能な値（相対値）が規定される。また、本実施形態では、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理の抽籤結果が非当籤となる内部当籤役（実際にはサブフラグＤ）に対して予め選択値「０」を規定し、それらの内部当籤役を１段階目のテーブルデータ取得処理の時点で「ハズレ」として扱う。そして、２段階目のテーブルデータ取得処理（後述のＳ５８５～Ｓ５８７の処理）では、「０」以外の選択値が規定された内部当籤役の抽籤値が格納されたアドレスが算出される（抽籤テーブルの基準アドレス（２バイト）から相対値（選択値）を加算したアドレスが算出される）。

【０８６７】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤選択テーブル（不図示）を参照して、ＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルのアドレスを算出するための１段階目及び２段階目の加算選択データのアドレス、並びに、ＣＴ抽籤の抽籤回数（本実施形態では、２回）を取得する（Ｓ５８１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、１段階目の加算選択データのアドレスをＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルのアドレスに加算して、１段階目の選択アドレスを算出する（Ｓ５８２）。

【０８６８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、算出した１段階目の選択アドレスに格納されている選択値を取得する（Ｓ５８３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、選択値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ５８４）。

【０８６９】

Ｓ５８４において、メインＣＰＵ１０１が、選択値が「０」であると判別したとき（Ｓ５８４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、テーブルデータ取得処理を終了し、処理をＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）のＳ５７３に移す。

【０８７０】

一方、Ｓ５８４において、メインＣＰＵ１０１が、選択値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５８４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、選択アドレスに選択値を加算して、２段階目の選択アドレスを算出する（Ｓ５８５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、２段階目の選択アドレスに２段階目の加算選択データのアドレスを加算して、選択アドレスを算出する（Ｓ５８６）。

【０８７１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ５８６で算出した選択アドレスに格納されている選択値を取得し、該選択値を選択アドレスに加算して、ＣＴ中ＣＴ抽籤テーブル内において参照するアドレスを算出する（Ｓ５８７）。そして、Ｓ５８７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、テーブルデータ取得処理を終了し、処理をＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）のＳ５７３に移す。

【０８７２】

本実施形態では、上述のようにしてテーブルデータ取得処理が行われる。そして、上述したテーブルデータ取得処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１２１のソースプログラムで規

定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。
【０８７３】
その中で、１段階目のテーブルデータ取得処理（Ｓ５８１～Ｓ５８４の処理）では、図１２２に示すＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル中のアドレス「ｄＣＴＣＴＳＴＴＢ」～「ｄＣＴＣＴＳ＿ＲＥＲ－１」までの領域に格納されたテーブル（当籤役別テーブル選択相対テーブル）が参照される。また、当籤役別テーブル選択相対テーブル（抽籤テーブル選択テーブル）内において、ＣＴ当籤がハズレとなる各役（サブフラグＤ「ハズレ」、「サボテン」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「確定役」、「３連チリリプ」）の選択テーブルのアドレスには、上述した選択値（相対値）として「０」が格納される。そして、１段階目のテーブルデータ取得処理（アドレス算出処理）では、選択値が「０」である場合には、抽籤結果を「ハズレ」にする（上記Ｓ５８４の判定処理参照）。
【０８７４】
上記構成のＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブルでは、１段階目のテーブルデータ取得処理で参照する当籤役別テーブル選択相対テーブルにおいて、役の種別だけで「ハズレ」を設定することができるので、抽籤テーブルに「ハズレ」役の抽籤値を規定する必要がなくなる。それゆえ、本実施形態では、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブルにおいて、「ハズレ」役の抽籤値データ（「０」）を格納する必要が無くなり、メインＲＯＭ１０２のテーブル領域の容量を節約することができる。
【０８７５】
また、２段階目（サブフラグＤ「リーチ目リプ」取得時）のテーブルデータ取得処理（Ｓ５８５～Ｓ５８７の処理）中のＳ５８７の処理では、算出された抽籤テーブルアドレスに基づいて、図１２２に示すＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル（図５６のＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルに対応）内から、通常ＣＴ状態時に用いる抽籤テーブル（先頭アドレス「ｄＮＭＣＴＣＴＳ＿ＲＥＲ」）又は高確率ＣＴ状態の抽籤テーブル（先頭アドレス「ｄＳＰＣＴＣＴＳ＿ＲＥＲ」）の一方が選択される。
【０８７６】
高確率ＣＴ状態時に用いる抽籤テーブルでは、図１２２に示すように、先頭アドレス「ｄＳＰＣＴＣＴＳ＿ＲＥＲ」の次のアドレス領域に１バイトデータからなる「判定ビット」（判定データ）が格納される。判定ビットには、抽籤対象の抽籤値が格納されたアドレスの範囲を示すデータが格納される。図１２２に示す例のように、高確率ＣＴ状態の抽籤テーブルの「判定ビット」の格納領域の次のアドレスにのみ抽籤対象（高確ＣＴ）の抽籤値が格納されている場合には、判定ビットの格納領域には、ビット０にのみ「１」が格納された１バイトデータ「０００００００１Ｂ」が判定ビットとして格納される。一方、通常ＣＴ状態時に用いる抽籤テーブルのように、判定ビットの格納領域の次のアドレス及び次々アドレスに抽籤対象（高確ＣＴ及び通常ＣＴ）の抽籤値が格納されている場合には、図１２２に示すように、判定ビットの格納領域には、ビット０及び１にのみ「１」が格納された１バイトデータ「００００００１１Ｂ」が判定ビットとして格納される。このような判定ビットを設けた場合、抽籤テーブルにおいて、判定ビットにおいてビットデータが「０」となるアドレスの領域に抽籤対象外の抽籤値データを格納する必要が無くなる。
【０８７７】
さらに、高確率ＣＴ状態時に用いる抽籤テーブルでは、図１２２に示すように、「判定ビット」の次のアドレス「ｄＳＰＣＴＣＴＳ＿ＲＥＲ＋２」に高確率ＣＴ当籤の抽籤値が格納され、高確率ＣＴ当籤の抽籤値としてアドレス「ｃＡＢＳ＿ＨＩＴ」に規定されたデータが格納される。本実施形態では、このアドレス「ｃＡＢＳ＿ＨＩＴ」に規定されているデータは、当籤確定（１００％当籤）を示すデータ（以下、「確定データ」という）である。また、本実施形態では、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブルにおいてハズレ用の抽籤値データ（「０」）を設ける必要がないので、図１２２に示すように、アドレス「ｃＡＢＳ＿ＨＩＴ」に規定されている確定データに「０」を規定することができる。すなわち、上記構成のＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブルでは、抽籤値「０」を確定データとして使用することができる。

【０８７８】
なお、図５６のＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブルに説明したように、本実施形態では、高確率ＣＴ状態時のＣＴ中セット数上乗せ抽籤では、必ず、「高確率ＣＴ当籤」が決定される。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラム上では、図１２２に示すＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブルにおいて、高確率ＣＴ当籤の抽籤値として確定データを格納することができる。
【０８７９】
上述した２段階目（サブフラグＤ「リーチ目リプ」取得時）の抽籤テーブルのように、判定ビットを構成する各ビットデータの値により、ＣＴ抽籤の抽籤対象役及び抽籤対象外の役（サブフラグＤ）を判別することにより、抽籤対象外の役の抽籤値データ（ハズレデータ）をテーブルに格納する必要が無くなる。また、抽籤対象役の当籤確率が１００％である確定データとしては、抽籤値「０」を用いることができる。これらのことから、本実施形態では、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル（ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル）の容量を圧縮することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。また、本実施形態では、この技術をＣＴ中ＣＴ当籤処理で使用する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、ＡＲＴ抽籤（図１１５参照）、ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤（図１１７参照）、後述のＣＴ抽籤（後述の図１５４参照）及び後述のＣＺの引き戻し抽籤（後述の図１５７参照）等で使用してもよい。
【０８８０】
［１バイト抽籤処理］
次に、図１２３及び図１２４を参照して、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）中のＳ５７３で行う１バイト抽籤処理について説明する。図１２３は、１バイト抽籤処理の手順を示すフローチャートである。また、図１２４は、１バイト抽籤処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【０８８１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の乱数格納領域（不図示）に格納されているＣＴ中ＣＴ抽籤用の１バイト乱数値（０～２５５：乱数回路１１０の乱数レジスタ４のソフトラッチ乱数）をセットする（Ｓ５９１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、テーブルデータ取得処理中のＳ５８７で算出したアドレスに基づいて、ＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルから抽籤判定データ（図１２２の２段階目に規定されている抽籤テーブル中の判定ビット）を取得する（Ｓ５９２）。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、抽籤回数の初期値として、判定ビットのビット数「８」をセットする。
【０８８２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽籤判定データが抽籤対象であるか否かを判別する（Ｓ５９３）。この判定処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在の抽籤回数に対応付けられた判定ビット内のビットデータを参照し、該ビットデータが「１」であれば、抽籤対象であると判定する。なお、本実施形態では、判定ビット内のビット０～ビット７が、抽籤回数「８」～「１」にそれぞれ対応付けられている。
【０８８３】
Ｓ５９３において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤判定データが抽籤対象でないと判別したとき（Ｓ５９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ５９９の処理を行う。一方、Ｓ５９３において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤判定データが抽籤対象であると判別したとき（Ｓ５９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤テーブルから抽籤値を取得する（Ｓ５９４）。
【０８８４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽籤値が「０」（当籤確定データ）であるか否かを判別する（Ｓ５９５）。
【０８８５】
Ｓ５９５において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤値が「０」であると判別したとき（Ｓ５

９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、１バイト抽籤処理を終了し、処理をＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）のＳ５７４に移す。一方、Ｓ５９５において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ抽籤（ＣＴセット数の上乗せ抽籤）処理を行う（Ｓ５９６）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、乱数値（１バイト乱数値）から抽籤値を減算し、その減算結果を乱数値とする。

【０８８６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ５９６のＣＴ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ５９７）。なお、Ｓ５９６のＣＴ抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ５９６の減算結果が「０」以下となった場合（いわゆる「桁かり」が生じた場合）に、当籤したと判定する。

【０８８７】

Ｓ５９７において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ５９７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、１バイト抽籤処理を終了し、処理をＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）のＳ５７４に移す。一方、Ｓ５９７において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ５９７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ中ＣＴ抽籤テーブル内において参照する抽籤値の格納アドレス（抽籤アドレス）を次の抽籤アドレスに更新する（Ｓ５９８）。

【０８８８】

Ｓ５９８の処理後又はＳ５９３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、抽籤回数を１減算する（Ｓ５９９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽籤回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６００）。

【０８８９】

Ｓ６００において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６００がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ５９３に戻し、Ｓ５９３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６００において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤回数が「０」であると判別したとき（Ｓ６００がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、１バイト抽籤処理を終了し、処理をＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）のＳ５７４に移す。

【０８９０】

本実施形態では、上述のようにして１バイト抽籤処理が行われる。なお、上述した１バイト抽籤処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１２４のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【０８９１】

１バイト抽籤処理中のＳ５９１の乱数取得処理では、図１２４に示すように、ソースプログラム上において、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインＣＰＵ１０１専用命令コードである「ＬＤＱ」命令が用いられる。それゆえ、本実施形態では、１バイト抽籤処理においても、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いた命令コードが用いることにより、直値により、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３やメモリーマップＩ／Ｏにアクセスすることができるので、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【０８９２】

［ＢＢ中スタート時処理］

次に、図１２５を参照して、状態別制御処理（図１０４参照）中のＳ４１５で行うＢＢ中スタート時処理について説明する。なお、図１２５は、ＢＢ中スタート時処理の手順を示すフローチャートである。

【０８９３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス中ＡＲＴゲーム数上乗せ抽籤テーブル（図５９参照）を参照し、内部当籤役に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤処理を行う（Ｓ６１１

）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、上乗せ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ６１２）。

【０８９４】

Ｓ６１２において、メインＣＰＵ１０１が、上乗せ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ６１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。一方、Ｓ６１２において、メインＣＰＵ１０１が、上乗せ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ６１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当籤結果（上乗せゲーム数）をＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに加算する（Ｓ６１３）。

【０８９５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６１４）。Ｓ６１４において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴセット数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８９６】

一方、Ｓ６１４において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴセット数が「０」であると判別したとき（Ｓ６１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数に「１」を加算する（Ｓ６１５）。そして、Ｓ６１５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中スタート時処理を終了するとともに、状態別制御処理（図１０４参照）も終了する。

【０８９７】

［引込優先順位格納処理］

次に、図１２６及び図１２７を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１２で行う引込優先順位格納処理について説明する。図１２６は、引込優先順位格納処理の手順を示すフローチャートである。また、図１２７は、引込優先順位格納処理中の後述のＳ６２５及びＳ６２６の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【０８９８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数に「３」をセットする（Ｓ６２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブル選択処理を行う（Ｓ６２２）。この処理では、内部当籤役及び作動ストップボタンに基づいて、引込優先順位テーブル（図２７参照）が選択される。

【０８９９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納領域選択処理を行う（Ｓ６２３）。この処理では、検索対象のリールの引込優先順位データ格納領域が選択される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数（回数）として「２０」をセットする（Ｓ６２４）。

【０９００】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード取得処理を行う（Ｓ６２５）。この処理では、図柄チェック数に対応した入賞作動フラグ格納領域及び図柄コード格納領域を参照して、図柄コードを取得する。なお、図柄コード取得処理の詳細については、後述の図１２８を参照しながら後で説明する。

【０９０１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積演算処理を行う（Ｓ６２６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータの生成処理を行う。論理積演算処理の詳細については、後述の図１３３を参照しながら後で説明する。

【０９０２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位取得処理を行う（Ｓ６２７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ（入賞役）格納領域（図２８～図３０参照）内においてビットが「１」にセットされており、かつ、当り要求フラグ格納領域でビットが「１」にされている役について、引込優先順位テーブル（図２７参照）を参照して、引込優先順位データを取得する。なお、引込優先順位取得処理の詳細については、後述の図１３４及び図１３５を参照しながら後で説明する。

【０９０３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した引込優先順位データをメインＲＡＭ１０３内の引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する（Ｓ６２８）。この際、引込優先順位データは、各優先順位の値と、格納領域のビットとが対応するように引込優先順位データ格納領域に格納される。
【０９０４】
なお、引込優先順位データ格納領域には、メインリールの種類毎に優先順位データの格納領域が設けられる。各引込優先順位データ格納領域には、対応するメインリールの各図柄位置「０」～「１９」に応じて決定された引込優先順位データが格納される。本実施形態では、この引込優先順位データ格納領域を参照することにより、停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索する。
【０９０５】
引込優先順位データ格納領域に格納される優先順位引込データの内容は、引込優先順位データを決定する際に参照された引込優先順位テーブル内の引込優先順位テーブル番号の種類によって異なる。また、引込優先順位データは、その値が大きいほど優先順位が高いことを表す。引込優先順位データを参照することにより、メインリールの周面に配された各図柄間における優先順位の相対的な評価が可能となる。すなわち、引込優先順位データとして最も大きい値が決定されている図柄が最も優先順位の高い図柄となる。したがって、引込優先順位データは、メインリールの周面に配された各図柄間の順位を示すものともいえる。なお、引込優先順位データの値が等しい図柄が複数存在する場合には、優先順序テーブルが規定する優先順序に従って１つの図柄が決定される。
【０９０６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納領域の更新処理を行う（Ｓ６２９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、次のチェック図柄の引込優先順位データ格納領域をセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数を１減算する（Ｓ６３０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄チェック数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６３１）。
【０９０７】
Ｓ６３１において、メインＣＰＵ１０１が、図柄チェック数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６２５の処理に戻し、Ｓ６２５以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６３１において、メインＣＰＵ１０１が、図柄チェック数が「０」であると判別したとき（Ｓ６３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、検索対象リールの変更処理を行う（Ｓ６３２）。
【０９０８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数を１減算する（Ｓ６３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索リール数が「０」であるか否か、すなわち、全てのメインリールに対して上述した一連の処理が行われたか否かを判別する（Ｓ６３４）。
【０９０９】
Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６２２の処理に戻し、Ｓ６２２以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６３４において、メインＣＰＵ１０１が、検索リール数が「０」であると判別したとき（Ｓ６３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２１３に移す。
【０９１０】
本実施形態では、上述のようにして引込優先順位格納処理が行われる。上述した引込優先順位格納処理中のＳ６２５及びＳ６２６の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１２７のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。
【０９１１】
その中で、Ｓ６２６の論理積演算処理は、メインＣＰＵ１０１が図１２７中のソースコー

ド「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＤＡＮＤ＿００」を実行することにより行われる。「ＣＡＬＬＦ」命令は、上述のようにメインＣＰＵ１０１専用の２バイト命令コードであり、図１２７中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＤＡＮＤ＿００」が実行されると、「ＳＢ＿ＤＡＮＤ＿００」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、論理積演算処理が開始される。

【０９１２】

［図柄コード取得処理］

次に、図１２８～図１３２を参照して、引込優先順位格納処理（図１２６参照）中のＳ６２５で行う図柄コード取得処理について説明する。図１２８は、図柄コード取得処理の手順を示すフローチャートであり、図１２９は、図柄コード取得処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。図１３０Ａは、図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第１リール（左リール）図柄配置テーブルの構成の一例を示す図であり、図１３０Ｂは、第１リール図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。図１３１Ａは、図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第２リール（中リール）図柄配置テーブルの構成の一例を示す図であり、図１３１Ｂは、第２リール図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。また、図１３２Ａは、図柄コード取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される第３リール（右リール）図柄配置テーブルの構成の一例を示す図であり、図１３２Ｂは、第３リール図柄配置テーブルセット時に参照される図柄対応入賞作動テーブルの構成の一例を示す図である。

【０９１３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域のクリア処理を行う（Ｓ６４１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２８～図３０参照）内の全ての格納領域に「０」をセットする。次いで、メインＣＰＵ１０１は、第１リール図柄配置テーブル（図１３０Ａ参照）をセットする（Ｓ６４２）。

【０９１４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時であるか否かを判別する（Ｓ６４３）。

【０９１５】

Ｓ６４３において、メインＣＰＵ１０１が、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時であると判別したとき（Ｓ６４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６４７の処理を行う。一方、Ｓ６４３において、メインＣＰＵ１０１が、第１リール（左リール３Ｌ）の停止時でないと判別したとき（Ｓ６４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第２リール図柄配置テーブル（図１３１Ａ参照）をセットする（Ｓ６４４）。この処理では、Ｓ６４２の処理でセットされた第１リール図柄配置テーブルが、第２リール図柄配置テーブルで上書きされる。

【０９１６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時であるか否かを判別する（Ｓ６４５）。

【０９１７】

Ｓ６４５において、メインＣＰＵ１０１が、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時であると判別したとき（Ｓ６４５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６４７の処理を行う。一方、Ｓ６４５において、メインＣＰＵ１０１が、第２リール（中リール３Ｃ）の停止時でないと判別したとき（Ｓ６４５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第３リール図柄配置テーブル（図１３２Ａ参照）をセットする（Ｓ６４６）。この処理では、Ｓ６４４の処理でセットされた第２リール図柄配置テーブルが、第３リール図柄配置テーブルで上書きされる。

【０９１８】

Ｓ６４６の処理後、又は、Ｓ６４３或いはＳ６４５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、停止制御対象のリールに対する停止操作実行時の図柄チェック処理を行い、図柄

チェック処理により取得された図柄に対応する図柄対応入賞作動テーブルを取得する（Ｓ６４７）。例えば、第１リール（左リール３Ｌ）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「白７」である場合、メインＣＰＵ１０１は、図１３０Ｂ中のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１」～アドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ２－１」の範囲のブロックに規定された図柄対応入賞作動テーブルの先頭アドレスを取得する。

【０９１９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（Ｓ６４８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１０１で説明した圧縮データ格納処理を行う（Ｓ６４９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータを、入賞作動フラグ格納領域内の対応する格納領域に転送（展開）する処理を行う。

【０９２０】

例えば、第１リール（左リール３Ｌ）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「白７」である場合には、入賞可能な図柄組合せ（コンビネーション）は、図２８～図３０に示すように、第２格納領域に規定されるコンビネーション名称「Ｃ＿２ｎｄ＿Ａ＿０１」、「Ｃ＿２ｎｄ＿Ａ＿０１」及び「Ｃ＿ＳＰ１＿０１」、第３格納領域に規定されるコンビネーション名称「Ｃ＿９枚Ｃ＿０１」～「Ｃ＿９枚Ｃ＿０３」、「Ｃ＿９枚Ｃ＿０７」～「Ｃ＿９枚Ｃ＿０９」及び「Ｃ＿９枚Ｅ＿０１」、第４格納領域に規定されるコンビネーション名称「Ｃ＿ＲＢ役Ａ＿０１」、「Ｃ＿ＲＢ役Ａ＿０２」、「Ｃ＿ＲＢ役Ｂ＿０１」～「Ｃ＿ＲＢ役Ｂ＿０４」、「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０１」及び「Ｃ＿ＲＢ役Ｃ＿０２」、第６格納領域に規定されるコンビネーション名称「Ｃ＿リーチ目リプＣ＿０１」～「Ｃ＿リーチ目リプＣ＿０３」、「Ｃ＿リーチ目リプＤ＿０１」、「Ｃ＿リーチ目リプＤ＿０２」及び「Ｃ＿リーチ目リプＥ＿０１」、並びに、第１０格納領域に規定されるコンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ１」である。

【０９２１】

この場合、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータの第１ブロック（第０～第７格納領域）の格納先は、図１３０Ｂに示すテーブル内のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋１」に格納されている１バイトの指定データ「０１０１１１００Ｂ」により指定される（図１３０Ｂ中のコメント「格納領域　＋２，　＋３，　＋４，　＋６」欄参照）。また、図柄対応入賞作動テーブルに格納された入賞可能な入賞作動フラグデータの第２ブロック（第８～第１１格納領域）の格納先は、図１３０Ｂに示すテーブル内のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋６」に格納されている１バイトの指定データ「１０００００００Ｂ」により指定される（図１３０Ｂ中のコメント「格納領域　＋１０」欄参照）。

【０９２２】

なお、本実施形態では、第１ブロックの指定データのビット０～ビット７が、格納先として、それぞれ第１ブロックの第０～第７格納領域を指定するビットであり、第２ブロックの指定データのビット０～ビット３が、格納先として、それぞれ第２ブロックの第８～第１１格納領域を指定するビットである。そして、各ブロックの１バイトの指定データでは、入賞作動フラグデータの格納先となる入賞作動フラグ格納領域内の格納領域に対応するビットに「１」が格納される。

【０９２３】

それゆえ、例えば、第１リール（左リール３Ｌ）停止時であり、停止操作時に有効ライン上に位置する図柄が「白７」である場合、Ｓ６４９の処理において、図１３０Ｂに示すテーブル内のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋２」に格納されている入賞作動フラグデータ「０００１００００Ｂ」又は「０００００１００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第２格納領域に転送され、アドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋３」に格納されている入賞作動フラグデータ「００１００００Ｂ」又は「０００００１００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第３格納領域に転送される。また、この場合、Ｓ６４９の処理において、図１３０Ｂに示すテーブル内のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋４」に格納されている入賞作動フラグデータ「１０００００００

０Ｂ」、「０１０００００Ｂ」又は「００１００００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第４格納領域に転送され、アドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋５」に格納されている入賞作動フラグデータ「００１００００Ｂ」、「０００１０００Ｂ」又は「０００１０００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第６格納領域に転送される。さらに、この場合、Ｓ６４９の処理において、図１３０Ｂに示すテーブル内のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋８」に格納されている入賞作動フラグデータ「１０００００００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第１０格納領域に転送される。

【０９２４】

Ｓ６４９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、圧縮データ格納処理により更新された入賞作動フラグ格納領域をセットし、図柄コード格納領域をセットし、入賞作動フラグ格納領域のデータ長（本実施形態では１２バイト）をセットする（Ｓ６５０）。そして、Ｓ６５０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図１２６参照）のＳ６２６に移す。

【０９２５】

本実施形態では、上述のようにして図柄コード取得処理が行われる。なお、上述した図柄コード取得処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１２９のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、Ｓ６４９の圧縮データ格納処理は、メインＣＰＵ１０１が図１２９中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」を実行することにより行われる。

【０９２６】

「ＣＡＬＬＦ」命令は、上述のようにメインＣＰＵ１０１専用の２バイト命令コードであり、図１２９中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」が実行されると、「ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、圧縮データ格納処理が開始される。そして、この圧縮データ格納処理では、上述のように、各リールの図柄対応入賞作動フラグテーブルに格納された入賞作動フラグデータ（圧縮データ）が、入賞作動フラグ格納領域に展開（コピー）される。

【０９２７】

なお、本実施形態では、上述した図柄コード取得処理中のＳ６４７～Ｓ６４９で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理の中で上述したメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインＲＡＭ１０３の容量を有効活用することができる。

【０９２８】

また、本実施形態では、図柄コード取得処理中のＳ６４９の圧縮データ格納処理において、「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレス「ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」は、図９７で説明した図柄設定処理中のＳ３３０の圧縮データ格納処理において、「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、図柄コード取得処理で行う圧縮データ格納処理を実行するためのソースプログラムが、図柄設定処理で行う圧縮データ格納処理を実行するためのソースプログラムと同じであり、Ｓ６４９及びＳ３３０の両処理において、圧縮データ格納処理のソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。この場合、Ｓ６４９及びＳ３３０の両処理において、それぞれ別個に圧縮データ格納処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【０９２９】

［論理積演算処理］

次に、図１３３を参照して、例えば、引込優先順位格納処理（図１２６参照）中のＳ６２６で行う論理積演算処理について説明する。図１３３は、論理積演算処理の手順を示すフ

ローチャートである。なお、図１３３に示す論理積演算処理は、引込優先順位格納処理（図１２６参照）中のＳ６２６だけでなく、後述の引込優先順位取得処理（後述の図１３４及び図１３５参照）中のＳ６８７においても実行される。

【０９３０】

引込優先順位格納処理（図１２６参照）中のＳ６２６で実行される論理積演算処理において、論理積演算される２つのデータは、上述した図柄コード取得処理中のＳ６５０でセットされた入賞作動フラグ格納領域のデータ、及び、図柄コード格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、上述した図柄コード取得処理中のＳ６５０でセットされたデータ長（１２バイト）のバイト数「１２」が後述の「論理積回数」に対応する。

【０９３１】

一方、後述の引込優先順位取得処理（後述の図１３４及び図１３５参照）中のＳ６８７で実行される論理積演算処理において、論理積演算される２つのデータは、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータ、及び、入賞作動フラグ格納領域のデータである。そして、前者のデータが後述の「論理積先データ」に対応し、後者のデータが後述の「論理積元データ」に対応する。また、この場合、後述の図１３６Ｂ中に記載のＲＴ作動組み合わせ表示フラグのデータ長（１バイト）のバイト数「１」が後述の「論理積回数」に対応する。

【０９３２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、論理積元データ（例えば、図柄コード格納領域のデータ）を取得する（Ｓ６６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積元データと論理積先データ（例えば、入賞作動フラグ格納領域のデータ）との論理積演算を行い、その演算結果を論理積先データとして保存する（Ｓ６６２）。

【０９３３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得する論理積元データのアドレスを１加算する（Ｓ６６３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、参照する論理積先データのアドレスを１加算する（Ｓ６６４）。

【０９３４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積回数を１減算する（Ｓ６６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、論理積回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６６６）。

【０９３５】

Ｓ６６６において、メインＣＰＵ１０１が、論理積回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ６６６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６６１の処理に戻し、Ｓ６６１以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ６６６において、メインＣＰＵ１０１が、論理積回数が「０」であると判別したとき（Ｓ６６６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、論理積演算処理を終了し、処理を例えば引込優先順位格納処理（図１２６参照）のＳ６２７に移す。

【０９３６】

［引込優先順位取得処理］

次に、図１３４～図１３７を参照して、引込優先順位格納処理（図１２６参照）中のＳ６２７で行う引込優先順位取得処理について説明する。なお、図１３４及び図１３５は、引込優先順位取得処理の手順を示すフローチャートである。図１３６Ａは、引込優先順位取得処理中の後述のＳ６８０～Ｓ６８３の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１３６Ｂは、引込優先順位取得処理中の後述のＳ６８６の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１３６Ｃは、引込優先順位取得処理中の後述のＳ６８７の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。また、図１３７は、引込優先順位取得処理のソースプログラム上で、実際に参照される引込優先順位テーブルの構成の一例を示す図である。

【０９３７】

まず、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒ（特定の表示列）のチェック時であるか否か

を判別する（Ｓ６７１）。
【０９３８】
Ｓ６７１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒのチェック時でないと判別したとき（Ｓ６７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６７４の処理を行う。一方、Ｓ６７１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒのチェック時であると判別したとき（Ｓ６７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」（所定の図柄の組合せ）が含まれるか否かを判別する（Ｓ６７２）。なお、ここでいう「ＡＮＹ役」とは、少なくとも右リール３Ｒの停止図柄に関係なく入賞が確定する役（少なくとも右リール３Ｒの停止図柄が任意の図柄である入賞役）のことをいう。
【０９３９】
Ｓ６７２において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ＡＮＹ役」が含まれないと判別したとき（Ｓ６７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６７４の処理を行う。一方、Ｓ６７２において、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に係る図柄組合せに「ＡＮＹ役」が含まれると判別したとき（Ｓ６７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域内の「ＡＮＹ役」に対応する格納領域をマスクする（Ｓ６７３）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域内の「ＡＮＹ役」に対応するビットに「１」をセットする。
【０９４０】
Ｓ６７３の処理後、又は、Ｓ６７１或いはＳ６７２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２８～図３０参照）のアドレスとして、その最後尾の格納領域のアドレスに「１」を加算したアドレスをセットし、停止禁止データをセットし、入賞作動フラグデータ長（入賞作動フラグ格納領域のデータ長：本実施形態では、１２バイト）をセットする（Ｓ６７４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ストックボタン作動カウンタの値、及び、ストップボタン作動状態を取得する（Ｓ６７５）。なお、ストップボタン作動カウンタは、停止操作が検出されているストップボタンの数を管理するためのカウンタである。また、ストップボタン作動状態は、作動ストップボタン格納領域（図３３参照）を参照することにより取得される。
【０９４１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１減算（－１更新）する（Ｓ６７６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、セットされている入賞作動フラグ格納領域とそれに対応する当り要求フラグ格納領域（図２８～図３０参照）とから当り要求フラグデータを生成し、該生成された当り要求フラグデータに基づいて禁止入賞作動位置を生成する（Ｓ６７７）。
【０９４２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止操作位置が禁止入賞作動位置であるか否かを判別する（Ｓ６７８）。
【０９４３】
Ｓ６７８において、メインＣＰＵ１０１が、停止操作位置が禁止入賞作動位置でないと判別したとき（Ｓ６７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６７８において、メインＣＰＵ１０１が、停止操作位置が禁止入賞作動位置であると判別したとき（Ｓ６７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値であるか否かを判別する（Ｓ６７９）。
【０９４４】
Ｓ６７９において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値であると判別したとき（Ｓ６７９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。一方、Ｓ６７９において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第３停止の値でないと判別したとき（Ｓ６７９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値であるか否かを判別する（Ｓ６８０）。

【０９４５】
Ｓ６８０において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値でないと判別したとき（Ｓ６８０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８０において、メインＣＰＵ１０１が、ストップボタン作動カウンタの値が第２停止の値であると判別したとき（Ｓ６８０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、右リール３Ｒの停止後であるか否かを判別する（Ｓ６８１）。
【０９４６】
Ｓ６８１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒの停止後であると判別したとき（Ｓ６８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８１において、メインＣＰＵ１０１が、右リール３Ｒの停止後でないと判別したとき（Ｓ６８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないか否か（内部当籤役に係る図柄組合せ（入賞役）に「ＡＮＹ役」が含まれないか否か）を判別する（Ｓ６８２）。
【０９４７】
Ｓ６８２において、メインＣＰＵ１０１が、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグでないと判別したとき（Ｓ６８２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６８４の処理を行う。一方、Ｓ６８２において、メインＣＰＵ１０１が、当り要求フラグが「ＡＮＹ役」の干渉を受ける可能性があるフラグであると判別したとき（Ｓ６８２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時であるか否かを判別する（Ｓ６８３）。
【０９４８】
Ｓ６８３において、メインＣＰＵ１０１が、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時であると判別したとき（Ｓ６８３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。
【０９４９】
一方、Ｓ６８３において、メインＣＰＵ１０１が、現チェックが「ＡＮＹ役」を含む当り要求フラグのチェック時でないと判別したとき（Ｓ６８３がＮＯ判定の場合）、Ｓ６７８或いはＳ６８０がＮＯ判定の場合、又は、Ｓ６８１或いはＳ６８２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータ長を１減算する（Ｓ６８４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグデータ長が「０」であるか否かを判別する（Ｓ６８５）。
【０９５０】
Ｓ６８５において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータ長が「０」でないと判別したとき（Ｓ６８５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６７６の処理に戻し、Ｓ６７６以降の処理を繰り返す。
【０９５１】
一方、Ｓ６８５において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータ長が「０」であると判別したとき（Ｓ６８５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、停止制御用引込要求フラグ設定処理を行う（Ｓ６８６）。この処理は、メインＣＰＵ１０１により、図１３６Ｂのソースプログラムで規定されている各処理が順次実行されることにより行われる。それゆえ、この処理の中では、図１３３で説明した論理積演算処理が行われる。なお、Ｓ６８６の処理内で実行される論理積演算処理では、上述のように、当り（引込）要求フラグ格納領域のデータが「論理積先データ」にセットされ、入賞作動フラグ格納領域のデータが「論理積元データ」にセットされ、「論理積回数」には、ＲＴ作動組み合わせ表示フラグのデータ長（１バイト）のバイト数「１」がセットされる。ＲＴ作動組み合わせ表示フラグは、入賞作動フラグ格納領域において、ＲＴ移行に係る図柄組合せが規定された格納領域のことであり、本実施形態では、図２８～図３０に示すように格納領域１１のみとなる。
【０９５２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルアドレス格納領域を参照して、引込優先順位テーブルを取得する（Ｓ６８７）。この処理は、メインＣＰＵ１０１により、図１３６Ｃのソースプログラムで規定されている各処理が順次実行されることにより行われる。それゆえ、この処理では、現在セットされているアドレスに、引込優先順位データの初期値「１（００１Ｈ）」が設定されるとともに、図１３７に示す、先頭アドレスが「ｄＰＬＶＬＴＢ００」～「ｄＰＬＶＬＴＢ０５」のいずれかとなるブロックに格納された引込優先順位テーブルが取得される。なお、図１３７に示す、先頭アドレスが「ｄＰＬＶＬＴＢ００」～「ｄＰＬＶＬＴＢ０５」となるブロックに格納された引込優先順位テーブルは、それぞれ、図２７に記載の引込優先順位テーブル番号「００」～「０５」の引込優先順位テーブルに対応する。

【０９５３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコード（０００Ｈ）であるか否かを判別する（Ｓ６８８）。

【０９５４】

Ｓ６８８において、メインＣＰＵ１０１が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードであると判別したとき（Ｓ６８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０５の処理を行う。一方、Ｓ６８８において、メインＣＰＵ１０１が、現在セットされているアドレスに格納されている引込優先順位テーブルのデータが、エンドコードでないと判別したとき（Ｓ６８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域をセットする（Ｓ６８９）。

【０９５５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされているアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから引込優先順位データを取得する（Ｓ６９０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのブロックカウンタをセットする（Ｓ６９１）。本実施形態では、この処理において、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのブロックカウンタの値に「２」をセットする。

【０９５６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのチェック回数をセットし、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）する（Ｓ６９２）。本実施形態では、この処理において、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位テーブルのチェック回数に「８」（図１３７に示す引込優先順位テーブルに規定されているチェックデータのビット数）をセットする。

【０９５７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、更新された引込優先順位テーブルのアドレスに基づいて、チェックデータ（図１３７参照）を取得し、チェックデータからチェックビットを抽出する（Ｓ６９３）。なお、本実施形態では、ここで抽出するチェックビットは、チェックデータのビット０に対応する。例えば、Ｓ６９０の処理において、先頭アドレスが「ｄＰＬＶＬＴＢ００」であるブロックに規定された引込優先順位テーブルから引込優先順位データ「０３ＥＨ」が取得された場合、Ｓ６９３の処理では、チェックデータとして「１０００１０００Ｂ」が取得され、チェックビットの値として「０」が抽出される。

【０９５８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出されたチェックビットの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ６９４）。

【０９５９】

Ｓ６９４において、メインＣＰＵ１０１が、抽出されたチェックビットの値が「１」でないと判別したとき（Ｓ６９４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６９９の処理を行う。一方、Ｓ６９４において、メインＣＰＵ１０１が、抽出されたチェックビットの値が「１」であると判別したとき（Ｓ６９４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰ

Ｕ１０１は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）し、更新後のアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから判定データ（図１３７中の「フラグ判定データ」）を取得する（Ｓ６９５）。

【０９６０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６９５で取得した判定データに基づいて、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であるか否かを判別する（Ｓ６９６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、現在取得されている入賞作動フラグデータと、判定データとを比較し、前者が後者に対応するものである否かを判定し、前者が後者に対応するものである場合には、現在取得されている入賞作動フラグデータが判定対象であると判定する。

【０９６１】

Ｓ６９６において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータが判定対象でないと判別したとき（Ｓ６９６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ６９９の処理を行う。一方、Ｓ６９６において、メインＣＰＵ１０１が、入賞作動フラグデータが判定対象であると判別したとき（Ｓ６９６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位データの更新処理を行う（Ｓ６９７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６９７で取得した判定データに対応付けられた引込優先順位データで、現在セットされている引込優先順位データを更新（上書き）する。

【０９６２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータの更新処理を行う（Ｓ６９８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータを１ビットだけ右方向（ビット７からビット０に向かう方向）にシフトする。なお、この処理において、シフト後のチェックデータのビット７には、「０」がセットされる。

【０９６３】

Ｓ６９８の処理後、又は、Ｓ６９４或いはＳ６９６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、チェックデータにチェック対象のビット（「１」がセットされているビット）があるか否かを判別する（Ｓ６９９）。

【０９６４】

Ｓ６９９において、メインＣＰＵ１０１が、チェックデータにチェック対象のビットがないと判別したとき（Ｓ６９９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７０２の処理を行う。一方、Ｓ６９９において、メインＣＰＵ１０１が、チェックデータにチェック対象のビットがあると判別したとき（Ｓ６９９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、チェックする入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１加算（＋１更新）し、チェック回数を１減算する（Ｓ７００）。

【０９６５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェック回数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。Ｓ７０１において、メインＣＰＵ１０１が、チェック回数が「０」でないと判別したとき（Ｓ７０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６９８の処理に戻し、Ｓ６９８以降の処理を繰り返す。

【０９６６】

一方、Ｓ７０１において、メインＣＰＵ１０１が、チェック回数が「０」であると判別したとき（Ｓ７０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現在参照している入賞作動フラグ格納領域のアドレスにチェック回数の初期値「８」を加算して入賞作動フラグ格納領域のアドレスを更新し、ブロックカウンタの値を１減算する（Ｓ７０２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ブロックカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７０３）。

【０９６７】

Ｓ７０３において、メインＣＰＵ１０１が、ブロックカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６９２の処理に戻し、Ｓ６９２以降の処理を繰り返す。

【０９６８】
一方、Ｓ７０３において、メインＣＰＵ１０１が、ブロックカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）する（Ｓ７０４）。例えば、現在参照している引込優先順位テーブルが、先頭アドレスが「ｄＰＬＶＬＴＢ００」であるブロックに規定された引込優先順位テーブルである場合、この処理により、参照する引込優先順位テーブルが、先頭アドレスが「ｄＰＬＶＬＴＢ０１」であるブロックに規定された引込優先順位テーブルに変更される。そして、Ｓ７０４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ６８８の処理に戻し、Ｓ６８８以降の処理を繰り返す。
【０９６９】
ここで再度、Ｓ６７９、Ｓ６８３又はＳ６８８の処理に戻って、Ｓ６７９、Ｓ６８３又はＳ６８８がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、この時点でセットされている引込順位データを、最終的な引込優先順位データとしてセットする（Ｓ７０５）。なお、Ｓ６７９又はＳ６８３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、最終的な引込優先順位データとして「０（００Ｈ）」をセットする。この場合、引込優先順位データ「０（００Ｈ）」にはエンドコードが割り付けられているので、引込データ無し（停止禁止）がセットされる。そして、Ｓ７０５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位取得処理を終了し、処理を引込優先順位格納処理（図１２６参照）のＳ６２８に移す。
【０９７０】
本実施形態では、上述のようにして引込優先順位取得処理が行われる。なお、上述した引込優先順位取得処理中のＳ６８０～Ｓ６８３の「ＡＮＹ役」の引込優先対応処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１３６Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、例えば、Ｓ６８３の判定処理は、ソースプログラム上において、「ＪＣＰ」命令（所定の判定命令）により実行される。なお、「ＪＣＰ」命令は、比較命令相当の動作を実行する命令であり、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである。
【０９７１】
ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＪＣＰ　ｃｃ，Ａ，ｎ，ｅ」が実行されると、Ａレジスタの内容（格納データ）と、整数ｎとを比較し、その比較結果が、ｃｃの条件となれば、処理をｅで指定されるアドレスにジャンプさせる。なお、「ＪＣＰ」命令の「ｃｃの条件」には、フラグ・レジスタＦ内のキャリーフラグの状態及びゼロフラグの状態の一方が指定される（図１１参照）。例えば、ｃｃに「Ｃ」が指定されていれば、ｃｃの条件はキャリーフラグが「１」（オン状態）であることを意味し、ｃｃに「ＮＣ」が指定されていれば、ｃｃの条件はキャリーフラグが「０」（オフ状態）であることを意味する。また、例えば、ｃｃに「Ｚ」が指定されていれば、ｃｃの条件はゼロフラグが「１」（オン状態）であることを意味し、ｃｃに「ＮＺ」が指定されていれば、ｃｃの条件はゼロフラグが「０」（オフ状態）であることを意味する。
【０９７２】
「ＡＮＹ役」の引込優先対応処理のソースプログラム上において、図１３６Ａに示すように、「ＪＣＰ」命令を用いた場合、アドレス設定に係る命令を省略することができる（アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる）ので、「ＡＮＹ役」の引込優先対応処理の処理効率を高めることができるとともに、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。
【０９７３】
また、上述した引込優先順位取得処理中のＳ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１３６Ｂのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。Ｓ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理では、図１３６Ｂに示すように、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令、及び、「ＣＡＬＬＦ」命令が利用される。

【０９７４】
それゆえ、Ｓ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理において、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いた「ＬＤＱ」命令を用いることにより、直値により、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３やメモリーマップＩ／Ｏにアクセスすることができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。また、「ＣＡＬＬＦ」命令は、上述のように、２バイトの命令コードである。それゆえ、停止制御用引込要求フラグ設定処理において、これらのメインＣＰＵ１０１専用命令コードを使用することにより、処理の効率化を図ることができ、限られたメインＲＡＭ１０３の容量を有効活用することができる。
【０９７５】
さらに、本実施形態では、優先引込順位取得処理中のＳ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理において、「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先の論理積演算処理のアドレス「ＳＢ＿ＤＡＮＤ＿００」は、上記図１２６で説明した引込優先順位格納処理中のＳ６２６の論理積演算処理において「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである（図１２７参照）。すなわち、本実施形態では、優先引込順位取得処理中のＳ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理で行う論理積演算処理を実行するためのソースプログラムが、引込優先順位格納処理中のＳ６２６で行う論理積演算処理を実行するためのソースプログラムと同じであり、Ｓ６８６及びＳ６２６の両処理において、論理積演算処理のソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。この場合、Ｓ６８６及びＳ６２６の両処理において、それぞれ別個に論理積演算処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。
【０９７６】
また、上述した引込優先順位取得処理中のＳ６８７の引込優先順位テーブル（図１３７参照）の取得処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１３６Ｃのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。そして、Ｓ６８７の引込優先順位テーブルの取得処理では、図１３６Ｃに示すように、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令が利用される。
【０９７７】
それゆえ、Ｓ６８７の引込優先順位テーブルの取得処理においても、「ＬＤＱ」命令の使用により、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができる。その結果、引込優先順位テーブルの取得処理の効率化を図ることができるとともに、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。
【０９７８】
上述のように、本実施形態の優先引込順位取得処理中の上記各種処理では、上述したメインＣＰＵ１０１専用の各種命令コードが適宜用いられ、対応する処理の効率化及びソースプログラムの容量の削減を実現している。その結果、本実施形態では、主制御回路９０のプログラム処理速度の効率化と容量の削減とを図ることができ、削減した容量に対応する空き領域を活用して、遊技性を高めることが可能となる。
【０９７９】
［リール停止制御処理］
次に、図１３８～図１４０を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１３で行うリール停止制御処理について説明する。なお、図１３８は、リール停止制御処理の手順を示すフローチャートである。図１３９は、リール停止制御処理中の後述のＳ７１１～Ｓ７１６の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１４０は、リール停止制御処理中の後述のＳ７２６の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示

す図である。
【０９８０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理を行う（Ｓ７１１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、リール停止可能信号ＯＦＦデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。なお、リール停止可能信号ＯＦＦ処理の詳細については、後述の図１４１を参照しながら後で説明する。
【０９８１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転速度が所定の一定速度に到達したか否か（「定速」になったか否か）を判別する（Ｓ７１２）。Ｓ７１２において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの回転速度が「定速」になっていないと判別したとき（Ｓ７１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７１２の処理を繰り返す。
【０９８２】
一方、Ｓ７１２において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの回転速度が「定速」になったと判別したとき（Ｓ７１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＮ処理を行う（Ｓ７１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、リール停止可能信号ＯＮデータのポート出力処理を行う。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。なお、リール停止可能信号ＯＮ処理の詳細については、後述の図１４２を参照しながら後で説明する。
【０９８３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する（Ｓ７１４）。
【０９８４】
Ｓ７１４において、メインＣＰＵ１０１が、有効なストップボタンが押されていないと判別したとき（Ｓ７１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７１３の処理に戻し、Ｓ７１３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７１４において、メインＣＰＵ１０１が、有効なストップボタンが押されたと判別したとき（Ｓ７１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図３３参照）を更新し、ストップボタン未作動カウンタの値を１減算する（Ｓ７１５）。
【０９８５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから検索対象リールを決定する（Ｓ７１６）。また、この処理では、検索対象リールのリール制御管理情報が格納される回胴制御データ格納領域のアドレス（先頭アドレス）セット処理も行われる（図１３９中のソースコード「ＬＤＱ　ＩＸ，ｗＲ１＿ＣＴＲＬ－（ｗＲ２＿ＣＴＲＬ－ｗＲ１＿ＣＴＲＬ）」参照）。
【０９８６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理を行う（Ｓ７１７）。この処理は、上記Ｓ７１１と同様に、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。なお、リール停止可能信号ＯＦＦ処理の詳細については、後述の図１４１を参照しながら後で説明する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタの値に基づいて停止開始位置をメインＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ７１８）。
【０９８７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止選択処理を行う（Ｓ７１９）。詳細な説明は省略するが、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数の選択処理を行う。
【０９８８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置と、Ｓ７１９で決定された滑り駒数とに基づいて停止予定位置を決定し、該決定した停止予定位置をメインＲＡＭ１０３に格納する（Ｓ７２０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置に滑り駒数を加算し、その加算結果を停止予定位置とする。
【０９８９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納処理を実行する（Ｓ７２１）。この処理では、停止予定位置に対応する図柄コードが図柄コード格納領域に格納される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、制御対象のリールが最終停止（第３停止）のリールであるか否かを判別する（Ｓ７２２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ストップボタン未作動カウンタの値に基づいて、制御対象のリールが最終停止（第３停止）のリールであるか否かを判別し、ストップボタン未作動カウンタの値が「０」であるときには、制御対象のリールが最終停止のリールであると判定する。

【０９９０】

Ｓ７２２において、メインＣＰＵ１０１が、制御対象のリールが最終停止のリールでないと判別したとき（Ｓ７２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、制御変更処理を行う（Ｓ７２３）。この処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１２６で説明した引込優先順位格納処理を行う（Ｓ７２４）。

【０９９１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止間隔残時間待機処理を行う（Ｓ７２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、予め設定された所定のリール停止間隔時間が経過するまで、待機処理を行う。そして、Ｓ７２５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７１１の処理に戻し、Ｓ７１１以降の処理を繰り返す。

【０９９２】

ここで再度、Ｓ７２２の処理に戻って、Ｓ７２２において、メインＣＰＵ１０１が、制御対象のリールが最終停止のリールであると判別したとき（Ｓ７２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、全リールの励磁が停止状態であるか否かを判別する（Ｓ７２６）。Ｓ７２６において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの励磁が停止状態でないと判別したとき（Ｓ７２６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７２６の処理を繰り返す。

【０９９３】

一方、Ｓ７２６において、メインＣＰＵ１０１が、全リールの励磁が停止状態であると判別したとき（Ｓ７２６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままである（ストップボタンが放されていない）か否かを判別する（Ｓ７２７）。Ｓ７２７において、メインＣＰＵ１０１が、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままであると判別したとき（Ｓ７２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７２７の処理を繰り返す。一方、Ｓ７２７において、メインＣＰＵ１０１が、第３停止操作されたストップボタンがオン状態のままでないと判別したとき（Ｓ７２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）のＳ２１４に移す。

【０９９４】

本実施形態では、上述のようにしてリール停止制御処理が行われる。なお、上述したリール停止制御処理中のＳ７１１～Ｓ７１６の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１３９のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。図１３９に示すように、本実施形態のリール停止制御処理のソースプログラムでは、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである、例えば、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令や、「ＣＡＬＬＦ」命令が用いられる。

【０９９５】

それゆえ、リール停止制御処理において、このようなメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、リール制御処理のソースプログラムの容量を削減することができるともに、リール停止制御処理の処理効率を向上させることができる。すなわち、本実施形態では、主制御回路９０におけるプログラム処理速度の効率化と容量の削減とを行うことが可能となり、削減した容量に応じて増加したメインＲＯＭ１０２の空き領域を活用して、遊技性を高めることが可能となる。

【０９９６】

また、上述したリール停止制御処理中のＳ７２６の判定処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１４０のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。この処理は、図１４０に示すように、ソースプログラム上では、「ＬＤＱ」命令、「ＯＲＱ」命令（所定の論理和演算命令）を用いて実行される。

【０９９７】

なお、「ＯＲＱ」命令は、論理和演算を行う命令コードであり、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインＣＰＵ１０１専用命令コードである。そして、ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＯＲＱ　（ｋ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）及び１バイトの整数ｋ（直値：下位側アドレス値）で指定されたアドレスのメモリの内容（格納データ）と、Ａレジスタの内容（格納データ）との論理和演算が行われ、その演算結果がＡレジスタに記憶される。

【０９９８】

それゆえ、リール停止制御処理中のＳ７２６の判定処理において、まず、図１４０中のソースコード「ＬＤＱ　Ａ，（．ＬＯＷ．ｗＲ１＿ＴＩＭ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データと、整数値「．ＬＯＷ．ｗＲ１＿ＴＩＭ」とで指定されるアドレスのメモリの内容（第１リールの励磁タイマー値）がＡレジスタにロードされる。なお、本実施形態では、メインＲＡＭ１０３内における第１リールの励磁タイマー値が格納された領域のアドレスは、「Ｆ０３２ｈ」である。そして、上述したＳ７２６の判定処理では、ＬＤＱ命令実行時に予めＱレジスタに、アドレス「ｗＲ１＿ＴＩＭ（Ｆ０３２ｈ）」の上位側アドレス値「Ｆ０ｈ」がセットされ、ｋの値（直値）には、下位側アドレス値（「．ＬＯＷ．ｗＲ２＿ＴＩＭ」＝３２ｈ）が代入される。

【０９９９】

次いで、図１４０中のソースコード「ＯＲＱ　（．ＬＯＷ．ｗＲ２＿ＴＩＭ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データ（Ｆ０ｈ）と、第２リールの励磁タイマー値が格納された領域のアドレス「ｗＲ２＿ＴＩＭ（Ｆ０３Ｄｈ）」の下位側アドレス値（３Ｄｈ）で指定されたアドレスのメモリの内容（第２リールの励磁タイマー値）と、Ａレジスタの内容（第１リールの励磁タイマー値）との論理和演算が行われ、その演算結果（第１リールの励磁タイマー値と第２リールの励磁タイマー値との合成結果）がＡレジスタに記憶される。次いで、図１４０中のソースコード「ＯＲＱ　（．ＬＯＷ．ｗＲ３＿ＴＩＭ）」が実行されると、Ｑレジスタの格納データ（Ｆ０ｈ）と、第３リールの励磁タイマー値が格納された領域のアドレス「ｗＲ３＿ＴＩＭ（Ｆ０４８ｈ）」の下位側アドレス値（４８ｈ）で指定されたアドレスのメモリの内容（第３リールの励磁タイマー値）と、Ａレジスタの内容（第１リールの励磁タイマー値と第２リールの励磁タイマー値との合成結果）との論理和演算が行われ、その演算結果（第１～第３リールの励磁タイマー値の合成結果）がＡレジスタに記憶される。

【１０００】

上述のように、本実施形態では、リール（回胴）の停止状態のチェック処理において、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いた各種メインＣＰＵ１０１専用命令コードが用いられる。それゆえ、これらのメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、直値により、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３やメモリーマップＩ／Ｏにアクセスすることができ、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【１００１】

上述のように、本実施形態のリール停止制御処理中の上記各種処理では、上述したメインＣＰＵ１０１専用の各種命令コードが適宜用いられ、対応する処理の効率化及びソースプログラムの容量の削減を実現している。その結果、本実施形態では、主制御回路９０のプログラム処理速度の効率化と容量の削減とを図ることができ、削減した容量に対応する空

き領域を活用して、遊技性を高めることが可能となる。
【１００２】
［リール停止可能信号ＯＦＦ処理］
次に、図１４１を参照して、リール停止制御処理（図１３８参照）中のＳ７１１又はＳ７１７で行うリール停止可能信号ＯＦＦ処理について説明する。なお、図１４１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理の手順を示すフローチャートである。
【１００３】
まず、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているメインＲＡＭ１０３のスタックエリア（図１２Ｃ参照）のアドレスを退避させる（Ｓ７３１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）に規定外スタックエリアのアドレスをセットする（Ｓ７３２）。
【１００４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（Ｓ７３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦデータのセット処理を行う（Ｓ７３４）。
【１００５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、規定外ポート出力処理を行う（Ｓ７３５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦデータに基づいて、後述のＯＦＦ出力データ（出力オフモードデータ）の生成及び出力処理を行う。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。規定外ポート出力処理の詳細については、後述の図１４３を参照しながら後で説明する。
【１００６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７３３で退避させた全レジスタのデータを復帰させる（Ｓ７３６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７３１で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする（Ｓ７３７）。
【１００７】
そして、Ｓ７３７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＦＦ処理を終了する。この際、実行したリール停止可能信号ＯＦＦ処理がリール停止制御処理（図１３８参照）中のＳ７１１の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理をリール停止制御処理中のＳ７１２の処理に移す。一方、実行したリール停止可能信号ＯＦＦ処理がリール停止制御処理（図１３８参照）中のＳ７１７の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理をリール停止制御処理中のＳ７１８の処理に移す。
【１００８】
［リール停止可能信号ＯＮ処理］
次に、図１４２を参照して、リール停止制御処理（図１３８参照）中のＳ７１３で行うリール停止可能信号ＯＮ処理について説明する。なお、図１４２は、リール停止可能信号ＯＮ処理の手順を示すフローチャートである。
【１００９】
まず、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）にセットされているメインＲＡＭ１０３のスタックエリア（図１２Ｃ参照）のアドレスを退避させる（Ｓ７４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）に規定外スタックエリアのアドレスをセットする（Ｓ７４２）。
【１０１０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、全てのレジスタにセットされているデータを退避させる（Ｓ７４３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域（図３３参照）を参照し、ストップボタン状態を取得する（Ｓ７４４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＮデータのセット処理を行う（Ｓ７４５）。
【１０１１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、規定外ポート出力処理を行う（Ｓ７４６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＮデータに基づいて、後述のＯＮ出力

データ（出力オンモードデータ）の生成及び出力処理を行う。なお、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域を使用して行われる。規定外ポート出力処理の詳細については、後述の図１４３を参照しながら後で説明する。

【１０１２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７４３で退避させた全レジスタのデータを復帰させる（Ｓ７４７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７４１で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする（Ｓ７４８）。そして、Ｓ７４８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＮ処理を終了し、処理をリール停止制御処理（図１３８参照）中のＳ７１４の処理に移す。

【１０１３】

［規定外ポート出力処理］

次に、図１４３及び図１４４を参照して、リール停止可能信号ＯＦＦ処理（図１４１参照）中のＳ７３５及びリール停止可能信号ＯＮ処理（図１４２参照）中のＳ７４６で行う規定外ポート出力処理について説明する。なお、図１４３は、規定外ポート出力処理の手順を示すフローチャートである。また、図１４４は、規定外ポート出力処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【１０１４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ポート出力設定がＯＮ出力モードであるか否かを判別する（Ｓ７５１）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、リール停止可能信号ＯＮデータがセットされている場合には、ポート出力設定がＯＮ出力モードであると判定し、リール停止可能信号ＯＦＦデータがセットされている場合には、ポート出力設定がＯＮ出力モードでないと判定する。

【１０１５】

Ｓ７５１において、メインＣＰＵ１０１が、ポート出力設定がＯＮ出力モードであると判別したとき（Ｓ７５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７５３の処理を行う。一方、Ｓ７５１において、メインＣＰＵ１０１が、ポート出力設定がＯＮ出力モードでないと判別したとき（Ｓ７５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＯＦＦ出力データ（出力オフモードデータ）の生成処理を行う（Ｓ７５２）。この処理では、現在、出力オン状態となっているポート（ビット）のうち、オフ状態にしたいポート（ビット）をオフ状態にするとともに、現在、出力オフ状態となっているポート（ビット）をオフ状態に維持するためのＯＦＦ出力データが生成される。

【１０１６】

Ｓ７５２の処理後又はＳ７５１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＯＮ出力データ（出力オンモードデータ）の生成処理を行う（Ｓ７５３）。この処理では、現在、出力オフ状態となっているポート（ビット）のうち、オン状態にしたいポート（ビット）をオン状態にするとともに、現在、出力オン状態となっているポート（ビット）をオン状態に維持するためのＯＮ出力データが生成される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、生成された出力データを指定ポートから出力する（Ｓ７５４）。

【１０１７】

そして、Ｓ７５４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、規定外ポート出力処理を終了する。この際、実行した規定外ポート出力処理がリール停止可能信号ＯＦＦ処理（図１４１参照）中のＳ７３５の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理をリール停止可能信号ＯＦＦ処理中のＳ７３６の処理に移す。一方、実行した規定外ポート出力処理がリール停止可能信号ＯＮ処理（図１４２参照）中のＳ７４６の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理をリール停止可能信号ＯＮ処理中のＳ７４７の処理に移す。

【１０１８】

本実施形態では、上述のようにして規定外ポート出力処理が行われる。そして、上述した規定外ポート出力処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１４４のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【１０１９】

その中で、上述した規定外ポート出力処理中のＳ７５２のＯＦＦ出力データの生成処理は、図１４４中のソースコード「ＸＯＲ　（ＨＬ）」及び「ＡＮＤ　（ＨＬ）」をこの順で実行することに行われる。また、上述した規定外ポート出力処理中のＳ７５３のＯＮ出力データの生成処理は、図１４４中のソースコード「ＯＲ　（ＨＬ）」を実行することに行われる。

【１０２０】

ソースプログラム上において、このような各出力データの生成処理を行うことにより、Ｓ７５２のＯＦＦ出力データの生成処理後に、Ｓ７５３のＯＮ出力データの生成処理が行われてもＳ７５２で生成されたＯＦＦ出力データは変化しない。

【１０２１】

例えば、ポート出力設定がＯＦＦ出力モードであり、今回の処理でオフ状態にしたい規定外ポートを示す出力データが「００００１０１１」（「１」がオフ状態にしたいビット）であり、現在、規定外ポートに出力されている出力データ（バックアップデータ）が「０１０１００１１」（「１」が現在、オン状態のビット）である場合、バックアップデータのビット０、ビット１及びビット５のデータを「１」から「０」にするためのＯＦＦ出力データが生成される。この場合、まず、図１４４中のソースコード「ＸＯＲ　（ＨＬ）」が実行されると、出力データ「００００１０１１」と、バックアップデータ「０１０１００１１」との排他的論理和演算が行われ、演算結果として「０１０００１００」が得られる。次いで、図１４４中のソースコード「ＡＮＤ　（ＨＬ）」が実行されると、演算結果「０１０００１００」とバックアップデータ「０１０１００１１」との論理積演算が行われ、演算結果「０１０００００」がＯＦＦ出力データとして生成される。

【１０２２】

その後、Ｓ７５３のＯＮ出力データの生成処理が（図１４４中のソースコード「ＯＲ　（ＨＬ）」）が実行されると、演算結果「０１０００００」（ＯＦＦ出力データ）と、今回の処理でオン状態にしたい規定外ポートを示す出力データ「０００００００」（ポート出力設定がＯＦＦ出力モードであるので、出力データの各ビットには「０」がセットされる）との論理和演算が行われ、演算結果として「０１０００００」が得られ、ＯＦＦ出力データは変化しない。定性的には、ポート出力設定がＯＦＦ出力モードである場合、Ｓ７５３のＯＮ出力データの生成処理では、ＯＦＦ出力データにおいて出力オン状態となっているポート（ビット）をオン状態に維持するための出力データが生成されるので、Ｓ７５２のＯＦＦ出力データの生成処理後に、Ｓ７５３のＯＮ出力データの生成処理が行われてもＳ７５２で生成されたＯＦＦ出力データは変化しない。

【１０２３】

［入賞検索処理］

次に、図１４５～図１４７を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１４で行う入賞検索処理について説明する。なお、図１４５は、入賞検索処理の手順を示すフローチャートである。図１４６は、入賞検索処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。また、図１４７は、入賞検索処理のソースプログラム上で、実際に参照される払出枚数データテーブルの構成の一例を示す図である。

【１０２４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納領域（図３５参照）に格納された各格納領域のデータを、入賞作動フラグ格納領域（図２８～図３０参照）の対応する格納領域に転送して保存する（Ｓ７６１）。そして、この処理終了時点では、ＤＥレジスタに入賞作動フラグ格納領域の最後尾のアドレスがセットされる。

【１０２５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数データテーブルのアドレス（図１４７に示す払出枚数データテーブルの先頭アドレス「ｄＰＡＹＮＵＭＴＢ」）をＨＬレジスタにセットする（Ｓ７６２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数テーブル数（本実施形態では「５」）を入賞検索カウンタの初期値とし、該初期値をＢレジスタにセットする（Ｓ７６３）。

【１０２６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされたアドレスに基づいて、メダルの払出枚数（本実施形態では、１枚、２枚、３枚及び９枚のいずれか）のデータをＣレジスタにセットし、判定対象データをＡレジスタにセットし、ＨＬレジスタにセットされているアドレスに「２」を加算（＋２更新）する（Ｓ７６４）。なお、図１４７に示す払出枚数データテーブルにおいて、メダルの払出枚数のデータは、「払出枚数（１，２，３又は９）＊２＋０」であり、判定対象データは、払出枚数のデータの次のアドレスに格納されている１バイトのデータ（例えば「１１１１１０００Ｂ」等）である。また、以下では、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータ「払出枚数（１，２，３又は９）＊２＋０」内のデータ「０」を「判定ビット」という。この判定ビットは入賞検索の判定対象ブロックであるか否かを示す情報である。
【１０２７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数のデータから判定ビットの値を抽出する（Ｓ７６５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、抽出した判定ビットの値に基づいて、判定対象ブロックであるか否かを判別する（Ｓ７６６）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、抽出した判定ビットの値が「１」である場合に、判定対象ブロックであると判定する。なお、本実施形態では、図１４７に示すように、メダルの払出枚数に関係なく、判定ビットの値は、常に「０」であるので、Ｓ７６６の処理は必ずＮＯ判定となる。
【１０２８】
Ｓ７６６において、メインＣＰＵ１０１が、判定対象ブロックでないと判別したとき（Ｓ７６６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７６８の処理を行う。一方、Ｓ７６６において、メインＣＰＵ１０１が、判定対象ブロックであると判別したとき（Ｓ７６６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスを１減算（－１更新）する（Ｓ７６７）。
【１０２９】
Ｓ７６７の処理後又はＳ７６６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＤＥレジスタにセットされた入賞作動フラグ格納領域のアドレスで指定される格納領域のデータを判定データとして抽出する（Ｓ７６８）。
【１０３０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７６４でＡレジスタにセットされた判定対象データと、Ｓ７６８で抽出した判定データとに基づいて、判定の結果が入賞であるか否かを判別する（Ｓ７６９）。この処理において、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７６４でＡレジスタにセットされた判定対象データが、Ｓ７６８で抽出した判定データと同じであれば、判定の結果が入賞であると判定する。
【１０３１】
Ｓ７６９において、メインＣＰＵ１０１が、判定の結果が入賞でないと判別したとき（Ｓ７６９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７６の処理を行う。一方、Ｓ７６９において、メインＣＰＵ１０１が、判定の結果が入賞であると判別したとき（Ｓ７６９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、現遊技が３枚遊技（メダルのベット枚数が３枚である遊技）であるか否かを判別する（Ｓ７７０）。
【１０３２】
Ｓ７７０において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技が３枚遊技であると判別したとき（Ｓ７７０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７２の処理を行う。一方、Ｓ７７０において、メインＣＰＵ１０１が、現遊技が３枚遊技でないと判別したとき（Ｓ７７０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、２枚遊技（メダルのベット枚数が２枚である遊技）の払出枚数（２枚）をＣレジスタにセットする（Ｓ７７１）。
【１０３３】
Ｓ７７１の処理後又はＳ７７０がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数の更新処理を行う（Ｓ７７２）。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、現在の入賞枚数カウ

ンタの値に、Ｃレジスタにセットされたメダルの払出枚数を加算し、加算後の値を払出枚数にセットする。

【１０３４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数の値が最大払出枚数「１０」未満であるか否かを判別する（Ｓ７７３）。

【１０３５】

Ｓ７７３において、メインＣＰＵ１０１が、払出枚数の値が最大払出枚数「１０」未満であると判別したとき（Ｓ７７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ７７５の処理を行う。一方、Ｓ７７３において、メインＣＰＵ１０１が、払出枚数の値が最大払出枚数「１０」未満でないと判別したとき（Ｓ７７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数に最大払出枚数「１０」をセットする（Ｓ７７４）。

【１０３６】

Ｓ７７４の処理後又はＳ７７３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数を入賞枚数カウンタに保存する（Ｓ７７５）。

【１０３７】

Ｓ７７５の処理後又はＳ７６９がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、他の入賞があるか否かを判別する（Ｓ７７６）。Ｓ７７６において、メインＣＰＵ１０１が、他の入賞があると判別したとき（Ｓ７７６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７６９の処理に戻し、Ｓ７６９以降の処理を繰り返す。

【１０３８】

一方、Ｓ７７６において、メインＣＰＵ１０１が、他の入賞がないと判別したとき（Ｓ７７６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索カウンタの値を１減算（－１更新）する（Ｓ７７７）。なお、本実施形態のように、有効ラインが１本である場合には、複数の小役が重複して入賞することがないので、Ｓ７７６の判定処理は必ずＮＯ判定となる。

【１０３９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７７８）。

【１０４０】

Ｓ７７８において、メインＣＰＵ１０１が、入賞検索カウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７６４の処理に戻し、Ｓ７６４以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７７８において、メインＣＰＵ１０１が、入賞検索カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７７８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞検索処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１５の処理に移す。

【１０４１】

本実施形態では、上述のようにして入賞検索処理が行われる。そして、上述した入賞検索処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１４６のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中でも、Ｓ７６４の払出枚数及び判定対象データのセット処理は、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤＩＮ　ＡＣ，（ＨＬ）」を実行することにより行われる。

【１０４２】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＬＤＩＮ　ｓｓ，（ＨＬ）」が実行されると、ＨＬレジスタ（ペアレジスタ）にセットされたアドレス及び該アドレスに１加算したアドレスで指定されるメモリの内容（データ）がｓｓ（ＢＣ、ＤＥ、ＡＣ、ＡＥ又はＢＤ）ペアレジスタにロードされるとともに、ＨＬレジスタにセットされているアドレスが＋２更新（２加算）される。それゆえ、図１４６中のソースコード「ＬＤＩＮ　ＡＣ，（ＨＬ）」が実行されると、ＨＬレジスタ（ペアレジスタ）にセットされたアドレス及び該アドレスに１加算したアドレスで指定されるメモリの内容（払出枚数及び判定対象データ）が、ＡＣレジスタにロードされるとともに、ＨＬレジスタにセットされているア

ドレスが＋２更新（２加算）される。なお、Ｓ７６４の処理では、この「ＬＤＩＮ」命令により、Ａレジスタに払出枚数のデータが格納され、Ｃレジスタに判定対象データが格納され、ＨＬレジスタにセットされているアドレスが＋２更新される。

【１０４３】

上述のように、本実施形態の入賞検索処理では、一つの「ＬＤＩＮ」命令により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【１０４４】

また、上述した入賞検索処理中のＳ７７０の判定処理で参照するメダルカウンタの値の取得処理、Ｓ７７２の処理で参照する入賞枚数カウンタの値の取得処理、及び、Ｓ７７５の処理で行う入賞枚数カウンタの保存（更新）処理はいずれも、図１４６に示すように、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令（メインＣＰＵ１０１専用命令コード）により実行される。それゆえ、本実施形態の入賞検索処理では、「ＬＤＱ」命令を用いることにより、直値により、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３やメモリーマップＩ／Ｏにアクセスすることができるので、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ（アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる）、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【１０４５】

また、上述した入賞検索処理中のＳ７６９の判定処理は、図１４６に示すように、ソースプログラム上において、「ＪＳＬＡＡ」命令（所定の判定命令）により実行される。なお、「ＪＳＬＡＡ」命令は、左シフト（ＳＬＡ）命令相当の動作を実行する命令である。

【１０４６】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＪＳＬＡＡ　ｃｃ，ｅ」が実行されると、ｃｃの条件が成立すれば、処理をｅで指定されるアドレスにジャンプさせる。なお、「ＪＳＬＡＡ」命令で規定される「ｃｃの条件」には、フラグ・レジスタＦ内のキャリーフラグの状態が指定される。例えば、ｃｃに「Ｃ」が指定されていれば、ｃｃの条件はキャリーフラグが「１」（オン状態）であることを意味し、ｃｃに「ＮＣ」が指定されていれば、ｃｃの条件はキャリーフラグが「０」（オフ状態）であることを意味する。それゆえ、図１４６中のソースコード「ＪＳＬＡＡ　ＮＣ，ＭＮ＿ＣＫＬＮ＿０６」では、キャリーフラグが「０」（オフ状態）であれば、「ＭＮ＿ＣＫＬＮ＿０６」で指定されるアドレスに処理がジャンプする。

【１０４７】

また、上述した入賞検索処理中のＳ７７０及びＳ７７３の判定処理は、図１４６に示すように、ソースプログラム上において、「ＪＣＰ」命令により実行される。なお、「ＪＣＰ」命令は、上述のように、比較命令相当の動作を実行する命令であり、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである。

【１０４８】

それゆえ、入賞検索処理のソースプログラム上において、上述した「ＪＳＬＡＡ」命令及び「ＪＣＰ」命令を用いた場合、アドレス設定に係る命令を省略することができ（アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる）、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【１０４９】

［イリーガルヒットチェック処理］
次に、図１４８及び図１４９を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１５で行うイリーガルヒットチェック処理について説明する。なお、図１４８は、イリーガルヒットチェック処理の手順を示すフローチャートである。また、図１４９は、イリーガルヒットチェック処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。なお、イリーガルヒットとは、内部抽籤処理（図９２参照）で抽籤され、図柄設定処理（図９７参照）で当籤番号格納領域に格納されたＢＢ当籤番号及び小役当籤番号（内部当籤役）に基づいて、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒが、成立しえない図柄の組合せで有効ライン上に停止（図柄組合せ不成立）したことを示す用語である。
【１０５０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域（図２８～図３０参照）のアドレスをセットする（Ｓ７８１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動フラグ格納領域のサイズ（バイト数、本実施形態では「１２」）を、チェックカウンタの値にセットする（Ｓ７８２）。
【１０５１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに基づいて、該アドレスに対応する当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）内の格納領域に格納された内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）を取得する（Ｓ７８３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、現在セットされている入賞作動フラグ格納領域のアドレスに格納された入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と、内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）とを合成する（Ｓ７８４）。
【１０５２】
なお、この合成処理では、まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）と内部当籤役のデータ（当り要求フラグデータ）との排他的論理和を求める（図１４９に示すソースプログラム中のソースコード「ＸＯＲ　（ＨＬ）」）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、求められた排他的論理和の算出結果と入賞役のデータ（入賞作動フラグデータ）との論理積を求め（図１４９に示すソースプログラム中のソースコード「ＡＮＤ　（ＨＬ）」）、論理積の算出結果を合成結果とする。なお、イリーガルヒットエラーが発生していない場合、この合成結果の値は「０」となる。
【１０５３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７８４の合成処理の結果に基づいて、イリーガルヒットエラーが発生しているか否かを判別する（Ｓ７８５）。
【１０５４】
Ｓ７８５において、メインＣＰＵ１０１が、イリーガルヒットエラーが発生していないと判別したとき（Ｓ７８５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、参照する入賞作動フラグ格納領域のアドレスを＋１更新する（Ｓ７８６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックカウンタの値を１減算する（Ｓ７８７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、チェックカウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ７８８）。
【１０５５】
Ｓ７８８において、メインＣＰＵ１０１が、チェックカウンタの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ７８８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ７８３の処理に戻し、Ｓ７８３以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ７８８において、メインＣＰＵ１０１が、チェックカウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ７８８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１６の処理に移す。
【１０５６】
ここで再度、Ｓ７８５の処理に戻って、Ｓ７８５において、メインＣＰＵ１０１が、イリーガルヒットエラーが発生していると判別したとき（Ｓ７８５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図８９で説明したエラー処理を行う（Ｓ７８９）。この処理により、情報表示器６に含まれる２桁の７セグＬＥＤ（払出枚数表示用及びエラー表示用兼用）

に、イリーガルヒットエラーの発生を示す２文字「ＥＥ」をエラー情報として表示するためのエラー表示データが出力される。なお、イリーガルヒットエラーの発生状態（エラー状態）は、リセットスイッチ７６（図７参照）を押下することにより解除される。

【１０５７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値及び当り要求フラグ格納領域のデータをクリアする（Ｓ７９０）。そして、Ｓ７９０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、イリーガルヒットチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１６の処理に移す。

【１０５８】

本実施形態では、上述のようにしてイリーガルヒットチェック処理が行われる。そして、上述したイリーガルヒットチェック処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１４９のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【１０５９】

なお、本実施形態では、図２８～図３０に示すように、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成が当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のそれと同じであるので、入賞作動フラグ格納領域の役と内部当籤役との合成処理時にメインＲＡＭ１０３に配置される当り要求フラグ格納領域と入賞作動フラグ格納領域とを同一構成にすることができる。それゆえ、本実施形態のイリーガルヒットチェック処理におけるＳ７８４の演算結果（入賞役のデータと内部当籤役のデータとを合成結果）は、上述のように、ソースプログラム上において、入賞役のデータと内部当籤役のデータとを単純に論理積（「ＡＮＤ」命令で実行する）することにより求められる。その結果、本実施形態では、イリーガルヒットチェック処理を効率化及び簡略化することができ、主制御プログラムの空き容量を確保する（増やす）ことができ、増えた空き容量を使用して遊技性を高めることが可能になる。

【１０６０】

［入賞チェック・メダル払出処理］

次に、図１５０及び図１５１を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１６で行う入賞チェック・メダル払出処理について説明する。なお、図１５０は、入賞チェック・メダル払出処理の手順を示すフローチャートである。また、図１５１は、入賞チェック・メダル払出処理中の後述のＳ８０４～Ｓ８０８の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【１０６１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動コマンド生成処理を行う（Ｓ８０１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信する入賞作動コマンドに含まれる、種別データ及び各種通信パラメータを生成する。なお、入賞作動コマンドは、入賞作動フラグ（表示役）等を特定するパラメータを含んで構成される。

【１０６２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図７２で説明した通信データ格納処理を行う（Ｓ８０２）。この処理により、入賞作動コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）に保存される。なお、入賞作動コマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。

【１０６３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ８０３）。Ｓ８０３において、メインＣＰＵ１０１が、入賞枚数カウンタの値が「０」であると判別したとき（Ｓ８０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１７の処理に移す。

【１０６４】

一方、Ｓ８０３において、メインＣＰＵ１０１が、入賞枚数カウンタの値が「０」でない

と判別したとき（Ｓ８０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダルのクレジット枚数（貯留枚数）がその上限枚数（本実施形態では５０枚）以上であるか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１０６５】

Ｓ８０４において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数以上でないと判別したとき（Ｓ８０４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８０５）。加算されたクレジットカウンタの値は、情報表示器６に含まれる貯留枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤ（不図示）により表示される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出枚数チェック処理を行う（Ｓ８０６）。なお、メダル払出枚数チェック処理の詳細については、後述の図１５２を参照しながら後で説明する。

【１０６６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払い出しが終了したか否かを判別する（Ｓ８０７）。Ｓ８０７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルの払い出しが終了したと判別したとき（Ｓ８０７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１７の処理に移す。

【１０６７】

一方、Ｓ８０７において、メインＣＰＵ１０１が、メダルの払い出しが終了していないと判別したとき（Ｓ８０７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、払出間隔待機処理を行う（Ｓ８０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、予め設定されたメダル払出間隔時間（本実施形態では６０．３３ｍｓｅｃ：後述の図１５８で説明する割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ周期）の５４周期分）が経過するまでウェイトする。そして、Ｓ８０８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ８０３の処理に戻し、Ｓ８０３以降の処理を繰り返す。

【１０６８】

ここで再度、Ｓ８０４の処理に戻って、Ｓ８０４において、メインＣＰＵ１０１が、メダルのクレジット枚数がその上限枚数（５０枚）以上であると判別したとき（Ｓ８０４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダルの払出処理を行う（Ｓ８０９）。この処理により、メダルが１枚、払い出される。そして、Ｓ８０９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、入賞チェック・メダル払出処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１７の処理に移す。

【１０６９】

本実施形態では、上述のようにして入賞チェック・メダル払出処理が行われる。なお、上述した入賞チェック・メダル払出処理中のＳ８０４～Ｓ８０８の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１５１のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【１０７０】

なお、本実施形態では、クレジットカウンタの更新（＋１）後、払出動作を継続する場合、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８０８の処理で６０．３３ｍｓ間のウェイト（払出間隔待ち）処理を行うが、この処理は、ソースプログラム上では、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤ　ＢＣ，ｃＴＭ＿ＰＡＹＣ」及び「ＲＳＴ　ＳＢ＿Ｗ１ＢＣ＿００」をこの順で実行することにより実現されている。このように、入賞チェック・メダル払出処理において、クレジットカウンタの更新（＋１）後、払出動作を継続するときに６０．３３ｍｓ間のウェイト（払出間隔待ち）を行った場合、無駄な待ち時間を減らすことができ、遊技者の精神的負担を軽減することができる。

【１０７１】

［メダル払出枚数チェック処理］

次に、図１５２及び図１５３を参照して、入賞チェック・メダル払出処理（図１５０参照）中のＳ８０６で行うメダル払出枚数チェック処理について説明する。なお、図１５２は、メダル払出枚数チェック処理の手順を示すフローチャートである。また、図１５３Ａは

、メダル払出枚数チェック処理中の後述のＳ８１１～Ｓ８１４の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図１５３Ｂは、メダル払出枚数チェック処理中の後述のＳ８１６及びＳ８１７の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【１０７２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、メダルＯＵＴカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８１１）。なお、メダルＯＵＴカウンタは、メダルの払出回数を計数するためのカウンタである。次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数カウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ８１２）。なお、払出枚数カウンタは、メダルの払出枚数を計数するためのカウンタである。

【１０７３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数７ＳＥＧ表示処理を行う（Ｓ８１３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、払出枚数カウンタの値を、情報表示器６に含まれる払出枚数表示用の２桁の７セグＬＥＤ（不図示）により表示させる制御処理を行う。

【１０７４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの更新処理を行う（Ｓ８１４）。なお、役連終了枚数カウンタは、入賞役に対応するメダルの払出枚数の残り枚数を計数するためのカウンタである。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、役連終了枚数カウンタの値とその下限値「０」とを比較し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「０」より大きい場合には、役連終了枚数カウンタの値を１減算（－１更新）し、役連終了枚数カウンタの値が下限値「０」以下である場合には、役連終了枚数カウンタの値を「０」に保持する。

【１０７５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、入賞枚数カウンタの値を１減算（－１更新）する（Ｓ８１５）。

【１０７６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジット情報コマンド生成処理を行う（Ｓ８１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００に送信するクレジット情報コマンドに含まれる、種別データ及び各種通信パラメータを生成する。なお、クレジット情報コマンドは、メダルのクレジット枚数を特定するパラメータを含んで構成される。

【１０７７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図７２で説明した通信データ格納処理を行う（Ｓ８１７）。この処理により、クレジット情報コマンドデータがメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（図７５Ｂ参照）に保存される。なお、クレジット情報コマンドは、後述の図１５８で説明する割込処理内の通信データ送信処理により、主制御回路９０から副制御回路２００に送信される。そして、Ｓ８１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出枚数チェック処理を終了し、処理を入賞チェック・メダル払出処理（図１５０参照）中のＳ８０７の処理に移す。

【１０７８】

本実施形態では、上述のようにしてメダル払出枚数チェック処理が行われる。なお、上述したメダル払出枚数チェック処理中のＳ８１１～Ｓ８１４の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１５３Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。その中で、Ｓ８１４の役連終了枚数カウンタの更新処理は、図１５３Ａ中の「ＤＣＰＬＤ」命令（所定の更新命令）により実行される。なお、「ＤＣＰＬＤ」命令は、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである。

【１０７９】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＤＣＰＬＤ　（ＨＬ），ｎ」が実行されると、ＨＬレジスタで指定されたアドレスのメモリの内容（格納データ）と整数ｎとが比較され、メモリの内容が整数ｎより大きい場合には、メモリの内容が１減算され、メモリの内容が整数ｎ以下である場合には、ＨＬレジスタで指定されたアドレスのメモリに整数ｎが格納される。それゆえ、図１５３Ａ中のソースコード「ＤＣＰＬＤ　（ＨＬ）

，０」が実行されると、ＨＬレジスタで指定されたアドレスのメモリの内容（役連終了枚数カウンタの値）と整数０（下限値）とが比較され、メモリの内容（役連終了枚数カウンタの値）が整数０より大きい場合には、メモリの内容が１減算され、メモリの内容が整数０以下である場合には、メモリの内容（役連終了枚数カウンタの値）に「０」がセットされる。すなわち、現時点の役連終了枚数カウンタの値が「０」より大きい場合には、役連終了枚数カウンタの更新処理が行われ、現時点の役連終了枚数カウンタの値が「０」以下であれば、役連終了枚数カウンタの値を「０」に保持する処理が行われる。

【１０８０】

上述のように、メダル払出枚数チェック処理中のＳ８１４の処理では、一つの「ＤＣＰＬＤ」命令（枚数管理カウンタの下限判定命令と、判断分岐命令が一体になっている命令）により、役連終了枚数カウンタの更新（減算）処理及び連終了枚数カウンタの値を「０」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。例えば、連終了枚数カウンタの値が「０」であるか否かを判別するための判断分岐命令コードを省略することができる。それゆえ、本実施形態のメダル払出枚数チェック処理では、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【１０８１】

また、上述したメダル払出枚数チェック処理中のＳ８１６及びＳ８１７の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１５３Ｂのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。

【１０８２】

その中で、Ｓ８１６の処理では、図１５３Ｂに示すように、クレジット情報コマンドの通信パラメータ１にはＬレジスタを介して払出枚数カウンタの値がセットされ、通信パラメータ５にはＣレジスタを介してクレジットカウンタの値がセットされる。しかしながら、クレジット情報コマンドを構成するその他の通信パラメータ２～４には、現時点においてＨレジスタ、Ｅレジスタ及びＤレジスタにそれぞれ格納されている値（不定値）がセットされる。それゆえ、クレジット情報コマンド送信時における通信パラメータ２～４の値は不定値となる。その結果、本実施形態では、クレジット情報コマンドのサム値（ＢＣＣ）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【１０８３】

［ＢＢチェック処理］

次に、図１５４を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１７で行うＢＢチェック処理について説明する。なお、図１５４は、ＢＢチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【１０８４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判別する（Ｓ８２１）。Ｓ８２１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態でないと判別したとき（Ｓ８２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８３２の処理を行う。

【１０８５】

一方、Ｓ８２１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がボーナス状態であると判別したとき（Ｓ８２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態中に払い出し可能なメダルの枚数を計数するためのＢＢ中払出枚数カウンタの値から、入賞チェック・メダル払出処理において払い出されたメダルの払出枚数を減算する（Ｓ８２２）。

【１０８６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中払出枚数カウンタの値が「０」未満であるか否かを判別する（Ｓ８２３）。Ｓ８２３において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ中払出枚数カ

ウンタの値が「０」未満でないと判別したとき（Ｓ８２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【１０８７】

一方、Ｓ８２３において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ中払出枚数カウンタの値が「０」未満であると判別したとき（Ｓ８２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス終了時処理を行う（Ｓ８２４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態中の各種情報をクリアするとともに、ＲＴ１状態フラグをオン状態にセットする。

【１０８８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス終了時ＣＴ抽籤テーブル（図６０参照）を参照して、ボーナス終了時のＣＴ抽籤を行う（Ｓ８２５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス終了時のＣＴ抽籤に当籤したか否かを判別する（Ｓ８２６）。

【１０８９】

Ｓ８２６において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ８２６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８２８の処理を行う。一方、Ｓ８２６において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴ抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ８２６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴセット数に「１」を加算する（Ｓ８２７）。なお、ＡＲＴセット数が「０」であるときにＣＴ抽籤に当籤した場合には、Ｓ８２７の処理において、ＣＴセット数に「１」を加算するとともに、ＡＲＴセット数にも「１」を加算する。

【１０９０】

Ｓ８２７の処理後又はＳ８２６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴセット数又はＣＴセット数が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ８２８）。

【１０９１】

Ｓ８２８おいて、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴセット数又はＣＴセット数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ８２８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＡＲＴ準備状態をセットする（Ｓ８２９）。そして、Ｓ８２９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【１０９２】

一方、Ｓ８２８において、メインＣＰＵ１０１が、ＡＲＴセット数又はＣＴセット数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ８２８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットする（Ｓ８３０）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、通常中高確率抽籤テーブル（図４０Ｂ参照）を参照して、ＣＺの抽籤状態を抽籤し、抽籤結果をセットする（Ｓ８３１）。そして、Ｓ８３１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【１０９３】

ここで再度、Ｓ８２１の処理に戻って、Ｓ８２１がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ役に係る図柄組合せ（コンビネーション「Ｃ＿ＢＢ１」又は「Ｃ＿ＢＢ２」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判定する（Ｓ８３２）。Ｓ８３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１８の処理に移す。

【１０９４】

一方、Ｓ８３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス種別抽籤テーブル（図５８参照）を参照して、ボーナス種別を抽籤し、抽籤結果をセットする（Ｓ８３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中払出枚数カウンタの値に所定値（ボーナス終了契機となる払出枚数：本実施形態では、「２１６」）をセットする（Ｓ８３

４）。
【１０９５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス開始時処理を行う（Ｓ８３５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、次遊技の遊技状態にボーナス状態をセットするなどのボーナスの作動開始に必要な各種処理を行う。そして、Ｓ８３５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１８の処理に移す。
【１０９６】
［ＲＴチェック処理］
次に、図１５５及び図１５６を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１８で行うＲＴチェック処理について説明する。なお、図１５５及び図１５６は、ＲＴチェック処理の手順を示すフローチャートである。
【１０９７】
まず、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ５状態であるか否かを判別する（Ｓ８４１）。Ｓ８４１において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ５状態であると判別したとき（Ｓ８４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１０９８】
一方、Ｓ８４１において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ５状態でないと判別したとき（Ｓ８４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ０状態であるか否かを判別する（Ｓ８４２）。Ｓ８４２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ０状態でないと判別したとき（Ｓ８４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８４５の処理を行う。
【１０９９】
一方、Ｓ８４２において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ０状態であると判別したとき（Ｓ８４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せ（図２８参照）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８４３）。Ｓ８４３において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１１００】
一方、Ｓ８４３において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ２状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８４４）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ０状態からＲＴ２状態に移行する。そして、Ｓ８４４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１１０１】
ここで再度、Ｓ８４２の処理に戻って、Ｓ８４２がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ１状態であるか否かを判別する（Ｓ８４５）。Ｓ８４５において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ１状態でないと判別したとき（Ｓ８４５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８５０の処理を行う。
【１１０２】
一方、Ｓ８４５において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ１状態であると判別したとき（Ｓ８４５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されたか否かを判別する（Ｓ８４６）。
【１１０３】
Ｓ８４６において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８４６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１状態フラグをオフ状態にセットするとともに、ＲＴ２状態フラグをオン状態にセットする（

Ｓ８４７）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ１状態からＲＴ２状態に移行する。そして、Ｓ８４７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【１１０４】

一方、Ｓ８４６において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」の図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８４６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１状態の遊技が２０ゲーム経過したか否かを判別する（Ｓ８４８）。

【１１０５】

Ｓ８４８において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１状態の遊技が２０ゲーム経過していないと判別したとき（Ｓ８４８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。一方、Ｓ８４８において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ１状態の遊技が２０ゲーム経過したと判別したとき（Ｓ８４８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１状態フラグをオフ状態にセットする（Ｓ８４９）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ１状態からＲＴ０状態に移行する。そして、Ｓ８４９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【１１０６】

ここで再度、Ｓ８４５の処理に戻って、Ｓ８４５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ２状態であるか否かを判別する（Ｓ８５０）。Ｓ８５０において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ２状態でないと判別したとき（Ｓ８５０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８５３の処理を行う。

【１１０７】

一方、Ｓ８５０において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ２状態であると判別したとき（Ｓ８５０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、略称「ＲＴ３移行リプ」の図柄組合せ（図２８参照）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８５１）。Ｓ８５１において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ＲＴ３移行リプ」の図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（Ｓ８５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【１１０８】

一方、Ｓ８５１において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ＲＴ３移行リプ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ２状態フラグをオフ状態にセットするとともに、ＲＴ３状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８５２）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行する。そして、Ｓ８５２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【１１０９】

ここで再度、Ｓ８５０の処理に戻って、Ｓ８５０がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ状態がＲＴ３状態であるか否かを判別する（Ｓ８５３）。Ｓ８５３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態でないと判別したとき（Ｓ８５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ８６２の処理を行う。

【１１１０】

一方、Ｓ８５３において、メインＣＰＵ１０１が、ＲＴ状態がＲＴ３状態であると判別したとき（Ｓ８５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄組合せが表示されたか否かを判別する（Ｓ８５４）。

【１１１１】

Ｓ８５４において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３状態フラグをオフ状態にセットするとともに、ＲＴ２状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８５５）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ３状態からＲＴ２状態に移行する。そして、Ｓ８５５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理

を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１１１２】
一方、Ｓ８５４において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄組合せが表示されていないと判別したとき（Ｓ８５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、略称「ＲＴ４移行リプ」の図柄組合せ（図２８参照）が表示されたか否かを判別する（Ｓ８５６）。
【１１１３】
Ｓ８５６において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ＲＴ４移行リプ」の図柄組合せが表示されていないと判別したとき（Ｓ８５６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。一方、Ｓ８５６において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ＲＴ４移行リプ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８５６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ３状態フラグをオフ状態にセットするとともに、ＲＴ４状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８５７）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ３状態からＲＴ４状態に移行する。
【１１１４】
Ｓ８５７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態がＡＲＴ準備状態であるか否かを判別する（Ｓ８５８）。Ｓ８５８において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＡＲＴ準備状態でないと判別したとき（Ｓ８５８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１１１５】
一方、Ｓ８５８において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＡＲＴ準備状態であると判別したとき（Ｓ８５８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴセット数が「１」以上であるか否かを判別する（Ｓ８５９）。
【１１１６】
Ｓ８５９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴセット数が「１」以上であると判別したとき（Ｓ８５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態にＣＴをセットし、ＣＴゲーム数カウンタに「８」をセットする（Ｓ８６０）。そして、Ｓ８６０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１１１７】
一方、Ｓ８５９において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＴセット数が「１」以上でないと判別したとき（Ｓ８５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態に通常ＡＲＴをセットし、ＡＲＴ終了ゲーム数カウンタに所定値をセットする（Ｓ８６１）。そして、Ｓ８６１の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１１１８】
ここで再度、Ｓ８５３の処理に戻って、Ｓ８５３がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄組合せが表示されたか否かを判別する（Ｓ８６２）。Ｓ８６２において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄組合せが表示されていないと判別したとき（Ｓ８６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。
【１１１９】
一方、Ｓ８６２において、メインＣＰＵ１０１が、略称「ベルこぼし目」又は「ＲＴ２移行リプ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ４状態フラグをオフ状態にセットするとともに、ＲＴ２状態フラグをオン状態にセットする（Ｓ８６３）。この処理により、ＲＴ状態がＲＴ４状態からＲＴ２状態に移行する。そして、Ｓ８６３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２１９の処理に移す。

【１１２０】
［ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理］
次に、図１５７を参照して、メインフロー（図８２参照）中のＳ２１９で行うＣＺ・ＡＲＴ終了時処理について説明する。なお、図１５７は、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理の手順を示すフローチャートである。
【１１２１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態がＣＺ失敗時及びＡＲＴ終了時のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ８７１）。Ｓ８７１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺ失敗時及びＡＲＴ終了時のいずれかでないと判別したとき（Ｓ８７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２０１の処理に移す。
【１１２２】
一方、Ｓ８７１において、メインＣＰＵ１０１が、現在の遊技状態がＣＺ失敗時及びＡＲＴ終了時のいずれかであると判別したとき（Ｓ８７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ抽籤テーブル（図４１Ｂ参照）を参照して、ＣＺの引き戻し抽籤を行う（Ｓ８７２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺの引き戻し抽籤に当籤したか否かを判別す（Ｓ８７３）。
【１１２３】
Ｓ８７３において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺの引き戻し抽籤に当籤したと判別したとき（Ｓ８７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態に当籤した種別のＣＺをセットする（Ｓ８７４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、当籤した種別のＣＺに応じた値をＣＺゲーム数カウンタにセットする（Ｓ８７５）。そして、Ｓ８７５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２０１の処理に移す。
【１１２４】
一方、Ｓ８７３において、メインＣＰＵ１０１が、ＣＺの引き戻し抽籤に当籤しなかったと判別したとき（Ｓ８７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットする（Ｓ８７６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、通常中高確率抽籤テーブル（図４０Ｂ参照）を参照して、ＣＺの抽籤状態を抽籤し、抽籤結果をセットする（Ｓ８７７）。そして、Ｓ８７７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺ・ＡＲＴ終了時処理を終了し、処理をメインフロー（図８２参照）中のＳ２０１の処理に移す。
【１１２５】
［メインＣＰＵの制御による割込処理（１．１１７２ｍｓｅｃ）］
次に、図１５８を参照して、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で、メインＣＰＵ１０１が行う割込処理について説明する。なお、図１５８は、割込処理の手順を示すフローチャートである。１．１１７２ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される割込処理は、タイマー回路１１３（ＰＴＣ）の初期化処理（図６４中のＳ２参照）で設定されたタイマー回路１１３のタイムアウト信号の出力タイミングに基づいて発生する割込みコントローラ１１２からの割込要求信号がメインＣＰＵ１０１に入力された際に実行される処理である。
【１１２６】
まず、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ９０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ９０２）。この処理では、ストップスイッチ等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。
【１１２７】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール制御処理を行う（Ｓ９０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、３つのステッピングモータを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインＣＰＵ１０１は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインＣＰＵ１０１は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致する（

停止予定位置の図柄が表示窓の有効ライン上の領域に到達する）のを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。

【１１２８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ９０４）。この処理では、主に、通信データ格納領域に格納された各種コマンドを主制御回路９０の第１シリアル通信回路１１４（図９参照）を介して副制御回路２００に送信する。メインＣＰＵ１０１は、副制御回路２００にコマンドを送信した後、通信データポインタを１パケット分減算更新し（不図示）、通信データ格納領域の送信済みのコマンドデータをクリアする。なお、通信データ格納領域に複数のコマンドデータが格納されている場合には、格納された古い順で、コマンドデータを副制御回路２００に送信する。また、通信データ格納領域にコマンドデータが格納されていない場合、すなわち、通信データポインタの値が「０」である場合には、無操作コマンドを生成して副制御回路２００に送信する。次いで、メインＣＰＵ１０１は、投入メダル通過チェック処理を行う（Ｓ９０５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、メダルセンサ（不図示）の検出結果（メダルセンサ入力状態）に基づいて、投入メダルがセレクタ６６を通過したか否かのチェック処理を行う。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＷＤＴのリスタート処理を行う（Ｓ９０６）。

【１１２９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ９０７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、情報表示器６に含まれる各種７セグＬＥＤを駆動制御して、例えば、メダルの払出枚数やクレジット枚数、ストップボタンの押し順データなどを表示する。なお、７セグＬＥＤ駆動処理の詳細については、後述の図１５９を参照しながら後で説明する。

【１１３０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、タイマー更新処理を行う（Ｓ９０８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、セットされた各種タイマーのカウント（減算）処理を行う。なお、タイマー更新処理の詳細については、後述の図１６４を参照しながら後で説明する。

【１１３１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ９０９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ９１０）。ドア開閉チェック処理では、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉監視スイッチ６７のオン（ドア閉）／オフ（ドア開）状態をチェックすることにより、フロントドア２ｂ（図２参照）の開閉状態をチェックする。

【１１３２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、試射試験信号制御処理を行う（Ｓ９１１）。この処理では、第２インターフェースボート等を介して試験機に各種試験信号の出力する際の制御処理が行われる。また、この処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外作業領域（図１２Ｃ参照）を用いて実行される。なお、本実施形態では、この処理は、試射試験時以外のとき（パチスロ１が遊技店に設置された後）にも行われるが、この時には、主制御基板７１が第２インターフェースボート等を介して試験機に接続されていないので、各種試験信号は生成されても出力はされない。試射試験信号制御処理の詳細については、後述の図１６６を参照しながら後で説明する。

【１１３３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ９１２）。そして、Ｓ９１２の処理後、メインＣＰＵ１０１は、割込処理を終了する。

【１１３４】

［７セグＬＥＤ駆動処理］

次に、図１５９及び図１６０を参照して、割込処理（図１５８参照）中のＳ９０７で行う７セグＬＥＤ駆動処理について説明する。なお、図１５９は、７セグＬＥＤ駆動処理の手順を示すフローチャートである。また、図１６０Ａは、７セグＬＥＤ駆動処理中の後述のＳ９２３～Ｓ９２５の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図であり、図

１６０Ｂは、７セグＬＥＤ駆動処理中の後述のＳ９３１～Ｓ９３６の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【１１３５】

まず、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ９２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値が奇数であるか否かを判別する（Ｓ９２２）。

【１１３６】

Ｓ９２２において、メインＣＰＵ１０１が、割込カウンタの値が奇数でないと判別したとき（Ｓ９２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を終了し、処理を割込処理（図１５８参照）中のＳ９０８の処理に移す。すなわち、本実施形態では、２回の割込周期毎に、７セグＬＥＤ駆動処理が行われる。なお、本実施形態では、７セグＬＥＤ駆動処理を割込みカウンタの値が偶数の場合に実行する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、割込みカウンタの値が奇数の場合に７セグＬＥＤ駆動処理を実行してもよいし、また、任意の整数で割込みカウンタの値を除算したときの商又は余りを用いて、７セグＬＥＤ駆動処理の実行タイミングを決定してもよい。

【１１３７】

一方、Ｓ９２２において、メインＣＰＵ１０１が、割込カウンタの値が奇数であると判別したとき（Ｓ９２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ナビデータ格納領域からナビデータを取得する（Ｓ９２３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤの各カソードに出力される押し順表示データを格納するための押し順表示データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２４）。

【１１３８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を行う（Ｓ９２５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ナビデータに基づいて、押し順表示データ（７セグ表示データ）を作成し、生成された押し順表示データを押し順表示データ格納領域に格納する。なお、７セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図１６１を参照しながら後で説明する。

【１１３９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値を取得する（Ｓ９２６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤの各カソードに出力されるクレジット表示データを格納するためのクレジット表示データ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２７）。

【１１４０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を行う（Ｓ９２８）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、クレジットカウンタの値に基づいて、クレジット表示データ（７セグ表示データ）を生成し、生成されたクレジット表示データをクレジット表示データ格納領域に格納する。なお、７セグ表示データ生成処理の詳細については、後述の図１６１を参照しながら後で説明する。

【１１４１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、後述の７セグコモンカウンタの値を格納するための７セグコモンカウンタ格納領域のアドレスをセットする（Ｓ９２９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ９３０）。なお、この処理において、更新後の７セグコモンカウンタの値が「８」となった場合には、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に「０」をセットする。本実施形態では、７セグＬＥＤをダイナミック制御するため、８回周期で７セグコモンカウンタの値が更新される。

【１１４２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンカウンタの値に基づいて、コモン選択データを作成し、対象のカソードデータ格納領域（押し順表示データ格納領域又はクレジット表示データ格納領域内の対象格納領域）のアドレスをセットする（Ｓ９３１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤのカソードにクリアデータを出力する（Ｓ９３２）

。この処理は、７セグＬＥＤを一旦消灯して、残像の影響を無くすために行われる。
【１１４３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、対象のカソードデータ格納領域から７セグカソード出力データを取得してセットする（Ｓ９３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンバックアップデータとコモン選択データとから、７セグコモン出力データを生成する（Ｓ９３４）。
【１１４４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグコモンバックアップデータ及び７セグカソードバックアップデータにそれぞれ７セグコモン出力データ及び７セグカソード出力データを保存する（Ｓ９３５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソード出力データ及び７セグコモン出力データを出力する（Ｓ９３６）。そして、Ｓ９３６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を終了し、処理を割込処理（図１５８参照）中のＳ９０８の処理に移す。
【１１４５】
本実施形態では、上述のようにして７セグＬＥＤ駆動処理が行われる。なお、上述した７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２３～Ｓ９２５の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１６０Ａのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。また、上述した７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９３１～Ｓ９３６の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１６０Ｂのソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。
【１１４６】
その中で、Ｓ９３６の各７セグ出力データの出力処理は、図１６０Ｂに示すように、一つのソースコード「ＬＤ　（ｃＰＡ＿ＳＥＧＣＯＭ），ＢＣ」により実行される。それゆえ、本実施形態の７セグＬＥＤ駆動処理では、２桁の７セグＬＥＤをダイナミック点灯制御する際に、７セグコモン出力（選択）データと、７セグカソード出力データとが同時に出力される。すなわち、指示モニタで押し順ナビを実施する際の７セグＬＥＤをダイナミック点灯制御、及び、２桁の７セグＬＥＤでクレジット情報を表示する際の７セグＬＥＤをダイナミック点灯制御では、７セグコモン出力（選択）データと、７セグカソード出力データとが同時に出力される。
【１１４７】
この場合、ソースプログラム上において、７セグＬＥＤのダイナミック点灯制御に必要な命令コード数を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。また、本実施形態では、７セグＬＥＤ駆動処理を行う７セグ駆動回路（不図示）をカソードコモン回路で構成し、カソードで制御する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、７セグ駆動回路をアノードコモン回路で構成し、アノードで７セグＬＥＤの制御を行ってもよい。
【１１４８】
また、上述した７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２３のナビデータの取得処理及びＳ９２４の押し表示データ格納領域のアドレスセット処理はいずれも、図１６０Ａに示すように、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令（メインＣＰＵ１０１専用命令コード）により実行される。それゆえ、本実施形態の７セグＬＥＤ駆動処理では、「ＬＤＱ」命令を用いることにより、直値により、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３やメモリーマップＩ／Ｏにアクセスすることができるので、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ（アドレス設定に係る命令を別途設ける必要がなくなる）、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【１１４９】
［７セグ表示データ生成処理］
次に、図１６１～図１６３を参照して、７セグＬＥＤ駆動処理（図１５９参照）中のＳ９２５及びＳ９２８で行う７セグ表示データ生成処理について説明する。なお、図１６１は、７セグ表示データ生成処理の手順を示すフローチャートである。図１６２は、７セグ表示データ生成処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。また、図１６３は、７セグ表示データ生成処理のソースプログラム上で、実際に参照される７セグカソードテーブルの構成の一例を示す図である。
【１１５０】
なお、７セグＬＥＤ駆動処理（図１５９参照）中のＳ９２５で行われる７セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」は押し順表示データに対応し、７セグＬＥＤ駆動処理（図１５９参照）中のＳ９２８で行われる７セグ表示データ生成処理で生成される後述の「表示データ」はクレジット表示データに対応する。
【１１５１】
まず、メインＣＰＵ１０１は、カソードデータ格納領域にセットされた表示データを「１０」で除算し、その除算結果の商の値を、２桁の７セグＬＥＤの上位桁の表示データとして取得し、除算結果の余の値を下位桁の表示データとして取得する（Ｓ９４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、取得した上位桁の表示データに基づいて、上位桁表示を行うか否かを判別する（Ｓ９４２）。
【１１５２】
Ｓ９４２において、メインＣＰＵ１０１が、上位桁表示を行うと判別したとき（Ｓ９４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ９４４の処理を行う。一方、Ｓ９４２において、メインＣＰＵ１０１が、上位桁表示を行わないと判別したとき（Ｓ９４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、上位桁の表示無しをセットする（Ｓ９４３）。
【１１５３】
Ｓ９４３の処理後又はＳ９４２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソードテーブル（図１６３参照）を参照して、上位桁の表示データを取得する（Ｓ９４４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、上位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した上位桁の表示データを保存する（Ｓ９４５）。
【１１５４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグカソードテーブル（図１６３参照）を参照して、下位桁の表示データを取得する（Ｓ９４６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、下位桁の表示データ格納領域（不図示）に取得した下位桁の表示データを保存する（Ｓ９４７）。
【１１５５】
そして、Ｓ９４７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示データ生成処理を終了する。この際、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥＤ駆動処理（図１５８参照）中のＳ９２５の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２６の処理に移す。一方、実行した７セグ表示データ生成処理が７セグＬＥＤ駆動処理（図１５８参照）中のＳ９２８の処理である場合には、メインＣＰＵ１０１は、処理を７セグＬＥＤ駆動処理中のＳ９２９の処理に移す。
【１１５６】
本実施形態では、上述のようにして７セグ表示データ生成処理が行われる。なお、上述した７セグ表示データ生成処理は、メインＣＰＵ１０１が、図１６２のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。
【１１５７】
［タイマー更新処理］
次に、図１６４及び図１６５を参照して、割込処理（図１５８参照）中のＳ９０８で行うタイマー更新処理について説明する。なお、図１６４は、タイマー更新処理の手順を示すフローチャートである。また、図１６５は、タイマー更新処理中の後述のＳ９５１～Ｓ９

５４の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【１１５８】
まず、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに２バイトタイマー格納領域（不図示）の更新開始アドレスをセットし、Ｂレジスタに２バイトタイマー数をセットする（Ｓ９５１）。
【１１５９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、２バイトタイマー数とその下限値「０」とを比較し、２バイトタイマー数が下限値「０」より大きい場合には、２バイトタイマー数を１減算（－１更新）し、２バイトタイマー数が下限値「０」以下である場合には、２バイトタイマー数を「０」に保持する（Ｓ９５２）。さらに、Ｓ９５２の処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされている２バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを２減算（－２更新）する。
【１１６０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数を１減算（－１更新）する（Ｓ９５３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９５４）。
【１１６１】
Ｓ９５４において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」でないと判別したとき（Ｓ９５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９５２の処理に戻し、Ｓ９５２以降の処理を繰り返す。
【１１６２】
一方、Ｓ９５４において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた２バイトタイマー数が「０」であると判別したとき（Ｓ９５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタに１バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスをセットし、Ｂレジスタに１バイトタイマー数をセットする（Ｓ９５５）。
【１１６３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、１バイトタイマー数とその下限値「０」とを比較し、１バイトタイマー数が下限値「０」より大きい場合には、１バイトタイマー数を１減算（－１更新）し、１バイトタイマー数が下限値「０」以下である場合には、１バイトタイマー数を「０」に保持する（Ｓ９５６）。さらに、Ｓ９５６の処理では、メインＣＰＵ１０１は、ＨＬレジスタにセットされている１バイトタイマー格納領域の更新開始アドレスを１減算（－１更新）する。
【１１６４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数を１減算（－１更新）する（Ｓ９５７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９５８）。
【１１６５】
Ｓ９５８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」でないと判別したとき（Ｓ９５８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９５６の処理に戻し、Ｓ９５６以降の処理を繰り返す。
【１１６６】
一方、Ｓ９５８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｂレジスタにセットされた１バイトタイマー数が「０」であると判別したとき（Ｓ９５８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、電磁カウンタ制御処理を行う（Ｓ９５９）。この処理では、メダルのＩＮ／ＯＵＴを示す信号を外部集中端子板４７に出力する際の出力制御処理が行われる。そして、Ｓ９５９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、タイマー更新処理を終了し、処理を割込処理（図１５８参照）中のＳ９０９の処理に移す。
【１１６７】
本実施形態では、上述のようにしてタイマー更新処理が行われる。なお、上述したタイマー更新処理中のＳ９５１～Ｓ９５４の処理（２バイトタイマーの更新処理）は、メインＣＰＵ１０１が、図１６５のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行

することにより行われる。
【１１６８】
その中で、Ｓ９５２の処理（２バイトタイマーの更新処理）は、図１６５中の「ＤＣＰＷＬＤ」命令（所定の更新命令）により実行される。なお、「ＤＣＰＷＬＤ」命令は、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである。
【１１６９】
ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＤＣＰＷＬＤ　（ＨＬ），ｎ」が実行されると、ＨＬレジスタで指定されたアドレスから２バイト分のメモリの内容（格納データ）と整数ｎとが比較され、２バイト分のメモリの内容が整数ｎより大きい場合には、２バイト分のメモリの内容が１減算され、２バイト分のメモリの内容が整数ｎ以下である場合には、ＨＬレジスタで指定されたアドレスから２バイト分のメモリに整数ｎが格納される。
【１１７０】
それゆえ、図１６５中のソースコード「ＤＣＰＷＬＤ　（ＨＬ），０」では、ＨＬレジスタで指定されたアドレスから２バイト分のメモリの内容（２バイトタイマー数）と整数「０」（下限値）とが比較され、２バイト分のメモリの内容が整数「０」より大きい場合には、２バイト分のメモリの内容が１減算され、２バイト分のメモリの内容が整数「０」以下である場合には、２バイト分のメモリの内容に「０」がセットされる。すなわち、現時点の２バイトタイマー数が「０」より大きい場合には、２バイトタイマーの更新処理が行われ、現時点の２バイトタイマー数が「０」以下であれば、２バイトタイマー数が「０」に保持される。
【１１７１】
上述のように、本実施形態のタイマー更新処理では、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである「ＤＣＰＷＬＤ」命令により、タイマー数の更新（減算）処理及びタイマー数を「０」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。また、タイマー数が「０」であるか否かを判別するための判断分岐命令コードも省略することができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。なお、本実施形態では、２バイトタイマーの更新処理においてのみ「ＤＣＰＷＬＤ」命令を使用する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、１バイトタイマーの更新処理においても「ＤＣＰＷＬＤ」命令を使用してもよい。
【１１７２】
［試射試験信号制御処理（規定外）］
次に、図１６６を参照して、割込処理（図１５８参照）中のＳ９１１で行う試射試験信号制御処理について説明する。なお、図１６６は、試射試験信号制御処理の手順を示すフローチャートである。
【１１７３】
まず、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のスタックエリアのアドレスを退避させる（Ｓ９６１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）に規定外スタックエリアのアドレスをセットする（Ｓ９６２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、全レジスタのデータを退避させる（Ｓ９６３）。
【１１７４】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制動信号生成処理を行う（Ｓ９６４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、第２インターフェースボート等を介して試験機に出力される、各リールの回転制御信号（駆動信号）の生成及び出力処理を行う。なお、回胴制動信号生成処理の詳細については、後述の図１６７を参照しながら後で説明する。
【１１７５】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、特賞信号制御処理を行う（Ｓ９６５）。この処理では、

メインＣＰＵ１０１は、試験機に出力される、ボーナス（特賞）のＯＮ／ＯＦＦ信号（試験信号）の出力処理を行う。なお、特賞信号制御処理の詳細については、後述の図１６８を参照しながら後で説明する。

【１１７６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を行う（Ｓ９６６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグの状態に対応する制御信号の出力処理を行う。なお、条件装置信号制御処理の詳細については、後述の図１６９及び図１７０を参照しながら後で説明する。

【１１７７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９６３の処理で退避させた全レジスタのデータの復帰処理を行う（Ｓ９６７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ９６１の処理で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする（Ｓ９６８）。そして、Ｓ９６８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、試射試験信号制御処理を終了し、処理を割込処理（図１５８参照）中のＳ９１２の処理に移す。

【１１７８】

［回胴制動信号生成処理］

次に、図１６７を参照して、試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６４で行う回胴制動信号生成処理について説明する。なお、図１６７は、回胴制動信号生成処理の手順を示すフローチャートである。

【１１７９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、規定外作業領域に回胴制御データ格納領域（不図示）をセットする（Ｓ９７１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール数に「３」をセットし、回胴制動信号及びその生成状態（１バイトデータ）をクリアする（Ｓ９７２）。

【１１８０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データが「停止中未満」のデータであるか否かを判別する（Ｓ９７３）。なお、ここでいう「停止中未満」の回胴制御データとは、リールを停止するための回胴制御データ以外の回胴制御データ、すなわち、リールを回転駆動するための回胴制御データ（加速準備、加速中、定速待ち、定速中及び停止開始位置待ちのいずれかの状態）のことである。

【１１８１】

Ｓ９７３において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「停止中未満」のデータであると判別したとき（Ｓ９７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ９７５の処理を行う。一方、Ｓ９７３において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「停止中未満」のデータでないと判別したとき（Ｓ９７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであるか否かを判別する（Ｓ９７４）。なお、ここでいう「静定ホールド制御終了」の回胴制御データとは、リールの全相全停止状態を示す回胴制御データのことである。

【１１８２】

Ｓ９７４において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであると判別したとき（Ｓ９７４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ９７６の処理を行う。一方、Ｓ９７４において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータでないと判別したとき（Ｓ９７４がＮＯ判定の場合）、又は、Ｓ９７３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、回胴制動信号の生成状態（１バイトデータ）のビット３をオン状態（「１」）にする（Ｓ９７５）。

【１１８３】

Ｓ９７５の処理後又はＳ９７４がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、生成状態の各ビットのデータを１ビット分、右（ビット７からビット０に向かう方向）にシフトする（Ｓ９７６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ格納領域のアドレスを次の制御対象のリールのアドレスに更新する（Ｓ９７７）。

【１１８４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール数を１減算する（Ｓ９７８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ９７９）。

【１１８５】

Ｓ９７９において、メインＣＰＵ１０１が、リール数が「０」でないと判別したとき（Ｓ９７９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ９７３の処理に戻し、Ｓ９７３以降の処理を繰り返す。

【１１８６】

一方、Ｓ９７９において、メインＣＰＵ１０１が、リール数が「０」であると判別したとき（Ｓ９７９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、生成状態のデータを、回胴制動信号出力ポートを介して試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ９８０）。そして、Ｓ９８０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、回胴制動信号生成処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６５の処理に移す。

【１１８７】

［特賞信号制御処理］

次に、図１６８を参照して、試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６５で行う特賞信号制御処理について説明する。なお、図１６８は、特賞信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【１１８８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態フラグ格納領域（図３２参照）を参照して、遊技状態フラグを取得する（Ｓ９９１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態がＲＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ９９２）。

【１１８９】

Ｓ９９２において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＲＢ遊技状態であると判別したとき（Ｓ９９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、試験信号用のＲＢ中信号ポートからＯＮ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ９９３）。一方、Ｓ９９２において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＲＢ遊技状態でないと判別したとき（Ｓ９９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、試験信号用のＲＢ中信号ポートからＯＦＦ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ９９４）。

【１１９０】

Ｓ９９３又はＳ９９４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態フラグ格納領域（図３２参照）を参照して、遊技状態がＢＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ９９５）。

【１１９１】

Ｓ９９５において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＢＢ遊技状態であると判別したとき（Ｓ９９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、試験信号用のＢＢ中信号ポートからＯＮ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ９９６）。一方、Ｓ９９５において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＢＢ遊技状態でないと判別したとき（Ｓ９９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、試験信号用のＢＢ中信号ポートからＯＦＦ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ９９７）。

【１１９２】

そして、Ｓ９９６又はＳ９９７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、特賞信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６６の処理に移す。

【１１９３】

［条件装置信号制御処理］

次に、図１６９及び図１７０を参照して、試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６６で行う条件装置信号制御処理について説明する。なお、図１６９及び図１７０は、条件装置信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【１１９４】

まず、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグが初期状態であるか否かを判別する（Ｓ１００１）。Ｓ１００１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが初期状態であると判別したとき（Ｓ１００１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。

【１１９５】

一方、Ｓ１００１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが初期状態でないと判別したとき（Ｓ１００１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであるか否かを判別する（Ｓ１００２）。

【１１９６】

Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであると判別したとき（Ｓ１００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に役物条件装置信号のオン状態をセットする（Ｓ１００３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置１～６信号ポートからＲＴ状態の情報を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ１００４）。そして、Ｓ１００４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。

【１１９７】

一方、Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものでないと判別したとき（Ｓ１００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであるか否かを判別する（Ｓ１００５）。

【１１９８】

Ｓ１００５において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであると判別したとき（Ｓ１００５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置１～８信号ポートからＯＦＦ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ１００６）。そして、Ｓ１００６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。

【１１９９】

一方、Ｓ１００５において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものでないと判別したとき（Ｓ１００５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であるか否かを判別する（Ｓ１００７）。

【１２００】

Ｓ１００７において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であると判別したとき（Ｓ１００７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置１～８信号ポートから特賞当籤番号の情報を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力し、この際、条件装置８信号ポートからＯＮ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ１００８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、２４．５８ｍｓ）をセットする（Ｓ１００９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（Ｓ１０１０）。そして、Ｓ１０１０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。

【１２０１】

一方、Ｓ１００７において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態でないと判別したとき（Ｓ１００７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であるか否かを判別する

（Ｓ１０１１）。
【１２０２】
Ｓ１０１１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であると判別したとき（Ｓ１０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１０１２）。
【１２０３】
Ｓ１０１２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ１０１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。一方、Ｓ１０１２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「０」であると判別したとき（Ｓ１０１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に小役条件装置信号のオン状態又は条件装置信号のオフ状態をセットする（Ｓ１０１３）。そして、Ｓ１０１３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。
【１２０４】
ここで再度、Ｓ１０１１の処理に戻って、Ｓ１０１１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態でないと判別したとき（Ｓ１０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態であるか否かを判別する（Ｓ１０１４）。
【１２０５】
Ｓ１０１４において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態であると判別したとき（Ｓ１０１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置１～８信号ポートから小役当籤番号の情報を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力し、この際、条件装置７信号ポートからＯＮ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ１０１５）。次いで、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、２４．５８ｍｓ）をセットする（Ｓ１０１６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（Ｓ１０１７）。そして、Ｓ１０１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。
【１２０６】
一方、Ｓ１０１４において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態でないと判別したとき（Ｓ１０１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置１～８信号ポートからＯＦＦ信号を試験機用第１インターフェースボード３０１（図７参照）へ出力する（Ｓ１０１８）。そして、Ｓ１０１８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図１６６参照）中のＳ９６７の処理に移す。
【１２０７】
＜副制御回路の動作説明＞
次に、図１７１～図１７３を参照して、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。
【１２０８】
［サブ側ナビ制御処理］
最初に、図１７１を参照して、サブ側ナビ制御処理について説明する。なお、図１７１は、サブ側ナビ制御処理の手順を示すフローチャートである。
【１２０９】
まず、サブＣＰＵ２０１は、ナビデータを取得したか否かを判定する（Ｓ１１０１）。サブＣＰＵ２０１は、主制御基板７１から受信したスタートコマンドデータの中から主制御

基板７１で決定されたナビデータを取得する。それゆえ、Ｓ１１０１の処理では、サブＣＰＵ２０１は、受信したスタートコマンドデータの中にナビデータが含まれていたか否かを判定する。

【１２１０】

Ｓ１１０１において、サブＣＰＵ２０１が、ナビデータを取得したと判別したとき（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、ナビデータに応じたサブ側ナビデータをセットする（Ｓ１１０２）。例えば、サブＣＰＵ２０１がナビデータ「４」を取得した場合、図６３に示すように、サブ側ナビデータとして押し順「左、中、右」を報知するためのナビデータが、この処理でセットされる。この結果、メイン側及びサブ側の双方において停止操作の内容を報知することができる。そして、Ｓ１１０２の処理後、サブＣＰＵ２０１は、サブ側ナビ制御処理を終了する。

【１２１１】

一方、Ｓ１１０１において、サブＣＰＵ２０１が、ナビデータを取得していないと判別したとき（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、ナビ（停止操作の報知）の必要があるか否かを判定する（Ｓ１１０３）。本実施形態では、サブＣＰＵ２０１は、例えば、主制御基板７１においてフラグ変換抽籤が行われた場合や、主制御基板７１において所定の役が内部当籤役として決定された場合に、ナビの必要があると判定する。なお、フラグ変換抽籤の結果や、内部当籤役の種別は、スタートコマンドデータに含まれている。それゆえ、Ｓ１１０３の処理では、サブＣＰＵ２０１は、スタートコマンドデータに含まれるこれらの各種情報に基づいて、ナビの必要があるか否かを判定する。

【１２１２】

Ｓ１１０３において、サブＣＰＵ２０１が、ナビの必要がないと判別したとき（Ｓ１１０３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、サブ側ナビ制御処理を終了する。

【１２１３】

一方、Ｓ１１０３において、サブＣＰＵ２０１が、ナビの必要があると判別したとき（Ｓ１１０３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、各種抽籤結果に応じたサブ側ナビデータをセットする（Ｓ１１０４）。例えば、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定され、かつ、フラグ変換抽籤に当籤している場合、サブＣＰＵ２０１は、この処理において、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示するためのナビデータ（例えば、順押しでチリ図柄を狙わせるナビデータ）をセットする。また、例えば、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定され、かつ、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合、サブＣＰＵ２０１は、この処理において、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するためのナビデータ（例えば、順押し以外の押し順を示すナビデータ）をセットする。これらの処理により、メイン側で停止操作の内容を報知しない場合であっても、サブ側単独で停止操作の内容を報知することができる。そして、Ｓ１１０４の処理後、サブＣＰＵ２０１は、サブ側ナビ制御処理を終了する。

【１２１４】

［遊技者登録処理］

次に、図１７２を参照して、遊技者登録処理について説明する。なお、図１７２は、遊技者登録処理の手順を示すフローチャートである。

【１２１５】

まず、サブＣＰＵ２０１は、登録操作を受け付けたか否かを判別する（Ｓ１１１１）。例えば、サブ表示装置１８のメニュー画面２２２（図５Ｂ参照）において登録ボタン２２２ｂの操作を受け付け、その場合に表示される登録画面（不図示）において所定の操作を受け付けると、サブＣＰＵ２０１は、登録操作を受け付けたと判定する。

【１２１６】

Ｓ１１１１において、サブＣＰＵ２０１が、登録操作を受け付けたと判別したとき（Ｓ１１１１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、遊技者登録状態をセットする（Ｓ１１１２）。なお、遊技者登録状態がセットされている状況では、サブＣＰＵ２０１は、サブ表示装置１８に遊技情報画面２２３，２２４，２２５（図５Ｃ～５Ｅ参照）が表示可能

となるようにサブ表示装置１８の表示画面を制御する。そして、Ｓ１１１２の処理後、サブＣＰＵ２０１は、遊技者登録処理を終了する。
【１２１７】
一方、Ｓ１１１１において、サブＣＰＵ２０１が、登録操作を受け付けていないと判別したとき（Ｓ１１１１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、登録削除操作を受け付けたか否かを判別する（Ｓ１１１３）。例えば、サブ表示装置１８の登録画面において特定の操作を受け付けると、サブＣＰＵ２０１は、登録削除操作を受け付けたと判定する。
【１２１８】
Ｓ１１１３において、サブＣＰＵ２０１が、登録削除操作を受け付けていないと判別したとき（Ｓ１１１３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、遊技者登録処理を終了する。
【１２１９】
一方、Ｓ１１１３において、サブＣＰＵ２０１が、登録削除操作を受け付けたと判別したとき（Ｓ１１１３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、遊技者登録状態をクリアする（Ｓ１１１４）。なお、遊技者登録状態がクリアされている状況では、サブＣＰＵ２０１は、サブ表示装置１８に遊技情報画面２２３，２２４，２２５（図５Ｃ～５Ｅ参照）が表示不可能となるようにサブ表示装置１８の表示画面を制御する。そして、Ｓ１１１４の処理後、サブＣＰＵ２０１は、遊技者登録処理を終了する。
【１２２０】
［履歴管理処理］
次に、図１７３を参照して、履歴管理処理について説明する。なお、図１７３は、履歴管理処理の手順を示すフローチャートである。
【１２２１】
まず、サブＣＰＵ２０１は、主制御基板７１から受信した各種コマンドデータから遊技結果を取得する（Ｓ１１２１）。例えば、サブＣＰＵ２０１は、この処理において、スタートコマンドデータから内部当籤役として決定された役の種類を把握することができる。また、例えば、サブＣＰＵ２０１は、この処理において、入賞作動コマンドデータから表示された図柄組合せ（すなわち、内部当籤役として決定された役の入賞の有無）を把握することができる。さらに、例えば、サブＣＰＵ２０１は、この処理において、スタートコマンドデータなどから現在の遊技状態や遊技状態の移行状況を把握することができる。
【１２２２】
次いで、サブＣＰＵ２０１は、取得した遊技結果に基づいて、遊技履歴の更新処理を行う（Ｓ１１２２）。この処理により、サブＣＰＵ２０１は、各種コマンドデータから取得した遊技結果に基づいて、例えば、ボーナス回数、ＡＲＴ回数、ゲーム数（遊技回数）、ＣＺ回数、ＣＺ成功回数、それぞれの役の当籤回数及び当籤確率などの様々な遊技履歴を管理することができる。そして、Ｓ１１２２の処理後、サブＣＰＵ２０１は、履歴管理処理を終了する。
【１２２３】
＜各種効果＞
本実施形態のパチスロ１では、その遊技性において、次のような各種効果が得られる。
【１２２４】
［ＣＴ中の継続期間の管理］
本実施形態のパチスロ１では、通常ＡＲＴの継続期間を延長可能な上乗せチャンスゾーンとしてＣＴを設け、このＣＴ中の内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せを行う。なお、ＣＴでは、１セット８回の遊技が行われるが、ＣＴ中にＡＲＴゲーム数の上乗せを行うことができた場合には遊技回数の減算を行わずに、上乗せできない場合に限り遊技回数を減算する。それゆえ、遊技者にとってみれば、ＣＴがいつまで続くか分からず、また、上乗せが行われている限りＣＴが終了することがないため、ＣＴ中の遊技の興趣を高めることができる。
【１２２５】
また、本実施形態において、ＣＴ中にサブフラグＥＸ「３連チリリプ」に当籤（サブフラ

グ変換抽籤に当籤）して上乗せが行われた場合には、１セット８回のＣＴ遊技も再セット（ストック）される。この場合、例えば、ＣＴの遊技期間が終了直前になっても、サブフラグＥＸ「３連チリリプ」当籤時には、上乗せが行われ、ＣＴが初めから再開されることになるので、ＣＴ中の遊技に対して強い関心を抱くことになり、退屈することなく遊技を継続できるとともに、ＣＴ中の遊技の興趣を高めることができる。

【１２２６】

また、サブフラグＥＸ「３連チリリプ」当籤時の上乗せは、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が内部当籤役として決定され、かつ、フラグ変換抽籤に当籤した場合に限り行われる。それゆえ、遊技者に対して過大な利益を与えてしまうことを防止することができ、遊技者と遊技店との間の利益のバランスをとることができる。なお、本実施形態では、ＣＴ中に、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された際にはフラグ変換抽籤に必ず当籤する例（図５４参照）を説明したが、本発明はこれに限定されず、フラグ変換抽籤の当籤確率は、遊技者及び遊技店間の利益のバランスに応じて適宜設定することができる。

【１２２７】

［ＣＴ中の「３連チリリプ」当籤時の上乗せゲーム数］

本実施形態のパチスロ１では、ＣＴ中にサブフラグ「３連チリリプ」に当籤し、該サブフラグ「３連チリリプ」に基づく上乗せが行われた回数が所定回数を超えると、１回の上乗せ抽籤あたりに当籤するＡＲＴの上乗せゲーム数が増加する（図５５参照）。また、上述のように、ＡＲＴゲーム数の上乗せが行われている限り、ＣＴは終了することなく、また、サブフラグＥＸ「３連チリリプ」に当籤するとＣＴの再セットが行われる。それゆえ、遊技者からすると、ＣＴが継続するほど１回（１ゲーム）当りの上乗せ量が増えることについての期待を持つことができ、ＣＴ中の興趣が向上する。さらに、１回（１ゲーム）当りの上乗せ量を増やす契機となる回数は、ＣＴの１セット分の基本遊技回数（８回）よりも多い回数（９回以上）であるため、遊技者に対して過大な利益を与えてしまうことを防止でき、遊技者及び遊技店間の利益のバランスをとる（良好に保つ）ことができる。

【１２２８】

［メイン側で行うボーナス報知］

本実施形態のパチスロ１では、情報表示器６の指示モニタ（不図示）に、ボーナス役（ＢＢ役）に係る図柄組合せを表示させるための停止操作の情報に一義的に対応付けた数値「１０」（又は「１１」）を表示することにより、メイン側でボーナス報知を行う（図６３参照）。しかしながら、通常、パチスロでは、有効ライン上に引き込む（停止表示する）図柄の優先順位が定められており、ボーナス役とその他の役とが重複して内部当籤役として決定されている場合、優先順位により、ボーナス役に係る図柄組合せを引き込めることもあれば、引き込めないこともある。

【１２２９】

例えば、本実施形態のパチスロ１において、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「Ｆ＿特殊役１」、「Ｆ＿特殊役２」及び「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せを引き込むことができるが、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「Ｆ＿特殊役１」、「Ｆ＿特殊役２」及び「Ｆ＿特殊役３」以外の役とが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せを引き込むことができない。それゆえ、本実施形態において、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「Ｆ＿特殊役１」、「Ｆ＿特殊役２」及び「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが重複して決定されている場合に限り、指示モニタに数値「１０」（又は「１１」）を表示する。この場合、メイン側のナビ（ボーナス報知）を、ボーナス役を入賞させることのできる適切なタイミングで行うことができる。

【１２３０】

また、本実施形態のパチスロ１において、ボーナス役と、内部当籤役「はずれ」、「Ｆ＿特殊役１」、「Ｆ＿特殊役２」及び「Ｆ＿特殊役３」のいずれかとが重複して決定されたとしても、ボーナス役が最初に当籤してから所定回数の遊技が経過するまでは、指示モニ

タに数値「１０」（又は「１１」）を表示せず（ナビをせず）、所定回数の遊技が経過したことを条件に、指示モニタに数値「１０」（又は「１１」）を表示する。
【１２３１】
なお、例えば、ボーナス役に当籤したことを契機として複数回の遊技にわたり行われる演出（いわゆる連続演出）が行われた場合、この連続演出の最中に、指示モニタに数値「１０」（又は「１１」）を表示すると、連続演出の意味が薄れてしまい、興趣を損ねてしまう可能性がある。それゆえ、本実施形態のパチスロ１では、所定回数の遊技が経過するまでは、指示モニタによる表示を行わず、所定回数の遊技が経過した後に、指示モニタによる表示を行う。その結果、演出効果を損ねることなく、メイン側でのボーナス報知を行うことができる。
【１２３２】
［メイン側及びサブ側の両方で行う報知とサブ側単独で行う報知］
本実施形態のパチスロ１では、停止操作の態様（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役を複数種類設けるとともに（図２４参照）、これら複数種類の役には、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役と、表示される図柄組合せが異なったとしても同一の特典が付与される役とが含まれる。
【１２３３】
例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せが表示された場合と略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せが表示された場合とでは払い出されるメダルの枚数が異なり、これらの役は、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役である。また、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示された場合と略称「ＲＴ２移行リプ」に係る図柄組合せが表示された場合とでは再遊技の作動に加えてＲＴ状態の移行が行われるか否かが異なるため、内部当籤役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」や「Ｆ＿維持リプ＿１ｓｔ」もまた、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役である。
【１２３４】
一方、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せが表示された場合と略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示された場合とでは、両者ともに再遊技の作動が行われるだけである。それゆえ、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」は、表示される図柄組合せが異なったとしても同一の特典が付与される役である。なお、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」は、上述のように、フラグ変換抽籤の結果に応じて付与する特典が異なる役であるが、表示される図柄組合せが付与する特典に影響を与える役ではない。
【１２３５】
本実施形態のパチスロ１では、表示される図柄組合せによって異なる特典が付与される役に対して、メイン側及びサブ側の両方で報知を行うが、表示される図柄組合せが異なったとしても同一の特典が付与される役に対しては、メイン側の指示モニタでは報知を行わずに、サブ側の表示装置１１のみで報知を行う。このような報知機能を設けることにより、特典に影響する報知は、特典を管理するメイン側の指示モニタで適切に行いつつ、特典に影響しない報知は、サブ側の表示装置１１で多様性のあるナビで行うことができる。
【１２３６】
［遊技履歴の表示機能］
本実施形態のパチスロ１では、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１及び表示ユニット２１２）とは別にサブ表示装置１８を設け、このサブ表示装置１８により遊技者に役立つ様々な情報を表示する。例えば、図５Ａ～５Ｅに示すように、概要遊技履歴を表すトップ画面２２１、パチスロ１に対する様々な操作が可能なメニュー画面２２２、詳細遊技履歴を表す遊技情報画面２２３，２２４，２２５をサブ表示装置１８に表示することができる。
【１２３７】
また、本実施形態のパチスロ１は、サブ表示装置１８を介して、遊技を行う遊技者を登録可能にする機能、及び、登録された遊技者に対して固有のサービスを提供する機能を備える。例えば、本実施形態では、遊技者の登録を受け付けていない場合には、詳細遊技履歴

を表す遊技情報画面２２３，２２４，２２５をサブ表示装置１８に表示不可能にするが、遊技者の登録を受け付けている場合には、詳細遊技履歴を表す遊技情報画面２２３，２２４，２２５をサブ表示装置１８に表示可能にする。より詳細な遊技履歴を確認できるようにすることは、遊技者の利便性の向上につながるので、本実施形態では、遊技者の登録を受け付けている場合に、利便性を向上させることができる。

【１２３８】

また、本実施形態のパチスロ１では、サブ表示装置１８は、演出を行う表示装置１１とは別体に設けられる。サブ表示装置１８は、液晶中継基板８７を介して副制御基板７２（サブＣＰＵ２０１）により制御される。また、表示装置１１を構成する表示ユニット２１２は、役物中継基板（不図示せ）を介して副制御基板７２（サブＣＰＵ２０１）により制御される。それゆえ、本実施形態では、サブ表示装置１８を、表示装置１１とは別個に制御することができる。具体的には、遊技中（すなわち、表示装置１１による演出の実行中）であっても、サブ表示装置１８の表示画面を切り替えることができる。それゆえ、遊技中であっても、表示装置１１により実行されている演出を邪魔することなく、サブ表示装置１８の表示を切り替えることにより、遊技者は様々な情報を取得することができる。

【１２３９】

また、本実施形態のパチスロ１の表示装置１１では、プロジェクタ機構２１１からの照射光の照射により映像を出現させる複数のスクリーン機構（表示ユニット２１２）を切り替えることにより、平面状の映像表示を用いた演出、奥行き感（立体感）のある映像表示を用いた演出、及び、湾曲した映像表示を用いた演出を実行する場合、演出効果を著しく高めることができる。しかしながら、このような情報の表示形態は、演出中に遊技履歴などの演出とは関係ない情報を表示することには適さない。それゆえ、本実施形態のパチスロ１では、表示装置１１とは別個に設けられたサブ表示装置１８に演出とは関係ない情報を表示することができるので、演出効果を損なうことなく、かつ、遊技履歴などの各種情報を適切に表示することができる。

【１２４０】

ところで、一般的なパチスロでは、遊技者側から見て、台座部１３の右側にメダル投入口１４が設けられ、台座部１３の左側にベットボタン１５ａ，１５ｂやスタートレバー１６が設けられる。それゆえ、通常、遊技を進行させる際、遊技者は台座部１３の右側又は左側（側方）の操作部を操作することになる。

【１２４１】

それに対して、本実施形態のパチスロ１では、台座部１３から略垂直に立設する面の側方（左側）にサブ表示装置１８を設け、このサブ表示装置１８の画面上にサブ表示装置１８の表示画面を切り替えるためのタッチセンサ１９が設けられる。それゆえ、本実施形態では、遊技中に遊技者の手が位置する場所にサブ表示装置１８やその表示を制御する入力装置（タッチセンサ１９）が設けられることになるので、遊技者の操作性を向上させることができる。特に、本実施形態のように、タッチセンサ１９付きのサブ表示装置１８を、台座部１３の水平面から立設する面に設けた場合には、遊技者は、台座部１３に自身の手を置きながら、サブ表示装置１８を操作することができる。この場合、遊技者の操作性が向上するだけでなく、操作に伴う遊技者の疲労も軽減することができ、この結果、稼働率の向上も期待することができる。

【１２４２】

［規定外ＲＯＭ領域及び規定外ＲＡＭ領域］

本実施形態のパチスロ１では、図１２Ｂに示すように、遊技者により実施される遊技の遊技性に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない各種処理）に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、メインＲＯＭ１０２内において、遊技用ＲＯＭ領域とは異なるアドレスに配置された規定外ＲＯＭ領域に格納する。

【１２４３】

このようなメインＲＯＭ１０２の構成では、従来の規則上では、プログラム等の配置不可とされていたＲＯＭ領域（規定外ＲＯＭ領域）に、遊技者が実際に行う遊技そのものに不

要なプログラム及びデータを配置することができる。それゆえ、本実施形態では、主制御基板７１のメインＲＯＭ１０２内において、遊技用ＲＯＭ領域の容量の圧迫を回避することができるとともに、メインＲＯＭ１０２内におけるプログラム及びテーブルの拡張性を高めることができる。

【１２４４】

［電源投入（リセット割込）時処理により得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の電源投入（リセット割込）時処理では、図６４に示すように、電源復帰直後（サムチェック前）に最初の１．１１７２ｍｓ周期の割込処理を行い（Ｓ７及びＳ８）、主制御回路９０から副制御回路２００に無操作コマンドが送信される。このように電源復帰直後に割込処理を許可することにより、電源復帰後、最短時間で無操作コマンドが送信され、主制御回路９０及び副制御回路２００間の通信接続を確立することができ、主制御回路９０及び副制御回路２００間の通信動作を安定化させることができる。

【１２４５】

また、電源復帰直後に送信される無操作コマンドを構成する通信パラメータ１～５には、電源復帰時に、それぞれＬレジスタ、Ｈレジスタ、Ｅレジスタ、Ｄレジスタ及びＣレジスタに格納されているデータがセットされる。それゆえ、本実施形態では、電源復帰直後の割込処理で送信される無操作コマンドのサム値（ＢＣＣ）を、電源復帰毎に異ならせることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【１２４６】

さらに、電源投入（リセット割込）時処理中のＳ１３の処理において行われる、エラーコード「ｒｒ」を情報表示器６内の２桁の７セグＬＥＤに表示する際の制御は、一つの「ＬＤＷ」命令（所定の読み出し命令）により実行され、２桁の７セグＬＥＤへの７セグコモン出力（選択）データの出力動作と７セグカソード出力データの出力動作とが同時に行われる（図６５Ｃ参照）。すなわち、本実施形態のパチスロ１では、電源投入（リセット割込）時処理において、２桁の７セグＬＥＤをダイナミック点灯制御する際に、７セグコモン出力（選択）データと、７セグカソード出力データとが同時に出力される。

【１２４７】

この場合、ソースプログラム上において、７セグＬＥＤのダイナミック点灯制御に必要な命令コード数を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２４８】

［遊技復帰処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の遊技復帰処理では、図６６に示すように、電断発生時の各ポートの入出力状態を電源復帰時に担保するとともに、電断時に回胴回転中の場合には、電源復帰時にリール制御管理情報を取得してリールの再回転開始に必要な処理も行う（Ｓ２５～Ｓ３２参照）。それゆえ、本実施形態では、リール回転中の電断から復帰したときであっても、安定して、リールの再回転制御を行うことが可能となり、遊技者に不快感を与えることが無くなる。

【１２４９】

また、本実施形態のパチスロ１は、上述のように、遊技機用のセキュリティ機能付きマイクロプロセッサ９１を備える。そして、このマイクロプロセッサ９１には、ソースプログラム上において規定可能な該マイクロプロセッサ９１に特有の命令コード（メインＣＰＵ１０１専用命令コード）が各種設けられており、このメインＣＰＵ１０１専用命令コードを各種処理において用いることにより、処理の効率化やプログラム容量の削減などを可能にしている。

【１２５０】

例えば、遊技復帰処理では、図６７に示すように、ソースプログラム上において、メインＣＰＵ１０１専用命令コードの一つである「ＬＤＱ」命令が用いられる。「ＬＤＱ」命令

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

【１２５１】

［設定変更確認処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の設定変更確認処理では、図６９Ａに示すように、ソースプログラム上において、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである、「ＢＩＴＱ」命令及び「ＳＥＴＱ」命令（所定の命令）が用いられる。「ＢＩＴＱ」命令及び「ＳＥＴＱ」命令はいずれも、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う命令コードであり、これらの命令コードを使用した場合、上述のように、直値でメインＲＡＭ１０３やメモリーマップＩ／Ｏにアクセスすることができる。この場合、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことが可能となるとともに、処理の高速化も図ることができる。

【１２５２】

また、設定変更確認処理中のＳ４６の設定変更／設定確認開始時及びＳ５７の設定変更／設定確認終了時で行う設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理は、図６９Ａ及び６９Ｂに示すように、ソースプログラム上において、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである「ＣＡＬＬＦ」命令により実行される。そして、Ｓ４６の「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスは、Ｓ５７の「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、設定変更時（遊技機起動時）、設定確認開始時（通常動作中）及び設定確認終了時に副制御回路２００に送信する設定変更コマンド（初期化コマンド）の生成格納処理を実行するためのソースプログラムが、互いに同じであり、Ｓ４６及びＳ５７の両処理において、そのソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。

【１２５３】

この場合、Ｓ４６及びＳ５７の両処理において、それぞれ別個に設定変更コマンドの生成格納処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２５４】

［設定変更コマンド生成格納処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の設定変更コマンド生成格納処理では、図７０に示すように、設定値が通信パラメータ３としてＥレジスタに格納され、ＲＴ情報が通信パラメータ５としてＣレジスタに格納される。すなわち、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成する通信パラメータ１～５のうち、通信パラメータ３及び５は副制御回路２００側で使用（解析）される通信パラメータ（使用パラメータ）であり、これらの通信パラメータには新たな情報がセットされる。一方、設定変更コマンド（初期化コマンド）を構成するその他の通信パラメータ１，２及び４は、副制御回路２００側で使用（解析）されない通信パラメータ（未使用パラメータ）であり、通信パラメータ１，２及び４に対しては、現時点でＬレジスタ、Ｈレジスタ及びＤレジスタにそれぞれ格納されている値がセットされる。それゆえ、設定変更コマンド（初期化コマンド）送信時における通信パラメータ１，２及び４の値は不定値となる。この場合、設定変更コマンドのサム値（ＢＣＣ）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【１２５５】

［通信データ格納処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１の通信データ格納処理では、図７２に示すように、Ａレジスタに格納されたデータが通信コマンドの種別データとしてセットされ、Ｌレジスタ、Ｈレジスタ、Ｅレジスタ、Ｄレジスタ及びＣレジスタに格納されたデータがそれぞれ通信コマンドの通信パラメータ１～５としてセットされ、Ｂレジスタに格納されたデータが通信コマンドの遊技状態フラグデータとしてセットされる。すなわち、本実施形態では、１パケット（８バイト）の通信データ（コマンドデータ）を作成する際に、各種パラメータをレジスタから転送して通信データ一時格納領域（通信バッファ）に格納する。
【１２５６】
この場合、未使用パラメータを含むコマンドデータを作成した時には、作成時毎に、未使用パラメータの値が不定値となる。すなわち、未使用パラメータを含むコマンドデータでは、同じ種別のコマンドデータあり、かつ、使用パラメータの値が同一であっても、コマンド作成毎に、コマンドデータのサム値（ＢＣＣデータ）が可変可能となる。それゆえ、本実施形態では、未使用パラメータを不定値とすることにより、通信データの解析を困難にしてゴト等の不正行為を抑止することができるとともに、不必要なゴト対策処理を加える必要がないため、ゴト対策処理の追加による、主制御回路９０のプログラム容量の圧迫を抑制することができる。
【１２５７】
［通信データポインタ更新処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１の通信データポインタ更新処理では、図７５Ａに示すように、ソースプログラム上において、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである、「ＩＣＰＬＤ」命令が用いられる。
【１２５８】
通信データポインタ更新処理において、「ＩＣＰＬＤ」命令は、送信バッファの上限判定命令と、判断分岐命令とが一体になっている命令コードであるので、各命令処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。それゆえ、「ＩＣＰＬＤ」命令を用いることにより、通信データポインタ更新処理のソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。
【１２５９】
［チェックサム生成処理及びサムチェック処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１において、電断時に行われるチェックサム生成処理（規定外）では、図７７に示すように、メインＲＡＭ１０３のデータを順次加算することにより、チェックサムが算出される。一方、電源投入時（電源復帰時）に行われるサムチェック処理（規定外）では、図７９に示すように、電断発生時に生成されたチェックサムの値を、電源復帰時のメインＲＡＭ１０３に格納されたデータで順次減算し、最終的な減算結果が「０」であるか否かに基づいて、異常の発生の有無を判定する。すなわち、本実施形態では、電断発生時のチェックサムの生成処理は加算方式で行われ、電源復帰時のチェックサムの判定処理は減算方式で行われる。
【１２６０】
このようなチェックサムの生成処理及び判定処理を採用した場合、電源復帰時に再度チェックサムを生成して、該チェックサムを電断発生時のチェックサムと照合する処理が不要となる。この場合、ソースプログラム上において、照合命令コードを省略することができ、ソースプログラムの容量を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、照合命令コードの省略分に対応する空き容量を確保する（増やす）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。
【１２６１】
［メダル受付・スタートチェック処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１のメダル受付・スタートチェック処理では、図８３に示すように

、設定変更確認処理（Ｓ２３３の処理）が行われるが、この処理は、遊技状態に関係なく実行される。それゆえ、本実施形態では、遊技状態がボーナス状態（特賞作動状態）であっても、設定値及びホールメニュー（各種履歴データ（エラー、電断履歴等））を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【１２６２】

［メダル投入処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１のメダル投入処理では、図８５に示すように、Ｓ２４４の処理において、メダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データが、テーブルを参照したループ処理でなく、演算処理により生成される。具体的には、図８６に示すソースプログラム中の一連のソースコード「ＬＤ　Ａ，Ｌ」～「ＯＲ　Ｌ」が順次実行されるにより、メダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データが生成される。

【１２６３】

メダル投入枚数表示用のＬＥＤ点灯データを演算処理により生成した場合、メインＲＯＭ１０２のテーブル領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。すなわち、本実施形態のメダル投入処理では、メダル投入ＬＥＤ表示の処理を効率化することができるとともに、メインＲＯＭ１０２の空き容量を確保し（増やし）、増えた空き領域を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２６４】

［メダル投入チェック処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１のメダル投入チェック処理（図８７参照）において、Ｓ２５７のメダルセンサ入力状態の正常変化値の生成処理は、テーブルを参照して取得する処理ではなく、演算処理により行われる。具体的には、図８８に示すソースプログラム中のソースコード「ＲＬＡ」及び「ＡＮＤ　ｃＢＸ＿ＭＤＩＮＳＷ」が順次実行されることにより、メダルセンサ入力状態正常変化値が算出される。

【１２６５】

メダルセンサ入力状態の変化態様の検知処理をテーブル参照処理から演算処理に変更することにより、メインＲＯＭ１０２のテーブル格納領域の空き容量を増やすことができるとともに、プログラムの容量増を最小限に抑えることができる。それゆえ、上述した処理手法を採用することにより、メダル投入センサ状態の変化態様の検知処理を効率化することができるとともに、メインＲＯＭ１０２において増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２６６】

［内部抽籤処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の内部抽籤処理（図９２参照）において、Ｓ３０５の判定データの取得処理は、図９３Ａ中のソースコード「ＬＤＩＮ　ＡＣ，（ＨＬ）」により実行される。この「ＬＤＩＮ」命令の実行により、Ｓ３０５の処理では、Ａレジスタに、判定データ（「抽籤値選択テーブルｏｒ抽籤計数テーブル」の値）が格納され、Ｃレジスタに当り要求フラグステータス（「特賞当籤番号＋小役当籤番号」の値）が格納される。また、「ＬＤＩＮ」命令の実行により、ＨＬレジスタにセットされているアドレスが＋２更新（２加算）される。

【１２６７】

すなわち、内部抽籤処理中のＳ３０５の判定データの取得処理では、一つの命令コード（「ＬＤＩＮ」命令）により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２６８】

また、内部抽籤処理のＳ３０９の設定値データ（０～５のいずれか）の加算処理は、メイ

ンＣＰＵ１０１が図９３Ｂ中のソースコード「ＭＵＬ　Ａ，６」及びを「ＡＤＤＱ　Ａ，（．ＬＯＷ．ｗＷＡＶＥＮＵＭ）」をこの順で実行することにより行われる。
【１２６９】
「ＭＵＬ」命令は、メインＣＰＵ１０１専用の乗算処理の命令コードであり、この命令の実行は、マイクロプロセッサ９１に含まれる演算回路１０７（図９参照）により実行される。すなわち、本実施形態のパチスロ１では、ソースプログラム上における乗算処理及び除算処理を実行するための演算専用回路（演算回路１０７）が設けられているので、乗算処理及び除算処理の効率化を図ることができる。
【１２７０】
また、「ＡＤＤＱ」命令（所定の加算命令）は、メインＣＰＵ１０１専用命令コードであり、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う命令コードである。そして、この「ＡＤＤＱ」命令を用いれば、直値により、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３やメモリマップＩ／Ｏにアクセスすることができる。それゆえ、「ＡＤＤＱ」命令の使用により、内部抽籤処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。
【１２７１】
［図柄設定処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１の図柄設定処理（図９７参照）において、Ｓ３３０の圧縮データ格納処理は、メインＣＰＵ１０１が図９９中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」を実行することにより行われる。「ＣＡＬＬＦ」命令は、上述のようにメインＣＰＵ１０１専用の２バイト命令コードであり、図９９中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」が実行されると、「ＳＢ＿ＢＴＥＰ＿００」で指定されているアドレスに、処理をジャンプさせ、圧縮データ格納処理が開始される。
【１２７２】
また、図柄設定処理中のＳ３２９の当り要求フラグ格納領域のアドレスのセット処理は、メインＣＰＵ１０１が図９９中のソースコード「ＬＤＱ　ＤＥ，．ＬＯＷ．ｗＷＡＶＥＢＩＴ」を実行することにより行われる。すなわち、Ｓ３２９の処理は、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いたメインＣＰＵ１０１専用の「ＬＤＱ」命令により行われる。この場合、図柄設定処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令コードを省略することができ、その分、図柄設定処理のソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。
【１２７３】
また、本実施形態では、上述した図柄設定処理中のＳ３２４～Ｓ３３０で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理の中で上述したメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインＲＡＭ１０３の容量を有効活用することができる。
【１２７４】
［サブフラグ変換処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１において、サブフラグ変換処理のソースプログラム上で実際に参照される、図１０７に示すサブフラグ変換テーブルでは、各サブフラグに対してサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。この際、同種のサブフラグに対しては、同じサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）が対応付けられている。
【１２７５】
例えば、サブフラグ「３連チリリプＡ」及び「３連チリリプＢ」に対しては、サブフラグ

変換制御データ（制御ステータス）「００００００１１Ｂ」が共通して割り付けられている。そして、内部当籤役（サブフラグ）をサブフラグＥＸに変換する際のフラグ変換抽籤処理では、サブフラグに対応付けられたサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）に基づいて、抽籤が行われる。

【１２７６】

このように、メイン側で管理するサブフラグ変換テーブルにおいて、同種の内部当籤役（サブフラグ）に対して共通のサブフラグ変換制御データを設けることにより、該変換テーブルの汎用性が高くなり、機種変更に伴う変換プログラムの変更も軽微な変更で対応可能となるので、開発コストの増大を抑制することができる。

【１２７７】

［ナビセット処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１のナビセット処理では、図１０９に示すように、ソースプログラム上において、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令（メインＣＰＵ１０１専用命令コード）が用いられる。

【１２７８】

それゆえ、本実施形態のナビセット処理では、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２７９】

［テーブルデータ取得処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１のテーブルデータ取得処理（図１２０参照）において、Ｓ５８１～Ｓ５８４の１段階目のテーブルデータ取得処理では、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル（図１２２参照）中の当籤役別テーブル選択相対テーブルが参照される。そして、この１段階目のテーブルデータ取得処理で参照する当籤役別テーブル選択相対テーブルでは、内部当籤役（サブフラグＤ）の種別毎に設けられた選択値によりＣＴ抽籤の「ハズレ」が設定されているので、抽籤テーブルに「ハズレ」役の抽籤値を規定する必要がなくなる。それゆえ、本実施形態では、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブルにおいて、「ハズレ」役の抽籤値データを格納する必要が無くなり、メインＲＯＭ１０２のテーブル領域の容量を節約することができる。

【１２８０】

また、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル内の２段階目（サブフラグＤ「リーチ目リプ」取得時）の抽籤テーブルでは、判定ビットを構成する各ビットの値により抽籤対象役又は抽籤対象外の役を判別することができ、抽籤対象外の役に対して抽籤値データ（ハズレデータ）をテーブルに格納する必要が無くなる。さらに、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル内では、抽籤対象役の当籤確率が１００％である確定データとしては、抽籤値「０」を用いることができる。これらのことから、本実施形態では、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル（ＣＴ中セット数上乗せ抽籤テーブル）の容量を圧縮することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２８１】

［図柄コード取得処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の図柄コード取得処理（図１２８参照）では、Ｓ６４７～Ｓ６４９で説明した処理手順で入賞に係るデータの圧縮・展開処理を行い、かつ、その処理の中のメインＣＰＵ１０１専用命令コード（「ＣＡＬＬＦ」命令等）を用いることにより、入賞に係るデータの圧縮・展開処理の効率化を図ることができるとともに、限られたメインＲＡＭ１０３の容量を有効活用することができる。

【１２８２】

また、本実施形態では、図柄コード取得処理中のＳ６４９の圧縮データ格納処理において

、「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスは、図柄設定処理（図９７参照）中のＳ３３０の圧縮データ格納処理において、「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである。すなわち、本実施形態では、図柄コード取得処理及び図柄設定処理の両処理において、圧縮データ格納処理を実行するためのソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。この場合、各処理において、それぞれ別個に圧縮データ格納処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２８３】

［引込優先順位取得処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の引込優先順位取得処理（図１３４及び図１３５参照）において、「ＡＮＹ役」の引込優先対応処理中のＳ６８３の判定処理は、ソースプログラム上において、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである「ＪＣＰ」命令（比較命令）により実行される（図１３６Ａ参照）。

【１２８４】

「ＡＮＹ役」の引込優先対応処理のソースプログラム上において、「ＪＣＰ」命令を用いた場合、上述のように、アドレス設定に係る命令を省略することができので、「ＡＮＹ役」の引込優先対応処理の処理効率を高めることができるとともに、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。

【１２８５】

また、引込優先順位取得処理中のＳ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理では、ソースプログラム上において、図１３６Ｂに示すように、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令、及び、「ＣＡＬＬＦ」命令が利用される。

【１２８６】

それゆえ、Ｓ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理では、「ＬＤＱ」命令を用いることにより、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。また、「ＣＡＬＬＦ」命令は、上述のように、２バイトの命令コードである。それゆえ、停止制御用引込要求フラグ設定処理において、これらのメインＣＰＵ１０１専用命令コードを使用することにより、処理の効率化を図ることができ、限られたメインＲＡＭ１０３の容量を有効活用することができる。

【１２８７】

さらに、本実施形態では、優先引込順位取得処理中のＳ６８６の停止制御用引込要求フラグ設定処理において、「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先の論理積演算処理のアドレスは、引込優先順位格納処理（図１２６参照）中のＳ６２６の論理積演算処理において「ＣＡＬＬＦ」命令で指定するジャンプ先のアドレスと同じである（図１２７参照）。すなわち、本実施形態では、優先引込順位取得処理及び引込優先順位格納処理の両処理において、論理積演算処理を実行するためのソースプログラムが共有化（モジュール化）されている。

【１２８８】

この場合、優先引込順位取得処理及び引込優先順位格納処理の両処理において、それぞれ別個に論理積演算処理のソースプログラムを設ける必要が無くなるので、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２８９】

また、引込優先順位取得処理中のＳ６８７の引込優先順位テーブル（図１３７参照）の取得処理では、図１３６Ｃに示すように、「ＬＤＱ」命令（メインＣＰＵ１０１専用命令コ

ード）が利用される。それゆえ、Ｓ６８７の引込優先順位テーブルの取得処理においても、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができる。その結果、引込優先順位テーブルの取得処理の効率化を図ることができるとともに、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。

【１２９０】

［リール停止制御処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１のリール停止制御処理（図１３８参照）において、Ｓ７１１～Ｓ７１５の処理では、図１３９に示すように、ソースプログラム上において、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令、及び、「ＣＡＬＬＦ」命令が利用される。

【１２９１】

それゆえ、本実施形態では、これらのメインＣＰＵ１０１専用命令コードを用いることにより、リール制御処理のソースプログラムの容量を削減することができるとともに、リール停止制御処理の処理効率を向上させることができる。すなわち、本実施形態では、主制御回路９０におけるプログラム処理速度の効率化と容量の削減を行うことが可能となり、削減した容量に応じて増加したメインＲＯＭ１０２の空き領域を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２９２】

また、リール停止制御処理中のＳ７２６の判定処理（リール（回胴）の停止状態のチェック処理）では、図１４０に示すように、ソースプログラム上において、「ＬＤＱ」命令及び「ＯＲＱ」命令（Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行うメインＣＰＵ１０１専用命令コード）が用いられる。

【１２９３】

それゆえ、本実施形態では、リール停止制御処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２９４】

［入賞検索処理で得られる効果］

本実施形態のパチスロ１の入賞検索処理（図１４５参照）において、Ｓ７６４の払出枚数及び判定対象データのセット処理では、図１４６に示すように、ソースプログラム上において、「ＬＤＩＮ」命令が用いられる。

【１２９５】

それゆえ、本実施形態の入賞検索処理では、一つの「ＬＤＩＮ」命令により、データのロード処理及びアドレスの更新処理の両方を行うことができる。この場合、入賞検索処理のソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２９６】

また、入賞検索処理中のＳ７７０の判定処理で参照するメダルカウンタの値の取得処理、Ｓ７７２の処理で参照する入賞枚数カウンタの値の取得処理、及び、Ｓ７７５の処理で行う入賞枚数カウンタの保存（更新）処理では、いずれも、図１４６に示すように、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）を用いてアドレス指定を行う「ＬＤＱ」命令が用いられる。それゆえ、本実施形態の入賞検索処理では、ソースプログラム上において、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。

【１２９７】
さらに、入賞検索処理中のＳ７６９の判定処理では、図１４６に示すように、ソースプログラム上において、「ＪＳＬＡＡ」命令が用いられ、Ｓ７７０及びＳ７７３の判定処理では、「ＪＣＰ」命令が用いられる。入賞検索処理のソースプログラム上において、「ＪＳＬＡＡ」命令及び「ＪＣＰ」命令を用いた場合、上述のように、アドレス設定に係る命令を省略することができ、その分、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。
【１２９８】
［イリーガルヒットチェック処理で得られる効果］
本実施形態では、図２８～図３０に示すように、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）の構成が当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のそれと同じである。それゆえ、本実施形態のイリーガルヒットチェック処理におけるＳ７８４の演算処理では、ソースプログラム（図１４９参照）上において、入賞役のデータと内部当籤役のデータとを単純に論理積（「ＡＮＤ」命令で実行する）するだけで、入賞役のデータと内部当籤役のデータとの合成結果を得ることができる。
【１２９９】
それゆえ、本実施形態では、イリーガルヒットチェック処理を効率化及び簡略化することができ、その結果、主制御プログラムの空き容量を確保することができ、該空き容量を使用して遊技性を高めることができる。
【１３００】
［入賞チェック・メダル払出処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１の入賞チェック・メダル払出処理（図１５０参照）では、クレジットカウンタの更新（＋１）後、払出動作を継続する場合、Ｓ８０８の処理において、６０．３３ｍｓ間のウェイト（払出間隔待ち）処理が行われる。この場合、無駄な待ち時間を減らすことができ、遊技者の精神的負担を軽減することができる。
【１３０１】
［メダル払出枚数チェック処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１のメダル払出枚数チェック処理（図１５２参照）中のＳ８１４の役連終了枚数カウンタの更新処理では、図１５３Ａに示すように、ソースプログラム上において、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである「ＤＣＰＬＤ」命令が用いられる。
【１３０２】
Ｓ８１４の処理において、「ＤＣＰＬＤ」命令は、枚数管理カウンタの下限判定命令と、判断分岐命令とが一体になった命令コードでなるので、役連終了枚数カウンタの更新（減算）処理及び連終了枚数カウンタの値を「０」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。それゆえ、本実施形態のメダル払出枚数チェック処理では、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。
【１３０３】
また、メダル払出枚数チェック処理中のＳ８１６の処理では、図１５３Ｂに示すように、クレジット情報コマンドの通信パラメータ１には払出枚数カウンタの値がセットされ、通信パラメータ５にはクレジットカウンタの値がセットされる。しかしながら、クレジット情報コマンドを構成するその他の通信パラメータ２～４（未使用パラメータ）には、現時点においてＨレジスタ、Ｅレジスタ及びＤレジスタにそれぞれ格納されている値がセットされる。それゆえ、クレジット情報コマンド送信時における通信パラメータ２～４の値は不定値となる。その結果、本実施形態では、クレジット情報コマンドのサム値（ＢＣＣ）を送信毎に不定値にすることができ、ゴト等の不正行為を抑制することができる。

【１３０４】
［７セグＬＥＤ駆動処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１の７セグＬＥＤ駆動処理（図１５９参照）中のＳ９３６で行われる７セグコモン出力（選択）データ及び７セグカソード出力データの出力処理は、図１６０Ｂに示すように、一つのソースコード「ＬＤ　（ｃＰＡ＿ＳＥＧＣＯＭ），ＢＣ」により実行される。すなわち、本実施形態では、７セグＬＥＤ駆動処理において、２桁の７セグＬＥＤをダイナミック点灯制御する際に、７セグコモン出力データと、７セグカソード出力データとが同時に出力される。この出力制御は、情報表示器６内の指示モニタに押し順表示データを表示する際にも行われる。
【１３０５】
この場合、７セグＬＥＤ駆動処理のソースプログラム上において、７セグＬＥＤのダイナミック点灯制御に必要な命令コード数を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。
【１３０６】
［タイマー更新処理で得られる効果］
本実施形態のパチスロ１のタイマー更新処理（図１６４参照）中のＳ９５２の処理（２バイトタイマーの更新処理）では、図１６５に示すように、ソースプログラム上において、メインＣＰＵ１０１専用命令コードである「ＤＣＰＷＬＤ」命令が用いられる。
【１３０７】
タイマー更新処理において、「ＤＣＰＷＬＤ」命令を実行した場合、上述のように、タイマー数（２バイトタイマー数）の更新（減算）処理及びタイマー数を「０」に保持する処理の両方を実行することができる。この場合、両処理を別個に実行するための命令コードを設ける必要がなくなる。それゆえ、本実施形態では、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができ、メインＲＯＭ１０２において、空き容量を確保する（増大させる）ことができ、増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることができる。
【１３０８】
＜第１実施形態における各種変形例＞
以上、本発明の第１実施形態に係る遊技機の構成及び動作について、その作用効果も含めて説明した。しかしながら、本発明は、上述した第１実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、その他の種々の実施形態及び変形例が含まれる。
【１３０９】
［変形例１：通常ＡＲＴ中のＣＴ前兆遊技と報知抽籤］
上記第１実施形態のパチスロ１では、理解を容易にするために、遊技者にとって有利な状態（例えば、ＣＴ）に当籤した場合に、遊技状態を次遊技（次ゲーム）から有利な状態に移行させる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技者に対して有利な状態の遊技制御を行う場合に、いわゆる「前兆遊技」などと呼ばれている、所定回数の遊技を行った後に当該有利な状態の遊技制御を行ってもよい。
【１３１０】
ここでは、図１７４Ａ及び１７４Ｂを参照して、その一例として、遊技状態が、通常ＡＲＴから所定回数の前兆遊技を介してＣＴに移行する例を説明する。なお、図１７４Ａは、変形例１におけるＣＴ抽籤当籤時の遊技フローを示す図であり、図１７４Ｂは、前兆遊技中に行われるフラグ変換抽籤で用いられるフラグ変換抽籤テーブルの構成図である。
【１３１１】
この例の通常ＡＲＴ中の遊技では、まず、図１７４Ａに示すように、上記第１実施形態と同様に、ＡＲＴ中ＣＴ抽籤テーブル（図５０参照）を用い、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてＣＴ抽籤を行う。このＣＴ抽籤に当籤すると、遊技状態が、ＣＴ（上乗せチャン

スゾーン）という遊技者にとって有利な状態に移行することが決定されるので、ＣＴに当籤するまでの期間において、ＣＴ抽籤のための各種抽籤は、メイン側（主制御基板７１）で行われる。例えば、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役を決めるための内部抽籤を行うとともに、内部当籤役として内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」、「Ｆ＿１確チリリプ」及び「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが決定された場合には、ＡＲＴ中フラグ変換抽籤テーブル（図４７Ａ及び４７Ｂ参照）を用いてフラグ変換抽籤を行う。

【１３１２】

次いで、通常ＡＲＴ中の遊技においてＣＴ抽籤に当籤すると、この例では、ＣＴ移行前に所定期間の前兆遊技（ＣＴ前兆遊技）が行われる。なお、この例では、ＣＴ前兆遊技において、例えば、フラグ変換抽籤により決定されたサブフラグＥＸ（「３連チリリプ」、「リーチ目リプ」、「リプレイ」等）に基づくＣＴ抽籤などの遊技者にとって特典を付与するような抽籤を行わないこととする。しかしながら、この例では、ＣＴ前兆遊技において、例えば、図１７４Ｂに示すフラグ変換抽籤テーブルを用いたフラグ変換抽籤をサブ側（副制御基板７２側）で行い、このサブ側で行ったフラグ変換抽籤の結果に基づいて、サブ側で行う報知内容が制御（決定）される。例えば、サブ側で行ったフラグ変換抽籤に当籤した場合には、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための情報を表示装置１１（プロジェクタ機構２１１及び表示ユニット２１２）で報知し、フラグ変換抽籤に非当籤であった場合には、略称「リプレイ」に係る図柄組合せを表示するための情報を表示装置１１で報知する。

【１３１３】

上述のように近年のパチスロでは、遊技者の利益（出玉）に影響を与える抽籤をメイン側で行うことが求められているが、この例のパチスロ１では、フラグ変換抽籤の抽籤結果が遊技者の利益に何ら影響を与えない期間（ＣＴ前兆遊技の期間）を設け、この期間に限り、サブ側でフラグ変換抽籤を行う。それゆえ、この例では、例えば、ＣＴ前兆中という特典の付与が決まっている状況において、例えば、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せ等の特別な図柄組合せを表示する機会を増やすことができるとともに、図柄組合せの見せ方のバリエーションも増加させることができる。その結果、この例の構成によれば、遊技性をより向上させることが可能になる。

【１３１４】

なお、図１７４Ｂに示す抽籤テーブルは、サブ側で行うフラグ変換抽籤に用いられるＣＴ前兆中のフラグ変換抽籤テーブルであり、ロムカートリッジ基板８６に記憶されている。ＣＴ前兆中のフラグ変換抽籤テーブルは、内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」と、サブ側で行うフラグ変換抽籤の抽籤結果（非当籤／当籤）と、各抽籤結果に対応付けられた抽籤値の情報との対応関係を規定する。

【１３１５】

図１７４Ｂに示すフラグ変換抽籤テーブルから明らかなように、この例では、ＣＴ前兆遊技において、内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」が非常に高い確率でサブフラグＥＸ「リーチ目リプ」に変換される（フラグ変換抽籤に当籤する）。すなわち、ＣＴ前兆遊技において、内部当籤役「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のいずれかが決定されると、高い確率で略称「リーチ目リプ」の図柄組合せが停止表示されることになり、遊技者に対して、現在の遊技がＣＴ前兆遊技中であることを示唆することができる。この際、上述のように、ＣＴ前兆遊技においてサブ側で行うフラグ変換抽籤に当籤した場合、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための報知は行われるものの、特典を付与することはない。

【１３１６】

なお、この例において、ＣＴ前兆遊技中のフラグ変換抽籤をメイン側で行ってもよい。しかしながら、図１７４Ａ及び１７４Ｂで説明した例のように、遊技者の利益に何ら影響を与えない期間における抽籤をサブ側で行うことにより、メイン側のデータ容量や処理負荷を軽減することができる。

【１３１７】
［変形例２：３連チリリプ表示用の押し順の別例］
上記第１実施形態のパチスロ１では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合、ストップボタンの押し順が正解であると、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、押し順が不正解であると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示される例を説明した（図２４参照）。また、上記第１実施形態では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」に対応付けられた正解の押し順が「順押し」である例を説明した。しかしながら、本発明はこれに限定されない。
【１３１８】
例えば、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合における、押し順が不正解である場合に表示される図柄組合せの種類を増やすとともに、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定された際の正解の押し順を、内部当籤役「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合のそれと異ならせてもよい。その一例（変形例２）を、図１７５Ａ及び１７５Ｂを参照して説明する。なお、図１７５Ａは、変形例２における、内部当籤役と停止表示される図柄組合せ（停止図柄（略称））との対応関係を示す図であり、図１７５Ｂは、変形例２における、通常ＡＲＴ中のフラグ変換抽籤の結果とサブ側で行われるナビ種別との対応関係を示す図である。
【１３１９】
この例では、図１７５Ａに示すように、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定された場合における、正解の押し順は「順押し（左リール３Ｌを第１停止）」とし、不正解の押し順は「中リール３Ｃを第１停止（以下「中押し」という）又は右リール３Ｒを第１停止（以下、「逆押し」という）」、すなわち、「変則押し」とする。そして、この例では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定された場合に、順押しされると、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、中押しされると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示され、逆押しされると、略称「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。
【１３２０】
また、この例では、内部当籤役「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合における、正解の押し順は逆押しとし、不正解の押し順は順押し及び中押しとする。そして、この例では、内部当籤役「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合に、逆押しされると、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、中押しされると、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示され、順押しされると、略称「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。
【１３２１】
この例のパチスロ１では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」のいずれかが決定された場合、順押しすると、内部当籤役の種類に応じて、略称「３連チリリプ」又は「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。また、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」のいずれかが決定された場合に、逆押しすると、内部当籤役の種類に応じて、略称「３連チリリプ」又は「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示される。さらに、この例では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」のいずれかが決定された場合に、中押しすると、内部当籤役の種類に関係なく、略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示される。
【１３２２】
内部当籤役と停止表示される図柄組合せ（停止図柄（略称））との対応関係を図１７５Ａに示す関係に設定すると、例えば、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定された場合に、遊技者にチリ図柄を狙わせるための様々なナビ（報知）を実施することが可能になる。
【１３２３】
例えば、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」と「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」との双方を行うことができる。なお、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定されている場合には、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示させるためのナビとなり、「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「３連チリリ

プ」に係る図柄組合せを表示させないためのナビ（略称「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されるナビ）となる。一方、内部当籤役「Ｆ＿１確チリリプ」が決定されている場合には、「順押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示させないためのナビ（略称「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されるナビ）となり、「逆押しでチリ図柄を狙わせるナビ」は略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せを表示させるためのナビとなる。

【１３２４】

この例において、上述したナビを行うか否かの決定は、メイン側で行うフラグ変換抽籤により管理され、このメイン側のフラグ変換抽籤の結果に基づいて、サブ側の制御によりナビが実行される。この際、通常ＡＲＴ中にメイン側で行われるフラグ変換抽籤の抽籤結果と、サブ側で制御されるナビ種別との対応関係は、図１７５Ｂに示す対応関係となる。

【１３２５】

この例においても、通常ＡＲＴ中の遊技において内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定されると、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、２段階のフラグ変換抽籤を行う（図４７参照）。一方、サブ側では、この２段階のフラグ変換抽籤の結果を、スタートコマンドデータから取得し、２段階のフラグ変換抽籤の結果に基づいて、表示装置１１で行うナビを決定する。

【１３２６】

そこで、この例において、１段階目のフラグ変換抽籤の時点で抽籤結果が非当籤であった場合には、副制御基板７２（サブＣＰＵ２０１）は、図１７５Ｂに示すように、「リプレイナビ」と称するナビを行う。なお、「リプレイナビ」では、遊技者に対して中押しするように指示する情報が報知される。この例では、図１７４Ａに示すように、内部当籤役が「Ｆ＿確チリリプ」及び「Ｆ＿１確チリリプ」のいずれであっても、中押し時には略称「リプレイ」に係る図柄組合せが表示されることになる。

【１３２７】

また、この例において、１段階目のフラグ変換抽籤に当籤し、かつ、２段階目のフラグ変換抽籤の抽籤結果が非当籤である場合には、副制御基板７２（サブＣＰＵ２０１）は、図１７５Ｂに示すように、「チリリプ煽りナビ」と称するナビを行う。なお、「チリリプ煽りナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して逆押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。一方、「チリリプ煽りナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿１確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して順押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。そして、このような「チリリプ煽りナビ」では、図１７４Ａに示すように、内部当籤が「Ｆ＿確チリリプ」である場合には、逆押し時に略称「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、内部当籤役が「Ｆ＿１確チリリプ」である場合には、順押し時に略称「２連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されることになる。

【１３２８】

また、この例において、１段階目及び２段階目のフラグ変換抽籤の両方に当籤した場合には、副制御基板７２（サブＣＰＵ２０１）は、図１７５Ｂに示すように、「チリリプ揃いナビ」と称するナビを行う。なお、「チリリプ揃いナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して順押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。一方、「チリリプ揃いナビ」では、内部当籤役「Ｆ＿１確チリリプ」が決定されている場合、遊技者に対して逆押しでチリ図柄を狙わせるような指示情報が報知される。そして、このような「チリリプ揃いナビ」では、図１７４Ａに示すように、内部当籤が「Ｆ＿確チリリプ」である場合には、順押し時に略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せが表示され、内部当籤役が「Ｆ＿１確チリリプ」である場合には、逆押し時に略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せが表示されることになる。

【１３２９】

この例における、上述したフラグ変換抽籤の抽籤結果に基づく報知は、利益に影響を与えるものではない（フラグ変換抽籤自体は利益に影響を与えるものの、結果として表示され

る図柄組合せは利益に影響を与えない）ので、この例の上記報知動作は、メイン側（指示モニタ）では行わず、サブ側（表示装置１１）でのみ行う。また、この例では、上述のように、「チリリプ揃いナビ」だけでなく、「チリリプ煽りナビ」も併せて行うことで、利益に影響しないナビを多様な態様でサブ側により制御することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３３０】

［変形例３：フラグ間中及び非フラグ間中のベルナビ態様の別例］

上記第１実施形態のパチスロ１では、上述のように、リールの停止操作の情報と一義的に対応する数値を、指示モニタ（不図示）に表示することにより、メイン側での報知を行う。この際、図６３Ａ～６３Ｄで説明したナビデータの対応関係が参照される。そして、上記第１実施形態では、ＢＢフラグ間状態（ＲＴ５状態）中に「白７ナビ」や「青７ナビ」を行うが、「ベルナビ」などを行わない例を説明したが、本発明はこれに限定されない。ＢＢフラグ間状態（ＲＴ５）中に、「白７ナビ」や「青７ナビ」以外に「ベルナビ」などを行う構成にしてもよい。

【１３３１】

この場合、指示モニタに表示する数値は、ＢＢフラグ間状態中と非ＢＢフラグ間状態中とで互いに異ならせることとしてもよい。ここで、図１７６Ａ及び１７６Ｂに、変形例３における、ＢＢフラグ間状態中にメイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す。なお、図１７６Ａは、ＲＴ５状態中（ＢＢ１フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図であり、図１７６Ｂは、ＲＴ５状態中（ＢＢ２フラグ間）における、メイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係を示す図である。

【１３３２】

また、この例において、非ＢＢフラグ間状態中にメイン側で行う報知（ナビ）とサブ側で行う報知（ナビ）との対応関係は、上記第１実施形態と同様である（図６３Ａ及び６３Ｂ参照）。それゆえ、非ＢＢフラグ間状態において「ベルナビ」が行われる場合、指示モニタには「１」～「３」の数値（押し順役第２指示情報）が表示される。

【１３３３】

この例では、図１７６Ａ及び１７６Ｂに示すように、ＢＢフラグ間状態において「ベルナビ」が行われる場合、指示モニタに「１２」～「１４」の数値（押し順役第１指示情報）が表示される。なお、本発明はこれに限定されず、ＢＢフラグ間状態において「ベルナビ」が行われる場合に、指示モニタに表示される数値は適宜変更することができる。なお、この例において、表示装置１１を用いて行うサブ側のナビは、ＢＢフラグ間状態及び非ＢＢフラグ間状態の両方において共通のものが設けられていてもよい。

【１３３４】

［変形例４：特典付与の別例］

上記第１実施形態のパチスロ１では、メイン側で行われるフラグ変換抽籤の結果に基づいて報知内容が制御されるので、報知に従い停止操作を行った場合には表示される図柄組合せが異なる。すなわち、上記第１実施形態では、メイン側で行われるフラグ変換抽籤の結果に基づいて特典を付与するか否かが決定される例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、メイン側（主制御基板７１）において、実際に表示された図柄組合せに基づいて特典を付与する構成にしてもよい。

【１３３５】

この場合、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、フラグ変換抽籤の結果に応じて行われる報知に従って所定の図柄組合せが表示された場合には、特典を付与し、報知に従わなかった場合には、所定の図柄組合せが表示されても特典を付与しない構成にしてもよい。上記第１実施形態のパチスロ１では、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なるが、遊技者が報知を無視して停止操作を行ってしまった場合にも、略称「３連チリリプ」に係る図柄組合せ等の特別な図柄組合せが表示されてしまう可能性がある。それゆえ、この例では、報知を無視して特別な図柄組合せが表示されたとしても、特典を付与することな

く、報知に従って特別な図柄組合せが表示された場合に限り、特典を付与するようにしてもよい。

【１３３６】

［変形例５：利益（特典）に影響を与えない報知制御の別例］

上記変形例１（図１７４Ａ及び１７４Ｂ参照）のパチスロ１では、利益に影響を与える報知を行うか否かは、メイン側での報知抽籤（フラグ変換抽籤）により決定され、利益に影響を与えない報知を行うか否かは、サブ側での報知抽籤で決定される例を説明した。そして、この利益に影響を与えない報知の一例として、前兆遊技中に略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せを表示するための報知を行う例を説明したが、利益に影響を与えない報知は、この例に限定されるものではない。

【１３３７】

近年のパチスロでは、停止操作の順序に応じて遊技ロックを行い易い（難い）状態に遷移させることがある。例えば、「左、中、右」の押し順である場合に遊技ロックを行い易い状態に遷移し、「右、中、左」の押し順である場合に遊技ロックを行い難い状態に遷移することがある。このようなパチスロでは、押し順を報知することで、遊技ロックを行い易い（難い）状態に遷移させることができる。しかしながら、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与える場合には、この報知をメイン側で制御する必要がある。なお、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与えない場合には、この報知をサブ側で制御してもよい。

【１３３８】

また、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与える場合としては、例えば、遊技ロックが行われることで、ＡＲＴ抽籤に当籤するといった場合が考えられる。一方、遊技ロックを行うか否かが利益に対して影響を与えない場合は、遊技ロックを演出として行う場合である。例えば、利益（特典）を付与することが決まっている前兆遊技中に遊技ロックを頻繁に行うようにすることにより、この後の遊技において利益が付与されることを演出で示すことが可能になる。

【１３３９】

ここで、図１７７Ａ及び１１７Ｂを参照して、変形例５における、押し順とロック状態とを対応付ける構成例を説明する。なお、図１７７Ａは、押し順とロック状態との対応関係を示す図であり、図１７７Ｂは、遊技ロックによる利益への影響の有無と、報知態様との関係を示す図である。

【１３４０】

図１７７Ａに示す例では、内部当籤役「Ｆ＿維持リプＡ」が決定された時に「左、中、右」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「０」（ロックし難い状態）から「１」（ロックし易い状態）に遷移し、「左、右、中」、「中、左、右」又は「中、右、左」の押し順で停止操作が行われると、現在のロック状態が維持され、「右、左、中」又は「右、中、左」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「１」から「０」に遷移する。また、内部当籤役「Ｆ＿維持リプＢ」が決定された時には、「中、左、右」の押し順で停止操作が行われると、ロック状態が「０」（ロックし難い状態）から「１」（ロックし易い状態）に遷移し、それ以外の押し順で停止操作が行われると、現在のロック状態が維持される。

【１３４１】

なお、図１１７Ａに示す例では、説明を単純にするために、ロック状態を「０（ロックし難い状態）」及び「１（ロックし易い状態）」の２段階にする例を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、３段階以上のロック状態を設けてもよい。また、この場合には、ロック状態が１段階ずつ遷移するのではなく、多段階を１回で遷移する構成にしてもよい。

【１３４２】

そして、この例では、図１１７Ｂに示すように、遊技ロックが利益に影響を与える場合には、報知を行うか否かの報知抽籤をメイン（主制御基板７１）側で行うとともに、その抽

籤結果に基づいてメイン側及びサブ側の両方で所定の押し順を報知する。一方、遊技ロックが利益に影響を与えない場合には、報知を行うか否かの報知抽籤をサブ（副制御基板７２）側で行うとともに、その抽籤結果に基づいてサブ側で所定の押し順を報知する。

【１３４３】

なお、パチスロとしては、遊技の全期間にわたり遊技ロックが利益に影響を与えるパチスロもあれば、遊技の全期間にわたり遊技ロックが利益に影響を与えないパチスロもある。また、パチスロとしては、遊技の所定期間では遊技ロックが利益に影響を与えるが、遊技の特定期間では遊技ロックが利益に影響を与えないパチスロもある。それゆえ、遊技ロックが利益に影響を与える期間では、報知を行うか否かの報知抽籤をメイン側で行い、その抽籤結果に基づいてメイン側及びサブ側の両方で所定の押し順を報知し、一方、遊技ロックが利益に影響を与えない期間では、報知を行うか否かの報知抽籤をサブ側で行い、その抽籤結果に基づいてサブ側で所定の押し順を報知するようにしてもよい。

【１３４４】

なお、遊技ロックの制御は、通常、メイン側（主制御基板７１）で行われるので、図１１７Ａに示す押し順に応じてロック状態を遷移する機能は、主制御基板７１に設けられる。すなわち、主制御基板７１は、検出した停止操作の順序に基づいてロック状態を設定するロック状態設定手段、ロック状態設定手段が設定したロック状態に応じた確率で遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定する遊技ロック判定手段、及び、遊技ロック判定手段が遊技ロックを行うと判定すると、遊技の進行を一時的に停止するロック実行手段、としても機能する。また、主制御基板７１及び／又は副制御基板７２は、遊技ロックし易い（し難い）ロック状態をロック状態設定手段が設定する際に、押し順を報知するか否かの報知抽籤を行う報知抽籤手段、及び、報知抽籤手段の抽籤結果に基づいて所定の押し順を報知する報知手段としても機能する。

【１３４５】

［変形例６：通常ＡＲＴやＣＴの終了条件の別例］

通常ＡＲＴやＣＴの終了条件は、上記第１実施形態で説明した例に限定されず、任意の終了条件を採用することができる。例えば、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に付与されたメダルの枚数、通常ＡＲＴ中やＣＴ中の単位遊技の消化回数、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に行われた遊技者にとって有利な情報の報知の回数、所定ゲーム数（例えば５０ゲーム）を１セットとする場合のセット数、１セット終了時の継続率等の終了条件を採用することができる。

【１３４６】

また、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に付与されたメダルの枚数の計数手法としては、例えば、単位遊技において払い出されたメダルの枚数を計数する手法を採用してもよいし、単位遊技において払い出されたメダルの枚数から当該単位遊技に用いられたメダルのベット（掛け）枚数を減算した差枚数（純増枚数）を計数する手法を採用してもよい。また、通常ＡＲＴ中やＣＴ中に付与されたメダルの枚数の計数手法としては、実際に増加したメダルに基づき算出する手法（実値による算出）を採用してもよいし、実際に増加したか否かに関わらず、報知に従った場合に増加する予定のメダルの枚数に基づき算出する手法（理想値による算出）を採用してもよい。

【１３４７】

また、内部当籤役の種別によって、付与されたメダルの枚数を増加しない構成、すなわち、付与されたメダルの枚数の終了条件となるメダルの枚数又は差枚数にはカウントしない構成を採用してもよい。例えば、内部当籤役として決定される確率が低い一部の役（レア役）や、停止操作のタイミングに応じて図柄組合せの表示／非表示が切り替わる役などが内部当籤役として決定されたとしても、付与されたメダルの枚数の増減（カウント）を行わないようにしてもよい。

【１３４８】

［変形例７］

また、上記第１実施形態及び各種変形例では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されない。上記第１実施形態及び各種変形例で採用したリール

制御に係る特徴や設定変更及び確認に係る特徴などのパチスロ１に特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。例えば、チェックサムの生成及び判定処理、メインＣＰＵ１０１専用命令コードを使用した各種処理（Ｑレジスタを用いたアドレスの指定処理、ソフトタイマーの更新処理、７セグＬＥＤ駆動処理、通信データの生成格納処理等）、規定外ＲＯＭ領域及び規定外ＲＡＭ領域を使用した各種処理などの特徴は、「パチンコ」にも適用可能である。

【１３４９】

＜主制御基板及び副制御基板が有する各種機能＞

以上、本発明に係るパチスロ１の第１実施形態及び各種変形例について説明した。ここで、本発明の第１実施形態及び上記各種変形例に係るパチスロ１の主制御基板７１（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板７２（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）が有する各種機能をまとめて説明する。

【１３５０】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１３５１】

また、主制御基板７１は、通常ＡＲＴ中に内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定されると、フラグ変換抽籤を行い、このフラグ変換抽籤の結果やその他の内部当籤役に基づくＣＴ抽籤に当籤すると、通常ＡＲＴの継続期間を延長するＣＴを開始する。それゆえ、主制御基板７１は、変換抽籤手段及び上乗せ遊技開始手段としても機能する。

【１３５２】

また、主制御基板７１は、ＣＴ中に内部当籤役に応じて通常ＡＲＴの継続期間を示すＡＲＴゲーム数を上乗せ（延長）する。具体的には、主制御基板７１は、サブフラグ「サボテン」、「弱チェリー」又は「強チェリー」に対応する内部当籤役が決定された場合に、通常ＡＲＴのＡＲＴゲーム数を所定量上乗せし、サブフラグ「３連チリリプ（３連チリリプＡ又は３連チリリプＢ）」に対応する内部当籤役が決定された場合に、通常ＡＲＴのＡＲＴゲーム数を特定量上乗せする。さらに、主制御基板７１は、サブフラグ「３連チリリプ」に基づくＡＲＴゲーム数の上乗せが行われた回数が、ＣＴの１セットの基本ゲーム数である８回を超える９回以上になると、上乗せ１回あたりの上乗せ量を増加する。それゆえ、主制御基板７１は、上乗せ制御手段としても機能する。

【１３５３】

また、主制御基板７１は、ＣＴ中にＡＲＴゲーム数が上乗せされない遊技の回数を、ＣＴゲーム数カウンタを用いて計数し、ＣＴゲーム数カウンタが「８」を計数すると、ＣＴを終了する。このとき、サブフラグＥＸ「３連チリリプ」が当籤（すなわち、フラグ変換抽籤に当籤）すると、主制御基板７１は、１セット８回（８ゲーム）のＣＴ遊技を再セットする（ＣＴゲーム数カウンタの値を初期値に戻す）。それゆえ、主制御基板７１は、計数手段及び上乗せ遊技終了手段としても機能する。

【１３５４】

また、主制御基板７１は、ボーナス役（内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」，「Ｆ＿ＢＢ２」）が内部当籤役として決定されると、遊技状態をＢＢフラグ間状態（ＲＴ５状態）に移行させるとともに、ＢＢフラグ間状態ではボーナスが作動するまで（ボーナス役が入賞するまで）ボーナス役を内部当籤役として持ち越す。それゆえ、主制御基板７１は、ボーナス持越手段としても機能する。また、主制御基板７１は、ＢＢフラグ間状態においてボーナス役が入賞すると、ボーナスを作動させ、遊技状態をボーナス状態に移行させる。それゆえ、主制御基板７１は、ボーナス開始手段及び有利遊技手段としても機能する。

【１３５５】

また、主制御基板７１は、図２５に示すように、ＢＢフラグ間状態において、ボーナス役

と所定の内部当籤定役（「はずれ」、「Ｆ＿特殊１」～「Ｆ＿特殊３」）とが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せ（「Ｃ＿ＢＢ１」，「Ｃ＿ＢＢ２」）を表示可能となるように停止制御を行い、ボーナス役と所定の内部当籤役以外の内部当籤役とが重複して決定されている場合には、ボーナス役に係る図柄組合せを表示不可能となるように停止制御を行う。そして、ＢＢフラグ間状態中にボーナス役に係る図柄組合せが表示可能な場合には、主制御基板７１は、情報表示器６の指示モニタ（不図示）を制御して、ボーナス役を入賞させるための停止操作の態様を一義的に示す数値「１０」又は「１１」を表示してボーナス指示情報を報知する。一方、ＢＢフラグ間状態中にボーナス役に係る図柄組合せが表示不可能な場合には、主制御基板７１は、指示モニタに数値「１０」及び「１１」を表示（報知）しない。それゆえ、主制御基板７１及び情報表示器６の指示モニタは、指示情報報知手段として機能する。

【１３５６】

また、この際、主制御基板７１は、ボーナス告知をした後に限り指示モニタを介して数値「１０」又は「１１」を報知する。具体的には、主制御基板７１は、ボーナス役を持ち越していない状態でボーナス役を内部当籤役として決定すると、その後の遊技の回数を計数して、当該計数結果が所定回数になった後にボーナス役と所定の内部当籤役（「はずれ」、「Ｆ＿特殊１」～「Ｆ＿特殊３」）とが重複して決定されると、指示モニタを介して数値「１０」又は「１１」を報知する。それゆえ、主制御基板７１は、ボーナス役を内部当籤役として決定してからの単位遊技の回数を計数する計数手段としても機能する。

【１３５７】

副制御基板７２は、主制御基板７１から受信した各種コマンドデータに基づいて遊技履歴を管理するとともに、遊技者からの登録操作を受け付けると、遊技を行う遊技者の登録を受け付ける。それゆえ、副制御基板７２は、履歴管理手段及び登録受付手段として機能する。

【１３５８】

また、本発明に係るパチスロ１は、遊技の進行に応じた演出を行う表示装置１１と、表示装置１１とは別個に設けられ、トップ画面２２１や遊技情報画面２２３，２２４，２２５などを含む複数の表示画面を表示するサブ表示装置１８と、サブ表示装置１８の表示部上に設けられたタッチセンサ１９とを有し、副制御基板７２は、表示装置１１及びサブ表示装置１８の動作を制御する。具体的には、副制御基板７２は、遊技者の登録を受け付けている場合には、サブ表示装置１８に遊技情報画面２２３，２２４，２２５を表示可能となるようにサブ表示装置１８を制御し、遊技者の登録を受け付けていない場合には、サブ表示装置１８に遊技情報画面２２３，２２４，２２５を表示不可能とするよう制御する。それゆえ、副制御基板７２は、制御手段としても機能する。

【１３５９】

また、主制御基板７１は、遊技の結果に応じて様々な特典を付与するため、特典付与手段としても機能する。具体的には、主制御基板７１は、有効ラインに沿って表示された図柄組合せに応じて特典を付与する。

【１３６０】

例えば、内部当籤役「Ｆ＿３択ベル＿１ｓｔ」が決定された遊技において、略称「ベル」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると、主制御基板７１は、９枚のメダルを付与し、略称「ベルこぼし目」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると、主制御基板７１は、０枚のメダルを付与する。また、例えば、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定された遊技において、略称「３連チリリプ」又は略称「リプレイ」に係る図柄組合せが有効ライン上に表示されると、主制御基板７１は、再遊技の作動という同一の特典を付与する。また、主制御基板７１は、有効ラインに沿って表示された図柄組合せではなく、フラグ変換抽籤の結果に基づいても特典を付与する。例えば、主制御基板７１は、内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」が決定されるとフラグ変換抽籤を行い、フラグ変換抽籤に当籤すると、ＣＴ抽籤に当籤するなどの特典を付与する。

【１３６１】

また、副制御基板７２は、表示装置１１を介して停止操作の態様に応じた演出を実行する。それゆえ、副制御基板７２及び表示装置１１は、演出実行手段としても機能する。この際、有効ラインに沿って表示された図柄組合せによって付与する特典が異なる場合には、主制御基板７１は、指示モニタを介して遊技者にとって有利な停止操作の態様を一義的に示す情報を報知し、有効ラインに沿って表示された図柄組合せによって付与する特典が同一である場合には、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知しない。これに対して、副制御基板７２は、表示された図柄組合せによって付与する特典が同一／異なるかに関係なく、停止操作の順序を示す演出を実行する。

【１３６２】

また、主制御基板７１は、ＣＴを開始するか否かのＣＴ抽籤を行い、ＣＴ抽籤に当籤した場合には、当籤してから例えば所定回数の前兆遊技が行われた後にＣＴを開始する。それゆえ、主制御基板７１は、有利状態抽籤手段及び有利状態開始手段としても機能する。さらに、この際、ＣＴ前兆遊技中に内部当籤役「Ｆ＿確チリリプ」又は「Ｆ＿１確チリリプ」が決定されると、副制御基板７２は、サブ側でのフラグ変換抽籤を行う。それゆえ、副制御基板７２は、報知抽籤手段としても機能する。

【１３６３】

また、本発明に係るパチスロ１では、フラグ変換抽籤の結果に基づいて、主制御基板７１は特典を付与するとともに、主制御基板７１及び副制御基板７２は、指示モニタ及び表示装置１１を介して押し順を報知する。それゆえ、主制御基板７１は、特典付与手段としても機能する。また、主制御基板７１、副制御基板７２、指示モニタ及び表示装置１１は、報知手段としても機能する。

【１３６４】

さらに、本発明に係るパチスロ１では、主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、遊技動作全般に渡って、各種制御処理を行う。それゆえ、主制御基板７１は演算制御手段としても機能する。また、本発明に係るパチスロ１では、主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、以下に示す各種処理の実行手段としても機能する。

【１３６５】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、電断発生時のチェックサム生成処理（図７７参照）及び電源復帰時のサムチェック処理（図７９及び図８０参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１はサム値算出手段、サム値減算手段及びサム値判定手段としても機能する。

【１３６６】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、入賞検索処理（図１４５参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、特典付与判定手段及び入賞役決定手段としても機能する。

【１３６７】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、通信データ送信処理（図１５８の割込処理中のＳ９０４）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、データ送信手段としても機能する。

【１３６８】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、設定変更確認処理（図６８参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は設定変更確認手段、開始時コマンド生成手段及び終了時コマンド生成手段としても機能する。

【１３６９】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、通信データ格納処理（図７２参照）及び通信データポインタ更新処理（図７４参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、通信データ生成手段及び通信データ生成格納手段としても機能する。

【１３７０】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、７セグＬＥＤ駆動処理（図

１５９参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、７セグＬＥＤ駆動手段、ＬＥＤ駆動制御手段としても機能する。

【１３７１】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、遊技復帰処理（図６８参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、遊技復帰手段としても機能する。

【１３７２】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、メダル受付・スタートチェック処理（図８３参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、遊技開始判定手段及び設定確認手段（Ｓ２３３）としても機能する。

【１３７３】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、メダル投入チェック処理（図８７参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、遊技媒体受付状態判別手段（Ｓ２５５～Ｓ２５８）としても機能する。

【１３７４】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で割込処理（図１５８参照）を繰り返し実行する。それゆえ、主制御基板７１は、割込処理実行手段、定周期処理手段としても機能する。

【１３７５】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、電源投入時処理（図６４参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、電源復帰処理実行手段としても機能する。

【１３７６】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、内部抽籤処理（図９２参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、内部抽籤手段としても機能する。

【１３７７】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、図柄設定処理（図９７参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、内部当籤役生成手段（Ｓ３２１）、フラグテーブル展開手段，当籤フラグテーブル展開手段（Ｓ３２４）、フラグ格納領域指定手段，当籤フラグ格納領域指定手段（Ｓ３２９）及びフラグデータ格納手段，当籤フラグデータ格納手段（Ｓ３３０）としても機能する。

【１３７８】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、図柄コード取得処理（図２８参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、入賞フラグ格納領域指定手段（Ｓ６４８）及び図柄コード格納領域設定手段（Ｓ６５０）としても機能する。

【１３７９】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、リール停止制御処理（図１３９参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、停止操作検出結果取得手段（Ｓ７１４）及び停止制御データ格納領域設定手段（図１３９中のソースコード「ＬＤＱ　ＩＸ，ｗＲ１＿ＣＴＲＬ－（ｗＲ２＿ＣＴＲＬ－ｗＲ１＿ＣＴＲＬ）」）としても機能する。

【１３８０】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、引込優先順位取得処理（図１３４及び図１３５参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、優先停止図柄決定手段、任意役対応処理手段（Ｓ６８０～Ｓ６８３）、当籤フラグ格納領域指定手段（Ｓ６８６）、入賞フラグ格納領域指定手段（Ｓ６８６）、論理積演算手段（Ｓ６８６）及び優先順位データテーブル取得手段（Ｓ６８７）としても機能する。

【１３８１】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、イリーガルヒットチェック処理（図１４８参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、エラー検出手段、エラー処理手段、入賞フラグ格納領域指定手段（Ｓ７８１）、論理積演算手段（Ｓ７８４）及びエラー判定手段（Ｓ７８５）としても機能する。

【１３８２】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、入賞チェック・メダル払出処理（図１５０参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、遊技媒体払出手段、遊技媒体加算手段（Ｓ８０５）、払出終了判定手段（Ｓ８０７）及びウェイト発生手段（Ｓ８０８）としても機能する。

【１３８３】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、特典付与決定手段としても機能する。

【１３８４】

主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、サブフラグ変換処理（図１０５参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、第１サブフラグ変換手段としても機能する。

【１３８５】

また、主制御基板７１（主制御回路９０、メインＣＰＵ１０１）は、フラグ変換処理（図１１１参照）を行う。それゆえ、主制御基板７１は、第２サブフラグ変換手段としても機能する。

【１３８６】

２．第２実施形態

次に、本発明の第２実施形態に係るパチスロ１について説明する。なお、以下に示す第２実施形態のパチスロ１では、上記第１実施形態や上記各種変形例で説明したパチスロ１と遊技性が異なる。しかしながら、第２実施形態における例えばデータの圧縮・展開などデータの処理制御や各種処理内容などについては、基本的には、上記第１実施形態や上記各種変形例で説明した技術を同様に適用することができる。それゆえ、以下の第２実施形態の説明では、上記第１実施形態と同様の構成及び処理動作については、その説明を省略し、上記第１実施形態と異なる構成（遊技性等）、動作、処理制御等についてのみ説明する。また、以下の説明において、上記第１実施形態と同様の構成には同じ符号を付して説明する。

【１３８７】

第２実施形態のパチスロ１では、リール表示窓４の枠内に表示される３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうち、クロスダウンラインを有効ラインとして用い、その他のラインを疑似ラインとして用いる。すなわち、パチスロ１は、リール表示窓４において各リールの一つの図柄を表示する３行×３列の単位図柄表示領域のうちの、左のリール３Ｌの上段の単位図柄表示領域、中のリール３Ｃの中段の単位図柄表示領域、及び右のリール３Ｒの下段の単位図柄表示領域を夫々結ぶことにより形成されるクロスダウンラインを有効ラインとして用い、それ以外の単位図柄表示領域を結ぶことにより形成されるラインを疑似ラインとして用いる。なお、疑似ラインとしては、例えば、各リールの上段の単位図柄表示領域を結ぶトップライン、各リールの中段の単位図柄表示領域を結ぶセンターライン、各リールの下段の単位図柄表示領域を結ぶボトムライン、及びリール３Ｌの下段、リール３Ｃの中段及びリール３Ｒの上段の単位図柄表示領域を結ぶクロスアップラインがある。

【１３８８】

＜遊技状態の遷移フロー＞

初めに、図１７８を参照しながら、第２実施形態のパチスロ１の主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により管理される各種遊技状態及びその遷移フローについて説明する。

【１３８９】

［基本的な遊技状態の遷移フロー］

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

【１３９０】

それゆえ、本実施形態では、主制御回路９０は、ボーナス役の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて遊技状態を管理する。具体的には、図１７８に示すように、主制御回路９０は

、ボーナス役（後述の名称「Ｆ＿クラウンＢＢ」「Ｆ＿赤ＢＢ」「Ｆ＿青ＢＢ」の内部当籤役）の当籤／作動（入賞）の有無に基づいて、「ボーナス非当籤状態」、「フラグ間状態」及び「ボーナス状態」と称する３種類の遊技状態を管理する。

【１３９１】

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

【１３９２】

また、本実施形態では、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ７遊技状態の８種類の状態（以下、それぞれ「ＲＴ０状態」～「ＲＴ７状態」という）が設けられる。本実施形態では、ボーナス非当籤状態のＲＴ状態は、ＲＴ０状態～ＲＴ５状態のいずれかとなり、フラグ間状態のＲＴ状態は、ＲＴ６状態又はＲＴ７状態となる。

【１３９３】

なお、ＲＴ０状態及びＲＴ１状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低いＲＴ状態であり、また、ＲＴ２状態、ＲＴ３状態、ＲＴ６状態及びＲＴ７状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が（ＲＴ０状態及びＲＴ１状態よりは高い）中程度のＲＴ状態であり、ＲＴ４状態及びＲＴ５状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が高いＲＴ状態である。以下では、ＲＴ４状態及びＲＴ５状態を「高ＲＴ状態」と呼ぶことがあり、また、ＲＴ０状態～ＲＴ３状態を「低ＲＴ状態」と呼ぶことがある。なお、後述するようにＲＴ３状態は、特別なＲＴ状態であるため、「低ＲＴ状態」と呼ぶ場合、ＲＴ０状態～ＲＴ２状態を示し、ＲＴ３状態を含まないこととしてもよい。

【１３９４】

また、ＲＴ０状態～ＲＴ７状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率だけでなく、自身から他のＲＴ状態に移行することになる移行契機に応じて、無限ＲＴ状態又は有限ＲＴ状態に区別される。無限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いることのないＲＴ状態であり、本実施形態では、ＲＴ０状態、ＲＴ２状態、ＲＴ４状態～ＲＴ７状態が該当する。有限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いるＲＴ状態であり、本実施形態では、ＲＴ１状態及びＲＴ２状態が該当する。

【１３９５】

図１７８に示すように、ＲＴ１状態又はＲＴ３状態において、規定回数の遊技が行われると（移行条件（１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ１状態又はＲＴ３状態からＲＴ０状態に移行させる。なお、ＲＴ１状態の規定回数は、１０回であり、また、ＲＴ３状態の規定回数は、２０回である。

【１３９６】

また、ＲＴ２状態、ＲＴ４状態又はＲＴ５状態において、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ２状態、ＲＴ４状態又はＲＴ５状態からＲＴ０状態に移行させる。

【１３９７】

また、ＲＴ０状態、ＲＴ２状態又はＲＴ４状態において、略称「ＲＴ１移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（３）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態、ＲＴ２状態又はＲＴ４状態からＲＴ１状態に移行させる。

【１３９８】

また、ＲＴ０状態、ＲＴ４状態又はＲＴ５状態において、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件

（４）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ０状態、ＲＴ４状態又はＲＴ５状態からＲＴ２状態に移行させる。

【１３９９】

また、ＲＴ２状態において、略称「ＲＴ３移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（５）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行させる。

【１４００】

また、ＲＴ２状態又はＲＴ５状態において、略称「ＲＴ４移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（６）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ２状態又はＲＴ５状態からＲＴ４状態に移行させる。

【１４０１】

また、ＲＴ４状態において、略称「ＲＴ５移行図柄」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示されると（移行条件（７）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＲＴ４状態からＲＴ５状態に移行させる。

【１４０２】

ここで、パチスロ１では、他のＲＴ状態への移行条件として、有効ライン上に表示される図柄組合せを用いる場合、無限ＲＴ状態中は、当該図柄組合せが有効ライン上に表示されると、対応するＲＴ状態に移行させなければならない。略称「ＲＴ０移行図柄」～「ＲＴ５移行図柄」は、無限ＲＴ状態中に有効ライン上に表示されると、対応するＲＴ状態に移行することになる図柄組合せである。

【１４０３】

一方、有限ＲＴ状態では、略称「ＲＴ０移行図柄」～「ＲＴ５移行図柄」が有効ライン上に表示されても、対応するＲＴ状態に移行させない制御が可能である。そのため、本実施形態のパチスロ１では、有限ＲＴ状態であるＲＴ１状態又はＲＴ３状態では、略称「ＲＴ０移行図柄」～「ＲＴ５移行図柄」が有効ライン上に表示されてもＲＴ状態を移行させることなく、規定回数の遊技が行われることを契機にＲＴ状態を移行させることで、図１７８に示す遊技状態の遷移フローを実現している。

【１４０４】

一方で、無限ＲＴ状態では、対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されると他のＲＴ状態に移行しなければならないため、遊技性の観点から移行させたくないＲＴ状態が存在する場合には、対応するＲＴ状態中に、当該移行させたくないＲＴ状態への移行契機となっている図柄組合せが有効ライン上に表示されないように制御することで、図１７８に示す遊技状態の遷移フローを実現している。例えば、本実施形態では、ＲＴ４状態及びＲＴ５状態（より詳細には、更にＲＴ０状態も含む）では、ＲＴ３状態に移行することになる略称「ＲＴ３移行図柄」が有効ライン上に表示されないように制御することで、ＲＴ３状態への移行がＲＴ２状態からしか行われないようにしている。

【１４０５】

また、ボーナス非当籤状態においてボーナス役が内部当籤役として決定されると、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態に移行させる。具体的には、ボーナス役として名称「Ｆ＿クラウンＢＢ」又は「Ｆ＿青ＢＢ」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（８）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態のＲＴ６状態に移行させる。また、ボーナス役として名称「Ｆ＿赤ＢＢ」に係る内部当籤役が決定されると（移行条件（９）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態のＲＴ７状態に移行させる。

【１４０６】

また、フラグ間状態においてボーナス役が入賞すると、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からボーナス状態に移行させる。本実施形態のパチスロ１では、ボーナス状態としてＣＢＢとＮＢＢとを有しており、名称「Ｆ＿クラウンＢＢ」が入賞する（略称「クラウンＢＢ」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示

される）と（移行条件（１０）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からＣＢＢに移行させる。また、名称「Ｆ＿赤ＢＢ」又は「Ｆ＿青ＢＢ」が入賞する（略称「ＢＢ」に係る図柄組合せ（後述の図１９７～図２０４参照）が有効ライン上に表示される）と（移行条件（１１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をフラグ間状態からＮＢＢに移行させる。

【１４０７】

また、ボーナス状態において規定枚数を超えるメダルが払い出され、ボーナス状態が終了すると（移行条件（１２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をボーナス状態からボーナス非当籤状態のＲＴ０状態に移行させる。ここで、本実施形態では、ボーナス状態の終了契機となる規定枚数は、ＣＢＢにおいては「３９６枚」であり、ＮＢＢにおいては「２３２枚」である。

【１４０８】

＜メインＲＯＭに記憶されているデータテーブルの構成＞

次に、メインＲＯＭ１０２に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【１４０９】

［図柄配置テーブル］

まず、図１７９を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒのそれぞれの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配置された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード（図１７９中の図柄コード表を参照）という）との対応関係を規定する。

【１４１０】

なお、第２実施形態のパチスロ１では、図柄コード表に示すように、各リールには、図柄「赤７」「青７」「ＢＡＲ」「リプレイ」「ベル１」「ベル２」「ベル３」「スイカ１」「スイカ２」及び「チェリー」の１０種類の図柄が表示されている。

【１４１１】

［内部抽籤テーブル］

次に、図１８０～図１８２を参照して、内部当籤役を決定する際に参照される内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、遊技状態毎に設けられ、各種内部当籤役と、各内部当籤役が決定されるときの抽籤値との対応関係を規定する。なお、ボーナス非当籤状態のＲＴ０状態中は、ＲＴ０用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のＲＴ１状態中は、ＲＴ１用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のＲＴ２状態中は、ＲＴ２用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のＲＴ３状態中は、ＲＴ３用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のＲＴ４状態中は、ＲＴ４用の内部抽籤テーブルが参照され、ボーナス非当籤状態のＲＴ５状態中は、ＲＴ５用の内部抽籤テーブルが参照される。

【１４１２】

また、内部当籤役「Ｆ＿クラウンＢＢ」を持ち越しているフラグ間状態のＲＴ６状態中は、クラウンＢＢフラグ間用（ＲＴ６）の内部抽籤テーブルが参照され、内部当籤役「Ｆ＿赤ＢＢ」を持ち越しているフラグ間状態のＲＴ７状態中は、赤ＢＢフラグ間用（ＲＴ７）の内部抽籤テーブルが参照され、内部当籤役「Ｆ＿青ＢＢ」を持ち越しているフラグ間状態のＲＴ６状態中は、青ＢＢフラグ間用（ＲＴ６）の内部抽籤テーブルが参照される。また、ＣＢＢのボーナス状態中は、ＣＢＢ用の内部抽籤テーブルが参照され、ＮＢＢのボーナス状態中は、ＮＢＢ用の内部抽籤テーブルが参照される。

【１４１３】

［内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）］

次に、図１８３～図１９６を参照して、内部当籤役と図柄組合せとの対応表（図柄組合せ決定テーブル）について説明する。図柄組合せ決定テーブルは、各種内部当籤役と、各内部当籤役に対応付けられた、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）との対応関係を規定する。すなわち、内部当籤役が決定されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種別（入賞可能な表示役の種別）が一義的に決定される。

【１４１４】
各図柄組合せ決定テーブル中の図柄組合せ欄に記載の各種データは、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒに渡って設定された有効ラインに沿って表示を許可する図柄組合せを識別するためのデータである。なお、図柄組合せ（表示役）欄に記載の各名称と、具体的な図柄組合せとの関係は、後述の図１９７～図２０４において説明する。
【１４１５】
また、図柄組合せ決定テーブル中に記載の「○」印は、決定された内部当籤役において、有効ライン上に表示可能な図柄組合せ（コンビネーション）、すなわち、入賞可能となる表示役を示す。なお、図柄組合せ決定テーブルには、「内部当籤役」が「はずれ」となる場合が規定されていないが、これは、図１８３～図１９６に示した図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄組合せの表示が許可されないことを示す。
【１４１６】
本実施形態のパチスロ１では、主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図１８３～図１９６に示す対応関係の図柄組合せ（コンビネーション）を表示可能とするように左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの回転停止制御を行う。なお、図１８３～図１９６に示す対応表では、決定された内部当籤役に対して表示可能な全ての図柄組合せを「○」印で列挙しているが、優先して引き込む図柄の関係上、「○」印が付された図柄組合せであっても表示されないことがある。
【１４１７】
［図柄組合せの内容］
次に、図１９７～図２０４を参照して、図柄組合せの具体的な内容について説明する。図１９７～図２０４において、コンビネーション欄は、各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄を示し、名称欄は、コンビネーション欄が示す図柄の組合せの名称を意味する。また、払出欄は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。また、略称欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴からつけられた略称を示す。
【１４１８】
コンビネーション名「Ｒ＿３ｒｄ移行＿０１」～「Ｒ＿１ｓｔ移行＿１８」は、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、０枚のメダルが払い出される。また、上述したように、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せは、無限ＲＴ状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＴ２状態に移行する（図１７８参照）。
【１４１９】
また、コンビネーション名「Ｔ＿停止制御Ａ」～「Ｔ＿停止制御Ｌ＿０２」は、略称「制御用出目」であり、有効ラインに沿って表示されると、０枚のメダルが払い出される。
【１４２０】
また、コンビネーション名「Ｃ＿７ＲＢＲ＿０１」「Ｃ＿７ＲＢＲ＿０２」は、第一種特別役物の連続作動装置（ＢＢ）に係る図柄組合せであり、略称を「クラウンＢＢ」とする。略称「クラウンＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がボーナス状態（ＣＢＢ）に移行する（図１７８参照）。
【１４２１】
また、コンビネーション名「Ｃ＿７ＲＲＲ」～「Ｃ＿７ＢＢＢ＿０２」は、第一種特別役物の連続作動装置（ＢＢ）に係る図柄組合せであり、略称を「ＢＢ」とする。略称「ＢＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がボーナス状態（ＮＢＢ）に移行する（図１７８参照）。
【１４２２】
また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤリプ」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０９」は、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行

われる。なお、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの斜めのライン（クロスダウンライン又はクロスアップライン）に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

【１４２３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ４リプ＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ４リプ＿０３」は、略称「小山リプレイ」（別名を略称「ＲＴ４移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「小山リプレイ（＝ＲＴ４移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限ＲＴ状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＴ４状態に移行する（図１７８参照）。なお、略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せは、左のリール３Ｌの下段の単位図柄表示領域、中のリール３Ｃの中段の単位図柄表示領域、及び右のリール３Ｒの下段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

【１４２４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ３リプＡ＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ３リプＤ＿０４」は、略称「弱チェリプ」（別名を略称「ＲＴ３移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「弱チェリプ（＝ＲＴ３移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限ＲＴ状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＴ３状態に移行する（図１７８参照）。なお、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せは、停止操作のタイミングが適切である場合に、左のリール３Ｌの上段又は下段の単位図柄表示領域に図柄「チェリー」が表示される図柄組合せである。

【１４２５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＢリプ＿０１」～「Ｃ＿ＢＢリプ＿１８」は、略称「ＢＢ中リプレイ」に係る図柄組合せである。略称「ＢＢ中リプレイ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１４２６】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ＿０１」～「Ｃ＿ＴＰリプ＿０３」は、略称「平行リプレイ」（別名を略称「ＲＴ１移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「平行リプレイ（＝ＲＴ１移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限ＲＴ状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＴ１状態に移行する（図１７８参照）。なお、略称「平行リプレイ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの平行なライン（ボトムライン、センターライン又はトップライン）に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

【１４２７】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＲＴ５＿０１」～「Ｃ＿ＲＴ５リプ＿０９」は、略称「強チャンスリプ」（別名を略称「ＲＴ５移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「強チャンスリプ（＝ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限ＲＴ状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＴ５状態に移行する（図１７８参照）。なお、略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せは、左のリール３Ｌの中段の単位図柄表示領域、中のリール３Ｃの中段の単位図柄表示領域、及び右のリール３Ｒの上段の単位図柄表示領域に図柄「リプレイ」が表示される図柄組合せである。

【１４２８】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤ７リプＡ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵ７リプＣ＿０４」は、略称「７揃いリプ」（別名を略称「ＲＴ５移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「７揃いリプ（＝ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限ＲＴ状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＴ５状態に移行する（図１７８参照）。なお、略称「７揃いリプ」に係る図柄組合せは、停止操作のタイミングが適切である場合に、３

行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの何れかに図柄「赤７」又は図柄「青７」が表示される図柄組合せである。

【１４２９】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵＢＡＲリプＡ」～「Ｃ＿ＢＴＢＡＲリプＣ＿０２」は、略称「ＢＡＲ揃いリプ」（別名を略称「ＲＴ５移行図柄」という）に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、上述したように、略称「ＢＡＲ揃いリプ（＝ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せは、無限ＲＴ状態中に有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がＲＴ５状態に移行する（図１７８参照）。なお、略称「ＢＡＲ揃いリプ」に係る図柄組合せは、停止操作のタイミングが適切である場合に、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちの何れかに図柄「ＢＡＲ」が表示される図柄組合せである。

【１４３０】

また、コンビネーション名「Ｃ＿フェイクＡ＿０１」～「Ｃ＿フェイクＧ＿０４」は、略称「フェイクリプ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、コンビネーション名「Ｃ＿特殊リプＡ＿０１」～「Ｃ＿特殊リプＤ＿０２」は、略称「リーチ目リプ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【１４３１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベルＡＡＡ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴベル＿０９」は、略称「ベル」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、８枚のメダルが払い出される。なお、略称「ベル」に係る図柄組合せのうち、「Ｃ＿ＣＤベルＡＡＡ＿０１」～「Ｃ＿ＣＤベルＢＢＢ」に係る図柄組合せは、３行×３列の図柄を結ぶ擬似的なラインのうちのクロスダウン（ＣＤ）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「ＣＤベル」と呼ぶことがある。同様に、略称「ベル」に係る図柄組合せのうち、「Ｃ＿ＴＰベル＿０１」～「Ｃ＿ＴＰベル＿１８」に係る図柄組合せは、トップ（ＴＰ）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「ＴＰベル」と呼ぶことがあり、「Ｃ＿ＣＴベル＿０１」～「Ｃ＿ＣＴベル＿０６」に係る図柄組合せは、センター（ＣＴ）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「ＣＴベル」と呼ぶことがあり、「Ｃ＿ＣＵベル＿０１」～「Ｃ＿ＣＵベル＿１８」に係る図柄組合せは、クロスアップ（ＣＵ）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「ＣＵベル」と呼ぶことがあり、「Ｃ＿ＢＴベル＿０１」～「Ｃ＿ＢＴベル＿０９」に係る図柄組合せは、ボトム（ＢＴ）ラインに図柄「ベル」が表示される図柄組合せであり、以下では、「ＢＴベル」と呼ぶことがある。

【１４３２】

また、コンビネーション名「Ｃ＿左１枚役Ａ＿０１」～「Ｃ＿右１枚役Ｂ＿０６」は、略称「１枚出目」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出される。

【１４３３】

また、コンビネーション名「Ｃ＿左移行役＿０１」～「Ｃ＿右移行役＿０６」は、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出されるとともに、遊技状態がＲＴ０状態に移行する（図１７８参照）。

【１４３４】

また、コンビネーション名「Ｃ＿スイカＡ＿０１」～「Ｃ＿スイカＦ＿０２」は、略称「スイカ」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、３枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「Ｃ＿チェリーＡ＿０１」～「Ｃ＿チェリーＥ＿０２」は、略称「チェリー」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、３枚のメダルが払い出される。

【１４３５】

また、コンビネーション名「Ｃ＿ＳＰ役Ａ＿０１」～「Ｃ＿ＳＰ役Ｇ」は、略称「確定出目」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、１枚のメダルが払い出

される。また、コンビネーション名「Ｃ＿Ｖベル＿０１」～「Ｃ＿Ｖベル＿１８」は、略称「ＣＢＢ中ベル」に係る図柄組合せであり、有効ラインに沿って表示されると、１２枚のメダルが払い出される。

【１４３６】

［当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係］

続いて、図２０５を参照して、内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係について説明する。なお、図２０５は、決定され得る各種内部当籤役と、各内部当籤役決定時に停止表示される図柄組合せ（略称）との対応関係を示す図である。

【１４３７】

本実施形態のパチスロ１では、遊技者の停止操作の順序（押し順）に応じて表示される図柄組合せが異なる役、いわゆる「押し順役」を設ける。本実施形態のパチスロ１では、「Ｆ＿６択維持リプ１２３」～「Ｆ＿６択維持リプ３２１」、「Ｆ＿６択突入リプ１２３」～「Ｆ＿６択突入リプ３２１」、「Ｆ＿６択転落リプ１２３」～「Ｆ６択転落リプ３２１」、「Ｆ＿３択昇格リプ１ｘｘ」～「Ｆ＿３択昇格リプ３ｘｘ」、及び「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」が押し順役である。なお、以下では、「Ｆ＿６択維持リプ１２３」～「Ｆ＿６択維持リプ３２１」を「６択維持リプ」と呼ぶことがあり、「Ｆ＿６択突入リプ１２３」～「Ｆ＿６択突入リプ３２１」を「６択突入リプ」と呼ぶことがあり、「Ｆ＿６択転落リプ１２３」～「Ｆ６択転落リプ３２１」を「６択転落リプ」と呼ぶことがあり、「Ｆ＿３択昇格リプ１ｘｘ」～「Ｆ＿３択昇格リプ３ｘｘ」を「３択昇格リプ」と呼ぶことがあり、「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」を「押し順ベル」と呼ぶことがある。

【１４３８】

上述した通り、押し順役には、その名称の一部に、正解となる押し順を示す。例えば、名称の一部に「１ｘｘ」とある内部当籤役は、正解となる押し順が、第１停止操作が左リール３Ｌに対するものであることを意味し、名称の一部に「２ｘｘ」とある内部当籤役は、正解となる押し順が、第１停止操作が中リール３Ｃに対するものであることを意味し、名称の一部に「３ｘｘ」とある内部当籤役は、正解となる押し順が、第１停止操作が右リール３Ｒに対するものであることを意味する。また、内部当籤役の名称の一部に「１２３」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「左、中、右」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「１３２」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「左、右、中」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「２１３」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「中、左、右」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「２３１」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「左、右、中」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「３１２」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「右、左、中」の順であることを意味し、内部当籤役の名称の一部に「３２１」とある内部当籤役は、正解となる押し順が「右、中、左」の順であることを意味する。

【１４３９】

図２０５（Ａ）は、表示される図柄組合せが押し順に関係のない役（非押し順役）における内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係である。パチスロ１では、非押し順役が内部当籤役として決定されると、図２０５（Ａ）において対応付けられた図柄組合せの略称のうち、図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。なお、非押し順役のうち内部当籤役「Ｆ＿クラウンＢＢ」「Ｆ＿赤ＢＢ」及び「Ｆ＿青ＢＢ」は、所謂取りこぼしが生じる当籤役であり、停止操作のタイミングが正確である場合（所謂、目押しが正確である場合）に、図２０５（Ａ）に示す図柄組合せの略称のうちの、図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【１４４０】

図２０５（Ｂ）は、表示される図柄組合せが押し順に関係のある役（押し順役）における内部当籤役と停止表示される図柄組合せとの対応関係である。なお、図２０５（Ｂ）では、「押し順ベル」の対応関係は省略しているが、「押し順ベル」が内部当籤役として決定

された場合の表示される図柄組合せについては、後に後述する。
【１４４１】
図２０５（Ｂ）に示すように、内部当籤役「６択維持リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ」又は「Ｃ＿ＣＴリプ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。
【１４４２】
なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」とは、略称「斜めリプレイ」のうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤリプ」以外の「Ｃ＿ＣＵリプ＿０１」～「Ｃ＿ＣＵリプ＿０９」をいう（図１９７～図２０４参照）。また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ」とは、略称「平行リプレイ（ＲＴ１移行図柄）」のうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴリプ＿０９」をいい、また、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴリプ」とは、略称「平行リプレイ（ＲＴ１移行図柄）」のうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＣＴリプ＿０１」～「Ｃ＿ＢＴリプ＿０６」をいう。
【１４４３】
内部当籤役「６択維持リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せは、ＲＴ状態の移行契機とはならない図柄組合せであるため、「６択維持リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、ＲＴ状態が移行することなく維持される。反対に、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ」又は「Ｃ＿ＣＴリプ」に係る図柄組合せは、ＲＴ１移行図柄であるため、無限ＲＴ中に「６択維持リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が不正解の場合には、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行することになる。
【１４４４】
また、内部当籤役「６択突入リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ」又は「Ｃ＿ＣＴリプ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。
【１４４５】
内部当籤役「６択突入リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示される略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せは、ＲＴ４移行図柄であり、また、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ」又は「Ｃ＿ＣＴリプ」に係る図柄組合せは、ＲＴ１移行図柄である。そのため、無限ＲＴ中に「６択突入リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、ＲＴ状態がＲＴ４状態に移行することになり、反対に、押し順が不正解の場合には、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行することになる。
【１４４６】
また、内部当籤役「６択転落リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、略称「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「小山リプレイ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。
【１４４７】
内部当籤役「６択転落リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せは、ＲＴ状態の移行契機とはな

らない図柄組合せであり、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示されるコンビネーション名「小山リプレイ」に係る図柄組合せは、ＲＴ４移行図柄である。そのため、無限ＲＴ中に「６択転落リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、ＲＴ状態が移行することなく維持されることになり、反対に、押し順が不正解の場合には、ＲＴ状態がＲＴ４状態に移行することになる。

【１４４８】

また、内部当籤役「３択昇格リプ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。一方、押し順が正解でない場合には、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」又は「Ｃ＿ＢＴリプ」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【１４４９】

内部当籤役「３択昇格リプ」において押し順が正解の場合に有効ラインに沿って表示される略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せは、ＲＴ５移行図柄であるため、無限ＲＴ中に「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が正解の場合には、ＲＴ状態がＲＴ５状態に移行する。一方、押し順が正解でない場合に有効ラインに沿って表示される図柄組合せのうち、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せは、ＲＴ状態の移行契機とはならない図柄組合せであり、また、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴリプ」又は「Ｃ＿ＣＴリプ」に係る図柄組合せは、ＲＴ１移行図柄である。そのため、無限ＲＴ中に「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、押し順が不正解の場合には、ＲＴ状態が維持されることもあり、また、ＲＴ状態がＲＴ１状態に移行することもある。

【１４５０】

［報知（ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フロー］

続いて、図２０６及び図２０７を参照して、報知（ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の遷移フローについて説明する。本実施形態では、主制御回路９０（メインＣＰＵ１０１）により、遊技者にとって有利な停止操作を報知する機能（ＡＲＴ機能）の作動の有無が決定される。それゆえ、本実施形態では、ボーナス非作動状態においてＡＲＴ機能の作動／非作動状態も遊技状態として管理する。

【１４５１】

本実施形態のパチスロ１では、主制御回路９０は、非ボーナス作動状態において、報知（ＡＲＴ）の有無に基づいて「通常状態」「ＣＺ（チャンスゾーン）」及び「ＡＲＴ状態」を別個の遊技状態として管理する（より詳細には、図２０６に示すように、それぞれの遊技状態への前兆期間や準備期間も別個の遊技状態として管理する）。

【１４５２】

通常状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態（非ナビ区間）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。通常状態は、ＲＴ０～ＲＴ５状態のいずれかの状態である。

【１４５３】

ＣＺ（チャンスゾーン）は、通常状態に比べてＡＲＴ抽籤に当籤する確率が高い遊技状態であり、通常状態に比べると遊技者にとって有利な遊技状態である。本実施形態のパチスロ１において、ＣＺは、「初当りＣＺ」と「継続ＣＺ」とからなり、また、継続ＣＺは、更に「ＣＺ（ＡＲＴ後）」と「特殊ＣＺ」とからなる。

【１４５４】

ＣＺは、１セット１０ゲームの遊技期間であるが、ＣＺからＡＲＴ状態に移行すると、残りの遊技期間が最低５ゲーム延長される。後述するようにパチスロ１では、ＣＺ中にＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＣＺを一時中断してＡＲＴ状態に移行する。そして、その後ＡＲＴ状態が終了すると、中断していたＣＺを再開する。また、この再開したＣＺにおいてＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＣＺを一時中断してＡＲＴ状態に移行し、ＡＲＴ状態の終了後に中

断していたＣＺを再開する。
【１４５５】
このときＣＺからＡＲＴ状態に移行するたびに、ＣＺの残り遊技期間が延長されるため、パチスロ１では、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に当籤する限り、ＣＺとＡＲＴ状態とがループする。初当りＣＺは、このようなＣＺとＡＲＴ状態とのループにおける最初のＣＺであり、継続ＣＺは、ＣＺとＡＲＴ状態とのループ中に用いられるＣＺである。すなわち、ＣＺとＡＲＴ状態とのループは、初当りＣＺから始まり、初当りＣＺ中にＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＡＲＴ状態に移行し、このＡＲＴ状態が終了すると、その後、継続ＣＺとＡＲＴ状態とがループすることになる。
【１４５６】
初当りＣＺは、通常状態から（ＣＺ前兆を介して）移行するＣＺであり、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知しない遊技状態（非ナビ区間）である。初当りＣＺは、ＲＴ０～ＲＴ５状態のいずれかの状態である。
【１４５７】
継続ＣＺは、ＡＲＴ状態から（前兆を介さずに）移行するＣＺであり、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する遊技状態（ナビ区間）である。継続ＣＺは、基本的には、ＲＴ４状態又はＲＴ５状態のいずれかの状態である。継続ＣＺのうち、ＣＺ（ＡＲＴ後）と特殊ＣＺとは、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率がそれぞれ異なる状態であり、後述するように、特殊ＣＺの方がＣＺ（ＡＲＴ後）よりもＡＲＴ抽籤に当籤する確率が高い。
【１４５８】
また、ＡＲＴ状態は、遊技者にとって有利な停止操作の情報を報知する遊技状態（ナビ区間）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。また、ＡＲＴ状態は、基本的には、ＲＴ４状態又はＲＴ５状態のいずれかの状態である。なお、本実施形態では、ＡＲＴに当籤している状態で前兆遊技が終了し、ＲＴ状態がＲＴ４状態又はＲＴ４状態まで移行すると、ＡＲＴ状態が開始される。
【１４５９】
図２０６に示すように、ＡＲＴ状態は、「通常ＡＲＴ」と「ＥＰ（エピソード）」と「ランク決めＡＲＴ」とからなる。通常ＡＲＴは、１セットを３０ゲームとするＡＲＴ状態であり、１セット終了後は必ずＣＺ（継続ＣＺ）に再突入する。ＥＰは、所謂上乗せ特化ゾーンであり、ＡＲＴ状態の継続期間の延長が通常ＡＲＴよりも高確率で行われる状態である。なお、本実施形態のパチスロ１では、基本的には、セット数によりＡＲＴ状態の継続期間を管理しているため、ＥＰ中は、高確率でＡＲＴ状態の権利が付与されることになる（なお、ＡＲＴ状態の権利は、メインＲＡＭ１０３に記憶されており、ＡＲＴ状態の権利が付与されると、付与された数の権利がメインＲＡＭ１０３に記憶され、また、遊技状態がＣＺや通常状態からＡＲＴ状態に移行すると、メインＲＡＭ１０３に記憶されているＡＲＴ状態の権利が１つ消去される）。
【１４６０】
ランク決めＡＲＴは、ＣＺからＡＲＴ状態に移行した後の最初の１ゲームで完結する遊技状態であり、その後に行われる通常ＡＲＴ中のランクを決定する。なお、詳細は後述するが、通常ＡＲＴ中のランクは、通常ＡＲＴ中における各種上乗せ（例えば、ＡＲＴ状態のセット数の上乗せやＣＺのゲーム数の上乗せ）に影響を与える情報であり、高ランクであるほど各種上乗せが優遇されている。
【１４６１】
図２０６及び図２０７に示すように、通常状態において後述するＣＺ抽籤に当籤し、かつ、１ゲーム以上のＣＺ前兆ゲーム数が決定されると（移行条件（Ａ１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常状態からＣＺ前兆に移行させる。ＣＺ前兆は、ＣＺに移行する前に行われる前兆期間であり、ＣＺ前兆においてＣＺ前兆ゲーム数が消化されると（移行条件（Ａ２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＣＺ前兆から初当りＣＺに移行させる。
【１４６２】

また、初当りＣＺにおいて後述するＡＲＴ抽籤に当籤すると、当籤した遊技におけるＲＴ状態が低ＲＴ状態（ＲＴ０～ＲＴ３状態）である場合には（移行条件（Ｂ１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を初当りＣＺからＡＲＴ準備中に移行させる。ＡＲＴ準備中は、ＡＲＴ抽籤に当籤した後に遊技状態をＡＲＴ状態に移行させるための準備期間であり、ＲＴ状態を高ＲＴ状態（ＲＴ４又はＲＴ５状態）に移行させるために必要な停止操作の情報が報知される。この報知の結果、ＲＴ状態が高ＲＴ状態まで移行すると（移行条件（Ｂ２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＡＲＴ準備中からランク決めＡＲＴに移行させる。

【１４６３】

一方、初当りＣＺにおいて、ＡＲＴ抽籤に当籤した遊技におけるＲＴ状態が高ＲＴ状態である場合には（移行条件（Ｂ３）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を初当りＣＺからランク決めＡＲＴに移行させる。また、初当りＣＺがＡＲＴ抽籤に当籤することなく終了すると（移行条件（Ｂ４）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を初当りＣＺから通常状態に移行させる。

【１４６４】

また、通常状態中もＡＲＴ抽籤を行っており、通常状態においてＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、１ゲーム以上のＡＲＴ前兆ゲーム数が決定されると（移行条件（Ｃ１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常状態からＡＲＴ前兆に移行させる。ＡＲＴ前兆は、ＡＲＴ状態に移行する前に行われる前兆期間である。ＡＲＴ前兆においてＡＲＴ前兆ゲーム数が消化されると、ＡＲＴ前兆ゲーム数が消化された遊技におけるＲＴ状態が低ＲＴ状態である場合には（移行条件（Ｃ２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＡＲＴ前兆からＡＲＴ準備中に移行させ、ＡＲＴ前兆ゲーム数が消化された遊技におけるＲＴ状態が高ＲＴ状態である場合には（移行条件（Ｃ３）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＡＲＴ前兆からランク決めＡＲＴに移行させる。

【１４６５】

なお、図２０６及び図２０７に示すように、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺ前兆及びＡＲＴ前兆は、通常状態からＣＺ又はＡＲＴ状態に移行する際に経由することがある一方で、ＣＺからＡＲＴ状態、又はＡＲＴ状態からＣＺに移行する場合には経由することがない。

【１４６６】

続いて、ランク決めＡＲＴは、１ゲームで完結し、１ゲームが行われるとランク決めＡＲＴ中に決定した通常ＡＲＴ中のランクに基づいて他の遊技状態に移行する。具体的には、ランク決めＡＲＴ中に決定したランクが３以下である場合には（移行条件（Ｄ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をランク決めＡＲＴから通常ＡＲＴに移行させる。

【１４６７】

また、ランク決めＡＲＴ中に決定したランクが４であり、かつ、ランク決めＡＲＴ終了時のＲＴ状態がＲＴ４状態である場合には（移行条件（Ｅ１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をランク決めＡＲＴからＥＰ準備中に移行させる。ＥＰ準備中は、ランク決めＡＲＴからＥＰに移行させる際にＲＴ状態をＲＴ５状態に移行させるための準備期間（なお、ＥＰは、ＲＴ５状態中に行われる遊技状態である）であり、ＥＰ準備中にＲＴ状態がＲＴ５状態まで移行すると（移行条件（Ｅ２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＥＰ準備中からＥＰに移行させる。一方、ランク決めＡＲＴ中に決定したランクが４であり、かつ、ランク決めＡＲＴ終了時のＲＴ状態がＲＴ５状態である場合には（移行条件（Ｅ３）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をランク決めＡＲＴからＥＰに移行させる。

【１４６８】

また、通常ＡＲＴにおいて、ナビ高確中に「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、当該遊技においてＲＴ５状態に移行すると（移行条件（Ｆ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常ＡＲＴからＥＰに移行させる。なお、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された遊技では、押し順正解時に略称「強チャンスリプ（ＲＴ５

移行図柄）」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示され、ＲＴ状態がＲＴ５状態に移行する一方で、押し順不正解時には、ＲＴ状態がＲＴ５状態に移行しない。後述するように、通常ＡＲＴ中は、ナビ高確中は、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合に正解の押し順を報知する一方で、非ナビ高確中は、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合には不正解の押し順（コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せが表示される押し順）を報知する。そのため、ＡＲＴ状態中の押し順の報知に従う限り、非ナビ高確中にＲＴ状態がＲＴ５状態に移行することがなく、また、非ナビ高確中に押し順の報知に従わずにＲＴ５状態に移行してしまった場合には、ナビ高確中ではないため移行条件（Ｆ）が成立することないため、非ナビ高確中に遊技状態がＥＰに移行することがない。

【１４６９】

また、ＥＰにおいて、保証なし時の「６択転落リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、当該遊技においてＲＴ４状態に移行すると（移行条件（Ｇ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＥＰから通常ＡＲＴに移行させる。なお、「６択転落リプ」が内部当籤役として決定された遊技では、押し順不正解時に略称「小山リプレイ（ＲＴ４移行図柄）」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示され、ＲＴ状態がＲＴ４状態に移行する一方で、押し順正解時には、ＲＴ状態がＲＴ４状態に移行しない。後述するように、ＥＰ中は、ＲＴ４状態への転落回避の保証がある場合には、「６択転落リプ」の当籤時に正解の押し順を報知する一方で、保証がない場合には、「６択転落リプ」の当籤時に正解及び不正解の何れの押し順も報知しない（すなわち、押し順自体を報知しない）。そのため、保証なし時のＥＰ中は、「６択転落リプ」の当籤時に自力で正解の押し順を当てることでＥＰを継続することができ、反対に押し順が不正解になってしまうと、ＥＰから通常ＡＲＴに遊技状態が移行してしまう。

【１４７０】

また、通常ＡＲＴのゲーム数が消化され、１セットの通常ＡＲＴが終了すると（移行条件（Ｈ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常ＡＲＴから継続ＣＺに移行させる。

【１４７１】

また、継続ＣＺにおいて移行条件（Ｉ）が成立すると、主制御回路９０は、遊技状態を継続ＣＺから通常ＡＲＴに移行させる。ここで、継続ＣＺ中はＡＲＴ抽籤を行っており、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合に移行条件（Ｉ）が成立することになる。また、後述するように、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ状態のセット数を上乗せ（ストック）することがあり、継続ＣＺの終了時にセット数のストックが残っている場合には、ストックの放出を行い、遊技状態が継続ＣＺから通常ＡＲＴに移行する。そのため、継続ＣＺから通常ＡＲＴに移行することになる移行条件（Ｉ）は、継続ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に当籤すること、又は、ＡＲＴ状態のセット数のストックが放出されること、の何れかが満たされた場合に成立する。

【１４７２】

一方で、移行条件（Ｉ）が成立することなく継続ＣＺのゲーム数が消化してしまった場合には（移行条件（Ｊ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を継続ＣＺから通常状態に移行させる。なお、本実施形態のパチスロ１では、継続ＣＺ（初当りＣＺも同様）から通常状態に移行する際に特殊な遊技性を有しており、この点の詳細は、図２１０で後述する。

【１４７３】

また、特定状態中にボーナスに係る役（「Ｆ＿クラウンＢＢ」「Ｆ＿赤ＢＢ」又は「Ｆ＿青ＢＢ」）が内部当籤役として決定されると（移行条件（Ｋ１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を特定状態から通常フラグ間に移行させる。なお、特定状態とは、通常状態、ＣＺ前兆状態又はＡＲＴ前兆状態の何れかである。また、通常フラグ間において、ボーナスに係る役が入賞しボーナスが作動すると（移行条件（Ｋ２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常フラグ間から通常ＢＢに移行させる。そして、通常

ＢＢにおいて規定枚数のメダルが払い出されボーナスの作動が終了すると（移行条件（Ｋ３）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常ＢＢから特定状態に移行させる。なお、通常ＢＢから移行する特定状態は、移行条件（Ｋ１）が満たされたときに滞在していた遊技状態である。

【１４７４】

また、通常フラグ間において後述するＡＲＴ抽籤に当籤すると（移行条件（Ｌ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常フラグ間からＡＲＴ中フラグ間に移行させる。同様に、通常ＢＢにおいて後述するＡＲＴ抽籤に当籤すると（移行条件（Ｍ）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を通常ＢＢからＡＲＴ中ＢＢに移行させる。

【１４７５】

また、所定状態中にボーナスに係る役が内部当籤役として決定されると（移行条件（Ｎ１）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態を所定状態からＡＲＴ中フラグ間に移行させる。なお、所定状態とは、ＣＺ（初当りＣＺ及び継続ＣＺ）、ＡＲＴ準備中、ランク決めＡＲＴ、通常ＡＲＴ、ＥＰ前兆及びＥＰの何れかである。また、ＡＲＴ中フラグ間において、ボーナスに係る役が入賞しボーナスが作動すると（移行条件（Ｎ２）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＡＲＴ中フラグ間からＡＲＴ中ＢＢに移行させる。そして、ＡＲＴ中ＢＢにおいて規定枚数のメダルが払い出されボーナスの作動が終了すると（移行条件（Ｎ３）が成立すると）、主制御回路９０は、遊技状態をＡＲＴ中ＢＢからＡＲＴ準備中に移行させる。

【１４７６】

なお、図２０６に示すように、複数の遊技状態のうちの、通常状態、ＣＺ前兆、ＡＲＴ前兆及び初当りＣＺは、遊技者に対して停止操作の情報を報知しない遊技状態（非ナビ区間）であり、また、ＡＲＴ準備中、ランク決めＡＲＴ、通常ＡＲＴ、ＥＰ前兆及び継続ＣＺは、遊技者に対して停止操作の情報を報知する遊技状態（ナビ区間）である。また、ＥＰ中は、基本的にはナビ区間であるが、保証がない場合の「６択転落リプ」の当籤時に限り、非ナビ区間として扱われる。

【１４７７】

ここで、図２０５（Ｂ）を参照して、ナビ区間では、「６択維持リプ」又は「６択突入リプ」が内部当籤役として決定されると、遊技者に対して正解の押し順が報知される。一方、ナビ区間であっても「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合は、ナビ高確中であるか非ナビ高確中であるかに応じて報知する停止操作の情報が異なる。具体的には、ナビ区間中のナビ高確中は、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定されると、正解の押し順を報知し略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せの表示を促し、ナビ区間中の非ナビ高確中は、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定されると、不正解の押し順のうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せが表示される押し順を報知する。

【１４７８】

また、「６択転落リプ」当籤時に報知する押し順は、ＥＰ中の転落回避の保証の有無に応じて異なり、保証あり時（ナビ区間）では、正解の押し順を報知しコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せの表示を促し、保証なし時（非ナビ区間）では、何らの押し順も報知しない。なお、ＥＰ中の転落回避の保証の有無は、後述する転落モードに基づき管理される。

【１４７９】

［内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係］

続いて、本実施形態のパチスロ１における遊技の流れの詳細について説明する。ここで、パチスロ１では、内部当籤役などに基づき各種の抽籤を行うが、以下では、内部当籤役を抽籤用フラグに変換した上で各種の抽籤を行う。図２０８は、内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係を示す図である。なお、本実施形態のパチスロ１では、各種抽籤をリール回転開始時（スタート時）又はリール停止時に行うことがある。図２０８（Ａ）は、スタート時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグと内部当籤役との対応関係を示し、図２０８（

Ｂ）は、スタート時又はリール停止時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグと内部当籤役との対応関係を示す。

【１４８０】

図２０８（Ａ）に示すように、スタート時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、内部当籤役から決定される。例えば、内部当籤役「押し順ベル」及び「Ｆ＿共通ベル」は、抽籤用フラグ「ベル」に対応する。また、「ＢＢ（ＣＢＢ又はＮＢＢ）中のはずれ」は、抽籤用フラグ「ベルはずれＡ」に対応し、内部当籤役「Ｆ＿ＢＢ中弱チェリプ」は、抽籤用フラグ「ベルはずれＢ」に対応する。

【１４８１】

続いて、図２０８（Ｂ）に示すように、リール停止時に行う各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、リール停止時に有効ラインに沿って表示された図柄組合せから決定される。上述したように、本実施形態のパチスロ１では、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なる押し順役を設けており、このような押し順役では、遊技者が実際に停止操作を行うまで、パチスロ１側において表示される図柄組合せを把握することができない。そこで、パチスロ１では、押し順役の一部については、表示された図柄組合せ（言い換えると、押し順の正解の有無）に応じて抽籤用フラグを異ならせている。

【１４８２】

なお、ＡＲＴ状態などのナビ区間中は、遊技者に対して停止操作の情報（押し順）が報知されるため、押し順役の当籤時に表示されるべき図柄組合せを、パチスロ１側において予め把握することができる。そこで、図２０８（Ｂ）に示すように、パチスロ１では、押し順役の一部と対応する抽籤用フラグとを、ナビ区間と非ナビ区間とで異ならせている。なお、パチスロ１では、表示される（表示されるべき）図柄組合せをパチスロ１側で予め把握できない非ナビ区間中は、各種抽籤をリール停止時に行い、パチスロ１側で予め把握できるナビ区間中は、各種抽籤をスタート時に行う。

【１４８３】

図２０８（Ｂ）に示すように、内部当籤役「６択突入リプ」は、非ナビ区間では、押し順正解時に抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応し、また、押し順不正解時に抽籤用フラグ「通常リプ」が対応する。また、内部当籤役「６択突入リプ」は、ナビ区間では、抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応する。なお、後述するように、各種抽籤では、抽籤用フラグ「通常リプ」よりも抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」の方が、抽籤結果が優遇されている。

【１４８４】

ここで、内部当籤役「６択突入リプ」は、押し順正解時にＲＴ２状態からＲＴ４状態に移行する契機となる当籤役であるが、各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、押し順正解時（ＲＴ４状態に移行）には「弱チャンスリプ」、押し順不正解時（ＲＴ２状態のまま維持）には「通常リプ」が対応するため、対応する抽籤用フラグもＲＴ状態も押し順正解時の方が優遇されている。

【１４８５】

また、内部当籤役「６択転落リプ」は、非ナビ区間では、押し順正解時に抽籤用フラグ「通常リプ」が対応し、また、押し順不正解時に抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応する。また、内部当籤役「６択転落リプ」は、ナビ区間では、抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」が対応する。

【１４８６】

ここで、内部当籤役「６択転落リプ」は、押し順不正解時にＲＴ５状態からＲＴ４状態に移行（転落）する契機となる当籤役であるが、各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、押し順正解時（ＲＴ５状態のまま維持）には「通常リプ」、押し順不正解時（ＲＴ４状態に転落）には「弱チャンスリプ」が対応するため、対応する抽籤用フラグとしては、押し順不正解時の方が押し順正解時よりも優遇されている。一方で、ＲＴ状態がＲＴ５状態からＲＴ４状態に転落してしまうため、ＲＴ状態の観点からは、押し順正解時の方が押し順不正解時よりも優遇されている。

【１４８７】
続いて、内部当籤役「３択昇格リプ」は、非ナビ区間では、押し順正解時に抽籤用フラグ「強チャンスリプ」が対応し、また、押し順不正解時に抽籤用フラグ「通常リプ」が対応する。また、内部当籤役「３択昇格リプ」は、ナビ区間中は、ナビ高確又は非ナビ高確に応じて対応する抽籤用フラグが異なり、ナビ区間中のナビ高確時は、抽籤用フラグ「強チャンスリプ」が対応し、また、ナビ区間中の非ナビ高確時は、抽籤用フラグ「通常リプ」が対応する。なお、後述するように、各種抽籤では、抽籤用フラグ「通常リプ」よりも抽籤用フラグ「強チャンスリプ」の方が、抽籤結果が優遇されている。
【１４８８】
ここで、内部当籤役「３択昇格リプ」は、押し順正解時にＲＴ４状態からＲＴ５状態に移行（昇格）する契機となる当籤役であるが、各種抽籤に用いる抽籤用フラグは、押し順正解時（ＲＴ５状態に昇格）には「強チャンスリプ」、押し順不正解時（ＲＴ４状態のまま維持）には「通常リプ」が対応するため、対応する抽籤用フラグもＲＴ状態も押し順正解時の方が優遇されている。
【１４８９】
＜各遊技状態中の遊技性＞
続いて、図２０９～図２１４を参照して、パチスロ１における代表的な遊技状態中の遊技の流れについて説明する。
【１４９０】
［通常状態中の遊技性］
初めに、図２０９を参照して、通常状態中の遊技の流れについて説明する。本実施形態のパチスロ１では、通常状態中はＡＲＴ状態を目指して遊技を行うことになる。通常状態からＡＲＴ状態への移行は、通常状態からＣＺを経由してＡＲＴ状態に移行するパターン（図２０９（Ａ）参照）と、通常状態から直接ＡＲＴ状態に移行するパターン（図２０９（Ｂ）参照）との２パターンがある。
【１４９１】
図２０９（Ａ）を参照して、通常状態からＣＺを経由してＡＲＴ状態に移行するパターンでは、主制御回路９０は、通常状態中にＣＺ抽籤を行い、ＣＺ抽籤に当籤すると遊技状態を通常状態から（ＣＺ前兆を介して）ＣＺに移行させ、ＣＺ抽籤に当籤しないと遊技状態を通常状態のまま維持する。パチスロ１では、主制御回路９０は通常状態中に、抽籤用フラグ「ベル」に基づくＣＺ抽籤（図２０９（Ａ－１）参照）、及びベル以外の抽籤用フラグに基づくＣＺ抽籤（図２０９（Ａ－２）参照）を行う。
【１４９２】
図２０９（Ａ－１）に示すように、パチスロ１では、通常状態中のモードとして、モード１、モード２、モード３及びモード４の４段階のモードを有しており、主制御回路９０は、抽籤用フラグが「ベル」である場合に、現在のモードに基づいてＣＺ抽籤を行う。なお、４段階のモードのうち、抽籤用フラグ「ベル」に基づくＣＺ抽籤に当籤する確率は、モード１が最も低く、モード２が次に低く、モード３が次に低く、モード４が最も高い。
【１４９３】
また、図２０９（Ａ－２）に示すように、パチスロ１では、通常状態中の抽籤状態として低確、高確及び超高確の３段階の抽籤状態を有しており、主制御回路９０は、抽籤用フラグがベル以外である場合に、抽籤用フラグ及び現在の抽籤状態に基づいてＣＺ抽籤を行う。なお、３段階の抽籤状態のうち、ベル以外の抽籤用フラグに基づくＣＺ抽籤に当籤する確率は、低確が最も低く、高確が次に低く、超高確が最も高い。
【１４９４】
主制御回路９０は、通常状態中にモード及び抽籤状態を様々な契機で移行させつつ、抽籤用フラグとモード又は抽籤状態とに基づきＣＺ抽籤を行う。その結果、通常状態中にＣＺ抽籤に当籤すると遊技状態を通常状態から（ＣＺ前兆を介して）ＣＺに移行させ、ＣＺ抽籤に当籤しないと遊技状態を通常状態のまま維持する。
【１４９５】

また、通常状態から直接ＡＲＴ状態に移行するパターンも、図２０９（Ｂ－１）（Ｂ－２）に示すように、２つのパターンが設けられている。直接ＡＲＴ状態に移行する一つ目のパターンは、図２０９（Ｂ－１）に示すように、主制御回路９０は、通常状態中に抽籤用フラグと抽籤状態等とに基づきＡＲＴ抽籤を行い、その結果、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、遊技状態を通常状態から（ＡＲＴ前兆及びＡＲＴ準備中を介して）ＡＲＴ状態に移行させ、ＡＲＴ抽籤に当籤しないと遊技状態を通常状態のまま維持する。

【１４９６】

一方、直接ＡＲＴ状態に移行する二つ目のパターンでは、主制御回路９０は、ＡＲＴ抽籤を行うことなく、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行するとＡＲＴ状態のストックを付与して、その後、遊技状態を通常状態から（ＡＲＴ前兆及びＡＲＴ準備中を介して）ＡＲＴ状態に移行させる。

【１４９７】

ここで、上述のようにＲＴ３状態へは、無限ＲＴ状態中にＲＴ３移行図柄である略称「チェリプ」に係る図柄組合せが表示されると、移行する。図２０５を参照すると、略称「チェリプ」に係る図柄組合せは、内部当籤役として「Ｆ＿弱チェリプ」が遊技において表示され、その他の役が内部当籤役として決定された場合には表示されない。また、図１８０を参照すると、無限ＲＴ状態では、「Ｆ＿弱チェリプ」はＲＴ２状態中に低い確率（３２／６５５３６）で内部当籤役として決定され、その他の無限ＲＴ状態（ＲＴ０状態、ＲＴ４状態及びＲＴ５状態）中は、内部当籤役として決定されることがないため、ＲＴ３状態へは、ＲＴ２状態からのみ移行することがあり、その他のＲＴ状態から移行することがない（図１７８参照）。

【１４９８】

そのため、直接ＡＲＴ状態に移行する二つ目のパターンでは、主制御回路９０は、ＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行すると、遊技状態を通常状態からＡＲＴ状態に移行させることになる。なお、有限ＲＴ状態であるＲＴ１状態中は、「Ｆ＿弱チェリプ」が中程度の確率（８７４／６５５３６）で内部当籤役として決定されるが（図１８０参照）、ＲＴ１状態中に略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが表示されても、ＲＴ１状態は有限ＲＴ状態であるため、ＲＴ３状態に移行することはない。

【１４９９】

また、ＲＴ３状態中は、「Ｆ＿弱チェリプ」が高確率（１８７５２／６５５３６）で内部当籤役として決定される（図１８０参照）。そのため、ＲＴ３状態に移行できた場合には略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることになる。遊技者にとってみれば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることで、ＲＴ３状態中であること、すなわち、ＡＲＴ状態のストックが付与されていることについて期待感を抱くことになる。このように本実施形態のパチスロ１では、特定の図柄組合せが頻繁に表示されると、ＡＲＴ状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができる。

【１５００】

なお、ＲＴ３状態に移行したことに伴いＡＲＴ状態に移行する場合の、ＡＲＴ前兆の開始タイミングは任意である。すなわち、ＲＴ３状態に移行した時点で遊技状態を通常状態からＡＲＴ前兆に移行することとしてもよく、また、ＲＴ３状態中に任意のゲーム数が経過した時点で遊技状態を通常状態からＡＲＴ前兆に移行することとしてもよく、また、ＲＴ３状態からＲＴ０状態に移行した時点で遊技状態を通常状態からＡＲＴ前兆に移行することとしてもよい。

【１５０１】

［ＣＺ中の遊技性］

続いて、図２１０及び図２１１を参照して、ＣＺ中の遊技の流れについて説明する。

【１５０２】

図２１０（Ａ）に示すように、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺ中にＡＲＴ抽籤を行っており、このＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＣＺを一時中断してＡＲＴ状態に移行する。そして、その後ＡＲＴ状態が終了すると、中断していたＣＺを再開し、再びＡＲＴ抽籤を行う

。このようにパチスロ１では、ＣＺ中は、ＣＺゲーム数が残っている限りＣＺとＡＲＴ状態とがループする。

【１５０３】

また、ＣＺの最終ゲームにおいてＡＲＴ抽籤に非当籤の場合には、ＣＺは終了することになるが、ＡＲＴ状態のセット数のストック状況によっては、ＣＺの最終ゲーム終了時にストックが残っていることがある。パチスロ１では、ＣＺの最終ゲームにおいてＡＲＴ抽籤に非当籤の場合であっても、ＡＲＴ状態のセット数のストックが有るときは、ストックを１つ放出し、ＡＲＴ状態に遊技状態を移行する。このとき、ＣＺからＡＲＴ状態への移行に伴い、ＣＺの残りゲーム数が最低５ゲーム延長される結果、その後、ＣＺとＡＲＴ状態とがループすることになり、また、ＡＲＴ状態のセット数のストックが残っている限り、ＣＺの最終ゲーム終了時にストックの放出が行われる結果、ＣＺとＡＲＴ状態とがループすることになる。

【１５０４】

一方で、ＣＺの最終ゲームにおいてＡＲＴ抽籤に非当籤であり、かつ、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない場合には、ＣＺが終了し、遊技状態が通常状態に移行する。このとき、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺ終了後の通常状態の１ゲーム目に限り、２ゲーム目以降よりも高い確率で当籤するＡＲＴ抽籤（泣きの１回）を行う。このＣＺ終了後の１ゲーム目に行うＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＡＲＴ状態に遊技状態を移行し、非当籤すると、通常状態のまま遊技状態を維持する。また、このＣＺ終了後の１ゲーム目に行うＡＲＴ抽籤に当籤することによりＡＲＴ状態に移行した場合にも、ＣＺの残りゲーム数が最低５ゲーム延長され、結果、その後、ＣＺとＡＲＴ状態とがループすることになり、また、その後のＣＺの最終ゲームのストック放出や、泣きの１回のＡＲＴ抽籤が行われる結果、ＣＺとＡＲＴ状態とがループすることになる。

【１５０５】

ここで、上述したように、本実施形態では、通常状態から移行したＣＺを初当りＣＺと呼び、ＣＺとＡＲＴ状態とのループ中にＡＲＴ状態から戻った後のＣＺを継続ＣＺと呼ぶ。続いて、初当りＣＺの概要と継続ＣＺの概要とについて説明する。

【１５０６】

図２１０（Ｂ）に示すように、初当りＣＺ中は、ＣＺの残りゲーム数に応じてＡＲＴ状態への移行契機が異なり、初当りＣＺは、ＣＺの残りゲーム数が１以上の場合の抽籤フェーズＡと、ＣＺの残りゲーム数が０である場合の抽籤フェーズＢと、から構成される。また、図２１０（Ｃ）に示すように、継続ＣＺは、ＡＲＴ抽籤によるＡＲＴ状態への移行とストックの放出によるＡＲＴ状態への移行という移行契機を有しており、継続ＣＺは、継続ＣＺ中に行う抽籤フェーズＡと、ＣＺの残りゲーム数が０である場合の放出フェーズＤと、から構成される。

【１５０７】

なお、ＣＺ終了後の１ゲーム目には泣きの１回のＡＲＴ抽籤が行われるが、この泣きの１回のＡＲＴ抽籤を便宜上、抽籤フェーズＣと呼ぶ（抽籤フェーズＣは、通常状態中のＡＲＴ抽籤であり、ＣＺを構成するものではない）。

【１５０８】

続いて、図２１１（Ｄ）を参照して、これら各フェーズの概要について説明する。抽籤フェーズＡ，Ｂ，Ｃは、それぞれ抽籤用フラグなどに基づいてＡＲＴ抽籤を行うフェーズであり、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、遊技状態がＡＲＴ状態に移行するとともに、ＣＺの残りゲーム数を最低５ゲーム延長（加算）する。一方で、このＡＲＴ抽籤に非当籤の場合には、ＣＺゲーム数が残っている限りＣＺが継続し、ＣＺゲーム数が残っていない場合には通常状態に移行する。なお、本実施形態のパチスロ１では、抽籤フェーズＣ（ＣＺ終了後の泣きの１回）においてＡＲＴ抽籤に当籤した場合にも、ＣＺの残りゲーム数を最低５ゲーム延長（加算）する。その結果、抽籤フェーズＣでＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、その後、ＣＺとＡＲＴ状態とのループが継続することになる。

【１５０９】

また、放出フェーズＤは、継続ＣＺの最終ゲームにおいてＡＲＴ抽籤に非当籤であり、かつ、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合に、保有するストックを１つ放出するフェーズである。放出フェーズＤでは、ＡＲＴ状態のセット数のストックが残っている場合には、ＡＲＴ状態に遊技状態を移行するとともに、ＣＺの残りゲーム数を最低５ゲーム延長（加算）する。一方で、放出フェーズＤにおいて、ＡＲＴ状態のセット数のストックが残っていない場合には（ＣＺの残りゲーム数が０であるため）、次遊技に、泣きの１回の抽籤フェーズＣに基づくＡＲＴ抽籤が行われる。

【１５１０】

なお、本実施形態のパチスロ１では、抽籤フェーズＡ，Ｂ，Ｃにおいて一度の当籤でＡＲＴ状態のセット数を複数ストックすることがある。この場合、一つ目のストックのみがＡＲＴ抽籤の当籤に応じて放出され、残りのストックは、放出フェーズＤで放出されることになる。

【１５１１】

続いて、図２１１（Ｅ）を参照して、継続ＣＺの種別の決定方法について説明する。上述したようにパチスロ１では、継続ＣＺとして、ＣＺ（ＡＲＴ後）と特殊ＣＺとを有する。主制御回路９０は、ＣＺからＡＲＴ状態に移行した際に（より詳細には、ランク決めＡＲＴ中に（後述の図２５５参照））、当該ＡＲＴ状態から戻った後の継続ＣＺの種別を抽籤する。その結果、特殊ＣＺに非当籤すると、ＡＲＴ状態から戻った後の継続ＣＺがＣＺ（ＡＲＴ後）となり、特殊ＣＺに当籤すると、ＡＲＴ状態から戻った後の継続ＣＺが特殊ＣＺとなる。

【１５１２】

ここで、ＣＺは、ＣＺゲーム数分継続することになるが、特殊ＣＺに当籤し、継続ＣＺが特殊ＣＺになった場合、主制御回路９０は、それまでの残りＣＺゲーム数を特殊ＣＺの残りＣＺゲーム数としてセットする。特殊ＣＺ中は、ＣＺ（ＡＲＴ後）よりも高い確率でＡＲＴ抽籤に当籤するため、パチスロ１では、継続ＣＺの種別の抽籤において特殊ＣＺに当籤すると、残りＣＺゲーム数の価値が上がることになる。

【１５１３】

なお、特殊ＣＺに当籤した場合の「それまでの残りＣＺゲーム数を特殊ＣＺの残りＣＺゲーム数としてセットする」とは、それまでの残りＣＺゲーム数を特殊ＣＺの残りＣＺゲーム数としてセットした場合に、それまでの残りＣＺゲーム数をクリア（０にする）することであってもよく、それまでの残りＣＺゲーム数を維持しつつ、当該ＣＺゲーム数を特殊ＣＺの残りＣＺゲーム数としてセットすることであってもよい。前者の場合には、それまでの残りＣＺゲーム数をクリアされるため、特殊ＣＺ当籤時のＣＺ全体の残りゲーム数は、特殊ＣＺのＣＺゲーム数だけになり、後者の場合には、それまでの残りＣＺゲーム数も維持されるため、特殊ＣＺ当籤時のＣＺ全体の残りゲーム数は、通常（ＣＺ（ＡＲＴ後））のＣＺゲーム数と、特殊ＣＺのＣＺゲーム数との和になる。

【１５１４】

続いて、図２１１（Ｆ）は、特殊ＣＺ中の流れを示す図である。上述したように、継続ＣＺは、抽籤フェーズＡと放出フェーズＤとから構成される。ＣＺとＡＲＴ状態とのループ中に一度、特殊ＣＺに移行すると、図２１１（Ｆ）に示すように、その後の特殊ＣＺにおいて抽籤フェーズＡのＡＲＴ抽籤に伴いＡＲＴ状態に移行している限りは、継続ＣＺが特殊ＣＺのまま維持される。なお、特殊ＣＺ中に抽籤フェーズＡのＡＲＴ抽籤に伴いＡＲＴ状態に移行している場合、ＣＺゲーム数の上乗せ（最低５ゲーム）は、特殊ＣＺの残りゲーム数に対して行われる。

【１５１５】

一方で、特殊ＣＺにおいて放出フェーズＤのストック放出に伴いＡＲＴ状態に移行した場合には、特殊ＣＺが終了し、継続ＣＺがＣＺ（ＡＲＴ後）に書き換わる。このように特殊ＣＺ中に放出フェーズＤのストック放出に伴いＡＲＴ状態に移行した場合、ＣＺゲーム数の上乗せ（最低５ゲーム）は、通常（ＣＺ（ＡＲＴ後））の残りＣＺゲーム数に対して行われる。

【１５１６】
［ＡＲＴ中の遊技性］
続いて、図２１２及び図２１３を参照して、ＡＲＴ状態中の遊技の流れについて説明する。
【１５１７】
図２１２（Ａ）に示すように、ＡＲＴ状態は、ランク決めＡＲＴと通常ＡＲＴとＥＰとから構成される。ランク決めＡＲＴは、１ゲームで完結する遊技状態であり、通常ＡＲＴは、３０ゲームを１セットとする遊技状態であり、ＥＰは、所謂上乗せ特化ゾーンであり、ＲＴ４状態に転落するまで継続する遊技状態である。ＡＲＴ状態中は、ＡＲＴゲーム数が残っている間、通常ＡＲＴからＥＰへの移行を目指して遊技を行うことになる。一方で、ＡＲＴゲーム数を消化してしまうと、遊技状態は、ＡＲＴ状態（通常ＡＲＴ）から継続ＣＺに移行することになる。
【１５１８】
通常ＡＲＴ中は、ＡＲＴ中の抽籤状態として「低確」「高確」「超高確」が設けられており、これらＡＲＴ中の抽籤状態に応じてＥＰへの移行し易さが制御される。図２１２（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ中の抽籤状態は、ランク決めＡＲＴにおいて決めるランクに応じて一義的に定まる。ここで、図２１２（Ｂ）を参照して、ＡＲＴ中の抽籤状態、すなわち、ＡＲＴのランクの決定方法について説明する。
【１５１９】
図２１２（Ｂ）に示すように、主制御回路９０は、ＡＲＴ抽籤の当籤時にＡＲＴのランクを仮決めする。ＡＲＴ当籤時のランクの仮決めは、ＡＲＴ抽籤に当籤した際の抽籤用フラグ（内部当籤役）に基づいて行われ、例えば、内部当籤役として決定される確率の低い抽籤用フラグ（所謂、強レア役）に基づいてＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、高いランクが決定され易くなっている。
【１５２０】
上述のように、本実施形態のパチスロ１では、一度の当籤でＡＲＴ状態のセット数を複数ストックすることがある。主制御回路９０は、一度の当籤でＡＲＴ状態のセット数を複数のストックした場合、それぞれのストックに対してランクを決定する。なお、後述するように、主制御回路９０は、一つ目のストックについては、ＡＲＴ当籤時の抽籤用フラグに基づいてランクを決定し、二つ目以降のストックについては、抽籤用フラグを用いることなくランクを決定するが、これに限られるものではなく、二つ目以降のストックについても、ＡＲＴ当籤時の抽籤用フラグに基づいてランクを決定することとしてもよい。
【１５２１】
ＡＲＴ当籤時にそれぞれのストックに対してランクを決定（仮決め）すると、主制御回路９０は、当該ストックの放出時に移行するランク決めＡＲＴにおいて、当籤時に仮決めしたランクの昇格抽籤を行い、ＡＲＴのランクを確定する。このランクの昇格抽籤は、１ゲームで完結するランク決めＡＲＴ中の抽籤用フラグに基づいて行われ、例えば、内部当籤役として決定される確率の低い抽籤用フラグ（所謂、強レア役）に基づいてＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、ランクの昇格が行われ易くなっている。
【１５２２】
ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤は、「ランク維持」「ランク＋１」「ランク＋２」「ランク＋３」の何れかが決定され、主制御回路９０は、ＡＲＴ当籤時に仮決めしていたランクを昇格抽籤の抽籤結果に応じて更新する。なお、本実施形態では、ランクの最大は「ランク４」であるため、昇格抽籤の結果が「ランク４」以上である場合は「ランク４」とする。
【１５２３】
このように本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ当籤時にＡＲＴのランクを仮決めしておき、ＡＲＴ状態の開始１ゲーム目（ランク決めＡＲＴ）に、仮決めしたランクからＡＲＴ中のランク（ＡＲＴ中の抽籤状態）を確定させる。言い換えると、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ当籤時は、ＡＲＴ中のランクとして幅を持たせたランクを決めておき、その後、ＡＲＴ状態の開始１ゲーム目に幅を持ったランクから具体的なランクを決定する。なお、ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤では、最低でも「ランク維持」が決定されるため、

ＡＲＴ当籤時に仮決めされるランクは、本実施形態では、上方向のみの幅を持つことになる。もちろん、昇格抽籤においてランクを下げる抽籤結果（例えば、「ランク－１」など）を採用すれば、ＡＲＴ当籤時に仮決めされるランクに、下方向の幅も持たせることができる。

【１５２４】

ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤の結果、ＡＲＴ中のランクが確定すると、確定したランクからＡＲＴ中の抽籤状態が一義的に定まる。具体的には、確定したランクが「ランク１」である場合はＡＲＴ中の抽籤状態が「低確」となり、確定したランクが「ランク２」である場合はＡＲＴ中の抽籤状態が「高確」となり、確定したランクが「ランク３」である場合はＡＲＴ中の抽籤状態が「超高確」となり、確定したランクが「ランク４」である場合はＡＲＴ中の抽籤状態が「超高確」、かつ、ＥＰのストックが１つ付与される。なお、確定したランクが「ランク４」である場合には、ランク決めＡＲＴの後にＥＰに移行することになる（図２０６の移行条件（Ｅ１）（Ｅ２）又は（Ｅ３）参照）。

【１５２５】

なお、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴのランクや抽籤状態を示唆し、遊技者に対して、その後の遊技（１セットの通常ＡＲＴ）に興味を抱かせることとしている。この点、図２１２（Ｃ）を参照して、ＡＲＴのランクや抽籤状態を示唆する演出の概要について説明する。

【１５２６】

パチスロ１では、副制御回路２００は、ＡＲＴ状態への移行時に武器ランクに応じた武器を表示することで、ＡＲＴ当籤時の幅を持ったランクを示唆する。具体的には、本実施形態では、武器ランクに応じた武器として、武器ランクが高い順に「武器Ｓ」「武器Ａ」「武器Ｂ」「武器Ｃ」「武器Ｄ」に応じた映像データを有しており、ＡＲＴ当籤時のランクから武器ランクを決定し、当該武器ランクに応じた画像を表示する。なお、ＡＲＴ当籤時のランクと武器ランクとの対応関係の詳細は省略するが、副制御回路２００は、ＡＲＴ当籤時のランクに応じた確率で、武器ランクを抽籤し、当籤した武器ランクに応じた映像を表示することで、ＡＲＴ当籤時ランクをＡＲＴ状態への移行時に示唆する。

【１５２７】

例えば、副制御回路２００は、ＡＲＴ当籤時に「ランク１」が仮決定されている場合には、武器ランクの低い「武器Ｃ」又は「武器Ｄ」を高い確率で抽籤し、また、ＡＲＴ当籤時に「ランク４」が仮決定されている場合には、反対に武器ランクの高い「武器Ｓ」を高い確率で抽籤する。

【１５２８】

また、図２１２（Ｃ）に示すように、示唆するランクが不明な武器ランク「武器？」及び「武器？」に応じた映像データを設け、ＡＲＴ当籤時のランクを「武器？」で表示する（すなわち、ＡＲＴ当籤時のランクを示唆しない）こととしてもよい。

【１５２９】

この点、本実施形態のパチスロ１では、副制御回路２００は、ＡＲＴ抽籤に当籤することを契機にＡＲＴ状態に移行（抽籤フェーズＡ，Ｂ，ＣからＡＲＴ状態に移行）する場合、「武器Ｓ」～「武器Ｄ」に応じた画像を表示することで、ＡＲＴ当籤時のランクを示唆し、ストックの放出を契機にＡＲＴ状態に移行（放出フェーズＤからＡＲＴ状態に移行）する場合は、「武器？」に応じた画像を表示することで、ＡＲＴ当籤時のランクを示唆しない。なお、放出フェーズＤで放出されるＡＲＴ状態のストックは、ＣＺ中に一度の当籤で複数ストックがなされた場合の２つ目以降のストックやＡＲＴ状態中のストック抽籤において当籤した分のストック等である。

【１５３０】

また、副制御回路２００は、ＡＲＴ中の抽籤状態を通常ＡＲＴ中の演出ステージに基づいて示唆する。具体的には、副制御回路２００は、抽籤状態が「低確（ランク１）」である場合には、通常ＡＲＴ中の演出ステージとしてステージ１（昼間ステージ）を採用し、抽籤状態が「高確（ランク２）」である場合には、通常ＡＲＴ中の演出ステージとしてステ

ージ２（夕方ステージ）を採用し、抽籤状態が「超高確（ランク３，４）」である場合には、通常ＡＲＴ中の演出ステージとしてステージ３（夜間ステージ）を採用する。

【１５３１】

続いて、図２１２（Ｄ）を参照して、通常ＡＲＴからＥＰへの移行方法について説明する。上述したように、通常ＡＲＴ中は、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合に、正解の押し順（略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せが表示される押し順）を報知するナビ高確中と、不正解の押し順（コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せが表示される押し順）を報知する非ナビ高確中があり、通常ＡＲＴのナビ高確中に「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、報知される押し順に従い略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せが表示されると、通常ＡＲＴからＥＰに遊技状態が移行する（図２０６の移行条件（Ｆ）参照）。

【１５３２】

ここで、ナビ高確中と非ナビ高確中とは、ナビ高確ゲーム数に基づき制御される。具体的には、主制御回路９０は、通常ＡＲＴ中にＡＲＴ中の抽籤状態及び抽籤用フラグに応じてナビ高確ゲーム数の付与抽籤（獲得抽籤）を行っており（後述の図２４３参照）、この抽籤でナビ高確ゲーム数が付与されると、付与されたゲーム数の間、ナビ高確中になる。なお、ナビ高確ゲーム数は、ナビ高確中の遊技毎に１減算され、ナビ高確ゲーム数が０になると、非ナビ高確中になる。

【１５３３】

ここで、通常ＡＲＴの期間もナビ高確中の期間もともにゲーム数により管理されるため、通常ＡＲＴの終了時にナビ高確ゲーム数が残っている場合がある。例えば、通常ＡＲＴの残りゲーム数が３ゲームのときに、ナビ高確ゲーム数として５ゲームが付与されると、通常ＡＲＴの終了後にナビ高確ゲーム数が２ゲーム残っている。パチスロ１では、このような場合に、ナビ高確ゲーム数を、通常ＡＲＴから継続ＣＺに持ち越すことがある。すなわち、継続ＣＺ中もナビ高確中になることがある。このようなナビ高確中の持ち越しや、ナビ高確ゲーム数の管理方法の詳細は、後述する。

【１５３４】

続いて、図２１３（Ｅ）を参照して、ＥＰ中の遊技の流れについて説明する。図２１３（Ｅ）に示すように、ＥＰ中は、抽籤用フラグが「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」である場合に、ＡＲＴ状態のセット数が付与（ストック）され、また、抽籤用フラグが「フェイク７」である場合は、ＡＲＴ状態のセット数が付与されない（なお、他の抽籤フラグの場合、ＡＲＴ抽籤を行い、その結果に基づきＡＲＴ状態のセット数を付与する（後述の図２３３参照））。ここで、ＥＰは、ＲＴ５状態であり、ＲＴ５状態では、他のＲＴ状態に比べて高い確率で抽籤用フラグが「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」となるため（言い換えると「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定される確率が高いため（図１８０参照））、ＥＰ中は、ＡＲＴ状態のセット数がストックされ易い状態である。

【１５３５】

また、ＥＰ中は、転落モードによりＥＰから通常ＡＲＴへの転落が管理され、転落モード「保証なし」時は、「６択転落リプ」の当籤時に自力で正解の押し順を当てなければ、（ＲＴ状態がＲＴ４状態に転落してしまう結果）ＥＰから通常ＡＲＴに遊技状態が移行してしまう。一方で、転落モード「ショート」又は「ロング」時は、「６択転落リプ」の当籤時に正解の押し順が報知されるため、通常ＡＲＴに転落することなくＥＰが継続する。

【１５３６】

後述するように、転落モード「ショート」又は「ロング」は、抽籤用フラグが「７揃い」「ＢＡＲ揃い」又は「フェイク７」である場合に、転落モード「保証なし」に移行することがあり、その他の抽籤用フラグである場合には、転落モード「保証なし」に移行することはない（後述の図２４７参照）。ただし、ＥＰ中に抽籤用フラグが一度「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」となるまでは、転落モード「保証なし」に移行することはない（すなわち、ＥＰに移行すると、抽籤用フラグ「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」に基づくＡＲＴ状態の

ストックの付与が少なくとも一度は行われる）。また、後述するように、転落モードは、所謂レア役や転落モード「保証なし」時の自力の押し順正解時に昇格することもある（後述の図２４７参照）。

【１５３７】

［ＢＢ中の遊技性］

続いて、図２１４を参照して、ＢＢ中の遊技の流れについて説明する。図２１４に示すように、ＢＢ中において主制御回路９０は、抽籤用フラグが「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」である場合に、各種ストックを付与し、また、抽籤用フラグが「ベルはずれＡ」又は「ベルはずれＢ」である場合に各種抽籤を行い、当籤すると各種ストックを付与し、非当籤するとストックを付与しない。なお、抽籤用フラグ「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」に基づく各種ストックの付与は、ＣＢＢ中に行い、また、抽籤用フラグ「ベルはずれＡ」又は「ベルはずれＢ」に基づく各種抽籤は、ＮＢＢ中に行う。また、主制御回路９０は、ＢＢ中に規定枚数のメダルが払い出されると、ＢＢを終了する。

【１５３８】

ここで、抽籤用フラグ「ベルはずれＡ」又は「ベルはずれＢ」に基づく各種抽籤の種別、及び、抽籤用フラグ「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」に基づき付与するストックの種別は、状態に応じて異なる。具体的には、主制御回路９０は、通常ＢＢ（図２０６参照）中は、抽籤用フラグ「ベルはずれＡ」又は「ベルはずれＢ」に基づきＣＺ抽籤及びＡＲＴ抽籤を行い、また、抽籤用フラグ「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」に基づきＡＲＴ状態のセット数を付与（ストック）する。また、主制御回路９０は、ＡＲＴ中ＢＢ（図２０６参照）中は、抽籤用フラグ「ベルはずれＡ」又は「ベルはずれＢ」に基づきＡＲＴ抽籤及びＥＰの付与抽籤を行い、また、抽籤用フラグ「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」に基づきＡＲＴ状態のセット数及びＥＰを付与（ストック）する（後述の図２４９参照）。なお、ＡＲＴ中ＢＢにおいて、ＥＰが付与された場合には、ＢＢ終了後にＡＲＴ準備中（及び必要に応じてランク決めＡＲＴ）を経由して、ＥＰ準備中に移行する。

【１５３９】

＜各種データテーブル＞

続いて、図２１５～図２４９を参照して、メインＲＯＭ１０２に記憶される各種のデータテーブルについて説明する。なお、主制御回路９０は、０～２５５の範囲の乱数値（すなわち、確率分母２５６）を用いて以下に示すデータテーブルを用いた抽籤を行う。

【１５４０】

［モード移行抽籤テーブル］

図２１５は、通常状態中のモードを決定するために用いるモード移行抽籤テーブルである。上述したように通常状態中は、抽籤用フラグが「ベル」である場合に現在のモードに基づきＣＺ抽籤を行う（図２０９（Ａ－１）参照）。モード移行抽籤テーブルは、ＣＺ抽籤に用いる通常状態中のモードを決定するためのテーブルであり、図２１５（Ａ）は、ＮＢＢの終了時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図２１５（Ｂ）は、ＣＢＢの終了時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図２１５（Ｃ）は、ＡＲＴ状態に移行することなく終了した初当りＣＺの終了（初当りＣＺから通常状態に移行）時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図２１５（Ｄ）は、継続ＣＺの終了（継続ＣＺから通常状態に移行）時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図２１５（Ｅ）は、設定変更時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルである。

【１５４１】

モード移行抽籤テーブルは、移行先のモード（抽籤結果）を決定するための抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、モード移行抽籤テーブルを参照して、移行先のモードを決定する。なお、ＮＢＢ、ＣＢＢ又は初当りＣＺの終了時は、移行前のモード（モード１～４）に応じて移行先のモードを決定し（図２１５（Ａ）～（Ｃ）参照）、継続ＣＺの終了時又は設定変更時は、移行前のモードに関係なく移行先のモードを決定する（図２１５（Ｄ），（Ｅ）参照）。

【１５４２】
また、モード移行抽籤テーブルで規定される抽籤値は、図２１５（Ａ）～（Ｅ）に示すように、設定値の偶奇情報に応じて異なる。本実施形態のパチスロ１では、設定値（遊技者にとっての有利度合）として、「１」、「２」、「５」及び「６」の４段階の設定値が設けられている。なお、内部的には、設定値「１」、「２」、「５」及び「６」はそれぞれ、値「０」、「１」、「２」及び「３」（以下、「設定値の内部値」という）で管理される。ただし、設定値の内部値（「０」～「３」）は、本発明に係る設定値に関する情報の一具体例を示すものである。
【１５４３】
本実施形態のモード移行抽籤テーブルでは、設定値が偶数設定（「２」又は「６」）である場合におけるモードの昇格確率（移行前のモードより移行先のモードが高くなる確率）は、設定値が奇数設定（「１」又は「５」）である場合のそれにより高くなる。なお、設定値の偶奇情報は、後述するように、予め、設定変更時において設定値の内部値（「０」～「３」）に対して所定の演算を施すことにより算出され、メインＲＡＭ１０３内の所定領域（後述の設定値偶奇格納領域）に格納されている（後述の図２８２及び図２８３参照）。
【１５４４】
ここで、図２１６に、ソースプログラム上において実際に参照される、図２１５（Ｄ）の継続ＣＺ終了時用のモード移行抽籤テーブル及び図２１５（Ｅ）の設定変更時用のモード移行抽籤テーブルの一構成例を示す。なお、図２１６に示すモード移行抽籤テーブルでは、図２１５（Ｄ）に示す継続ＣＺ終了時用のモード移行抽籤テーブルと図２１５（Ｅ）に示す設定変更時用のモード移行抽籤テーブルとが一つのテーブルで構成される。
【１５４５】
ソースプログラム上において実際に参照される、図２１６のモード移行抽籤テーブル内では、データ「．ＬＯＷ．ｗＤＤＭＰＡＲ＿Ｘ」が遊技状況（継続ＣＺ終了時又は設定変更時）に関するパラメータであり、データ「．ＬＯＷ．ｗＥＶＮ＿ＯＤＤ」が設定値の偶奇情報である。そして、このモード移行抽籤テーブルを用いた抽籤処理では、データ「．ＬＯＷ．ｗＤＤＭＰＡＲ＿Ｘ」（遊技状況）及びデータ「．ＬＯＷ．ｗＥＶＮ＿ＯＤＤ」（設定値の偶奇情報）を含む各種抽籤選択情報（モード移行抽籤テーブルの先頭アドレスから８バイト先のアドレスまでの領域に格納されている各種データ）に基づいて、所定の抽籤値群が選択される。
【１５４６】
例えば、遊技状況が設定変更時であり且つ設定値が奇数設定（「１」又は「５」）である場合には、データ「（８０Ｈ）＋ｄＶＣＭＤ１＿１６－＄」（遊技状況が設定変更時であり且つ設定値が奇数設定である場合に使用される抽籤値群の格納領域の先頭アドレス）を参照し、ラベル「ｄＶＣＭＤ＿１６」が付された先頭アドレスから２バイト先のアドレスまでの領域（３バイトの領域）に格納されている抽籤値群（この例では、抽籤値「１６」及び「６４」）が選択される。なお、本実施形態では、遊技状況が設定変更時であり且つ設定値が奇数設定である場合のモード移行抽籤において、モード２及びモード３に非当籤となると、自動的にモード１が当籤することになる（図２１５（Ｅ）参照）ので、このときには、モード１の当否を抽籤により決定する必要がない。それゆえ、ラベル「ｄＶＣＭＤ＿１６」が付された先頭アドレスから始まる抽籤値群の格納領域には、モード１に対する抽籤値が格納されない。
【１５４７】
［状態移行抽籤テーブル］
図２１７及び図２１８は、通常状態中の抽籤状態を決定するために用いる状態移行抽籤テーブルである。通常状態中は、抽籤用フラグが「ベル」以外である場合に現在の抽籤状態及び抽籤用フラグに基づきＣＺ抽籤を行う（図２０９（Ａ－２）参照）。状態移行抽籤テーブルは、ＣＺ抽籤に用いる通常状態中の抽籤状態を決定するためのテーブルであり、図２１７（Ａ）は、現在の抽籤状態が「低確」である場合に移行先の抽籤状態を決定するた

めの状態移行抽籤テーブルであり、図２１７（Ｂ）は、現在の抽籤状態が「高確」であり、かつ、後述する高確保証ゲーム数が１０未満である場合に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図２１７（Ｃ）は、現在の抽籤状態が「高確」であり、かつ、後述する高確保証ゲーム数が１０以上である場合に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図２１８（Ｄ）は、現在の抽籤状態が「超高確」である場合に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルである。また、図２１８（Ｅ）は、ＢＢ終了時に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図２１８（Ｆ）は、設定変更時に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルであり、図２１８（Ｇ）は、ＣＺ終了時に移行先の抽籤状態を決定するための状態移行抽籤テーブルである。

【１５４８】

状態移行抽籤テーブルは、移行先の抽籤状態（抽籤結果）を決定するための抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、状態移行抽籤テーブルを参照して、移行先の抽籤状態を決定する。なお、移行先の抽籤状態として「高確Ａ」又は「高確Ｂ」が決定された場合、後述する高確保証ゲーム数抽籤テーブル（後述の図２１９）を参照して、高確保証ゲーム数が付与される。この高確保証ゲーム数が「１」以上である場合、図２１７（Ｂ）に示す状態移行抽籤テーブルにおいて、移行先の抽籤状態として「低確」が決定されても、抽籤状態は移行せずに「高確」のまま維持される。一方で、移行先の抽籤状態として「高確保証なし」が決定された場合には、移行先の抽籤状態は「高確」になるものの、高確保証ゲーム数は付与されない。

【１５４９】

また、高確保証ゲーム数が残っている状態で移行先の抽籤状態として「超高確」が決定された場合、高確保証ゲーム数は、クリア（０にする）こととしてもよく、また、保持することとしてもよい。なお、図２１８（Ｄ）に示す「超高確」時用の状態移行抽籤テーブルによると、移行先の抽籤状態として「低確」が決定されることがあるが、高確保証ゲーム数を保持する場合には、移行前の「超高確」から移行先の抽籤状態として「低確」が決定されても、「低確」に移行させることなく「超高確」のまま維持することとしてもよく、また、「低確」の代わりに「高確」に移行させることとしてもよい。

【１５５０】

図２１７（Ａ）～図２１８（Ｄ）を参照すると、通常状態中に毎ゲーム参照される状態移行抽籤テーブルでは、移行前の抽籤状態と抽籤用フラグとに基づいて移行先の抽籤状態が決定され、また、他の遊技状態から通常状態に移行した時などに参照される状態移行抽籤テーブル（図２１８（Ｅ）～（Ｇ））では、抽籤用フラグを用いることなく移行先の抽籤状態が決定される。

【１５５１】

［高確保証ゲーム数抽籤テーブル］

図２１９は、移行先の抽籤状態として「高確Ａ」又は「高確Ｂ」が決定された場合に、高確保証ゲーム数を決定するために用いる高確保証ゲーム数抽籤テーブルである。高確保証ゲーム数抽籤テーブルは、移行先の抽籤状態として決定された高確の種別毎に、付与する高確保証ゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、移行先の抽籤状態として「高確Ａ」又は「高確Ｂ」を決定すると、高確保証ゲーム数抽籤テーブルを参照して、高確保証ゲーム数を決定し、付与する。

【１５５２】

［モード別ＣＺ抽籤テーブル］

図２２０は、通常状態中にモードに基づき行うＣＺ抽籤に用いるモード別ＣＺ抽籤テーブルである。モード別ＣＺ抽籤テーブルは、現在のモード毎に、ＣＺ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、通常状態において抽籤用フラグが「ベル」である場合、モード別ＣＺ抽籤テーブルを参照して、現在のモードに基づきＣＺ抽籤を行い、このＣＺ抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（ＣＺ前兆を介して）ＣＺに移行させる。なお、同遊技において行う通常状態中のＡＲＴ抽籤に当籤している場合には、Ｃ

Ｚ抽籤は行わない。
【１５５３】
また、モード別ＣＺ抽籤テーブルで規定される抽籤値は、図２２０に示すように、設定値の高低情報に応じて異なる。本実施形態のモード別ＣＺ抽籤テーブルでは、設定値が高設定（「５」又は「６」）である場合におけるＣＺ抽籤の当籤確率は、設定値が低設定（「１」又は「２」）である場合のそれにより若干高くなる。具体的には、設定値が高設定（「５」又は「６」）である場合におけるモード２時のＣＺ抽籤の当籤確率が、設定値が低設定（「１」又は「２」）である場合のそれにより若干高くなる。その他のモード時では、ＣＺ抽籤の当籤確率は、設定値の高低に応じて変化しない。なお、設定値の高低情報は、後述するように、予め、設定変更時において設定値の内部値（「０」～「３」）に対して所定の演算を施すことにより算出され、メインＲＡＭ１０３内の特定領域（後述の設定値高低格納領域）に格納されている（後述の図２８２及び図２８３参照）。
【１５５４】
ここで、図２２１に、ソースプログラム上において実際に参照されるモード別ＣＺ抽籤テーブルの一構成例を示す。
【１５５５】
ソースプログラム上において実際に参照される図２２１のモード別ＣＺ抽籤テーブル内では、データ「．ＬＯＷ．ｗＬＯＷ＿ＨＩＨ」が設定値の高低情報であり、データ「．ＬＯＷ．ｗＶＣ＿ＭＯＤＥ」が現在のモード情報である。そして、このモード別ＣＺ抽籤テーブルを用いた抽籤処理では、データ「．ＬＯＷ．ｗＬＯＷ＿ＨＩＨ」（高低情報）及びデータ「．ＬＯＷ．ｗＶＣ＿ＭＯＤＥ」（現在のモード情報）を含む各種抽籤選択情報（モード別ＣＺ抽籤テーブルの先頭アドレスから４バイト先のアドレスまでの領域に格納されている各種データ）に基づいて、所定の抽籤値群が選択される。
【１５５６】
例えば、設定値が高設定（「５」又は「６」）であり且つ現在のモードがモード３である場合には、まず、データ「（８０Ｈ）＋ｄＮＲＭＶＣ＿Ｈ－＄」（設定値が高設定である場合に使用される抽籤値群の格納領域の先頭アドレス）を参照し、ラベル「ｄＮＲＭＶＣ＿Ｈ」で示される先頭アドレスから３バイト先のアドレスまでの領域（４バイトの領域）に格納されている抽籤値群が選択される。次いで、その選択された抽籤値群の中からモード３に対応するデータ「ｃＰＲＢ＿６」が選択される。なお、データ「ｃＰＲＢ＿６」は、抽籤値「６」が格納されている領域のアドレスに対応付けられたラベルデータであり、このデータが選択されると、抽籤値「６」が取得される。
【１５５７】
［ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル及び状態別ＣＺ抽籤テーブル］
続いて、図２２２及び図２２３は、通常状態中に抽籤状態に基づき行うＣＺ抽籤に用いる状態別ＣＺ抽籤テーブルであり、図２２２は、通常状態中のＢＢ当籤時にＢＢと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグを参照してＣＺ抽籤を行うためのＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルであり、図２２３は、通常状態中のＢＢ非当籤時に抽籤用フラグを参照してＣＺ抽籤を行うための状態別ＣＺ抽籤テーブルである。
【１５５８】
図２２２のＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルは、現在の抽籤確率毎（低確、高確、超高確）に設けられ、抽籤用フラグ毎にＣＺ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、図２２３の状態別ＣＺ抽籤テーブルは、現在の抽籤確率と設定値の高低情報との組み合わせ毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にＣＺ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、通常状態中に、現在の抽籤確率（抽籤状態）及び抽籤用フラグ及び設定値に基づいてＣＺ抽籤を行い、このＣＺ抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（ＣＺ前兆を介して）ＣＺに移行させる。なお、同遊技において行う通常状態中のＡＲＴ抽籤に当籤している場合には、ＣＺ抽籤は行わない。
【１５５９】
なお、図２２３の状態別ＣＺ抽籤テーブルを用いたＣＺ抽籤において、設定値が高設定（

「５」又は「６」）であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア（強チェリー、強チャンスリプ又は強ベル）」である場合におけるＣＺ抽籤の当籤確率は、設定値が低設定（「１」又は「２」）であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア」である場合のそれより高くなる。

【１５６０】

［ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブル］

続いて、図２２４は、通常状態中のＣＺ抽籤に当籤した際に、通常状態からＣＺに移行するまでの期間（ＣＺ前兆ゲーム数）を抽籤するために用いるＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルである。ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、ＣＺ抽籤に当籤した際のＢＢ当籤の有無に応じてＣＺ前兆ゲーム数の範囲（抽籤結果）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、通常状態中にＣＺ抽籤に当籤すると、ＣＺ前兆ゲーム数の抽籤を行い、当籤したＣＺ前兆ゲーム数をセットし、遊技状態をＣＺ前兆に移行する。

【１５６１】

なお、ＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルでは、ＣＺ前兆ゲーム数の抽籤結果として一定の範囲を持たせているが、主制御回路９０は、当籤した範囲の中から均等にＣＺ前兆ゲーム数を決定する。また、ＢＢ当籤時にＣＺ抽籤に当籤していた場合には、主制御回路９０は、ＢＢの終了後に当籤したＣＺ前兆ゲーム数をセットする。すなわち、通常状態中にＣＺ抽籤に当籤し、かつ、ＣＺ前兆ゲーム数として「１」以上が決定された場合、ＢＢ非当籤時のＣＺ当籤時は、その後、通常状態からＣＺ前兆に遊技状態を移行し、また、ＢＢ当籤時のＣＺ当籤時は、その後、ＢＢが終了した後にＣＺ前兆に遊技状態を移行する。

【１５６２】

［ＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブル及び通常時ＡＲＴ抽籤テーブル］

続いて、図２２５及び図２２６は、通常状態中に抽籤用フラグ等に基づき行うＡＲＴ抽籤に用いるＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２２５は、通常状態中のＢＢ当籤時にＢＢと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグを参照してＡＲＴ抽籤を行うためのＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２２６は、通常状態中のＢＢ非当籤時に抽籤用フラグを参照してＡＲＴ抽籤を行うための通常時ＡＲＴ抽籤テーブルである。

【１５６３】

なお、ＢＢ当籤時は、ＮＢＢ当籤、かつ、抽籤状態が「通常」又は「高確」である場合に、図２２５（Ａ）に示すＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照され、また、ＣＢＢ当籤、かつ、抽籤状態が「通常」又は「高確」である場合に、図２２５（Ｂ）に示すＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照され、また、抽籤状態が「超高確率」又は遊技状態が「ＣＺ前兆」「ＡＲＴ前兆中」の何れかである場合に、ＢＢ（ＣＢＢ又はＮＢＢ）の種別に関わらず、図２２５（Ｃ）に示すＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照される。

【１５６４】

また、ＢＢ非当籤時において、抽籤状態が「低確」又は「高確」であり且つ設定値が低設定（「１」又は「２」）である場合には、図２２６（Ａ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照され、また、抽籤状態が「超高確率」又は遊技状態が「ＣＺ前兆」及び「ＡＲＴ前兆中」のいずれかであり且つ設定値が低設定である場合には、図２２６（Ｂ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照され、また、通常フラグ間中であり且つ設定値が低設定である場合には、図２２６（Ｃ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照される。さらに、ＢＢ非当籤時において、抽籤状態が「低確」又は「高確」であり且つ設定値が高設定（「５」又は「６」）である場合には、図２２６（Ｄ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照され、また、抽籤状態が「超高確率」又は遊技状態が「ＣＺ前兆」及び「ＡＲＴ前兆中」のいずれかであり且つ設定値が高設定である場合には、図２２６（Ｅ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照され、また、通常フラグ間中であり且つ設定値が高設定である場合には、図２２６（Ｆ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルが参照される。

【１５６５】

ＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルは、現在の抽籤状態や遊技状態に応じて設けられ、抽籤用フラグ毎にＡＲＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、通常時ＡＲ

Ｔ抽籤テーブルは、現在の抽籤状態や遊技状態と設定値の高低情報との組み合わせ毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にＡＲＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、主制御回路９０は、通常状態中に抽籤用フラグ等に基づいてＡＲＴ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（ＡＲＴ前兆を介して）ＡＲＴ状態に移行させる。また、本実施形態の通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤では、設定値が高設定であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア（強チェリー、強チャンスリプ又は強ベル）」である場合におけるＡＲＴ抽籤の当籤確率は、設定値が低設定であり且つ抽籤用フラグが「強スイカ」、「強レア」である場合のそれより高くなる。

【１５６６】

［ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブル］

続いて、図２２７は、通常状態中のＡＲＴ抽籤に当籤した際に、通常状態からＡＲＴ状態に移行するまでの期間（ＡＲＴ前兆ゲーム数）を抽籤するために用いるＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルである。ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルは、ＡＲＴ前兆ゲーム数の範囲（抽籤結果）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、通常状態中にＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＡＲＴ前兆ゲーム数の抽籤を行い、当籤したＡＲＴ前兆ゲーム数をセットし、遊技状態をＡＲＴ前兆に移行する。

【１５６７】

なお、ＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルでは、ＡＲＴ前兆ゲーム数の抽籤結果として一定の範囲を持たせているが、主制御回路９０は、当籤した範囲の中から均等にＡＲＴ前兆ゲーム数を決定する。なお、ＢＢ当籤時や通常フラグ間中にＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、遊技状態がＡＲＴ中フラグ間に移行し、ＡＲＴ中ＢＢ終了後にＡＲＴ準備中に移行することから（図２０６参照）、この場合、主制御回路９０は、ＡＲＴ前兆ゲーム数を抽籤しない。すなわち、主制御回路９０は、図２２６（Ａ）（Ｂ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤に当籤した場合に、ＡＲＴ前兆ゲーム数を抽籤し、図２２５（Ａ）～（Ｃ）に示すＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブル、及び図２２６（Ｃ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを用いたＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、ＡＲＴ前兆ゲーム数を抽籤しない。

【１５６８】

［ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル］

続いて、図２２８及び図２２９は、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に用いるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルである。図２２８（Ａ）は、初当りＣＺ、かつ、ＣＺの残りゲーム数が１以上である場合に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２２８（Ｂ）は、初当りＣＺ、かつ、ＣＺの残りゲーム数が０である場合に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２２８（Ｃ）は、初当りＣＺの終了の次遊技（泣きの１回）に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（なお、初当りＣＺの終了の次遊技は、詳細には通常状態中である）である。また、図２２８（Ｄ）は、ＣＺ（ＡＲＴ後）、かつ、非ナビ高確時に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２２９（Ｅ）は、ＣＺ（ＡＲＴ後）、かつ、ナビ高確時に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２２９（Ｆ）は、ＣＺ（ＡＲＴ後）の終了の次遊技（泣きの１回）に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（なお、ＣＺ（ＡＲＴ後）の終了の次遊技は、詳細には通常状態中である）であり、図２２９（Ｇ）は、特殊ＣＺ、かつ、非ナビ高確時に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２２９（Ｈ）は、特殊ＣＺ、かつ、ナビ高確時に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルである。

【１５６９】

ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、ＣＺの種別など毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にＡＲＴ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ＣＺ中に抽籤用フラグ等に基づいてＡＲＴ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（必要に応じてＡＲＴ準備中を介して）ＡＲＴ状態に移行させる。なお、ＣＺ中のＢＢ当籤時は、図２２８及び図２２９に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルではなく、後述のＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブル（後述の図２３３（Ｄ））を参照して、ＡＲＴ抽籤（必ず当籤）を行う。

【１５７０】
［ＡＲＴ中ストック抽籤テーブル］
続いて、図２３０～図２３２は、ＡＲＴ状態中に行うＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤に用いるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルである。図２３０（Ａ）は、通常ＡＲＴ、かつ、ＡＲＴ中の抽籤状態「低確」又は「高確」、かつ、非ナビ高確中に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルであり、図２３０（Ｂ）は、通常ＡＲＴ、かつ、ＡＲＴ中の抽籤状態「低確」又は「高確」、かつ、ナビ高確中に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルであり、図２３０（Ｃ）は、通常ＡＲＴ、かつ、ＡＲＴ中の抽籤状態「超高確」、かつ、非ナビ高確中に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルであり、図２３０（Ｄ）は、通常ＡＲＴ、かつ、ＡＲＴ中の抽籤状態「超高確」、かつ、ナビ高確中に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルである。また、図２３１（Ｅ）は、ＥＰ中、かつ、転落モード「保証なし」時に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルであり、図２３１（Ｆ）は、ＥＰ中、かつ、転落モード「ショート」時に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルであり、図２３１（Ｇ）は、ＥＰ中、かつ、転落モード「ロング」時に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルである。また、図２３２（Ｈ）は、ランク決めＡＲＴ又はＥＰ準備中、かつ、非ナビ高確中に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルであり、図２３２（Ｉ）は、ランク決めＡＲＴ又はＥＰ準備中、かつ、ナビ高確中に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルである。また、図２３２（Ｊ）は、ＡＲＴ準備中に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルであり、図２３２（Ｋ）は、ＡＲＴ中フラグ間に参照されるＡＲＴ中ストック抽籤テーブルである。
【１５７１】
ＡＲＴ中ストック抽籤テーブルは、現在の遊技状態など毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、対応する遊技状態中に抽籤用フラグ等に基づいて上乗せ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、ＡＲＴ状態のセット数を所定数だけ上乗せする。
【１５７２】
［ＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブル］
続いて、図２３３は、ＡＲＴ状態中のＢＢ当籤時に行うＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤に用いるＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルである。図２３３（Ａ）は、通常ＡＲＴ中の抽籤状態「低確」若しくは「高確」時、又は、ＥＰ中の転落モード「保証なし」時に参照されるＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルであり、図２３３（Ｂ）は、通常ＡＲＴ中の抽籤状態「超高確」時、又は、ＥＰ中の転落モード「ショート」時に参照されるＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルであり、図２３３（Ｃ）は、ランク決めＡＲＴ中、又は、ＥＰ準備中に参照されるＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルであり、図２３３（Ｄ）は、ＣＺ若しくはＣＺ終了の次遊技、又は、ＥＰ中の転落モード「ロング」時に参照されるＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルであり、図２３３（Ｅ）は、ＡＲＴ準備中に参照されるＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルである。
【１５７３】
ＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルは、現在の遊技状態など毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、対応する遊技状態中に抽籤用フラグ等に基づいて上乗せ抽籤を行い、このＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、ＡＲＴ状態のセット数を所定数だけ上乗せする。
【１５７４】
［ＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブル］
続いて、図２３４は、ＡＲＴ抽籤や、ＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合（すなわち、ＡＲＴ当籤時）に、付与するＡＲＴ状態のセット数を抽籤するために用いるＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルである。ＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルは、ＡＲＴ当籤時の当籤契機毎に、付与するＡＲＴ状態のセット数についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ＡＲＴ当籤時に対応する当籤契機に基づいてＡＲＴ状態の

セット数を抽籤し、当籤したセット数を付与する。
【１５７５】
なお、当籤契機「初当り」とは、通常状態中にＡＲＴ抽籤に当籤した場合（通常状態中にＲＴ３状態への移行に伴うＡＲＴ状態のストック付与を含む）、ＡＲＴ前兆中にＡＲＴ抽籤に当籤した場合、初当りＣＺ中にＡＲＴ抽籤に当籤した場合、通常ＢＢフラグ間中にＡＲＴ抽籤に当籤した場合、又は通常ＢＢ中にＡＲＴ抽籤に当籤した場合の何れかをいい、また、当籤契機「上乗せＡ」とは、ＥＰ中にＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合をいい、また、当籤契機「上乗せＢ」とは、継続ＣＺ中にＡＲＴ抽籤に当籤した場合をいい、また、当籤契機「上乗せＣ」とは、当籤契機「初当り」「上乗せＡ」「上乗せＢ」以外の状況でＡＲＴ抽籤や、ＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合をいう。
【１５７６】
また、ＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルで規定される抽籤値は、図２３４に示すように、設定値の高低情報に応じて異なる。本実施形態のＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルでは、設定値が高設定（「５」又は「６」）である場合に、より多くのＡＲＴ状態のセット数が当籤するような構成になっている。具体的には、当籤契機が「初当り」時であり且つ設定値が高設定（「５」又は「６」）である場合に３セットのＡＲＴ状態が上乗せされる確率は、当籤契機が「初当り」時であり且つ設定値が低設定（「１」又は「２」）である場合のそれより高くなる。また、その他の当籤契機では、高設定時における２セットのＡＲＴ状態の上乗せ確率が、低設定時のそれより高くなる。
【１５７７】
［特殊ＣＺ移行抽籤テーブル］
続いて、図２３５は、継続ＣＺとして特殊ＣＺを用いるか否かを抽籤するために用いる特殊ＣＺ移行抽籤テーブルである。特殊ＣＺ移行抽籤テーブルは、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無毎に、抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ランク決めＡＲＴの開始時にＡＲＴ状態のセット数のストックの有無に応じて特殊ＣＺを用いるか否かを抽籤し、当籤した場合には、次の継続ＣＺを特殊ＣＺとする一方で、非当籤した場合には、次の継続ＣＺをＣＺ（ＡＲＴ後）とする。
【１５７８】
なお、主制御回路９０は、次の継続ＣＺを特殊ＣＺとした後は、特殊ＣＺが終了するまで特殊ＣＺ移行抽籤テーブルを用いた抽籤を行わない。また、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない状況で、本抽籤に当籤した場合には、主制御回路９０は、ＡＲＴ状態のセット数を１つ付与する。
【１５７９】
［ＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブル］
続いて、図２３６～図２４０は、ＡＲＴ当籤時に当籤したＡＲＴ状態のランクを決定するために用いるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルである。なお、ＡＲＴ当籤時には、ＡＲＴ状態のセット数が複数付与されることがあるが、２つ目以降のＡＲＴ状態のランクは、図２４０（Ｏ）に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルにより決定され、図２３６（Ａ）～図２４０（Ｎ）に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルは、１つ目のＡＲＴ状態のランクを決定するために用いられる。
【１５８０】
図２３６（Ａ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングが通常状態、ＣＺ前兆、ＡＲＴ前兆、又はＥＰ以外のＡＲＴ状態中であり、かつ、ＢＢ非当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３６（Ｂ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングが通常状態、ＣＺ前兆、ＡＲＴ前兆、又はＥＰ以外のＡＲＴ状態中であり、かつ、ＮＢＢの当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３６（Ｃ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングが通常状態、ＣＺ前兆、ＡＲＴ前兆、又はＥＰ以外のＡＲＴ状態中であり、かつ、ＣＢＢの当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルである。
【１５８１】

また、図２３７（Ｄ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＡＲＴ準備中であり、かつ、ＢＢ非当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３７（Ｅ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＡＲＴ準備中であり、かつ、ＮＢＢ当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３７（Ｆ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＡＲＴ準備中であり、かつ、ＣＢＢ当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルである。

【１５８２】

また、図２３８（Ｇ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＥＰ中であり、かつ、ＢＢ非当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３８（Ｈ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＥＰ中であり、かつ、ＮＢＢ当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３８（Ｉ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＥＰ中であり、かつ、ＣＢＢ当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルである。

【１５８３】

また、図２３９（Ｊ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＣＺ中であり、かつ、ＢＢ非当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３９（Ｋ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＣＺ中であり、かつ、ＮＢＢ当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２３９（Ｌ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＣＺ中であり、かつ、ＣＢＢ当籤時に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルである。

【１５８４】

また、図２４０（Ｍ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがフラグ間状態（通常フラグ間又はＡＲＴ中フラグ間）である場合に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２４０（Ｎ）は、ＡＲＴ当籤の当籤タイミングがＢＢ中である場合に用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルであり、図２４０（Ｏ）は、複数ストック時の２つ目以降のＡＲＴ状態のランクを決定するために用いられるＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルである。

【１５８５】

ＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルは、ＡＲＴ当籤時の遊技状態毎に設けられ、ＡＲＴ当籤時の抽籤用フラグ毎に、抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ＡＲＴ抽籤や、ＡＲＴ状態のセット数の上乗せ抽籤に当籤した場合、当籤契機となった抽籤用フラグを用いて、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。ＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを用いて決定されたランクは、ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤に基づき昇格し、通常ＡＲＴ中のランク（抽籤状態）となる（図２１２（Ｂ）参照）。

【１５８６】

［ストック放出順序抽籤テーブル］

続いて、図２４１は、上述の放出フェーズＤにおいて放出するＡＲＴ状態のストックの順序を抽籤するために用いるストック放出順序抽籤テーブルである。ストック放出順序抽籤テーブルは、放出するＡＲＴ状態のランクの順序（抽籤結果）についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、放出フェーズＤでは、ストック放出順序抽籤テーブルを参照して決定した順序に応じて、保有するＡＲＴ状態のストックの中から１つのストックを放出する。例えば、放出順序「４，３，２，１」である場合、主制御回路９０は、放出フェーズＤになると、保有するストックの中のランク４のストックを最も優先して放出し、ランク３のストックを次に優先して放出し、ランク２のストックを次に優先して放出し、ランク１のストックを次に優先して放出する。

【１５８７】

なお、放出順序の抽籤は、ＣＺとＡＲＴ状態とのループ中に一度のみ行うこととしてもよく、また、放出フェーズＤになるたびに行うこととしてもよい。また、放出順序の抽籤を、ＣＺとＡＲＴ状態とのループ中に一度のみ行う場合の抽籤タイミングは任意であり、例えば、ループ中に初めて放出フェーズＤになったタイミングでもよく、また、ＣＺから初めてＡＲＴ状態に移行したタイミングであってもよい。

【１５８８】

［ランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブル］

続いて、図２４２は、ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤に用いるランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルであり、図２４２（Ａ）は、非ナビ高確時のランク決めＡＲＴ中に参照されるランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルであり、図２４２（Ｂ）は、ナビ高確時のランク決めＡＲＴ中に参照されるランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルであり、図２４２（Ｃ）は、１ゲームで完結するランク決めＡＲＴ中にＢＢに当籤した場合に参照されるランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルである。

【１５８９】

ランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルは、ランク決めＡＲＴ中の状況毎に設けられ、抽籤用フラグ毎に昇格抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ＡＲＴ当籤時に決定していたランクを、昇格抽籤の抽籤結果に基づいて更新する。なお、昇格抽籤の結果ランク４以上になる場合には、主制御回路９０は、更新後のランクをランク４とする。

【１５９０】

［ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブル］

続いて、図２４３は、通常ＡＲＴ中のナビ高確ゲーム数の獲得抽籤に用いるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図２４３（Ａ）は、ＡＲＴ状態中の抽籤状態が「低確（ランク１）」時の通常ＡＲＴ中に参照されるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図２４３（Ｂ）は、ＡＲＴ状態中の抽籤状態が「高確（ランク２）」時の通常ＡＲＴ中に参照されるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図２４３（Ｃ）は、ＡＲＴ状態中の抽籤状態が「超高確（ランク３、４）」時の通常ＡＲＴ中に参照されるナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルである。

【１５９１】

ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルは、ＡＲＴ状態中の抽籤状態毎に設けられ、抽籤用フラグ毎にナビ高確ゲーム数の獲得抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、通常ＡＲＴ中に抽籤状態及び抽籤用フラグに基づいてナビ高確ゲーム数を付与する。その結果、ナビ高確ゲーム数が１以上になるとナビ高確中となる。ナビ高確ゲーム数は、通常ＡＲＴ中の１回の遊技毎に更新（１減算）されることになるが、この点は後述する。

【１５９２】

［ＣＺゲーム数獲得抽籤テーブル］

続いて、図２４４は、ＣＺゲーム数の上乗せ抽籤に用いるＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図２４４（Ａ）は、ＡＲＴ準備中に参照されるＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図２４４（Ｂ）は、通常ＡＲＴ、かつ、非ナビ高確時に参照されるＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルであり、図２４４（Ｃ）は、通常ＡＲＴ、かつ、ナビ高確時に参照されるＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルである。また、図２４４（Ｄ）は、ＣＺ中の抽籤フェーズＡ～ＣにおいてＡＲＴ抽籤に当籤した場合、又は、ＣＺ中の放出フェーズＤにおいてＡＲＴ状態のストックの放出が行われた場合に参照されるＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルである。

【１５９３】

図２４４（Ａ）～（Ｃ）に示すＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルは、遊技状態や抽籤用フラグ毎に上乗せするＣＺゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。また、図２４４（Ｄ）に示すＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルは、（抽籤用フラグに関わらず）上乗せするＣＺゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、通常ＡＲＴ中に、抽籤用フラグに基づいてＣＺゲーム数の上乗せを行うとともに、ＣＺからＡＲＴ状態への移行時にＣＺゲーム数の上乗せを行う。なお、図２４４（Ｄ）に示すように、ＣＺからＡＲＴ状態への移行時には、最低でも５ゲームの上乗せが行われる。

【１５９４】

［ＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブル］

続いて、図２４５は、ＡＲＴゲーム数の上乗せ抽籤に用いるＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルである。ＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルは、ＡＲＴ状態（ランク決めＡＲＴ、通常

ＡＲＴ、ＥＰ準備又はＥＰ）、ＡＲＴ準備中又は継続ＣＺ中に抽籤用フラグとして「ＮＢＢ」又は「ＣＢＢ」が決定された場合に参照され、抽籤用フラグ毎に上乗せするＡＲＴゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図２４４に示すＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルと図２４５に示すＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルとを比較すると分かるように、本実施形態のパチスロ１では、通常ＡＲＴ中等は、ＢＢ以外の抽籤用フラグに基づいてＣＺゲーム数の上乗せを行い、ＢＢの抽籤用フラグに基づいてＡＲＴゲーム数の上乗せを行う。

【１５９５】

主制御回路９０は、ＡＲＴ状態、ＡＲＴ準備中又は継続ＣＺ中にＢＢが当籤すると、ＡＲＴゲーム数の上乗せを行う。その結果、ＢＢ終了後に移行することになる通常ＡＲＴの遊技期間が延長されることになる。

【１５９６】

［転落モード抽籤テーブル］

続いて、図２４６は、ＥＰ当籤時に転落モードを抽籤するための転落モード抽籤テーブルである。転落モード抽籤テーブルは、ＥＰの当籤タイミング毎に設けられ、転落モードの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、ＥＰは、ランク決めＡＲＴにおいてランク４が決定されたタイミング、ナビ高確中の通常ＡＲＴ中に「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定されたタイミング、ＡＲＴ中ＢＢ中のＥＰストック抽籤に当籤したタイミングにおいてストックが付与され、ランク決めＡＲＴにおいてランク４が決定された場合は「ランク決めＡＲＴ中」欄の抽籤値を用いて転落モードを抽籤し、それ以外の場合は「ランク決めＡＲＴ中以外」欄の抽籤値を用いて転落モードを抽籤する。

【１５９７】

主制御回路９０は、ＥＰのストックが付与されると、そのタイミングに応じて転落モードを抽籤し、セットする。なお、セットした転落モードは、後述の図２４７の転落モード移行抽籤テーブルに示すように、ＥＰ中に移行することになる。

【１５９８】

［転落モード移行抽籤テーブル］

続いて、図２４７は、ＥＰ中に転落モードを移行させるために用いる転落モード移行抽籤テーブルであり、図２４７（Ａ）は、移行前の転落モードが「保証なし」である場合に参照される転落モード移行抽籤テーブルであり、図２４７（Ｂ）は、移行前の転落モードが「ショート」である場合に参照される転落モード移行抽籤テーブルであり、図２４７（Ｃ）は、移行前の転落モードが「ロング」である場合に参照される転落モード移行抽籤テーブルである。

【１５９９】

転落モード移行抽籤テーブルは、現在の転落モード毎に設けられ、抽籤用フラグ毎に移行先の転落モードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ＥＰ中は現在の転落モード及び抽籤用フラグに基づいて、転落モードを移行させる。なお、図２４７（Ａ）に示す「保証なし」時の転落モード移行抽籤テーブルでは、「ＥＰ継続時」という欄がある。この「ＥＰ継続時」は、「６択転落リプ」当籤時に自力で押し順に正解したときに参照される。

【１６００】

また、転落モード「ショート」又は「ロング」時に抽籤用フラグが「フェイク７」である場合、所定の確率で転落モード「保証なし」に移行することがある。しかしながら、上述したように、ＥＰ中は、少なくとも抽籤用フラグが１回「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」になるまでは継続するため、ＥＰ中に抽籤用フラグ「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」が一度も当籤していない場合には、抽籤用フラグ「フェイク７」が当籤しても転落モードの移行を行わない。

【１６０１】

［ＥＰ中ＢＢ当籤時転落モード移行抽籤テーブル］

続いて、図２４８は、ＥＰ中のＢＢ当籤時に転落モードの移行を行うために用いるＥＰ中

ＢＢ当籤時転落モード移行抽籤テーブルである。ＥＰ中ＢＢ当籤時転落モード移行抽籤テーブルは、ＥＰ中に当籤したＢＢの種別、及び、移行前の転落モード毎に、移行先の転落モードについての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ＥＰ中にＢＢが当籤すると、当籤したＢＢの種別、及び、現在の転落モード及び抽籤用フラグに基づいて移行先の転落モードを決定する。ＥＰ中にＢＢに当籤すると、ＢＢの終了後にＥＰに復帰するが、決定した転落モードは、ＢＢの終了後に復帰したＥＰにおいて用いられる。

【１６０２】

［ＢＢ中の各種抽籤テーブル］

続いて、図２４９は、ＢＢ中の各種抽籤に用いる抽籤テーブルであり、図２４９（Ａ）は、通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中に抽籤用フラグに基づいてＡＲＴ抽籤を行うためのＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブルであり、図２４９（Ｂ）は、通常ＢＢ中に抽籤用フラグに基づいてＣＺ抽籤を行うためのＢＢ中ＣＺ抽籤テーブルであり、図２４９（Ｃ）は、ＡＲＴ中ＢＢ中に抽籤用フラグに基づいてＥＰストック抽籤を行うためのＢＢ中ＥＰストック抽籤テーブルである。

【１６０３】

図２４９に示すように、これら各種の抽籤テーブルは、抽籤用フラグ毎に抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、ＢＢ中のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、ＡＲＴ状態のセット数のストックを所定数付与し、ＢＢ終了後に遊技状態をＡＲＴ準備中に移行する。また、主制御回路９０は、ＢＢ中のＣＺ抽籤に当籤した場合、ＣＺのストックを１つ付与し、ＢＢ終了後に遊技状態をＣＺ前兆又はＣＺに移行する。また、主制御回路９０は、ＢＢ中のＥＰストック抽籤に当籤した場合、ＥＰのストックを１つ付与し、ＢＢ終了後に遊技状態を（ＡＲＴ準備及びＥＰ準備中を介して）ＥＰに移行する。

【１６０４】

＜遊技状態毎の抽籤内容＞

次に、図２５０～図２６３を参照して各遊技状態において行われる各種抽籤の内容について説明する。なお、以下に説明する抽籤は、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１により実行される後述のスタート時出玉関連抽籤処理及び停止時出玉関連抽籤処理（後述の図２８６参照）において行われる。また、本実施形態では、主制御回路９０は、内部当籤役（抽籤用フラグ）に応じて、リール回転開始時（スタート時）又はリール停止時に各種抽籤を行うが、各種抽籤を行うタイミングは既に説明しているため（図２０８参照）、以下では、抽籤を行うタイミングについての詳細は省略する。

【１６０５】

［通常状態中に行う抽籤内容］

初めに、図２５０を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が通常状態中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１６０６】

通常状態中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には図２２５に示すＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ、及び現在の抽籤状態に基づきＡＲＴ抽籤を行う。また、ＢＢ非当籤時には、メインＣＰＵ１０１は、通常状態中の抽籤状態が「低確」又は「高確」である場合には、図２２６（Ａ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、通常状態中の抽籤状態が「超高確」である場合には、図２２６（Ｂ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１６０７】

ここで、通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、抽籤用フラグが「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」である場合、通常状態中のＡＲＴ抽籤に必ず当籤することが分かり、また、図１８０の内部抽籤テーブル及び図２０８の内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係を参照すると、ＲＴ５状態中は、通常状態中のＡＲＴ抽籤に必ず当籤する抽籤用フラグ「７揃い」

又は「ＢＡＲ揃い」に対応する「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」又は「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定される確率が、他のＲＴ状態に比べて非常に高いことが分かる。

【１６０８】

そのため、本実施形態のパチスロ１では、非ナビ区間である通常状態中にＲＴ状態がＲＴ５状態に移行すると、その後のＲＴ５状態中の遊技においてＡＲＴ抽籤に当籤する期待を持つことができる。

【１６０９】

また、通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、抽籤用フラグが「強チャンスリプ」である場合、通常状態中のＡＲＴ抽籤に所定の確率で当籤することが分かり、また、図２０８を参照すると、通常状態（非ナビ区間）では、内部当籤役として「強チェリプ」が決定された場合の他、内部当籤役として「３択昇格リプ」が決定され、かつ、押し順が正解である場合に、抽籤用フラグが「強チャンスリプ」となることが分かる。そして、内部当籤役として「強チェリプ」が決定された場合、又は、「３択昇格リプ」当籤時の押し順に正解した場合は、略称「強チェリプ（ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せが表示され、ＲＴ状態がＲＴ５状態に移行するが分かる（図２０５参照）。

【１６１０】

そのため、本実施形態のパチスロ１では、非ナビ区間である通常状態中にＲＴ状態を自力でＲＴ５状態まで移行できた場合には、ＲＴ５状態に移行した遊技でもＡＲＴ抽籤の当籤に期待を持てることになる。すなわち、本実施形態のパチスロ１では、通常状態中は、抽籤用フラグとして「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」が決定される確率が高いＲＴ５状態中だけでなく、ＲＴ５状態に移行したタイミング、言い換えると、抽籤用フラグ「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」のチャンス期間であるＲＴ５状態中だけでなく、そのチャンス期間の入り口でも、ＡＲＴ抽籤の当籤に期待を持てることになる。

【１６１１】

また、上述のように通常状態中にＲＴ状態がＲＴ３状態に移行した場合には、ＡＲＴ状態のセット数が付与される（図２０９（Ｂ－２）参照）。ここで、通常状態中にＲＴ３状態へ移行した場合には、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤したものとして続く抽籤を行う。

【１６１２】

図２５０に戻り、（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＣＺ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には図２２２に示すＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ、及び現在の抽籤状態に基づきＣＺ抽籤を行う。一方で、ＢＢ非当籤時には、メインＣＰＵ１０１は、抽籤用フラグが「ベル」である場合には、図２２０に示すモード別ＣＺ抽籤テーブルを参照して、現在のモードに基づきＣＺ抽籤を行う。また、ＢＢ非当籤時、かつ、抽籤用フラグが「ベル」以外の場合は、メインＣＰＵ１０１は、図２２３に示す状態別ＣＺ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及び現在の抽籤状態に基づきＣＺ抽籤を行う。

【１６１３】

なお、ＢＢ当籤時、かつ、抽籤用フラグが「ベル」である場合、本実施形態では、図２２０に示すモード別ＣＺ抽籤テーブルを参照したＣＺ抽籤のみを行うが、これに限られるものではなく、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時、かつ、抽籤用フラグが「ベル」である場合に、図２２０に示すモード別ＣＺ抽籤テーブルを参照したＣＺ抽籤と、図２２０に示すモード別ＣＺ抽籤テーブルを参照したＣＺ抽籤の双方を行うこととしてもよい。

【１６１４】

続いて、（Ｂ）のＣＺ抽籤が非当籤の場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｃ）の状態移行抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２１７（Ａ）～図２１８（Ｄ）に示す状態移行抽籤テーブルを参照して、現在（移行前）の抽籤状態及び抽籤用フラグに基づいて移行先の抽籤状態を決定し、次遊技の抽籤状態としてセットする。

【１６１５】

続いて、（Ｃ）の状態移行抽籤において移行先の抽籤状態として「高確Ａ」又は「高確Ｂ」を決定すると、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｄ）の高確保証ゲーム数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２１９に示す高確保証ゲーム数抽籤テーブルを参照して、移行先として決定した抽籤状態に基づき高確保証ゲーム数を決定し、付与する。

【１６１６】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤及び（Ｂ）のＣＺ抽籤の双方が非当籤の場合には、（Ｃ）の状態移行抽籤及び（Ｄ）の高確保証ゲーム数抽籤を行うと、今回の遊技において行うべき抽籤が終了する。なお、次遊技の遊技状態（報知の有無を考慮した遊技状態）は、それぞれの抽籤結果に応じて異なるが、詳しくは後述する。

【１６１７】

また、（Ｂ）のＣＺ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｅ）の前兆ゲーム数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２２４に示すＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照して、ＢＢ当籤の有無に基づきＣＺの前兆ゲーム数を決定、かつ、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６１８】

また、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｆ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。なお、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照すると、通常状態中のＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、ＡＲＴ状態のセット数として２つ以上が決定されることが分かる。

【１６１９】

メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｇ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、１つ目のＡＲＴ状態のストックについては、図２３６（Ａ）～（Ｃ）に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の抽籤用フラグに基づいてＡＲＴ状態のランクを決定し、２つ目以降のＡＲＴ状態のストックについては、図２４０（Ｏ）に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態のランクを決定する。

【１６２０】

メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｈ）の前兆ゲーム数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２２７に示すＡＲＴ前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ状態の前兆ゲーム数を決定、かつ、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６２１】

［通常状態から移行する遊技状態］

メインＣＰＵ１０１は、通常状態中にこれらの抽籤を行うと、その抽籤結果に応じて次遊技の遊技状態（報知の有無を考慮した遊技状態）をセットする。なお、報知の有無を考慮した遊技状態の移行は、図２０６及び図２０７において既に説明しているが、通常状態から移行可能な遊技状態の種別、及びその条件を図２５０にも示している。

【１６２２】

具体的には、通常状態中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、今回の遊技においてＢＢが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてＢＢに当籤し、かつ、ＢＢ当籤時のＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、ＢＢに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、通常状態中に用いるモード及び抽籤状態をクリアする。

【１６２３】

また、通常状態中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に非当籤し、かつ、今回の遊技においてＢＢが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてＢＢに当籤し、かつ、ＢＢ当籤時のＡＲＴ抽

籤に非当籤し、かつ、ＢＢに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常ＢＢをセットする。

【１６２４】

また、通常状態中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常フラグ間をセットする。また、通常状態中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ前兆をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、通常状態中に用いるモード及び抽籤状態をクリアする。また、通常状態中に（Ｂ）のＣＺ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＣＺ前兆をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、通常状態中に用いる抽籤状態をクリアする。

【１６２５】

［ＣＺ前兆中に行う抽籤内容］

続いて、図２５１を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＣＺ前兆中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１６２６】

ＣＺ前兆中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には図２２５（Ｃ）に示すＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。また、ＢＢ非当籤時には、メインＣＰＵ１０１は、図２２６（Ｂ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１６２７】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤の有無に基づいて処理を異ならせ、ＢＢ（「Ｆ＿クラウンＢＢ」「Ｆ＿赤ＢＢ」又は「Ｆ＿青ＢＢ」）が内部当籤役として決定されていない場合には、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、ＢＢが内部当籤役として決定されている場合には、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＣＺの前兆ゲーム数の抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２２４に示すＣＺ前兆ゲーム数抽籤テーブルの「ＢＢ当籤時」欄を参照して、ＣＺの前兆ゲーム数を決定し、現在セットされているＣＺの前兆ゲーム数を決定したＣＺの前兆ゲーム数に書き換え、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６２８】

また、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｃ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺの前兆ゲーム数をＡＲＴの前兆ゲーム数に書き換えて、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６２９】

［ＣＺ前兆から移行する遊技状態］

ＣＺ前兆中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、今回の遊技においてＢＢが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてＢＢに当籤し、かつ、ＢＢ当籤時のＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、ＢＢに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モードをクリアするとともに、ＣＺの前兆ゲーム数をＡＲＴの前兆ゲーム数に書き換える。

【１６３０】

また、ＣＺ前兆中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に非当籤し、かつ、今回の遊技においてＢＢが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてＢＢに当籤し、かつ、ＢＢ当籤時のＡＲＴ抽

籤に非当籤し、かつ、ＢＢに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常ＢＢをセットする。
【１６３１】
また、ＣＺ前兆中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常フラグ間をセットする。また、ＣＺ前兆中に、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、前兆ゲーム数が今回の遊技で０に更新され、かつ、ＲＴ状態が高ＲＴ状態（ＲＴ４状態又はＲＴ５状態）である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてランク決めＡＲＴをセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モードをクリアする。
【１６３２】
また、ＣＺ前兆中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、前兆ゲーム数が今回の遊技で０に更新され、かつ、ＲＴ状態が低ＲＴ状態（ＲＴ０状態～ＲＴ３状態）である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ準備中をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モードをクリアする。
【１６３３】
また、ＣＺ前兆中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、前兆ゲーム数が今回の遊技の更新後においても１以上である場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ前兆をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モードをクリアする。
【１６３４】
また、ＣＺ前兆中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤することなく、ＣＺの前兆ゲーム数が０に更新された場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として初当りＣＺをセットする。
【１６３５】
［ＡＲＴ前兆中に行う抽籤内容］
続いて、図２５２を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＡＲＴ前兆中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。
【１６３６】
ＡＲＴ前兆中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には図２２５（Ｃ）に示すＢＢ当籤時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。また、ＢＢ非当籤時には、メインＣＰＵ１０１は、図２２６（Ｂ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。
【１６３７】
（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。
【１６３８】
［ＡＲＴ前兆から移行する遊技状態］
ＡＲＴ前兆中にＢＢが作動した場合（すなわち、今回の遊技においてＢＢに当籤し、かつ、ＢＢに応じた図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合）、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、ＡＲＴ前兆中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常フラグ間をセットする。
【１６３９】

また、ＡＲＴ前兆中にＡＲＴの前兆ゲーム数が０に更新され、かつ、ＲＴ状態が高ＲＴ状態（ＲＴ４状態又はＲＴ５状態）である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてランク決めＡＲＴをセットし、また、ＡＲＴ前兆中にＡＲＴの前兆ゲーム数が０に更新され、かつ、ＲＴ状態が低ＲＴ状態（ＲＴ０状態～ＲＴ３状態）である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ準備中をセットする。なお、これらの場合、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺゲーム数に１０をセットする。

【１６４０】

通常、ＡＲＴ状態とＣＺとのループは、初当りＣＺから始まるため、ＡＲＴ状態に移行した時点でＣＺゲーム数が既にセットされているが、ＡＲＴ前兆からＡＲＴ状態に移行（すなわち、通常状態からＡＲＴ前兆を介してＡＲＴ状態に移行）した場合、ＣＺを経由していないためＣＺゲーム数がセットされていない。そこで、ＡＲＴ前兆中にＡＲＴの前兆ゲーム数が０に更新された場合には、ＣＺゲーム数として１０をセットし、その後のＡＲＴ状態とＣＺとのループを可能にしている。

【１６４１】

［初当りＣＺ、及び、初当りＣＺ終了の次遊技に行う抽籤内容］

続いて、図２５３を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が初当りＣＺ、及び、初当りＣＺ終了の次遊技に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１６４２】

初当りＣＺ、及び、初当りＣＺ終了の次遊技では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には、図２３３（Ｄ）に示すＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、ＢＢ非当籤時には、図２２８（Ａ）～（Ｃ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１６４３】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。

【１６４４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のＣＺゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４４（Ｄ）に示すＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、上乗せするＣＺゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のＣＺゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６４５】

［初当りＣＺ、及び、初当りＣＺ終了の次遊技から移行する遊技状態］

初当りＣＺ、及び、初当りＣＺ終了の次遊技にＢＢが作動した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、ＡＲＴ前兆中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中フラグ間をセットする。なお、これらの場合、メインＣＰＵ１０１は、モードをクリアする。

【１６４６】

また、初当りＣＺ、及び、初当りＣＺ終了の次遊技において、ＡＲＴ抽籤に当籤し、かつ、ＲＴ状態が高ＲＴ状態（ＲＴ４状態又はＲＴ５状態）である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてランク決めＡＲＴをセットし、また、ＡＲＴ抽籤に当籤し、

かつ、ＲＴ状態が低ＲＴ状態（ＲＴ４状態又はＲＴ５状態）である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ準備中をセットする。なお、これらの場合、メインＣＰＵ１０１は、モードをクリアする。

【１６４７】

また、初当りＣＺ終了の次遊技において、ＡＲＴ抽籤に非当籤し、かつ、ＣＺのストックがある場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＣＺ前兆をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モード及びＣＺの前兆ゲーム数を抽籤し、セットする。

【１６４８】

また、初当りＣＺ終了の次遊技において、ＡＲＴ抽籤に非当籤し、かつ、ＣＺのストックがない場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常状態をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モード、通常状態中の抽籤状態、及び高確保証ゲーム数を抽籤し、セットする。

【１６４９】

［ＡＲＴ準備中に行う抽籤内容］

続いて、図２５４を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＡＲＴ準備中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１６５０】

ＡＲＴ準備中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には、図２３３（Ｅ）に示すＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、ＢＢ非当籤時には、図２３２（Ｊ）に示すＡＲＴ中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１６５１】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。

【１６５２】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、又は、（Ｃ）のランク抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のＣＺゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４４（Ａ）に示すＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づき上乗せするＣＺゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のＣＺゲーム数に加算する。

【１６５３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｅ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４５に示すＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したＢＢの種別に応じて上乗せするＡＲＴゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のＡＲＴゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６５４】

［ＡＲＴ準備から移行する遊技状態］

ＡＲＴ準備中にＢＢが作動した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、ＡＲＴ前兆中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中フラグ間をセットする。

【１６５５】

また、ＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ４状態に移行すると、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として以下の遊技状態をセットする。具体的には、通常ＡＲＴ又はランク決

めＡＲＴ中に当籤したＢＢの終了後のＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ４状態に移行した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常ＡＲＴをセットする。また、ＥＰ中に当籤したＢＢの終了後のＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ４状態に移行した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＥＰをセットする。また、ＥＰのストックが有るＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ４状態に移行した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＥＰをセットする（なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、初回ＥＰ処理も行う）。また、メインＣＰＵ１０１は、これ以外の状況でＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ４状態に移行すると、次遊技の遊技状態としてランク決めＡＲＴをセットする。

【１６５６】

なお、以下において、初回ＥＰ処理とは、ＥＰ中の転落モードを抽籤し、セットすること、及び、ナビ高確ゲーム数をクリア（０にする）すること、のうちの未だ終了していない処理を行うことをいう。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、いずれの処理も未だ終了していない場合には、初回ＥＰ処理において両処理を行い、いずれか一方の処理が終了している場合には、初回ＥＰ処理において終了していない処理を行い、いずれの処理も終了している場合には、初回ＥＰ処理においていずれの処理も行わない。

【１６５７】

［ランク決めＡＲＴ中に行う抽籤内容］

続いて、図２５５を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がランク決めＡＲＴ中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１６５８】

ランク決めＡＲＴ中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のランク昇格抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４２に示すランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグやナビ高確中か否か等に基づきＡＲＴ状態のランクの昇格抽籤を行い、その抽籤結果に基づきＡＲＴ当籤時に仮決めしておいたランクを更新する。

【１６５９】

このランク昇格抽籤の結果、ＡＲＴ状態のランクがランク４まで昇格した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）の転落モード抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４６に示す転落モード抽籤テーブルを参照して、転落モードの初期値を決定し、セットする。

【１６６０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には、図２３３（Ｃ）に示すＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、ＢＢ非当籤時には、図２３２（Ｈ）（Ｉ）に示すＡＲＴ中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びナビ高確中か否かに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１６６１】

（Ｃ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｄ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｅ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。

【１６６２】

（Ｃ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、又は、（Ｅ）のランク抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｆ）ＡＲＴゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４５に示すＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したＢＢの種別に応じて上乗せするＡＲＴゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のＡＲＴゲーム数に加算する。

【１６６３】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｇ）の特殊ＣＺの発動抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３５に示す特殊ＣＺ移行抽籤テーブルを参照して、通常ＡＲＴの終了後に移行する継続ＣＺとして特殊ＣＺを用いるか否かを抽籤し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。
【１６６４】
［ランク決めＡＲＴから移行する遊技状態］
ランク決めＡＲＴ中にＢＢが作動した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、ランク決めＡＲＴ中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中フラグ間をセットする。
【１６６５】
また、ランク決めＡＲＴ中の（Ａ）のランク昇格抽籤でランク４まで昇格し、かつ、ＲＴ状態がＲＴ５状態である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＥＰをセットする。また、ランク決めＡＲＴ中の（Ａ）のランク昇格抽籤でランク４まで昇格し、かつ、ＲＴ５状態以外のＲＴ状態である場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＥＰ準備中をセットする。なお、これらの場合、メインＣＰＵ１０１は、初回ＥＰ処理を行う。
【１６６６】
また、上述した状況以外の場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常ＡＲＴをセットする。
【１６６７】
［通常ＡＲＴ中に行う抽籤内容］
続いて、図２５６を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が通常ＡＲＴ中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。
【１６６８】
通常ＡＲＴ中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には、図２３３（Ａ）（Ｂ）に示すＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ及びＡＲＴ状態中の抽籤状態に基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、ＢＢ非当籤時には、図２３０に示すＡＲＴ中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ、ＡＲＴ状態中の抽籤状態及びナビ高確中か否かに基づきＡＲＴ抽籤を行う。
【１６６９】
（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。
【１６７０】
（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、又は、（Ｃ）のランク抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）ＣＺゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４４（Ｂ）（Ｃ）に示すＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びナビ高確中か否かに基づき上乗せするＣＺゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のＣＺゲーム数に加算する。
【１６７１】
続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｅ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４５に示すＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したＢＢの種別に応じて上乗せするＡＲＴゲーム数を決定する。メインＣＰＵ１０

１は、ＡＲＴゲーム数の獲得抽籤に当籤した場合（通常ＡＲＴ中のＢＢ当籤時には、必ずＡＲＴゲーム数の獲得抽籤に当籤するため、通常ＡＲＴ中のＢＢ当籤時と同じである）、当該上乗せするゲーム数を現在のＡＲＴゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６７２】

一方で、（Ｅ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤に非当籤した場合（ＢＢ当籤時以外は必ず非当籤であるため、通常ＡＲＴ中のＢＢ非当籤時と同じである）、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｆ）のナビ高確ゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４３に示すナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及び（ＡＲＴ状態のランクから一義的に定まる）ＡＲＴ状態中の抽籤状態に基づき、上乗せするナビ高確ゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のナビ高確ゲーム数に加算する。

【１６７３】

続いて、今回の遊技がナビ高確中であり、かつ、今回の遊技において「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合には、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｇ）の転落モード抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４６に示す転落モード抽籤テーブルを参照して、転落モードの初期値を決定し、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。一方で、上述の何れかの条件を満たさない場合には、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６７４】

［通常ＡＲＴから移行する遊技状態］

通常ＡＲＴ中にＢＢが作動した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、通常ＡＲＴ中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中フラグ間をセットする。

【１６７５】

また、通常ＡＲＴ中のナビ高確中にＲＴ状態がＲＴ５状態に移行すると、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＥＰをセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、初回ＥＰ処理を行う。

【１６７６】

また、通常ＡＲＴ中にＡＲＴ状態の残りゲーム数が０に更新され、かつ、特殊ＣＺに非当籤の場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＣＺ（ＡＲＴ後）をセットする。また、通常ＡＲＴ中にＡＲＴ状態の残りゲーム数が０に更新され、かつ、特殊ＣＺに当籤している場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として特殊ＣＺをセットする。

【１６７７】

［ＥＰ準備中に行う抽籤内容］

続いて、図２５７を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＥＰ準備中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１６７８】

ＥＰ準備中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には、図２３３（Ｃ）に示すＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、ＢＢ非当籤時には、図２３２（Ｈ）（Ｉ）に示すＡＲＴ中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びナビ高確中か否かに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１６７９】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。

この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。
【１６８０】
（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、又は、（Ｃ）のランク抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４５に示すＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したＢＢの種別に応じて上乗せするＡＲＴゲーム数を決定する。この抽籤に当籤した場合には、メインＣＰＵ１０１は、上乗せするゲーム数を現在のＡＲＴゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する一方で、この抽籤に非当籤した場合には、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。
【１６８１】
［ＥＰ準備から移行する遊技状態］
ＥＰ準備中にＢＢが作動した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、ＥＰ準備中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中フラグ間をセットする。
【１６８２】
また、ＥＰ準備中にＲＴ状態がＲＴ５状態に移行すると、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＥＰをセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、初回ＥＰ処理を行う。
【１６８３】
［ＥＰ中に行う抽籤内容］
続いて、図２５８を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＥＰ中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。
【１６８４】
ＥＰ中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には、図２３３（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）に示すＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグ、及びＥＰ中の転落モードに基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、ＢＢ非当籤時には、図２３１に示すＡＲＴ中ストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及びＥＰ中の転落モードに基づきＡＲＴ抽籤を行う。
【１６８５】
（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。
【１６８６】
（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、又は、（Ｃ）のランク抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４５に示すＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したＢＢの種別に応じて上乗せするＡＲＴゲーム数を決定する。
【１６８７】
（Ｃ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤に非当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、（Ｅ）の転落モード移行抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４７に示す転落モード移行抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ及び現在の転落モードに基づき移行先の転落モードを決定し、セットする。続いて、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。
【１６８８】

一方で、（Ｃ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、上乗せするゲーム数を現在のＡＲＴゲーム数に加算し、続いて、（Ｆ）の転落モード移行抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４８に示すＥＰ中ＢＢ当籤時転落モード移行抽籤テーブルを参照して、ＥＰ中に当籤したＢＢの種別、及び、移行前の転落モードに基づき、移行先の転落モードを決定し、セットする。続いて、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６８９】

［ＥＰから移行する遊技状態］

ＥＰ中にＢＢが作動した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、ＥＰ中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中フラグ間をセットする。

【１６９０】

また、ＥＰ中にＲＴ５状態以外のＲＴ状態に移行し、かつ、ＥＰのストックがある場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＥＰ準備中をセットする。また、ＥＰ中にＲＴ５状態以外のＲＴ状態に移行し、かつ、ＥＰのストックがない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常ＡＲＴをセットする。

【１６９１】

［ＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、及び特殊ＣＺ中に行う抽籤内容］

続いて、図２５９を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、及び特殊ＣＺ中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１６９２】

ＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、及び特殊ＣＺ中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う（上述の抽籤フェーズＡ～Ｃ）。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ当籤時には、図２３３（Ｄ）に示すＡＲＴ中ＢＢ当籤時ストック抽籤テーブルを参照して、ＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行い、また、ＢＢ非当籤時には、図２２８（Ｄ）～図２２９（Ｈ）に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグ、ＣＺの種別（ＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、又は特殊ＣＺ）、及びナビ高確中か否かに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１６９３】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤が非当籤の場合、メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴ状態のストックの放出があるか否かに応じてその後の処理を異ならせる。上述のように、ＡＲＴ状態のストックの放出は、継続ＣＺ中のＣＺの残りゲーム数が０になったタイミングで行われるため（上述の放出フェーズＤ）、今回の遊技がＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、又はＣＺの残りゲーム数が１以上のＣＺ（ＡＲＴ後）若しくは特殊ＣＺ中は、ＡＲＴ状態のストックの放出は行わず、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。また、ＡＲＴ状態のストックがない場合にはストックを放出することができないため、ＣＺの残りゲーム数が０のＣＺ（ＡＲＴ後）中であっても、ＡＲＴ状態のストックがない場合には、ＡＲＴ状態のストックの放出は行わず、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する（なお、特殊ＣＺは、放出フェーズＤのストックが放出されると終了するため、特殊ＣＺ中は常にＡＲＴ状態のセット数が１つ以上ストックされている）。

【１６９４】

一方で、ＣＺの残りゲーム数が０のＣＺ（ＡＲＴ後）又は特殊ＣＺにおいてＡＲＴ状態のストックがある場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）の放出順序抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４１に示すストック放出順序抽籤テーブルを参照して、ストックしているＡＲＴ状態に対して設定されたランクに基づいて、ストックしているＡＲＴ状態の中から、放出フェーズＤで放出するストック分のＡＲＴ状態を決定する。この抽籤の後、メインＣＰＵ１０１は、決定したＡＲＴ状態を、ＡＲＴ状態のストッ

クの中から消し去るとともに、決定したＡＲＴ状態に対して設定されたランクに基づいて、次遊技のランク決めＡＲＴ中に昇格抽籤を行う。

【１６９５】

一方で、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｃ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。

【１６９６】

（Ｂ）の放出順序抽籤、又は（Ｄ）のランク抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｅ）のＣＺゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４４（Ｄ）に示すＣＺゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、上乗せするＣＺゲーム数を決定し、当該上乗せするゲーム数を現在のＣＺゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６９７】

［ＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、及び特殊ＣＺから移行する遊技状態］

ＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、及び特殊ＣＺ中にＢＢが作動した場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、ＡＲＴ前兆中にＢＢに当籤したもののＢＢが作動しない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中フラグ間をセットする。

【１６９８】

また、ＣＺ（ＡＲＴ後）、ＣＺ（ＡＲＴ後）終了の次遊技、及び特殊ＣＺ中に、ＡＲＴ抽籤に当籤、又はＡＲＴ状態のストックの放出が行われると、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてランク決めＡＲＴをセットする。

【１６９９】

また、ＣＺ（ＡＲＴ後）の次遊技において、ＡＲＴ抽籤に非当籤し、かつ、ＣＺのストックがある場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＣＺ前兆をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モード及びＣＺの前兆ゲーム数を抽籤し、セットする。

【１７００】

また、ＣＺ（ＡＲＴ後）の次遊技において、ＡＲＴ抽籤に非当籤し、かつ、ＣＺのストックがない場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常状態をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モード、通常状態中の抽籤状態、及び高確保証ゲーム数を抽籤し、セットする。

【１７０１】

［通常フラグ間中に行う抽籤内容］

続いて、図２６０を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が通常フラグ間中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１７０２】

通常フラグ間中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２２６（Ｃ）に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、持ち越しているＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。（Ａ）のＡＲＴ抽籤に非当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７０３】

一方で、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡ

ＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７０４】

［通常フラグ間から移行する遊技状態］

通常フラグ間中にＢＢが作動し、かつ、ＢＢの作動時にＡＲＴ状態のセット数のストックがない場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常ＢＢをセットする。また、通常フラグ間中にＢＢが作動し、かつ、ＢＢの作動時にＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。

【１７０５】

［通常ＢＢ中に行う抽籤内容］

続いて、図２６１を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が通常ＢＢ中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１７０６】

通常ＢＢ中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４９（Ａ）に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１７０７】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤に非当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＣＺ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４９（Ｂ）に示すＢＢ中ＣＺ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＣＺ抽籤を行い、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。なお、このＣＺ抽籤に当籤した場合には、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺの権利を１つ付与（ストック）する。

【１７０８】

一方で、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｃ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７０９】

［通常ＢＢから移行する遊技状態］

通常ＢＢ中に（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤すると、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。また、通常ＢＢ中に払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達し、ＢＢの作動が終了すると、メインＣＰＵ１０１は、各種のストックの有無に応じて次遊技の遊技状態をセットする。具体的には、ＡＲＴ状態のセット数のストックがあり、かつ、ＡＲＴ状態の前兆ゲーム数がない場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ準備をセットする。

【１７１０】

また、ＣＺのストックがあり、かつ、ＣＺの前兆ゲーム数がない場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として初当りＣＺをセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モード、及び通常状態中の抽籤状態をセットする。また、ＣＺのストックがあり、かつ、ＣＺの前兆ゲーム数がある場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＣＺ前兆をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モード、及び通常状態中の抽籤状態をセットする。また、ＡＲＴ状態及びＣＺのいずれのストック

もない場合には、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態として通常状態をセットする。なお、この場合、メインＣＰＵ１０１は、モード、及び通常状態中の抽籤状態をセットする。

【１７１１】

［ＡＲＴ中フラグ間中に行う抽籤内容］

続いて、図２６２を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＡＲＴ中フラグ間中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１７１２】

ＡＲＴ中フラグ間中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３２（Ｋ）に示すＡＲＴ中ストック抽籤テーブルを参照して、持ち越しているＢＢと重複して当籤した内部当籤役に対応する抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。（Ａ）のＡＲＴ抽籤に非当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７１３】

一方で、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７１４】

［ＡＲＴ中フラグ間から移行する遊技状態］

ＡＲＴ中フラグ間中にＢＢが作動すると、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ中ＢＢをセットする。

【１７１５】

［ＡＲＴ中ＢＢ中に行う抽籤内容］

続いて、図２６３を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１がＡＲＴ中ＢＢ中に行う各種の抽籤の詳細について説明する。

【１７１６】

ＡＲＴ中ＢＢ中では、内部当籤役や押し順に基づいて抽籤用フラグが決まると（図２０８参照）、メインＣＰＵ１０１は、（Ａ）のＡＲＴ抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４９（Ａ）に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤を行う。

【１７１７】

（Ａ）のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｂ）のＡＲＴストック数抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３４に示すＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｃ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７１８】

また、（Ａ）のＡＲＴ抽籤に非当籤した場合、又は（Ｃ）のランク抽籤に続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のＥＰストック抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４９（Ｃ）に示すＢＢ中ＥＰストック抽籤テーブルを参照して、抽籤用フラグに基づきＥＰのストック抽籤を行う。（Ｄ）のＥＰストック抽籤に非当籤した場合には、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７１９】

一方、（Ｄ）のＥＰストック抽籤に当籤した場合には、メインＣＰＵ１０１は、続いて、（Ｅ）の転落モード抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４６に示す転落モード抽籤テーブルを参照して、ＥＰ中の転落モードを抽籤し、セットし、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１７２０】

［ＡＲＴ中ＢＢから移行する遊技状態］

ＡＲＴ中ＢＢ中に払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達し、ＢＢの作動が終了すると、メインＣＰＵ１０１は、次遊技の遊技状態としてＡＲＴ準備をセットする。

【１７２１】

＜パチスロ１に特有な制御＞

以上、本実施形態のパチスロ１の遊技性に関して説明した。続いて、本実施形態のパチスロ１に特有の制御に関して個別に説明する。

【１７２２】

［ＡＲＴ抽籤及びランク抽籤］

本実施形態のパチスロ１では、図２２８（Ａ）（Ｂ）のＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルに示すように、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤は、ＣＺの残りゲーム数に応じて当籤する確率が異なるものの、図２３９のＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルに示すように、ＣＺ中のランク抽籤は、決定されるランクの傾向は、ＣＺの残りゲーム数に関わらず同一であるが、これに限られるものではない。すなわち、ＣＺ（初当りＣＺ及び継続ＣＺ）中に行うＡＲＴ抽籤及びランク抽籤の双方ともに、ＣＺの残りゲーム数に応じて異ならせることとしてもよい。

【１７２３】

ここで、図２６４及び図２６５は、ＣＺ中に行うＡＲＴ抽籤とランク抽籤との概念図であり、図２６４（Ａ）（Ｂ）は、ＣＺの残りゲーム数とＣＺ中に行う各抽籤との関係例を示している。また、図２６４及び図２６５に概念的に示すテーブルのうち、ＡＲＴ抽籤に用いるテーブルは、図２２８等に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルに相当するテーブルであり、また、ランク抽籤に用いるテーブルは、図２３６等に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルに相当するテーブルである。

【１７２４】

パチスロ１において主制御回路９０は、ＣＺの残りゲーム数に応じて異なる確率で当籤するＡＲＴ抽籤を行うこととしてもよい。具体的には、図２６４（Ａ）に示すように、ＡＲＴ抽籤に用いる抽籤テーブルを、ＣＺの残りゲーム数毎に有することで、ＣＺの残りゲーム数に応じて異なる確率で当籤するＡＲＴ抽籤を行うことができる。

【１７２５】

なお、図２６４（Ａ）に示す例では、ＣＺの残りゲーム数が「７，８ゲーム」である場合には、テーブルＡを用いてＡＲＴ抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「５，６ゲーム」である場合には、テーブルＢを用いてＡＲＴ抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「３，４ゲーム」である場合には、テーブルＣを用いてＡＲＴ抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「１，２ゲーム」である場合には、テーブルＤを用いてＡＲＴ抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「０ゲーム」である場合には、テーブルＥを用いてＡＲＴ抽籤を行うこととしている。

【１７２６】

この場合において、ＣＺの残りゲーム数とＡＲＴ抽籤に当籤する確率との関係は、参照するテーブルに応じて任意に設定することができ、例えば、ＣＺの残りゲーム数が長いほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率を高くしてもよく、また、反対にＣＺの残りゲーム数が短いほどＡＲＴ抽籤に当籤する確率を高くしてもよい。このようにすることで、ＣＺ中は、ＣＺの消化に伴い残りゲーム数が減ることで、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率が徐々に低く又は高くなっていくことになる。なお、図２６４（Ａ）に示す例の場合、テーブルＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅの順で、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率を高く又は低くすることで実現することができる。

【１７２７】

また、特定の残りゲーム数において、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率を高く又は低くしてもよい。図２６４（Ａ）に示す例の場合、例えば、テーブルＢをＡＲＴ抽籤に当籤する確率が最も高く設定し、テーブルＤをＡＲＴ抽籤に当籤する確率が次に高く設定し、テーブルＥをＡＲＴ抽籤に当籤する確率が次に高く設定し、テーブルＡをＡＲＴ抽籤に当籤する確率が次に高く設定し、テーブルＢをＡＲＴ抽籤に当籤する確率が次に高く設定することで、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率が高いゲーム数と低いゲーム数とを混在させることができる。

【１７２８】

また、パチスロ１において主制御回路９０は、ＣＺの残りゲーム数に応じてランク抽籤の抽籤結果を異ならせることとしてもよい。具体的には、図２６４（Ａ）に示すように、ランク抽籤に用いる抽籤テーブルを、ＣＺの残りゲーム数毎に有することで、ＣＺの残りゲーム数に応じてランク抽籤の抽籤結果を異ならせることができる。

【１７２９】

なお、図２６４（Ａ）に示す例では、ＣＺの残りゲーム数が「７，８ゲーム」である場合には、テーブルＶを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「５，６ゲーム」である場合には、テーブルＷを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「３，４ゲーム」である場合には、テーブルＸを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「１，２ゲーム」である場合には、テーブルＹを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「０ゲーム」である場合には、テーブルＺを用いてランク抽籤を行うこととしている。

【１７３０】

この場合において、ＣＺの残りゲーム数とランク抽籤の抽籤結果との関係は、参照するテーブルに応じて任意に設定することができ、例えば、ＣＺの残りゲーム数が長いほどＡＲＴ当籤時のＡＲＴ状態のランクとして高ランクが決定され易くしてもよく、また、反対にＣＺの残りゲーム数が短いほどＡＲＴ当籤時のＡＲＴ状態のランクとして高ランクが決定され易くしてもよい。このようにすることで、ＣＺ中は、ＣＺの消化に伴い残りゲーム数が減ることで、ＡＲＴ当籤時のＡＲＴ状態のランクが徐々に低く又は高くなっていくことになる。なお、図２６４（Ａ）に示す例の場合、テーブルＶ，Ｗ，Ｘ，Ｙ，Ｚの順で、ＡＲＴ状態のランクとして高ランクが決定され易く又は決定され難くすることで実現することができる。

【１７３１】

また、特定の残りゲーム数では、ＡＲＴ状態のランクとして高ランクが決定され易く又は決定され難くしてもよい。図２６４（Ａ）に示す例の場合、例えば、テーブルＸ，Ｗ，Ｚ，Ｖ，Ｙの順で、ＡＲＴ状態のランクとして高ランクが決定され易く又は決定され難くすることで、ＡＲＴ当籤時にＡＲＴ状態のランクとして高ランクが決定され易いゲーム数と決定され難いゲーム数とを混在させることができる。

【１７３２】

なお、図２６４（Ａ）では、ＣＺ中に行うＡＲＴ抽籤とランク抽籤との間で、ＣＺの残りゲーム数を揃えているが、これに限られるものではない。例えば、図２６４（Ｂ）に示すように、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤は、ＣＺの残りゲーム数「７，８ゲーム」「５，６ゲーム」「３，４ゲーム」「１，２ゲーム」「０ゲーム」に応じて異ならせる一方で、ＣＺ中のランク抽籤は、ＣＺの残りゲーム数「６，７，８ゲーム」「４，５ゲーム」「０，１，２，３ゲーム」に応じて異ならせている。このようにすることで、ＣＺ中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにすることができる。

【１７３３】

また、パチスロ１において主制御回路９０は、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無に応じて、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤及びランク抽籤を行うこととしてもよい。具体的には、図２６５（Ａ）に示すように、ＡＲＴ抽籤に用いる抽籤テーブル及びランク抽籤に用いる抽籤テーブルを、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無毎に有することで、ＣＺ中に主制御回路９０は、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無に応じて抽籤結果が異なるＡＲＴ抽籤及びランク抽籤を行うことができる。

【１７３４】
なお、図２６５（Ａ）に示す例では、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合には、テーブルＡを用いてＡＲＴ抽籤を行い、また、テーブルＺを用いてランク抽籤を行い、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない場合には、テーブルＢを用いてＡＲＴ抽籤を行い、また、テーブルＹを用いてランク抽籤を行うこととしている。
【１７３５】
この場合において、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無と、ＡＲＴ抽籤及びランク抽籤の抽籤結果との関係は、参照するテーブルに応じて任意に設定することができ、例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合にはストックがない場合に比べて、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率が低く、ＡＲＴ状態のランクとして低いランクが決定され易くしてもよく、また反対に、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率が高く、ＡＲＴ状態のランクとして高いランクが決定され易くしてもよい。また、例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合にはストックがない場合に比べて、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率は低いものの、ＡＲＴ状態のランクとしては高いランクが決定され易くしてもよく、また反対に、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率は高いものの、ＡＲＴ状態のランクとしては低いランクが決定され易くしてもよい。
【１７３６】
なお、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無に応じてＡＲＴ抽籤及びランク抽籤の抽籤結果を異ならせる制御は、ＣＺ中に限るものではなく、通常状態、ＡＲＴ状態又はＢＢ中のいずれの状態であっても適用することができる。
【１７３７】
また、パチスロ１において主制御回路９０は、ＣＺの残りゲーム数と、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無との双方を考慮して、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤及びランク抽籤を行うこととしてもよい。具体的には、図２６５（Ｂ）に示すように、ＡＲＴ抽籤に用いる抽籤テーブル及びランク抽籤に用いる抽籤テーブルを、ＣＺの残りゲーム数及びＡＲＴ状態のセット数のストックの有無毎に有することで、ＣＺ中に主制御回路９０は、ＣＺの残りゲーム数及びＡＲＴ状態のセット数のストックの有無に応じて抽籤結果が異なるＡＲＴ抽籤及びランク抽籤を行うことができる。
【１７３８】
なお、図２６５（Ｂ）に示す例では、ＡＲＴ状態のセット数のストックがあるときは、ＣＺの残りゲーム数が「７，８ゲーム」である場合に、テーブルＡを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＶを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「５，６ゲーム」である場合に、テーブルＢを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＷを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「３，４ゲーム」である場合には、テーブルＣを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＸを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「１，２ゲーム」である場合には、テーブルＤを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＹを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「０ゲーム」である場合には、テーブルＥを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＺを用いてランク抽籤を行うこととしている。
【１７３９】
一方で、ＡＲＴ状態のセット数のストックがないときは、ＣＺの残りゲーム数が「７，８ゲーム」である場合に、テーブルＦを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＱを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「５，６ゲーム」である場合に、テーブルＧを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＲを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「３，４ゲーム」である場合には、テーブルＨを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＳを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「１，２ゲーム」である場合には、テーブルＩを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＴを用いてランク抽籤を行い、ＣＺの残りゲーム数が「０ゲーム」である場合には、テーブルＪを用いてＡＲＴ抽籤を行うとともにテーブルＵを用いてランク抽籤を行うこととしている。
【１７４０】

この場合においても、ＣＺの残りゲーム数及びＡＲＴ状態のセット数のストックの有無と、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率との関係、並びに、ＣＺの残りゲーム数及びＡＲＴ状態のセット数のストックの有無と、ランク抽籤の抽籤結果との関係を参照するテーブルに応じて任意に設定できる点は、上述の通りである。なお、図２６４の例に比べて図２６５の例では、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無を更に考慮することとしているため、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合とストックがない場合とで、ＡＲＴ抽籤及びランク抽籤の傾向も異ならせることができる。

【１７４１】

例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合は、ＣＺの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率が低く（又は高く）なる一方で、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない場合は、ＣＺの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率が高く（又は低く）なるように設定することもできる。また、例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合とない場合とで、ＡＲＴ抽籤に当籤し易いゲーム数を異ならせることもできる。

【１７４２】

もちろん、ＡＲＴ状態のランク抽籤も同様であり、例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合は、ＣＺの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ＡＲＴ状態のランクとして低い（又は高い）ランクが決定され易くなる一方で、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない場合は、ＣＺの消化に伴い残りゲーム数が減るにつれて、ＡＲＴ状態のランクとして高い（又は低い）ランクが決定され易くなるように設定することもできる。また、例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合とない場合とで、ＡＲＴ状態のランクとして高いランクが決定され易いゲーム数を異ならせることもできる。

【１７４３】

また、図２６５（Ａ）（Ｂ）では、ＣＺ中に行うＡＲＴ抽籤とランク抽籤との間で、ＣＺの残りゲーム数を揃えているが、これに限られるものではなく、図２６４（Ｂ）に例示するように、ＣＺ中に行うＡＲＴ抽籤とランク抽籤との間で、ＣＺの残りゲーム数を異ならせることとしてもよい。

【１７４４】

同様に、図２６５（Ａ）（Ｂ）では、ＡＲＴ状態のストックがある場合に行うＡＲＴ抽籤と、ＡＲＴ状態のストックがない場合に行うＡＲＴ抽籤との間でＣＺの残りゲーム数を揃え、同様に、ＡＲＴ状態のストックがある場合に行うランク抽籤と、ＡＲＴ状態のストックがない場合に行うランク抽籤との間でＣＺの残りゲーム数を揃えているが、これに限られるものではない。

【１７４５】

例えば、図２６５（Ｃ）に示すように、ＡＲＴ状態のストックがない場合には、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤は、ＣＺの残りゲーム数「７，８ゲーム」「５，６ゲーム」「３，４ゲーム」「１，２ゲーム」「０ゲーム」に応じて異ならせる一方で、ＣＺ中のランク抽籤は、ＣＺの残りゲーム数「６，７，８ゲーム」「４，５ゲーム」「０，１，２，３ゲーム」に応じて異ならせ、また、ＡＲＴ状態のストックがある場合には、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤は、ＣＺの残りゲーム数「５，６，７，８ゲーム」「２，３，４ゲーム」「０，１ゲーム」に応じて異ならせる一方で、ＣＺ中のランク抽籤は、ＣＺの残りゲーム数「６，７，８ゲーム」「３，４，５ゲーム」「０，１，２ゲーム」に応じて異ならせることとしてもよい。このようにすることで、ＣＺ中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにすることができる。

【１７４６】

以上説明したように本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ抽籤に当籤するとランク抽籤を行い、ＡＲＴ状態中のランクを決定する。なお、ＡＲＴ状態中は、このランク（より詳細には、ランクから定まる抽籤状態）に基づき、ＣＺゲーム数の上乗せやＥＰへの移行（より詳細には、ナビ高確ゲーム数の付与）といった特典が付与されることになるため、低いランクは小さな特典しか付与されず、反対に高いランクは大きな特典が付与されることに

なる。そのため、ＡＲＴ状態のランクは、遊技者に対して付与する特典の大きさということができる。

【１７４７】

このとき、パチスロ１では、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無に応じてランク抽籤の抽籤結果を異ならせる。例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合には、ランク抽籤において低いランクを決定し易く、反対に、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない場合には、ランク抽籤において高いランクを決定し易くすることができる。これにより、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある状態で更にＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない状態でＡＲＴ抽籤に当籤した場合よりも、低いランクが期待できることになり、その後のＡＲＴ状態における特典への期待が抑制される。

【１７４８】

このようにパチスロ１では、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合には、ＡＲＴ状態のランクを相対的に低く決定するため、ストックがある状態での更なるＡＲＴ当籤時に遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことを抑制することができる。

【１７４９】

なお、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合には、ランク抽籤において高いランクを決定し易く、反対に、ＡＲＴ状態のセット数のストックがない場合には、ランク抽籤において低いランクを決定し易くすることもできる。このような場合であっても、２つ目以降のストック分のランクは高くなってしまうものの、１つ目のストック分のランクは低く抑えることができるため、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことを抑制することができる。

【１７５０】

また、パチスロ１では、ＡＲＴ状態のセット数のストックの有無に応じてＡＲＴ抽籤の抽籤結果も異ならせる。例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合にＡＲＴ抽籤に当籤し易くすることで、ストックがある場合には、ＡＲＴ抽籤に当籤し易いものの低いランクが決定され易くすることができ、また、ＡＲＴ状態のセット数のストックがある場合にＡＲＴ抽籤に当籤し難くすることで、ストックがある場合には、ＡＲＴ抽籤に当籤し難く、かつ、当籤しても低いランクが決定され易くすることができる。これにより、ＣＺ中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにすることができる。

【１７５１】

また、パチスロ１では、ＣＺ中の残りゲーム数に応じてＡＲＴ抽籤及びランク抽籤の抽籤結果を異ならせる。これにより、ＣＺ中の各種抽籤をより多様化することができ、遊技性に富んだものにすることができる。

【１７５２】

なお、パチスロ１において、ＡＲＴ状態のランクは、ＣＺゲーム数の上乗せに影響を与える情報であるため、高いランクが決定された場合には、ＣＺゲーム数の上乗せに期待でき、結果、ＣＺとＡＲＴ状態とのループが継続することが期待でき、遊技性が向上する。

【１７５３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１７５４】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１７５５】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤を行いＡＲＴ状態に移行するか否か、及びＡＲＴ状態に移行する場合にＡＲＴ状態中の有利度合（すなわち、ＡＲＴ状態中のランク）を決定

するため、特典決定手段、移行決定手段及びモード決定手段として機能する。
なお、上述のようにＡＲＴ状態中のランクは、ＡＲＴ状態中に付与する特典（例えば、ＣＺゲーム数の上乗せなど）に影響を与える情報であるため、ＡＲＴ状態という特典を付与する遊技機においては、ＡＲＴ状態のランクを決定することは、ＡＲＴ状態という特典の大きさを決定することと同じである（すなわち、ランクが高いほど、有利なＡＲＴ状態になるため、付与する特典も大きくなる）。
【１７５６】
また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、遊技状態をＡＲＴ状態に移行させるとともに、このＡＲＴ状態中の遊技を、ランク抽籤で決定したランクに基づき制御（すなわち、ランクに基づいてＣＺゲーム数の上乗せなどの特典を付与）するため、特典付与手段及び有利状態制御手段として機能する。
【１７５７】
また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、付与するＡＲＴ状態の権利数を決定して、メインＲＡＭ１０３に記憶するとともに、遊技状態をＡＲＴ状態に移行させると、メインＲＡＭ１０３に記憶されているＡＲＴ状態の権利を１つ消し去るため、権利管理手段として機能する。
【１７５８】
また、主制御基板７１は、ＣＺ中の遊技を制御するため、状態制御手段及び高確率状態制御手段として機能する。なお、主制御基板７１は、ＣＺ中にＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＣＺを中断して遊技状態をＡＲＴ状態に移行させ、その後、このＡＲＴ状態が終了すると、中断していたＣＺを再開することで、ＣＺとＡＲＴ状態とのループを実現する。
【１７５９】
［ＣＺ終了後の泣きの１回のＡＲＴ抽籤］
本実施形態のパチスロ１では、通常状態中であっても、ＣＺが終了した次の１ゲームでは、当籤する確率が高いＡＲＴ抽籤を行う（図２２８、図２２９参照）。遊技者にとってみると、ＣＺが終了した後にもＡＲＴ状態への移行の期待度を持つことができるため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【１７６０】
特に、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺからＡＲＴ状態に移行すると、ＣＺの残りゲーム数が上乗せされるが、ＣＺが終了した次の１ゲームにおいてＡＲＴ抽籤に当籤した場合にも、ＣＺの残りゲーム数が上乗せされ、結果、ＣＺの終了に伴い終了したＣＺとＡＲＴ状態とのループが再開することになるため、遊技の興趣が向上する。なお、ＣＺの最終ゲーム（残りゲーム数「０」）に遊技状態がＡＲＴ状態に移行し、かつ、ＣＺゲーム数に「５ゲーム」が上乗せされた場合、ＡＲＴ状態終了時のＣＺゲーム数の残りは「５ゲーム」である。また、ＣＺが終了した次の１ゲームにおいてＡＲＴ抽籤に当籤し、遊技状態がＡＲＴ状態に移行し、かつ、ＣＺゲーム数に「５ゲーム」が上乗せされた場合も、ＡＲＴ状態終了時のＣＺゲーム数の残りは「５ゲーム」である。
【１７６１】
また、ＣＺが終了した次の１ゲームにおける演出内容は、任意である。例えば、ＣＺが終了した次の１ゲームでは、ＣＺとＡＲＴ状態とのループによる有利区間の結果を表示する終了画面を表示しておき、ＣＺが終了した次の１ゲームにおけるＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、この終了画面から逆転させる形で演出画面を切り替えることとしてもよい。また、ＣＺとＡＲＴ状態とのループによる有利区間の結果は、ＣＺの最終ゲームにおいて表示しておき、次のゲーム（ＣＺが終了した次の１ゲーム）のスタート時には、通常状態中の通常の演出画面を表示しておくこととしてもよい。この場合、ＣＺが終了した次の１ゲームにおいてＡＲＴ抽籤に当籤すると、例えば、第１停止操作～第３停止操作等の任意のタイミングで、通常の演出画面が確定画面に演出画面を切り替えることとしてもよい。
【１７６２】
また、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺが終了した次の１ゲームにおいて当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行うこととしているが、これに限られるものではない。継続ＣＺ及びＡＲ

Ｔ状態は、高ＲＴ状態中に行われるため、例えば、ＣＺが終了した後の低ＲＴ状態に移行したタイミングの１ゲームに限り、当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行うこととしてもよい。すなわち、主制御回路９０は、継続ＣＺの終了時は、ＲＴ状態がＲＴ０～ＲＴ２状態の何れかに移行した次の１ゲームに限り、当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行い、また、初当りＣＺの終了時には、初当りＣＺの終了時のＲＴ状態が既にＲＴ０～ＲＴ２状態である場合は初当りＣＺが終了した次の１ゲームにおいて当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行い、また、初当りＣＺの終了時のＲＴ状態がＲＴ４状態又はＲＴ５状態である場合は、初当りＣＺが終了した後にＲＴ状態がＲＴ０～ＲＴ２状態の何れかに移行した次の１ゲームに限り、当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行うこととしてもよい。

【１７６３】

また、ＡＲＴ抽籤は、抽籤フラグに基づいて行われるところ、抽籤用フラグは、内部当籤役とナビ区間の有無とに応じて決定されるため（図２０８（Ｂ）参照）、ＣＺが終了した次の１ゲームをナビ区間とするか否かに応じて、ＣＺが終了した次の１ゲームにおけるＡＲＴ抽籤の抽籤結果が異なることになる。この点、ＣＺが終了した次の１ゲームをナビ区間としてもよく、また、非ナビ区間としてもよく、更には、ナビ高確中のナビ区間としてもよく、また非ナビ高確中のナビ区間としてもよい。

【１７６４】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１７６５】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１７６６】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤を行い、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、遊技状態をＡＲＴ状態に移行させるため、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、付与するＡＲＴ状態の権利数を決定して、メインＲＡＭ１０３に記憶するとともに、遊技状態をＡＲＴ状態に移行させると、メインＲＡＭ１０３に記憶されているＡＲＴ状態の権利を１つ消し去るため、特典管理手段として機能する。

【１７６７】

また、主制御基板７１は、ＣＺ中の遊技を制御するため、状態制御手段として機能する。なお、主制御基板７１は、ＣＺ中にＡＲＴ抽籤に当籤すると、ＣＺを中断して遊技状態をＡＲＴ状態に移行させ、その後、このＡＲＴ状態が終了すると、中断していたＣＺを再開することで、ＣＺとＡＲＴ状態とのループを実現するが、この際、ＣＺからＡＲＴ状態への移行に伴いＣＺゲーム数の上乗せを行うため、高確率状態加算手段として機能する。

【１７６８】

［ＡＲＴ当籤時のランク抽籤］

本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合に、ランク抽籤を行う。例えば、主制御回路９０は、ＡＲＴ抽籤において当籤したＡＲＴ状態の１つ目のストックについては、図２３６（Ａ）～図２４０（Ｎ）に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ当籤時の内部当籤役（より詳細には、抽籤用フラグ）に基づいてＡＲＴ当籤時のランクを決定し、また、２つ目以降のストックについては、図２４０（Ｏ）に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照してＡＲＴ当籤時のランクを決定する。

【１７６９】

ＡＲＴ当籤時のランクは、ＡＲＴ状態の抽籤状態を決定するために参照されることから、ＡＲＴ当籤時に高ランクが決定されている場合には、その後のＡＲＴ状態においてＣＺゲ

ーム数の上乗せ等が行われ易く、反対にＡＲＴ当籤時に低ランクが決定されている場合には、その後のＡＲＴ状態においてＣＺゲーム数の上乗せ等が行われ難くなる可能性があり、ＡＲＴ状態中の遊技が画一化してしまうことを防止できる。また、ＡＲＴ当籤時のランクは、ＡＲＴ当籤時の内部当籤役に基づいて決定されることから、ＣＺ中に強い役を契機にＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、その後のＡＲＴ状態に期待を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

【１７７０】

また、このＡＲＴ当籤時のランクは、副制御回路２００の制御により表示装置１１を介して示唆される（図２１２（Ｃ）参照）。具体的には、副制御回路２００は、１つ目のストック（すなわち、内部当籤役に基づいてＡＲＴ当籤時のランクが決定されるストック）については、「武器Ｓ」「武器Ａ」「武器Ｂ」「武器Ｃ」「武器Ｄ」に応じた映像を表示することで、当該１つ目のストック分のＡＲＴ当籤時のランクを示唆する演出を行う。一方で、２つ目以降のストック分については、副制御回路２００は、「武器？」に応じた映像を表示することで、ＡＲＴ当籤時のランクを示唆しない。

【１７７１】

なお、副制御回路２００がＡＲＴ当籤時のランクを示唆する又は示唆しない演出を行うタイミングは、主制御回路９０がＡＲＴ状態のストックを放出するタイミング（すなわち、付与したＡＲＴ状態のストックに基づき、遊技状態をＡＲＴ状態に移行させるタイミング）である。ここで、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤において一度に複数のＡＲＴ状態のストックが付与された場合、主制御回路９０は、ＡＲＴ当籤後に遊技状態を一度ＣＺからＡＲＴ状態に移行させることで、１つ目のストックの放出を行い、また、その後、ＣＺの残りゲーム数がなくなったタイミングで、遊技状態をＣＺからＡＲＴ状態に移行させることで、２つ目のストックを放出する。そのため、副制御回路２００は、１つ目のストック分は、ＡＲＴ当籤時に武器ランクに応じた映像を表示することで、ランクを示唆し、２つ目以降のストック分は、ＣＺの残りゲーム数がなくなった時（放出フェーズＤ）に「武器？」に応じた映像を表示することで、ＡＲＴ当籤時のランクを示唆しない。

【１７７２】

また、ＡＲＴ状態のランク（抽籤状態）は、ＡＲＴ当籤時のランク抽籤と、ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤という２段階の抽籤を経て決定される。副制御回路２００は、ＡＲＴ当籤時の（仮の）ランクを、武器ランクに応じた映像を表示して示唆する一方で、ＡＲＴ状態中に抽籤状態に応じた演出ステージを用いて演出を行うことで、昇格抽籤後の確定したランク（抽籤状態）を報知する（図２１２（Ｃ）参照）。遊技者にとってみれば、ＡＲＴ状態中の演出ステージから、今回のＡＲＴ状態の有利度合を把握できるため、その後の遊技に対して様々期待を持つことができ、興趣が向上する。

【１７７３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１７７４】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１７７５】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤を行いＡＲＴ状態に移行するか否かを決定し、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合に遊技状態をＡＲＴ状態に移行するため、移行決定手段、有利状態制御手段、特典決定手段及び特典付与手段として機能する。また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合にランク抽籤を行い、ＡＲＴ当籤時の内部当籤役から定まる抽籤用フラグに基づきＡＲＴ当籤時のランクを決定するとともに、ランク決めＡＲＴ中に昇格

抽籤を行うことでＡＲＴ当籤時のランクからＡＲＴ状態の抽籤状態を決定するため、モード決定手段、モード決定情報決定手段及び特典決定手段（なお、この場合における特典は、ＡＲＴ状態への移行という特典を意味する）として機能する。

【１７７６】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ状態中に、ＡＲＴ当籤時のランク（より詳細には、当該ランクから決定される抽籤状態）に基づき、ＡＲＴ状態中にＣＺゲーム数の上乗せなどの特典を付与するため、特典付与手段として機能する。

【１７７７】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、付与するＡＲＴ状態の権利数を決定して、メインＲＡＭ１０３に記憶するとともに、遊技状態をＡＲＴ状態に移行させると、メインＲＡＭ１０３に記憶されているＡＲＴ状態の権利を１つ消し去るため、権利管理手段として機能する。

【１７７８】

また、主制御基板７１は、ＣＺ中の遊技を管理してＣＺの残りゲーム数が０になるとＣＺを終了することから、高確率状態制御手段及び状態制御手段として機能する。

【１７７９】

また、副制御基板７２及び表示装置１１は、ＡＲＴ当籤時のランクを示唆する演出を行うとともに、一度のＡＲＴ当籤時に複数ストックした場合に、１つ目のストック分のＡＲＴ当籤時のランクは示唆する一方で、２つ目以降のストック分のＡＲＴ当籤時のランクは示唆しないため、演出手段として機能する。

【１７８０】

［ランク決めＡＲＴ中のランク昇格抽籤］

本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ状態に移行した最初の遊技（ランク決めＡＲＴ）において、ＡＲＴ当籤時に決定していたランクを昇格して、ＡＲＴ状態中の抽籤状態を決定する。そして、パチスロ１では、ＡＲＴ状態中に、この抽籤状態に応じてＣＺゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数を付与するため、抽籤状態に応じてＡＲＴ状態中の遊技性が異なることになる。

【１７８１】

ここで、パチスロ１では、抽籤状態を、ＡＲＴ当籤時のランク抽籤と、ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤という二段階の抽籤を経て決定するため、例えば、ランク抽籤の抽籤結果が好ましくない場合であっても、昇格抽籤の抽籤結果により好ましい結果となることがあり、ＡＲＴ状態中の遊技性を多様化することができる。また、ＡＲＴ当籤時のランク抽籤は、ＡＲＴ当籤時の内部当籤役（より詳細には、内部当籤役から定まる抽籤用フラグ）に基づき行われ、昇格抽籤は、ランク決めＡＲＴ中の内部当籤役（より詳細には、内部当籤役から定まる抽籤用フラグ）に基づき行われるため、例えば、強い役を契機にＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、その後のＡＲＴ状態に期待を持てるだけでなく、弱い役を契機にＡＲＴ抽籤に当籤した場合であっても、ランク決めＡＲＴ中に強い役が当籤することでその後のＡＲＴ状態に期待を持てることができ、遊技の興趣が向上する。

【１７８２】

また、ＡＲＴ状態中に抽籤状態に基づいてＣＺゲーム数の上乗せといった特典が付与された場合には、その後、ＣＺとＡＲＴ状態とのループが期待でき、遊技の興趣が更に向上する。

【１７８３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１７８４】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変

動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１７８５】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤を行いＡＲＴ状態に移行するか否かを決定し、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合に遊技状態をＡＲＴ状態に移行するため、移行決定手段及び有利状態制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合にランク抽籤を行い、ＡＲＴ当籤時の内部当籤役から定まる抽籤用フラグに基づきＡＲＴ当籤時のランクを決定するため、モード決定情報決定手段として機能する。

【１７８６】

また、主制御基板７１は、ランク決めＡＲＴ中に内部当籤役から定まる抽籤用フラグに基づき昇格抽籤を行い、ＡＲＴ当籤時のランクを昇格させてＡＲＴ状態中の抽籤状態を決定するため、モード決定手段として機能する。なお、本実施形態のパチスロ１では、ＡＲＴ状態の最初の１ゲームをランク決めＡＲＴとして昇格抽籤を行っているが、これに限られるものではなく、ＡＲＴ抽籤に当籤した遊技よりも後の遊技において昇格抽籤を行うこととしてもよい。

【１７８７】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ状態中に、昇格抽籤において決定された抽籤状態に基づき、ＣＺゲーム数の上乗せなどの特典を付与するため、特典付与手段として機能する。

【１７８８】

［通常状態中の自力ＲＴ５移行時のＡＲＴ抽籤］

本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ移行図柄に基づきＲＴ状態を移行しており、通常状態中に押し順に正解した場合、通常状態中であっても高ＲＴ状態であるＲＴ４状態やＲＴ５状態に移行することがある。例えば、図２６６（Ａ）に示すようにＲＴ４状態において「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合に、当籤した「３択昇格リプ」の押し順に正解すると、略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示され（図２０５参照）、ＲＴ状態がＲＴ４状態からＲＴ５状態に移行する。

【１７８９】

ここで、図２２６に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルを参照すると、略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されたときの抽籤用フラグ「強チャンスリプ」は、通常時のＡＲＴ抽籤に当籤し易い抽籤用フラグであることが分かる。

【１７９０】

また、ＲＴ５状態では、通常時のＡＲＴ抽籤に必ず当籤する抽籤用フラグ「７揃い」「ＢＡＲ揃い」に対応する「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定される確率が高い（図１８０参照）。そのため、通常状態中のＲＴ５状態は、通常状態中のＲＴ４状態に比べてＡＲＴ抽籤に当籤する確率が高い状態であるといえる。

【１７９１】

また、図２６６（Ａ）に示すようにＲＴ５状態において「６択転落リプ」が内部当籤役として決定された場合に、当籤した「６択転落リプ」の押し順に不正解すると、略称「小山リプレイ（ＲＴ４移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示され、ＲＴ状態がＲＴ５状態からＲＴ４状態に移行（転落）してしまうが、当籤した「６択転落リプ」の押し順に正解するとコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せが停止表示され（図２０５参照）、結果、ＲＴ状態がＲＴ５状態のまま維持される。

【１７９２】

ＲＴ状態をＲＴ５状態のまま維持できた場合には、ＲＴ５状態中の高確率で当籤するＡＲＴ抽籤をその後も受けることができ好適であるが、ＲＴ状態がＲＴ４状態に転落してしまった場合であっても、図２２３の状態別ＣＺ抽籤テーブルを参照すると、転落時に表示される略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せに対応する抽籤用フラグ「弱チャンスリプ」は、ＲＴ状態の維持時に表示されるコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せに対応する「通常リプ」よりも通常時のＣＺ抽籤に当籤し易い。

【１７９３】

このように本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ４状態からＲＴ５状態に移行したタイミング（すなわち、ＲＴ５状態の入り口）でＡＲＴ抽籤の当籤に期待を持つことができ、また、ＲＴ５状態からＲＴ４状態に転落したタイミング（すなわち、ＲＴ５状態の出口）でＣＺ抽籤の当籤に期待を持つことができる。言い換えると、パチスロ１では、ＡＲＴ抽籤に高確率で当籤するＲＴ５状態への入り口と出口との双方において、特典（ＡＲＴ状態やＣＺ）の付与が期待できる。

【１７９４】

なお、本実施形態のパチスロ１では、通常状態中は何らの報知（ナビ）を行わない例を示しているが、通常状態中も所定の報知を行うこととしてもよい。図２６６（Ｂ）は、通常状態中のナビ制御の一例を示す図である。図２６６（Ｂ）に示すように、パチスロ１は、通常状態中のナビ状態として、通常ナビ状態と非ナビ状態とを備えることができる。

【１７９５】

通常ナビ状態とは、一定の範囲で遊技者に対して押し順を報知する状態であり、非ナビ状態とは、何らの報知も行わない状態である。一定の範囲は任意であるが、パチスロ１では、例えば、ＲＴ５状態に移行するための「３択昇格リプ」の当籤時に正解の押し順を報知することができる。このようにすることで、通常ナビ状態中は、ＡＲＴ抽籤に高確率で当籤するＲＴ５状態への移行が容易になる。

【１７９６】

また、通常ナビ状態中は、「３択昇格リプ」の当籤時の報知に代えて又は加えて、ＲＴ４状態への転落を回避するための「６択転落リプ」の当籤時に正解の押し順を報知することとしてもよい。このようにすることで、通常ナビ状態中は、一度ＲＴ５状態に移行できると、その後、ＲＴ４状態への転落を回避しつつ、ＲＴ５状態のＡＲＴ抽籤を受けることができる。

【１７９７】

なお、通常状態中に非ナビ状態から通常ナビ状態に移行させるための方法は任意であり、例えば、抽籤用フラグに基づいて抽籤により決定することとしてもよく、また、ＲＴ５状態へ唯一移行することができるＲＴ４状態に移行したタイミングで所定の確率で通常ナビ状態にすることとしてもよい。ここで、図１７８を参照すると、ＲＴ４状態へは、ＲＴ２状態中の「６択突入リプ」の当籤時に押し順に正解することで（略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せが停止表示され）移行する。そのため、例えば、パチスロ１の主制御回路９０は、ＲＴ２状態からＲＴ４状態に移行したタイミングで通常ナビ状態に移行するか否かを決定することとしてもよい。

【１７９８】

また、通常ナビ状態から非ナビ状態に移行させるための方法も任意であり、例えば、抽籤用フラグに基づいて抽籤により決定することとしてもよく、また、通常ナビ状態中の遊技が所定回数行われることを条件に通常ナビ状態から非ナビ状態に移行させることとしてもよく、また、通常ナビ状態中に行った報知の回数が特定回数に達することを条件に通常ナビ状態から非ナビ状態に移行させることとしてもよい。

【１７９９】

また、本実施形態のパチスロ１では、「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定されると、停止操作の態様に関わらず略称「７揃いリプ」「ＢＡＲ揃いリプ」に係る図柄組合せが停止表示される（図２０５参照）が、これに限られるものではない。すなわち、「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定された場合に、停止操作の態様が予め定められた態様である場合（例えば、押し順に正解すると）略称「７揃いリプ」「ＢＡＲ揃いリプ」に係る図柄組合せが停止表示され、停止操作の態様が予め定められた態様ではない場合（例えば、押し順に不正解すると）略称「７揃いリプ」「ＢＡＲ揃いリプ」に係る図柄組合せが停止表示されない（例えば、略称「フェイクリプ」に係る図柄組合せが停止表示される）こととしてもよい。

【１８００】

この場合、ＲＴ５状態中に「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定されると、リール停止時に抽籤用フラグを決定し、当該抽籤用フラグによりＡＲＴ抽籤を行うことになる。すなわち、主制御回路９０は、ＲＴ５状態中に「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定された場合、略称「７揃いリプ」「ＢＡＲ揃いリプ」に係る図柄組合せが停止表示されると、抽籤用フラグ「７揃い」「ＢＡＲ揃い」に基づいてＡＲＴ抽籤を行う。

【１８０１】

また、このように「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」を押し順役として用いる場合、上述の通常ナビ状態中に正解の押し順を報知することとしてもよい。これにより、通常ナビ状態中は、ＲＴ５状態中に高確率でＡＲＴ抽籤に当籤することになるが、非ナビ状態中は、ＲＴ５状態中に押し順に正解しないとＡＲＴ抽籤に当籤しなくなり、遊技性が多様化する。

【１８０２】

なお、本実施形態のパチスロ１では、通常状態中にＡＲＴ抽籤に当籤すると、遊技状態をＡＲＴ前兆に移行し、その後、ＡＲＴ準備中を経て遊技状態をＡＲＴ状態に移行することにしている。この点、ＲＴ５状態は、ＡＲＴ状態が行われる高ＲＴ状態であるため、ＲＴ５状態の入り口である、抽籤用フラグ「強チャンスリプ」に基づく通常時のＡＲＴ抽籤に当籤した場合、又はＲＴ５状態中に抽籤用フラグ「７揃い」「ＢＡＲ揃い」に基づく通常所のＡＲＴ抽籤に当籤した場合には、ＡＲＴ前兆に移行することなく、ＡＲＴ状態に移行させることとしてもよい。

【１８０３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１８０４】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１８０５】

また、主制御基板７１は、ＲＴ４状態中に略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ状態をＲＴ５状態に移行させ、ＲＴ５状態中に略称「小山リプレイ（ＲＴ４移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ状態をＲＴ４状態に移行させるため、ＲＴ移行手段として機能する。

【１８０６】

また、主制御基板７１は、抽籤用フラグに基づきＡＲＴ抽籤やＣＺ抽籤を行っており、この抽籤に当籤すると、遊技状態をＡＲＴ状態やＣＺ状態に移行するため、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。なお、主制御基板７１が行うＡＲＴ抽籤は、「３択昇格リプ」の当籤時に略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で当籤し、また、「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」の当籤時（押し順役として用いる場合には、略称「７揃いリプ」「ＢＡＲ揃いリプ」に係る図柄組合せの停止表示時）には、必ず当籤する。また、主制御基板７１が行うＣＺ抽籤は、「６択転落リプ」当籤時に略称「小山リプ」に係る図柄組合せが停止表示されると、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵリプ」に係る図柄組合せが停止表示された場合よりも高い確率で当籤する。

【１８０７】

また、主制御基板７１は、通常状態中に通常ナビ状態に移行するか否かを決定し、通常ナビ状態中は、一定の範囲で押し順を報知するため、報知決定手段、通常時報知制御手段及び報知手段として機能する。なお、押し順の報知は、液晶などのサブ側で制御する装置に

より行うこともでき、この場合には、副制御基板７２も報知手段として機能する。
【１８０８】
［ＲＴ３状態への移行を契機としたＡＲＴ状態への移行］
本実施形態のパチスロ１では、ＲＴ移行図柄に基づきＲＴ状態を移行しており、ＲＴ２状態に略称「弱チェリプ（ＲＴ３移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行し、また、ＡＲＴ状態のセット数のストックという特典が付与される（図２０９（Ｂ－２）参照）。なお、略称「弱チェリプ（ＲＴ３移行図柄）」に係る図柄組合せは、「Ｆ＿弱チェリプ」が内部当籤役として決定された場合に停止表示されるため、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行することと、ＲＴ２状態中に略称「弱チェリプ（ＲＴ３移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されることと、ＲＴ２状態中に「Ｆ＿弱チェリプ」が内部当籤役として決定されることとは、同じことを意味する。
【１８０９】
また、本実施形態では、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行することを契機に、必ずＡＲＴ状態のセット数を付与することとしているが、これに限られるものではなく、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行した場合に、所定の確率でＡＲＴ状態のセット数を付与することとしてもよい。
【１８１０】
ここで、ＲＴ３状態中は、「Ｆ＿弱チェリプ」が高確率（１８７５２／６５５３６）で内部当籤役として決定されるため（図１８０参照）、ＲＴ３状態に移行できた場合には略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることになる。遊技者にとってみれば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが頻繁に表示されることで、ＲＴ３状態中であること、すなわち、ＡＲＴ状態のストックが付与されていることについて期待感を抱くことになる。このように本実施形態のパチスロ１では、「Ｆ＿弱チェリプ」が連続して内部当籤役として決定されている場合に、ＡＲＴ状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができる。
【１８１１】
また、パチスロ１では、「Ｆ＿弱チェリプ」を所定の確率で内部当籤役として決定するものの、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されても、他のＲＴ状態に移行しないＲＴ状態として、ＲＴ１状態を有する。ここで、このようなＲＴ１状態を有しない場合、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ３状態に移行してしまうことになるため、「Ｆ＿弱チェリプ」が連続して当籤するか否かに関わらず、一度の略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せの停止表示から、ＡＲＴ状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができてしまう。これに対して、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されてもＲＴ３状態に移行しないＲＴ状態を設けることで、「Ｆ＿弱チェリプ」の連続当籤から初めてＲＴ３状態に滞在中であることを期待できるようになり、結果、「Ｆ＿弱チェリプ」の連続当籤から初めてＡＲＴ状態のストックという特典が付与されている期待感を抱くことができる。
【１８１２】
また、ＲＴ３状態への移行を契機に付与される特典は、高ＲＴ状態中に行うＡＲＴ状態であるところ、高ＲＴ状態中は、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せが停止表示されることになる「Ｆ＿弱チェリプ」を内部当籤役として決定することがなく（図１８０参照）、パチスロ１では、高ＲＴ状態からＲＴ３状態に移行することがない。これにより、それぞれのＲＴ状態の役割を明確にすることができる。
【１８１３】
なお、ＲＴ３状態中は、「Ｆ＿弱チェリプ」が内部当籤役として決定される確率が高いが、ＲＴ３状態中の「Ｆ＿弱チェリプ」当籤に伴う各種の抽籤は、任意に設定することができる。すなわち、ＲＴ３状態中の「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤時には、ＡＲＴ抽籤及びＣＺ抽籤に必ず非当籤（又は抽籤自体を行わない）することとしてもよく、また、ＲＴ３状態中であっても「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤時にＡＲＴ抽籤及びＣＺ抽籤に所定の確率で当籤することとしてもよい。なお、ＲＴ３状態中の「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤時におけるＡＲ

Ｔ抽籤及びＣＺ抽籤の当籤確率は、図２２３に示す状態別ＣＺ抽籤テーブル又は図２２６に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルにおける抽籤用フラグ「弱チェリー」に対応する抽籤値を規定することで、任意に設定することができる。

【１８１４】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１８１５】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１８１６】

また、主制御基板７１は、無限ＲＴ状態中に略称「弱チェリプ（ＲＴ３移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、ＲＴ状態をＲＴ３状態に移行させる一方で、有限ＲＴ状態中に略称「弱チェリプ（ＲＴ３移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されても、ＲＴ状態を移行させずに維持し、また、ＲＴ３状態中に２０回の遊技が行われると、ＲＴ状態をＲＴ３状態からＲＴ０状態に移行させるため、ＲＴ移行手段として機能する。

【１８１７】

また、主制御基板７１は、ＲＴ状態がＲＴ３状態に移行すると、ＡＲＴ状態のセット数を付与するとともに、その後、ＲＴ状態がＲＴ３状態から高ＲＴ状態に移行すると遊技状態をＡＲＴ状態に移行することから、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。

【１８１８】

［押し順ベル当籤時の制御］

本実施形態のパチスロ１では、押し順ベルの当籤時に停止操作の順序（押し順）に応じて有効ライン上に停止表示する図柄組合せを異ならせる。通常のＡＲＴ機では、押し順ベル当籤時の押し順が不正解である場合、何らかの不利益（例えば、ＲＴ状態の移行）を受けることになるが、本実施形態のパチスロ１では、押し順が不正解の場合であっても、何らの不利益も受けないことがある。以下、図２６７～図２６９を参照して、本実施形態のパチスロ１における押し順ベル当籤時の制御について説明する。

【１８１９】

なお、以下において「１停ミス」とは、第１停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えること（言い換えると、１番目の押し順を間違えること）をいい、同様に「２停ミス」は、第２停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えること（言い換えると、２番目の押し順を間違えること）をいい、また、「３停ミス」は、第３停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えること（言い換えると、３番目の押し順を間違えること）をいう。また、反対に、第１停止操作で操作すべきストップボタンの種別が正しいこと（言い換えると、１番目の押し順が正しいこと）を、「１停正解」といい、第２停止操作で操作すべきストップボタンの種別が正しいこと（言い換えると、２番目の押し順が正しいこと）を、「２停正解」といい、第３停止操作で操作すべきストップボタンの種別が正しいこと（言い換えると、３番目の押し順が正しいこと）を、「３停正解」という。

【１８２０】

また、図２６７において、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＰベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＴＰベル＿０１」～「Ｃ＿ＴＰベル＿１８」をいい、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＴベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＣＴベル＿０１」～「Ｃ＿ＣＴベル＿０６」をいい、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＵベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＣＵベル＿０１」～「Ｃ＿ＣＵベル＿１８」をいい、コンビネーション名「Ｃ＿ＢＴベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション

名「Ｃ＿ＢＴベル＿０１」～「Ｃ＿ＢＴベル＿０９」をいい、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」とは、略称「ベル」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベルＡＡＡ＿０１」～「Ｃ＿ＣＤベルＢＢＢ」をいう。

【１８２１】

また、コンビネーション名「Ｃ＿左移行役」とは、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｃ＿左移行役＿０１」～「Ｃ＿左移行役＿０３」をいい、コンビネーション名「Ｃ＿中移行役」とは、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｃ＿中移行役Ａ＿０１」～「Ｃ＿中移行役Ｂ＿０６」をいい、コンビネーション名「Ｃ＿右移行役」とは、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｃ＿右移行役＿０１」～「Ｃ＿右移行役＿０６」をいう。

【１８２２】

また、コンビネーション名「Ｒ＿３ｒｄ移行」とは、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｒ＿３ｒｄ移行＿０１」～「Ｒ＿３ｒｄ移行＿１８」をいい、コンビネーション名「Ｒ＿２ｎｄ移行」とは、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｒ＿２ｎｄ移行＿０１」～「Ｒ＿２ｎｄ移行＿０９」をいい、コンビネーション名「Ｒ＿１ｓｔ移行」とは、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せのうちのコンビネーション名「Ｒ＿１ｓｔ移行＿０１」～「Ｒ＿１ｓｔ移行＿１８」をいう（図１９７～図２０４参照）。

【１８２３】

図２６７は、押し順ベル当籤時の押し順と停止表示される図柄組合せとの対応関係を示す図である。図２６７に示すように、内部当籤役「押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、押し順が正解である場合には、コンビネーション名「Ｃ＿ＴＰベル」に係る図柄組合せのうちの図１８３～図１９６に示した表示可能な図柄組合せのいずれかが有効ラインに沿って表示される。

【１８２４】

一方、押し順が正解でない場合には、押し順を間違えた順番に応じて停止表示される図柄組合せが異なり、１停ミス時には、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」又は略称「ＲＴ２移行図柄（「Ｒ＿３ｒｄ移行」「Ｒ＿２ｎｄ移行」「Ｒ＿１ｓｔ移行」）」に係る図柄組合せのうちの、図２６７に示す図柄組合せが停止表示される。例えば、内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿１３２ベルＢ」である場合、１番目の正解の押し順は、左であるため、押し順が「１２３」「１３２」であるときは１停正解となり、押し順が「２１３」「２３１」「３１２」「３２１」であるときは１停ミスとなる。

【１８２５】

また、２停ミス時には、略称「ＲＴ０移行図柄（「Ｃ＿左移行役」「Ｃ＿中移行役」「Ｃ＿右移行役」）」に係る図柄組合せのうちの、図２６７に示す図柄組合せが停止表示される。例えば、内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベルＡ」「Ｆ＿１２３ベルＢ」である場合、２番目の正解の押し順は、中であるため、押し順が「１２３」であるときは２停正解となり、押し順が「１３２」であるときは２停ミスとなり、押し順が「２１３」「２３１」「３１２」「３２１」であるときは１停ミスとなる。

【１８２６】

このように本実施形態のパチスロ１では、押し順ベル当籤時の押し順に不正解の場合、１停ミス時には、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」又は略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示され、また、２停ミス時には、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示される。なお、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」は、ＲＴ移行図柄ではないため、本実施形態のパチスロ１では、押し順不正解時であってもＲＴ状態が移行しないことがある。また、略称「ＲＴ２移行図柄」と略称「ＲＴ０移行図柄」とでは、移行先のＲＴ状態が異なるため、本実施形態のパチスロ１では、押し順不正解時の移行先のＲＴ状態が異なることになる。一方で、略称「ベル」は、ＲＴ移行図柄ではないため、略

称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されてもＲＴ状態は移行しない（すなわち、主制御回路９０は、ＲＴ状態を現在のＲＴ状態のまま維持する）。

【１８２７】

また、１停ミス時には、コンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」又は略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されることになるが、本実施形態のパチスロ１では、停止操作のタイミングに応じて停止表示する図柄組合せを異ならせている。ここで、図２６７を参照すると、パチスロ１では、４つの押し順ベルを１つのグループにしていることが分かる。具体的には、パチスロ１では、「Ｆ＿１２３ベルＡ」「Ｆ＿１２３ベルＢ」「Ｆ＿１３２ベルＡ」「Ｆ＿１３２ベルＢ」を１番目の正解の押し順が左である押し順ベルのグループとし、同様に、「Ｆ＿２１３ベルＡ」「Ｆ＿２１３ベルＢ」「Ｆ＿２３１ベルＡ」「Ｆ＿２３１ベルＢ」を１番目の正解の押し順が中である押し順ベルのグループとし、「Ｆ＿３１２ベルＡ」「Ｆ＿３１２ベルＢ」「Ｆ＿３２１ベルＡ」「Ｆ＿３２１ベルＢ」を１番目の正解の押し順が右である押し順ベルのグループとしている。

【１８２８】

パチスロ１では、これら４つの押し順ベルのそれぞれにおいて、１停ミス時にコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」に係る図柄組合せが停止表示されることになる停止操作のタイミングを異ならせている。一例として、「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿１３２ベルＢ」のグループにおける１停ミス時の停止制御について説明すると、内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベルＡ」である場合、有効ライン上に図柄位置「０」～「４」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「５」～「２０」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「ＲＴ２移行図柄」が停止表示される。また、内部当籤役が「Ｆ＿１２３ベルＢ」である場合、有効ライン上に図柄位置「５」～「９」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「０」～「４」「１０」～「２０」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「ＲＴ２移行図柄」が停止表示される。

【１８２９】

また、内部当籤役が「Ｆ＿１３２ベルＡ」である場合、有効ライン上に図柄位置「１０」～「１４」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「０」～「９」「１５」～「２０」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「ＲＴ２移行図柄」が停止表示される。また、内部当籤役が「Ｆ＿１３２ベルＢ」である場合、有効ライン上に図柄位置「１５」～「２０」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われるとコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」に係る図柄組合せが停止表示され、有効ライン上に図柄位置「０」～「１４」の図柄が位置しているタイミングで停止操作が行われると略称「ＲＴ２移行図柄」が停止表示される。

【１８３０】

このようにすることで、本実施形態のパチスロ１では、１停ミス時であって４分の１の確率でＲＴ状態が移行しないコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」に係る図柄組合せを停止表示することができる。

【１８３１】

ここで、押し順ベル当籤時に表示される図柄組合せとＲＴ制御の概念図を図２６８及び図２６９に示す。図２６８（Ａ）は、本実施形態のパチスロ１における押し順ベル当籤時に表示される図柄組合せとＲＴ制御を示し、図２６８（Ｂ）～図２６９（Ｄ）は、変形例に係るパチスロ１における押し順ベル当籤時に表示される図柄組合せとＲＴ制御を示す。

【１８３２】

図２６８（Ａ）に示すように、本実施形態のパチスロ１において、主制御回路９０は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出す。また、主制御回路９０は、１停ミス時は、停止操作の

タイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、４分の１の確率でコンビネーション名「Ｃ＿ＣＤベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出し、４分の３の確率で略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、ＲＴ状態をＲＴ２状態に移行する。また、主制御回路９０は、２停ミス時は、停止操作のタイミングに関わらず略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように製紙制御を行い、結果、ＲＴ状態をＲＴ０状態に移行する。

【１８３３】

なお、本実施形態のパチスロ１（以下に説明する別例のパチスロ１も同様）では、押し順不正解時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる場合に、４分の１の確率を採用しているが、４分の１に限られるものではなく、グループ化する押し順ベルの数を任意に設定することで、２分の１、３分の１又は５分の１等の任意の確率を採用することができる。

【１８３４】

また、本実施形態のパチスロ１（以下に説明する別例のパチスロ１も同様）では、１停ミス時と２停ミス時とを比較した停止制御の例について説明しているが、これに限られるものではなく、１停ミス時と３停ミス時とを比較することとしてもよく、また、２停ミス時と３停ミス時とを比較することとしてもよく、また、停止対象のリールの数が４つ以上である場合には、更に任意の順序を比較することとしてもよい。また、比較する順序も２つに限るものではなく、３つ以上の順序を比較して停止制御を行うこととしてもよい。すなわち、パチスロ１では、所定番目の押し順の正否と所定番目よりも後の特定番目の押し順の正否とを比較して停止制御を行うものである。

【１８３５】

また、本実施形態のパチスロ１（以下に説明する別例のパチスロ１も同様）では、１停ミス時はＲＴ２状態に移行し、２停ミス時はＲＴ０状態に移行するというように、１停ミス時と２停ミス時とで移行するＲＴ状態を異ならせているが、移行先のＲＴ状態は任意に設定することができる。また、移行先のＲＴ状態は、必ずしも異なるＲＴ状態である必要もなく、同じＲＴ状態であってもよい。

【１８３６】

また、本実施形態のパチスロ１（以下に説明する別例のパチスロ１も同様）では、押し順不正解時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせている。ここで、上述の例では、停止操作のタイミングを参照する対象となる停止操作の種別を省略しているが、パチスロ１では、任意の順序の停止操作のタイミングを参照して、上述の停止制御を行うことができる。

【１８３７】

例えば、本実施形態のパチスロ１のように、１停ミス時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる場合、押し順をミスした第１停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよく、また、押し順をミスした第１停止操作よりも後の第２停止操作（又は第３停止操作）のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよい。また、後述するように、２停ミス時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる場合には、押し順をミスした第２停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよく、また、押し順をミスした第２停止操作よりも後の第３停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよい。

【１８３８】

続いて、押し順ベル当籤時の制御の別例について説明する。本実施形態のパチスロ１では、上述のように１停ミス時に停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせ、２停ミス時には停止操作のタイミングに関わらず同じ図柄組合せを停止表示させている。この点、図２６８（Ｂ）に示す別例１のように、１停ミス時には停止操作のタイミングに関わらず同じ図柄組合せを停止表示させ、２停ミス時に停止操作のタイミング

に応じて停止表示される図柄組合せを異ならせることとしてもよい。
【１８３９】
図２６７と考え方は同じであるため図示は省略するが、この別例１では、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示され、また、１停ミス時には、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示され、また、２停ミス時には停止操作のタイミングに応じて略称「ベル」又は略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示される。
【１８４０】
ここで、図２６８（Ｂ）に示すように、この別例１では、２停ミス時に停止表示される図柄組合せを異ならせるために、押し順ベルとして「Ｆ＿１２３ベルＣ」「Ｆ＿１２３ベルＤ」等を新たに追加して、それぞれの押し順毎に対応する押し順ベルを４つ設ける。そして、この４つの押し順ベル「Ｆ＿１２３ベルＡ」「Ｆ＿１２３ベルＢ」「Ｆ＿１２３ベルＣ」「Ｆ＿１２３ベルＤ」を１つのグループにしている。
【１８４１】
押し順ベル「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿１２３ベルＤ」では、押し順「１３２」の場合に２停ミスとなり、押し順「２１３」「２３１」「３１２」「３２１」の場合に１停ミスとなるため、上述のように押し順「１３２」の場合の停止制御を押し順ベル「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿１２３ベルＤ」において異ならせることで、２停ミス時に４分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示され、４分の３の確率で略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように制御することができる。
【１８４２】
図２６８（Ｂ）に示すように、別例１の停止制御によると、主制御回路９０は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出す。また、主制御回路９０は、１停ミス時は、停止操作のタイミングに関わらず略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、ＲＴ状態をＲＴ０状態に移行する。また、主制御回路９０は、２停ミス時は、停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、４分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出し、４分の３の確率で略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、ＲＴ状態をＲＴ２状態に移行する。
【１８４３】
続いて、押し順ベル当籤時の制御の別例２について説明する。本実施形態のパチスロ１及び別例１のパチスロ１では、１停ミス時又は２停ミス時の何れか一方に限り、停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせ、もう一方は、停止操作のタイミングに関わらず同じ図柄組合せを停止表示させている。この点、図２６９（Ｃ）に示す別例２では、１停ミス時も２停ミス時も停止操作のタイミングに応じて停止表示される図柄組合せを異ならせる。
【１８４４】
基本的な考え方は本実施形態のパチスロ１及び別例のパチスロ１と同じであるため詳細な説明は説明する。
図２６９（Ｃ）に示すように、別例２の停止制御によると、主制御回路９０は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出す。また、主制御回路９０は、１停ミス時は停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、４分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出し、４分の３の確率で略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、ＲＴ状態をＲＴ０状態に移行する。また、主制御回路９０は、２停ミス時も停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、４分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出し、４分の３の確率で略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行

い、結果、ＲＴ状態をＲＴ２状態に移行する。
【１８４５】
なお、別例２では、１停ミス時と２停ミス時の双方において、４分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示させることとしているが、１停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示可能な確率（すなわち、１停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミング）と、２停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示可能な確率（すなわち、２停ミス時に略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミング）とを異ならせることとしてもよい。
【１８４６】
続いて、押し順ベル当籤時の制御の別例３について説明する。第２停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えた場合（２停ミス）や、第３停止操作で操作すべきストップボタンの種別を間違えた場合（３停ミス）、それ以前の停止操作の順序は正しいこともあれば、それ以前の停止操作の順序も間違っていることもある。例えば、正解の押し順が「１２３」である場合、第２停止操作で操作すべきストップボタンの種別が中のストップボタン１７Ｃ以外のストップボタンである場合に２停ミスとなるため、押し順「１３２」「２１３」「２３１」「３１２」の何れも２停ミスとなる。このうち押し順「１３２」は、第１停止操作で操作すべきストップボタンの種別は正しく、また、それ以外の押し順「２１３」「２３１」「３１２」は、第１停止操作及び第２停止操作のいずれも操作すべきストップボタンの種別が正しくない。
【１８４７】
別例３では、２停ミス時の第１停止操作の種別に応じて停止制御を異ならせる制御について説明する。なお、別例３では、２停ミス時に着目して例示しているが、これに限られるものではなく、所定番目の押し順よりも後の特定番目の押し順不正解時における、所定番目の押し順の正否に応じて停止制御を異ならせることを含むものである。
【１８４８】
基本的な考え方は本実施形態のパチスロ１及び別例のパチスロ１と同じであるため詳細な説明は説明する。
図２６９（Ｄ）に示すように、別例３の停止制御によると、主制御回路９０は、押し順正解時には、略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出す。また、主制御回路９０は、１停ミス、かつ、２停ミス時（すなわち、正解の押し順「１２３」に対する押し順「２１３」「２３１」「３１２」）は停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、４分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出し、４分の３の確率で略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、ＲＴ状態をＲＴ０状態に移行する。また、主制御回路９０は、１停正解、かつ、２停ミス時（すなわち、正解の押し順「１２３」に対する押し順「１３２」）も停止操作のタイミングに応じて図柄組合せを異ならせ、２分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、８枚のメダルを払い出し、２分の１の確率で略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、ＲＴ状態をＲＴ２状態に移行する。また、主制御回路９０は、１停ミス、かつ、２停正解時（すなわち、正解の押し順「１２３」に対する押し順「３２１」）は、停止操作のタイミングに関わらず略称「１枚出目」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、結果、１枚のメダルを払い出す。
【１８４９】
なお、別例３では、１停ミス、かつ、２停ミス時と、１停正解、かつ、２停ミス時とで、略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミングを異ならせているが、これに限られるものではなく、両ケースにおいて略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミングを同じにしてもよい。
また、別例３では、１停正解、かつ、２停ミス時よりも、１停ミス、かつ、２停ミス時の

方が、略称「ベル」に係る図柄組合せを停止表示するために要求される停止操作のタイミングが厳しい（２分の１と４分の１）が、これに限られるものではない。主制御回路９０は、１停正解、かつ、２停ミス時に４分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、４分の３の確率で略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、また、１停ミス、かつ、２停ミス時に２分の１の確率で略称「ベル」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行い、２分の１の確率で略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されるように停止制御を行うこととしてもよい。

【１８５０】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のようなパチスロ１に特有の制御を実現するために、パチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１８５１】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１８５２】

また、主制御基板７１は、無限ＲＴ状態中にＲＴ移行図柄が停止表示されると、ＲＴ状態を移行させるため、ＲＴ移行手段として機能する。

【１８５３】

［ＡＲＴ状態中のナビ高確］

また、本実施形態のパチスロ１では、通常ＡＲＴ中にナビ高確ゲーム数が付与されるとナビ高確中の通常ＡＲＴになり、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合に、略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」に係る図柄組合せを停止表示するための報知を行う。その結果、ナビ高確中の通常ＡＲＴでは、「３択昇格リプ」の当籤時にＲＴ５状態に移行し、遊技状態が通常ＡＲＴからＥＰに移行する。なお、非ナビ高確中の通常ＡＲＴでは、「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合に、略称「斜めリプレイ（Ｃ＿ＣＵリプ）」に係る図柄組合せを停止表示するための報知を行うため、ＲＴ５状態に移行することがない。

【１８５４】

ここで、図２７０を参照して、ナビ高確ゲーム数の管理方法について説明する。ナビ高ゲーム数は、メインＲＡＭ１０３の所定領域に記憶されており、通常ＡＲＴ中のみ行われる獲得抽籤（図２４３参照）に当籤すると、当籤したナビ高確ゲーム数が加算される。図２７０（Ａ）に示すように、ナビ高確ゲーム数は、通常ＡＲＴ中に毎ゲーム１ずつ減算される。図２７０（Ａ）に示す例では、２ゲーム目の抽籤用フラグ「強チェリー」に基づきナビ高確ゲーム数「５ゲーム」が付与され、続く３～５ゲーム目において、１ずつ減算されている。また、ナビ高確ゲーム数は、上乗せが可能であり、図２７０（Ａ）に示す例では、６ゲーム目の抽籤用フラグ「強チェリー」に基づき「５ゲーム」上乗せされている。

【１８５５】

主制御回路９０は、ナビ高確ゲーム数が０である場合、非ナビ高確中として遊技を制御し、ナビ高確ゲーム数が１以上である場合、ナビ高確中として遊技を制御する。そのため、ナビ高確ゲーム数が０である状況でナビ高確ゲーム数が付与されると、主制御回路９０は、次遊技をナビ高確中として管理し、また、ナビ高確ゲーム数が０になると、主制御回路９０は、次遊技を非ナビ高確中として管理する。

【１８５６】

続いて、図２７０（Ｂ）に示すように、主制御回路９０は、ナビ高確中に遊技状態が通常ＡＲＴからＥＰに移行すると、ナビ高確ゲーム数をクリア（０にする）する。図２７０（Ｂ）に示す例では、４ゲーム目（ナビ高確中）に「３択昇格リプ」が内部当籤役として決

定されている。ナビ高確中は、「３択昇格リプ」当籤時に正解の押し順を報知するため、図２７０（Ｂ）に示す例では、４ゲーム目に略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せが表示され、結果、遊技状態が通常ＡＲＴからＥＰに移行している。図２７０（Ｂ）に示す例では、４ゲーム目の時点でナビ高確ゲーム数の残りが「４ゲーム」であったのが、遊技状態がＥＰに移行したことから、ナビ高確ゲーム数がクリアされている。

【１８５７】

また、上述のように、パチスロ１では、ナビ高確ゲーム数の付与は通常ＡＲＴ中しか行わないものの、ナビ高確ゲーム数を継続ＣＺやランク決めＡＲＴに持ち越すことがある。図２７０（Ｃ）に示す例では、２ゲーム目に付与されたナビ高確ゲーム数が、４ゲーム目の継続ＣＺに持ち越されている。主制御回路９０は、ナビ高確ゲーム数を継続ＣＺに持ち越した場合、継続ＣＺ中もナビ高確ゲーム数を毎ゲーム１ずつ減算する。一方で、遊技状態が継続ＣＺからランク決めＡＲＴに移行した場合、主制御回路９０は、ランク決めＡＲＴの終了後（すなわち、ランク決めＡＲＴ中はナビ高確中）にナビ高確ゲーム数をクリア（０にする）する。

【１８５８】

なお、主制御回路９０は、ＲＴ５状態中は、ナビ高確ゲーム数を減算しないこととしてもよい。ＲＴ５状態中は、ナビ高確中に特有のＲＴ５状態に移行するための押し順報知を行う機会がないため、せっかく付与されたナビ高確ゲーム数を無駄にせずに済む。ここで、ＲＴ５状態へは、基本的には「３択昇格リプ」の押し順正解時に移行し、この場合、遊技状態がＥＰに移行する結果、ナビ高確ゲーム数がクリアされるが、ナビ高確中の通常ＡＲＴ（ＲＴ４状態）において「Ｆ＿強チェリー」「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定されたことに基づきＲＴ５状態に移行することもあり、また、ナビ高確ゲーム数を持ち越した継続ＣＺ中にＲＴ５状態に移行し、その後の非ナビ高確中の通常ＡＲＴ（ＲＴ５状態）中に、ナビ高確ゲーム数が付与されることもある。このような場合には、ナビ高確中の通常ＡＲＴ（ＲＴ５状態）になるため、主制御回路９０は、ＲＴ５状態中にナビ高確ゲーム数を減算しない。

【１８５９】

続いて、図２７１を参照して、ナビ高確ゲーム数を継続ＣＺやランク決めＡＲＴに持ち越した場合の各種抽籤について説明する。図２７１（Ａ）は、継続ＣＺにおいて「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合の継続ＣＺ中のＡＲＴ抽籤の概要を示す図である。非ナビ高確中の継続ＣＺでは「３択昇格リプ」に対応する抽籤用フラグが「通常リプ」であるため（図２０８参照）、継続ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に当籤する確率は低い（図２２８（Ｄ）参照）。一方で、ナビ高確中の継続ＣＺでは「３択昇格リプ」に対応する抽籤用フラグが「強チャンスリプ」であるため（図２０８参照）、継続ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に必ず当籤する（図２２９（Ｅ）参照）。なお、ナビ高確中の「３択昇格リプ」当籤時には、正解の押し順が報知されるため、ナビ高確中の継続ＣＺにおいて「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定された場合、ＡＲＴ抽籤に必ず当籤するとともに、次遊技（ランク決めＡＲＴ）のＲＴ状態がＲＴ５状態になる。

【１８６０】

また、図２７１（Ｂ）（Ｃ）は、ランク決めＡＲＴにおける昇格抽籤の概要を示す図である。図２７１（Ｂ）に示すように、ランク決めＡＲＴ中も「３択昇格リプ」が内部当籤役として場合、非ナビ高確中の抽籤用フラグ「通常リプ」に基づく昇格抽籤よりも、ナビ高確中の抽籤用フラグ「強チャンスリプ」に基づく昇格抽籤の方が、ランクが昇格し易い（図２４２参照）。また、図２７１（Ｃ）に示すように、内部当籤役が「はずれ」である場合も、非ナビ高確中の昇格抽籤よりも、ナビ高確中の昇格抽籤の方が、ランクが昇格し易い（図２４２参照）。

【１８６１】

また、継続ＣＺにナビ高確ゲーム数を持ち越した場合、ランク決めＡＲＴ中のＲＴ状態がＲＴ５状態になることがある。図２７１（Ｄ）は、ＲＴ４状態のランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤と、ＲＴ５状態のランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤とを比較した図である。図２４２

に示すランク決めＡＲＴ中ランク昇格抽籤テーブルを参照すると抽籤用フラグ「フェイク７」「７揃い」「ＢＡＲ揃い」では、ＡＲＴ当籤時のランクが昇格し易いことが分かる。また、図１８０の内部抽籤テーブルを参照すると、ＲＴ４状態とＲＴ５状態とでは、この抽籤用フラグ「フェイク７」「７揃い」「ＢＡＲ揃い」に対応する「Ｆ＿フェイクリプ」「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」が内部当籤役として決定される確率は、ＲＴ４状態よりもＲＴ５状態の方が高いことが分かる。そのため、ＲＴ５状態のランク決めＡＲＴ中は、ＲＴ４状態のランク決めＡＲＴよりもＡＲＴ当籤時のランクが昇格し易くなる。

【１８６２】

図２７１（Ａ）～（Ｄ）に例示するように、ナビ高確ゲーム数を継続ＣＺやランク決めＡＲＴに持ち越した場合、継続ＣＺ中のＡＲＴ抽籤、及びランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤のいずれも遊技者にとって好ましい結果になり易い。特に、「３択昇格リプ」という１つの役に基づくＡＲＴ抽籤及び昇格抽籤の抽籤結果がナビ高確中であるか否かに応じて異なることから、遊技性が多様になる。また、ナビ高確中の通常ＡＲＴにおいて「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定されなかった場合であっても、ナビ高確ゲーム数が残っている場合には、その後の継続ＣＺやランク決めＡＲＴが有利になることから、遊技者が不満を感じることがない。

【１８６３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１８６４】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１８６５】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤を行いＡＲＴ状態に移行するか否かを決定し、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合に遊技状態をＡＲＴ状態に移行するため、移行決定手段及び有利状態制御手段として機能する。また、主制御基板７１は、ＣＺ中の遊技を管理してＣＺの残りゲーム数が０になるとＣＺを終了することから、高確率状態制御手段として機能する。

【１８６６】

また、主制御基板７１は、ナビ高確中のＡＲＴ状態中に「３択昇格リプ」が内部当籤役として決定され、かつ、ナビ高確中の報知に従い略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せが表示されると、遊技状態を通常ＡＲＴからＥＰに移行させるため、特典付与手段として機能する。

【１８６７】

また、主制御基板７１は、ナビ高確ゲーム数に基づいてナビ高確又は非ナビ高確を制御し、また、ナビ高確中に遊技状態がＥＰに移行するとナビ高確から非ナビ高確に切り替えるため、報知モード制御手段として機能する。

【１８６８】

［継続ＣＺの昇格制御］

また、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺ中のＡＲＴ抽籤に当籤し、ＣＺからＡＲＴ状態に移行する際に（より詳細には、ランク決めＡＲＴ中に）、継続ＣＺとして特殊ＣＺを用いるか否か抽籤し、この抽籤に当籤した場合には、その後の継続ＣＺとして特殊ＣＺを用いる（図２３５参照）。これにより、ＣＺとＡＲＴ状態とのループ中にＣＺの種別が切り替わることがあるため、ＣＺ中の遊技が単調になることを防止できる。

【１８６９】

また、本実施形態のパチスロ１では、特殊ＣＺへの移行に当籤したときのＡＲＴ状態のセ

ット数のストックがない場合、ＡＲＴ状態のセット数が１つ付与される。これにより、特殊ＣＺに移行した場合には、必ずＡＲＴ状態に移行することになるため、安心して遊技を行うことができる。なお、特殊ＣＺ移行時に付与するＡＲＴ状態のストック数は任意であり、主制御回路９０は、２つ以上のストックを付与することとしてもよい。また、特殊ＣＺへの移行時に固定数のストックを付与するのではなく、ＡＲＴ状態のセット数のストックが所定数に達するまでに必要な数のストックを付与することとしてもよい。例えば、特殊ＣＺへの移行時にＡＲＴ状態のセット数のストックが３つになるまでＡＲＴ状態のセット数のストックを付与する場合、特殊ＣＺへの移行時に保有しているストック数が０である場合には３つのストックを付与し、特殊ＣＺへの移行時に保有しているストック数が１である場合には２つのストックを付与し、特殊ＣＺへの移行時に保有しているストック数が２である場合には１つのストックを付与し、特殊ＣＺへの移行時に保有しているストック数が３以上である場合にはストックを付与しないこととしてもよい。

【１８７０】

また、継続ＣＺの遊技期間は、ＣＺゲーム数により管理されるが、このＣＺゲーム数として、特殊ＣＺ用のＣＺゲーム数とＣＺ（ＡＲＴ後）用のＣＺゲーム数とを別々に設けることとしてもよく、また、共通のＣＺゲーム数を用いることとしてもよい。別々のＣＺゲーム数を用いる場合、特殊ＣＺに移行すると、主制御回路９０は、ＣＺ（ＡＲＴ後）用のＣＺゲーム数を、特殊ＣＺ用のＣＺゲーム数としてセットする。このとき、主制御回路９０は、ＣＺ（ＡＲＴ後）用のＣＺゲーム数を維持したままとしてもよく、また、クリア（０にする）することとしてもよい。

【１８７１】

また、別々のＣＺゲーム数を用いる場合、主制御回路９０は、ＣＺ（ＡＲＴ後）からＡＲＴ状態に移行すると、ＣＺ（ＡＲＴ後）用のＣＺゲーム数を上乗せし、また、特殊ＣＺ中にＡＲＴ抽籤に当籤したことに応じてＡＲＴ状態に移行すると、特殊ＣＺ用のＣＺゲーム数を上乗せする。一方で、特殊ＣＺ中に放出フェーズＤに基づきＡＲＴ状態に移行した場合には、ＣＺ（ＡＲＴ後）用のＣＺゲーム数を上乗せする。

【１８７２】

一方で、共通のＣＺゲーム数を用いる場合には、主制御回路９０は、ＣＺの種別を考慮することなく、ＡＲＴ状態への移行時にＣＺゲーム数の上乗せを行えばよい。なお、別々のＣＺゲーム数を用いる場合であっても、共通のＣＺゲーム数を用いる場合であっても、ＣＺゲーム数は、メインＲＡＭ１０３において管理される。

【１８７３】

［主制御基板及び副制御基板が有する各種機能］

以上のような本実施形態のパチスロ１に特有の制御を実現するために、本実施形態のパチスロ１の主制御基板（主制御回路９０，メインＣＰＵ１０１）及び副制御基板（副制御回路２００，サブＣＰＵ２０１）は、次のような機能を有する。

【１８７４】

主制御基板７１は、スタートスイッチ７９やストップスイッチ基板８０と接続され、図１に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板７１は、開始操作検出手段、図柄変動手段、内部当籤役決定手段、停止操作検出手段、リール停止制御手段（停止制御手段）及び入賞判定手段として機能する。

【１８７５】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤を行いＡＲＴ状態に移行するか否かを決定し、ＡＲＴ抽籤に当籤した場合に遊技状態をＡＲＴ状態に移行するため、付与決定手段及び特典付与手段として機能する。

【１８７６】

また、主制御基板７１は、ＡＲＴ抽籤に当籤すると、付与するＡＲＴ状態の権利数を決定して、メインＲＡＭ１０３に記憶するとともに、遊技状態をＡＲＴ状態に移行させると、メインＲＡＭ１０３に記憶されているＡＲＴ状態の権利を１つ消し去るため、権利管理手段として機能する。

【１８７７】
また、主制御基板７１は、ＣＺ中の遊技を管理してＣＺの残りゲーム数が０になるとＣＺを終了することから、第１高確率状態制御手段及び第２高確率状態制御手段として機能する。
【１８７８】
また、主制御基板７１は、ＣＺ（ＡＲＴ後）と特殊ＣＺとで共通のＣＺゲーム数を用いる場合には、期間管理手段として機能し、別々のＣＺゲーム数を用いる場合には、特殊ＣＺの移行時にＣＺ（ＡＲＴ後）用のＣＺゲーム数を特殊ＣＺ用のＣＺゲーム数としてセットすることから、期間設定手段として機能する。
また、主制御基板７１は、ＣＺ中にＡＲＴ状態に移行すると、ＣＺゲーム数の上乗せを行うため、高確率状態加算手段として機能する。
【１８７９】
＜乱数値格納領域の構成＞
次に、図２７２及び図２７３を参照して、各種抽籤処理に用いられる各種乱数値の格納領域の構成を説明する。図２７２は、本実施形態におけるメインＲＡＭ１０３のメモリマップを示す図であり、図２７３は、メインＲＡＭ１０３内に設けられた乱数格納領域の構成を説明するためにクロスリファレンスファイルから乱数格納領域が記載された部分を抜粋した図である。なお、クロスリファレンスファイルとは、プログラムソースファイルをメインＲＯＭ１０２に格納するための変換（アセンブル等と呼ばれる）を行った際に出力される、アドレスやデータが１６進数で付加されたファイルのことである。
【１８８０】
本実施形態のメインＲＡＭ１０３（書き換え可能な不揮発性格納領域）のメモリマップでは、図２７２に示すように、上記第１実施形態と同様に、メインＲＡＭ１０３の先頭アドレス（Ｆ０００Ｈ）側から、遊技用ＲＡＭ領域（所定格納領域、遊技用一時記憶領域）及び規定外ＲＡＭ領域（規定外一時記憶領域）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。そして、乱数値格納領域は、メインＲＡＭ１０３内において、「設定変更開始時」の初期化開始アドレスと、「ボーナス終了時」の初期化開始アドレスとの間の領域に配置される。
【１８８１】
具体的には、図２７２及び図２７３に示すように、乱数値格納領域は、アドレス「Ｆ００９Ｈ」（ラベル「ｗＲＡＮＤＯＭＸ」が付されたアドレス）～「Ｆ０１６Ｈ」（ラベル「ｗＲＡＮＤＯＭＳ」が付されたアドレス）の範囲（所定のアドレス範囲）に配置される。なお、アドレス「Ｆ００９Ｈ」（ラベル「ｗＲＡＮＤＯＭＸ」が付されたアドレス）の乱数値Ｘ格納領域には、内部当籤役抽籤用乱数（ハードラッチ乱数：第１の乱数値）が格納され、アドレス「Ｆ００ＢＨ」（ラベル「ｗＲＡＮＤ１ＢＳ」及び「ｗＲＡＮＤＯＭＹ」が付されたアドレス）の乱数値Ｙ格納領域～「Ｆ０１６Ｈ」（ラベル「ｗＲＡＮＤＯＭＳ」が付されたアドレス）の乱数値Ｓ格納領域にはそれぞれ、ＡＲＴ等の出玉（演出）関連抽籤用の１２種類の乱数値（ソフトラッチ乱数：第２の乱数値）が格納される。
【１８８２】
＜ソースプログラム上での各種抽籤テーブルの構成＞
本実施形態のパチスロ１のメインＲＯＭ１０２のデータエリア（図１２Ｂ参照）に格納された各種抽籤テーブルでは、テーブルやプログラムのデータ容量を減らすための様々な工夫が施されている。以下では、そのような工夫が施された抽籤テーブルの構成例を説明する。
【１８８３】
［状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）］
図２７４は、ソースプログラム上で実際に参照される、図２１８（Ｅ）の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）の構成例を示す図である。なお、図２１５、図２１７、図２１８（Ａ）～２１８（Ｄ）、図２１８（Ｆ）、図２１８（Ｇ）、図２１９、図２２４、図２３４、図２３６～図２４０、図２４２～図２４８の抽籤テーブルの構成も図２７４に示す構

成と同様となる。
【１８８４】
ソースプログラム上で実際に参照される状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）は、図２７４に示すように、ラベル「ｄＢＢＤＭＣＧＴＢ」が付された先頭アドレスから９バイト先のアドレスまでの格納領域（１０バイトの格納領域）に配置される。この状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内において、先頭アドレスから９バイト先のアドレスまでの各アドレスには、データ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４）＋２０Ｈ＊（３）」、「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」、「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－$」、「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－$」、「００００００１０１Ｂ」、「１２４」、「３」、「００００００１０１Ｂ」、「２２４」及び「ｃＨＩＴＡＢＳ」がそれぞれ格納される。なお、各データ（「ＤＢ」はデータバイトを表す疑似命令）は１バイト（８ビット）のデータで構成される。以下、各データの内容を説明する。
【１８８５】
（１）複合データの構成
状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）の先頭アドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４）＋２０Ｈ＊（３）」は、状態移行抽籤の抽籤回数（この例では３回）と、状態移行抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値（乱数格納領域の先頭アドレスからのオフセット値）とが格納された１バイトの複合データ（複合情報）である。
【１８８６】
ここで、図２７５に、複合データ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４）＋２０Ｈ＊（３）」のビット構成を示す。複合データ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４）＋２０Ｈ＊（３）」では、抽籤回数（３回）に「２０Ｈ」が乗算されているので、抽籤回数の情報は、複合データのビット５～ビット７に格納され、２バイトラベル「ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４」の下位側１バイトの値（乱数格納領域の先頭アドレスからのオフセット値）が複合データのビット０～ビット４に格納される。
【１８８７】
なお、この例の２バイトラベル「ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４」のうち、ラベル「ｗＲＡＮＤ１ＢＳ」は、図２７３に示すように、出玉関連抽籤用の乱数値格納領域の先頭アドレス「Ｆ００ＢＨ」を示す。また、ラベル「ｃＲＮＤＡＴ０４」は、乱数指定用オフセット番号を示す。
【１８８８】
ここで、図２７６に、ソースプログラム上で実際に参照される乱数指定用オフセット番号の値とラベルとの対応テーブルを示す。例えば、ラベル「ｃＲＮＤＡＴ０４」の乱数指定用オフセット番号の値は「０００００Ｈ」となる。それゆえ、２バイトラベル「ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４」の値は「Ｆ００ＢＨ（＝「Ｆ００ＢＨ」＋「０００００Ｈ」）」となり、複合データのビット０～ビット４には、この２バイトラベルの下位側１バイトの値「０ＢＨ」が格納される。したがって、メインＲＯＭ１０２には、複合データ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４）＋２０Ｈ＊（３）」として、１バイトの値「０１１０１０１１Ｂ」＝「６ＢＨ」が格納される。
【１８８９】
なお、抽籤処理において、上述した複合データに含まれる抽籤回数及びオフセット値を使用する際には、複合データから抽籤回数及びオフセット値をそれぞれ別個に分離する処理が施され、これにより各データが複合データから抽出される。この分離（抽出）処理は、図示しないが、ソースプログラム上においてメインＣＰＵ１０１により実行される。
【１８９０】
（２）出玉ステータスデータの構成
状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）の先頭アドレス（複合データの格納アドレス）から１バイト先のアドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」は、現在の通常状態中の抽籤状態に関するデータ（出玉ステータスデータ）である。具体的には、

データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」は、現在の抽籤状態に対応する状態移行抽籤テーブルを指定するためのデータである。なお、現在の抽籤状態が「低確」である場合には、「ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」は「０」となり、現在の抽籤状態が「高確」である場合には、「ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」は「１」となり、現在の抽籤状態が「超高確」である場合には、「ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」は「２」なる。

【１８９１】

例えば、現在の抽籤状態が「低確」である場合には、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」として、１バイト先（先頭アドレスから２バイト先）のアドレスに格納されたデータ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－＄」を指定するためのデータが格納される。また、現在の抽籤状態が「高確」である場合には、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」として、２バイト先（先頭アドレスから３バイト先）のアドレスに格納されているデータ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－＄」を指定するためのデータが格納される。

【１８９２】

（３）低確時用抽籤値格納領域の指定データの構成

状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）の先頭アドレスから２バイト先のアドレスに格納されているデータ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－＄」は、現在の抽籤状態が低確時である場合に参照される抽籤値（抽籤係数）群が格納されている領域（以下、「低確時用抽籤値格納領域」という）の先頭アドレス、及び、抽籤指定有りを指定するためのデータである。

【１８９３】

データ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－＄」では、「（８０Ｈ）」により、ビット７に「１」を格納され、これにより抽籤指定有りが示され、このデータは、上述した複合データに含まれる抽籤回数分（この例では、３回）の抽籤が実行されることを示す指定データとなる。本実施形態では、複合データに含まれる抽籤回数が１以上であれば、抽籤指定が有りとなる。そして、抽籤指定有りがセットされている場合には、抽籤回数分の抽籤処理の中で実際に抽籤値データを取得して抽籤を行うタイミングが指定される。この実際に抽籤が行われるタイミングは、後述の１バイトの抽籤指定データにより指定される。具体的には、抽籤処理毎に抽籤指定データのビット０からビット７に向かって各ビットの値が順次検索され、検索対象のビットに「１」が格納されていれば、抽籤値データを取得して抽籤を実行する。なお、抽籤指定無しの場合には、低確時用抽籤値格納領域の指定データ内において、「（８０Ｈ）」が規定されない（ビット７には「０」が格納される）。

【１８９４】

また、データ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－＄」内の「ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－＄」には、低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｌ」が付されたアドレス）を示すデータが格納される。なお、本実施形態では、データ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－＄」が格納されているアドレスから１バイト先のアドレス（ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｌ」が付されたアドレス）から３バイト分の領域に低確時用抽籤値格納領域が配置される。

【１８９５】

（４）高確時用抽籤値格納領域の指定データの構成

状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）の先頭アドレスから３バイト先のアドレスに格納されているデータ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－＄」は、現在の抽籤状態が高確時である場合に参照される抽籤値（抽籤係数）群が格納されている領域（以下、「高確時用抽籤値格納領域」という）の先頭アドレス、及び、抽籤指定有りを指定するためのデータである。

【１８９６】

データ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－＄」においても、「（８０Ｈ）」により、ビット７に「１」を格納され、これにより抽籤指定有りが示される。また、データ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－＄」内の「ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－＄」には、高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｈ」が付されたアドレス）を示すデータが格納される。なお、本実施形態では、データ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－＄」が格納されている

アドレスから４バイト先のアドレス（ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｈ」が付されたアドレス）から３バイト分の領域に高確時用抽籤値格納領域が配置される。

【１８９７】

なお、状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内に格納されている複合データ「.ＬＯＷ.（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４）＋２０Ｈ＊（３）」、データ「.ＬＯＷ.ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」、データ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｌ－$」及びデータ「（８０Ｈ）＋ｄＢＤＭＣ＿Ｈ－$」は、本発明に係る抽籤選択情報の一具体例を示すものである。また、これらのデータが格納されている領域は、本発明に係る抽籤選択格納領域の一具体例を示すものである。また、複合データに含まれる抽籤回数及びオフセット値はそれぞれ、本発明に係る抽籤回数情報及び乱数選択情報の一具体例を示すものである。さらに、これらのデータに基づく抽籤処理は、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）により実行されるので、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、抽籤手段及び出玉抽籤手段としても機能する。

【１８９８】

（５）低確時用抽籤値格納領域の構成

状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内において、ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｌ」が付された低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスには、抽籤指定データ「０００００１０１Ｂ」が格納される。この例では、抽籤回数が３回であるので、抽籤処理毎に抽籤指定データのビット０からビット２まで各ビットの値が順次検索され、検索対象のビットに「１」が格納されていれば、抽籤値データを用いた抽籤を実行し、検索対象のビットに「０」が格納されていれば、抽籤を行わない。それゆえ、この例の低確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）を用いた状態移行抽籤では、１回目及び３回目の抽籤処理において抽籤値データを用いた抽籤が実行される。

【１８９９】

ここで、図２７７に、ＢＢ終了時の状態移行抽籤で参照される抽籤指定データの各ビットと、該ビットに対応する抽籤の内容との関係を示す。この例では、抽籤指定データのビット０が抽籤結果「高確Ｂ」が決定されるか否かの抽籤の有無を表し、ビット１が抽籤結果「高確Ａ」が決定されるか否かの抽籤の有無を表し、ビット２が抽籤結果「超高確」が決定されるか否かの抽籤の有無を表す。この例の低確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）では、抽籤結果「高確Ｂ」及び「超高確」に対して１以上の抽籤値が規定されているので（図２１８（Ｅ）参照）、抽籤指定データのビット０及びビット２に「１」がセットされる。一方、この例の低確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）では、抽籤結果「高確Ａ」に対して抽籤値「０」が規定されている（非当籤が確定している）ので（図２１８（Ｅ）参照）、抽籤指定データのビット１に「０」がセットされ、抽籤結果「高確Ａ」が決定されるか否かの抽籤は行われない。

【１９００】

低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｌ」が付されたアドレス）から１バイト先のアドレスに格納されるデータ「１２４」は、１回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット０に対応する抽籤：抽籤結果「高確Ｂ」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データである。また、低確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスから２バイト先のアドレスに格納されるデータ「３」は、３回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット２に対応する抽籤：抽籤結果「超高確」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データである。

【１９０１】

なお、図２１８（Ｅ）に示す低確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）では、抽籤結果「低確」に対して抽籤値「１２８」が設定されているが、この抽籤値と、抽籤結果「高確Ｂ」及び「超高確」の抽籤値とを加算すると「２５６」となる。それゆえ、ＢＢ終了時であり且つ現在の抽籤状態が低確時である場合の状態移行抽籤において、抽籤結果「高確Ｂ」及び「超高確」に対するいずれの抽籤においても非当籤が決定された時には、抽籤をしなくても自動的に、抽籤結果「低確」が決定される。したがって、この例では、抽

籤指定データ内で抽籤結果「低確」が決定されるか否かの抽籤の有無を表すビットを設けず、抽籤結果「低確」に対する状態移行抽籤は行われない。また、低確時用抽籤値格納領域には、抽籤結果「低確」の抽籤値も格納されない。

【１９０２】

（６）高確時用抽籤値格納領域の構成

状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内において、ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｈ」が付された高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスには、抽籤指定データ「０００００１０１Ｂ」が格納される。それゆえ、この例の高確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）を用いた状態移行抽籤では、１回目及び３回目の抽籤処理において抽籤値データを用いた抽籤が実行される。

【１９０３】

なお、図２１８（Ｅ）に示す高確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）では、抽籤結果「高確Ｂ」及び「超高確」に対して１以上の抽籤値が規定されているので、抽籤指定データのビット０及びビット２に「１」がセットされる。一方、この例の高確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）では、抽籤結果「高確Ａ」に対して抽籤値「０」が規定されている（非当籤が確定している）ので（図２１８（Ｅ）参照）、抽籤指定データのビット１に「０」がセットされ、抽籤結果「高確Ａ」が決定されるか否かの抽籤は行われない。

【１９０４】

また、図２１８（Ｅ）に示す高確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）では、抽籤結果「低確」に対して抽籤値「０」が規定されているので、抽籤結果「低確」に対する状態移行抽籤を行わなくても、非当籤が確定している。それゆえ、ＢＢ終了時であり且つ現在の抽籤状態が高確時である場合の状態移行抽籤では、ソースプログラム上において、抽籤結果「低確」に対する状態移行抽籤は行われず、高確時用抽籤値格納領域にも抽籤結果「低確」の抽籤値は格納されない。

【１９０５】

高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「ｄＢＤＭＣ＿Ｈ」が付されたアドレス）から１バイト先のアドレスに格納されるデータ「１２４」は、１回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット０に対応する抽籤：抽籤結果「高確Ｂ」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データである。また、高確時用抽籤値格納領域の先頭アドレスから２バイト先のアドレスに格納されるデータ「ｃＨＩＴＡＢＳ」は、３回目の状態移行抽籤（抽籤指定データのビット２に対応する抽籤：抽籤結果「超高確」が決定されるか否かの抽籤）で使用される抽籤値データであり、抽籤結果「超高確」が無条件で当籤確定となることを示すデータである。

【１９０６】

なお、図２１８（Ｅ）に示す高確時用の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）では、抽籤結果「高確Ｂ」及び「超高確」に対してのみ抽籤値が割り振られており、両抽籤値を加算すると「２５６」となる。それゆえ、高確時用の状態移行抽籤テーブルを用いた状態移行抽籤（１回目の抽籤）において、抽籤結果「高確Ｂ」が決定されなかった場合には、抽籤をしなくても自動的に、抽籤結果「超高確」が決定される。それゆえ、この例では、３回目の状態移行抽籤（抽籤結果「超高確」に対する抽籤）で使用される抽籤値データの格納領域には、無条件で当籤が確定するデータ「ｃＨＩＴＡＢＳ」が格納され、３回目の状態移行抽籤は実際には行われない。

【１９０７】

また、本実施形態では、図２１８（Ｅ）の状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）に示すように、現在の抽籤状態が「超高確」である場合には、状態移行抽籤の結果として必ず「超高確」が決定され、抽籤状態が「超高確」に維持される（抽籤状態が移行しない）。それゆえ、現在の抽籤状態が「超高確」である場合には、ソースプログラム上では、状態移行抽籤は行われず、状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内にも、超高確時用の抽籤値群の格納領域及びそれを指定するための各種データは格納されない。

【１９０８】
なお、状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）内で規定されている低確時用抽籤値格納領域及び高確時用抽籤値格納領域は、本発明に係る抽籤値格納領域の一具体例を示すものである。
【１９０９】
上述した状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）の構成では、次のような効果が得られる。ソースプログラム上で実際に参照される状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）において、図２１８（Ｅ）に示す構成の抽籤テーブルを忠実に構成しようとすると、現在の抽籤状態毎に５つの抽籤値をテーブル内に格納しなければならない。それゆえ、この場合には、１５バイトの格納領域が必要となる。それに対して、図２７４に示すような態様、すなわち、抽籤結果が確定している抽籤対象の抽籤値（抽籤係数）を格納しない態様で、状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）を構成した場合には、上述のように、１０バイトの格納領域で状態移行抽籤テーブル（ＢＢ終了時用）を構成することができる。それゆえ、図２７４に示す構成の抽籤テーブルを用いることにより、メインＲＯＭ１０２に格納されるテーブルデータの容量を低減することができる。
【１９１０】
［ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）］
図２７８は、ソースプログラム上で実際に参照される、図２４９（Ａ）のＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）の構成例を示す図である。なお、図２２０、図２２３、図２２５、図２２８～図２３３、図２３５、図２４１、図２４９（Ｂ）、図２４９（Ｃ）の抽籤テーブルの構成も図２７８に示す構成と同様となる。
【１９１１】
ソースプログラム上で実際に参照されるＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）は、図２７８に示すように、ラベル「ｄＢＢＳＶＯＴＢ」が付された先頭アドレスから４バイト先のアドレスまでの格納領域（５バイトの格納領域）に配置される。このＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）内において、先頭アドレスから４バイト先のアドレスまでの各アドレスには、データ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ１５）＋２０Ｈ＊（０）」、「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」、「ｃＰＲＢ＿０」、「ｃＰＲＢ＿４」及び「ｃＰＲＢ＿ＨＩＴ」がそれぞれ格納される。なお、各データ（ＤＢ）は１バイト（８ビット）のデータで構成される。以下、各データの内容を説明する。
【１９１２】
（１）複合データの構成
ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）の先頭アドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ１５）＋２０Ｈ＊（０）」は、通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中時のＡＲＴ抽籤の抽籤回数と、ＡＲＴ抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された１バイトの複合データである。
【１９１３】
この例では、抽籤回数として「０」が複合データのビット５～ビット７に格納され、２バイトラベル「ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ１５」の下位側１バイトの値（オフセット値「１０Ｈ」（「Ｆ０１０Ｈ」の下位側１バイトの値））がビット０～ビット４に格納される。なお、ここでいう、「抽籤回数が０回」とは、抽籤を行わないという意味ではなく、抽籤指定を行わない（上述した抽籤指定データを用いた抽籤を行わない）という意味であり、この場合には、指定されたアドレスに格納された抽籤値データを用いて１回抽籤が行われる。
【１９１４】
（２）フラググループ種別の指定データの構成
ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）の先頭アドレスから１バイト先のアドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」は、現ゲームで

取得された抽籤用フラグの種別に対応するフラググループ（フラググループＣ）の種別に関するデータ（フラググループＣの指定データ）である。

【１９１５】

なお、本実施形態では、図２４９（Ａ）に示すように、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）で用いられる抽籤用フラグの種別は、「ＣＢＢベル」、「中段ベル」、「斜めベル」、「ベルハズレＡ」、「ベルハズレＢ」、「フェイク７」、「７揃い」及び「ＢＡＲ揃い」の８種類が設けられているが、ソースプログラム上では、これらの抽籤用フラグが３種類のフラググループＣに振り分けられる。そして、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）を使用したＡＲＴ抽籤では、ソースプログラム上において、８種類の抽籤用フラグの代わりに３種類のフラググループＣが抽籤パラメータとして用いられる。

【１９１６】

具体的には、当籤の抽籤値が「０」である抽籤用フラグ「ＣＢＢベル」、「中段ベル」、「斜めベル」及び「フェイク７」が「ハズレ」と称するフラググループＣでまとめられ、当籤の抽籤値が「４」である抽籤用フラグ「ベルハズレＡ」及び「ベルハズレＢ」が「ＥＰ役」と称するフラググループＣでまとめられ、当籤の抽籤値が「２５６」である抽籤用フラグ「７揃い」及び「ＢＡＲ揃い」が「プレミア系」と称するフラググループＣでまとめられる。

【１９１７】

そして、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」には、フラググループＣの種別に対応する抽籤値データが格納された領域を指定するためのデータが格納される。具体的には、フラググループＣが「ハズレ」である場合には、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」として、１バイト先に格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿０」（非当籤確定を指定するラベルデータ）を指定するためのデータが規定される。また、フラググループＣが「ＥＰ役」である場合には、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」として、２バイト先に格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿４」（抽籤値「４」の格納領域を指定するラベルデータ）を指定するためのデータが規定される。さらに、フラググループＣが「プレミア系」である場合には、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」として、３バイト先に格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿ＨＩＴ」（当籤確定を指定するラベルデータ）を指定するためのデータが規定される。

【１９１８】

なお、フラググループＣが「ハズレ」である場合には、「ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」は「０」となり、フラググループＣが「ＥＰ役」である場合には、「ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」は「１」になり、フラググループＣが「プレミア系」である場合には、「ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｃ」は「２」となる。

【１９１９】

（３）抽籤値のラベルデータの構成

ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）の先頭アドレスから２バイト先のアドレスに格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿０」は、フラググループＣが「ハズレ」である場合に参照される非当籤確定データ（後述の当否要求有りで且つ非当籤決定を示すデータ：抽籤値「０」とは異なる値が割り当てられる）が格納されているアドレスを指定するためのラベルデータである。ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）の先頭アドレスから３バイト先のアドレスに格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿４」は、フラググループＣが「ＥＰ役」である場合に用いられる抽籤値「４」が格納されているアドレスを指定するためのラベルデータである。また、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）の先頭アドレスから４バイト先のアドレスに格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿ＨＩＴ」は、フラググループＣが「プレミア系」である場合に参照される当籤確定データ（後述の当否要求有りで且つ当籤決定を示すデータ：抽籤値「２５６」とは異なる値が割り当てられる）が格納されているアドレスを指定するためのラベルデータである。

【１９２０】
ここで、図２７９に、ソースプログラム上で参照される、上述したデータ「ｃＰＲＢ＿０」等のラベルデータと、該ラベルデータに対応付けられた抽籤値データとの対応を規定した当否判定用係数テーブルの構成を示す。なお、本実施形態において、当否判定用係数テーブルは、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤だけでなく、当籤／非当籤を決定する他の抽籤においても共通で用いられる。
【１９２１】
当否判定用係数テーブルで規定されている抽籤値データの種別を大きく分類すると、当否要求有りの抽籤値データと当否要求無しの抽籤値データとに分けられる。当否要求有りの抽籤値データは、抽籤の当籤又は非当籤が、抽籤を行わなくても確定しているデータのことである。当否要求無しの抽籤値データは、抽籤処理を行ってはじめて当籤／非当籤が確定するデータである。
【１９２２】
当否要求の有無の情報は、抽籤値データを構成する１バイト（８ビット）データ内のビット０に格納され、当否要求有りの場合にはビット０に「１」が格納され、当否要求無しの場合には、ビット０に「０」が格納される。また、当否要求有りの抽籤値データにおいて当籤確定／非当籤確定の情報は、抽籤値データ（１バイト）のビット１に格納され、当籤確定の場合にはビット１に「１」が格納され、非当籤確定の場合には、ビット１に「０」が格納される。なお、実際の処理では、抽籤値データのビット０の値を検出し、ビット０に「１」が格納されている場合（当否要求有りの場合）には、抽籤処理が行われず、ビット０に「０」が格納されている場合（当否要求無しの場合）には、抽籤処理が行われる。
【１９２３】
図２７９の当否判定用係数テーブル中において、ラベル「ｃＰＲＢ＿ＨＩＴ」で指定される値（１＊２＋（１））及びラベル「ｃＰＲＢ＿０」で指定される値（０＊２＋（１））が当否要求有りの抽籤値データである。なお、前者（当籤確定）の抽籤値データには「２５６」とは異なる値（「３（００００００１１Ｂ）」）が割り当てられ、後者（非当籤確定）の抽籤値データには「０」とは異なる値（「１（０００００００１Ｂ）」）が割り当てられる。
【１９２４】
一方、図２７９の当否判定用係数テーブル中において、ラベル「ｃＰＲＢ＿１」～「ｃＰＲＢ＿１９２」で指定されるアドレスに格納された抽籤値データが当否要求無しの抽籤値データである。なお、本実施形態では、ラベル「ｃＰＲＢ＿＃＃＃」で指定されるアドレスには、抽籤値「＃＃＃」が格納される。
【１９２５】
それゆえ、図２７８に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）を用いたＡＲＴ抽籤において、抽籤値データとして、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブルの先頭アドレスから２バイト先のアドレスに格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿０」が選択された場合には、抽籤は行われず、非当籤が確定する。図２７８に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）を用いたＡＲＴ抽籤において、抽籤値データとして、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブルの先頭アドレスから３バイト先のアドレスに格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿４」が選択された場合には、抽籤値「４」が取得され、該抽籤値と出玉抽籤用乱数値とに基づいてＡＲＴ抽籤が行われる。また、図２７８に示すＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブル（通常ＢＢ又はＡＲＴ中ＢＢ中用）を用いたＡＲＴ抽籤において、抽籤値データとして、ＢＢ中ＡＲＴ抽籤テーブルの先頭アドレスから４バイト先のアドレスに格納されているデータ「ｃＰＲＢ＿ＨＩＴ」が選択された場合には、抽籤は行われず、当籤が確定する。
【１９２６】
［ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル（Ａ）～（Ｃ）］
図２８０は、ソースプログラム上で実際に参照される、図２２２（Ａ）～２２２（Ｃ）のＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルの構成例を示す図である。なお、ソースプログラム上

では、図２２２（Ａ）のＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル（低確時用）、図２２２（Ｂ）のＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル（高確時用）、及び、図２２２（Ｃ）のＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル（超高確時用）が一つのテーブルで構成される。

【１９２７】

ソースプログラム上で実際に参照されるＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルは、図２８０に示すように、ラベル「ｄＢＨＳＶＣＴＢ」が付された先頭アドレスから１６バイト先のアドレスまでの格納領域（１７バイトの格納領域）に配置される。

【１９２８】

ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルの先頭アドレスには、抽籤回数と、ＣＺ抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された１バイトの複合データ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０９）＋２０Ｈ＊（０）」が格納される。なお、この複合データでは、抽籤回数は０回であり（抽籤指定無し）、オフセット値は「０ＦＨ」（「Ｆ００ＦＨ」の下位側１バイトの値）となる。

【１９２９】

複合データの格納アドレス（ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルの先頭アドレス）の次のアドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭ＿ＳＴＳ」は、現在の抽籤状態（低確、高確又は超高確）に関するデータ（出玉ステータスデータ）である。

【１９３０】

出玉ステータスデータの格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ａ」は、現ゲームで取得された抽籤用フラグの種別に対応するフラググループ（フラググループＡ）の種別に関するデータ（フラググループＡの指定データ）である。具体的には、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ａ」は、フラググループＡの種別に対応する抽籤値群が格納された領域を指定するためのデータである。

【１９３１】

なお、本実施形態では、図２２２（Ａ）～２２２（Ｃ）に示すように、ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルで用いられる抽籤用フラグの種別は、「通常リプ、ベル」、「弱スイカ」、「弱チェリー」、「弱チャンスリプ」、「強スイカ」、「強チェリー」、「強チャンスリプ」、「強ベル」、「リーチ目リプ」及び「確定チェリー」の１０種類が設けられているが、ソースプログラム上では、これらの抽籤用フラグが４種類のフラググループ（フラググループＡ）に振り分けられる。そして、ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルを使用したＣＺ抽籤では、ソースプログラム上において、１０種類の抽籤用フラグの代わりに４種類のフラググループＡが抽籤パラメータとして用いられる。

【１９３２】

具体的には、抽籤用フラグ「通常リプ、ベル」及び「確定チェリー」が「ハズレ＆プレミア系」と称するフラググループＡでまとめられ、抽籤用フラグ「弱スイカ」、「弱チェリー」及び「弱チャンスリプ」が「弱レア＆弱スイカ」と称するフラググループＡでまとめられ、抽籤用フラグ「強スイカ」が「強スイカ」と称するフラググループＡでまとめられ、抽籤用フラグ「強チェリー」、「強チャンスリプ」、「強ベル」及び「リーチ目リプ」が「強レア＆ＥＰ役」と称するフラググループＡでまとめられる。

【１９３３】

フラググループＡの指定データの格納アドレスの次のアドレスから２バイト先のアドレスまでの領域（３バイトの格納領域）には、１バイトの領域毎に、各抽籤状態（低確、高確又は超高確）における抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレスを指定するためのデータが格納される。例えば、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ａ」の格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「（８０Ｈ）＋ｄＢＢＨ＿ＬＯＷ－＄」は、抽籤状態が「低確」である場合に使用される抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレス（ラベル「ｄＢＢＨ＿ＬＯＷ」が付されたアドレス）を指定するためのデータである。

【１９３４】

なお、上述したＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルの先頭アドレスから５バイト先のアド

レスまでの格納領域（６バイトの格納領域）に格納された各種データは、本発明に係る抽籤選択情報の一具体例を示すものである。また、これらのデータが格納されている領域（６バイトの格納領域）は、本発明に係る抽籤選択格納領域の一具体例を示すものである。

【１９３５】

そして、ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル内において、ラベル「ｄＢＢＨ＿ＬＯＷ」が付されたアドレスから１０バイト先のアドレスまでの格納領域（１１バイトの格納領域）に、抽籤状態毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域が配置される。この抽籤値群の格納領域内では、ラベル「ｄＢＢＨ＿ＬＯＷ」が付されたアドレスから２バイト先のアドレスまでの格納領域（３バイトの格納領域）に低確時用の抽籤値群が格納され、ラベル「ｄＢＢＨ＿ＨＩＧ」が付されたアドレスから３バイト先のアドレスまでの格納領域（４バイトの格納領域）に高確時用の抽籤値群が格納され、ラベル「ｄＢＢＨ＿ＳＰＨ」が付されたアドレスから３バイト先のアドレスまでの格納領域（４バイトの格納領域）に超高確時用の抽籤値群が格納される。なお、上述したＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルで規定されている抽籤状態毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域は、本発明に係る抽籤値格納領域の一具体例を示すものである。

【１９３６】

本実施形態では、図２８０に示すように、抽籤値群の格納領域内において、ラベル「ｄＢＢＨ＿ＨＩＧ」が付されたアドレス（高確時用の抽籤値格納領域の先頭アドレス）には、抽籤状態が高確であり且つフラググループＡが「ハズレ＆プレミア系」である場合に使用される抽籤値データ（非当籤確定データ）を指定するためのラベルデータ「ｃＰＲＢ＿０」が格納される。また、本実施形態では、ＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブルを使用したＣＺ抽籤において、抽籤状態が低確であり且つフラググループＡが「強レア＆ＥＰ役」（抽籤用フラグが「強チェリー」、「強チャンスリプ」、「強ベル」又は「リーチ目リプ」）である場合にも、非当籤が確定する（図２２２（Ａ）～２２２（Ｃ）参照）。

【１９３７】

それゆえ、抽籤状態が低確であり且つフラググループＡが「強レア＆ＥＰ役」である場合に使用される抽籤値データ（非当籤確定データ）は、抽籤状態が高確であり且つフラググループが「ハズレ＆プレミア系」である場合に使用される抽籤値データ（非当籤確定データ）と同じになる。そして、図２８０に示すＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル内において、前者の抽籤値データと後者の抽籤値データとを別個に規定すると、両者は隣り合うアドレスに格納されることになる。

【１９３８】

そこで、本実施形態では、テーブルデータの容量を節約するため、図２８０に示すように、高確時用の抽籤値格納領域の先頭アドレス（ラベル「ｄＢＢＨ＿ＨＩＧ」が付されたアドレス）に格納されるデータ（ラベルデータ「ｃＰＲＢ＿０」）を、抽籤状態が低確であり且つフラググループＡが「強レア＆ＥＰ役」である場合のデータとしても用いる（兼用する）。すなわち、ソースプログラム上で参照されるＢＢ当籤時状態別ＣＺ抽籤テーブル内では、配置位置が互いに隣り合う２つの抽籤値群の格納領域間（ラベル「ｄＢＢＨ＿ＬＯＷ」が付されたアドレスから始まる低確時用の抽籤値群の格納領域とラベル「ｄＢＢＨ＿ＨＩＧ」が付されたアドレスから始まる高確時用の抽籤値群の格納領域との間）において、抽籤値に関するデータ（ラベルデータ）の一部が兼用されている。

【１９３９】

［ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル（Ａ）～（Ｈ）］

図２８１は、ソースプログラム上で実際に参照される、図２２６（Ａ）～２２６（Ｄ）及び図２２７（Ｅ）～２２７（Ｈ）のＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルの構成例を示す図である。なお、ソースプログラム上では、遊技状況毎に分けられた図２２６（Ａ）～２２６（Ｄ）及び図２２７（Ｅ）～２２７（Ｈ）の８種類のＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルが一つのテーブルで構成される。

【１９４０】

ソースプログラム上で実際に参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルは、図２８１に示すよ

うに、ラベル「ｄＶＣＳＶＯＴＢ」が付された先頭アドレスから３０バイト先のアドレスまでの格納領域（３１バイトの格納領域）に配置される。

【１９４１】

ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルの先頭アドレスには、抽籤回数と、ＡＲＴ抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された１バイトの複合データ「.ＬＯＷ．（ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ１２）＋２０Ｈ＊（０）」が格納される。なお、この複合データでは、抽籤回数は０回であり（抽籤指定無し）、オフセット値は「１０Ｈ」（「Ｆ０１０Ｈ」の下位側１バイトの値）となる。

【１９４２】

複合データの格納アドレス（ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルの先頭アドレス）の次のアドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｄ」は、現ゲームで取得された抽籤用フラグの種別に対応するフラググループ（フラググループＤ）の種別に関するデータ（フラググループＤの指定データ）である。具体的には、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＦＬＧ＿Ｄ」は、フラググループＤの種別に対応する抽籤値群が格納された領域を指定するためのデータである。

【１９４３】

なお、本実施形態では、図２２６（Ａ）～２２６（Ｄ）及び図２２７（Ｅ）～２２７（Ｈ）に示すように、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルで用いられる抽籤用フラグの種別は、「はずれ」、「通常リプ、ベル」、「弱スイカ」、「弱チェリー」、「弱チャンスリプ」、「強スイカ」、「強チェリー」、「強チャンスリプ」、「強ベル」、「フェイク７」、「７揃い」及び「ＢＡＲ揃い」の１２種類が設けられているが、ソースプログラム上では、これらの抽籤用フラグが４種類のフラググループ（フラググループＤ）に振り分けられる。そして、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを使用したＡＲＴ抽籤では、ソースプログラム上において、１２種類の抽籤用フラグの代わりに４種類のフラググループＤが抽籤パラメータとして用いられる。

【１９４４】

具体的には、抽籤用フラグ「はずれ」及び「通常リプ、ベル」が「ハズレ」と称するフラググループＤでまとめられ、「弱チェリー」及び「フェイク７」が「弱レアＢ」と称するフラググループＤでまとめられ、「弱スイカ」、「弱チャンスリプ」、「強スイカ」及び「強チェリー」、「強チャンスリプ」、「強ベル」が「その他レア役系」と称するフラググループＤでまとめられ、「７揃い」及び「ＢＡＲ揃い」が「プレミア系」と称するフラググループＤでまとめられる。ただし、本実施形態では、詳細な説明は省略するが、抽籤用フラグ「はずれ」は、遊技状況が「初当たりＣＺ」である場合には、フラググループＤ「ハズレ」に属するが、その他の遊技状況（「ＣＺ（ＡＲＴ後）」、「特殊ＣＺ」）では、その遊技状況に応じて属するフラググループＤが適宜変更される。

【１９４５】

フラググループＤの指定データの格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＰＡＲ＿Ｘ」は、現在の遊技状況を示すデータ（０（ＮＶＣ　終了次遊技）～８（ＶＣＲ）：遊技状況指定データ）である。なお、図２８１に示すＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルに格納されているラベル「ｗＤＤＭＰＡＲ＿Ｘ」で指定される領域は、図２１６（モード移行抽籤テーブル（Ｄ），（Ｅ））で説明したラベル「ｗＤＤＭＰＡＲ＿Ｘ」で指定される領域と同じ領域である。しかしながら、この領域に格納されるデータは抽籤の種類により異なり、この領域は汎用的に使用される。

【１９４６】

遊技状況指定データの格納アドレスの次のアドレスから３バイト先のアドレスまでの格納領域（４バイトの格納領域）には、１バイトの領域毎に、フラググループＤの種別に対応付けられた抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレスを指定するためのデータが格納される。例えば、データ「.ＬＯＷ．ｗＤＤＭＰＡＲ＿Ｘ」の格納アドレスの次のアドレスに格納されているデータ「（８０Ｈ）＋ｄＶＣＶＯ＿０－＄」は、フラググループＤの種別が「ハズレ」である場合に使用される抽籤値（抽籤係数）群の格納領域の先頭アドレ

ス（ラベル「ｄＶＣＶＯ＿０」が付されたアドレス）を指定するためのデータである。
【１９４７】
なお、上述したＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルの先頭アドレスから６バイト先のアドレスまでの格納領域（７バイトの格納領域）に格納された各種データは、本発明に係る抽籤選択情報の一具体例を示すものである。また、これらのデータが格納されている格納領域（７バイトの格納領域）は、本発明に係る抽籤選択格納領域の一具体例を示すものである。
【１９４８】
そして、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル内において、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿０」が付されたアドレスから２３バイト先のアドレスまでの格納領域に、フラググループＤの種別毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域が配置される。なお、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルで規定されているフラググループＤの種別毎の抽籤値（抽籤係数）群の格納領域は、本発明に係る抽籤値格納領域の一具体例を示すものである。
【１９４９】
この抽籤値群の格納領域内では、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿０」が付されたアドレスから８バイト先のアドレスまでの格納領域（９バイトの格納領域）にフラググループＤの種別が「ハズレ」である場合の抽籤値群が格納される。
【１９５０】
フラググループＤの種別が「ハズレ」である場合の抽籤値群の格納領域の次のアドレス、すなわち、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿２」及び「ｄＶＣＶＯ＿３」が付されたアドレスから５バイト先のアドレスまでの格納領域（６バイトの格納領域）には、フラググループＤの種別が「その他レア役系」及び「プレミア系」である場合の抽籤値群が格納される。本実施形態では、図２２６（Ａ）～２２６（Ｄ）及び図２２７（Ｅ）～２２７（Ｈ）に示すように、フラググループＤの種別が「その他レア役系」である場合の遊技状況毎の抽籤値（「２５６」）は、フラググループＤの種別が「プレミア系」である場合のそれと同じであるので、ソースプログラム上では、同じ抽籤値群の格納領域が使用される（兼用される）。
【１９５１】
また、フラググループＤの種別が「その他レア役系」及び「プレミア系」である場合の抽籤値群の格納領域の次のアドレス、すなわち、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿１」が付されたアドレスから８バイト先のアドレスまでの格納領域（９バイトの格納領域）には、フラググループＤの種別が「弱レアＢ」である場合の抽籤値群が格納される。
【１９５２】
なお、本実施形態では、抽籤値群の格納領域内において、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿１」が付されたアドレスから２バイト先のアドレスまでの領域には、フラググループＤの種別が「弱レアＢ」であり且つ遊技状況の値が「０（ＮＶＣ　終了次遊技）」～「２（ＮＶＣ　遊技数１以上）」である場合に使用される抽籤値データ（当籤確定データ）を指定するためのラベルデータ「ｃＰＲＢ＿ＨＩＴ」が格納される。また、本実施形態では、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルを使用したＡＲＴ抽籤において、フラググループＤの種別が「その他レア役系」又は「プレミア系」であり且つ遊技状況の値が「６（ＡＶＣ２　遊技数　０）」～「８（ＶＣＲ）」である場合にも、当籤が確定する。それゆえ、フラググループＤの種別が「その他レア役系」又は「プレミア系」であり且つ遊技状況の値が「６」～「８」である場合に使用される抽籤値データ（当籤確定データ）は、フラググループＤの種別が「弱レアＢ」であり且つ遊技状況の値が「０」～「２」である場合に使用される抽籤値データと同じになる。
【１９５３】
そこで、本実施形態では、テーブルデータの容量を節約するため、図２８１に示すように、ＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブルの抽籤値群の格納領域内において、先頭アドレス側から、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿０」、「ｄＶＣＶＯ＿１」、「ｄＶＣＶＯ＿２」（「ｄＶＣＶＯ＿３」）の順（フラググループＤの種別を示す数値の小さい順）で各格納領域を配置せずに、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿０」、「ｄＶＣＶＯ＿２」（「ｄＶＣＶＯ＿３」）、「ｄＶＣＶＯ＿１」の順で各格納領域を配置する。そして、ラベル「ｄＶＣＶＯ＿１」が付されたアド

レスから２バイト先のアドレスまでの領域に格納されるデータ（ラベルデータ「ｃＰＲＢ＿ＨＩＴ」）を、フラググループの種別が「その他レア役系」又は「プレミア系」であり且つ遊技状況の値が「６」～「８」である場合のデータとしても用いる（兼用する）。すなわち、ソースプログラム上で参照されるＣＺ中ＡＲＴ抽籤テーブル内では、フラググループ毎の抽籤値群の格納領域の配置順序を適宜調整して、配置位置が隣り合う２つの抽籤値群の格納領域間（ラベル「ｄＶＣＶＯ＿２」及び「ｄＶＣＶＯ＿３」が付されたアドレスから始まる抽籤値群の格納領域とラベル「ｄＶＣＶＯ＿１」が付されたアドレスから始まる高確時用の抽籤値群の格納領域との間）において、抽籤値に関するデータ（ラベルデータ）の一部が兼用されている。

【１９５４】

［各種効果］

上述のように、本実施形態では、ソースプログラム上で使用される抽籤テーブルにおいて、抽籤回数と、抽籤で使用する出玉抽籤用乱数値が格納された乱数格納領域のアドレスを指定するためのオフセット値とが格納された１バイトの複合データが規定される。この場合、２つのデータを別個に規定する必要が無くなるので、その分、テーブルデータの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。その結果、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増大させることができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。すなわち、メインＲＯＭ１０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【１９５５】

また、本実施形態では、抽籤テーブル内で上述した構成の複合データを規定することにより、異なる種別の乱数を用いた抽籤処理が多くなっても、効率よく、使用する乱数を指定することができる。それゆえ、本実施形態では、処理のさらなる高速化が可能になる。

【１９５６】

さらに、本実施形態では、上述のように、ソースプログラム上で使用される抽籤テーブル内において、配置位置が隣り合う２つの抽籤値群の格納領域間で抽籤値群の格納領域の一部又は全部を兼用することができるので、抽籤テーブルで規定するデータ量を減らすことができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域の空き容量をより一層増やすことが可能になる。

【１９５７】

＜主制御回路の動作説明＞

次に、図２８２～図３０３を参照して、主制御回路９０のメインＣＰＵ１０１が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、上記第１実施形態のパチスロ１と同様の処理については、その説明を省略又は簡略して説明する。

【１９５８】

［設定変更確認処理］

まず、図２８２及び図２８３を参照して、電源投入（リセット割込）時処理（図６４参照）中のＳ１５で行う、本実施形態の設定変更確認処理について説明する。なお、図２８２は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートであり、図２８３は、該フローチャート中のＳ１５１３の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【１９５９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３内の規定外ＲＡＭ領域の初期化処理を行う（Ｓ１５０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、１割り込み待ち処理を行う（Ｓ１５０２）。この処理は、上記第１実施形態（図６８中のＳ４２の処理）と同様にして行われる。

【１９６０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ１５０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図２７２に示す本実施形態のメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡ

Ｍ領域内の「ＲＡＭ異常時」又は「設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【１９６１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ１５０４）。なお、設定用鍵型スイッチ５４に差し込まれる設定キー（不図示）は、本実施形態のパチスロ１の設定（設定値「１」、「２」、「５」、「６」（設定値の内部値は「０」～「３」））を操作するための操作キーであり、設定キーがオンされていると、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態となる。

【１９６２】

Ｓ１５０４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態でないと判別したとき（Ｓ１５０４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図６４参照）のＳ１６の処理に移す。一方、Ｓ１５０４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオン状態であると判別したとき（Ｓ１５０４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付禁止の処理を行う（Ｓ１５０５）。

【１９６３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（００５Ｈ）をセットし、図７０で説明した設定変更コマンド（設定変更／設定確認開始）の生成格納処理を行う（Ｓ１５０６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、エラーカウントリレーをオン状態にセットする（Ｓ１５０７）。

【１９６４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたかを判別する（Ｓ１５０８）。

【１９６５】

Ｓ１５０８において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（Ｓ１５０８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１５１５の処理を行う。一方、Ｓ１５０８において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（Ｓ１５０８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定値の更新処理を行う（Ｓ１５０９）。なお、この処理では、更新後の設定値（内部値）は、Ａレジスタに一旦格納される。

【１９６６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定値７セグ表示設定処理を行う（Ｓ１５１０）。この処理により、更新後の設定値が情報表示器６内の７セグＬＥＤで表示可能になる。設定値７セグ表示設定処理の詳細については、後述の図２８４を参照しながら後で説明する。なお、図示しないが、設定値７セグ表示設定処理の前には、Ａレジスタに一旦格納された設定値（内部値）をスタックポインタＳＰに退避させる処理が行われ、設定値７セグ表示設定処理の後には、スタックポインタＳＰに退避させていた設定値（内部値）をＡレジスタに戻す処理が行われる。

【１９６７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リセットスイッチ７６がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ１５１１）。

【１９６８】

Ｓ１５１１において、メインＣＰＵ１０１が、リセットスイッチ７６がオン状態であると判別したとき（Ｓ１５１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１５０９の処理に戻し、Ｓ１５０９以降の処理を繰り返す。一方、Ｓ１５１１において、メインＣＰＵ１０１が、リセットスイッチ７６がオン状態でないと判別したとき（Ｓ１５１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７９がオン状態であるか否かを判別する（Ｓ１５１２）。

【１９６９】

Ｓ１５１２において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態でないと判別したとき（Ｓ１５１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ１５１１の処理に戻し、Ｓ１５１１以降の処理を繰り返す。

【１９７０】

一方、Ｓ１５１２において、メインＣＰＵ１０１が、スタートスイッチ７９がオン状態であると判別したとき（Ｓ１５１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、設定値（内部値）の格納処理、並びに、設定値の高低情報及び偶奇情報の算出格納処理を行う（Ｓ１５１３）。

【１９７１】

このＳ１５１３の処理では、メインＣＰＵ１０１は、更新後の設定値（内部値）をメインＲＡＭ１０３に設けられた設定値格納領域（不図示）に格納するとともに、更新後の設定値（内部値）に対して所定の演算を行い、該設定値の高低情報及び偶奇情報を生成（算出）する。なお、本実施形態では、所定の演算として設定値の内部値を「２」で除算する演算を行い、該除算結果として得られる、商の値を設定値の高低情報とし、余りの値を設定値の偶奇情報とする。そして、メインＣＰＵ１０１は、生成（算出）された設定値の高低情報及び偶奇情報を、それぞれメインＲＡＭ１０３に設けられた図示しない設定値高低格納領域（高低情報格納領域）及び設定値偶奇格納領域（偶奇情報格納領域）に格納する。

【１９７２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であるか否かを判別する（Ｓ１５１４）。

【１９７３】

Ｓ１５１４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態でないと判別したとき（Ｓ１５１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１５１４の処理を繰り返す。一方、Ｓ１５１４において、メインＣＰＵ１０１が、設定用鍵型スイッチ５４がオフ状態であると判別したとき（Ｓ１５１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１５１５の処理を行う。

【１９７４】

Ｓ１５０８がＮＯ判定の場合又はＳ１５１４がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、設定変更及び設定確認のいずれが行われたか否かを判別する（Ｓ１５１５）。

【１９７５】

Ｓ１５１５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われていない（設定確認が行われた）と判別したとき（Ｓ１５１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１５１７の処理を行う。一方、Ｓ１５１５において、メインＣＰＵ１０１が、設定変更が行われた（設定確認が行われていない）と判別したとき（Ｓ１５１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ１５１６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図２７２に示すメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の図示しない「設定変更終了時」のアドレス（設定値格納領域の次のアドレス）を、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【１９７６】

Ｓ１５１６の処理後又はＳ１５１５がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、Ｌレジスタに設定変更終了又は設定確認終了の情報（００４Ｈ）をセットし、図７０で説明した設定変更コマンド（設定変更／設定確認終了）の生成格納処理を行う（Ｓ１５１７）。そして、Ｓ１５１７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定変更確認処理を終了し、処理を電源投入（リセット割込）時処理（図６４参照）のＳ１６の処理に移す。

【１９７７】

本実施形態では、上述のようにして、設定変更確認処理が行われる。なお、本実施形態のパチスロ１では、上述のように、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、上記Ｓ１５１３の処理において、設定値に対して所定の演算を施し、設定値の高低情報及び偶奇情報を算出（生成）する。それゆえ、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、設定値種別

算出手段としても機能する。
【１９７８】
上述した設定変更確認処理中のＳ１５１３の処理（設定値の内部値の格納処理、並びに、設定値の高低情報及び偶奇情報の算出格納処理）は、メインＣＰＵ１０１が、図２８３のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。
【１９７９】
まず、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤＱ　（ｗＷＡＶＥＮＵＭ），Ａ」を実行すると、Ａレジスタに格納された更新後の設定値の内部値（「０」～「３」）が、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と整数値「ｗＷＡＶＥＮＵＭ」（下位側アドレス値）とで指定されるメインＲＡＭ１０３内のアドレス（先頭アドレス）に配置された設定値格納領域に格納される。次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＤＩＶ　Ｅ，Ａ，２」を実行すると、Ａレジスタにセットされているデータ値（設定値の内部値「０」～「３」）が「２」で除算され、該除算結果で得られる、商の値が設定値の高低情報としてＡレジスタに格納され、余りの値が設定値の偶奇情報としてＥレジスタに格納される。
【１９８０】
この演算処理（除算処理）において、設定値が「１」（設定値の内部値が「０」）である場合には、商の値が「０」となり、余りの値が「０」となる。設定値が「２」（設定値の内部値が「１」）である場合には、商の値が「０」となり、余りの値が「１」となる。設定値が「５」（設定値の内部値が「２」）である場合には、商の値が「１」となり、余りの値が「０」となる。また、設定値が「６」（設定値の内部値が「３」）である場合には、商の値が「１」となり、余りの値が「１」となる。すなわち、設定値が低値（「１」又は「２」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Ａレジスタに「０」がセットされ、設定値が高値（「５」又は「６」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Ａレジスタに「１」がセットされる。また、設定値が奇数（「１」又は「５」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Ｅレジスタに「０」がセットされ、設定値が偶数（「２」又は「６」）である場合に設定値の内部値に対して上記演算（除算）が行われると、Ｅレジスタに「１」がセットされる。
【１９８１】
次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤＱ　（ｗＬＯＷ＿ＨＩＨ），Ａ」を実行すると、Ａレジスタに格納された設定値の高低情報（１又は０）が、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と整数値「ｗＬＯＷ＿ＨＩＨ」（下位側アドレス値）とで指定されるメインＲＡＭ１０３内のアドレス（先頭アドレス）に配置された設定値高低格納領域（不図示）に格納される。
【１９８２】
次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤＱ　（ｗＥＶＮ＿ＯＤＤ），Ｅ」が実行されると、Ｅレジスタに格納された設定値の偶奇情報（１又は０）が、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と整数値「ｗＥＶＮ＿ＯＤＤ」（下位側アドレス値）とで指定されるメインＲＡＭ１０３内のアドレス（先頭アドレス）に配置された設定値偶奇格納領域（不図示）に格納される。なお、本実施形態では、設定値の高低情報の格納処理を設定値の偶奇情報の格納処理より先に行う例を説明したが、本発明はこれに限定されず、設定値の高低情報の格納処理が設定値の偶奇情報の格納処理の後に行われてもよい。また、設定値が第１実施形態のように、「１」～「６」（内部値が「０」～「５」）であれば、設定値の高中低情報（「２」、「１」又は「０」）が、設定値高低格納領域に格納されてもよい。
【１９８３】
上述した設定変更確認処理中のＳ１５１３の処理において、設定値の高低情報及び偶奇情報を所定の演算処理により予め生成（算出）し、それぞれを対応する格納領域に格納した場合、次のような効果が得られる。

【１９８４】
本実施形態では、上述のように、設定値の高低情報又は偶奇情報に応じて抽籤値（抽籤係数）が変化する抽籤テーブル（例えば、図２１５のモード移行抽籤テーブル、図２２０のモード別ＣＺ抽籤テーブル等）を用いて抽籤処理を行う場合がある。このような場合、本実施形態では、設定値高低格納領域及び設定値偶奇格納領域にそれぞれ予め格納されている設定値の高低情報及び偶奇情報を参照するだけで所望の抽籤値（抽籤テーブル）を選択して抽籤処理を実行することができる。
【１９８５】
それゆえ、本実施形態では、抽籤処理毎に設定値の高低及び／又は偶奇を判定する処理が必要無くなり、その処理分の処理命令（ソースコード）を省略することができ、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。この結果、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されることを抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることも可能になる。
【１９８６】
［設定値７セグ表示処理］
次に、図２８４及び図２８５を参照して、設定変更確認処理（図２８２参照）中のＳ１５１０で行う、設定値７セグ表示処理について説明する。なお、図２８４は、設定値７セグ表示処理の手順を示すフローチャートであり、図２８５は、該フローチャート中のＳ１５２１及びＳ１５２２の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【１９８７】
まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値（内部値）の奇数化処理を行う（Ｓ１５２１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定値の内部値（「０」～「３」）のデータ（８ビットデータ）のビット０に「１」をセット（所定のビットセット処理）して、設定値の内部値を奇数にする。なお、この奇数化処理前の設定値の内部値が奇数（「１」又は「３」）である場合には、設定値（内部値）のビット０の値がすでに「１」であるので、この奇数化処理において、設定値のビット０の値（「１」）が維持される。
【１９８８】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示用設定値の生成処理（Ｓ１５２２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、設定値の内部値「０」、「１」、「２」及び「３」を、それぞれ、情報表示器６内の７セグＬＥＤで表示される設定値の数値（７セグ表示用設定値）「１」、「２」、「５」及び「６」を変換する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、奇数化処理前の設定値の内部値に奇数化処理後の設定値の内部値を加算して、奇数化処理前の設定値の内部値に対応する７セグ表示用設定値を生成する。
【１９８９】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示用設定値を表示データ格納領域（不図示）に格納する（Ｓ１５２３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１６１で説明した７セグ表示データ生成処理を行う（Ｓ１５２４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、７セグ表示用設定値に基づいて、設定値表示データ（７セグ表示データ）を生成する。そして、Ｓ１５２４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、設定値７セグ表示処理を終了し、処理を設定変更確認処理（図２８２参照）のＳ１５１１の処理に移す。
【１９９０】
本実施形態では、上述のようにして、設定値７セグ表示処理が行われる。なお、設定値を表示する７セグＬＥＤは、本発明に係る表示器の一具体例を示すものである。また、本実施形態のパチスロ１では、上述のように、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、設定値７セグ表示処理において、設定値表示データ（７セグ表示データ）を生成する。それゆえ、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、設定値表示手段としても機能する。さ

らに、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、設定値７セグ表示処理において、設定値の内部値を、対応する７セグ表示用設定値に変換する。それゆえ、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、設定値変換手段としても機能する。

【１９９１】

上述した設定値７セグ表示処理中のＳ１５２１及びＳ１５２２の処理（設定値の内部値の奇数化処理及び７セグ表示用設定値の生成処理）は、メインＣＰＵ１０１が、図２８５のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

【１９９２】

まず、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤ　Ｅ，Ａ」を実行すると、Ａレジスタにセットされているデータ値（設定値の内部値「０」～「３」）がＥレジスタに格納される。この処理により、奇数化処理前の設定値の内部値をＥレジスタに退避させる。

【１９９３】

次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＳＥＴ　０，Ａ」（ＳＥＴ命令：ビットセット処理）を実行すると、Ａレジスタのビット０に「１」がセットされる。すなわち、このＳＥＴ命令により、Ａレジスタに格納されている設定値の内部値に対して奇数化処理が実行される。そして、このＳＥＴ命令では、奇数化処理後の設定値の内部値は、Ａレジスタに格納される。

【１９９４】

例えば、設定値の内部値が「０」（偶数）である場合において上記ＳＥＴ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「００００００００Ｂ」が奇数化処理より、「００００００００１Ｂ」（設定値の内部値＝「１」）に変換され、奇数化処理後の設定値の内部値「００００００００１Ｂ」がＡレジスタに格納される。設定値の内部値が「１」（奇数）である場合において上記ＳＥＴ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「００００００００１Ｂ」は、奇数化処理より変化せず、奇数化処理後の設定値の内部値「００００００００１Ｂ」がＡレジスタに格納される。設定値の内部値が「２」（偶数）である場合において上記ＳＥＴ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「００００００１０Ｂ」が奇数化処理より、「００００００１１Ｂ」（設定値の内部値＝「３」）に変換され、奇数化処理後の設定値の内部値「００００００１１Ｂ」がＡレジスタに格納される。また、設定値の内部値が「３」（奇数）である場合において上記ＳＥＴ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「００００００１１Ｂ」は、奇数化処理より変化せず、奇数化処理後の設定値の内部値「００００００１１Ｂ」がＡレジスタに格納される。

【１９９５】

その後、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＡＤＤ　Ａ，Ｅ」（ＡＤＤ命令）を実行すると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値と、Ｅレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値とが加算され、該加算結果がＡレジスタに格納される。このＡＤＤ命令により、奇数化処理前の設定値の内部値に対応する７セグ表示用設定値（「１」，「２」，「５」又は「６」：加算結果）が生成される。

【１９９６】

例えば、奇数化処理前の設定値の内部値が「０」である場合において上記ＡＤＤ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「１（００００００１Ｂ）」と、Ｅレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「０（００００００００Ｂ）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「０」に対応する７セグ表示用設定値「１（００００００１Ｂ）」が生成される。奇数化処理前の設定値の内部値が「１」である場合において上記ＡＤＤ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「１（００００００１Ｂ）」と、Ｅレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「１（００００００１Ｂ）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「１」に対応する７セグ表示用設定値「２（００００００１０Ｂ）

」が生成される。奇数化処理前の設定値の内部値が「２」である場合において上記ＡＤＤ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「３（００００００１１Ｂ）」と、Ｅレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「２（００００００１０Ｂ）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「２」に対応する７セグ表示用設定値「５（００００１０１Ｂ）」が生成される。また、奇数化処理前の設定値の内部値が「３」である場合において上記ＡＤＤ命令が実行されると、Ａレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「３（００００００１１Ｂ）」と、Ｅレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「３（００００００１１Ｂ）」とが加算され、奇数化処理前の設定値の内部値「３」に対応する７セグ表示用設定値「６（００００１１１Ｂ）」が生成される。

【１９９７】

上述のように、設定値の内部値に対応する７セグ表示用設定値を特定の演算処理（本実施形態では、ビットセット処理と加算処理との組み合わせ）により生成することにより、次のような効果が得られる。

【１９９８】

一般的に、設定値の内部値を対応する７セグ表示用設定値を変換する手法としては、例えば、設定値の内部値を７セグ表示用設定値に変換するための表示変換用テーブルを用意する手法が用いられる。しかしながら、この手法では、メインＲＯＭ１０２に、表示変換用テーブルを格納するとともに、変換処理において、該表示変換用テーブルにアクセスするための処理をソースプログラム上で規定する必要がある。

【１９９９】

それに対して、上述した本実施形態の手法では、設定値の内部値に対応する７セグ表示用設定値を特定の演算処理により生成するので、表示変換用テーブル、及び、該表示変換用テーブルにアクセスするための処理が不要となり、その分、データテーブル及びソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域及びデータテーブル領域の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【２０００】

［メインＣＰＵの制御によるパチスロのメイン処理］

次に、図２８６を参照して、メインＣＰＵ１０１の制御により実行される本実施形態のパチスロ１のメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図２８６は、メイン処理の手順を示すフローチャート（メインフロー）である。

【２００１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理（一遊技終了時アドレス）を行う（Ｓ２００１）。この処理は、上記第１実施形態（図８２中のＳ２０１の処理）と同様にして行われる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図８３で説明したメダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ２００２）。

【２００２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図９１で説明した乱数取得処理を行う（Ｓ２００３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役抽籤用の乱数値（ハードラッチ乱数：０～６５５３５）及びＡＲＴ関連の各種出玉抽籤で用いられる各種出玉抽籤用乱数値（ソフトラッチ乱数：０～６５５３５、０～２５５）を抽出し、該抽出した各乱数値を、メインＲＡＭ１０３内の対応する乱数値格納領域（図２７２及び図２７３参照）に格納する。

【２００３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２００３で抽出した内部当籤役抽籤用の乱数値を用いて、図９２で説明した内部抽籤処理を行う（Ｓ２００４）。なお、この処理で決定される

内部当籤役の種類、ボーナスに係る役が内部当籤役として決定された場合に移行するＲＴ状態の種類、処理の制御パラメータ（ループ回数）などは、本実施形態のパチスロ１の仕様に対応するものに適宜変更される。

【２００４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を行う（Ｓ２００５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、例えば、当り要求フラグステータス（フラグステータス情報）から内部当籤役を生成する処理、当り要求フラグデータの展開処理、当り要求フラグデータを当り要求フラグ格納領域を格納する処理等を行う。なお、図柄設定処理の詳細については、後述の図２８７及び図２８８を参照しながら後で説明する。

【２００５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ゲーム数更新処理を行う（Ｓ２００６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、今回の遊技のスタートに伴い各種遊技状態のゲーム数（残りゲーム数）を更新する。例えば、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴ１状態やＲＴ３状態中のゲーム数、ＣＺ前兆やＡＲＴ前兆中の前兆ゲーム数、ＣＺ中のゲーム数、又は、通常ＡＲＴ中のゲーム数を更新（１減算）する。

【２００６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ２００７）。この処理は、上記第１実施形態（図８２中のＳ２０６の処理）と同様にして行われる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１０２で説明した第２インターフェースボード制御処理を行う（Ｓ２００８）。なお、第２インターフェースボード制御処理は、メインＲＡＭ１０３の規定外用作業領域で実行される。

【２００７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタート時出玉関連抽籤処理を行う（Ｓ２００９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、Ｓ２００３で抽出した各種出玉抽籤用乱数値を用い、図２５０～図２６３で説明した遊技開始時に遊技状態に応じて行われるＡＲＴ関連の各種出玉抽籤を行う。また、この処理では、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロックの抽籤処理も行う。なお、本実施形態では、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態への移行が確定した場合に遊技ロックが発生し、これにより、有利な遊技状態への移行確定が遊技者に報知される。

【２００８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック設定処理を行う（Ｓ２０１０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２００９で行われた遊技ロック抽籤の結果に応じて、遊技開始時の遊技ロックを実行する。なお、遊技ロック設定処理の詳細については、後述の図２９２を参照しながら後で説明する。

【２００９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ２０１１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ２０１２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２０１３）。このＳ２０１１～Ｓ２０１３の処理は、上記第１実施形態（図８２中のＳ２０９～Ｓ２１１の処理）と同様にして行われる。

【２０１０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１３４及び図１３５で説明した引込優先順位格納処理を行う（Ｓ２０１４）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１３８で説明したリール停止制御処理を行う（Ｓ２０１５）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１４５で説明した入賞検索処理を行う（Ｓ２０１６）。なお、これらの各処理において、設定される処理の各種制御パラメータ（ループ回数、チェック回数等）は、本実施形態のパチスロ１の仕様に対応するものに適宜変更される。

【２０１１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１４８で説明したイリーガルヒットチェック処理を行う（Ｓ２０１７）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１５０で入賞チェック・メダル払

出処理を行う（Ｓ２０１８）。なお、これらの各処理において、設定される処理の各種制御パラメータ（チェック回数等）は、本実施形態のパチスロ１の仕様に対応するものに適宜変更される。

【２０１２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック設定処理を行う（Ｓ２０１９）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２００９で行われた遊技ロック抽籤の結果に応じて、遊技終了時の遊技ロックを実行する。なお、遊技ロック設定処理の詳細については、後述の図２９２を参照しながら後で説明する。

【２０１３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、停止時出玉関連抽籤処理を行う（Ｓ２０２０）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、主に、遊技状態に応じて、図２５０～図２６３で説明したリール停止時の各種抽籤を行う。

【２０１４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢチェック処理を行う（Ｓ２０２１）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス状態の作動及び終了を制御する。具体的には、メインＣＰＵ１０１は、略称「クラウンＢＢ」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されるとＣＢＢを作動させ、また、略称「ＢＢ」に係る図柄組合せが有効ラインに沿って表示されるとＮＢＢを作動させる。また、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ（ＣＢＢ又はＮＢＢ）の作動中に払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達すると、ＢＢの作動を終了する。

【２０１５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＴチェック処理を行う（Ｓ２０２２）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図１７８に示す移行条件に応じて、ＲＴ状態の移行制御を行う。なお、メインＣＰＵ１０１は、通常状態中にＲＴ状態をＲＴ３状態に移行させた場合には、ＡＲＴ状態のセット数を付与する（図２０９（Ｂ－２）参照）。

【２０１６】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、報知状態移行処理を行う（Ｓ２０２３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図２０６及び図２０７に示す移行条件に応じて、報知（ＡＲＴ）機能の作動の有無を考慮した遊技状態の移行制御を行う。そして、Ｓ２０２３の処理後（一遊技終了後）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２００１の処理に戻し、Ｓ２００１以降の処理を繰り返す。

【２０１７】

［図柄設定処理］

次に、図２８７～図２９１を参照して、メインフロー（図２８６参照）中のＳ２００５で行う本実施形態の図柄設定処理について説明する。なお、図２８７及び図２８８は、図柄設定処理の手順を示すフローチャートであり、図２８９は、図柄設定処理のソースプログラム上で、実際に参照されるボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの構成を示す図であり、図２９０は、図柄設定処理で補正対象となる小役当籤番号の補正後（変換後）の小役当籤番号を示す図であり、図２９１は、該フローチャート中のＳ２０３３～Ｓ２０３５の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【２０１８】

まず、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理で取得された当り要求フラグステータスに基づいて、特賞当籤番号及び小役当籤番号を抽出し、該抽出された特賞当籤番号及び小役当籤番号をメインＲＡＭ１０３内の当籤番号格納領域（不図示）に保存する（Ｓ２０３１）。この処理は、上記第１実施形態（図９７中のＳ３２１の処理）と同様にして行われ、除算処理により生成された、商の値が特賞（ボーナス）当籤番号となり、余りの値が小役当籤番号となる。また、この際、生成された小役当籤番号はＡレジスタ（アキュームレータ）に格納される。なお、図示しないが、本実施形態における当籤番号格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ１の仕様に対応した構成となる。

【２０１９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス（有利な特別遊技）作動中であるか否かを判別

する（Ｓ２０３２）。この判定処理は、遊技状態フラグ格納領域を参照して行われる。なお、図示しないが、本実施形態における遊技状態フラグ格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ１の仕様に対応した構成となる。

【２０２０】

Ｓ２０３２において、メインＣＰＵ１０１が、ボーナス作動中でないと判別したとき（Ｓ２０３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２０３８の処理を行う。一方、Ｓ２０３２において、メインＣＰＵ１０１が、ボーナス作動中であると判別したとき（Ｓ２０３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルをセットする（Ｓ２０３３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの格納領域の先頭アドレスをＨＬレジスタ（第１ペアレジスタ）にセットする。

【２０２１】

なお、本実施形態の図柄設定処理において、小役当籤番号の変換対象となる小役当籤番号は、「４６」（強ベル）、「４５」（共通ベル）、「３」（弱チェリプ）及び「０」（ハズレ）の４種類である。そして、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルは、図２８９に示すように、先頭アドレス「ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ」～アドレス「ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ＋３」までの領域（４バイト）に配置され、変換前の小役当籤番号「４６」（強ベル）は、アドレス「ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「４５」（共通ベル）は、アドレス「ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ＋１」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「３」（弱チェリプ）は、アドレス「ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ＋２」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「０」（ハズレ）は、アドレス「ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ＋３」の領域に格納される。なお、これらの変換対象となる小役当籤番号では、例えば、リールの停止制御等が、ボーナス作動時と非作動時とで異なる。

【２０２２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、検索カウンタ（検索値）に「４」をセットする（Ｓ２０３４）。なお、この処理で検索カウンタにセットされる値は、変換対象の小役の種別数、すなわち、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルのバイト数である。また、この処理では、検索カウンタはＢＣレジスタ（第２ペアレジスタ）で構成される。

【２０２３】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、変換対象検索処理を行う（Ｓ２０３５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号と、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルに格納された変換対象となる小役当籤番号とが一致するか否かを順次、チェックする。また、この処理では、このチェック処理が一回実施される度に、検索カウンタの値を１減算するとともに、チェック対象（変換対象）の小役当籤番号を変更する（参照するボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内のアドレスを＋１更新する）。そして、このチェック処理は、検索カウンタの値が「０」になるまで繰り返される。すなわち、本実施形態の変換対象検索処理では、このチェック処理が４回繰り返される。なお、後述するように、この変換対象検索処理は、一つの命令コード（ＣＰＩＲ命令）により一括して実行される。

【２０２４】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３５の変換対象検索処理において、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号と一致する小役当籤番号がボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内にあったか否かを判別する（Ｓ２０３６）。

【２０２５】

Ｓ２０３６において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号と一致する小役当籤番号がボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内になかったと判別したとき（Ｓ２０３６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２０３８の処理を行う。

【２０２６】

一方、Ｓ２０３６において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番

号と一致する小役当籤番号がボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内にあったと判別したとき（Ｓ２０３６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号の変換（補正）処理を行う（Ｓ２０３７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号とボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内の変換対象の小役当籤番号とが一致したときの検索カウンタの値（検索値０～３）に「５２」（補正値）を加算した値を変換後の小役当籤番号とする。

【２０２７】

具体的には、図２９０に示すように、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号が「４６」（強ベル）である時には、検索値が「３」となるので、変換後の小役当籤番号は、「５５（＝３＋５２）」となり、小役当籤番号が「４６」から「５５」（ＢＢ中強ベル）に変換される。Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号が「４５」（共通ベル）である時には、検索値が「２」となるので、変換後の小役当籤番号は、「５４（＝２＋５２）」となり、小役当籤番号が「４５」から「５４」（ＢＢ中共通ベル）に変換される。Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号が「３」（弱チェリプ）である時には、検索値が「１」となるので、変換後の小役当籤番号は、「５３（＝１＋５２）」となり、小役当籤番号が「３」から「５３」（ＢＢ中弱チェリプ）に変換される。また、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号が「０」（ハズレ）である時には、検索値が「０」となるので、変換後の小役当籤番号は、「５２（＝０＋５２）」となり、小役当籤番号が「０」から「５２」（ＢＢ中ハズレ）に変換される。

【２０２８】

Ｓ２０３７の処理後、又は、Ｓ２０３２或いはＳ２０３６がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、抽出された小役当籤番号に基づいて、小役が当籤したか否かを判別する（Ｓ２０３８）。この処理は、上記第１実施形態（図９７中のＳ３２２の処理）と同様にして行われる。

【２０２９】

Ｓ２０３８において、メインＣＰＵ１０１が、小役が当籤していないと判別したとき（Ｓ２０３８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２０４７の処理を行う。一方、Ｓ２０３８において、メインＣＰＵ１０１が、小役が当籤したと判別したとき（Ｓ２０３８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（Ｓ２０３９）。

【２０３０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグテーブル（不図示）をセットする（Ｓ２０４０）。なお、この処理では、本実施形態のパチスロ１の仕様に対応する当り要求フラグテーブルがセットされる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果を１減算し、該減算結果を更新する（Ｓ２０４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、減算結果が「０」未満であるか否かを判別する（Ｓ２０４２）。上述したＳ２０３９～Ｓ２０４２の処理は、上記第１実施形態（図９７中のＳ３２３～Ｓ３２６の処理）と同様にして行われる。

【２０３１】

Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ１０１が、減算結果が「０」未満でないと判別したとき（Ｓ２０４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ビット数算出処理を行う（Ｓ２０４３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ビット数算出処理を行う（Ｓ２０４４）。なお、Ｓ２０４３及びＳ２０４４の処理は、上記第１実施形態（図９７中のＳ３２７及びＳ３２８の処理）と同様にして行われる。そして、上述したＳ２０４１～Ｓ２０４３の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。

【２０３２】

一方、Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ１０１が、減算結果が「０」未満であると判別したとき（Ｓ２０４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当り要求フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）のセット処理を行う（Ｓ２０４５）。なお、この処理は、上記第１実施形態（図９７中のＳ３２９の処理）と同様にして行われる。また、図示しないが、本実施形態における当り要求フラグ格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ１の

仕様に対応した構成となる。次いで、メインＣＰＵ１０１は、図１０１で説明した圧縮データ格納処理を行う（Ｓ２０４６）。

【２０３３】

Ｓ２０４６の処理後又はＳ２０３８がＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域を参照して、持越役があるか否かを判別する（Ｓ２０４７）。なお、図示しないが、本実施形態における持越格納領域の構成は、本実施形態のパチスロ１の仕様に対応した構成となる。

【２０３４】

Ｓ２０４７において、メインＣＰＵ１０１が、持越役があると判別したとき（Ｓ２０４７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２０５０の処理を行う。一方、Ｓ２０４７において、メインＣＰＵ１０１が、持越役がないと判別したとき（Ｓ２０４７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０３１の処理で抽出された特賞当籤番号に基づいて、ＢＢ（ＣＢＢ又はＮＢＢ）が当籤したか否かを判別する（Ｓ２０４８）。

【２０３５】

Ｓ２０４８において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢが当籤していないと判別したとき（Ｓ２０４８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、図柄判定処理を終了し、処理をメインフロー（図２８６参照）のＳ２００６に移す。一方、Ｓ２０４８において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢが当籤したと判別したとき（Ｓ２０４８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する（Ｓ２０４９）。

【２０３６】

Ｓ２０４９の処理後又はＳ２０４７がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、特賞当籤番号を当籤番号格納領域（不図示）にセットし、当り要求フラグ格納領域（不図示）に当り要求フラグデータをセットし、ＲＴ状態をＲＴ６状態又はＲＴ７状態にセットする（Ｓ２０５０）。そして、Ｓ２０５０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー（図２８６参照）のＳ２００６に移す。

【２０３７】

本実施形態では、上述のようにして、図柄設定処理が行われる。なお、本実施形態のパチスロ１では、上述のように、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、図柄設定処理において、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルに基づいて、小役当籤番号を変換（補正）する。それゆえ、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役変換手段としても機能する。また、図柄設定処理において参照されるボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルは、本発明に係る特定情報格納領域及び特定当籤番号格納領域の一具体例を示すものである。

【２０３８】

上述した図柄設定処理中のＳ２０３３～Ｓ２０３６の処理（小役当籤番号の変換（補正）対象検索処理）は、メインＣＰＵ１０１が、図２９１のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

【２０３９】

まず、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤ　ＨＬ，ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ」を実行すると、ＨＬレジスタに整数値「ｄＢＢＦＲＴＳＬＴＢ」で表されるアドレス（ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルの格納領域の先頭アドレス）が格納される（Ｓ２０３３の処理が実行される）。次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤ　ＢＣ，４」を実行すると、ＢＣレジスタに、「４」（検索カウンタ（検索値）の初期値）が格納される（Ｓ２０３４の処理が実行される）。

【２０４０】

次いで、メインＣＰＵ１０１がＣＰＩＲ命令を実行する（Ｓ２０３５及びＳ２０３６の処理が実行される）。ＣＰＩＲ命令は、メインＣＰＵ１０１専用のブロックサーチ（検索）命令であり、この命令が実行されると、次の処理が行われる。

【２０４１】

まず、ＨＬレジスタで指定されるメモリ（メインＲＯＭ１０２／メインＲＡＭ１０３）に格納されているデータ（本実施形態では、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルにセットされている変換対象の小役当籤番号）と、Ａレジスタに格納されているデータ（本実施形態では、Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号）とが比較される。次いで、ＨＬレジスタの値（ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル内のアドレス）が１加算される（チェックする変換対象の小役当籤番号が更新される）。次いで、ＢＣレジスタの値（検索カウンタの値）が１減算される。

【２０４２】

そして、上述した比較処理の結果として、ＨＬレジスタで指定されるメモリに格納されているデータ（現在チェックされている変換対象の小役当籤番号）と、Ａレジスタに格納されているデータ（Ｓ２０３１で取得された小役当籤番号）とが一致するという結果が得られた場合、又は、ＢＣレジスタの値（本実施形態では、検索カウンタの値）が「０」である場合（ＣＰＩＲ命令の終了条件が成立した場合）、上述の一連の処理が終了する（ＣＰＩＲ命令による処理が終了する）。一方、ＣＰＩＲ命令の終了条件が成立していない場合には、上述した、ＨＬレジスタで指定されるメモリに格納されているデータとＡレジスタに格納されているデータとの比較処理、ＨＬレジスタの値の更新（１加算）処理、ＢＣレジスタの値の更新（１減算）処理、及び、比較結果の判定処理が、ＣＰＩＲ命令の終了条件が成立するまで繰り返し実行される。

【２０４３】

上述した小役当籤番号の変換（補正）対象検索処理において、ＣＰＩＲ命令を使用した場合、次のような効果が得られる。ＣＰＩＲ命令では、上述のように、ＨＬレジスタで指定されるメモリに格納されているデータとＡレジスタに格納されているデータとの比較処理、ＨＬレジスタの値の更新（１加算）処理、ＢＣレジスタの値の更新（１減算）処理、及び、比較結果の判定処理の４つの処理を１つの命令コードで一括して実行することができる。すなわち、ＣＰＩＲ命令では、従来、４つの命令コードにより実行されていたこの４つの処理を１つの命令コードで実行することができる。

【２０４４】

それゆえ、メインＣＰＵ１０１専用のＣＰＩＲ命令（ブロックサーチ命令）を用いることにより、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。その結果、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【２０４５】

［遊技ロック設定処理］

次に、図２９２及び図２９３を参照して、メインフロー（図２８６参照）中のＳ２０１０及びＳ２０１９で行う遊技ロック設定処理について説明する。なお、図２９２は、遊技ロック設定処理の手順を示すフローチャートであり、図２９３は、該フローチャート中のＳ２０６１～Ｓ２０６４の処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。

【２０４６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック情報の取得処理を行う（Ｓ２０６１）。本実施形態では、Ｓ２００９の処理内で実行される遊技ロック抽籤に当籤すると、メインＲＡＭ１０３に設けられた遊技ロック判定フラグ（判定フラグ）又は遊技ロック予約フラグ（予約フラグ）の格納領域（不図示：フラグ格納領域）に遊技ロック情報（遊技ロックの実行の有無やロック内容など）が格納される。この際、遊技開始時の遊技ロックに当籤した場合には、遊技ロック情報が遊技ロック判定フラグに格納され、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロックに当籤した場合には、遊技ロック情報が遊技ロック予約フラグに格納される。一方、遊技ロック抽籤に当籤しなかった場合（遊技ロックが発生しない場合）に

は、遊技ロック判定フラグ及び遊技ロック予約フラグのいずれにも遊技ロック情報は格納されない。そして、Ｓ２０６１の処理では、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック判定フラグから遊技ロック情報を取得する（読み出す）。

【２０４７】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック予約フラグに格納されているデータを遊技ロック判定フラグに格納する（Ｓ２０６２）。遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック抽籤に当籤した場合には、この処理により、遊技ロック判定フラグに遊技ロック情報が格納され、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック設定処理（Ｓ２０１９）において、遊技ロックが実行される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック予約フラグに格納されているデータをクリアする（Ｓ２０６３）。

【２０４８】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０６１の処理において遊技ロック情報が取得されたか否かを判別する（Ｓ２０６４）。なお、遊技開始時の遊技ロック設定処理（Ｓ２０１０）では、遊技ロック抽籤に当籤しなかった場合だけでなく、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロックに当籤して遊技ロック予約フラグに遊技ロック情報が格納されている場合にも、Ｓ２０６４の判定結果はＮＯ判定となる。ただし、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロックに当籤した場合、遊技開始時の遊技ロック設定処理（Ｓ２０１０）中のＳ２０６２の処理において、遊技ロック予約フラグに格納されているデータが遊技ロック判定フラグにコピーされるので、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック設定処理（Ｓ２０１９）では、Ｓ２０６４の判定結果はＹＥＳ判定となる。

【２０４９】

Ｓ２０６４において、メインＣＰＵ１０１が、遊技ロック情報が取得されなかったと判別したとき（Ｓ２０６４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック設定処理を終了する。一方、Ｓ２０６４において、メインＣＰＵ１０１が、遊技ロック情報が取得されたと判別したとき（Ｓ２０６４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、取得された遊技ロック情報に基づいて遊技停止（遊技ロック）実行処理を行う（Ｓ２０６５）。そして、Ｓ２０６５の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック設定処理を終了する。

【２０５０】

なお、実行中の遊技ロック設定処理が遊技開始時の遊技ロック設定処理（Ｓ２０１０）である場合には、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック設定処理の終了後、処理をメインフロー（図２８６参照）のＳ２０１１に移す。一方、実行中の遊技ロック設定処理が、遊技終了時（リールの全停止後）の遊技ロック設定処理（Ｓ２０１９）である場合には、メインＣＰＵ１０１は、遊技ロック設定処理の終了後、処理をメインフロー（図２８６参照）のＳ２０２０に移す。

【２０５１】

本実施形態では、上述のようにして、遊技ロック設定処理が行われる。なお、本実施形態のパチスロ１では、上述のように、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、遊技ロック設定処理を行う。それゆえ、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、ロック実行手段としても機能する。また、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、スタート時出玉関連抽籤処理内において、遊技ロック抽籤を行う。それゆえ、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、遊技ロック抽籤手段としても機能する。

【２０５２】

上述した遊技ロック設定処理中のＳ２０６１～Ｓ２０６４の処理は、メインＣＰＵ１０１が、図２９３のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。

【２０５３】

まず、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤＱ　ＨＬ，ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ－１」（所定の読み出し命令）を実行すると、Ｑレジスタ（拡張レジスタ）の内容（遊技ロック予約フラグのアドレスの上位側のアドレス値）と、整数値「ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ－１」（遊技ロック予約フラグのアドレスの下位側のアドレス値から１減算した値）とで指定される

アドレスが、ＨＬレジスタ（ペアレジスタ，第３のレジスタ）に格納される。なお、本実施形態では、次のＩＮＬＤ命令実行時に、ＨＬレジスタの値に「１」及び「２」が加算されるので、ソースコード「ＬＤＱ　ＨＬ，ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ－１」では、遊技ロック予約フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ」から予め「１」が減算されている。また、本実施形態では、遊技ロック予約フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ」の次のアドレスが遊技ロック判定フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＦＬＧ」となる。

【２０５４】

次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＩＮＬＤ　ＡＥ，（ＨＬ）」を実行する。ＩＮＬＤ命令は、メインＣＰＵ１０１専用の指定レジスタロード命令であり、この命令が実行されると、次の処理が行われる。

【２０５５】

まず、ＨＬレジスタに格納されている値（アドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ－１」）に「１」を加算した値（遊技ロック予約フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ」）で指定されるアドレスに格納されているデータと、ＨＬレジスタに格納されている値に「２」を加算した値（遊技ロック判定フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＦＬＧ」）で指定されるアドレスに格納されているデータとが、ＡＥレジスタに読み出される。この際、Ａレジスタ（第１のレジスタ）に遊技ロック判定フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＦＬＧ」に格納されているデータが格納され、Ｅレジスタ（第２のレジスタ）に遊技ロック予約フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ」に格納されているデータが格納される。その後、ＨＬレジスタの値に「２」が加算され、ＨＬレジスタには、遊技ロック予約フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＦＬＧ」が格納される。本実施形態では、このＩＮＬＤ命令を実行することにより、Ｓ２０６１の処理が実行され、遊技ロック判定フラグに遊技ロック情報が格納されていれば、その遊技ロック情報がＡレジスタに読み出される。

【２０５６】

次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤ　（ＨＬ），Ｅ」を実行すると、Ｅレジスタに格納されたデータ（遊技ロック予約フラグに格納されているデータ）がＨＬレジスタで指定されるアドレス（遊技ロック判定フラグのアドレス「ｗＬＯＣＫ＿ＦＬＧ」）に格納される。本実施形態では、このＬＤ命令を実行することにより、Ｓ２０６２の処理が実行される。

【２０５７】

次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＣＲＬＱ　（ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ）」を実行すると、Ｑレジスタの内容（遊技ロック予約フラグの上位側のアドレス値）と、整数値「ｗＬＯＣＫ＿ＲＳＶ」（遊技ロック予約フラグの下位側のアドレス値）とで指定されるアドレスに格納されたデータ（遊技ロック予約フラグに格納されているデータ）がクリアされる。本実施形態では、このＣＲＬＱ命令を実行することにより、Ｓ２０６３の処理が実行される。

【２０５８】

そして、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＲＴ　Ｚ，Ａ」が実行されると、Ａレジスタに格納されているデータ（遊技ロック判定フラグのデータ；遊技ロック情報）の有無の判定処理が行われ、Ａレジスタに格納されているデータ（遊技ロック情報）が無ければ（ゼロフラグ（Ｚ）が「１」（ＯＮ状態）であれば）、処理が終了し（リターン）、Ａレジスタに格納されているデータ（遊技ロック情報）が有れば（ゼロフラグ（Ｚ）が「０」（ＯＦＦ状態）であれば）、図示しない次のソースコードが実行される。本実施形態では、このＲＴ命令を実行することにより、Ｓ２０６４の判定処理が実行される。

【２０５９】

ここで、本実施形態における遊技ロックの具体的な動作例を説明する。例えば、遊技ロック抽籤で、遊技開始時の遊技ロック（例えば１０秒ロック）に当籤し、且つ、遊技終了時の遊技ロック（例えば２０秒ロック）にも当籤した場合には、遊技ロック判定フラグに遊技開始時の遊技ロック情報（１０秒ロック）が格納され、遊技ロック予約フラグに遊技終了時の遊技ロック情報（２０秒ロック）が格納される。次いで、Ｓ２０１０の処理におい

て遊技ロック設定処理が行われると、Ｓ２０６２の処理で遊技ロック予約フラグに格納された遊技ロック情報が遊技ロック判定フラグに格納されるが、Ｓ２０６５の遊技停止実行処理では１０秒ロック（１０秒間の遊技停止、又は、１０秒間の操作無効化）が実行される。そして、１０秒ロックの終了後、処理がメインフロー（図２８６参照）のＳ２０１１の処理に移る。その後、Ｓ２０１９の処理において遊技ロック設定処理が行われると、この時点では、遊技ロック判定フラグに遊技終了時の遊技ロック情報（２０秒ロック）が格納されているので、Ｓ２０６５の遊技停止実行処理では２０秒ロック（２０秒間の遊技停止、又は、２０秒間の操作無効化）が実行される。そして、２０秒ロックの終了後、処理がメインフロー（図２８６参照）のＳ２０２０の処理に移る。

【２０６０】

上述した遊技ロック情報の取得処理において、ＩＮＬＤ命令を使用した場合、次のような効果が得られる。ＩＮＬＤ命令では、上述のように、遊技ロック判定フラグのアドレス指定処理、遊技ロック判定フラグに格納されているデータ（１バイト）の読み出し処理、及び、遊技ロック予約フラグに格納されているデータ（１バイト）の読み出し処理の３つの処理を１つの命令コードで実行することができる。すなわち、本実施形態では、従来、２バイトのデータを読み出す際に、３つの命令コードにより実行されていたこの３つの処理を１つの命令コードで一括して実行することができる。

【２０６１】

それゆえ、メインＣＰＵ１０１専用のＩＮＬＤ命令（指定レジスタロード命令）を用いて遊技ロック情報を読み出すことにより、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。その結果、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。

【２０６２】

［試射試験信号制御処理（規定外）］

次に、図２９４～図２９６を参照して、割込処理（図１５８参照）中のＳ９１１で行う、本実施形態の試射試験信号制御処理（規定外）について説明する。なお、図２９４は、試射試験信号制御処理（規定外）のソースプログラム上で、実際に参照される規定外出力ポート格納領域の構成を示す図であり、図２９５は、規定外出力ポート格納領域に格納される各規定外出力ポートの出力データの各ビットと、各ビットに割り付けられる情報内容との関係を示した図であり、図２９６は、試射試験信号制御処理（規定外）の手順を示すフローチャートである。

【２０６３】

試射試験信号制御処理（規定外）の具体的な処理を説明する前に、図２９４及び図２９５を参照して、規定外出力ポートの種別と、各規定外出力ポートの出力データの各ビットに割り付けられる情報との関係について説明する。本実施形態では、試験信号の出力ポートとしては、条件装置１～８のＯＮ／ＯＦＦ信号（条件装置信号）が出力される出力ポート、ボーナス（特賞）のＯＮ／ＯＦＦ信号（特賞信号）が出力される出力ポート、及び、各リールの回胴制動信号が出力される出力ポートの３種類が設けられる。そして、生成された各試験信号は、８ビットで構成され、規定外ＲＡＭ領域に設けられた規定外出力ポート格納領域にそれぞれ別個に格納される。

【２０６４】

具体的には、図２９４に示すように、規定外ＲＡＭ領域内において、アドレス「Ｆ２１６」（ラベル「ｗｏＸＯＵＴ０」）に規定外出力ポート格納領域が配置される。なお、図２９４中の「ＤＳ　３」は、規定外出力ポート格納領域として３バイトの領域が確保されていることを示す（「ＤＳ」はデータストレージを表す疑似命令）。また、図２９４中の「条件装置１～８（条件装置信号）」の前に記載の「０Ｆ４Ｈ」は、条件装置信号の出力ポ

ートのポート番号を示し、「特賞信号」の前に記載の「０Ｆ５Ｈ」は、特賞信号の出力ポートのポート番号を示し、「回胴制動信号」の前に記載の「０Ｆ６Ｈ」は、各リールの回胴制動信号の出力ポートのポート番号を示す。また、これらの３つの出力ポートは、マイクロプロセッサ９１内の外部バスインターフェース１０４の端子に接続された出力ＩＣのポートに対応する。すなわち、これらの３つの出力ポートは、外部バスインターフェース１０４を介してメインＣＰＵ１０１に接続される。そして、これらの３つの出力ポートにセットされた試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して試験機にポート（Ｉ／Ｏ）マップドＩ／Ｏ方式で出力される。

【２０６５】

また、図２９５に示すように、条件装置信号（条件装置１～８のＯＮ／ＯＦＦ信号）のビット０（Ｂ０）～ビット７（Ｂ７）には、それぞれ条件装置１～条件装置８のＯＮ／ＯＦＦ情報がセットされる。そして、条件装置信号では、ＯＮ状態となる条件装置のビットには「１」がセットされ、ＯＦＦ状態となる条件装置のビットには「０」がセットされる。

【２０６６】

特賞信号のビット３（Ｂ３）には、図２９５に示すように、ＢＢの作動／非作動情報がセットされ、ビット４（Ｂ４）にはＲＢの作動／非作動情報がセットされ、ビット５（Ｂ５）にはＭＢの作動／非作動情報がセットされ、ビット６（Ｂ６）にはＣＢの作動／非作動情報がセットされ、ビット７（Ｂ７）にはＳＢの作動／非作動情報がセットされる。そして、特賞信号では、作動中のボーナス種別のビットに「１」がセットされ、その他のボーナス種別のビットには「０」がセットされる。なお、特賞信号のビット０（Ｂ０）～ビット２（Ｂ２）は未使用となる。

【２０６７】

また、各リールの回胴制動信号のビット０（Ｂ０）には、図２９５に示すように、左リール３Ｌ（Ｒ１）の回胴制御情報がセットされ、ビット１（Ｂ１）には中リール３Ｃ（Ｒ２）の回胴制御情報がセットされ、ビット２（Ｂ２）には右リール３Ｒ（Ｒ３）の回胴制御情報がセットされる。なお、回胴制動信号のビット３（Ｂ３）～ビット７（Ｂ７）は未使用となる。

【２０６８】

次に、図２９６を参照して、本実施形態の試射試験信号制御処理（規定外）について説明する。

まず、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のスタックエリアのアドレスを退避させる（Ｓ２０７１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、スタックポインタ（ＳＰ）に規定外スタックエリアのアドレスをセットする（Ｓ２０７２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、全レジスタのデータを退避させる（Ｓ２０７３）。

【２０６９】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制動信号生成処理を行う（Ｓ２０７４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、試験機用第１インターフェースボード３０１等を介して試験機に出力される、各リールの回胴制動信号（試験信号）の生成、及び、該回胴制動信号（試験信号）の規定外出力ポート格納領域へのセット処理を行う。なお、回胴制動信号生成処理の詳細については、後述の図２９７を参照しながら後で説明する。

【２０７０】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、特賞信号制御処理を行う（Ｓ２０７５）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、試験機に出力される特賞信号（試験信号）の規定外出力ポート格納領域へのセット処理を行う。なお、特賞信号制御処理の詳細については、後述の図２９８及び図２９９を参照しながら後で説明する。

【２０７１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を行う（Ｓ２０７６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグの状態に対応する条件装置信号（条件装置１～８のＯＮ／ＯＦＦ信号：試験信号）の規定外出力ポート格納領域へのセット処理を行う。なお、条件装置信号制御処理の詳細については、後述の図３００及び図３０

１を参照しながら後で説明する。
【２０７２】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、試験信号出力処理を行う（Ｓ２０７７）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域に格納された各試験信号の出力信号の一括出力処理を行う。なお、試験信号出力処理の詳細については、後述の図３０２を参照しながら後で説明する。
【２０７３】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０７３の処理で退避させた全レジスタのデータの復帰処理を行う（Ｓ２０７８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２０７１の処理で退避させたスタックエリアのアドレスをスタックポインタ（ＳＰ）にセットする（Ｓ２０７９）。そして、Ｓ２０７９の処理後、メインＣＰＵ１０１は、試射試験信号制御処理を終了し、処理を割込処理（図１５８参照）中のＳ９１２の処理に移す。
【２０７４】
［回胴制動信号生成処理］
次に、図２９７を参照して、試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７４で行う本実施形態の回胴制動信号生成処理について説明する。なお、図２９７は、回胴制動信号生成処理の手順を示すフローチャートである。
【２０７５】
まず、メインＣＰＵ１０１は、規定外作業領域に回胴制御データ格納領域（不図示）をセットする（Ｓ２０８１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール数に「３」をセットし、回胴制動信号及びその生成状態（１バイトデータ）をクリアする（Ｓ２０８２）。
【２０７６】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データが「停止中未満」のデータであるか否かを判別する（Ｓ２０８３）。
【２０７７】
Ｓ２０８３において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「停止中未満」のデータであると判別したとき（Ｓ２０８３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２０８５の処理を行う。一方、Ｓ２０８３において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「停止中未満」のデータでないと判別したとき（Ｓ２０８３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであるか否かを判別する（Ｓ２０８４）。
【２０７８】
Ｓ２０８４において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータであると判別したとき（Ｓ２０８４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２０８６の処理を行う。一方、Ｓ２０８４において、メインＣＰＵ１０１が、回胴制御データが「静定ホールド制御終了」のデータでないと判別したとき（Ｓ２０８４がＮＯ判定の場合）、又は、Ｓ２０８３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、回胴制動信号の生成状態（１バイトデータ）のビット３をオン状態（「１」）にする（Ｓ２０８５）。
【２０７９】
Ｓ２０８５の処理後又はＳ２０８４がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ１０１は、生成状態の各ビットのデータを１ビット分、右（ビット７からビット０に向かう方向）にシフトする（Ｓ２０８６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ格納領域のアドレスを次の制御対象のリールのアドレスに更新する（Ｓ２０８７）。
【２０８０】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール数を１減算する（Ｓ２０８８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リール数が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２０８９）。
【２０８１】
Ｓ２０８９において、メインＣＰＵ１０１が、リール数が「０」でないと判別したとき（Ｓ２０８９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、処理をＳ２０８３の処理に戻し

、Ｓ２０８３以降の処理を繰り返す。
【２０８２】
一方、Ｓ２０８９において、メインＣＰＵ１０１が、リール数が「０」であると判別したとき（Ｓ２０８９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、生成状態のデータを規定外出力ポート格納領域内の回胴制動信号の格納領域にセットする（Ｓ２０９０）。そして、Ｓ２０９０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、回胴制動信号生成処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７５の処理に移す。
【２０８３】
［特賞信号制御処理］
次に、図２９８及び図２９９を参照して、試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７５で行う本実施形態の特賞信号制御処理について説明する。なお、図２９８及び図２９９は、特賞信号制御処理の手順を示すフローチャートである。
【２０８４】
まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態フラグ格納領域（不図示）を参照して、遊技状態フラグを取得する（Ｓ２１０１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態がＲＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２１０２）。
【２０８５】
Ｓ２１０２において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＲＢ遊技状態であると判別したとき（Ｓ２１０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＲＢ情報格納ビット（ビット４）に「１」（オン状態）をセットする（Ｓ２１０３）。一方、Ｓ２１０２において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＲＢ遊技状態でないと判別したとき（Ｓ２１０２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＲＢ情報格納ビット（ビット４）に「０」（オフ状態）をセットする（Ｓ２１０４）。
【２０８６】
Ｓ２１０３又はＳ２１０４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態がＢＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２１０５）。
【２０８７】
Ｓ２１０５において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＢＢ遊技状態であると判別したとき（Ｓ２１０５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＢＢ情報格納ビット（ビット３）に「１」（オン状態）をセットする（Ｓ２１０６）。一方、Ｓ２１０５において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＢＢ遊技状態でないと判別したとき（Ｓ２１０５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＢＢ情報格納ビット（ビット３）に「０」（オフ状態）をセットする（Ｓ２１０７）。
【２０８８】
Ｓ２１０６又はＳ２１０７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態がＣＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２１０８）。
【２０８９】
Ｓ２１０８において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＣＢ遊技状態であると判別したとき（Ｓ２１０８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＣＢ情報格納ビット（ビット６）に「１」（オン状態）をセットする（Ｓ２１０９）。一方、Ｓ２１０８において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＣＢ遊技状態でないと判別したとき（Ｓ２１０８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＣＢ情報格納ビット（ビット６）に「０」（オフ状態）をセットする（Ｓ２１１０）。
【２０９０】
Ｓ２１０９又はＳ２１１０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態がＭＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２１１１）。
【２０９１】

Ｓ２１１１において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＭＢ遊技状態であると判別したとき（Ｓ２１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＭＢ情報格納ビット（ビット５）に「１」（オン状態）をセットする（Ｓ２１１２）。一方、Ｓ２１１１において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＭＢ遊技状態でないと判別したとき（Ｓ２１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＭＢ情報格納ビット（ビット５）に「０」（オフ状態）をセットする（Ｓ２１１３）。

【２０９２】

Ｓ２１１２又はＳ２１１３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態がＳＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ２１１４）。

【２０９３】

Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＳＢ遊技状態であると判別したとき（Ｓ２１１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＳＢ情報格納ビット（ビット７）に「１」（オン状態）をセットする（Ｓ２１１５）。一方、Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ１０１が、遊技状態がＳＢ遊技状態でないと判別したとき（Ｓ２１１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の特賞信号のＳＢ情報格納ビット（ビット７）に「０」（オフ状態）をセットする（Ｓ２１１６）。

【２０９４】

そして、Ｓ２１１５又はＳ２１１６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、特賞信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７６の処理に移す。なお、本実施形態のパチスロ１では、ボーナス種別としてＢＢのみが設けられているので、Ｓ２１０８～Ｓ２１１６の処理を省略してもよい。

【２０９５】

［条件装置信号制御処理］

次に、図３００及び図３０１を参照して、試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７６で行う本実施形態の条件装置信号制御処理について説明する。なお、図３００及び図３０１は、条件装置信号制御処理の手順を示すフローチャートである。

【２０９６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグが初期状態であるか否かを判別する（Ｓ２１２１）。Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが初期状態であると判別したとき（Ｓ２１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。

【２０９７】

一方、Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが初期状態でないと判別したとき（Ｓ２１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであるか否かを判別する（Ｓ２１２２）。

【２０９８】

Ｓ２１２２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオン状態を示すものであると判別したとき（Ｓ２１２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に役物条件装置信号のオン状態をセットする（Ｓ２１２３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置１～６の情報格納ビット（条件装置信号のビット０～ビット５）にＲＴ遊技状態の情報をセットする（Ｓ２１２４）。そして、Ｓ２１２４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。

【２０９９】

一方、Ｓ２１２２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状

態識別信号のオン状態を示すものでないと判別したとき（Ｓ２１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであるか否かを判別する（Ｓ２１２５）。

【２１００】

Ｓ２１２５において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものであると判別したとき（Ｓ２１２５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置１～８の情報格納ビット（条件装置信号のビット０～ビット７）に「０」（オフ状態）をセットする（Ｓ２１２６）。そして、Ｓ２１２６の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。

【２１０１】

一方、Ｓ２１２５において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御フラグが再遊技状態識別信号のオフ状態を示すものでないと判別したとき（Ｓ２１２５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であるか否かを判別する（Ｓ２１２７）。

【２１０２】

Ｓ２１２７において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態であると判別したとき（Ｓ２１２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置１～６の情報格納ビット（条件装置信号のビット０～ビット５）に特賞当籤番号の情報をセットし、条件装置８の情報格納ビット（条件装置信号のビット７）に「１」（オン状態）をセットする（Ｓ２１２８）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、２４．５８ｍｓ）をセットする（Ｓ２１２９）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（Ｓ２１３０）。そして、Ｓ２１３０の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。

【２１０３】

一方、Ｓ２１２７において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が役物条件装置信号のオン状態でないと判別したとき（Ｓ２１２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であるか否かを判別する（Ｓ２１３１）。

【２１０４】

Ｓ２１３１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態であると判別したとき（Ｓ２１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ２１３２）。

【２１０５】

Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「０」でないと判別したとき（Ｓ２１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。一方、Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号出力待ちタイマーの値が「０」であると判別したとき（Ｓ２１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に小役条件装置信号のオン状態又は条件装置信号のオフ状態をセットする（Ｓ２１３３）。そして、Ｓ２１３３の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。

【２１０６】

ここで再度、Ｓ２１３１の処理に戻って、Ｓ２１３１において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が条件装置信号出力待ちの状態でないと判別したとき（Ｓ２１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号

のオン状態であるか否かを判別する（Ｓ２１３４）。
【２１０７】
Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態であると判別したとき（Ｓ２１３４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置１～６の情報格納ビット（条件装置信号のビット０～ビット５）に小役当籤番号の情報をセットし、条件装置７の情報格納ビット（条件装置信号のビット６）に「１」（オン状態）をセットする（Ｓ２１３５）。次いで、条件装置信号出力待ちタイマーに所定の待ち時間（本実施形態では、２４．５８ｍｓ）をセットする（Ｓ２１３６）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御状態に条件装置信号出力待ちの状態をセットする（Ｓ２１３７）。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。
【２１０８】
一方、Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ１０１が、条件装置信号制御状態が小役条件装置信号のオン状態でないと判別したとき（Ｓ２１３４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域内の条件装置１～８の情報格納ビット（条件装置信号のビット０～ビット７）に「０」（オフ状態）をセットする（Ｓ２１３８）。そして、Ｓ２１３８の処理後、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７の処理に移す。
【２１０９】
［試験信号出力処理］
次に、図３０２及び図３０３を参照して、試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７７で行う試験信号出力処理について説明する。なお、図３０２は、試験信号出力処理の手順を示すフローチャートであり、図３０３は、試験信号出力処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。
【２１１０】
まず、メインＣＰＵ１０１は、規定外出力ポート格納領域のアドレス（「ｗｏＸＯＵＴ０」：図２９４参照）をセットする（Ｓ２１４１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、出力ポートの初期出力ポート番号（本実施形態では、「０Ｆ４Ｈ」：図２９４参照）をセットする（Ｓ２１４２）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、出力ポートのポート数（本実施形態では、「３」）をセットする（Ｓ２１４３）。なお、Ｓ２１４１～Ｓ２１４３の処理の順序は、この例に限定されず、任意に設定することができる。
【２１１１】
次いで、メインＣＰＵ１０１は、一括ポート出力命令（後述のＯＴＩＣＲ命令）を実行する（Ｓ２１４４）。この処理により、ポート番号「０Ｆ４Ｈ」～「０Ｆ６Ｈ」の３つの出力ポートのそれぞれに、対応する試験信号（条件装置信号、特賞信号、回胴制動信号）が連続して出力される。そして、Ｓ２１４４の処理後、メインＣＰＵ１０１は、試験信号出力処理を終了し、処理を試射試験信号制御処理（図２９６参照）中のＳ２０７８の処理に移す。
【２１１２】
本実施形態では、上述のようにして、試験信号出力処理が行われる。本実施形態のパチスロ１では、上述のように、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、試験信号出力処理を行う。それゆえ、主制御基板７１（メインＣＰＵ１０１）は、信号出力手段としても機能する。また、本実施形態における規定外出力ポート格納領域は、本発明に係る出力データ格納領域の一具体例を示すものである。
【２１１３】
上述した試験信号出力処理は、メインＣＰＵ１０１が、図３０３のソースプログラムで規定されている各ソースコードを順次実行することにより行われる。具体的には、次のような処理が行われる。
【２１１４】

まず、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤ　ＨＬ，ｗｏＸＯＵＴ０」を実行すると、ラベル「ｗｏＸＯＵＴ０」で指定されるアドレス（規定外出力ポート格納領域の先頭アドレス「Ｆ２１６」）がＨＬレジスタ（ペアレジスタ）に読み出される。本実施形態では、このＬＤ命令を実行することにより、Ｓ２１４１の処理が実行される。

【２１１５】

次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＬＤ　ＢＣ，１００Ｈ＊３＋０Ｆ４Ｈ」を実行すると、出力ポートの初期ポート番号「０Ｆ４Ｈ」及びポート数「３」がＢＣレジスタに読み出される。この際、Ｂレジスタ（第２のレジスタ）にポート数「３」が格納され、Ｃレジスタ（第１のレジスタ）に初期ポート番号「０Ｆ４Ｈ」が格納される。本実施形態では、このＬＤ命令により、Ｓ２１４２及びＳ２１４３の処理が一括して実行される。

【２１１６】

次いで、メインＣＰＵ１０１がソースコード「ＯＴＩＣＲ」を実行する。ＯＴＩＣＲ命令は、メインＣＰＵ１０１専用の一括ポート出力命令（連続出力命令）であり、この命令が実行されると、次の処理が行われる。

【２１１７】

まず、ＨＬレジスタで指定されるメモリのアドレスに格納されている値（試験信号）が、Ｃレジスタで指定されているポート番号の出力ポートにセット（出力）される（第１の処理）。次いで、Ｂレジスタの値（ポート数）が１減算され、Ｃレジスタの値（ポート番号）が１加算され、ＨＬレジスタの値（試験信号の格納領域のアドレス）が１加算される（第２の処理）。そして、更新後のＢレジスタの値（ポート数）が「０」である場合には、ＯＴＩＣＲ命令の処理を終了し、更新後のＢレジスタの値（ポート数）が「０」でない場合には、ＨＬレジスタで指定されるメモリに格納されている更新後の値（試験信号）の更新後の出力ポートへのセット処理、Ｂレジスタの更新（１減算）処理、Ｃレジスタの更新（１加算）処理、及び、ＨＬレジスタの更新（１加算）処理が繰り返される（第３の処理）。

【２１１８】

それゆえ、試験信号出力処理において、上記ＯＴＩＣＲ命令が実行されると、条件装置信号（条件装置１～８のＯＮ／ＯＦＦ信号）のポート番号「０Ｆ４Ｈ」の出力ポートへの出力処理、特賞信号のポート番号「０Ｆ５Ｈ」の出力ポートへの出力処理、及び、回胴制動信号のポート番号「０Ｆ６Ｈ」の出力ポートへの出力処理がこの順で連続して実行される。本実施形態では、このＯＴＩＣＲ命令を実行することにより、Ｓ２１４４の処理が実行される。

【２１１９】

上述した試験信号出力処理において、ＯＴＩＣＲ命令を使用した場合、次のような効果が得られる。ＯＴＩＣＲ命令（一括ポート出力命令）では、上述のように、規定外出力ポート格納領域に格納された試験信号の読み出し処理、読み出された試験信号の対応する出力ポートへの出力処理、出力ポート（ポート番号）の更新処理、出力対象の試験信号の更新処理（規定外出力ポート格納領域内における試験信号の格納領域のアドレス更新処理）、及び、これらの一連の処理を終了するか否かの判定処理（ループ処理）の５つの処理を１つの命令コードで一括して実行することができる。すなわち、本実施形態では、従来、複数種の試験信号を複数種の出力ポートに出力（セット）する処理において、５つの命令コードにより実行されていたこの５つの処理を１つの命令コードで実行することができる。

【２１２０】

それゆえ、メインＣＰＵ１０１専用のＯＴＩＣＲ命令を用いて複数種の試験信号の複数種の出力ポートへの出力処理を行うことにより、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。その結果、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１

０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。なお、ＯＴＩＣＲ命令は、上記第１実施形態で説明したポートＩ／Ｏマップドメモリ／Ｏ形式で、信号をメインＣＰＵ１０１の外部に出力するための「ＯＵＴ」命令の拡張命令である。

【２１２１】

［第２実施形態における各種変形例］

上記第２実施形態では、ＡＲＴ状態に移行すると、ＡＲＴ状態の１ゲーム目にランク決めＡＲＴを行い、ＡＲＴ当籤時のランクを昇格させることとしているが、これに限られるものではなく、ランク決めＡＲＴ（昇格抽籤）は行わないこととしてもよい。この場合には、ＡＲＴ状態中は、ＡＲＴ当籤時のランクから定まる抽籤状態に基づき、各種の抽籤を行うことになる。

【２１２２】

また、上記第２実施形態では、各種の抽籤を抽籤用フラグに応じて行うこととしているが、抽籤用フラグは、内部当籤役から決定されるため、各種の抽籤は内部当籤役に応じて行っているということができる。すなわち、主制御回路９０は、内部当籤役に応じて各種の抽籤を行うことができる。

【２１２３】

また、上記第２実施形態では、ＢＢ終了時にＡＲＴ状態のストックがある場合には（すなわち、ＡＲＴ中ＢＢ終了時には）、遊技状態がＡＲＴ準備中に移行し、その後、ＡＲＴ準備中においてＲＴ状態がＲＴ４状態に移行すると、遊技状態がＡＲＴ状態に移行する。ここで、ＢＢ終了時はＲＴ状態がＲＴ０状態に移行するため、ＡＲＴ準備中は、ＲＴ０状態からＲＴ４状態までＲＴ状態を移行させることになる。このとき、ＲＴ０状態からＲＴ２状態への移行は、押し順ベル当籤時の、押し順ミスに伴い略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せが停止表示されることで行われるため、主制御回路９０は、ＡＲＴ準備中に押し順ベルに当籤すると、ＲＴ０状態に滞在中は、正解の押し順を報知しない（なお、他のＲＴ状態に滞在中は、正解の押し順を報知することとしてもよく、また、報知しないこととしてもよい）。

【２１２４】

また、上記第２実施形態では、ＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ１状態やＲＴ３状態に移行することがあり、主制御回路９０は、ＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ１状態やＲＴ３状態に移行した場合に、後述する特典を付与することとしてもよい。なお、ＡＲＴ準備中（すなわち、ＲＴ４状態に移行する前）にＲＴ状態がＲＴ１状態に移行する場合としては、ＲＴ０状態からＲＴ１状態に移行する場合と、ＲＴ２状態からＲＴ１状態に移行する場合とがあるが（図１７８参照）、ＲＴ２状態からＲＴ１状態に移行する場合とは、報知された押し順を無視して押し順ミスした場合であるため、主制御回路９０は、ＡＲＴ準備中にＲＴ２状態からＲＴ１状態に移行した場合には特典を付与することなく、ＡＲＴ準備中にＲＴ０状態からＲＴ１状態に移行した場合には特典を付与することとしてもよい（なお、図１８０に示す内部抽籤テーブルでは、ＲＴ０状態では、「Ｆ＿通常リプ」が単独で内部当籤役として決定されることがないが、「Ｆ＿通常リプ」に対して所定の抽籤値を割り振ることで、ＲＴ０状態からＲＴ１状態に移行可能にすることができる）。

また、特典の付与は、ＡＲＴ準備中にＲＴ状態がＲＴ１状態又はＲＴ３状態に移行したことを契機として行うだけでなく、当該契機に加えて（又は代えて）、ＲＴ１状態又はＲＴ３状態中の内部当籤役（抽籤用フラグ）に応じて特典を付与することとしてもよい。例えば、ＲＴ１状態又はＲＴ３状態中は、「Ｆ＿弱チェリプ」が内部当籤役として決定される確率が高く、また、ＲＴ１状態やＲＴ３状態は、固定ゲーム数が消化されるまで継続するため、ＡＲＴ準備中が長引くほど特典付与の期待度を上げることができる。

【２１２５】

また、上記第２実施形態では、ＣＺからＡＲＴ状態に移行する場合に、ＣＺの残りゲーム数を保持したままとし、ＡＲＴ状態の終了後に保持した残りゲーム数に対して、ＡＲＴ状態への移行に伴い上乗せされたゲーム数を加算したゲーム数分だけＣＺを行うこととしているが、これに限られるものではない。主制御回路９０は、例えば、ＣＺからＡＲＴ状態

に移行する場合にＣＺの残りゲーム数を破棄するとともに、ＡＲＴ状態の終了後には、所定ゲーム数分のＣＺを行うこととしてもよい。この所定ゲーム数は任意であるが、例えば、終了したＡＲＴ状態に用いたランク（当籤時のランクであってもよく、昇格抽籤後のランクであってもよい）に応じて決定することとしてもよい。また、所定ゲーム数を決定するタイミングは、ＣＺからＡＲＴ状態へ移行したタイミング（ＣＺの中断時）であってもよく、また、ランク決めＡＲＴから通常ＡＲＴへ移行したタイミング（ランク決めＡＲＴの終了時）であってもよく、また、ＡＲＴ状態からＣＺへ移行したタイミング（通常ＡＲＴの終了時）であってもよい。

【２１２６】

また、上記第２実施形態及び各種変形例では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されない。上記第２実施形態及び各種変形例で採用したリール制御に係る特徴や設定変更及び確認に係る特徴などのパチスロ１に特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。例えば、ソースプログラム上における各種プログラム及び抽籤テーブルで適用されているデータ容量の各種節約技術や、メインＣＰＵ１０１専用命令コードを使用した各種処理（Ｑレジスタを用いたアドレスの指定命令、ＣＰＩＲ命令、ＯＴＩＣＲ命令、ＩＮＬＤ命令を用いた各種処理）、規定外ＲＯＭ領域及び規定外ＲＡＭ領域を使用した各種処理などの特徴は、「パチンコ」にも適用可能である。

【２１２７】

＜第１及び第２実施形態で使用されるソースコード上のラベルの説明＞

上記第１及び第２実施形態のパチスロ１のソースプログラムで使用されているラベルは、所定の法則に従い定義されている。例えば、図６５Ｃに記載のラベル「ｃＰＡ＿ＳＥＧＣＯＭ」等のように先頭文字が小文字「ｃ」であれば、それは定数（ｃｏｎｓｔ、又はｃｏｎｓｔａｎｔの「ｃ」）を表し、図６７に記載のラベル「ｗ１＿ＣＴＲＬ」等のように、先頭文字が小文字「ｗ」であれば、それはメインＲＡＭ１０３（ｗｏｒｋＲＡＭの「ｗ」）を表し、図９５Ａのラベル「ｄＳＤＴＲ＿ＮＲ」のように先頭文字が小文字「ｄ」であれば、それはメインＲＯＭ１０２（ｄａｔａＲＯＭの「ｄ」）を表す。なお、小文字「ｃ」の意味は定数であるため、小文字「ｃ」の使用法が幅広い範囲で適用可能となっている。例えば、図６５Ｃに示すソースコードで説明した例ではラベル「ｃＰＡ＿ＳＥＧＣＯＭ」をアドレス値として使用するが、例えば、図８８に示すソースコードで説明した例のように、ラベル「ｃＥＲＲ＿ＣＲ」を単に数値（この例ではエラーコード値）として使用することもできる。

【２１２８】

＜第１及び第２実施形態におけるその他の各種変形例＞

上記実施形態のパチスロ１では、様々な特典を付与することとしているが、遊技者に付与する特典は任意である。例えば、遊技者に付与される出玉に関する特典（例えば、ＡＲＴ状態への移行、ＡＲＴ状態の継続期間の上乗せ、ＣＺへの移行、ＣＺの継続期間の上乗せ）だけでなく、出玉以外の特典（例えば、特典映像の開放や、パチスロ１のカスタム開放など）であってもよい。

【２１２９】

また、ＡＲＴ状態中（第１実施形態ではＣＴ状態中も含む）に行われる報知の内容は上述した例に限定されず、任意である。例えば、遊技者にとって有利な状態となる特別な図柄組合せが表示される停止操作の順序（押し順）を報知してもよいし、当該図柄組合せが表示されるために必要な停止操作のタイミング（狙うべき図柄）を報知するようにしてもよい。

【２１３０】

遊技者にとって有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率は変化しない（又は遊技性に影響を与えない程度の範囲で変化する）が、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する機能、すなわち、ＡＴ機能が作動する遊技状態であってもよい。また、遊技者にとって有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊

技高確率状態（リプレイタイム）が作動するとともに、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する機能が作動する、すなわち、ＡＲＴ機能が作動する遊技状態であってもよい。

【２１３１】

また、ＡＲＴ状態の継続期間の管理方法も任意である。例えば、ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ状態中に払い出されるメダルの枚数や差枚数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ状態中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ状態中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＡＲＴ状態中に特定の図柄組合せが表示されるとＡＲＴ状態を終了させることとしてもよい。

この場合、上乗せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのようにＡＲＴ状態の継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【２１３２】

また、ＣＺの継続期間の管理も任意である。ゲーム数により継続期間を管理することとしてもよく、また、セット数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＣＺ中の任意のタイミングで行う継続判定により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＣＺ中に特定の図柄組合せが表示されるとＣＺを終了させることとしてもよく、また、ＣＺ中に行ったＡＲＴ抽籤の回数により継続期間を管理することとしてもよく、また、ＣＺ中にＡＲＴ状態に移行した回数により継続期間を管理することとしてもよい。

この場合、上乗せの対象は、ゲーム数、セット数、抽籤回数などのようにＣＺの継続期間の管理方法によって適宜調整される。

【２１３３】

また、上記実施形態のパチスロ１では、遊技者側から見て、リール表示窓４の左側に設けたサブ表示装置１８において各種表示画面を表示する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技者側から見て、リール表示窓４の右側にも別のサブ表示装置を設け、このサブ表示装置においても各種表示画面を表示する構成にしてもよい。この場合、リール表示窓４の右側に設けられたサブ表示装置の表示面上にタッチセンサを設け、このタッチセンサから出力されるタッチ入力情報に基づいて、当該サブ表示装置の表示画面を切り替える構成にしてもよい。

【２１３４】

また、上記実施形態のパチスロ１では、報知（ＡＲＴ）機能の作動を、メイン（主制御基板７１）側の制御の下に行うこととしているが、これに限られるものではなく、サブ（副制御基板７２）側の制御により報知（ＡＲＴ）機能の作動を行うこととしてもよい。

【２１３５】

また、上記実施形態のパチスロ１では、ＣＺやＡＲＴ状態へは、通常状態中に行う移行抽籤に当籤することで移行する。ここで、上記実施形態のパチスロ１では、この移行抽籤に対して設定差を持たせることもあり得るが、この移行抽籤を「設定値に差のない情報」に基づいて行うこととしてもよい。なお、「設定値に差のない情報」とは、内部抽籤処理において全ての設定値において同一の確率で内部当籤役として決定される役（設定不問役）や、全リールの停止時に全ての設定値において同一の確率で表示されることになる図柄組合せ（設定差のない図柄組合せ）を少なくとも含むものである。

【２１３６】

すなわち、上記変形例のパチスロ１では、設定不問役が内部当籤役として決定された場合に、ＣＺやＡＲＴ状態への移行抽籤を行い、設定差のある役（設定差役）が内部当籤役として決定された場合には、ＣＺやＡＲＴ状態への移行抽籤を行わない。また、パチスロ１では、全リールの停止時に設定差のない図柄組合せが表示された場合に、ＣＺやＡＲＴ状態への移行抽籤を行い、設定差のある図柄組合せが表示された場合には、ＣＺやＡＲＴ状態への移行抽籤を行わない。

なお、本明細書において、抽籤を行わないとは、抽籤自体を行わないことだけでなく、抽

籤はするものの必ず非当籤となることを含むものである。
【２１３７】
また、ＣＺやＡＲＴ状態への移行抽籤は、予め定められており一切変動しない完全確率に基づき行われることとしてもよい。「予め定められており一切変動しない完全確率」とは、少なくとも設定値に基づいて変動することのない確率（すなわち、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率）を意味する。
なお、「予め定められており一切変動しない完全確率」として、更に、「設定値に差のない情報」に対して一義的に定められた確率であることを含めることとしてもよい。近年の遊技機では、移行抽籤に当籤し易い状態と当籤し難い状態とを設けることがある。このような場合に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時には、いかなる遊技状態であっても同一の確率で当籤する移行抽籤を行うことになる。反対に、「設定値に差のない情報に対して一義的に定められた確率ではない確率（すなわち、変動する確率）」で移行抽籤を行う場合には、例えば、設定不問役の当籤時に、現在の遊技状態に応じた確率で当籤する移行抽籤、すなわち、現在の遊技状態が高確率状態である場合には、高い確率で当籤する移行抽籤を行い、現在の遊技状態が低確率状態である場合には、低い確率で当籤する移行抽籤、を行うことになる。
【２１３８】
このように「設定値に差のない情報」に基づいて行う移行抽籤を、設定値に関わらず当籤する確率が同一の確率で行うことで、変形例のパチスロ１では、ＣＺやＡＲＴ状態への移行に関する期待度を各設定値に対して同一にすることができ、出玉性能の差を、設定差のある設定差役の当籤確率に抑えることができる。
【２１３９】
また、ＣＺやＡＲＴ状態へ移行するための抽籤としては、（１）内部当籤役を決定するための内部抽籤、（２）移行を行うか否かの移行抽籤、（３）移行する場合の移行先を決定するための有利区間種別抽籤の３つの抽籤が考えられる。パチスロ１では、これら３つの抽籤を、それぞれ個別の乱数値を用いて行うこととしてもよく、また、全ての抽籤を共通の乱数値を用いて行うこととしてもよく、また、２つの抽籤を共通の乱数値を用いて行い、残り１つの抽籤を個別の乱数値を用いて行うこととしてもよい。なお、共通の乱数値を用いるとは、例えば、（１）内部抽籤において「０～１２８」の乱数範囲において所定の設定不問役が決定される場合に、（２）「０～６４」を移行抽籤に非当籤の乱数範囲、「６５～１２８」を移行抽籤に当籤の乱数範囲とし、また、（３）「６５～８３」を移行先がＣＺ１である乱数範囲、「８３～９９」を移行先がＣＺ２である乱数範囲、「９９～１１５」を移行先がＣＺ３である乱数範囲、「１１５～１２８」を移行先がＡＲＴ状態である乱数範囲とすることである。言い換えると、一つの抽籤において当籤する乱数範囲の一部に、他の抽籤の抽籤結果を割り当てることである。
【２１４０】
［その他、本発明に係る遊技機の拡張性］
上記第１及び第２実施形態のパチスロ１では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口１４に対して投入する操作、又は、クレジットされたメダルをＭＡＸベットボタン１５ａ或いは１ベットボタン１５ｂを操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置５１を駆動してメダル払出口２４からメダルが払い出され、又は、クレジットされる形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。
【２１４１】
例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与される（例えば、メダルが払い出される）形態の全てに対して、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路９０（主制御基板７１）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダル

レスで遊技を可能にする形態であってもよい。なお、この場合、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路９０（主制御基板７１）に装着され（接続され）且つ遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【２１４２】

この場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を有し、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェースを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）或いは遊技媒体の払い出しに係る役に入賞（当該役が成立）した場合における遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払い出しを行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は、遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）をパチスロ１の前面に設け、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【２１４３】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能（機能）を有することが望ましい。また、遊技媒体管理装置は、遊技者が直接操作する場合以外の場合には、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有することが望ましい。また、遊技媒体管理装置と外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、遊技媒体管理装置は、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【２１４４】

遊技機には、上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には、紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等の各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【２１４５】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対し、上記いずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し、減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果、所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際には、上記いずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し、遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。また、遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに、自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持って行くか、又は、記録された遊技媒体に基づいて他の遊技台で遊技を行うために遊技台を移動する。

【２１４６】

なお、上記例では、遊技媒体管理装置から全遊技媒体数を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、上記例では、遊技媒体取扱装置が記録媒体を排出することとしたが、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、遊技媒体を会員記録媒体に貯留して、後日、該貯留

された遊技媒体を用いて再遊技可能とするようにしてもよい。
【２１４７】
また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し、遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際には、ワンタイムパスワード等の遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。
【２１４８】
なお、遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態、及び、メダルレスで遊技を可能とする形態の両方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。後者の場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセレクタ６６やホッパー装置５１を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路９０（主制御基板７１）によって制御され、その制御結果が送信されることに基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し且つ表示する制御を行い得る方式を採用することもできる。
【２１４９】
また、上記例では、遊技媒体管理装置を、パチスロ１に適用する場合について説明しているが、例えば、遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。
【２１５０】
上述した遊技媒体管理装置を設けた場合には、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合に比べて、遊技機内部のセレクタ６６やホッパー装置５１などの装置を減らすことができ、遊技機の原価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善され、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことも可能になる。また、上述した遊技媒体管理装置を設けた場合には、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、上述した遊技媒体管理装置を設けた場合には、遊技機をとりまく種々の環境を改善可能な遊技機を提供することが可能になる。
【２１５１】
３．第３実施形態
次に、本発明の第３実施形態に係るパチスロについて説明する。なお、第３実施形態のパチスロは、上記第１及び第２実施形態並びにそれらの上記各種変形例で説明したパチスロ１において、主に、以下に説明するサブ側（副制御基板７２側）で実行される各種演出制御機能が設けられたものである。それゆえ、上記第１及び第２実施形態並びにそれらの上記各種変形例で説明したパチスロ１におけるメイン側（主制御基板７１側）の各種制御技術は、基本的には、第３実施形態のパチスロにも同様に適用可能であり、同様の効果が得られる。
【２１５２】
以下の第３実施形態の説明では、上記第１及び第２実施形態と同様の構成及びメイン側で行う各種処理動作については、その説明を省略し、サブ側で行われる各種演出制御機能の内容（構成）、動作等についてのみ説明する。また、以下の説明において、上記第１及び第２実施形態と同様の構成には同じ符号を付して説明する。
【２１５３】
［副制御基板側の構成］
本実施形態では、サブ側（副制御基板７２側）で制御する演出装置（サブデバイス）として、上記第１及び第２実施形態並びにそれらの上記各種変形例のパチスロ１において設けられた各種演出装置（スピーカ群８４、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）、ＬＥＤ群８５）だけでなく、さらに役物（可動役物、可動装飾部：不図示）を設けた例を説明する。

【２１５４】
図３０４は、本実施形態のパチスロのサブ側に設けられた制御系の回路ブロック構成図である。図３０４に示す本実施形態のパチスロにおけるサブ側の制御系の構成と、図７に示す上記第１実施形態のそれとを比較すると明らかなように、本実施形態のパチスロにおけるサブ側の制御系は、上記第１実施形態のパチスロ１におけるサブ側の制御系において、役物駆動ユニット３１０を追加した構成となる。なお、本実施形態のサブ側の制御系において、役物駆動ユニット３１０以外の構成は、上記第１実施形態の対応する構成と同様である。
【２１５５】
役物駆動ユニット３１０は、副中継基板６１を介して副制御基板７２（サブＣＰＵ２０１）に接続される。役物駆動ユニット３１０内には、図示しない役物（可動役物）を駆動するための可動部品（ステッピングモータ等）が設けられている。そして、演出実行時には、役物駆動ユニット３１０は、サブＣＰＵ２０１から入力された制御データ（役物可動データ）に基づいて、役物の駆動（移動）制御を行う。
【２１５６】
［各種演出制御タスク］
（１）マルチタスク方式の制御概要
本実施形態のパチスロでは、サブＣＰＵ２０１により各種演出装置（スピーカ群８４、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）、ＬＥＤ群８５、役物等）の駆動制御が行われる。サブＣＰＵ２０１で実行される制御プログラムには、演出装置毎に演出制御タスク（音制御タスク、映像（アニメ）制御タスク、ＬＥＤ制御タスク、役物制御タスク等）が設けられ、パチスロが稼働中である場合には、これらの複数の演出制御タスクが同時並行で実行される。すなわち、本実施形態では、「マルチタスク」と呼ばれる制御方式で、各種演出装置が駆動制御され、各種演出が実行される。
【２１５７】
各演出制御タスクは、所定の周期で繰り返し実行される。例えば、スピーカ群８４によるサウンド演出の動作を制御する音制御タスクは４ｍｓｅｃ周期で実行され、表示装置１１による映像演出の動作を制御する映像制御タスクは３３ｍｓｅｃ周期で実行される。また、例えば、ＬＥＤ群８５によるランプ演出の動作を制御するＬＥＤ制御タスクは２ｍｓｅｃ又は４ｍｓｅｃ（機種に応じていずれか一方）で実行され、役物（可動役物）による役物演出の動作を制御する役物制御タスクは４ｍｓｅｃ周期で実行される。
【２１５８】
また、音制御タスク、映像制御タスク、ＬＥＤ制御タスク及び役物制御タスク間では、３３ｍｓｅｃ周期で（映像演出の１フレーム毎に）、互いに、演出シーケンス（演出制御処理の流れ）の状況（後述の制御状態情報）を監視している。
【２１５９】
演出制御タスク間の監視処理の一つとして、各演出制御タスクでは、３３ｍｓｅｃ周期で、他の演出制御タスクから自身の演出制御タスクへの連動要求コマンド（リクエスト）に関する情報（例えば、後述のマーカー）が、実行中の他の演出制御タスクの制御状態情報に含まれるか否かなどがチェックされる。そして、連動要求コマンドに関する情報が含まれることが認識されれば、自身の演出制御タスクにおいてリクエストされた演出が実行される。このような連動要求機能を設けた場合、例えば、通常の演出の途中で役物演出を割り込ませるような演出を実行するときにも、演出装置間の演出動作を容易に同期させることができる。
【２１６０】
なお、本実施形態では、演出制御タスク間の監視間隔を３３ｍｓｅｃ周期（映像演出の１フレーム毎）とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、演出制御タスク間の監視間隔は、例えば、サブＣＰＵ２０１の仕様、演出の内容等に応じて、任意に設定可能であり、演出制御タスク間の監視間隔を、３３ｍｓｅｃ周期より短くしてもよいし、３３ｍｓｅｃ周期より長くしてもよい。後者の場合には、例えば、演出制御タスク間の監視間隔

を、映像演出の２フレーム毎（６６ｍｓｅｃ周期）以上としてもよい。演出制御タスク間の監視間隔を３３ｍｓｅｃ周期より長くした場合には、サブＣＰＵ２０１の処理負荷（各演出制御タスクの処理量）を軽減することができる。

【２１６１】

（２）マルチタスク方式による演出制御の一例

次に、図３０５を参照して、マルチタスク方式による演出制御処理の一例を説明する。なお、図３０５は、マルチタスク方式による各種演出制御タスクの演出シーケンスの一例を示す図である。

【２１６２】

図３０５に示す例では、まず、時刻ＴＡにおいて、サブＣＰＵ２０１による演出内容決定処理で演出Ａの内容が決定される。なお、演出Ａでは、スピーカ群８４、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）及びＬＥＤ群８５で所定の演出（連動演出）を実行するものとし、役物演出は行われないものとする。

【２１６３】

時刻ＴＡで演出Ａの実行が決定されると、演出Ａで実行されるサウンド演出のリクエスト（コマンド）が発生し、当該リクエストに基づいて、音制御タスクにおいて音制御状態情報Ａが登録（エントリー）される。また、時刻ＴＡで演出Ａの実行が決定されると、演出Ａで実行される映像演出のリクエストが発生し、当該リクエストに基づいて、映像制御タスクにおいて映像制御状態情報Ａが登録される。さらに、時刻ＴＡで演出Ａの実行が決定されると、演出Ａで実行されるランプ演出のリクエストが発生し、当該リクエストに基づいて、ＬＥＤ制御タスクにおいてＬＥＤ制御状態情報Ａが登録される。

【２１６４】

なお、時刻ＴＡにおける各演出制御タスクに対するリクエストの生成処理はサブＣＰＵ２０１により行われる。また、サブＣＰＵ２０１による各演出制御タスクへの演出Ａのリクエスト（各演出制御タスクでの制御状態情報の登録）は、基本的には、同時に行われる。

【２１６５】

また、各演出制御タスクに登録される「制御状態情報」とは、対応する演出装置（スピーカ群８４、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）、ＬＥＤ群８５、役物等）の演出シーケンス（演出状態）を制御するための情報であり、対応する演出装置を実際に駆動制御するデータ（音データ、映像データ、ランプデータ、役物の駆動用モータの励磁データ等）とは異なるものである。

【２１６６】

時刻ＴＡにおいて、音制御タスクに音制御状態情報Ａが登録されると、音制御状態情報Ａに対応する音データ（エンコードされたデータ）が、例えばデジタルアンプやサウンドＩＣなどの後述の音制御部３２１（後述の図３０６参照）に送信（出力）される。次いで、音制御部３２１は、受信した（入力された）音データをスピーカ群８４内の後述の所定のスピーカ３２２（後述の図３０６参照）を駆動するためのアナログデータに変換し、当該アナログデータを所定のスピーカ３２２に出力する。次いで、所定のスピーカ３２２は、入力されたアナログデータに基づいて、演出Ａに対応する音声を出音する。そして、これらの一連の出音処理（音制御タスク）は、音制御状態情報Ａに対応するサウンド演出（演出Ａのサウンド演出の演出シーケンス）が終了するまで、４ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される。

【２１６７】

また、時刻ＴＡにおいて、映像制御タスクに映像制御状態情報Ａが登録されると、映像制御状態情報Ａに対応する映像が表示装置１１に表示されるように、例えばレンダリングプロセッサ２０３やＶＤＰなどの映像制御部（不図示）が制御される。具体的には、映像制御タスクに映像制御状態情報Ａが登録されると、まず、映像制御状態情報Ａに対応する映像データが、例えばレンダリングプロセッサ２０３やＶＤＰなどの映像制御部に出力される。次いで、映像制御部は、入力された映像データに対して描画処理を行い、フレーム毎の画像データを生成し、当該生成された画像データを表示装置１１に出力する。次いで、

表示装置１１は、入力された画像データに基づいて、演出Ａに対応する画像を表示する。そして、これらの一連の画像表示処理（映像制御タスク）は、映像制御状態情報Ａに対応する映像演出（演出Ａの映像演出の演出シーケンス）が終了するまで、３３ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される。

【２１６８】

また、時刻ＴＡにおいて、ＬＥＤ制御タスクにＬＥＤ制御状態情報Ａが登録されると、ＬＥＤ制御状態情報Ａに対応するランプデータが、例えばＬＥＤドライバ等のＬＥＤ制御部（不図示）に出力される。次いで、ＬＥＤ制御部は、入力されたランプデータをＬＥＤ駆動データに変換し、当該ＬＥＤ駆動データをＬＥＤ群８５内の所定のＬＥＤに出力する。次いで、所定のＬＥＤは、入力されたＬＥＤ駆動データに基づいて、演出Ａに対応するパターンで点灯／点滅／消灯動作を行う。そして、これらの一連のＬＥＤ駆動処理（ＬＥＤ制御タスク）は、ＬＥＤ像制御状態情報Ａに対応するランプ演出（演出Ａのランプ演出の演出シーケンス）が終了するまで、２ｍｓｅｃ又は４ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される。

【２１６９】

次に、図３０５に示す例では、時刻ＴＢにおいて、サブＣＰＵ２０１による演出内容決定処理で演出Ｂの内容が決定される。なお、演出Ｂは、役物演出に連動してサウンド演出、映像演出及びランプ演出が実行されるものとする。

【２１７０】

時刻ＴＢで演出Ｂの実行が決定されると、演出Ｂで実行される役物演出のリクエスト（コマンド）が発生し、当該リクエストに基づいて、役物制御タスクにおいて役物制御状態情報Ｂが登録（エントリー）される。なお、役物制御状態情報Ｂには、他の演出制御タスクへの連動要求コマンド（リクエスト）に関する情報が含まれる。また、上述のように、演出制御タスク間では、互いに演出シーケンスの状況（制御状態情報）を監視しているので、他の演出制御タスクのそれぞれでは、時刻ＴＢにおいて、役物制御タスクで登録された役物制御状態情報Ｂ内に自身への連動要求コマンド（リクエスト）が含まれることを認識することができる。

【２１７１】

それゆえ、時刻ＴＢにおいて、音制御タスクでは、役物制御タスクから自身への連動要求コマンドが認識され、当該連動要求コマンドに基づいて音制御状態情報Ｂが登録される。また、時刻ＴＢにおいて、映像制御タスクでは、役物制御タスクから自身への連動要求コマンドが認識され、当該連動要求コマンドに基づいて映像制御状態情報Ｂ１が登録される。さらに、ＬＥＤ制御タスクでも、時刻ＴＢにおいて、役物制御タスクから自身への連動要求コマンドが認識され、当該連動要求コマンドに基づいてＬＥＤ制御状態情報Ｂが登録される。そして、これらの登録処理により、時刻ＴＢ以降、役物、スピーカ群８４、表示装置１１及びＬＥＤ群８５による連動演出（演出Ｂ）が同期して開始される。なお、各演出制御タスクにおける制御状態情報登録後の演出装置の駆動制御の動作は、上記演出Ａで説明した動作と同様である。

【２１７２】

また、図３０５に示す演出Ｂ（連動演出）の例では、演出Ｂ中の時刻ＴＣにおいて、映像制御タスクにより、音物制御状態情報Ｂ内に自身への連動要求コマンドが含まれることが認識され、当該連動要求コマンドに基づいて映像制御状態情報Ｂ２が登録（エントリー）される。すなわち、演出Ｂでは、時刻ＴＣにおいて、映像演出が、映像制御状態情報Ｂ１に対応する映像演出から映像制御状態情報Ｂ２に対応する映像演出に切り替わる。なお、この例では、音物制御状態情報Ｂ内に映像制御タスク以外の他の演出制御タスクへの連動要求コマンドが含まれていないので、時刻ＴＣにおいて、他の演出制御タスクで実行される演出の内容は変化しない。

【２１７３】

なお、映像制御状態情報Ｂ１に対応する映像演出から映像制御状態情報Ｂ２に対応する映像演出への切り替わり態様は、演出Ｂの内容に応じて適宜設定される。例えば、映像演出の切り替わり態様を、映像制御状態情報Ｂ１に対応する映像演出の終了時（演出シーケン

スの終了時）に映像制御状態情報Ｂ２に対応する映像演出が開始されるような態様にしてもよいし、映像制御状態情報Ｂ１に対応する映像演出の途中（演出シーケンスの途中）に映像制御状態情報Ｂ２に対応する映像演出が割り込んで開始されるような態様にしてもよい。

【２１７４】

また、図３０５に示す時刻ＴＢ以降の連動演出（演出Ｂ）では、役物制御状態情報Ｂに音制御タスク、映像制御タスク及びＬＥＤ制御タスクのそれぞれへの連動要求コマンドを含ませ、役物制御タスクから音制御タスク、映像制御タスク及びＬＥＤ制御タスクのそれぞれに連動要求（１つのタスクから他の３つのタスクに連動要求）を行う例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、役物制御タスクから音制御タスク、音制御タスクから映像制御タスク、及び、映像制御タスクからＬＥＤ制御タスクの順序で連動要求（リクエスト）が行われる構成、すなわち、演出制御タスク間でチェーン的にリクエストが発生するような構成にしてもよい。この場合には、役物制御状態情報Ｂに音制御タスクへの連動要求コマンドを含ませ、音制御状態情報Ｂに映像制御タスクへの連動要求コマンドを含ませ、映像制御状態情報Ｂ１にＬＥＤ制御タスクへの連動要求コマンドを含ませればよい。なお、演出制御タスク間でチェーン的にリクエストを発生させる場合、演出制御タスク間におけるリクエストの発生順序は任意に設定することができる。

【２１７５】

上述した各演出制御タスクに登録される制御状態情報に含まれる連動要求コマンド（リクエスト）に基づいて連動演出を実行する機能を設けた場合、演出の連動を設定するためのデータ数を減らすことができ、開発効率を向上されることができるとともに、設計の自由度も高めることができる。また、マルチタスク方式の演出制御機能において、上述した連動要求コマンド（リクエスト）に基づく連動演出の実行機能を設けた場合には、複数系統の演出の同期ズレを防止することができる。

【２１７６】

［サブＣＰＵ及び音制御部間におけるデータの通信形態（正常時）］

図３０６は、サウンド演出実行時における、サブＣＰＵ２０１（演出制御部）、音制御部３２１、スピーカ３２２及びロムカートリッジ基板８６（音データ記憶手段）間のデータの通信態様（入出力態様）の概略を示す図である。

【２１７７】

なお、音制御部３２１は、デジタルアンプやサウンドＩＣなどで構成される。スピーカ３２２は、スピーカ群８４に含まれる所定のスピーカである。また、本実施形態では、音データ記憶手段として、ロムカートリッジ基板８６（サブＲＯＭ）を用いる例を説明するが、本発明はこれに限定されず、ロムカートリッジ基板８６の代わりに、音データのみが記憶されたサウンドＲＯＭを用いてもよい。

【２１７８】

サウンド演出実行時における音データの通信（入出力）動作は次の通りである。まず、サブＣＰＵ２０１は、決定された演出内容に対応する音データ（ｗａｖファイルやｍｐ３ファイル等の圧縮データ）をロムカートリッジ基板８６から読み出す。次いで、サブＣＰＵ２０１は、読み出した音データに対してエンコード処理（非圧縮の音データに復元する処理）を施し、エンコードされた音データを音制御部３２１に送信する。また、この際、サブＣＰＵ２０１は、音データとともに、演出制御コマンド（制御信号）も音制御部３２１に送信する。

【２１７９】

音制御部３２１は、サブＣＰＵ２０１からエンコードされた音データを受信すると、デジタルデータである音データをアナログ波形の出音信号に変換し、当該出音信号をスピーカ３２２に出力する。また、音制御部３２１は、サブＣＰＵ２０１からエンコードされた音データを受信すると、サブＣＰＵ２０１に対して応答信号（ＡＣＫ信号等）を送信（返信）する。サブＣＰＵ２０１は、この応答信号（所定の信号）の受信によりサウンド演出が正常に（問題なく）進行していることを認識し、応答信号が正常（予定通り）に受信され

ている場合には、音制御タスクを仕様通り更新し、予定された演出シーケンスを進行させる。

【２１８０】

なお、本実施形態では、サブＣＰＵ２０１において音データのエンコード処理を実施する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、音制御部３２１において音データのエンコード処理を実施する構成にしてもよい（音制御部３２１にエンコード処理を実行可能な処理部を設けてもよい）。さらに、本実施形態では、サブＣＰＵ２０１が圧縮された音データをロムカートリッジ基板８６から読み出す例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、音制御部３２１が音データをロムカートリッジ基板８６から読み出す構成にしてもよい。図３０７に、これらの構成を採用した場合の構成例（変形例）を示す。

【２１８１】

図３０７に示す構成例（変形例）では、サウンド演出実行時に、サブＣＰＵ２０１は、音制御部３２１に演出指示コマンドを送信し、音制御部３２１は、演出指示コマンドを受信すれば、音データをロムカートリッジ基板８６から読み出す。また、この際、音制御部３２１は、演出指示コマンドに対する応答信号をサブＣＰＵ２０１に送信する。サブＣＰＵ２０１は、この応答信号の受信によりサウンド演出が正常に（問題なく）進行していることを認識し、応答信号が正常（予定通り）に受信されている場合には、音制御タスクを仕様通り更新し、予定された演出シーケンスを進行させる。

【２１８２】

次いで、図３０７に示す構成例（変形例）では、音制御部３２１は、ロムカートリッジ基板８６から読み出した音データに対してエンコード処理を実施する。そして、音制御部３２１は、エンコードされた音データ（デジタルデータ）をアナログ波形の出音信号に変換し、当該出音信号をスピーカ３２２に出力する。

【２１８３】

［サウンドと映像との連動演出における各演出制御タスクの動作（正常時）］

図３０８に、サウンドと映像との連動演出（以下、「サウンド・映像連動演出」と記す）の実行時に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの動作フロー（正常時）を示す。

【２１８４】

図３０８に示す例では、時刻Ｔ１において、サブＣＰＵ２０１による演出内容決定処理で演出（連動演出）の内容が決定されると、音像制御タスクにのみ音制御状態情報Ｃが登録される。なお、音制御状態情報Ｃには、時刻Ｔ１で音制御タスクから映像制御タスクへの第１の連動要求コマンドを発生させるための情報（マーカーＭ１）と、時刻Ｔ２で音制御タスクから映像制御タスクへの第２の連動要求コマンドを発生させるための情報（マーカーＭ２）と、が含まれる。

【２１８５】

なお、各マーカー（トリガー：特定の情報）は、当該サウンド演出開始時からマーカー発生までの経過時間（マーカー時間）と対応付けられており、音制御タスクでマーカーが読み出されると、当該マーカーに対応するマーカー時間も取得することができる。そして、連動演出をリクエストされる側の制御タスク（映像制御タスク）では、このマーカー時間に基づいて映像制御状態情報（演出内容）の切り替えタイミングを判断（管理）することができる。

【２１８６】

時刻Ｔ１において、音制御タスクで音制御状態情報ＣからマーカーＭ１が読み出され、マーカーＭ１が映像制御タスク側で認識されると、映像制御タスクでは、音制御タスクから映像制御タスクへの第１の連動要求コマンド（リクエストＲ１）が発生したと判断され（リクエストＲ１が取得され）、当該リクエストＲ１に基づいて映像制御状態情報Ｃ１が登録（エントリー）される。これにより、音制御状態情報Ｃに対応するサウンド演出と、映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出との連動演出が開始される。なお、各演出制御タスクにおける制御状態情報登録後の演出装置の駆動制御の動作は、図３０５に示す各演出制御タスクの動作フローで説明した動作と同様である。

【２１８７】
次いで、音制御状態情報Ｃに対応するサウンド演出と映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出との連動演出が時刻Ｔ２まで正常に進むと、音制御タスクにおいて、音制御状態情報ＣからマーカーＭ２が読み出される。次いで、このマーカーＭ２が映像制御タスク側で認識されると、映像制御タスクでは、音制御タスクから映像制御タスクに第２の連動要求コマンド（リクエストＲ２）が発生したと判断され（リクエストＲ２が取得され）、当該リクエストＲ２に基づいて映像制御状態情報Ｃ２が登録される。これにより、時刻Ｔ２において、映像演出が、映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出から映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出に切り替わり、音制御状態情報Ｃに対応するサウンド演出（実行中のサウンド演出）と映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出との連動演出が開始される。
【２１８８】
なお、図３０８に示す例では、連動演出の開始時刻Ｔ１において、音制御タスクにのみ音制御状態情報Ｃを登録し、該音制御状態情報Ｃに含まれるマーカーＭ１（連動要求コマンドに関する情報）に基づいて、映像制御状態情報Ｃ１が映像制御タスクで登録される構成例（サブＣＰＵ２０１から音制御タスクにのみ演出実行のリクエストが行われる構成例）を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、時刻Ｔ１に、サブＣＰＵ２０１から音制御タスク及び映像制御タスクのそれぞれに同時に演出実行のリクエストが行われる構成（基本パターンの構成）にしてもよい。この場合には、時刻Ｔ１において、音制御タスクでは、サブＣＰＵ２０１からのリクエストに基づいて音御制御状態情報Ｃが登録され、映像制御タスクでは、サブＣＰＵ２０１からのリクエストに基づいて映像制御状態情報Ｃ１が登録される。
【２１８９】
また、図３０８に示す例では、制御状態情報内に、マーカー（連動要求コマンドに関する情報）が予め設定されている構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、連動演出開始時から所定時間（マーカー時間）経過した際に、別途、マーカーを発生（生成）させる構成にしてもよい。この場合、例えば、マーカー発生側の演出制御タスク（図３０８に示す例では音制御タスク）に登録された制御状態情報内に含まれる情報に基づいて、マーカーを発生（生成）させてもよい。
【２１９０】
［サウンド演出不調時におけるサウンド・映像連動演出のフェールセーフ機能］
（１）サウンド演出不調時に発生するサウンド・映像連動演出の不具合
本実施形態のパチスロでは、サブＣＰＵ２０１及び音制御部３２１間の通信不調や、音制御部３２１の動作不調などの不具合が発生した場合に、サウンド・映像連動演出をできる限り停止しないようにするためのフェールセーフ機能が設けられている。ここで、この連動演出のフェールセーフ機能の内容を説明する前に、この機能が無い場合に発生し得る不具合を、図面を参照しながら具体的に説明する。
【２１９１】
図３０９に、サウンド演出不調時で且つサウンド・映像連動演出のフェールセーフ機能が作動しない場合におけるサブＣＰＵ２０１及び音制御部３２１間のデータ通信態様及び各演出制御タスクの動作フローを示す。図３０９Ａは、サウンド演出不調時で且つ連動演出のフェールセーフ機能が作動しない場合における、サブＣＰＵ２０１、音制御部３２１、スピーカ３２２及びロムカートリッジ基板８６間のデータの通信態様（入出力態様）を示す図である。また、図３０９Ｂは、サウンド演出不調時で且つ連動演出のフェールセーフ機能が作動しない場合における、音制御タスク及び映像制御タスクの動作フローを示す図である。なお、図３０９に示す動作例は、図３０８で説明したサウンド・映像連動演出の途中で不具合が発生した場合の動作例である。
【２１９２】
サウンド・映像連動演出の実行中に、例えば、音制御部３２１の動作不調や、サブＣＰＵ２０１及び音制御部３２１間の通信不調などの原因により、サブＣＰＵ２０１で音制御部３２１からの応答信号を受信（確認）できない場合（図３０９Ａ参照）には、サウンド演

出のシーケンスが停止する。例えば、図３０９Ｂに示すように、連動演出開始（時刻Ｔ１）後で且つ映像演出切替時（時刻Ｔ２）より前の時刻Ｔ３において、サブＣＰＵ２０１で音制御部３２１からの応答信号を受信（確認）できなくなった場合には、時刻Ｔ３でサウンド演出のシーケンスが停止する。

【２１９３】

この場合、映像制御タスクでは映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出の制御が時刻Ｔ３以降も実行されるが、時刻Ｔ３でサウンド演出のシーケンスが停止しているので、時刻Ｔ２において、音制御タスクでマーカーＭ２が読み出せず、映像制御タスクでもマーカーＭ２を認識することができなくなる（データ「ＮＵＬＬ」（データが不存在であることを示すデータ）が認識される）。すなわち、時刻Ｔ２では、映像制御タスクにおいて、マーカーＭ２に基づく第２の連動要求コマンド（リクエストＲ２）を取得することができず、映像制御状態情報Ｃ２も登録されない。この結果、映像演出のシーケンスも時刻Ｔ２で停止してしまう（以下、このような不具合を「不具合例Ａ」という）。

【２１９４】

また、図示しないが、例えば、時刻Ｔ２までサウンド・映像連動演出が正常に実行されているが、時刻Ｔ２において、例えば音制御部３２１の動作不調などにより、音制御タスクでマーカーＭ２が読み出せなくなった場合には、映像制御タスクにおいてもマーカーＭ２を認識することができなくなる（データ「ＮＵＬＬ」（データが不存在であることを示すデータ）が確認される）。この場合にも、時刻Ｔ２では、映像制御タスクにおいてマーカーＭ２に基づく第２の連動要求コマンド（リクエストＲ２）が取得されず、映像制御状態情報Ｃ２も登録されないので、映像演出のシーケンスも時刻Ｔ２で停止してしまう（以下、このような不具合を「不具合例Ｂ」という）。すなわち、この場合には、時刻Ｔ２において、音制御タスク及び映像制御タスクの両方が停止する。

【２１９５】

上述のように、サウンド・映像連動演出の実行中に、例えば、上述した不具合例Ａや不具合例Ｂなどが発生した場合には、映像制御タスクにおいて、映像制御状態情報Ｃ２への切り替え（映像制御状態情報の更新）が行われず、映像（映像演出の内容）の切り替えができなくなるとともに、連動演出そのものが停止してしまう。なお、不具合発生後（時刻Ｔ３以降）、スピーカ３２２からの出音が停止しているか否かは、不調原因（不具合の状況）に応じて変化する。すなわち、音制御タスク側での不調原因に応じて、不具合発生後もスピーカ３２２からの出音が停止しない場合もある。

【２１９６】

（２）サウンド・映像連動演出のフェールセーフ機能の動作概要

本実施形態では、サウンド・映像連動演出の実行中に上述した不具合が発生した場合に、予定されている映像演出を最後まで実行する機能を、連動演出のフェールセーフ機能として設け、これにより、サウンド・映像連動演出に対する遊技者の違和感や不快感を緩和する。

【２１９７】

まず、上述した不具合例Ａが発生した場合における連動演出のフェールセーフ機能の動作内容について説明する。図３１０に、不具合例Ａが発生して連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの演出シーケンス（動作フロー）の例を示す。

【２１９８】

不具合例Ａでは、連動演出開始（時刻Ｔ１）後で且つ映像演出切替時（時刻Ｔ２）より前の時刻Ｔ３において、サブＣＰＵ２０１で音制御部３２１からの応答信号が受信（確認）できなくなり、サウンド演出のシーケンスが停止する。しかしながら、本実施形態では、上述のように、音制御タスク及び映像制御タスク間では、３３ｍｓｅｃ周期で互いの演出シーケンスの状況（制御状態情報）を監視しているので、映像制御タスクでは、時刻Ｔ３でサウンド演出のシーケンスが停止したことを把握することができる。

【２１９９】

時刻Ｔ３において、映像制御タスクでサウンド演出のシーケンスの停止が把握された場合には、フェールセーフ機能が発動し、映像制御タスクでは、実行中の映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出が中止されるとともに、映像制御状態情報Ｃ１が再登録（再エントリー）される。これにより、時刻Ｔ３において、映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出が最初から開始される（フェールセーフ再生が行われる）。次いで、時刻Ｔ３において再登録された映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出が終了すると（時刻Ｔ４）、続いて、映像制御タスクでは、映像制御状態情報Ｃ２が登録される。これにより、時刻Ｔ４から映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出が開始される（フェールセーフ再生が行われる）。

【２２００】

なお、不具合例Ａでは、映像制御タスクにおいて映像制御状態情報Ｃ１と映像制御状態情報Ｃ２との切り替えタイミングを示すマーカーＭ２を取得することができないので、両者の切り替えタイミングを管理するために、フェールセーフ用タイマ（保険用タイマ）を別途設ける。そして、フェールセーフ用タイマ（異常時用計時手段）は、フェールセーフ機能発動時（作動開始時）に計時を開始し、フェールセーフ再生に必要な計時期間のみ計時動作を行う。不具合例Ａの映像演出では、映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、映像制御状態情報Ｃ１と映像制御状態情報Ｃ２との切り替えタイミングを把握できればよい。それゆえ、不具合例Ａの映像演出では、時刻Ｔ３～時刻Ｔ４（再登録された映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出の開始から終了までの期間）が必要な計時期間（この例では１５秒）となり、この期間だけ、フェールセーフ用タイマを作動させ、経過時間をカウントする（図３１０参照）。

【２２０１】

次に、上述した不具合例Ｂが発生した場合における連動演出のフェールセーフ機能の動作内容について説明する。図３１１に、不具合例Ｂが発生して連動演出のフェールセーフ機能が発動した場合に行われる音制御タスク及び映像制御タスクの演出シーケンス（動作フロー）の例を示す。

【２２０２】

不具合例Ｂでは、時刻Ｔ２までサウンド・映像連動演出が正常に実行されているが、時刻Ｔ２でマーカーＭ２が読み出せなくなり、時刻Ｔ２でサウンド演出及び映像演出の両シーケンスが停止する。しかしながら、映像制御タスクでは、時刻Ｔ２において、サウンド演出のシーケンスが停止したことを把握することができる。

【２２０３】

時刻Ｔ２において、映像制御タスクでサウンド演出のシーケンスの停止が把握された場合には、フェールセーフ機能が発動し、映像制御状態情報Ｃ１が再登録（再エントリー）される。これにより、時刻Ｔ２において、映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出が最初から開始される（フェールセーフ再生が行われる）。次いで、時刻Ｔ２において再登録された映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出が終了すると（時刻Ｔ５）、続いて、映像制御タスクでは、映像制御状態情報Ｃ２が登録される。これにより、時刻Ｔ５から映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出が開始される（フェールセーフ再生が行われる）。なお、この場合では、再登録された映像制御状態情報Ｃ１と映像制御状態情報Ｃ２との切り替えタイミングは、上記不具合例Ａの場合と同様に、フェールセーフ用タイマの計時結果に基づいて判断（管理）される。

【２２０４】

なお、図３１１に示す不具合例Ｂ発生時のフェールセーフ機能では、時刻Ｔ２において、映像制御タスクに映像制御状態情報Ｃ１が再登録される例を説明したが、本発明はこれに限定されない。不具合例Ｂでは、時刻Ｔ２までに映像制御状態情報Ｃ１に対応する映像演出が終了しているので、時刻Ｔ２においてフェールセーフ機能が発動した場合には、映像制御タスクに映像制御状態情報Ｃ２を登録してもよい。なお、この場合には、映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、フェールセーフ用タイマを作動させる必要がない。

【２２０５】
（３）連動演出のフェールセーフ機能の各種変形例
図３０８に示すサウンド・映像連動演出における不具合としては、上述した不具合例Ａ、Ｂ以外では、例えば、映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出の途中（時刻Ｔ２以降）で、サブＣＰＵ２０１及び音制御部３２１間の通信不調や、音制御部３２１の動作不調などにより、サウンド演出が停止するような不具合も考えられる。このような不具合発生時にはフェールセーフ機能を発動させずに、実行中の映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出を最後まで実行する構成にしてもよい。また、このような不具合発生時にもフェールセーフ機能を発動させて、サウンド演出停止時に映像制御タスクにおいて映像制御状態情報Ｃ２を再登録し、映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出を最初から実行し直してもよい。この場合には、映像制御状態情報Ｃ２に対応する映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、フェールセーフ用タイマを作動させる必要はない。
【２２０６】
また、上記各種不具合例では、サウンド・映像連動演出において、サウンド演出の途中で映像演出が切り替わるような連動演出を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されない。サウンド演出の途中で映像演出が切り替わらない連動演出（一回の連動演出で各演出制御タスクに登録される制御状態情報が１種類だけである場合）において、例えば、サウンド演出の途中でサウンド演出が停止するような不具合が発生した場合にも、フェールセーフ機能を発動させてもよい。この場合には、映像制御タスクにおいて、フェールセーフ機能の発動時（サウンド演出停止時）に、実行中の映像演出に対応する映像制御状態情報が再登録され、実行中の映像演出が最初から再生し直される。なお、この場合には、フェールセーフ再生される映像演出の終了後、別の映像演出に切り替わらないので、フェールセーフ用タイマを作動させる必要はない。また、このような不具合発生時には、フェールセーフ機能を発動させずに、実行中の映像演出を最後まで実行する構成にしてもよい。
【２２０７】
本実施形態では、サウンド・映像連動演出の実行中に、サウンド演出が停止（音制御タスクの演出シーケンスが停止）した場合に上述したフェールセーフ機能を発動させる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。サウンド・映像連動演出の実行中に、映像演出が停止（映像制御タスクの演出シーケンスが停止）場合にも上述したフェールセーフ機能を発動させてもよい。この場合には、音制御タスクにおいて、サウンド演出のフェールセーフ再生（実行中のサウンド演出を最初から実行し直す処理）の制御が行われる。
【２２０８】
また、本実施形態では、サウンド演出及び映像演出の２者間の連動演出に対してフェールセーフ機能を設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。
【２２０９】
例えば、サウンド演出、映像演出、ランプ演出及び役物演出の中の任意の２つの演出間で行われる連動演出に対してフェールセーフ機能を設けてもよい。この場合には、一方の演出シーケンス（演出制御タスク）に不具合が発生して実行中の演出シーケンスが停止した場合に、他方の制御タスクにおいて対応する演出のフェールセーフ再生（不具合発生時に実行中の演出の再登録）を行う。また、この場合、連動演出の内容に応じて、適宜、フェールセーフ用タイマを作動させて、演出内容の切り替えタイミングを管理する。
【２２１０】
また、例えば、サウンド演出、映像演出、ランプ演出及び役物演出の中の任意の３つ以上の演出間で行われる連動演出に対してフェールセーフ機能を設けてもよい。この場合には、１つの演出シーケンス（演出制御タスク）に不具合が発生して実行中の演出シーケンスが停止した場合に、他の各制御タスクにおいて対応する演出のフェールセーフ再生（不具合発生時に実行中の演出の再登録）を行う。また、この場合、連動演出の内容に応じて、適宜、フェールセーフ用タイマを作動させて、演出内容の切り替えタイミングを管理する。
【２２１１】
また、本実施形態では、演出制御タスク間で互いの演出シーケンスの状況を監視する構成

例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、サブＣＰＵ２０１で全ての演出制御タスクの演出シーケンスの状況を監視してもよい。この場合、連動演出中に上述した不具合が発生したときには、例えば、サブＣＰＵ２０１から各演出制御タスクに対して不具合発生を示す情報を伝達し、当該情報に基づいて、各演出制御タスクがフェールセーフ機能を作動させる構成にしてもよいし、例えば、サブＣＰＵ２０１が直接的に各演出制御タスクを制御してフェールセーフ機能を作動させるような構成にしてもよい。

【２２１２】

また、本実施形態では、連動演出のフェールセーフ機能の発動条件となる不具合例として、演出シーケンスが停止した場合を例に挙げ説明したが本発明はこれに限定されない。例えば、演出シーケンスは停止しないが、何らかの不具合により演出シーケンスの状況が正常でなくなった際にフェールセーフ機能を作動させる構成にしてもよい。

【２２１３】

上述した連動演出のフェールセーフ機能（演出のフェールセーフ再生機能）を設けた場合には、連動演出の実行中に、演出装置等の不調（異常）が発生しても、予定されている演出をできる限り実行することができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、これにより、連動演出に対する遊技者の違和感や不快感も緩和することができる。

【２２１４】

［映像とサウンドとの同期手法］

上述のように、本実施形態では、演出装置の制御方式として、マルチタスク方式を採用し、音制御タスク及び映像制御タスク間において演出シーケンスの状況（制御状態情報）を互いに監視することにより、サウンド演出と映像演出との同期を図ることができる。しかしながら、映像制御タスクでは、映像演出の１フレーム目の表示処理において、例えば、映像演出開始時の処理量、サブＣＰＵ２０１の処理能力等に応じて映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生し、映像データの読み込みに遅延が発生する可能性がある。この場合、サウンドと映像との間にズレ（同期ズレ）が発生する。

【２２１５】

そこで、本実施形態のパチスロでは、このような不具合発生時にも、サウンドと映像との間の同期ズレを抑制するために、映像演出の１フレーム目と２フレーム目とでは、同じ映像データを再生し、映像演出の実質的な開始フレーム（頭出し）を、映像データの読み込み遅延が確実に解消されている２フレーム目とする。また、本実施形態のパチスロでは、例えば、サウンド演出と映像演出との連動演出の実行時には、２フレーム目からサウンド演出を開始させる。すなわち、サウンド演出と映像演出との連動演出では、両者の演出の開始タイミングを映像演出の２フレーム目に合わせて、サウンド演出と映像演出とを確実に同期させる。

【２２１６】

上述のような映像とサウンドとの同期手法を採用することにより、例えば、サウンド演出と映像演出との連動演出において、映像とサウンドとのズレを無くし、演出の品質劣化を抑制することができる。また、これにより、連動演出に対する遊技者の違和感や不快感を緩和することができる。

【２２１７】

なお、ここでは、サウンド演出と映像演出との連動演出において、両者の演出開始タイミングを映像演出の２フレーム目に合わせる例を説明したが本発明はこれに限定されない。例えば、映像演出と、サウンド演出以外の演出（ランプ演出、役物演出）との連動演出においても、両者の演出開始タイミングを映像演出の２フレーム目に合わせてもよい。また、例えば、映像演出と、サウンド演出、ランプ演出及び役物演出の中の任意の２以上の演出との連動演出においても、全ての演出の開始タイミングを映像演出の２フレーム目に合わせてもよい。

【２２１８】

また、映像演出と他の演出（サウンド演出、ランプ演出及び役物演出の少なくとも一つ）との連動演出において、他の演出の演出開始タイミングは、映像演出の２フレーム目に限

定されず、映像演出の２フレーム目以降の所定フレーム目としてもよい。この場合には、映像演出の開始から所定フレーム数（２フレーム以上）の期間にわたって同じ画像を表示するとともに、他の演出を所定フレーム目から開始することにより、上記実施形態と同様に、同期ずれ抑制の効果が得られる。なお、この例の映像演出では、所定フレーム数の経過後の特定フレーム目（所定フレーム目の次のフレーム）から映像の変化が開始される。また、この場合、映像演出の開始から同じ画像を表示しつづける時間（期間）が長いと遊技者に違和感を与えるので、所定フレーム数を、長くとも、約３０フレーム（約１秒）程度以内で設定することが望ましい。

【２２１９】

［払出音の出音状況の監視機能］

本実施形態のパチスロでは、例えば、小役が入賞してメダルの払い出しが発生した際（遊技価値の付与時）には、所定の効果音（以下、「払出音」という）がサブ側の制御により特定のスピーカから出音される。なお、払出音は、一般的には、メダルの払出枚数に応じた期間、同じ音が繰り返し出音される効果音（所謂、ループタイプの効果音）である。

【２２２０】

払出音の出音制御は、次の通りである。まず、小役が入賞すると、メイン（主制御基板７１）側からサブ（副制御基板）に入賞作動コマンドが送信され、当該入賞作動コマンドを受信したサブ側では、入賞音（入賞を報知するための効果音）のリクエストが行われる。具体的には、サブ側では、第３停止時に受信した当該遊技の停止出目（停止表示された図柄組合せ）の情報に基づいて、入賞ライン及び図柄組合せ（コンビネーション）の入賞情報を生成することにより、入賞作動コマンド受信時の入賞音のリクエストが行われる。

【２２２１】

次いで、入賞音の出音に続いて、メダルの払い出し又は貯留が開始されると、メダルが１枚払い出される度に、又は、１枚貯留される度に、メイン側からサブ側にクレジット状態コマンドが送信され（特定条件）、サブ側では受信した当該クレジット状態コマンドに基づいて、払出音を出音するとともに、クレジット状態コマンドの受信回数もカウントする。次いで、受信したクレジット状態コマンドの受信回数が、入賞作動コマンド受信時に取得した入賞枚数パラメータ（払出枚数）と同じ値になった際に、当該クレジット状態コマンドの受信時において、最終の払出音の出音処理が行われる。そして、払出完了コマンドがメイン側からサブ側に送信されて、サブ側（音制御手段）で払出完了コマンドが受信されると（正常な出音終了条件が成立すると）、払出音の出音制御が終了する。

【２２２２】

例えば、メダルの払出枚数が９枚である小役（例えば図２９中の「ベル」等）が入賞した場合には、入賞作動コマンドに含まれたその小役情報（払出枚数等を含む）がメイン側からサブ側に送信される。次いで、メダルの物理的な払い出しが１枚行われる度に、又は、メダルのクレジットが１加算される度にクレジット状態コマンドがメイン側からサブ側に送信され、サブ側では、クレジット状態コマンドを受信する度に、その受信回数を更新するとともに、払出音の出音処理を行う。そして、クレジット状態コマンドの受信回数が９回になれば、サブ側では、９枚役に係る図柄組合せが揃って（表示されて）、９枚のメダルの払い出し又は貯留が行われたと認識し、払出音の出音停止処理（最終の払出音の出音処理）を行う。なお、この例では、払出音が９回繰り返し出音される。

【２２２３】

しかしながら、例えば、シーケンスエラー等で払出音を消音するための処理が行えなかった場合（払出音の出音停止処理に必要なコマンド（最終のクレジット状態コマンドや払出完了コマンド）を取得できなかった場合）、すなわち、正常な出音終了条件が得られなかった場合には、払出音が停止せずに出音し続けるというエラー（異常出音）が発生し、遊技者に不快感を与える場合がある。そこで、本実施形態のパチスロでは、払出音の出音状況を所定のタイミングで監視して、異常出音のエラーが発生している場合には、異常出音されている払出音を停止させるフェールセーフ処理（遊技を続行するために取り計らう保険処理）を実行する機能が設けられている。

【２２２４】
本実施形態では、リール（可変表示手段）の第１停止時において、サブＣＰＵ２０１が払出音の出音状況（出音手段）を監視（検知）し、払出音が止まっていなければ、サブＣＰＵ２０１は、異常出音発生と判断して払出音のフェールセーフ機能を発動し、音制御部３２１を制御して、払出音の出音停止処理を行う。なお、払出音の出音状況の監視タイミングは、リールの第１停止時に限定されず、例えば、スタートレバー１６の押下操作時、リールの回転開始時、リールの第２停止時、リールの第３停止時等としてもよい。
【２２２５】
なお、スタートレバー１６の押下操作時、リールの回転開始時等では、対応する効果音（ショット音）が発生するので、この効果音により払出音が消音され、払出音の出音状況を監視し難くなる可能性がある。また、払出音の異常出音の停止処理を適度なタイミング（早すぎず、遅すぎないタイミング）で行うことが好ましい。それゆえ、これらのことを考慮すると、払出音の出音状況の監視タイミングはリールの第１停止時とすることが好ましい。
【２２２６】
また、本実施形態では、払出音の異常出音に対してフェールセーフ機能を設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。払出音以外のループタイプの効果音に対しても同様のフェールセーフ機能を設けてもよい。この場合には、監視する効果音の種別に応じて、異常出音の監視タイミング（異常出音の停止タイミング）が適宜設定される。
【２２２７】
上述した効果音のフェールセーフ機能を設けた場合、効果音が停止せずに出音し続けるというエラー（異常出音）が発生した際にも、適切に当該効果音の出音を停止させることができ、異常出音により遊技者に不快感を与えることを抑制することができる。
【２２２８】
なお、本実施形態では、スピーカの出音状況を監視し、メダルの払出時に行われる払出演出や第３停止時演出において払出音が止まらない場合にその出音を停止する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、払出音を出音するスピーカだけでなく、メダルの払出時に行われる他の演出装置（払出音を出音するスピーカ以外のスピーカ、表示装置１１、ＬＥＤ群８５、役物）の演出動作の状況も監視し、当該他の演出装置の演出動作（例えば、ＬＥＤ点灯など）が停止しないというエラーが発生している場合には、当該他の演出装置の演出動作を停止するフェールセーフ機能を設けてもよい。なお、この場合には、他の演出装置の動作状況の監視タイミングを、例えば、リールの第１停止時に設定してもよい。
【２２２９】
また、本実施形態のパチスロでは、遊技の進行に応じて、上述した払出音以外の他の効果音も適宜、サブ側の制御によりスピーカから出音される。他の効果音の出音開始のタイミング（出音条件）及び出音期間は、その効果音の種別（当該ゲーム中の出音契機の種別）に応じて適宜設定される。例えば、レバーＯＮ、第１停止、第２停止、第３停止、各ストップボタンのオフエッジ検出時、各操作の検出から所定時間の経過時、払出終了、フリーズ演出の開始時、フリーズ演出の終了時、ウエイトの終了などの出音契機、及び、演出効果に合わせて、適宜、対応する効果音が出音される。そして、このような他の効果音に対しても、上述した払出音の監視機能を適用し、他の効果音の異常出音（エラー）の発生時には、フェールセーフ機能を作動させて停止するようにしてもよい。
【２２３０】
さらに、上述した効果音の監視機能は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。なお、パチンコでは、特別図柄の変動表示に応じて、メイン表示画面（液晶やプロジェクタ等）で複数の装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄及び右装飾図柄）の変動表示演出が行われ、複数の装飾図柄の変動表示領域により複数の可変表示部が構成される。また、パチンコでは、例えば、メイン表示画面（メイン液晶）、サブ表示画面（サブ液晶）などの画像表示手段を複数設けて、複数の画像表示手段にまたがって

装飾図柄を変動させる構成にしてもよい。そして、上述した効果音の監視機能をパチンコに適用し、監視対象の効果音の正常な停止条件が次の変動開始時である場合には、当該次の変動開始時を過ぎても効果音が出音されているときにフェールセーフ機能が作動し、効果音が停止される。

【２２３１】

また、通常、効果音よりエラーの報知音の方が優先して出音される。それゆえ、効果音の異常出音が発生している状況（効果音が所定期間を過ぎて出音されている状況）において、上述したフェールセーフ機能の作動による効果音の出音停止処理が行われる前に、特定のエラー（例えば、メダル検出異常等）が発生した場合には、サブ側（音制御手段）では効果音を停止し、当該特定のエラーの発生を報知する報知音を出音することが望ましい。また、この場合、当該特定のエラーの発生時又は特定のエラーからの復帰時に、効果音の異常出音を監視して、異常出音が発生している場合には効果音を停止させる処理を行うようにしてもよい。このような構成にした場合には、エラー復帰後に、遊技者が異常出音による不快感を抱くことなく遊技を続けることが可能になる。

【２２３２】

［ボイス演出（キャラクタのセリフ演出）の決定機能］

（１）ボイス演出の決定機能の概要

本実施形態のパチスロには、遊技者が、演出において登場可能な複数種のキャラクタ（第１の演出カテゴリ）の中から一つのキャラクタをメインキャラクタとして選択することができる機能が設けられている。このキャラクタの選択機能が作動すると、まず、表示装置１１の表示画面にキャラクタの選択画面が表示される。次いで、キャラクタの選択画面が表示された状態において、遊技者が所定の操作ボタン（演出用ボタン、タッチパネル内のボタン等）を操作することにより、複数種のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択することができる。

【２２３３】

さらに、本実施形態のパチスロには、遊技者が、選択されたキャラクタの衣装を複数種の衣装（第２の演出カテゴリ）の中から選択できる機能も設けられている。この衣装の選択機能が作動すると、まず、表示装置１１の表示画面に衣装の選択画面が表示される。次いで、衣装の選択画面が表示された状態において、遊技者が所定の操作ボタンを操作することにより、複数種の衣装の中から一つの衣装を選択することができる。すなわち、本実施形態のパチスロには、演出においてメインキャラクタとするキャラクタの種別（演出態様情報）と、そのキャラクタの衣装の種別（演出態様情報）とを、遊技者が選択できる演出カスタム機能（演出設定手段）が設けられている。

【２２３４】

また、本実施形態のパチスロには、キャラクタの種別に関係なく共通して、スピーカ及び表示装置１１等を用いて実行される複数種のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）が設けられている。このボイス演出では、表示装置１１の表示画面に表示された選択中のキャラクタが所定のセリフを発し、その際のセリフがスピーカ群８４内の特定のスピーカから出音される。なお、複数種のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）の演出データは、ロムカートリッジ基板８６（記憶手段）に格納される。

【２２３５】

なお、ボイス演出においてキャラクタが発するセリフの内容は、ボイス演出（セリフ演出）の種別に応じて変化するが、この際、同じ種別のボイス演出（セリフ演出）であっても、キャラクタの種別に応じてキャラクタが発するセリフの内容を変化させてもよい。

【２２３６】

この複数種のセリフ演出には、選択された衣装の種別に関係のないセリフ演出（例えば、後述の「通常セリフ」演出等）だけでなく、選択された衣装の種別に対応した専用のセリフ演出（例えば、後述の「衣装Ａセリフ（弱）」演出や「衣装Ａセリフ（強）」演出など）が含まれる。そして、これらの複数種のセリフ演出のうち、どのセリフ演出が選択されるかは、抽籤（演出番号抽籤処理）により決定される。なお、演出番号抽籤処理は、サブ

ＣＰＵ２０１により実行される。
【２２３７】
図３１２に、演出番号抽籤処理で使用される演出番号抽籤テーブルの一例を示す。演出番号抽籤テーブルでは、演出番号（「１」～「５」：演出パターン）と、各演出番号に対して設定された抽籤値との対応関係が規定される。
【２２３８】
図３１２に示す演出番号抽籤テーブルを用いた演出番号抽籤において、演出番号「１」～「３」（「通常セリフ」演出、「弱チャンスセリフ」演出、「強チャンスセリフ」演出）のいずれかが決定された場合（当籤した場合）には、選択中の衣装の種別に関係のないセリフ演出が発生する。一方、演出番号抽籤において、演出番号「４」又は「５」（「衣装固有１（弱）」演出、「衣装固有２（強）」演出：以下、「衣装対応演出」という）が決定された場合（当籤した場合）には、選択中の衣装の種別に応じた専用のセリフ演出が発生し得る。なお、各演出内容の表記中の「弱」及び「強」は、期待度を示唆するものであり、「弱」と表記されているセリフ演出は期待度の低い演出であり、「強」と表記されているセリフ演出は期待度の高い演出である。そして、図３１２に示す演出番号抽籤テーブルを用いた演出番号抽籤処理では、（２０００＋４０００）／６５５３６の確率で、衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定される。
【２２３９】
また、本実施形態では、演出番号抽籤テーブルを用いた演出番号抽籤において、衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合には、当該演出番号が、選択中の衣装の種別に応じた演出番号に書き換えられる。
【２２４０】
図３１３に、衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合に行われる演出番号書換処理において参照される衣装演出書換判定テーブルを示す。
【２２４１】
図３１３に示す衣装演出書換判定テーブルの例では、書換前の演出番号と書換後の演出番号（セリフ演出の内容）との対応関係が、衣装の種別毎（衣装Ａ、衣装Ｂ、衣装Ｃ、その他）に規定される。なお、この例では、選択中の衣装が、衣装Ａ、衣装Ｂ及び衣装Ｃのいずれかである場合には、衣装の種別に応じた専用のセリフ演出（以下、「衣装固有のセリフ演出」という）が設けられているが、衣装Ａ、衣装Ｂ及び衣装Ｃ以外の衣装に対しては、衣装固有のセリフ演出が設けられていない例を説明する。
【２２４２】
図３１３に示すように、この例では、演出番号「４」又は「５」（衣装対応演出）が決定された場合には、演出番号は、必ず、別の演出番号に書き換えられる。
【２２４３】
具体的には、選択中の衣装が、衣装Ａ、衣装Ｂ及び衣装Ｃのいずれかである場合には、演出内容が衣装固有のセリフ演出となる演出番号に書き換えられる。例えば、選択中の衣装が衣装Ａであり、演出番号「４」が決定されている場合には、演出番号「４」は、「６」（「衣装Ａセリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中の衣装が衣装Ａであり、演出番号「５」が決定されている場合には、演出番号「５」は、「７」（「衣装Ａセリフ（強）」演出）に書き換えられる。また、例えば、選択中の衣装が衣装Ｂであり、演出番号「４」が決定されている場合には、演出番号「４」は、「８」（「衣装Ｂセリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中の衣装が衣装Ｂであり、演出番号「５」が決定されている場合には、演出番号「５」は、「９」（「衣装Ｂセリフ（強）」演出）に書き換えられる。
【２２４４】
一方、選択中の衣装が、衣装Ａ、衣装Ｂ及び衣装Ｃ以外の衣装である場合（衣装の種別が「その他」である場合）には、衣装の種別及び決定された演出番号に関係なく、演出番号（「４」又は「５」）が「１」（「通常セリフ」演出）に書き換えられる。すなわち、衣装Ａ、衣装Ｂ及び衣装Ｃ以外の衣装（衣装固有のセリフ演出が設けられていない衣装）が選択されている場合には、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５

」）が決定されても、強制的に、演出内容が「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）に書き換えられる。それゆえ、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合であっても、選択中の衣装が衣装Ａ、衣装Ｂ及び衣装Ｃ以外の衣装であるときには、衣装固有のセリフ演出は行われず、「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）が行われる。

【２２４５】

なお、演出番号として、衣装固有のセリフ演出の演出番号（例えば「衣装Ａセリフ（強）」演出の演出番号「７」等）が決定された場合、その衣装固有のセリフ演出では、選択中のキャラクタの種別に応じて、キャラクタが発するセリフの内容が、同じであってもよいし、異なっていてもよい。

【２２４６】

（２）演出内容決定処理の手順

ここで、上述したボイス演出（キャラクタのセリフ演出）を決定可能なパチスロにおける演出内容（演出番号）決定処理の手順を、図３１４を参照しながら説明する。図３１４は、演出内容決定処理の手順を示すフローチャートである。なお、演出内容決定処理は、サブＣＰＵ２０１の制御により実行され、メイン側から送信されたスタートコマンドがサブ側で受信された際に実行される。

【２２４７】

まず、サブＣＰＵ２０１は、演出番号抽籤処理を行う（Ｓ３００１）。この処理では、サブＣＰＵ２０１は、図３１２に示す演出番号抽籤テーブルと、当該抽籤用に取得された乱数値とを用いて抽籤を行い、演出番号（「１」～「５」のいずれか）を決定する。なお、抽籤処理の内容（当籤／非当籤の判断手法）は、上記第１及び第２実施形態で説明した各種抽籤処理の内容と同じである。

【２２４８】

次いで、サブＣＰＵ２０１は、当籤した演出番号が衣装対応演出に対応する演出番号（「４」又は「５」）であるか否かを判別する（Ｓ３００２）。

【２２４９】

Ｓ３００２において、サブＣＰＵ２０１が、当籤した演出番号が衣装対応演出に対応する演出番号でないと判別したとき（Ｓ３００２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、後述のＳ３００６の処理を行う。

【２２５０】

一方、Ｓ３００２において、サブＣＰＵ２０１が、当籤した演出番号が衣装対応演出に対応する演出番号であると判別したとき（Ｓ３００２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、選択中の衣装に衣装固有のセリフ演出が設けられているか否かを判別する（Ｓ３００３）。

【２２５１】

Ｓ３００３において、サブＣＰＵ２０１が、選択中の衣装に衣装固有のセリフ演出が設けられていると判別したとき（Ｓ３００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ３００１で決定された演出番号を選択中の衣装に対応する衣装固有のセリフ演出の演出番号に更新する（Ｓ３００４）。一方、Ｓ３００３において、サブＣＰＵ２０１が、選択中の衣装に衣装固有のセリフ演出が設けられていないと判別したとき（Ｓ３００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ３００１で決定された演出番号をデフォルトボイス演出（「通常セリフ」演出）の演出番号（「１」）に更新する（Ｓ３００５）。なお、本実施形態では、Ｓ３００３、Ｓ３００４及びＳ３００５の処理は、図３１３に示す衣装演出書換判定テーブルを参照して行われるので、実際には、Ｓ３００３、Ｓ３００４及びＳ３００５の処理は一括して行われる。

【２２５２】

次いで、Ｓ３００４或いはＳ３００５の処理後、又は、Ｓ３００２がＮＯ判定の場合、サブＣＰＵ２０１は、現時点で決定（確定）されている演出番号、及び、選択中のキャラクタの種別を参照して実行する演出の内容を決定（確定）する（Ｓ３００６）。そして、Ｓ

３００６の処理後、サブＣＰＵ２０１は、演出内容決定処理を終了する。
【２２５３】
上述のように、本実施形態のパチスロでは、キャラクタ及び衣装の両種別を遊技者が演出カスタム機能を用いて設定することができる。また、本実施形態のように、上述した複数種のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）を設けた場合、選択中の衣装の種別に応じて衣装固有のセリフ演出が発生し得るので、演出のバリエーションを増やすことができる。
【２２５４】
なお、上述したボイス演出において、衣装の全種別に対して衣装固有のセリフ演出（衣装専用のボイス演出）を設けてもよいが、この場合には演出データの容量が膨大となる可能性がある。しかしながら、上述したボイス演出の決定機能では、例えば、選択中の衣装に対応する衣装固有のセリフ演出が無いときには、「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）を発生させる。すなわち、一部の衣装の種別に対しては、ボイス演出として衣装専用のボイス演出の代わりにデフォルトボイス演出を代用する。それゆえ、上述したボイス演出の決定機能では、演出データの容量の増大を抑制しつつ、演出カスタム機能の多様性を向上させる（演出の多彩化を図る）ことができる。
【２２５５】
（３）ボイス演出の決定機能の変形例１
上述したボイス演出（キャラクタのセリフ演出）の決定機能では、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合、選択中の衣装の種別に応じて、演出番号を、衣装固有のセリフ演出の演出番号に書き換える例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合、選択中のキャラクタと衣装との組合せの種別に応じて、演出番号を、固有のセリフ演出の演出番号に書き換える構成にしてもよい。図３１５に、そのような構成を採用した場合に用いられる衣装演出書換判定テーブルの一例を示す。
【２２５６】
図３１５に示す衣装演出書換判定テーブルの例では、書換前の演出番号と書換後の演出番号（セリフ演出の内容）との対応関係が、選択中のキャラクタと衣装との組合せの種別毎（「キャラクタＡ，衣装Ａ」、「キャラクタＡ，衣装Ｂ」、「キャラクタＢ，衣装Ａ」、「キャラクタＢ，衣装Ｂ」、「その他」）に規定されている。なお、図３１５に示す例においても、演出番号「４」又は「５」（衣装対応演出）が決定された場合には、演出番号は、必ず、別の演出番号に書き換えられる。
【２２５７】
この例では、選択中のキャラクタと衣装との組合せが、「キャラクタＡ，衣装Ａ」、「キャラクタＡ，衣装Ｂ」、「キャラクタＢ，衣装Ａ」及び「キャラクタＢ，衣装Ｂ」のいずれかである場合には、演出番号（「４」又は「５」）が、当該組合せの種別に応じた固有のセリフ演出（以下、「組合せ固有のセリフ演出」という）の演出番号に書き換えられる。例えば、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタＡ，衣装Ａ」であり、演出番号「４」が決定されている場合には、演出番号「４」は、「６」（「キャラＡ：衣装Ａセリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタＡ，衣装Ａ」であり、演出番号「５」が決定されている場合には、演出番号「５」は、「７」（「キャラＡ：衣装Ａセリフ（強）」演出）に書き換えられる。また、例えば、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタＢ，衣装Ｂ」であり、演出番号「４」が決定されている場合には、演出番号「４」は、「１０」（「キャラＢ：衣装Ａ，Ｂ共通セリフ（弱）」演出）に書き換えられ、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタＢ，衣装Ｂ」であり、演出番号「５」が決定されている場合には、演出番号「５」は、「１２」（「キャラＢ：衣装Ｂセリフ（強）」演出）に書き換えられる。
【２２５８】
一方、選択中のキャラクタと衣装との組合せが「キャラクタＡ，衣装Ａ」、「キャラクタＡ，衣装Ｂ」、「キャラクタＢ，衣装Ａ」及び「キャラクタＢ，衣装Ｂ」以外の組合せである場合（組合せ種別が「その他」である場合）には、選択中のキャラクタと衣装との組

合せの種別及び決定された演出番号に関係なく、演出番号（「４」又は「５」）が「１」（「通常セリフ」演出）に書き換えられる。すなわち、この例の演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合であっても、選択中のキャラクタと衣装との組合せの種別が「その他」であるときには、組合せ固有のセリフ演出は行われず、「通常セリフ」演出（デフォルトボイス演出）が行われる。

【２２５９】

このような変形例の構成においても、選択中のキャラクタ及び衣装の組合せ専用のボイス演出（キャラクタのセリフ演出）が、発生し得るので演出のバリエーションを増やすことができる。また、この例においても、キャラクタ及び衣装の組合せの一部に対しては、ボイス演出として組合せ専用のボイス演出の代わりにデフォルトボイス演出を代用するので、演出データの容量の増大を抑制しつつ、演出カスタム機能の多様性を向上させる（演出の多彩化を図る）ことができる。

【２２６０】

（４）ボイス演出の決定機能の変形例２

上述した各種ボイス演出の決定機能では、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合には、当該演出番号が必ず、別の演出番号に書き換えられる（更新される）例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、演出番号抽籤において衣装対応演出（演出番号「４」又は「５」）が決定された場合には、さらに、演出の書換抽籤を行い、当該演出の書換抽籤に当籤すれば、演出番号の書換を行い、当該演出の書換抽籤に非当籤であれば、演出番号の書換を行わずに、演出番号抽籤において決定された演出番号（「４」又は「５」）を維持するような構成にしてもよい。

【２２６１】

このような構成においても、上述した各種ボイス演出の決定機能と同様の効果が得られる。また、このような構成では、演出番号「４」又は「５」に対応するボイス演出（キャラクタのセリフ演出）も設けることができるので、演出をより多彩化することができる。また、このような構成では、カスタマイズされた演出態様（衣装又はキャラクタと衣装との組合せ）に固有のセリフ演出がよりレアな演出となり、固有のセリフ演出の付加価値をより高めることができる。

【２２６２】

（５）ボイス演出の決定機能の変形例３

上述した本実施形態のパチスロでは、演出におけるキャラクタ（第１の演出カテゴリ）の種別及び衣装（第２の演出カテゴリ）の種別を、遊技者が選択できる演出カスタム機能（演出設定手段）を設けた例、すなわち、遊技者が複数種の演出カテゴリを設定できる演出カスタム機能を設けた例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、複数種の演出カテゴリのうち、一つの演出カテゴリ（所定の演出カテゴリ）についてのみ遊技者が設定できるような演出カスタム機能を採用してもよい。この場合には、所定の演出カテゴリの種別が遊技者により設定（選択）された場合には、当該所定の演出カテゴリの種別に対応する他の演出カテゴリの種別が自動的（強制的）に決定される。

【２２６３】

例えば、遊技者によりキャラクタ（所定の演出カテゴリ）の種別が設定（選択）されると、例えばキャラクタが滞在する状態（所謂、「ステージ」）等の他の演出カテゴリの種別が自動的（強制的）に決定される。そして、このような構成例において、例えば演出抽籤（演出番号抽籤）の結果が、選択されたキャラクタの種別に関係のない結果（セリフ演出）である場合には、汎用演出（例えば、「通常セリフ」演出、セリフなしの演出等）が行われ、演出抽籤の結果が、選択されたキャラクタの種別に固有の演出に対応するものである場合には、当該固有の演出（セリフ演出）が行われる。

【２２６４】

この例の演出カスタム機能及び演出決定手法を採用した場合にも、上記実施形態と同様に、発生し得る演出のバリエーションを増やすことができ、演出をより多彩化することができる。また、この例においても、キャラクタの種別に関係なく、演出抽籤テーブルを共用

化することができるとともに、演出抽籤の結果がキャラクタの種別に関係のない結果である場合にはデフォルトの汎用演出を代用するので、抽籤の複雑化を防ぎつつ、演出データの容量の増大を抑制しつつ、且つ、演出カスタム機能の多様性を向上させる（演出の多彩化を図る）ことができる。なお、演出カスタム機能で設定可能な演出カテゴリは、キャラクタに限定されず、例えば、昼ステージ、夕方ステージ、夜ステージ等の背景演出としてもよい。

【２２６５】

［ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能］

（１）ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能（表示機能）の概要

本実施形態のパチスロには、演出中にその演出内容に応じて適宜、遊技者により操作可能な演出用ボタンが設けられている。例えば、演出実行中に、表示装置１１の表示画面に、遊技者に演出用ボタンの押下を指示するような画像が表示された場合（以下、このような演出を「ボタン押下演出」という）には、演出用ボタンの押下操作が可能（有効）になる。そして、このようなボタン押下演出（操作演出）が発生した状況において、遊技者により演出用ボタンが押下されると、演出内容（表示画面等）が更新され、演出が進行する。

【２２６６】

また、本実施形態のパチスロには、遊技の履歴情報、配当表、キャラクタ、携帯連動サービス（ユニメモ（登録商標））等の遊技関連情報を閲覧可能なガイドメニュー（遊技者用メニュー）を遊技者の所定操作により表示可能にする機能が設けられている。本実施形態では、このガイドメニューを、サブ表示装置１８の表示画面に表示することができる。なお、サブ表示装置１８の表示画面上には、上述のように、タッチセンサ１９が設けられているので、サブ表示装置１８の表示画面に対する遊技者のタッチ操作により、ガイドメニューを表示（閲覧）することができる。

【２２６７】

従来の遊技機では、通常、ボタン押下演出等の操作演出が発生している場合には、ガイドメニューを表示することはできないが、本実施形態のパチスロでは、ボタン押下演出発生中であっても、遊技者がサブ表示装置１８の表示画面（タッチパネル）に対してタッチ操作を行えば、ガイドメニューを表示できる機能が設けられている。なお、この機能の制御は、サブＣＰＵ２０１により行われ、当該機能発動時の処理動作は、次の通りである。

【２２６８】

サブ側でボタン押下演出が実行されている最中に、遊技者により、サブ表示装置１８の表示画面（タッチパネル）へのタッチ操作が行われると、当該タッチ操作の検出信号がサブ表示装置１８からサブＣＰＵ２０１に出力される。サブＣＰＵ２０１は、この検出信号の入力を検知すれば、タッチパネルに対するタッチ操作が行われたと判断し、実行中のボタン押下演出の一時停止処理を行うとともに、サブ表示装置１８を制御して、ガイドメニューの表示処理を開始する。なお、この際、ボタン押下演出の一時停止処理では、サブＣＰＵ２０１は、表示装置１１の表示画面の映像を保持（ループ再生）する制御を行うとともに、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンを消灯させる。これにより、ボタン押下演出における演出用ボタンへの操作が無効な状態となったことが報知される。

【２２６９】

ガイドメニューの表示中には、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンが遊技者に操作（押下）されても、その操作は、ボタン押下演出の押下操作として作用せず、ガイドメニューの項目の選択操作や決定操作として作用する。すなわち、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合には、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンが操作されても、その操作は、ボタン押下演出では無効扱いとなり、ガイドメニューの閲覧動作では有効扱いとなる。

【２２７０】

そして、遊技者によるガイドメニューの閲覧動作が終了すると、サブＣＰＵ２０１は、ボタン押下演出を再開させる処理を行うとともに、ボタン押下演出の操作対象となっている演出用ボタンも点灯させる。これにより、ボタン押下演出における演出用ボタンへの操作

が有効な状態となったことが報知される。
【２２７１】
なお、本実施形態では、例えばボタン押下演出中以外等の通常の状態において、ガイドメニューが表示された場合、そのガイドメニューの表示は、デモ移行（遊技の待機状態への移行）が発生すると解除（非表示）されるが、ボタン押下演出中のデモ移行は禁止されている。それゆえ、本実施形態では、ボタン押下演出中にガイドメニューが表示された場合には、当該ガイドメニューの表示は、デモ移行（時間の経過）により解除されない。
【２２７２】
（２）ボタン押下演出中のガイドメニューの表示（閲覧）動作例
図３１６Ａ～図３１６Ｄに、ボタン押下演出発生中におけるガイドメニューの表示（閲覧）動作の一例を示す。なお、図３１６Ａ～図３１６Ｄの各図は、遊技者側から見たパチスロの外装体（遊技機本体）２のフロントドア２ｂの正面概略図であり、ここでは、説明を簡略化するため、ボタン押下演出発生中におけるガイドメニューの表示動作に関与する構成部のみを示す。
【２２７３】
図３１６Ａ～図３１６Ｄの各図中に記載の第１の表示画面１１ａ（第１画面）は、表示装置１１（プロジェクタ機構２１１）の表示画面であり、第２の表示画面１８ａ（タッチパネル：第２画面）は、サブ表示装置１８の表示画面である。図３１６Ａ～図３１６Ｄの各図中に記載の操作ボタンＡは、主に、演出用ボタンとして作用するが、ガイドメニュー表示時には、ガイドメニューの操作ボタン（例えば、メニュー選択決定操作、メニュー画面切り替え操作、メニュー選択用のカーソル等の移動操作等を行う際に用いられる操作ボタン）として作用する。また、図３１６Ａ～図３１６Ｄの各図中に記載の操作ボタンＢは、主に、ガイドメニューの操作ボタンとして作用する。
【２２７４】
なお、本実施形態では、フロントドア２ｂ上において、操作ボタンＡをリール表示窓４の下部に設け、操作ボタンＢを、遊技者側から見て、リール表示窓４の右側部に設ける例を説明するが、本発明はこれに限定されず、演出用ボタンやガイドメニューの操作ボタンの配置位置は、例えば、パチスロの機種等に応じて適宜変更することができる。また、本実施形態では、操作ボタンＢを、ガイドメニューの操作ボタンとして用いるが、本発明はこれに限定されず、操作ボタンＡと同様に、操作ボタンＢを演出用ボタンとしても使用可能（ガイドメニューの操作ボタンと兼用可能）な構成にしてもよい。
【２２７５】
まず、実行中の演出においてボタン押下演出が発生すると、図３１６Ａに示すように、第１の表示画面１１ａには、操作ボタンＡの画像とともに、操作ボタンＡの押下を指示する文言「押せ！」が表示される。また、ボタン押下演出では、この際、押下操作の対象となる操作ボタンＡを発光させる。この状態では、操作ボタンＡは、ボタン押下演出用の操作ボタン（演出用ボタン）として有効な状態となる。
【２２７６】
次いで、図３１６Ａに示すボタン押下演出の発生中に、遊技者が、第２の表示画面１８ａにタッチ操作を行うと、図３１６Ｂに示すように、第２の表示画面１８ａにはガイドメニュー（メニューの選択画面）が表示される。この結果、第１の表示画面１１ａのボタン押下演出の画像はそのまま維持されるが、操作ボタンＡは、演出用ボタンとして無効な状態となるので消灯される。
【２２７７】
それゆえ、図３１６Ｂの状況で、操作ボタンＡが押下されても、ボタン押下演出は進行しない。その代わりに、図３１６Ｂの状況では、操作ボタンＡは、ガイドメニューの操作ボタンとして有効な状態となる。すなわち、この状況での操作ボタンＡへの押下操作は、ボタン押下演出の操作ではなく、ガイドメニューの操作として扱われる。また、この状況では、操作ボタンＢは、ガイドメニューの操作ボタンとして有効な状態となる。なお、図３１６Ｂの状況において、操作ボタンＡが押下操作された場合には、遊技者によりガイドメ

ニュー中の「履歴情報」の閲覧が決定されたことになり、メニューの選択画面が「履歴情報」の情報画面に切り替わる。一方、図３１６Ｂの状況において、操作ボタンＢが一回押下されると、メニューの選択画面の選択項目が「履歴情報」から「ユニメモ」に変化する（黒三角印のカーソルが「履歴情報」から「ユニメモ」に移動する）。

【２２７８】

なお、「ユニメモ」が選択された場合には、携帯端末連動サービスの関連メニューが表示される。具体的には、例えば、遊技履歴を記録するための携帯端末で読み取り可能な終了時用の二次元コード、遊技途中での遊技情報を携帯端末で確認するための携帯端末で読み取り可能な途中履歴用の二次元コード、携帯連動サービスをログイン状態で遊技するための開始時用の二次元コード、開始時用のパスワード入力画像、等が表示される。そして、遊技者は、表示された二次元コードの読み取りや、開始時用のパスワードの入力などを行うことができる。すなわち、本実施形態のパチスロでは、ボタン押下演出の発生中であっても、携帯端末連動サービスの非ログイン状態で遊技している遊技者をログイン状態（遊技データの取得等が可能であったり、連動機能による演出カスタムが可能であったり、連動機能によるミッションの達成などを行なったりできるという携帯端末との連動サービスを遊技機が提供する状態）に変更することができる。

【２２７９】

次いで、図３１６Ｂの状況において、操作ボタンＡが押下されると、図３１６Ｃに示すように、メニューの選択画面が「履歴情報」の情報画面に切り替わり、第２の表示画面１８ａには、例えば、本日発生したビッグボーナスやＡＲＴの回数等の遊技情報が表示される。なお、図３１６Ｃの状況において、操作ボタンＡが押下されると、ガイドメニューの閲覧が終了し、遊技（ボタン押下演出）に戻る。一方、遊技者により操作ボタンＢが押下操作された場合には、前日の「履歴情報」の閲覧が決定されたことになり、メニューの選択画面が前日の「履歴情報」の情報画面に切り替わる。

【２２８０】

そして、図３１６Ｃの状況において、操作ボタンＡが押下されると、図３１６Ｄに示すように、ガイドメニューの閲覧が終了し、図３１６Ａの状況（ボタン押下演出発生中）に戻る。この際、操作ボタンＡは、演出用ボタンとして有効な状態となり、操作ボタンＡが発光する。

【２２８１】

上述のように、本実施形態のパチスロでは、演出用ボタンの押下演出発生中にサブ表示装置１８の表示画面にタッチ操作を行うことにより、ガイドメニューを表示させることができる。また、ガイドメニューの表示中には、演出用ボタンが操作されても、ボタン押下演出対応の処理は行わずに、その操作を、例えば、ガイドメニューのカーソル移動操作や選択決定操作などとして処理する。このようなガイドメニューの閲覧機能を設けた場合、ボタン押下演出等の操作演出の発生時にもガイドメニューを閲覧することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【２２８２】

なお、本実施形態では、上述のように、ボタン押下演出（ここでは、便宜上、「ボタン操作演出Ａ」という）の発生中に、携帯連動サービスを非ログイン状態からログイン状態に変更することができる。それゆえ、例えば、発生中のボタン操作演出Ａが携帯連動ミッションの対応演出である場合には、ログイン操作を忘れて遊技していた遊技者が当該ボタン操作演出Ａ中にログインすることで、携帯連動ミッション（「ボタン操作演出Ａを見た！」）を達成したとの判定を受けることができる。すなわち、本実施形態では、演出発生中に携帯連動サービスへのログイン状態を設定することができ、且つ、当該発生中の演出をログイン状態において発生したものと扱うことができるので、ログイン操作を忘れた遊技者の利便性を向上させることができる。なお、ログイン状態において行われた遊技履歴（遊技回数、当籤役情報など）のカウントは、ログイン操作が行われた遊技（ここではボタン操作演出Ａが発生した遊技）を含むものとしてもよいし、ログイン操作が行われた次の遊技から開始するものとしてもよい。

【２２８３】
また、本実施形態では、ログイン状態で遊技している遊技者が、ボタン操作演出Ａの発生中に非ログイン状態に切り替えることができるような構成にしてもよい。この場合、例えば、急用や閉店時間などのためにすぐに遊技を終了しなければならない状況においてボタン操作演出Ａが発生していても、終了時用の二次元コードを読みとって終了させることができるので、遊技者の利便性をさらに向上させることができる。
【２２８４】
さらに、本実施形態では、ログイン状態においてボタン押下時に特定のキャラクタの演出（カスタムで選択しているキャラクタ）が出やすい場合に、他の演出を見るため、あえてログアウト操作（終了用の二次元コードの出力及び携帯端末での読み取り）を行ってもよい。この場合、ボタン操作演出Ａの操作待ち状態で携帯連動サービスの状態を変化させたときには、その後のボタン操作に応じて発生する演出を、変化後の携帯連動状態に応じた演出にすることができる。
【２２８５】
また、携帯連動サービスに限定されず、遊技機側で遊技者がキャラクタ選択や演出態様選択をメニューから行える機能が設けられ、ボタン操作演出Ａの操作待ち状態でキャラクタや演出態様の選択を変更した場合には、その後のボタン操作に応じて発生する演出を、変更後のキャラクタや演出態様に応じた演出にすることができる。それゆえ、この場合には、例えば、キャラＡを選択して遊技していたが、ボタン操作演出Ａ中にキャラＢのパターンを見てみたいと思いたった遊技者がボタン操作の直前でキャラＢに変える、といった柔軟な演出選択を行うことが可能になり、演出を幅広く楽しませることができる。さらに、当該演出態様選択に応じて発生可能となるボタン操作後の演出を携帯連動ミッションの対象演出（発生したことでミッション達成となる）とした場合には、ミッションを効率よくクリアすることができ、限られた時間でミッションを達成したい遊技者に対して便宜を図ることができる。
【２２８６】
（３）ボタン押下演出中のガイドメニューの表示（閲覧）動作の変形例
ボタン押下演出発生中のガイドメニューの表示（閲覧）動作は、図３１６で説明した動作例に限定されない。例えば、次のようなガイドメニューの表示動作（変形例）を採用してもよい。
【２２８７】
図３１７Ａ～図３１７Ｄに、ボタン押下演出発生中におけるガイドメニューの表示（閲覧）動作の変形例を示す。なお、図３１７Ａ～図３１７Ｄの各図において、図３１６Ａ～図３１６Ｄの各図に記載の構成と同じ構成には同じ符号を付して示す。
【２２８８】
まず、実行中の演出においてボタン押下演出が発生すると、図３１７Ａに示すように、第１の表示画面１１ａには、操作ボタンＡの画像とともに、操作ボタンＡの押下を指示する文言「押せ！」が表示される。また、ボタン押下演出では、この際、押下操作の対象となる操作ボタンＡを発光させる。すなわち、図３１６Ａの状況と同じ状況が発生する。
【２２８９】
次いで、図３１７Ａに示す押下演出の発生中に、遊技者が、第２の表示画面１８ａにタッチ操作を行うと、図３１７Ｂに示すように、第２の表示画面１８ａにはガイドメニュー（メニューの選択画面）が表示される。ただし、この例では、この際、操作ボタンＡが消灯されるとともに、第１の表示画面１１ａのボタン押下演出の画像が暗転する（画面が暗くなる）。なお、この第１の表示画面１１ａの暗転した状態は、ガイドメニューが表示されている間（開いている間）、維持される。また、図３１７Ｂの状況では、操作ボタンＡは、演出用ボタンとして無効な状態となるので、操作ボタンＡが押下されても、ボタン押下演出は進行しないが、操作ボタンＡ及び操作ボタンＢは、ガイドメニューの操作ボタンとして有効な状態となる。
【２２９０】

次いで、図３１７Ｂの状況において、操作ボタンＡが押下されると、図３１７Ｃに示すように、メニューの選択画面が「履歴情報」の情報画面に切り替わり、第２の表示画面１８ａには、例えば、本日発生したビッグボーナスやＡＲＴの回数等の遊技情報が表示される。

【２２９１】

次いで、図３１７Ｃの状況において、操作ボタンＡが押下されると、図３１７Ｄに示すように、ガイドメニューの閲覧が終了し、図３１７Ａの状況（ボタン押下演出発生中）に戻る。この際、操作ボタンＡは、演出用ボタンとして有効な状態となり、操作ボタンＡが発光する。

【２２９２】

上述した変形例のボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧（表示）機能を採用しても、図３１６に示す表示動作例（本実施形態）と同様の効果が得られる。また、この例では、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合、ボタン押下演出の画像が暗転するので、ガイドメニュー表示中には、ボタン押下演出及びそれに関する操作が無効であることを遊技者に対してより確実に報知（示唆）することができる。

【２２９３】

なお、この変形例では、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合、ボタン押下演出の画像を暗転させる例を説明したが、本発明はこれに限定されない。ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合における第１の表示画面１１ａの表示態様は、ボタン押下演出及びそれに関する操作が無効であることを遊技者に対して報知（示唆）することができる態様であれば、任意の表示態様を適用することができる。例えば、ボタン押下演出中にガイドメニューを表示した場合に、ボタン押下演出が待機状態であること（ボタン押下演出の関連操作が無効状態であること）を注意喚起するような情報（例えば、文言等）を第１の表示画面１１ａに表示するような態様を採用してもよい。

【２２９４】

また、上述した各種ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能では、ボタン押下演出の表示画面（表示装置１１の表示画面：第１の表示画面１１ａ）と、ガイドメニューの表示画面（サブ表示装置１８の表示画面：第２の表示画面１８ａ）とを別個に設ける例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、第１の表示画面１１ａにおいて（一つの表示画面に上において）、ボタン押下演出の一部の画像上にガイドメニューの画像を重畳して表示してもよいし、ボタン押下演出の画像とガイドメニューの画像とを互いに重畳しない態様で表示してもよい。なお、例えば、処理の便宜性、表示内容の視認性等の観点では、本実施形態のように、ボタン押下演出の表示装置（表示画面）とガイドメニューの表示装置（表示画面）とを別個に設ける方が好ましい。

【２２９５】

さらに、上述した各種ボタン押下演出中のガイドメニュー閲覧機能では、ガイドメニュー内の項目を操作ボタンＡ及び操作ボタンＢを用いて選択及び決定する構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。当該構成に加えて、例えば、サブ表示装置１８の表示画面に表示されるガイドメニュー内の項目を、遊技者が直接タッチ操作して選択及び決定できる機能を設けてもよい。

【２２９６】

［のめり込み防止表示機能］

（１）のめり込み防止情報の基本表示態様

本実施形態のパチスロでは、有利区間終了時（ＡＲＴ終了時等）に、表示装置１１の表示画面に、有利区間の終了画像を表示するとともに、有利区間の終了画像の表示開始時から所定期間（例えば３秒以上）にわたって、例えば「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」といった文言の注意情報（以下、「のめり込み防止情報」という）を、有利区間の終了画像の一部上に重畳して表示する。なお、のめり込み防止情報の表示機能（のめり込み防止表示機能）は、サブＣＰＵ２０１により制御される。

【２２９７】

本明細書でいう「注意情報」とは、「のめり込み防止表示」以外に、例えば、遊技用の有価価値が記録されたＩＣカードの取り忘れに注意する旨の表示、置き引きなどに注意する旨の表示、パチンコ遊技機でいわゆる右打ち状態が終了した場合に左打ちに戻す旨の表示などが挙げられる。また、注意情報の表示態様としては、一つの情報を所定期間表示する態様に限定されず、例えば、複数の情報を同時に表示する、又は、複数の情報を順次表示するような態様を採用してもよい。なお、本明細書の説明の中では、上述の情報表示について注意情報という文言を用いるが、遊技者に対して遊技に関する案内（ゲーム自体の期待度情報等ではなく、遊技全体に対する諸情報）を提供するという観点では、注意情報を案内情報又はガイド情報ということもできる。また、注意情報の表示は、有利区間の終了時だけでなく、ボーナスの作動終了時にも行ってもよい。

【２２９８】

図３１８Ａ及び図３１８Ｂに、のめり込み防止情報の基本表示動作の一例を示す。なお、図３１８Ａ及び図３１８Ｂに示す例は、ＡＲＴ終了時において、表示装置１１の表示画面（第１の表示画面１１ａ）に、のめり込み防止情報が表示される例である。

【２２９９】

ＡＲＴ終了時における表示装置１１の表示画面には、ＡＲＴ終了時点におけるＡＲＴの獲得セット数及びメダルの獲得枚数に関する情報や、携帯連動サービス用（「ユニメモ」用）の二次元コード（ＱＲコード）などが表示されるとともに、例えば演出に登場する所定のキャラクタの画像等のサービス画像又は背景画像などの特定の遊技情報が表示される。なお、携帯連動サービス用の二次元コードを携帯電話等で読み取ると、遊技の状況を確認することができたり、設定示唆画像を見ることができたりする。

【２３００】

また、ＡＲＴ終了画像の表示開始時には、サービス画像又は背景画像などの上に重畳して、のめり込み防止情報の画像が表示される（図３１８Ａの状況）。そして、ＡＲＴ終了画像の表示開始時から所定期間（例えば３秒以上）経過すると、のめり込み防止情報の画像が消え、その下に隠れていた、サービス画像又は背景画像などが視認可能になる（図３１８Ｂの状況）。

【２３０１】

なお、本実施形態のパチスロでは、表示装置１１の表示画面に表示される画像は、複数のレイヤーにセットされた画像データを重ね合わせて表示されたものである。そして、本実施形態では、のめり込み防止情報の画像データは、有利区間終了（ＡＲＴ終了、ボーナス終了等）の画像データがセットされるレイヤーより、表示の優先順位が高いレイヤーにセットされる。それゆえ、のめり込み防止情報の画像表示時には、のめり込み防止情報の画像の下に、サービス画像や背景画像が隠れた状態になる。

【２３０２】

なお、図３１８Ａ及び図３１８Ｂに示す例では、のめり込み防止情報の画像表示時には、サービス画像や背景画像が視認できない例を示したが、本発明はこれに限定されない。例えば、のめり込み防止情報の画像を、透過性（透明性）を有する画像で生成し、のめり込み防止情報の画像の下に位置するサービス画像や背景画像などの画像が少し透けて見えるような構成にしてもよい。

【２３０３】

また、図３１８Ａ及び図３１８Ｂに示す例では、ＡＲＴ終了画像に二次元コード（ＱＲコード）を表示する例を説明したが、本発明はこれに限定されず、ＡＲＴ終了画像に二次元コード（ＱＲコード）を表示しない構成にしてもよい。なお、ＡＲＴ終了画像に二次元コード（ＱＲコード）を表示する場合、遊技者の便宜性（二次元コードの読み取りやすさ）という観点では、図３１８Ａに示す例のように、二次元コード（ＱＲコード）がのめり込み防止情報の画像と重ならない位置に表示されることが好ましい。

【２３０４】

また、のめり込み防止情報の画像表示時に、のめり込み防止情報の画像の下に配置される画像（特にサービス画像）、すなわち、のめり込み防止情報の画像が消えた後に視認可能

になる画像は、遊技状態や遊技の設定などを示唆又は報知するような画像であってもよい。
【２３０５】
（２）のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合の表示動作
図３１９Ａ～図３１９Ｄに、のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合の表示動作の流れを示す。まず、ＡＲＴ終了時には、表示装置１１の表示画面（第１の表示画面１１ａ）に、ＡＲＴ終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図３１９Ａの状況）。次いで、のめり込み防止情報の表示開始から所定期間（例えば３秒以上）が経過する前に何らかのエラーが発生すると、表示画面の画像は、エラー画面の画像（「エラー発生中」：エラー報知情報）に切り替わり、のめり込み防止情報の表示が中断（非表示）される（図３１９Ｂの状況）。
【２３０６】
その後、発生しているエラーが解消されると、表示装置１１の表示画面には、再度、ＡＲＴ終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図３１９Ｃの状況）。ただし、この際、のめり込み防止情報の表示時間がリセットされる。それゆえ、エラー解消後、表示装置１１の表示画面には、再度、ＡＲＴ終了画像とともに、のめり込み防止情報が所定期間（例えば３秒以上）にわたって表示され、所定期間経過後、のめり込み防止情報の画像が消え、その下に隠れていた、サービス画像又は背景画像などが視認可能になる（図３１９Ｄの状況）。
【２３０７】
上述のように、本実施形態では、のめり込み防止情報の表示中にエラーが発生した場合、エラーが解消してＡＲＴ終了画面に戻った後、のめり込み防止情報を表示しなかったり、のめり込み防止情報をエラー発生前の続きとして残りの表示期間だけ表示したりするのではなく、のめり込み防止情報を再度、所定期間（例えば３秒）にわたって、表示装置１１の表示画面に表示し直す。
【２３０８】
（３）のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合の表示動作
図３２０Ａ～図３２０Ｄに、のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合の表示動作の流れを示す。まず、ＡＲＴ終了時には、表示装置１１の表示画面（第１の表示画面１１ａ）に、ＡＲＴ終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図３２０Ａの状況）。次いで、のめり込み防止情報の画像の表示開始から所定期間（例えば３秒以上）が経過する前に電断が発生すると、表示画面の画像が消え、のめり込み防止情報の表示が中断（非表示）される（図３２０Ｂの状況）。
【２３０９】
その後、電源が復帰すると、表示装置１１の表示画面には、再度、ＡＲＴ終了画像とともに、のめり込み防止情報の画像が表示される（図３２０Ｃの状況）。ただし、この際、のめり込み防止情報の表示時間がリセットされる。それゆえ、電源復帰後、表示装置１１の表示画面には、再度、ＡＲＴ終了画像とともに、のめり込み防止情報が所定期間（例えば３秒以上）にわたって表示され、所定期間経過後、のめり込み防止情報の画像が消え、その下に隠れていた、サービス画像又は背景画像などが視認可能になる（図３２０Ｄの状況）。
【２３１０】
上述のように、本実施形態では、のめり込み防止情報の表示中に電断が発生した場合にも、電源が復帰してＡＲＴ終了画面に戻った後、のめり込み防止情報を表示しなかったり、のめり込み防止情報をエラー発生前の続きとして残りの表示期間だけ表示したりするのではなく、のめり込み防止情報を再度、所定期間（例えば３秒）にわたって、表示装置１１の表示画面に表示し直す。
【２３１１】
のめり込み防止情報の表示中にエラー又は電断が発生した場合における上述したのめり込み防止情報の再表示機能を設けた場合には、のめり込み防止情報の表示がエラー又は電断で途切れても、のめり込み防止情報の表示時間を十分確保することができ、遊技者がのめ

り込み防止情報（注意用表示情報）の内容を把握し易くなる。すなわち、上述したのめり込み防止情報の再表示機能を設けた場合には、遊技者に注意内容を十分に把握させることができる。

【２３１２】

（４）注意情報の表示機能の変形例１

本実施形態のパチスロでは、有利区間終了時に、遊技者の操作を所定期間無効化するロックを発生させて、当該ロック中に、注意情報を表示する構成を採用してもよい。なお、この場合には、ロックの実行時間（期間）は、注意情報の十分な表示時間の確保という観点から、注意情報の表示時間より長い又は等しい時間とすることが好ましい。

【２３１３】

この例の注意情報の表示機能を採用した場合には、特に、ロックにより遊技の手を止めることになるので、ロックがない場合に比べて、注意情報への注目を集めやすくなり、遊技者の注意情報の見落としをより一層防止することができる。

【２３１４】

また、この例の構成において、有利区間終了時のロック中（注意情報の表示中）に電断が発生した場合には、電源復帰後にロック及び注意情報の表示を最初から実行し直してもよい。例えば、有利区間終了時に３秒間のロック（注意情報の表示）を行う場合において、２秒経過時に電断が発生し、その後、電源復帰したときには、残りの１秒間ではなく、再度、３秒間のロックを実行し、電源復帰後に３秒間、注意情報が表示される時間を確保してもよい。

【２３１５】

また、有利区間終了時のロック中（注意情報の表示中）に電断が発生した場合には、電源復帰後にロックを実行しない構成にしてもよい。このようなイレギュラーなエラー発生時にロックを実行しない構成を採用した場合、例えば、メインＣＰＵにおいて、電断発生時のロック情報の退避及びバックアップを行うための容量を節約することができ、処理負荷を軽減することができる。

【２３１６】

また、遊技者をあまり待たせたくない場合には、有利区間終了時のロックの実行時間を、注意情報の表示時間より短い時間に設定してもよい。しかしながら、この場合には、ロック終了後も注意情報を継続して表示し、トータルで、所定期間（例えば、３秒以上）、注意情報が表示されるようにする。また、この場合、ロック終了直後に遊技者によりスタートレバーが操作され、次ゲームが開始された場合であっても、注意情報の開始から所定期間（例えば、３秒以上）が経過するまで、次ゲーム中に注意情報を継続して表示する。

【２３１７】

（５）注意情報の表示機能の変形例２

本実施形態のパチスロでは、注意情報の表示中に次ゲーム開始のためのスタートレバーの操作が有効な場合には、注意情報が次ゲームの演出によって遮蔽されないようにすることが望ましい。この例の構成を実現するための手法としては、例えば、以下の各種手法を採用することができる。

【２３１８】

この例の構成を実現するための第１の手法として、例えば、画像表示制御において表示の優先度が最も高いレイヤー、又は、少なくとも通常遊技中に発生し得る他の演出の画像データがセットされるレイヤーより表示の優先度が高いレイヤーに、注意情報の画像データをセットする手法を採用してもよい。

【２３１９】

また、この例の構成を実現するための第２の手法として、例えば、注意情報の表示中には、次ゲームの演出開始を遅らせて、注意情報の表示が終了してから次ゲームの演出を開始させる手法を採用してもよい。この場合、映像演出と同時に音声演出を行う際には、音声演出の開始タイミングを、映像演出の演出開始タイミングに合わせる。すなわち、注意情報の表示終了後、次ゲームの映像演出の開始に合わせて音声演出が開始される。なお、こ

の場合には、音声演出の開始タイミング（出音タイミング）は、注意情報が表示されていないときの本来の開始タイミングより遅れる。

【２３２０】

また、この例の構成を実現するための第３の手法として、例えば、有利区間終了後の１ゲーム又は数ゲームの所定期間の遊技において、注意情報の表示領域と重複しうる領域に画像が表示される演出（例えばカットイン演出など）が選択されない、又は、そのような演出の選択頻度を低下させる、といった手法（演出パターンの決定手法）を採用してもよい。この場合、例えば、注意表示により演出の視認性が妨げられることを抑制できる、演出によって注意情報への注目が低下することを抑制できる、などの効果が得られる。なお、この手法の一例としては、有利区間終了後の１ゲーム目では、演出パターンとして「演出なし」が選択される頻度が高くなる構成（演出決定パターン）を設ける、などが挙げられる。

【２３２１】

また、この例の構成を実現するための第４の手法として、例えば、有利区間終了後の１ゲーム目又は数ゲーム間の遊技において、有利区間終了時の終了画面（当該有利区間での獲得枚数や消化ゲーム数などが表示された画像）を、引き続き表示し、有利区間終了後の次ゲーム（２ゲーム目又は数ゲーム後の遊技）から、通常遊技の演出を開始する（通常遊技の演出状態に移行する）手法を採用してもよい。この場合、例えば、終了画面に表示される画像の種類などにより、設定値や遊技状態などについて示唆を行っても良く、また、上述のように引き続き注意情報が表示される場合には、ゲームの進行に合わせて示唆内容を変化させてもよい。また、この場合には、注意情報の視認性を妨げないようにするため、注意情報と重畳しない領域に表示される画像から示唆内容を遊技者が把握可能とする構成にすることが望ましい。

【２３２２】

さらに、この例の構成を実現するための第５の手法として、例えば、注意情報の表示中に次ゲームが開始された場合に、サブ表示画面（サブの液晶画面（メインの液晶画面以外の他の画面））や補助的な画像表示装置（プロジェクタ等）の表示画面などに、注意情報の表示画像を移動させて表示してもよい。また、注意情報の表示中に開始される可能性のある、有利区間終了後の１ゲーム目の遊技（次ゲーム）では、サブ表示画面や補助的な画像表示装置の表示画面において当該ゲームの演出を実行し、主たる画像表示領域（メインの液晶画面や最も目立つ位置に配置されたプロジェクション投影スクリーンなど）において、注意情報の表示を継続する構成にしてもよい。この場合には、注意情報の表示終了後に、主たる画像表示領域において当該ゲームの演出が継続して実行される。

【２３２３】

（６）注意情報の表示機能の変形例３

本実施形態のパチスロでは、注意情報の表示とともに、所定の効果音を発生させてもよい。例えば、「のめり込みに注意しましょう」等の文言を注意情報として表示するとともに、当該注意情報の文言を読み上げるボイス演出を発生させてもよい。

【２３２４】

また、注意情報に関する所定の効果音（ボイス等）を発生させる際、音量調整機能による影響などを受けずに、予め定められた特定の音量で所定の効果音を出音する構成にしてもよい。この場合には、仮に音量が小さく設定されていても、注意情報に関する所定の効果音を聞き逃すことが無いようにすることができる。

【２３２５】

なお、ホール全体で音量を制限して比較的静かな環境としたいとのニーズもあるため、注意情報に関する所定の効果音を、音量調整機能により設定された音量で出音させる構成にしてもよい。さらに、ホール運営側の環境意識に配慮し、注意情報に関する所定の効果音を、ホール側の設定した音量には影響されるが、遊技者が設定した音量には影響されずに出音させる構成にしてもよい。

【２３２６】

［ベット操作時のメダル投入演出］
（１）メダル投入演出の種別
上記第１及び第２の実施形態のパチスロでは、ベット数が１加算される度にメダル投入コマンドがメイン側からサブ側に送信される仕様が採用されており、ＭＡＸベットボタン１５ａの押下操作時（一回の操作でメダルのベット数が３加算される場合）にも、メダル投入コマンドがメイン側からサブ側に３回送信される仕様を採用している（例えば、図８３、図８５、図８７参照）。すなわち、ＭＡＸベット操作時にメダル投入コマンドの送信間隔が設けられている仕様が採用されている。そして、本実施形態のパチスロにおいても、このメダル投入コマンドの送信仕様が採用されている。しかしながら、本発明はこれに限定されない。

【２３２７】
例えば、リプレイ作動によるオートベット、ＭＡＸベットボタン１５ａの押下操作、メダルの手入れ等のベット操作により投入枚数に変化があった場合、メダル投入コマンドの送信間隔を設けない仕様を採用してもよい。例えば、ＭＡＸベットボタン１５ａの押下操作時には、メダル投入コマンドがメイン側からサブ側に１回送信されるような仕様を採用してもよい。そして、このようなメダル投入コマンドの送信仕様を採用した場合（変形例）には、次のようなメダルの投入演出機能を設けてもよい。

【２３２８】
この例では、例えばリプレイ作動によるオートベット、ＭＡＸベットボタン１５ａの押下操作、メダルの手入れ等のベット操作により投入枚数に変化があった場合に、サブ側の制御により、表示装置１１の表示画面（第１の表示画面１１ａ）上で、擬似的にメダル（メダル投入コマンド）の投入間隔を設けてメダルの投入枚数を段階的に更新表示するようなメダル投入演出（以下、「第１のメダル投入演出」という）を設ける。また、この例では、表示装置１１の表示画面上において、メイン側から送信されたメダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数（ＭＡＸベット操作時には３枚）をそのまま一気に表示するようなメダル投入演出（以下、「第２のメダル投入演出」という）も設ける。

【２３２９】
ここで、メダルの投入枚数を報知する演出態様として、例えば、メダルの投入枚数を、表示装置１１の表示画面上に表示される所定模様（例えば丸印）の点灯数で表す演出を考える。

【２３３０】
この場合、第１のメダル投入演出では、点灯させる所定模様の数を、擬似的な投入間隔毎に、段階的に一つずつ増やす演出が行われる。例えば、ＭＡＸベット操作時には、擬似的な投入間隔で、点灯する所定模様の数を１個、２個及び３個の順で増やすようなメダル投入演出が行われる。

【２３３１】
一方、第２のメダル投入演出では、メダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数分の所定模様を同時に（一気に）点灯させるような演出が行われる。例えば、ＭＡＸベット操作時には、当該演出開始時から３つの所定模様を同時（一気に）点灯させるような第２のメダル投入演出が行われる。すなわち、第２のメダル投入演出では、当該演出開始時からメダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数をそのまま示す態様の演出のみが行われる。

【２３３２】
（２）待機状態中にベット操作が行われた際のメダル投入演出
この例では、デモ画像表示中（遊技の待機状態中）にベット操作が行われ、表示装置１１の表示画面の画像がデモ画像から遊技中画像に遷移した場合にもメダル投入演出が実行される。そして、この際、この例では、遊技中画像に遷移した後の経過期間に応じて、実行するメダル投入演出の種別（第１のメダル投入演出又は第２のメダル投入演出）を切り替える。なお、このメダル投入演出の切り替え機能は、次のような理由から設けられている。

【２３３３】

デモ画像表示中（待機状態中）にベット操作が行われ、表示画像がデモ画像から遊技中画像に遷移した際にメダル投入演出を行う場合、当該メダル投入演出の開始時（画面の遷移時）には、映像制御タスクにおいて、例えば、映像の切り替え時における処理量、サブＣＰＵ２０１の処理能力等に応じて映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生し、映像データの読み込みに遅延が発生する可能性がある。それゆえ、デモ画面から遊技中画面への遷移時に上述した第１のメダル投入演出を行った際に、映像データの読み込み遅延が発生すると、第１のメダル投入演出で、投入枚数を擬似的な投入間隔で正確に更新表示できなくなる可能性がある。

【２３３４】

そこで、このような不具合を解消するため、ベット操作により、デモ画面から遊技中画面への遷移した場合におけるメダル投入演出では、画面が遷移してから数フレームの期間には、第２のメダル投入演出、すなわち、メダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数（ＭＡＸベット操作時には３枚）をそのまま演出開始時から表示するような演出を行う。そして、画面が遷移してから数フレーム経過後には、第１のメダル投入演出、すなわち、擬似的にメダル（メダル投入コマンド）の投入間隔を設けてメダルの投入枚数を更新表示するような演出を行う。

【２３３５】

上述したデモ画像から遊技中画像に遷移した際のメダル投入演出の切り替え機能を設けた場合、上述した映像データの読み込み遅延の影響が解消されているタイミング（数フレーム経過後）で第１のメダル投入演出が実施されることになるので、第１のメダル投入演出で投入枚数の更新表示を正確に実行することができる。なお、第２のメダル投入演出開始時から第１のメダル投入演出への切り替えタイミングまでの期間（この例では、数フレーム）は、例えば、映像データの切り替え時における処理量、サブＣＰＵ２０１の処理能力等に応じて適宜設定される。

【２３３６】

ここで、図３２１に、上述したデモ画面から遊技中画面に遷移した際に行われるメダル投入演出の切り替え処理の具体的な処理手順のフローチャートを示す。なお、この処理は、メダル投入演出中、フレーム毎（３３ｍｓｅｃ周期）に繰り返し行われる。

【２３３７】

まず、サブＣＰＵ２０１は、現在、デモ画面表示中であるか否かを判別する（Ｓ３０１１）。

【２３３８】

Ｓ３０１１において、サブＣＰＵ２０１が、デモ画面表示中であると判別したとき（Ｓ３０１１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１１の判定処理を繰り返す。一方、Ｓ３０１１において、サブＣＰＵ２０１が、デモ画面表示中でないと判別したとき（Ｓ３０１１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、遊技中画面に遷移した後、予め設定された所定のフレーム数の期間が未経過であるか否かを判別する（Ｓ３０１２）。なお、図示しないが、遷移後の経過フレーム数（経過時間）は、サブＣＰＵ２０１により別途カウントされる。

【２３３９】

Ｓ３０１２において、サブＣＰＵ２０１が、遊技中画面に遷移した後、所定のフレーム数の期間が未経過であると判別したとき（Ｓ３０１２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、メダル投入演出として、第２のメダル投入演出（メダル投入コマンドに含まれるメダルの投入枚数をそのまま（一気に）表示する演出）をセットする（Ｓ３０１３）。そして、サブＣＰＵ２０１は、当該フレームにおけるメダルの投入演出の設定処理を終了する。

【２３４０】

一方、Ｓ３０１２において、サブＣＰＵ２０１が、遊技中画面に遷移した後、所定のフレーム数の期間が未経過でないと判別したとき（Ｓ３０１２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ２０１は、メダル投入演出として、第１のメダル投入演出（メダル投入コマンドに含ま

れるメダルの投入枚数に応じて段階的にメダルの投入枚数を更新表示する演出）をセットする（Ｓ３０１４）。そして、サブＣＰＵ２０１は、当該フレームにおけるメダル投入演出の設定処理を終了する。

【２３４１】

上述した第１及び第２のメダル投入演出、及び、それらの切り替え機能を設けた場合、表示画面がデモ画面（待機状態）から遊技中画面に遷移した際に、不自然な投入枚数の表示が行われないようにすることができる。

【２３４２】

なお、この例では、デモ画像表示中（待機状態中）に、例えばリプレイ作動によるオートベット、ＭＡＸベットボタン１５ａの押下操作、メダルの手入れ等のベット操作により投入枚数に変化があった場合に、上述した第１及び第２のメダル投入演出の切り替え機能を作動させる構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、ＭＡＸベットボタン１５ａの押下操作時のように、１回のベット操作で投入枚数の変化が複数枚となるとき（第１のメダル投入演出の内容と第２のメダル投入演出の内容との差異が明確となる場合）にのみ、上述した第１及び第２のメダル投入演出の切り替え機能を作動させるようにしてもよい。

【２３４３】

＜付記（本発明のまとめ）＞

［第１の遊技機］

従来、上述した構成の遊技機において、電断時にＲＡＭに記憶されているデータのチェックサムを求め、電源復帰時に、電断時に求めたチェックサムの判定処理を行う遊技機が知られている（例えば、特開２００９－０１１３７５号公報参照）。特開２００９－０１１３７５号公報の遊技機では、電源復帰時のチェックサムの判定処理において、電源復帰時に求めたチェックサムが電断時に求めたチェックサムが一致しない場合にエラー報知が行われる。

【２３４４】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する遊技性以外の処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【２３４５】

本発明は、上記第１の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１の目的は、主制御回路で管理する遊技性以外の処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【２３４６】

上記第１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１の遊技機を提供する。

【２３４７】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、

電源電圧を供給する電源供給手段（例えば、電源基板５３ｂ及びスイッチングレギュレータ９４）と、

前記電源電圧が予め定められた起動電圧値（例えば、１０Ｖ）を上回った場合に、前記演算処理手段に起動信号を出力する起動手段（例えば、電源管理回路９３のリセット信号の出力処理）と、

前記電源電圧が予め定められた停電電圧値（例えば、１０．５Ｖ）を下回った場合に、前記演算処理手段に停電信号を出力する停電手段（例えば、電源管理回路９３の電断検知信号の出力処理）と、を備え、
前記演算処理手段は、
演算処理の結果に対応するデータを格納するフラグレジスタ（例えば、フラグ・レジスタＦ）と、
前記停電手段が前記停電信号を出力したことを契機として、前記第２記憶手段内の所定格納領域（例えば、遊技用ＲＡＭ領域）に記憶された全ての情報を累積加算してサム値を算出するサム値算出手段（例えば、チェックサム生成処理）と、
前記起動手段が前記起動信号を出力したことを契機として、直近の電断発生時に前記サム値算出手段により生成された前記サム値から、前記所定格納領域に記憶された情報を順次減算するサム値減算手段（例えば、サムチェック処理中のＳ１２２～Ｓ１３１）と、
前記所定格納領域に記憶された全ての情報に対して、前記サム値減算手段による減算処理が終了したときに、前記フラグレジスタ内の所定のビット領域（例えば、ゼロフラグ）にセットされた減算結果に対応するデータに基づいて、異常の発生の有無を判定するサム値判定手段（例えば、サムチェック処理中のＳ１３４）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【２３４８】
また、前記本発明の第１の遊技機では、前記サム値算出手段は、前記所定格納領域に記憶された情報を加算するときに、特定の命令（例えば、ＰＯＰ命令）を実行することにより、連続して記憶された２バイト分の情報を取得して加算するとともに、前記情報の読み出し開始アドレスの情報を２バイト分更新し、
前記サム値減算手段は、電断発生時に生成された前記サム値から前記所定格納領域に記憶された情報を減算するときに、前記特定の命令を実行することにより、連続して記憶された２バイト分の情報を取得して減算するとともに、前記情報の読み出し開始アドレスの情報を２バイト分更新するようにしてもよい。
【２３４９】
さらに、前記本発明の第１の遊技機では、前記演算処理手段は、前記第２記憶手段の前記所定格納領域のアドレスを設定可能なスタックポインタを有し、
前記サム値算出手段が前記所定格納領域に記憶された情報を加算するときに実行する前記特定の命令は、前記スタックポインタを操作するための専用命令（例えば、ＰＯＰ命令）であるようにしてもよい。
【２３５０】
上記構成の本発明の第１の遊技機によれば、遊技性以外の処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭ（第１記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。
【２３５１】
［第２～第５の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、スタックポインタを操作命令で使用して、数値データを処理する主制御装置が搭載された遊技機が提案されている（例えば、特開２００５－２３７７３７号公報参照）。
【２３５２】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。
【２３５３】
本発明は、上記第２の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高める

ことが可能な遊技機を提供することである。
【２３５４】
上記第２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２の遊技機を提供する。
【２３５５】
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される専用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第１記憶手段又は前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、を有し、
前記演算処理手段は、前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の命令（例えば、「ＢＩＴＱ」命令、「ＳＥＴＱ」命令、「ＬＤＱ」命令等）を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２３５６】
また、前記本発明の第２の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。
【２３５７】
また、上記第２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３の遊技機を提供する。
【２３５８】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記停止制御手段による前記表示列の停止動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される専用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第１記憶手段又は前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、を有し、
前記演算処理手段は、
前記表示列の停止状態をチェックする処理において、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行して、前記第２記憶手段に記憶されている所定の前記表示列の変動表示の状態を示す情報を読み出し、
次いで、前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の論理和演算命令（例えば、「ＯＲＱ」命令）を実行して、前記第２記憶手段に記憶されている他の一つの表示列の変動表示の状態を示す情報を読み出すとともに、当該情報と、前記所定の前記表示列の変動表示の状態を示す情報との論理和演算を行い、
その後、前記所定の論理和演算命令の実行を繰り返して、論理和演算の結果と、残りの各表示列の変動表示の状態を示す情報との論理和演算を繰り返し、全ての表示列に対する論理和演算が終了した際に得られる演算和演算の結果に基づいて、全ての表示列が停止状態にあるか否かを判定する
ことを特徴とする遊技機。
【２３５９】
また、前記本発明の第３の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。
【２３６０】
また、上記第２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４の遊技機を提供する。
【２３６１】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記内部当籤役決定手段による前記内部当籤役の決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される専用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第１記憶手段又は前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、を有し、
前記内部当籤役決定手段により決定される前記内部当籤役には、特典付与に係る内部当籤

役が決定される期待値を調整するための設定値に応じて当籤確率が変化する設定別内部当籤役が設けられ、
前記演算処理手段は、
前記内部当籤役を決定する処理において、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の加算命令（例えば、「ＡＤＤＱ」命令）を実行することにより、抽籤対象となる前記設定別内部当籤役の設定値毎の抽籤値が格納された領域の先頭アドレスに現在の設定値を加算して、現在の設定値に対応付けられた前記設定別内部当籤役の抽籤値が格納されたアドレスを指定し、当該抽籤値を取得する
ことを特徴とする遊技機。

【２３６２】
また、前記本発明の第４の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【２３６３】
また、上記第２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５の遊技機を提供する。

【２３６４】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記複数の表示列の変動表示が停止された場合に、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定する特典付与判定手段（例えば、入賞検索処理）と、
前記特典付与判定手段による判定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタを有し、
前記演算処理手段は、
前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたか否かを判定する処理において、
所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＩＮ」命令）を実行して、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示された場合に付与され得る前記遊技媒体の払出数のデータと、該払出数のデータに対応付けられた、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せの種別を示す判定データとを同時に取得する

ことを特徴とする遊技機。
【２３６５】
また、前記本発明の第５の遊技機では、前記演算処理手段は、
前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたか否かを判定する処理において、
判定命令、処理のジャンプ先アドレスの指定命令及び処理のジャンプ動作命令を一つの命令で実行可能な所定の判定命令（例えば、「ＪＳＬＡＡ」命令）を実行して、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定するようにしてもよい。
【２３６６】
上記構成の本発明の第２～第５の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭ（第１記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。
【２３６７】
［第６及び第７の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、メイン制御部のＲＡＭに記憶されているデータに異常が生じた場合に、ＲＡＭ異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値が新たに選択・設定されたときには、ゲームの進行の不能化状態を解除し、ゲームの進行が可能な状態にする遊技機が提案されている（例えば、特開２００７－２０９８１０号公報参照）。
【２３６８】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。
【２３６９】
本発明は、上記第３の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。
【２３７０】
上記第３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６の遊技機を提供する。
【２３７１】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記遊技動作に関するコマンドデータを送信するデータ送信手段（例えば、割込処理中のＳ９０４（通信データ送信処理））と、
特典付与に係る内部当籤役が決定される期待値を調整するための設定値の変更処理及び設

定値の確認処理を実行可能な設定変更確認手段（例えば、設定変更確認処理）と、
前記設定変更確認手段による設定値の変更動作又は確認動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の開始時において、第１のコマンドデータを生成する開始時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のＳ４３）と、
前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の終了時において、第２のコマンドデータを生成する終了時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のＳ５７）と、を有し、
前記開始時コマンド生成手段により実行される前記第１のコマンドデータの生成処理と、
前記終了時コマンド生成手段により実行される前記第２のコマンドデータの生成処理とは、共有化されている
ことを特徴とする遊技機。

【２３７２】

また、前記本発明の第６の遊技機では、前記演算処理手段は、前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタを有し、
前記演算処理手段は、
前記第１のコマンドデータを生成する場合には、前記汎用レジスタの所定のレジスタ（例えば、Ｌレジスタ）に第１の値（例えば、「００５Ｈ」）を設定して、前記生成処理を実行し、
前記第２のコマンドデータを生成する場合には、前記汎用レジスタの所定のレジスタに第２の値（例えば、「００４Ｈ」）を設定して、前記生成処理を実行するようにしてもよい。

【２３７３】

また、上記第３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７の遊技機を提供する。

【２３７４】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記遊技動作に関するコマンドデータを送信するデータ送信手段（例えば、割込処理中のＳ９０４（通信データ送信処理））と、
前記コマンドデータを作成する通信データ生成手段（例えば、設定変更コマンド生成格納処理及び通信データ格納処理）と、
特典付与に係る内部当籤役が決定される期待値を調整するための設定値の変更処理及び設定値の確認処理を実行可能な設定変更確認手段（例えば、設定変更確認処理）と、
前記通信データ生成手段によるコマンドデータの生成動作、及び、前記設定変更確認手段による設定値の変更動作又は確認動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例

えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の開始時において、開始時コマンドデータを生成する開始時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のＳ４３）と、
前記設定値の変更処理又は設定値の確認処理の終了時において、終了時コマンドデータを生成する終了時コマンド生成手段（例えば、設定変更確認処理中のＳ５７）と、を有し、
前記開始時コマンド生成手段により実行される前記開始時コマンドデータの生成処理と、
前記終了時コマンド生成手段により実行される前記終了時コマンドデータの生成処理とは、共有化されており、
前記演算処理手段は、前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に複数種のデータがそれぞれ格納される複数の汎用レジスタを有し、
前記演算処理手段は、
前記コマンドデータの生成処理において、
前記コマンドデータを構成する複数種の通信パラメータのうち、使用される通信パラメータを、前記複数の汎用レジスタのうちの対応する汎用レジスタにセットし、
前記汎用レジスタにセットされた使用される通信パラメータを、前記第２記憶手段内の所定の格納領域（例えば、通信データ一時格納領域）に格納し、
前記複数種の通信パラメータのうち、使用されない通信パラメータがある場合には、前記コマンドデータの生成時に当該未使用の通信パラメータに対応付けられた汎用レジスタに格納されているデータを通信パラメータとして前記所定の格納領域に格納し、
通信パラメータに対応付けられた前記汎用レジスタに格納されたデータに基づいて、前記コマンドデータのサム値を生成する
ことを特徴とする遊技機。

【２３７５】

また、前記本発明の第７の遊技機において、前記コマンドデータの生成処理では、前記汎用レジスタのアキュームレータに格納された値に、通信パラメータに対応付けられた前記汎用レジスタに格納された値を加算することにより、前記コマンドデータのサム値を生成し、該生成したサム値を前記所定の格納領域に格納するようにしてもよい。

【２３７６】

上記構成の本発明の第６及び第７の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【２３７７】

［第８及び第９の遊技機］

従来、上述した構成の遊技機において、遊技制御基板（主制御回路）から演出制御基板（副制御回路）にコマンドを送信する遊技機が知られている（例えば、特開２００２－３６０７６６号公報参照）。

【２３７８】

ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【２３７９】

本発明は、上記第４の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第４の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高める

ことが可能な遊技機を提供することである。
【２３８０】
上記第４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８の遊技機を提供する。
【２３８１】
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、
遊技動作に関する通信データを送信するデータ送信手段（例えば、割込処理中のＳ９０４（通信データ送信処理））と、
前記通信データを作成して、該生成した通信データを前記第２記憶手段内の所定のアドレス範囲に設けられた通信データ格納領域に格納する通信データ生成格納手段（例えば、通信データ格納処理及び通信データポインタ更新処理）と、を備え、
前記通信データ生成格納手段は、
前記所定のアドレス範囲の先頭アドレスの格納領域から最後尾アドレスの格納領域に向かって順次、前記通信データを前記通信データ格納領域に格納する際に、更新命令、上限判定命令及び判断分岐命令を一つの命令で実行可能な所定の更新命令（例えば、「ＩＣＰＬＤ」命令）を実行することにより、前記通信データ格納領域内のアドレス指定に関するパラメータである通信データポインタの現在の値と、前記最後尾アドレスに対応する前記通信データポインタの上限値とを比較するとともに、現在の前記通信データポインタが前記上限値未満であれば、前記通信データポインタを加算更新し、現在の前記通信データポインタが前記上限値以上であれば、前記通信データポインタを前記先頭アドレスに対応する前記通信データポインタの下限値に変更する
ことを特徴とする遊技機。
【２３８２】
また、前記本発明の第８の遊技機では、前記通信データ生成格納手段は、前記通信データポインタを前記先頭アドレスに対応する前記通信データポインタの下限値に変更した場合に、前記通信データ格納領域に格納された前記通信データを無効にするようにしてもよい。
【２３８３】
また、上記第４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９の遊技機を提供する。
【２３８４】
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
遊技動作の進行に関連する所定のデータの値の計数処理（例えば、メダル払出枚数チェック処理）において、
前記所定のデータの値を更新する際に、更新命令、下限判定命令及び判断分岐命令を一つの命令で実行可能な所定の更新命令（例えば、「ＤＣＰＬＤ」命令）を実行することにより、現在の前記所定のデータの値と前記所定のデータの値の下限値とを比較するとともに、現在の前記所定のデータの値が前記所定のデータの値の下限値より大きければ、前記所定のデータの値を減算更新し、現在の前記所定のデータの値が前記所定のデータの値の下限値以下であれば、前記所定のデータの値を前記下限値に保持する

ことを特徴とする遊技機。
【２３８５】
また、前記本発明の第９の遊技機では、前記所定のデータが、前記遊技媒体の払出数であるようにしてもよい。
【２３８６】
上記構成の本発明の第８及び第９の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭ（第１記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。
【２３８７】
［第１０の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、ソフトウエアによるタイマー減算処理で制御される遊技機が知られている（例えば、特開２００４－０４１２６１号公報参照）。
【２３８８】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。
【２３８９】
本発明は、上記第５の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第５の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。
【２３９０】
上記第５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０の遊技機を提供する。
【２３９１】
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
ソフトタイマーのタイマー数の計数処理（例えば、タイマー更新処理）において、
更新命令、下限判定命令及び判断分岐命令を一つの命令で実行可能な所定の更新命令（例えば、「ＤＣＰＷＬＤ」命令）を実行することにより、現在の前記ソフトタイマーのタイマー数と前記タイマー数の下限値とを比較するとともに、現在の前記ソフトタイマーのタイマー数が前記下限値より大きければ、前記ソフトタイマーのタイマー数を減算更新し、現在の前記ソフトタイマーのタイマー数が前記下限値以下であれば、前記ソフトタイマーのタイマー数を前記下限値に保持する
ことを特徴とする遊技機。
【２３９２】
前記本発明の第１０の遊技機では、前記ソフトタイマーが、２バイトのソフトタイマーであるようにしてもよい。
【２３９３】
また、前記本発明の第１０の遊技機では、前記演算処理手段は、一定の周期で処理を行う定周期処理手段（例えば、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される割込処理）を有し、
前記ソフトタイマーによる前記タイマー数の計数処理は、前記定周期処理手段により実行され、

前記定周期処理手段が処理を行う周期と前記タイマー数とに基づいて、前記ソフトタイマーの経過時間が決定されるようにしてもよい。
【２３９４】
さらに、前記本発明の第１０の遊技機では、前記定周期処理手段による処理は、前記演算処理手段に内蔵されたタイマー機能（例えば、タイマー回路１１３）が発生する割込信号に基づいて実行されるようにしてもよい。
【２３９５】
上記構成の本発明の第１０の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭ（第１記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することができる。
【２３９６】
［第１１及び第１２の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、主制御回路の制御により内部抽籤結果を７セグメントＬＥＤで表示する遊技機が知られている（例えば、特開２００８－２３７３３７号公報参照）。
【２３９７】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。
【２３９８】
本発明は、上記第６の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第６の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。
【２３９９】
上記第６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１１の遊技機を提供する。
【２４００】
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技に関する特定の情報を報知する複数の７セグＬＥＤと、前記複数の７セグＬＥＤを駆動する７セグＬＥＤ駆動手段（例えば、７セグＬＥＤ駆動処理）と、
前記７セグＬＥＤ駆動手段による前記複数の７セグＬＥＤの駆動動作の制御を行うＬＥＤ駆動制御手段と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記ＬＥＤ駆動制御手段は、前記複数の７セグＬＥＤに対してダイナミック駆動制御を行い、所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＷ」命令）を実行して、前記複数の７セグＬＥＤに対してコモン選択データ及びカソードデータを同時に出力する
ことを特徴とする遊技機。
【２４０１】
また、前記本発明の第１１の遊技機では、前記演算処理手段は、一定の周期で処理を行う定周期処理手段（例えば、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で繰り返し実行される割込処理）を有し、
前記定周期処理手段は、前記定周期処理手段による処理の実行回数をカウントし、前記カウントされた値が偶数である場合に、前記ＬＥＤ駆動制御手段による制御処理が実行され

るようにしてもよい。
【２４０２】
また、上記第６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１２の遊技機を提供する。
【２４０３】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報を報知する複数の７セグＬＥＤを含む指示表示器（例えば、指示モニタ）と、
前記複数の７セグＬＥＤを駆動する７セグＬＥＤ駆動手段（例えば、７セグＬＥＤ駆動処理）と、
前記７セグＬＥＤ駆動手段による前記複数の７セグＬＥＤの駆動動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記複数の７セグＬＥＤに対してダイナミック駆動制御を行い、所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＷ」命令）を実行して、前記複数の７セグＬＥＤに対してコモン選択データ及びカソードデータを同時に出力する
ことを特徴とする遊技機。
【２４０４】
また、前記本発明の第１２の遊技機では、前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、有し、
前記演算処理手段は、前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報を格納する停止操作指示情報格納領域（例えば、ナビデータ格納領域）のアドレスを指定するとともに、前記複数の表示列の変動表示の停止操作に関する情報を前記停止操作指示情報格納領域に格納するようにしてもよい。
【２４０５】
上記構成の本発明の第１１及び第１２の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭ（第１記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。
【２４０６】

［第１３の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、遊技制御基板（主制御基板）が、リールユニットを制御する遊技機が知られている（例えば、特開２０１２－０３４９１４号公報参照）。
【２４０７】
ところで、リール（回胴）の回転制御において、リールの回転動作の安定感の欠如は、遊技者（特に熟練者）にとって不快感を与えることとなり、不快感から遊技の興趣が削がれる可能性がある。この場合、遊技店の不利益となるとともに、遊技機自体の販売にも影響を及ぼすおそれがある。
【２４０８】
本発明は、上記第７の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第７の目的は、リールの回転動作の安定感の欠如を抑制し、遊技者に不快感を与えないようにすることが可能な遊技機を提供することである。
【２４０９】
上記第７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１３の遊技機を提供する。
【２４１０】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、
前記第２記憶手段の所定の領域を初期化するための設定スイッチ（例えば、設定用鍵型スイッチ５４）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
電源復帰時に電断発生時の入力ポートの入力状態及び出力ポートの出力状態をセットするとともに、電断発生時に前記表示列が変動中であった場合には、前記第２記憶手段に格納された電断発生時の前記表示列の変動制御管理情報（例えば、リール制御管理情報）をクリアするとともに、前記表示列の変動制御管理情報に前記表示列の変動開始を指示する情報をセットする遊技復帰手段（例えば、遊技復帰処理）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【２４１１】
また、前記本発明の第１３の遊技機では、前記演算処理手段は、
前記設定スイッチがオフ状態である場合には、前記遊技復帰手段による処理を実行し、
前記設定スイッチがオン状態である場合には、前記遊技復帰手段による処理を実行することなく、前記第２記憶手段の所定の領域を初期化するようにしてもよい。
【２４１２】

上記構成の本発明の第１３の遊技機によれば、リールの回転動作（表示列の変動表示動作）の安定感の欠如を抑制し、遊技者に不快感を与えないようにすることができる。

【２４１３】

［第１４の遊技機］

従来、上述した構成の遊技機において、設定変更スイッチを操作することにより、設定値（１～６）を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特開２００８－２４５７０４号公報及び特開２０１３－０４２８７０号公報参照）。

【２４１４】

ところで、従来、例えばボーナス遊技中、ＡＲＴ遊技中等の、遊技者に有利な遊技状態で遊技が行われている最中では、設定値の確認が行えない遊技機が主流である。このような遊技機では、「ゴト」と呼ばれる不正行為直後にボーナス遊技やＡＲＴ遊技が開始された場合、その不正行為を確認することができず、遊技店に不利益を与えてしまう可能性がある。

【２４１５】

本発明は、上記第８の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第８の目的は、遊技者に有利な遊技状態で遊技が行われている最中であっても、設定値等の情報を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑止することが可能な遊技機を提供することである。

【２４１６】

上記第８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１４の遊技機を提供する。

【２４１７】

遊技機本体内部の所定の位置に配置された設定スイッチと、
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態を実行する有利遊技手段（例えば、後述のボーナスゲーム）と、
前記設定スイッチの操作に応じて、内部当籤役が決定される確率に係る設定値を変更又は確認可能な設定変更確認手段（例えば、メダル受付・スタートチェック処理中のＳ２３３）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
遊技が開始可能であるか否かを判定する遊技開始判定手段（例えば、メダル受付・スタートチェック処理）と、を備え、
前記設定変更確認手段は、電源投入時に前記設定スイッチの操作に応じて、内部当籤役が決定される確率に係る設定値を変更可能であり、

前記遊技開始判定手段により遊技が開始可能であると判定され且つ前記設定スイッチを操作された場合には、遊技状態に関係なく、内部当籤役が決定される確率に係る設定値を前記設定変更確認手段による処理により確認可能にする
ことを特徴とする遊技機。
【２４１８】
また、前記本発明の第１４の遊技機では、前記設定変更確認手段は、前記設定スイッチが操作された状態で遊技機に電源投入された場合には、前記第２記憶手段の所定の記憶領域を初期化するとともに、前記設定値を変更し、該変更した前記設定値を前記第２記憶手段に格納するようにしてもよい。
【２４１９】
上記構成の本発明の第１４の遊技機によれば、例えばボーナス遊技中、ＡＲＴ遊技中等の、遊技者に有利な遊技状態で遊技が行われている最中であっても、設定値等の情報を確認することができ、ゴト等の不正行為を抑止することができる。
【２４２０】
［第１５及び第１６の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、メダルの投入枚数を表示するための表示装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特開１９９９－１７８９８３号公報参照）。
【２４２１】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。
【２４２２】
本発明は、上記第９の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第９の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。
【２４２３】
上記第９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１５の遊技機を提供する。
【２４２４】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記遊技媒体の受付状態（例えば、メダルセンサ入力状態）を検出する遊技媒体検出手段（例えば、メダルセンサ）と、
前記遊技媒体検出手段により検出されている現在の前記遊技媒体の受付状態の変化態様が正常であるか否かを、前回処理で検出された前記遊技媒体の受付状態に基づいて、演算処理により判別する遊技媒体受付状態判別手段（例えば、メダル投入チェック処理中のＳ２５５～Ｓ２５８）と、を備える

遊技機。
【２４２５】
前記本発明の第１５の遊技機では、前記遊技媒体受付状態判別手段は、前回処理で検出された前記遊技媒体の受付状態に基づいて今回処理で検出され得る前記遊技媒体の受付状態の正常値を論理演算で算出し、前記正常値と、現在の前記遊技媒体の受付状態とを比較して、前記遊技媒体の受付状態の変化態様が正常であるか否かを判別するようにしてもよい。
【２４２６】
また、前記本発明の第１５の遊技機では、前記遊技媒体受付状態判別手段は、１バイトの情報内の２ビットにより、前記遊技媒体の受付状態の変化態様が正常である否かを判別するようにしてもよい。
【２４２７】
上記第９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１６の遊技機を提供する。
【２４２８】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記遊技媒体の投入数を示す情報を、前記遊技媒体の投入数に対応する表示態様で報知する表示手段（例えば、第１ＬＥＤ～第３ＬＥＤ）と、
前記表示手段による報知動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１、メダル投入処理）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記遊技媒体の投入数を示す情報を前記遊技媒体の投入数に対応する表示態様で報知するための点灯制御データを、前記遊技媒体の投入数に基づいて論理演算処理により生成することを特徴とする遊技機。
【２４２９】
また、前記本発明の第１６の遊技機において、前記論理演算処理では、前記遊技媒体の点灯制御データは、１バイト内の情報の３ビットのデータから生成されるようにしてもよい。
【２４３０】
上記構成の本発明の第１５及び第１６の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。
【２４３１】
［第１７及び第１８の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、メイン基板（主制御基板）とサブ基板（副制御基板）とが通信により接続され、メイン基板からサブ基板へコマンドが送信される遊技機が

知られている（例えば、特許第５７２５５９０号公報参照）。
【２４３２】
ところで、従来、遊技に係る制御を行う主制御基板と演出に係る制御を行う副制御基板との間における通信は、主制御基板から副制御基板への一方向通信であり、また、電源投入時における主制御基板の起動時間と副制御基板のそれとの間には大きな隔たりがある。それゆえ、電源投入時における主制御基板及び副制御基板間の通信接続が不安定になるおそれがある。
【２４３３】
本発明は、上記第１０の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１０の目的は、電源投入時における主制御基板（主制御手段）及び副制御基板（副制御手段）間の通信を安定動作させることが可能な遊技機を提供することである。
【２４３４】
上記第１０の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１７の遊技機を提供する。
【２４３５】
遊技動作に関する通信データを送信する主制御手段（例えば、主制御回路９０）を備え、
前記主制御手段は、
前記主制御手段による制御処理中に、所定周期で割込処理を実行し、割込処理実行時に、遊技動作に関する通信データが無い場合には、無操作コマンドを送信する割込処理実行手段（例えば、割込処理）と、
電源復帰時に所定の電源復帰処理を実行する電源復帰処理実行手段（例えば、電源投入時処理）と、を有し、
前記電源復帰処理実行手段は、前記電源復帰処理開始後、前記割込処理実行手段による前記割込処理の実行が可能になるまで待機する処理（例えば、電源投入時処理中のＳ７及びＳ８）を行い、
前記割込処理実行手段は、前記電源復帰処理実行手段による前記待機の終了時に、前記割込処理を実行して前記無操作コマンドを前記副制御手段に送信する
ことを特徴とする遊技機。
【２４３６】
また、前記本発明の第１７の遊技機では、前記主制御手段は、
前記所定周期を計測するタイマー回路（例えば、タイマー回路１１３）と、
前記タイマー回路のタイムアウト信号に基づいて前記割込処理を実行させるための割込信号を発生させる割込回路（例えば、割込みコントローラ１１２）と、を有し、
前記電源復帰処理実行手段は、
前記所定周期で前記タイムアウト信号を発生させるための初期設定を前記タイマー回路に設定した後、前記割込処理実行手段による前記割込処理の実行が可能になるまで待機する処理を行い、
前記待機の終了を、前記タイマー回路の前記タイムアウト信号の発生の有無に基づいて判断するようにしてもよい。
【２４３７】
また、上記第１０の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１８の遊技機を提供する。
【２４３８】
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技動作に関するコマンドデータを作成する通信データ生成手段（例えば、設定変更コマンド生成格納処理及び通信データ格納処理）と、
前記演算処理手段による制御処理中に、所定周期で割込処理を実行し、割込処理実行時に、遊技動作に関するコマンドデータが無い場合には、無操作コマンドを送信する割込処理実行手段（例えば、割込処理）と、

電源復帰時に所定の電源復帰処理を実行する電源復帰処理実行手段（例えば、電源投入時処理）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記電源復帰処理実行手段は、前記電源復帰処理開始後、前記割込処理実行手段による前記割込処理の実行が可能になるまで待機する処理（例えば、電源投入時処理中のＳ７及びＳ８）を行い、
前記割込処理実行手段は、前記電源復帰処理実行手段による前記待機の終了時に、前記割込処理を実行して前記無操作コマンドを送信し、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に複数種のデータがそれぞれ格納される複数の汎用レジスタを有し、
前記コマンドデータは、コマンド種別と複数の通信パラメータとサム値とにより構成され、
複数の前記通信パラメータは、それぞれ複数の前記汎用レジスタに割り当てられ、
前記通信データ生成手段は、
前記コマンドデータの前記コマンド種別に応じて、前記通信パラメータに割り当てられた前記汎用レジスタに通信パラメータをセットした後、前記汎用レジスタにセットされた通信パラメータを、前記第２記憶手段内の所定の格納領域（例えば、通信データ一時格納領域）に格納し、
前記複数の通信パラメータのうち、前記コマンドデータの前記コマンド種別に基づいて使用されない通信パラメータがある場合にも、当該未使用の通信パラメータに対応付けられた汎用レジスタに格納されているデータを通信パラメータとして前記所定の格納領域に格納し、
前記コマンド種別と、通信パラメータに割り当てられた前記汎用レジスタに格納されているデータとに基づいて、前記コマンドデータのサム値を生成する
ことを特徴とする遊技機。
【２４３９】
また、前記本発明の第１８の遊技機では、電源電圧の状態を監視する電源監視手段（例えば、電源監視ポート）を備え、
前記演算処理手段は、
前記電源電圧の状態が安定していない場合には、前記電源電圧の状態が安定するまで待機し、
前記電源電圧の状態が安定していることを条件に、前記演算処理手段のタイマー回路、シリアル通信回路及び乱数回路を初期化した後、前記第２記憶手段の所定の領域を使用して前記第２記憶手段が正常であるか否かを確認し、
前記第２記憶手段が正常であることを条件に、前記無操作コマンドを送信するようにしてもよい。
【２４４０】
上記構成の本発明の第１７及び第１８の遊技機によれば、電源投入時における主制御基板及び副制御基板間の通信を安定動作させることができる。
【２４４１】
［第１９及び第２０の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、抽籤結果に基づいて、例えば、リールの入賞図柄の引き込み制御と呼ばれる制御や、リールの入賞図柄の蹴飛ばし制御と呼ばれる制御を実行する遊技機が知られている（例えば、特開２００２－２１９２１３号公報参照）。
【２４４２】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性が複雑になるとともに、成立役

（入賞役）の図柄組合せパターンが増大したため、主制御回路のＲＡＭ容量が圧迫されており、主制御回路で実行する処理の効率化を図り、主制御回路の限られたＲＡＭ容量を有効活用可能な技術の開発が求められている。

【２４４３】

本発明は、上記第１１の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１１の目的は、主制御回路で実行する処理の効率化を図り、主制御回路のＲＡＭ容量を有効活用することが可能な遊技機を提供することである。

【２４４４】

上記第１１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１９の遊技機を提供する。

【２４４５】

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
予め定められた確率で、内部当籤役に関するフラグステータス情報（例えば、当り要求フラグステータス）を決定する内部抽籤手段（例えば、内部抽籤処理）と、
前記内部抽籤手段により取得された前記フラグステータス情報から内部当籤役を生成する内部当籤役生成手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２１）と、
前記内部当籤役と、それに対応するフラグデータと、前記第２記憶手段内の前記フラグデータの格納先を指定する格納先データとの対応関係を規定し且つ前記第１記憶手段に記憶されたフラグデータテーブル（例えば、当り要求フラグテーブル）を前記第２記憶手段内に展開するフラグテーブル展開手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２４）と、
前記第２記憶手段内に配置され且つ前記フラグデータを格納するフラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定するフラグ格納領域指定手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２９）と、
前記内部当籤役生成手段により生成された前記内部当籤役に対応する前記フラグデータを、対応する前記格納先データに基づいて、前記フラグテーブルから前記フラグデータ格納領域内に転送して格納するフラグデータ格納手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３３０）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。

【２４４６】

また、前記本発明の第１９の遊技機では、前記演算処理手段は、前記フラグデータテーブルの前記格納先データを示すオンビット情報を算出して、転送対象となる前記オンビット情報に設定されている前記フラグデータを前記フラグデータ格納領域に転送するようにしてもよい。

【２４４７】

また、上記第１１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２０の遊技機を提供する。

【２４４８】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８

０）と、
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第１記憶手段又は前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、
予め定められた確率で、内部当籤役に関するフラグステータス情報（例えば、当り要求フラグステータス）を決定する内部抽籤手段（例えば、内部抽籤処理）と、
前記内部抽籤手段により取得された前記フラグステータス情報から内部当籤役を生成する内部当籤役生成手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２１）と、
前記内部当籤役と、それに対応する当籤フラグデータと、前記第２記憶手段内の前記当籤フラグデータの格納先を指定する格納先データとの対応関係を規定した当籤フラグデータテーブル（例えば、当り要求フラグテーブル）を前記第２記憶手段内に展開する当籤フラグテーブル展開手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２４）と、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記当籤フラグデータを格納する当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定する当籤フラグ格納領域指定手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２９）と、
前記内部当籤役生成手段により生成された前記内部当籤役に対応する前記当籤フラグデータを、対応する前記格納先データに基づいて、前記当籤フラグテーブルから前記当籤フラグデータ格納領域内に転送して格納する当籤フラグデータ格納手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３３０）と、
前記内部抽籤手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、前記停止制御手段により前記複数の表示列の変動表示が停止された場合に、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、前記内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定する入賞役決定手段（例えば、入賞検索処理）と、
前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、図柄コード取得処理中のＳ６４８）と、
前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する図柄コードデータを格納する図柄コード格納領域のアドレスを指定する図柄コード格納領域設定手段（例えば、図柄コード取得処理中のＳ６５０）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【２４４９】
また、前記本発明の第２０の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。
【２４５０】
上記構成の本発明の第１９及び第２０の遊技機によれば、主制御回路で実行する処理の効率化を図り、主制御回路のＲＡＭ（第２記憶手段）容量を有効活用することができる。
【２４５１】

［第２１及び第２２の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づきリール図柄の可変表示の停止制御を行い、図柄の組合せにより入賞判定を行い、入賞判定の結果に基づいてホッパー（メダル払出装置）を制御して、メダルの払出制御を行う遊技機が知られている（例えば、特開２００８－１１９４９８号公報参照）。
【２４５２】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。
【２４５３】
本発明は、上記第１２の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１２の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。
【２４５４】
上記第１２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２１の遊技機を提供する。
【２４５５】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記停止制御手段による前記表示列の停止動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記停止操作検出手段による停止操作の検出結果を取得する停止操作検出結果取得手段（例えば、リール停止制御処理中のＳ７１４）と、
前記停止操作検出手段により所定の表示列に対する遊技者の停止操作が検出された場合に、前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記所定の表示列の変動表示の停止制御データを格納する停止制御データ格納領域のアドレ

スを指定する停止制御データ格納領域設定手段（例えば、図１３９中のソースコード「ＬＤＱ　ＩＸ，ｗＲ１＿ＣＴＲＬ－（ｗＲ２＿ＣＴＲＬ－ｗＲ１＿ＣＴＲＬ）」）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【２４５６】
また、前記本発明の第２１の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。
【２４５７】
また、上記第１２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２２の遊技機を提供する。
【２４５８】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記内部当籤役決定手段により複数種の内部当籤役が決定された場合に、前記複数種の内部当籤役にそれぞれ対応する複数種の図柄の組合せの中なら、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する優先停止図柄決定手段（例えば、引込優先順位取得処理）と、
前記停止制御手段による前記表示列の停止動作、及び、前記優先停止図柄決定手段による停止表示させる図柄の組合せの決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記停止操作検出手段による停止操作の検出結果を取得する停止操作検出結果取得手段（例えば、リール停止制御処理中のＳ７１４）と、
前記停止操作検出手段により所定の表示列に対する遊技者の停止操作が検出された場合に、前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且前記所定の表示列の変動表示の停止制御データを格納する停止制御データ格納領域のアドレスを指定する停止制御データ格納領域設定手段（例えば、図１３９中のソースコード「ＬＤＱ　ＩＸ，ｗＲ１＿ＣＴＲＬ－（ｗＲ２＿ＣＴＲＬ－ｗＲ１＿ＣＴＲＬ）」）と、
前記優先停止図柄決定手段により、優先して、前記判定ライン上に停止表示させる図柄の

組合せを決定する処理において、比較判定命令、処理のジャンプ先アドレスの指定命令及び処理のジャンプ動作命令を一つの命令で実行可能な所定の判定命令（例えば、「ＪＣＰ」命令）を実行することにより、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに、現在判定対象中の特定の表示列（例えば、右リール３Ｒ）における前記判定ライン上の停止図柄が任意となる所定の図柄の組合せ（例えば、「ＡＮＹ」役）が含まれるか否かを判定するとともに、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに前記所定の図柄の組合せが含まれると判定された場合に、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せの停止表示を禁止する任意役対応処理手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８３）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。

【２４５９】
また、前記本発明の第２２の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。

【２４６０】
上記構成の本発明の第２１及び第２２の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【２４６１】
［第２３～第２５の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、図柄の停止制御時に引込優先順位テーブルを使用して図柄の停止制御を行う遊技機が知られている（例えば、特開２００７－１７５４５０号公報参照）。

【２４６２】
ところで、従来、上述した遊技機特有の制限として、主制御回路のプログラム容量が、規則により小容量に制限されている。さらに、近年、遊技性の複雑化により主制御回路のＲＯＭの容量が圧迫されており、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量削減が求められている。

【２４６３】
本発明は、上記第１３の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１３の目的は、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【２４６４】
上記第１３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２３の遊技機を提供する。

【２４６５】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記内部当籤役決定手段により複数種の内部当籤役が決定された場合に、前記複数種の内

部当籤役にそれぞれ対応する複数種の図柄の組合せの中なら、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する優先停止図柄決定手段（例えば、引込優先順位取得処理）と、
前記優先停止図柄決定手段による優先して停止表示させる図柄の組合せの決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、を有し、
前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、
前記演算処理手段は、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記内部当籤役に対応する当籤フラグデータを格納する当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定する当籤フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８６）と、
前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８６）と、
前記当籤フラグデータとそれに対応する前記入賞フラグデータとの論理積演算を行う論理積演算手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８６）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。

【２４６６】

また、前記本発明の第２３の遊技機では、前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに、現在判定対象中の特定の表示列（例えば、右リール３Ｒ）における前記判定ライン上の停止図柄が任意となる所定の図柄の組合せ（例えば、「ＡＮＹ」役）が含まれる場合には、
前記演算処理手段は、前記当籤フラグ格納領域指定手段による前記当籤フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、前記入賞フラグ格納領域指定手段による前記入賞フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、及び、前記論理積演算手段による論理積演算処理が実行されないようにしてもよい。

【２４６７】

また、上記第１３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２４の遊技機を提供する。

【２４６８】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ

）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記内部当籤役決定手段により複数種の内部当籤役が決定された場合に、前記複数種の内部当籤役にそれぞれ対応する複数種の図柄の組合せの中なら、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する優先停止図柄決定手段（例えば、引込優先順位取得処理）と、
前記優先停止図柄決定手段による優先して停止表示させる図柄の組合せの決定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第１記憶手段又は前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、を有し、
前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、
前記演算処理手段は、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記内部当籤役に対応する当籤フラグデータを格納する当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定する当籤フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８６）と、
前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８６）と、
前記当籤フラグデータとそれに対応する前記入賞フラグデータとの論理積演算を行う論理積演算手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８６）と、
前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記複数種の図柄の組合せ間における、停止表示させる図柄の組合せの優先順位を規定したデータテーブルを取得する優先順位データテーブル取得手段（例えば、引込優先順位取得処理中のＳ６８７）と、を有する　ことを特徴とする遊技機。
【２４６９】
また、前記本発明の第２４の遊技機では、前記優先停止図柄決定手段により、優先して停止表示させる図柄の組合せを決定する処理において、判定対象となる前記内部当籤役に対応する図柄の組合せに、現在判定対象中の特定の表示列（例えば、右リール３Ｒ）における前記判定ライン上の停止図柄が任意となる所定の図柄の組合せ（例えば、「ＡＮＹ」役）が含まれる場合には、
前記演算処理手段は、前記当籤フラグ格納領域指定手段による前記当籤フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、前記入賞フラグ格納領域指定手段による前記入賞フラグデータ格納領域のアドレス指定処理、及び、前記論理積演算手段による論理積演算処理が実行されないようにしてもよい。
【２４７０】

また、上記第１３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２５の遊技機を提供する。
【２４７１】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
イリーガルヒットエラーの発生の有無を判定するエラー検出手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理）と、
前記エラー検出手段による判定動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、を有し、
前記エラー検出手段により、イリーガルヒットエラーの発生の有無を判定処理において、
前記演算処理手段は、
前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理中のＳ７８１）と、
前記入賞フラグデータ格納領域に格納された前記入賞フラグデータと、それに対応する前記内部当籤役を示す当籤フラグデータとの論理積演算を行う論理積演算手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理中のＳ７８４）と、
前記論理積演算手段による演算結果に基づいて、イリーガルヒットエラーの発生の有無を判定するエラー判定手段（例えば、イリーガルヒットチェック処理中のＳ７８５）と、を有し、
前記当籤フラグデータが格納される当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）の構成が、前記入賞フラグデータ格納領域の構成と同一である
ことを特徴とする遊技機。
【２４７２】
また、前記本発明の第２５の遊技機では、前記拡張レジスタで指定可能な前記アドレスの一部が、前記アドレスを構成する上位側のアドレス値であるようにしてもよい。
【２４７３】

さらに、前記本発明の第２５の遊技機では、前記演算処理手段は、前記エラー検出手段により、イリーガルヒットエラーが有ると判定された場合には、エラー処理を行うエラー処理手段を有し、
前記エラー処理手段は、前記イリーガルヒットエラーを視認可能に報知するとともに、前記イリーガルヒットエラーが解除されるまで、遊技を停止するようにしてもよい。
【２４７４】
上記構成の本発明の第２３～第２５の遊技機によれば、主制御回路で管理する処理プログラムやテーブルなどの容量を削減して主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やし、該増えた容量分のＲＯＭの空き領域を利用して遊技性を高めることができる。
【２４７５】
［第２６の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、遊技制御基板（主制御基板）から演出制御基板（副制御基板）にコマンドデータを送信する遊技機が知られている（例えば、特開２０１３－０２７６５５号公報及び特開２０１４－０３３７５１号公報参照）。
【２４７６】
ところで、近年、遊技性の多様化に伴い、副制御回路による演出制御において遊技性に係る処理が増える傾向がある。そのため、主制御回路から副制御回路に送信される通信データを改ざんする、「ゴト」と呼ばれる不正行為が発生しており、遊技店に損害を与えている。それに対して、従来、例えば上記特開２０１４－０３３７５１号公報等で提案されているように、主制御回路において送信データにゴト防止処理を施す対策も実施されている。しかしながら、このようなゴト防止処理の追加により、主制御回路のプログラム容量が圧迫されるという課題が発生している。
【２４７７】
本発明は、上記第１４の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１４の目的は、送信データに不正（ゴト）防止処理を施すことなく、不正行為を抑止するとともに、不正防止処理による主制御回路のプログラム容量の圧迫を無くすことが可能な遊技機を提供することである。
【２４７８】
上記第１４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２６の遊技機を提供する。
【２４７９】
前記遊技動作に関する通信データを送信するデータ送信手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記通信データを作成する通信データ生成手段（例えば、通信データ格納処理）と、
前記通信データ生成手段による通信データの生成動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行時に複数種のデータがそれぞれ格納される複数の汎用レジスタを有し、
前記演算処理手段は、
前記通信データ生成手段による通信データの生成処理において、
前記通信データを構成する複数種の通信パラメータをそれぞれ前記複数の汎用レジスタに割り当て、
前記通信データを構成する複数種の通信パラメータのうち、前記通信データの種別に基づいて通信パラメータを、前記複数の汎用レジスタのうちの対応する汎用レジスタにセットし、

前記汎用レジスタにセットされた通信パラメータを、前記第２記憶手段内の所定の格納領域（通信データ一時格納領域）に格納し、
前記複数種の通信パラメータのうち、通信データの生成時に未使用の通信パラメータに対応付けられた汎用レジスタに格納されているデータを通信パラメータとして前記所定の格納領域に格納し、
前記複数種の通信パラメータに応じて前記複数の汎用レジスタにセットされたデータに基づいて、前記通信データのサム値を生成する
ことを特徴とする遊技機。
【２４８０】
また、前記本発明の第２６の遊技機では、前記通信データ生成手段は、前記第２記憶手段内の所定の格納領域に空きが無い場合には、前記複数の汎用レジスタにセットされた前記通信パラメータを前記第２記憶手段内の所定の格納領域に格納することなく通信データの生成処理を終了するようにしてもよい。
【２４８１】
上記構成の本発明の第２６の遊技機によれば、送信データ（通信データ）に不正防止処理を施すことなく、不正行為を抑止することができるとともに、不正防止処理による主制御回路のプログラム容量の圧迫も無くすことができる。
【２４８２】
［第２７の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、主制御回路の制御により払い出されたメダルの枚数に応じて、クレジット数を更新する機能を備えた遊技機が知られている（例えば、特開２００９－０７７９７７号公報参照）。
【２４８３】
ところで、従来、ＡＲＴ中やボーナス中の遊技では、メダルの払い出しが発生する頻度が高くなるが、この際、メダル１枚単位の払出間隔は一律（一定）で制御されることが多い。この場合、メダル払出期間において無駄な待ち時間が発生する。それゆえ、例えば、ＡＲＴのように長時間の遊技では、遊技期間が無駄に長くなり、遊技者にとって精神的負担となる可能性がある。
【２４８４】
本発明は、上記第１５の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１５の目的は、メダル払出期間において、無駄な待ち時間を減らし、遊技者の精神的負担を軽減することが可能な遊技機を提供することである。
【２４８５】
上記第１５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２７の遊技機を提供する。
【２４８６】
遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、
前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、
前記停止制御手段により前記複数の表示列の変動表示が停止された場合に、前記複数の表

示列に跨って設定された判定ライン上に、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定する特典付与判定手段（例えば、入賞検索処理）と、
前記特典付与判定手段により前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたと判定された場合に、前記遊技媒体を払い出す遊技媒体払出手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理）と、
前記遊技媒体を貯留する遊技媒体貯留手段（例えば、クレジット機能）と、
前記遊技媒体払出手段による前記遊技媒体の払出動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記演算処理手段は、
前記特典付与判定手段により前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記判定ライン上に停止表示されたと判定され、且つ、前記遊技媒体貯留手段に貯留されている前記遊技媒体の貯留数がその上限値未満である場合には、前記遊技媒体の貯留数に１を加算する遊技媒体加算手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理中のＳ８０５）と、
前記遊技媒体加算手段により前記遊技媒体の貯留数に前記遊技媒体が１加算された後、前記遊技媒体の払い出しに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示された際に付与される前記遊技媒体の全払出数の払い出しが終了したか否かを判定する払出終了判定手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理中のＳ８０７）と、
前記払出終了判定手段により前記遊技媒体の全払出数の払い出しが終了していないと判定された場合に、所定期間、遊技に関する操作が無効になるウェイトを発生させるウェイト発生手段（例えば、入賞チェック・メダル払出処理中のＳ８０８）と、を有する
ことを特徴とする遊技機。
【２４８７】
また、前記本発明の第２７の遊技機では、前記演算処理手段は、所定周期で割込処理を実行する割込処理実行手段を有し、
前記ウェイト発生手段による遊技に関する操作が無効となる前記ウェイトでは、前記割込処理実行手段による割込処理が予め定められた回数実行されるようにしてもよい。
【２４８８】
上記構成の本発明の第２７の遊技機によれば、メダル（遊技媒体）払出期間において、無駄な待ち時間を減らし、遊技者の精神的負担を軽減することができる。
【２４８９】
［第２８及び第２９の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、内部当籤役やＡＴ遊技を決定するための抽籤テーブルがＲＯＭに記憶された遊技機が知られている（例えば、特開２００９－１２５４５９号公報参照）。
【２４９０】
ところで、上記特開２００９－１２５４５９号公報に記載の遊技機では、ＡＴ遊技の抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、記憶容量に余裕のある、副制御基板に設けられたＲＯＭに保存されている。しかしながら、近年の遊技機業界に特有の理由から、ＡＴ遊技の抽籤に係るテーブル及びプログラムも主制御基板に設けられたＲＯＭに記憶する必要がある。このため、小容量に制限されている主制御基板のＲＯＭ容量が圧迫されることになる。
【２４９１】
本発明は、上記第１６の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１６の目的は、主制御回路の処理で用いるデータの容量を削減し、主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やすことが可能な遊技機を提供することである。
【２４９２】
上記第１６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２８の遊技機を提供する。
【２４９３】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態を特典として付与するか否かを抽籤により決定する特典付与決定手段（例えば、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理）と、
前記特典付与決定手段により参照される抽籤テーブル（例えば、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル）と、を備え、
前記抽籤テーブルでは、
抽籤対象となる前記内部当籤役の種別を指定する判定データ（例えば、判定ビット）と、
前記判定データで指定される抽籤対象の前記内部当籤役の抽籤値とが規定され、
抽籤対象外となる前記内部当籤役の抽籤値は規定されず、
当籤確率が１００％未満である抽籤対象の前記内部当籤役の抽籤値には０以外の値が規定され、当籤確率が１００％である抽籤対象の前記内部当籤役の抽籤値には０が規定されている
ことを特徴とする遊技機。

【２４９４】

また、前記本発明の第２８の遊技機では、前記特典付与決定手段は、
ソフトラッチ乱数から１バイトの乱数値を取得し、
取得した前記乱数値と前記抽籤値とを用いて抽籤することにより、前記遊技者にとって有利な遊技状態を特典として付与するか否かを決定するようにしてもよい。

【２４９５】

上記第１６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２９の遊技機を提供する。

【２４９６】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態を特典として付与するか否かを抽籤により決定する特典付与決定手段（例えば、ＣＴ中ＣＴ抽籤処理）と、
前記特典付与決定手段により参照され、前記内部当籤役の種別毎に設けられた抽籤テーブル（例えば、ＣＴ中ＣＴ当籤抽籤テーブル）と、
現在決定されている内部当籤役に対応付けられた前記抽籤テーブルを選択するための抽籤テーブル選択テーブル（例えば、当籤役別テーブル選択相対テーブル）と、を備え、
前記抽籤テーブル選択テーブルでは、
前記内部当籤役の種別毎に、該種別の内部当籤役が抽籤対象であるか否かを判別可能であり且つ該種別の内部当籤役に対応付けられた前記抽籤テーブルの配置先を指定可能な選択値が規定され、
抽籤対象外となる前記内部当籤役の前記選択値には、前記特典付与決定手段による抽籤結果をハズレ扱いとする０が規定され、
抽籤対象となる前記内部当籤役の前記選択値には、０以外のデータが規定されている
ことを特徴とする遊技機。

【２４９７】

また、前記本発明の第２９の遊技機では、前記抽籤テーブル選択テーブルの前記選択値は、選択する前記抽籤テーブルまでの相対値であり、該相対値が１バイトの値であるようにしてもよい。

【２４９８】

上記構成の本発明の第２８及び第２９の遊技機によれば、主制御回路の処理で用いるデータの容量を削減し、主制御回路のＲＯＭの空き容量を増やすことができる。

【２４９９】
［第３０の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機では、主制御基板に搭載されたＲＯＭ内の決まった領域にプログラム及びテーブルがそれぞれ配置されている（例えば、特開２０１２－１１０６３５号公報参照）。
【２５００】
ところで、上記特開２０１２－１１０６３５号公報に記載の遊技機のように、主制御基板のＲＯＭに配置可能なプログラム及びテーブルは、遊技機業界の規則上、制限されており、主制御基板のＲＯＭ内におけるプログラム及びテーブルの拡張性は著しく乏しい。
【２５０１】
本発明は、上記第１７の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１７の目的は、主制御基板のＲＯＭ内におけるプログラム及びテーブルの拡張性を高めることが可能な遊技機を提供することである。
【２５０２】
上記第１７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３０の遊技機を提供する。
【２５０３】
遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、
前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記第１記憶手段には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関与する処理の実行に必要な情報が記憶された遊技用記憶領域（例えば、遊技用ＲＯＭ領域）と、前記遊技用記憶領域とは異なる領域に配置され且つ遊技者により実施される遊技の遊技性に関与しない処理の実行に必要な情報が記憶された規定外記憶領域（例えば、規定外ＲＯＭ領域）とが設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【２５０４】
また、前記本発明の第３０の遊技機では、前記第２記憶手段には、遊技者により実施される遊技の遊技性に関与する処理の実行に必要な情報が一時的に記憶される遊技用作業領域及び遊技用スタック領域を含む遊技用一時記憶領域（例えば、遊技用ＲＡＭ領域）と、前記遊技用一時記憶領域とは異なる領域に配置され、且つ、遊技者により実施される遊技の遊技性に関与しない処理の実行に必要な情報が一時的に記憶される規定外作業領域及び規定外スタック領域を含む規定外一時記憶領域（例えば、規定外ＲＡＭ領域）とが設けられているようにしてもよい。
【２５０５】
さらに、前記本発明の第３０の遊技機では、前記演算処理手段は、専用レジスタとしてスタックポインタを有し、
前記演算処理手段は、
前記第１記憶手段の前記規定外記憶領域に記憶されたプログラムを実行する場合には、前記スタックポインタに前記第２記憶手段の規定外スタック領域のアドレスを設定し、
前記第１記憶手段の前記規定外記憶領域に記憶されたプログアムを終了する場合には、前記規定外記憶領域に記憶されたプログラムを実行するときに退避させた前記第２記憶手段の前記遊技用スタック領域のアドレスを前記スタックポインタに設定して、前記第１記憶領域の前記遊技用記憶領域に記憶されたプログラムに戻すようにしてもよい。
【２５０６】
上記構成の本発明の第３０の遊技機によれば、主制御基板のＲＯＭ内におけるプログラム及びテーブルの拡張性を高めることができる。

【２５０７】
［第３１の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、主制御回路で決定された内部当籤役の情報を副制御回路の演出制御で用いるために、内部当籤役を、その種別をグループ単位でまとめるサブフラグに変換する機能を備えた遊技機が知られている（例えば、特開２０１０－０５１４７１号公報参照）。
【２５０８】
上記特開２０１０－０５１４７１号公報に記載の遊技機では、内部当籤役をサブフラグに変換するための変換テーブルや変換処理プログラムは、記憶容量に余裕のある、副制御基板に設けられたＲＯＭに保存されている。しかしながら、近年の遊技機業界に特有の理由から、主制御回路で決定された内部当籤役の情報を副制御回路に送信できなくなり、サブフラグに係る変換テーブルや変換処理プログラムも主制御基板に設けられたＲＯＭに記憶する必要がある。この場合、これらのテーブルやプログラムにより、小容量に制限されている主制御基板のＲＯＭ容量が圧迫されることになる。そこで、サブフラグに係る変換テーブルや変換処理プログラムによる主制御基板のＲＯＭ容量への圧迫を抑制するとともに、遊技機の機種、企画、仕様等の変更への対応を効率良く行える技術の開発が求められている。
【２５０９】
本発明は、上記第１８の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１８の目的は、主制御基板のＲＯＭ容量の圧迫を抑制するとともに、遊技機の機種、企画、仕様等の変更への対応を効率良く行えることが可能な遊技機を提供することである。
【２５１０】
上記第１８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３１の遊技機を提供する。
【２５１１】
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役を、変換テーブルを参照して、第１のサブフラグ（例えば、サブフラグ）に変換する第１サブフラグ変換手段（例えば、サブフラグ変換処理）と、
前記第１サブフラグ変換手段による変換処理で得られた前記第１のサブフラグを、抽籤テーブル（例えば、各種フラグ変換抽籤テーブル）を参照して、抽籤により第２のサブフラグ（例えば、サブフラグＥＸ）に変換する第２サブフラグ変換手段（例えば、フラグ変換処理）と、を備え、
前記変換テーブルでは、前記内部当籤役と、前記内部当籤役に対応付けられた制御ステータスデータと、前記第１のサブフラグとの対応関係が規定され、同じ種別の前記第１のサブフラグに対して、同じ値の前記制御ステータスデータが割り付けられ、
前記第２サブフラグ変換手段による抽籤は、前記制御ステータスデータに基づいて行われることを特徴とする遊技機。
【２５１２】
また、前記本発明の第３１の遊技機では、前記遊技動作に関するコマンドデータを送信するデータ送信手段を備え、
前記データ送信手段は、前記開始操作検出手段が開始操作を検出したことを契機として、前記第１のサブフラグをコマンドデータの通信パラメータとして送信するようにしてもよい。
【２５１３】
上記構成の本発明の第３１の遊技機によれば、主制御基板のＲＯＭ容量の圧迫を抑制するとともに、遊技機の機種、企画、仕様等の変更への対応を効率良く行えることができる。
【２５１４】

［第３２～第３５の遊技機］
また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を成立させるための情報など、遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間をＡＴ（assist time）といい、ＡＴ機能を備える遊技機をＡＴ機やＡＲＴ機と呼ぶ。
【２５１５】
このようなＡＴ（ＡＲＴ）機として、特開２０１４－０３６７２５号公報には、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、非チャンスゾーン中の遊技とチャンスゾーン中の遊技との間でＡＴの当籤確率に差を設けることができ、ＡＴの当籤確率が画一的にならず遊技の興趣を高めることができた。
【２５１６】
しかしながら、上述の遊技機では、ＡＴの当籤が既に確定しているか否かに関わらず、同一の抽籤テーブルを用いてＡＴの抽籤を行っているため、その結果、ＡＴの当籤が既に確定している状況においても、ＡＴの当籤が確定していない状態と同じ当籤確率でのＡＴの抽籤を行ってしまい、過度な利益を遊技者に対して与えてしまうおそれがあった。
【２５１７】
本発明は、上記第１９の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第１９の目的は、遊技者に対して過度な利益を付与してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することである。
【２５１８】
上記第１９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３２の遊技機を提供する。
【２５１９】
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストック）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、ＡＲＴ状態のランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路９０、メインＲＡＭ１０３）と、
所定の条件を満たすと、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定する確率が高い高

確率状態（例えば、ＣＺ）に遊技状態を移行し、前記高確率状態中に終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合の方が、付与する前記特典の大きさを相対的に大きく決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５２０】
また、前記本発明の第３２の遊技機では、前記特典決定手段は、一度の決定で一又は複数の前記特典を付与すると決定可能であり、
前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与が行われるまで（例えば、ＡＲＴ状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、前記特典の付与が行われた後（例えば、ＡＲＴ状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、
前記特典付与手段は、前記高確率状態中の前記終了条件を満たしたときに前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合、前記権利に応じて前記特典を付与することとしてもよい。
【２５２１】
上記第１９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３３の遊技機を提供する。
【２５２２】
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストック）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、ＡＲＴ状態のランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路９０）と、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路９０、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、
前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合と、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合とで異なる確率で前記特典を付与すると決定し、また、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合の方が、付与する前記特典の大きさを相対的に大きく決定する
ことを特徴とする遊技機。

【２５２３】
また、前記本発明の第３３の遊技機では、前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしてもよい。
【２５２４】
また、前記本発明の第３３の遊技機では、前記特典決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしてもよい。
【２５２５】
上記第１９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３４の遊技機を提供する。
【２５２６】
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストック）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、ＡＲＴ状態のランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路９０、メインＲＡＭ１０３）と、
所定の条件を満たすと、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）に遊技状態を移行し、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記特典決定手段は、前記高確率状態の残り遊技期間に応じて異なる確率で前記特典を付与すると決定し、また、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合と、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない前記高確率状態中に前記特典を付与すると決定した場合とで、付与すると決定する前記特典の大きさの傾向が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【２５２７】
また、前記本発明の第３４の遊技機では、前記特典決定手段は、前記高確率状態の残り遊技期間が所定期間よりも長い場合よりも、前記高確率状態の残り遊技期間が前記所定期間よりも短い場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしても

よい。
【２５２８】
また、前記本発明の第３４の遊技機では、前記特典決定手段は、前記高確率状態の残り遊技期間が所定期間よりも短い場合よりも、前記高確率状態の残り遊技期間が前記所定期間よりも長い場合の方が、相対的に高い確率で前記特典を付与すると決定することとしてもよい。
【２５２９】
上記第１９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３５の遊技機を提供する。
【２５３０】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、特典を付与する確率が異なる複数のモード（例えば、ＡＲＴ状態のランクや当該ランクから決まる抽籤状態）の中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第１終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典（例えば、ＣＺのゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態に移行する権利を記憶するとともに、前記有利状態制御手段が前記有利状態に遊技状態を移行すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路９０、メインＲＡＭ１０３）と、
所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第２終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記モード決定手段は、前記権利管理手段に前記権利が記憶されている前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した場合よりも、前記権利管理手段に前記権利が記憶されていない前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した場合の方が、相対的に特典を付与する確率が高いモードを前記一のモードとして決定する

ことを特徴とする遊技機。
【２５３１】
また、前記本発明の第３５の遊技機では、前記有利状態制御手段は、前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記高確率状態から前記有利状態に移行し、
前記高確率状態制御手段は、前記高確率状態中に遊技状態が前記有利状態に移行すると、前記有利状態が終了するまで前記高確率状態を中断するとともに、前記有利状態の終了に伴い前記高確率状態を再開し、
前記高確率状態が終了する条件である前記第２終了条件は、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達することであり、
前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記一のモードに応じて、前記高確率状態の残り遊技期間を所定期間延長するという特典を付与することとしてもよい。
【２５３２】
上記構成の本発明の第３２～第３５の遊技機によれば、遊技者に対して過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。
【２５３３】
［第３６及び第３７の遊技機］
ＡＴ（ＡＲＴ）機として、特開２０１４－０３６７２５号公報には、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、非チャンスゾーン中の遊技とチャンスゾーン中の遊技との間でＡＴの当籤確率に差を設けることができ、ＡＴの当籤確率が画一的にならず遊技の興趣を高めることができた。
【２５３４】
しかしながら、上述の遊技機では、ＡＴに当籤した場合、その後、高ＲＴ状態に移行しＡＴ遊技が開始されるため、チャンスゾーンゲーム数が残っている状態でＡＴに当籤すると残りのチャンスゾーンがなかったものとして扱われ、残りのチャンスゾーンのゲーム数分の有利な抽籤を受けることができず、遊技者に損失感を与えてしまい、遊技の興趣を低下させるおそれがあった。
【２５３５】
本発明は、上記第２０の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２０の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。
【２５３６】
上記第２０の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３６の遊技機を提供する。
【２５３７】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）と、を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止

操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して前記特典（例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストック）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る特典管理手段（例えば、主制御回路９０、メインＲＡＭ１０３）と、
所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与が行われるまで（例えば、ＡＲＴ状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、前記特典の付与が行われた後（例えば、ＡＲＴ状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、
前記付与決定手段は、前記高確率状態中に前記終了条件を満たしたときに前記特典管理手段に前記権利が記憶されていない場合、前記高確率状態が終了した遊技の次の遊技において前記通常状態よりも高い確率で前記特典を付与すると決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５３８】
上記第２０の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３７の遊技機を提供する。
【２５３９】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）と、を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して前記特典（例えば、ＡＲＴ状態のセット数のストック）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記高確率状態の残り遊技期間として所定期間を加算する高確率状態加算手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記付与決定手段は、前記高確率状態が終了した遊技の次の遊技において前記通常状態よりも高い確率で前記特典を付与すると決定し、
前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与が行われるまで（例えば、ＡＲＴ状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、前記特典の付与が行われた後（例えば、ＡＲＴ状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、また、前記高確率状態が終了した遊技の次の遊技において前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定したことに伴い前記特典が付与された場合、当該特典の付与が行われた後に、前記高確率状態加算手段が加算した前記所定期間を残り遊技期間とする前記高確率状態を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【２５４０】
上記構成の本発明の第３６及び第３７の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【２５４１】
［第３８～第４０の遊技機］
ＡＴ（ＡＲＴ）機として、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が知られており、例えば、特開２０１５－００１４１号公報には、チャンスゾーン中は、弱いレア役（弱スイカや弱チェリー）が内部当籤役として決定された場合に比べて、強いレア役（強スイカや強チェリー）が内部当籤役として決定された場合の方がＡＴに当籤する確率が高くなる遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、チャンスゾーン中に強いレア役が当籤することで、ＡＴ抽籤に当籤する期待を持つことができるため、遊技の興趣を高めることができた。
【２５４２】
しかしながら、上述の遊技機では、当籤役の強弱によりＡＴ抽籤の当籤確率に差が設けられているものの、ＡＴ自体の性能は、ＡＴ当籤時の当籤役に関わらず同一であることから、ＡＴ当籤後の遊技が画一化してしまい、遊技の興趣の低下をもたらすおそれがあった。
【２５４３】
本発明は、上記第２１の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２１の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。
【２５４４】
上記第２１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３８の遊技機を提供する。
【２５４５】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、特典を付与する確率が異なる複数のモード（例えば、ＡＲＴ状態の抽籤状態やランク）の中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第１終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典（例えば、ＣＺのゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第２終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記移行決定手段は、前記高確率状態中に、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記有利状態に移行するか否かを決定し、
前記モード決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技における前記内部当籤役に応じて、前記一のモードを決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５４６】
また、前記本発明の第３８の遊技機では、前記有利状態制御手段は、前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記高確率状態から前記有利状態に移行し、
前記高確率状態制御手段は、前記高確率状態中に遊技状態が前記有利状態に移行すると、前記有利状態が終了するまで前記高確率状態を中断するとともに、前記有利状態の終了に伴い前記高確率状態を再開し、
前記高確率状態が終了する条件である前記第２終了条件は、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達することであり、
前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記一のモードに応じて、前記高確率状態の残り遊技期間を所定期間延長するという特典を付与することを特徴とすることとしてもよい。
【２５４７】
上記第２１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３９の遊技機を提供する。
【２５４８】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部

当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態中のモード（例えば、ＡＲＴ状態中の抽籤状態）を決定するための複数のモード決定情報（例えば、ＡＲＴ当籤時のランク）の中から一のモード決定情報を決定するモード決定情報決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第１終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記モード決定情報決定手段が決定した前記一のモード決定情報に応じて、特典を付与する確率が異なる複数のモードの中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典（例えば、ＣＺのゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第２終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
モード決定情報決定手段が前記一のモード決定情報を決定すると、当該遊技において決定した前記一のモード決定情報を示唆する演出を行う演出手段（例えば、表示装置１１、副制御回路２００）と、を備え、
前記移行決定手段は、前記高確率状態中に、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記有利状態に移行するか否かを決定し、
前記モード決定情報決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技における前記内部当籤役に応じて、前記一のモード決定情報を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５４９】
上記第２１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４０の遊技機を提供する。
【２５５０】
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記

図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与するか否か、及び付与する場合の前記特典の大きさ（例えば、ＡＲＴ状態中の抽籤状態やランク）を決定する特典決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、決定した大きさの前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路９０、メインＲＡＭ１０３）と、
所定の条件を満たすと、前記特典決定手段が前記特典を付与すると決定する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）に遊技状態を移行し、前記高確率状態中に終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
所定の演出を行う演出手段（例えば、表示装置１１、副制御回路２００）と、を備え、
前記特典決定手段は、前記高確率状態中に、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記特典を付与するか否かを決定するとともに、一度の決定で一又は複数の前記特典を付与すると決定可能であり、
前記特典決定手段は、複数の前記特典を付与すると決定した場合に、当該複数の前記特典のそれぞれに対して付与する前記特典の大きさを決定するとともに、少なくとも一の前記特典については、前記特典を付与すると決定した遊技における前記内部当籤役に応じて、前記特典の大きさを決定し、
前記演出手段は、前記特典決定手段が複数の前記特典を付与すると決定した場合に、当該遊技における前記内部当籤役に応じて前記特典の大きさを決定した前記一の前記特典については、当該特典の大きさを示唆する演出を行い、他の前記特典については、当該他の前記特典の大きさを示唆する演出を行わないことを特徴とする遊技機。
【２５５１】
また、前記本発明の第４０の遊技機では、前記状態制御手段は、前記高確率状態中に前記特典決定手段が複数の前記特典を付与すると決定すると、前記一の前記特典の付与が行われるまで（例えば、ＡＲＴ状態が終了するまで）前記高確率状態を中断するとともに、当該一の前記特典の付与が行われた後（例えば、ＡＲＴ状態の終了後）に前記高確率状態を再開し、
前記特典付与手段は、前記高確率状態の前記終了条件を満たしたときに未だ付与していない前記特典がある場合、当該付与していない前記特典を付与することとしてもよい。
【２５５２】
上記構成の本発明の第３８～第４０の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することができる。
【２５５３】
［第４１及び第４２の遊技機］
ＡＴ（ＡＲＴ）機として、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が知られており、例えば、特開２０１５－０００１４１号公報には、チャンスゾーン中は、弱いレア役（弱スイカや弱チェリー）が内部当籤役として決定された場合に比べて、強いレア役（強スイカや強チェリー）が内部当籤役として決定された場合の方がＡＴに当籤する確率が高くなる遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、チャンスゾーン中に強いレア役が当籤することで、ＡＴ抽籤に当籤する期待を持つことができるため、遊技の興趣を高めることができた。
【２５５４】
しかしながら、上述の遊技機では、当籤役の強弱によりＡＴ抽籤の当籤確率に差が設けられているものの、ＡＴ自体の性能は、ＡＴ当籤時の当籤役に関わらず同一であることから、ＡＴ当籤後の遊技が画一化してしまい、遊技の興趣の低下をもたらすおそれがあった。
【２５５５】

本発明は、上記第２２の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２２の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供するである。

【２５５６】

上記第２２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４１の遊技機を提供する。

【２５５７】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）とを有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態中のモード（例えば、ＡＲＴ状態中の抽籤状態）を決定するための複数のモード決定情報の中から一のモード決定情報（例えば、ＡＲＴ当籤時のランク）を決定するモード決定情報決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技（例えば、ランク決めＡＲＴ中）において、前記モード決定情報決定手段が決定した前記一のモード決定情報に応じて、特典（例えば、ＣＺのゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する確率が異なる複数のモードの中から一のモードを決定するモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える
ことを特徴とする遊技機。

【２５５８】

また、前記本発明の第４１の遊技機では、前記モード決定情報決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記一のモード決定情報を決定し、
前記モード決定手段は、遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記一のモードを決定することとしてもよい。

【２５５９】

上記第２２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４２の遊技機を提供する。

【２５６０】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、前記有利状態中のモード（例えば、ＡＲＴ状態中の抽籤状態）を決定するための複数のモード決定情報の中から一のモード決定情報（例えば、ＡＲＴ当籤時のランク）を決定するモード決定情報決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記モード決定情報決定手段が前記一のモード決定情報を決定した遊技よりも後の遊技（例えば、ランク決めＡＲＴ中）において、特典（例えば、ＣＺのゲーム数の上乗せやナビ高確ゲーム数の付与）を付与する確率が異なる複数のモードの中から一のモードを、前記一のモード決定情報に応じて決定するモード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記モード決定手段が決定した前記一のモードに応じて、前記有利状態中に特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
所定の条件を満たすと遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記有利状態制御手段は、前記高確率状態中に前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記高確率状態から前記有利状態に移行し、
前記高確率状態制御手段は、前記高確率状態中に遊技状態が前記有利状態に移行すると、前記有利状態が終了するまで前記高確率状態を中断するとともに、前記有利状態の終了に伴い前記高確率状態を再開し、
前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記一のモードに応じて、前記有利状態中に前記高確率状態の残り遊技期間を所定期間延長するという特典（例えば、ＣＺのゲーム数の上乗せ）を付与する
ことを特徴とする遊技機。

【２５６１】

また、前記本発明の第４２の遊技機では、前記モード決定情報決定手段は、前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定した遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記一のモード決定情報を決定し、
前記モード決定手段は、前記モード決定情報決定手段が前記一のモード決定情報を決定し

た遊技よりも後の遊技において、前記内部当籤役決定手段が決定した前記内部当籤役に応じて、前記一のモードを決定することとしてもよい。

【２５６２】

上記構成の本発明の第４１及び第４２の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２５６３】

［第４３～第４５の遊技機］

また、近年、リプレイが低確率で成立する低ＲＴ状態と高確率で成立する高ＲＴ状態とを有し、高ＲＴ状態において遊技者にとって有利な情報を報知する、所謂ＡＲＴ機能を備える遊技機が知られている。このようなＡＲＴ機能を備える遊技機として、特開２０１２－１７６１０４号公報には、昇格リプレイの入賞によってＲＴ状態を高ＲＴ状態へと移行させ、高ＲＴ状態において低ＲＴ状態へ転落してしまう不利益図柄の入賞を回避するための情報を報知することで、高ＲＴ状態を維持しつつ、メダルの払い出しを受けることが可能な遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、ＡＲＴ遊技と非ＡＲＴ遊技とでメダルの払い出しに差を設けることで、遊技の興趣を高めることができる。

【２５６４】

このような遊技機では、ＡＲＴに当籤していない状況であっても自力で昇格リプレイを入賞できた場合には、高ＲＴ状態に移行するものの、非ＡＲＴ遊技では、不利益図柄の入賞を回避することが困難であるため、すぐに低ＲＴ状態に転落してしまうため、自力でＲＴ状態を移行できた場合に興趣を高めることができなかった。

【２５６５】

本発明は、上記第２３の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２３の目的は、ＲＴ状態の移行に伴い遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することである。

【２５６６】

上記第２３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４３の遊技機を提供する。

【２５６７】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４状態）と第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ５状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記第１ＲＴ状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第１の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」）が停止表示されると、前記ＲＴ状態を前記第２ＲＴ状態に移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、

遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に応じて前記第１の図柄組合せ又は第２の図柄組合せ（例えば、「Ｃ＿ＣＵリプ」）を停止表示可能な第１役（例えば、「Ｆ＿３択昇格リプ」）、及び内部当籤役として決定された際に第３の図柄組合せ（例えば、略称「７揃いリプ」）を停止表示可能な第２役（例えば、「Ｆ＿７リプ」）が含まれ、
前記内部当籤役決定手段は、前記第２ＲＴ状態では前記第１ＲＴ状態よりも高い確率で前記第２役を内部当籤役として決定可能であり、
前記付与決定手段は、前記第２役が内部当籤役として決定された際に前記第３の図柄組合せが停止表示されると、遊技者に対して前記特典を付与すると決定するとともに、前記第１役が内部当籤役として決定された際に前記第１の図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５６８】
また、前記本発明の第４３の遊技機では、前記第２役は、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に応じて前記第３の図柄組合せ又は第４の図柄組合せ（例えば、略称「フェイクリプ」）を停止表示可能であり、
遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知状態を開始するか否かを決定する報知決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記報知決定手段が前記報知状態を開始すると決定すると、前記報知状態を開始する通常時報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記報知状態中に、前記第１役が内部当籤役として決定されると、前記第１の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知し、また、前記報知状態中に前記第２役が内部当籤役として決定されると、前記第３の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知する報知手段（例えば、主制御回路９０、副制御回路２００）とを更に備えることとしてもよい。
【２５６９】
上記第２３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４４の遊技機を提供する。
【２５７０】
再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４状態）と第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ５状態）とを少なくとも有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記

図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記第１ＲＴ状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第１の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」）が停止表示されると、前記ＲＴ状態を前記第２ＲＴ状態に移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に応じて前記第１の図柄組合せ又は第２の図柄組合せ（例えば、「Ｃ＿ＣＵリプ」）を停止表示可能な第１役（例えば、「Ｆ＿３択昇格リプ」）、及び内部当籤役として決定された際に前記停止操作の態様に関わらず必ず第３の図柄組合せ（例えば、略称「７揃いリプ」）が停止表示される第２役（例えば、「Ｆ＿７リプ」）が含まれ、
前記内部当籤役決定手段は、前記第２ＲＴ状態では前記第１ＲＴ状態よりも高い確率で前記第２役を内部当籤役として決定可能であり、
前記付与決定手段は、前記第２役が内部当籤役として決定されると、遊技者に対して前記特典を付与すると決定するとともに、前記第１役が内部当籤役として決定された際に前記第１の図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定することを特徴とする遊技機。

【２５７１】
また、前記本発明の第４４の遊技機では、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知状態を開始するか否かを決定する報知決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記報知決定手段が前記報知状態を開始すると決定すると、前記報知状態を開始する通常時報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記報知状態中に、前記第１役が内部当籤役として決定されると、前記第１の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知する報知手段（例えば、主制御回路９０、副制御回路２００）とを更に備えることとしてもよい。

【２５７２】
上記第２３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４５の遊技機を提供する。

【２５７３】
再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４状態）と第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ５状態）とを少なくとも有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主

制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記第１ＲＴ状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第１の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ（ＲＴ５移行図柄）」）が停止表示されると、前記ＲＴ状態を前記第２ＲＴ状態に移行させ、前記第２ＲＴ状態において前記図柄表示手段に第３の図柄組合せ（例えば、略称「小山リプレイ（ＲＴ４移行図柄）」）が停止表示されると、ＲＴ状態を前記第１ＲＴ状態に移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態又はＣＺ）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に応じて前記第１の図柄組合せ又は第２の図柄組合せ（例えば、「Ｃ＿ＣＵリプ」）を停止表示可能な第１役（例えば、「Ｆ＿３択昇格リプ」）、及び、内部当籤役として決定された際に停止操作検出手段が検出した停止操作の態様に応じて前記第３の図柄組合せ又は第４の図柄組合せ（例えば、「Ｃ＿ＣＵリプ」）を停止表示可能な第２役（例えば、「Ｆ＿６択転落リプ」）が含まれ、
前記付与決定手段は、前記第２ＲＴ状態中は、前記第１ＲＴ状態に比べて高い確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定し、また、前記第１役が内部当籤役として決定された際に前記第１の図柄組合せが停止表示されると、所定の確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定し、また、前記第２役が内部当籤役として決定された際に前記第３の図柄組合せが停止表示されると前記第４の図柄組合せが停止表示される場合よりも高い確率で遊技者に対して前記特典を付与すると決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２５７４】
また、前記本発明の第４５の遊技機では、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知状態を開始するか否かを決定する報知決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記報知決定手段が前記報知状態を開始すると決定すると、前記報知状態を開始する通常時報知制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記報知状態中に、前記第１役が内部当籤役として決定されると、前記第１の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知し、また、前記報知状態中に前記第２役が内部当籤役として決定されると、前記第４の図柄組合せが停止表示されるために必要な停止操作の態様を報知する報知手段（例えば、主制御回路９０、副制御回路２００）とを更に備えることとしてもよい。
【２５７５】
上記構成の本発明の第４３～第４５の遊技機によれば、ＲＴ状態の移行に伴い遊技の興趣を高めることができる。
【２５７６】
［第４６～第４８の遊技機］
ＡＴ（ＡＲＴ）機として、特開２０１４－０３６７２５号公報には、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。この遊技機では、非チャンスゾーン中は、特定役（スイカやチェリー等のレア役）の当籤時に低確率でＡＲＴ抽籤に当籤し、チャンスゾーン中は、特定役の当籤時に高確率でＡＲＴ抽籤に当籤するため、特定役の成立時にＡＲＴ抽籤に当籤することについての期待を持つことができる。
【２５７７】
しかしながら、上述の遊技機では、特定役が短期間のうちに頻繁に当籤しても、特定役の当籤毎に単にＡＲＴ抽籤を行うだけであり、特定役が頻繁に当籤すること自体には何らの期待感を持つこともできなかった。
【２５７８】

本発明は、上記第２４の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２４の目的は、特定役が連続したときに期待感を持つことができる遊技機を提供することである。
【２５７９】
上記第２４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４６の遊技機を提供する。
【２５８０】
再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２状態）と第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ３状態）とを少なくとも有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記第１ＲＴ状態において前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に特定の図柄組合せ（例えば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記ＲＴ状態を前記第２ＲＴ状態に移行させ、また、前記第２ＲＴ状態では、前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せでは他のＲＴ状態に移行させることなく、所定回数の遊技が行われると他のＲＴ状態に移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記特定の図柄組合せを停止表示可能な特定役（例えば、「Ｆ＿弱チェリプ」）が含まれ、
前記付与決定手段は、前記第１ＲＴ状態中に前記特定役が内部当籤役として決定されると、遊技者に対して特典を付与すると決定し、
前記特典付与手段は、前記第１ＲＴ状態中の前記特定役に応じて前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記ＲＴ移行手段が前記第２ＲＴ状態から他のＲＴ状態にＲＴ状態を移行させた後に、遊技者に対して前記特典を付与し、
前記内部当籤役決定手段は、前記第２ＲＴ状態では、前記第１ＲＴ状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率よりも高い確率で、前記特定役を内部当籤役として決定可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２５８１】
また、前記本発明の第４６の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第２ＲＴ状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者に対して特典を付与しないと決定することとしてもよい。
【２５８２】

また、前記本発明の第４６の遊技機では、前記第２ＲＴ状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の確率で遊技者に対して特典を付与すると決定することとしてもよい。

【２５８３】

上記第２４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４７の遊技機を提供する。

【２５８４】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ１状態）と第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２状態）と第３ＲＴ状態（例えば、ＲＴ３状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記第２ＲＴ状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に特定の図柄組合せ（例えば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記ＲＴ状態を前記第３ＲＴ状態に移行させる一方で、前記第１ＲＴ状態において、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記特定の図柄組合せが停止表示されても前記ＲＴ状態を前記第１ＲＴ状態のまま維持し、また、前記第３ＲＴ状態では、前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せでは他のＲＴ状態に移行させることなく、所定回数の遊技が行われると他のＲＴ状態に移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記ＲＴ移行手段が前記第２ＲＴ状態から前記第３ＲＴ状態にＲＴ状態を移行させたことに応じて、遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記特定の図柄組合せを停止表示可能な特定役（例えば、「Ｆ＿弱チェリプ」）が含まれ、

前記内部当籤役決定手段は、前記第３ＲＴ状態では、前記第１ＲＴ状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率、及び前記第２ＲＴ状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率の何れよりも高い確率で、前記特定役を内部当籤役として決定可能であることを特徴とする遊技機。

【２５８５】

また、前記本発明の第４７の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第３ＲＴ状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者に対して特典を付与しないと決定することとしてもよい。

【２５８６】

また、前記本発明の第４７の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第３ＲＴ状態中に前

記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の確率で遊技者に対して特典を付与すると決定することとしてもよい。

【２５８７】

上記第２４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４８の遊技機を提供する。

【２５８８】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なるＲＴ状態として、第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２状態）と第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ３状態）と第３ＲＴ状態（例えば、ＲＴ４状態）とを少なくとも有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、を備え、

前記第３ＲＴ状態は、第１ＲＴ状態及び前記第２ＲＴ状態に比べて前記リプレイが内部当籤役として決定される確率が高い高ＲＴ状態であり、

前記第１ＲＴ状態及び前記第３ＲＴ状態は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せに応じて他のＲＴ状態に移行する図柄移行ＲＴ状態であり、

前記第２ＲＴ状態は、前記図柄表示手段に停止表示された図柄組合せでは他のＲＴ状態に移行することなく、所定回数の遊技が行われると他のＲＴ状態に移行する遊技数移行ＲＴ状態であり、

前記図柄移行ＲＴ状態において、前記図柄表示手段に特定の図柄組合せ（例えば、略称「弱チェリプ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記ＲＴ状態を前記第２ＲＴ状態に移行させ、また、前記図柄移行ＲＴ状態において、前記図柄表示手段に所定の図柄組合せ（例えば、略称「小山リプレイ」に係る図柄組合せ）が停止表示されると、前記ＲＴ状態を前記第３ＲＴ状態に移行させ、また、遊技数移行ＲＴ状態において、所定回数の遊技が行われると前記ＲＴ状態を他のＲＴ状態に移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記ＲＴ移行手段が前記第２ＲＴ状態にＲＴ状態を移行させたことに応じて、遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記ＲＴ移行手段が前記高ＲＴ状態である前記第３ＲＴ状態にＲＴ状態を移行させたことに応じて、遊技者に対して前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、

前記複数の役には、内部当籤役として決定された際に前記特定の図柄組合せを停止表示可能な特定役（例えば、「Ｆ＿弱チェリプ」）が含まれ、

前記内部当籤役決定手段は、前記第２ＲＴ状態では、前記第１ＲＴ状態中に前記特定役を内部当籤役として決定する確率よりも高い確率で、前記特定役を内部当籤役として決定可能であり、また、前記第３ＲＴ状態では、前記特定役を内部当籤役として決定不可能である

ことを特徴とする遊技機。
【２５８９】
また、前記本発明の第４８の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第２ＲＴ状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、遊技者に対して特典を付与しないと決定することとしてもよい。
【２５９０】
また、前記本発明の第４８の遊技機では、前記付与決定手段は、前記第２ＲＴ状態中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合、特定の確率で遊技者に対して特典を付与すると決定することとしてもよい。
【２５９１】
上記構成の本発明の第４６～第４８の遊技機によれば、特定役が連続したときに期待感を持つことができる。
【２５９２】
［第４９～第５２の遊技機］
また、近年、リプレイが低確率で成立する低ＲＴ状態と高確率で成立する高ＲＴ状態とを有し、高ＲＴ状態において遊技者にとって有利な情報を報知する、所謂ＡＲＴ機能を備える遊技機が知られている。このようなＡＲＴ機能を備える遊技機として、特開２０１２－１７６１０４号公報には、昇格リプレイの入賞によってＲＴ状態を高ＲＴ状態へと移行させ、高ＲＴ状態において低ＲＴ状態へ転落してしまう不利益図柄の入賞を回避するための情報を報知することで、高ＲＴ状態を維持しつつ、メダルの払い出しを受けることが可能な遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、ＡＲＴ遊技と非ＡＲＴ遊技とでメダルの払い出しに差を設けることで、遊技の興趣を高めることができる。
【２５９３】
ところで、このような遊技機では、非ＡＴ期間中の高ＲＴ状態は、押し順に不正解すると不利益図柄が表示されて、ＲＴ状態が低ＲＴ状態へ移行してしまう。ここで、押し順は、６択や３択等のように基本的には正解する可能性が低いため、非ＡＴ期間中に高ＲＴ状態に移行できた場合であっても、その後すぐに低ＲＴ状態に転落してしまい、押し順不正解時の遊技が単調になってしまっていた。
【２５９４】
本発明は、上記第２５の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２５の目的は、押し順不正解時に多様な制御が可能な遊技機を提供することである。
【２５９５】
上記第２５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第４９の遊技機を提供する。
【２５９６】
再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数のＲＴ状態を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止

操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
所定の条件に応じて、複数の前記ＲＴ状態を移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せ）、第２の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第３の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、
前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合（例えば、１停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第１の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、２停ミス）、前記第２の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、
前記ＲＴ移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第１の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第２の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ０状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第３の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を維持する
ことを特徴とする遊技機。
【２５９７】
また、前記本発明の第４９の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第１の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。
【２５９８】
また、前記本発明の第４９の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第１の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。
【２５９９】
上記第２５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５０の遊技機を提供する。
【２６００】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数のＲＴ状態を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
所定の条件に応じて、複数の前記ＲＴ状態を移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せ）、第２の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第３の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、
前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、１停ミス）、前記第１の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合（例えば、２停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第２の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、
前記ＲＴ移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第１の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ０状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第２の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第３の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を維持する
ことを特徴とする遊技機。
【２６０１】
また、前記本発明の第５０の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記

特定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第２の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

【２６０２】

また、前記本発明の第５０の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記特定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第２の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。

【２６０３】

上記第２５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５１の遊技機を提供する。

【２６０４】

再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数のＲＴ状態を有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

所定の条件に応じて、複数の前記ＲＴ状態を移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、

前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ０移行図柄」に係る図柄組合せ）、第２の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第３の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、

前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、１停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第１の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められ

た順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合（例えば、２停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第２の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、
前記ＲＴ移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第１の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ０状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第２の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第３の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を維持する
ことを特徴とする遊技機。
【２６０５】
また、前記本発明の第５１の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第１の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。
【２６０６】
また、前記本発明の第５１の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記特定番目の前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第２の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。
【２６０７】
また、前記本発明の第５１の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記所定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第１の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。
【２６０８】
また、前記本発明の第５１の遊技機では、前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合、前記特定番目よりも後に停止する前記リールに対する前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第２の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させることとしてもよい。
【２６０９】
上記第２５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５２の遊技機を提供する。
【２６１０】
再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数のＲＴ状態を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
所定の条件に応じて、複数の前記ＲＴ状態を移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役の中には、前記リール停止制御手段が複数の前記リールを停止させる順序である停止操作の順序に応じて第１の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ２移行図柄」に係る図柄組合せ）、第２の図柄組合せ（例えば、略称「ＲＴ１移行図柄」に係る図柄組合せ）、及び第３の図柄組合せ（例えば、略称「ベル」に係る図柄組合せ）を含む複数の図柄組合せを停止表示可能な複数の押し順役（例えば、押し順ベル）が含まれ、
前記リール停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記押し順役が内部当籤役として決定されると、前記停止操作検出手段が検出した前記停止操作の順序が当該押し順役に対して予め定められた順序である場合に（例えば、押し順正解）、第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別であり、かつ、前記所定番目よりも後の特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、１停正解、かつ、２停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第１の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、前記停止操作検出手段が前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではなく、かつ、前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合に（例えば、１停ミス、かつ、２停ミス）、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出されたタイミングに応じて、前記第２の図柄組合せ又は前記第３の図柄組合せが前記図柄表示手段に停止表示されるように図柄の変動を停止させ、
前記ＲＴ移行手段は、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第１の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第１ＲＴ状態（例えば、ＲＴ２状態）に移行させ、また、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第２の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を第２ＲＴ状態（例えば、ＲＴ０状態）に移行させ、前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に第３の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を維持する
ことを特徴とする遊技機。
【２６１１】
また、前記本発明の第５２の遊技機では、前記特定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が前記予め定められた順序において前記特定番目に停止する対

象の前記リールの種別ではない場合に、前記リール停止制御手段が前記第３の図柄組合せを停止表示可能な前記停止操作が検出されるタイミングは、前記所定番目に検出した前記停止操作が停止対象とする前記リールの種別が、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別である場合と、前記予め定められた順序において前記所定番目に停止する対象の前記リールの種別ではない場合と、で異なることとしてもよい。

【２６１２】

上記構成の本発明の第４９～第５２の遊技機によれば、押し順不正解時に多様な制御が可能な遊技機を提供することができる。

【２６１３】

［第５３～第５５の遊技機］

ＡＴ（ＡＲＴ）機として、特開２０１４－０３６７２５号公報には、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が記載されている。この遊技機では、非チャンスゾーン中は、特定役（スイカやチェリー等のレア役）の当籤時に低確率でＡＲＴ抽籤に当籤し、チャンスゾーン中は、特定役の当籤時に高確率でＡＲＴ抽籤に当籤するため、特定役の成立時にＡＲＴ抽籤に当籤することについての期待を持つことができる。

【２６１４】

しかしながら、上述の遊技機では、チャンスゾーン中のＡＲＴ抽籤が当籤役に応じた確率で行われるため、ＡＲＴ抽籤に当籤する確率が高い役が当籤しない限り、ＡＲＴ抽籤に当籤することについての期待を持つことができず、ＡＲＴ抽籤の結果が画一的になり易く、遊技の興趣の低下をもたらすおそれがあった。

【２６１５】

本発明は、上記第２６の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２６の目的は、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。

【２６１６】

上記第２６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５３の遊技機を提供する。

【２６１７】

通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、

前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第１終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御

手段（例えば、主制御回路９０）と、
第１の条件を満たすと、遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第２終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技者に特典（例えば、ＥＰへの移行）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役の中には、前記停止操作検出手段が検出する前記停止操作の態様に応じて、第１の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せ）又は第２の図柄組合せ（例えば、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せ）を停止表示可能な特定役（例えば、「３択昇格リプ」）が含まれ、
前記有利状態及び前記高確率状態中に、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知モードとして、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第１の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第１報知モード（例えば、ナビ高確中）と、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第２の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第２報知モード（例えば、非ナビ高確中）とを有し、
前記第２報知モード中に第２の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第２報知モードから前記第１報知モードに報知モードを切り替えるとともに、
前記第１報知モード中に第３の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が０になると）、前記第１報知モードから前記第２報知モードに報知モードを切り替える報知モード制御手段（例えば、主制御回路９０）、を更に備え、
前記報知モード制御手段は、前記第１報知モード中の前記有利状態が前記第３の条件を満たすことなく終了した場合、当該有利状態の終了後に再開する前記高確率状態においても前記第１報知モードを維持可能（例えば、ナビ高確を継続ＣＺに持越可能）であり、
前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記第１の図柄組合せが停止表示されることに応じて、遊技者に前記特典を付与し、
前記移行決定手段は、前記高確率状態において、前記第１報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合には、前記第２報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合よりも高い確率で、前記有利状態に移行すると決定する
ことを特徴とする遊技機。

【２６１８】
上記第２６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５４の遊技機を提供する。

【２６１９】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止

制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第１終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
第１の条件を満たすと、遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第２終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技者に特典（例えば、ＥＰへの移行）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役の中には、前記停止操作検出手段が検出する前記停止操作の態様に応じて、第１の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せ）又は第２の図柄組合せ（例えば、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せ）を停止表示可能な特定役（例えば、「３択昇格リプ」）が含まれ、
前記有利状態及び前記高確率状態中に、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知モードとして、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第１の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第１報知モード（例えば、ナビ高確中）と、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第２の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第２報知モード（例えば、非ナビ高確中）とを有し、
前記第２報知モード中に第２の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第２報知モードから前記第１報知モードに報知モードを切り替えるとともに、
前記第１報知モード中に第３の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が０になると）、前記第１報知モードから前記第２報知モードに報知モードを切り替える報知モード制御手段（例えば、主制御回路９０）、を更に備え、
前記報知モード制御手段は、前記第１報知モード中の前記有利状態が前記第３の条件を満たすことなく終了した場合、当該有利状態の終了後に再開する前記高確率状態においても前記第１報知モードを維持可能（例えば、ナビ高確を継続ＣＺに持越可能）であり、
前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記第１の図柄組合せが停止表示されることに応じて、遊技者に前記特典を付与し、
前記移行決定手段は、前記高確率状態において、前記第１報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合には、前記第２報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合よりも高い確率で、前記有利状態に移行すると決定し、
前記報知モード制御手段が前記第２報知モードから前記第１報知モードに報知モードを切り替える前記第２の条件は、前記高確率状態中は成立することなく、前記有利状態中にのみ成立し、
前記報知モード制御手段が前記第１報知モードから前記第２報知モードに報知モードを切り替える前記第３の条件は、前記特典付与手段により前記特典が付与されること、又は、前記第１報知モードの残り遊技期間が閾値に達することに応じて成立する
ことを特徴とする遊技機。
【２６２０】
上記第２６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５５の遊技機を提供する。
【２６２１】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、ＡＲＴ状態）と、前記通常状態に比べて前記有利状態に移行する確率が高い高確率状態（例えば、ＣＺ）とを有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記有利状態に移行するか否かを決定する移行決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記移行決定手段が前記有利状態に移行すると決定すると、遊技状態を前記有利状態に移行し、前記有利状態中に第１終了条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、第１の条件を満たすと、遊技状態を前記高確率状態に移行し、前記高確率状態中に第２終了条件を満たすと、前記高確率状態を終了する高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
遊技者に特典（例えば、ＥＰへの移行）を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記複数の役の中には、前記停止操作検出手段が検出する前記停止操作の態様に応じて、第１の図柄組合せ（例えば、略称「強チャンスリプ」に係る図柄組合せ）又は第２の図柄組合せ（例えば、略称「斜めリプレイ」に係る図柄組合せ）を停止表示可能な特定役（例えば、「３択昇格リプ」）が含まれ、
前記有利状態及び前記高確率状態中に、遊技者に対して停止操作の態様を報知する報知モードとして、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第１の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第１報知モード（例えば、ナビ高確中）と、前記特定役が内部当籤役として決定された場合に前記第２の図柄組合せを停止表示させるために必要な停止操作の態様を報知する第２報知モード（例えば、非ナビ高確中）とを有し、
再遊技に係るリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる複数のＲＴ状態として、特殊リプレイ（例えば、「Ｆ＿７リプＡ」「Ｆ＿７リプＢ」「Ｆ＿ＢＡＲリプ」）が内部当籤役として決定される確率が他のＲＴ状態よりも高い特殊ＲＴ状態（例えば、ＲＴ５状態）を少なくとも有し、
前記第２報知モード中に第２の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第２報知モードから前記第１報知モードに報知モードを切り替えるとともに、
前記第１報知モード中に第３の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が０になると）、前記第１報知モードから前記第２報知モードに報知モードを切り替える報知モード制御手段と、
遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記第２の条件を満たす確率が異なる複数の有利状態モード（例えば、ＡＲＴ状態中のランクや抽籤状態）の中から今回の前記有利状態に用いる一の有利状態モードを決定する有利状態モード決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第１の図柄組合せが停止表示されると、前記ＲＴ状態を特殊ＲＴ状態に移行させるＲＴ移行手段（例えば、主制御回路９０）と、を更に備え、
前記報知モード制御手段は、前記第１報知モード中の前記有利状態が前記第３の条件を満たすことなく終了した場合、当該有利状態の終了後に再開する前記高確率状態においても前記第１報知モードを維持可能（例えば、ナビ高確を継続ＣＺに持越可能）であり、
前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記第１の図柄組合せが停止表示されることに応

じて、遊技者に前記特典を付与し、
前記移行決定手段は、前記高確率状態において、前記第１報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合には、前記第２報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合よりも高い確率で、前記有利状態に移行すると決定し、
前記有利状態モード決定手段は、遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記特殊リプレイが内部当籤役として決定されると、前記一の有利状態モードとして前記第２の条件を満たす確率が高い有利状態モードを決定する（例えば、ランク決めＡＲＴ中の昇格抽籤でランクを大きく昇格させる）、
ことを特徴とする遊技機。
【２６２２】
上記構成の本発明の第５３～第５５の遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することができる。
【２６２３】
［第５６～第５８の遊技機］
ＡＴ（ＡＲＴ）機として、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が知られており、例えば、特開２０１７－０５１７９８号公報には、チャンスゾーンとしてＡＴに当籤する期待度が異なる複数のチャンスゾーンを設け、チャンスゾーン中に黒ＢＡＲが揃うとＡＴ（疑似ボーナス）を付与する遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、期待度が異なるチャンスゾーンを設けることで多様な遊技性を実現することができる。
【２６２４】
しかしながら、上述の遊技機では、チャンスゾーンの種別が一度決まると、当該チャンスゾーンが終了するまでチャンスゾーンの種別が変わらないため、チャンスゾーン中の遊技が単調になってしまうおそれがあった。
【２６２５】
本発明は、上記第２７の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２７の目的は、特典付与の期待が高い状態中の遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供することである。
【２６２６】
上記第２７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５６の遊技機を提供する。
【２６２７】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与すると決定する確率が高い第１高確率状態（例えば、ＣＺ（ＡＲＴ後））と、前記第１高確率状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い第２高確率状態（例えば、特殊ＣＺ）と、を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記

図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して前記特典を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典の付与を受ける権利を記憶するとともに、前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記権利を一つ消し去る権利管理手段（例えば、主制御回路９０、メインＲＡＭ１０３）と、
第１の条件を満たすと（例えば、ＡＲＴ状態が終了すると）、前記第１高確率状態に遊技状態を移行し、前記第１高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第１高確率状態を終了する第１高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
第２の条件を満たすと（例えば、ランク決めＡＲＴ中の抽籤に当籤すると）、前記第１高確率状態から前記第２高確率状態に遊技状態を移行し、前記第２高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第２高確率状態を終了する第２高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記第２高確率状態制御手段が前記第２高確率状態に遊技状態を移行させると、移行前の前記第１高確率状態の残り遊技期間を前記第２高確率状態の残り遊技期間としてセットする期間設定手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記権利管理手段は、前記第２の条件が満たされた際に記憶している前記権利が所定数未満である場合、記憶する前記権利が前記所定数になるように、前記権利の記憶数を加算することを特徴とする遊技機。
【２６２８】
また、前記本発明の第５６の遊技機では、前記期間設定手段は、移行前の前記第１高確率状態の残り遊技期間を前記第２高確率状態の残り遊技期間の残り遊技期間としてセットすると、移行前の前記第１高確率状態の残り遊技期間をクリアすることとしてもよい。
【２６２９】
上記第２７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５７の遊技機を提供する。
【２６３０】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与すると決定する確率が高い第１高確率状態（例えば、ＣＺ（ＡＲＴ後））と、前記第１高確率状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い第２高確率状態（例えば、特殊ＣＺ）と、を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して前記特典を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記第１高確率状態又は前記第２高確率状態の残り遊技期間を管理する期間管理手段（例えば、主制御回路９０）と、
第１の条件を満たすと（例えば、ＡＲＴ状態が終了すると）、前記第１高確率状態に遊技状態を移行し、前記第１高確率状態中に前記期間管理手段が管理する前記残り遊技期間が閾値に達すると、前記第１高確率状態を終了する第１高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
第２の条件を満たすと（例えば、ランク決めＡＲＴ中の抽籤に当籤すると）、前記第１高確率状態から前記第２高確率状態に遊技状態を移行し、前記第２高確率状態中に前記期間管理手段が管理する前記残り遊技期間が閾値に達すると、前記第２高確率状態を終了する第２高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記第１高確率状態又は前記第２高確率状態中に前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記期間管理手段が管理する前記遊技期間を所定期間を加算する高確率状態加算手段（例えば、主制御回路９０）と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２６３１】
上記第２７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５８の遊技機を提供する。
【２６３２】
通常状態（例えば、通常状態）と、前記通常状態よりも遊技者に対して特典（例えば、ＡＲＴ状態）を付与すると決定する確率が高い第１高確率状態（例えば、ＣＺ（ＡＲＴ後））と、前記第１高確率状態よりも遊技者に対して特典を付与すると決定する確率が高い第２高確率状態（例えば、特殊ＣＺ）と、を有する遊技機であって、
複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記リールに表示された複数の図柄の一部を表示する図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９０、スタートスイッチ７９）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９０、ストップスイッチ基板８０）と、
前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングとに応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄表示手段に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、主制御回路９０、ステッピングモータ）と、
遊技者に対して前記特典を付与するか否かを決定する付与決定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定すると、前記特典を付与する特典付与手段（例えば、主制御回路９０）と、
第１の条件を満たすと（例えば、ＡＲＴ状態が終了すると）、前記第１高確率状態に遊技状態を移行し、前記第１高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第１高確率状態を終了する第１高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
第２の条件を満たすと（例えば、ランク決めＡＲＴ中の抽籤に当籤すると）、前記第１高

確率状態から前記第２高確率状態に遊技状態を移行し、前記第２高確率状態の残り遊技期間が閾値に達すると、前記第２高確率状態を終了する第２高確率状態制御手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記第２高確率状態制御手段が前記第２高確率状態に遊技状態を移行させると、移行前の前記第１高確率状態の残り遊技期間を前記第２高確率状態の残り遊技期間としてセットする期間設定手段（例えば、主制御回路９０）と、
前記第１高確率状態中に前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記第１高確率状態の残り遊技期間として所定期間を加算するとともに、前記第２高確率状態中に前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記第２高確率状態の残り遊技期間として前記所定期間を加算する高確率状態加算手段（例えば、主制御回路９０）と、を備え、
前記特典付与手段は、前記第２高確率状態の残り遊技期間が前記閾値に達すると、前記特典を付与し、
前記高確率状態加算手段は、前記第２高確率状態の残り遊技期間が前記閾値に達したことに応じて前記特典付与手段が前記特典を付与すると、前記第１高確率状態の残り遊技期間として所定期間を加算し、
前記第１高確率状態制御手段は、前記第２高確率状態の残り遊技期間が前記閾値に達したことに応じて前記特典付与手段が前記特典を付与すると、当該特典の付与が行われた後に、前記第１高確率状態に遊技状態を移行する
ことを特徴とする遊技機。

【２６３３】

また、前記本発明の第５８の遊技機では、前記期間設定手段は、移行前の前記第１高確率状態の残り遊技期間を前記第２高確率状態の残り遊技期間の残り遊技期間としてセットすると、移行前の前記第１高確率状態の残り遊技期間をクリアすることとしてもよい。

【２６３４】

上記構成の本発明の第５６～第５８の遊技機によれば、特典付与の期待が高い状態中の遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２６３５】

［第５９～第６４の遊技機］

従来、上述した構成の遊技機において、例えば内部当籤役やＡＴ遊技を決定するための抽籤テーブルがＲＯＭに記憶された遊技機が知られている（例えば、特開２００９－１２５４５９号公報参照）。

【２６３６】

ところで、従来、ＡＴ遊技の抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、副制御基板に設けられたＲＯＭに保存されている。しかしながら、近年、遊技機業界に特有の理由から、ＡＴ遊技の抽籤に係るテーブル及びプログラムも主制御基板に設けられたＲＯＭに記憶する必要がある。このため、規則により小容量に制限されている主制御基板のＲＯＭ容量が圧迫されることになる。

【２６３７】

本発明は上記第２８の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２８の目的は、主制御基板側（メイン側）に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。

【２６３８】

上記第２８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第５９の遊技機を提供する。

【２６３９】

遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「０」～「３」）を格納する設定値格納領域と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値の高低種別を示す高低情報を格納する高低情報格納領域と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値の偶数又は奇

数の種別を示す偶奇情報を格納する偶奇情報格納領域と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に基づいて、前記設定値の前記高低情報及び前記偶奇情報を算出する設定値種別算出手段（例えば、設定変更確認処理のＳ１５１３）と、を備え、
前記設定値種別算出手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定の演算を施すことにより、前記高低情報及び前記偶奇情報を算出し、該算出した前記高低情報及び前記偶奇情報をそれぞれ前記高低情報格納領域及び前記偶奇情報格納領域に格納する
ことを特徴とする遊技機。
【２６４０】
また、前記本発明の第５９の遊技機では、前記設定値種別算出手段が行う前記所定の演算は、前記設定値に関する情報を１以上の整数で除算する演算であり、
前記除算の結果として得られる、商が前記高低情報であり、余りが前記偶奇情報であるようにしてもよい。
【２６４１】
上記第２８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６０の遊技機を提供する。
【２６４２】
遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定内部値「０」～「３」）を格納する設定値格納領域と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に基づいて、前記設定値の高低種別を示す高低情報と、前記設定値の偶数又は奇数の種別を示す偶奇情報とを算出する設定値種別算出手段（例えば、設定変更確認処理のＳ１５１３）と、を備え、
前記設定値種別算出手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定の演算を施すことにより、前記高低情報及び前記偶奇情報を算出する
ことを特徴とする遊技機。
【２６４３】
上記第２８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６１の遊技機を提供する。
【２６４４】
遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定内部値「０」～「３」）を格納する設定値格納領域と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に基づいて、前記設定値の高低種別を示す高低情報と、前記設定値の偶数又は奇数の種別を示す偶奇情報とを算出する設定値種別算出手段（例えば、設定変更確認処理のＳ１５１３）と、を備え、
前記設定値種別算出手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定の演算を施すことにより、前記高低情報及び前記偶奇情報を算出し、
前記所定の演算は、前記設定値に関する情報を２で除算する演算であり、前記除算の結果として得られる、商が前記高低情報であり、余りが前記偶奇情報である
ことを特徴とする遊技機。
【２６４５】
上記第２８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６２の遊技機を提供する。
【２６４６】
複数の乱数値を発生可能な乱数発生回路（例えば、乱数回路１１０）と、
遊技者にとっての有利度合を定めた設定値を格納する設定値格納領域と、
前記乱数発生回路が発生させた複数の乱数値を格納する乱数値格納領域と、
抽籤に使用される複数の抽籤値群が格納された抽籤値格納領域と、
抽籤に使用される複数の抽籤選択情報が格納された抽籤選択格納領域と、
前記抽籤選択格納領域に格納された前記複数の抽籤選択情報に基づいて抽籤処理を行う抽

籤手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記抽籤選択情報には、前記抽籤値格納領域に格納された前記複数の抽籤値群の中から抽籤に必要な抽籤値群を選択するための情報が含まれるとともに、少なくとも、前記乱数値格納領域に格納された前記複数の乱数値の中から抽籤に必要な乱数値を選択するための乱数選択情報（例えば、オフセット値）と前記抽籤処理における抽籤回数を示す抽籤回数情報（例えば、抽籤回数）とが一つの情報として構成された複合情報（例えば、複合データ）が含まれ、
前記抽籤手段は、
前記抽籤選択格納領域に格納された前記複合情報から前記乱数選択情報と前記抽籤回数情報とを分離して抽出し、
前記抽出された前記乱数選択情報に基づいて前記乱数値格納領域から所定の乱数値を選択し、
前記抽籤選択格納領域に格納された前記抽籤選択情報に基づいて前記抽籤値格納領域から所定の抽籤値群を選択し、
前記抽出された前記抽籤回数情報、前記所定の乱数値及び前記所定の抽籤値群に基づいて抽籤処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２６４７】
また、前記本発明の第６２の遊技機では、前記乱数値格納領域は、書き換え可能な不揮発性格納領域内において、所定のアドレス範囲内（例えば、「Ｆ００９Ｈ」～「Ｆ０１６Ｈ」）に配置され、
前記所定のアドレス範囲内の先頭アドレス（例えば、「Ｆ０００Ｈ」）は、前記不揮発性格納領域の先頭アドレスから予め定められたアドレス分離れているようにしてもよい。
【２６４８】
上記第２８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６３の遊技機を提供する。
【２６４９】
複数の乱数値を発生可能な乱数発生回路（例えば、乱数回路１１０）と、
前記乱数発生回路が発生させた複数の乱数値を格納する乱数値格納領域と、
抽籤に使用される複数の抽籤値群が格納された抽籤値格納領域と、
抽籤に使用される複数の抽籤選択情報が格納された抽籤選択格納領域と、
前記抽籤選択格納領域に格納された前記複数の抽籤選択情報に基づいて抽籤処理を行う抽籤手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記抽籤選択情報には、前記抽籤値格納領域に格納された前記複数の抽籤値群の中から抽籤に必要な抽籤値群を選択するための情報が含まれるとともに、少なくとも、前記乱数値格納領域に格納された前記複数の乱数値の中から抽籤に必要な乱数値を選択するための乱数選択情報（例えば、オフセット値）と前記抽籤処理における抽籤回数を示す抽籤回数情報（例えば、抽籤回数）とが一つの情報として構成された複合情報（例えば、複合データ）が含まれ、
前記抽籤手段は、前記抽籤選択格納領域に格納された、前記抽籤選択情報、前記乱数選択情報及び前記抽籤回数情報に基づいて抽籤処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２６５０】
上記第２８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６４の遊技機を提供する。
【２６５１】
複数の乱数値を発生可能な乱数発生回路（例えば、乱数回路１１０）と、
前記乱数発生回路が発生させた複数の乱数値を格納する乱数値格納領域と、
抽籤に使用される複数の抽籤値群が格納された抽籤値格納領域と、
抽籤に使用される複数の抽籤選択情報が格納された抽籤選択格納領域と、

前記抽籤選択格納領域に格納された前記複数の抽籤選択情報に基づいて出玉抽籤処理を行う出玉抽籤手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
遊技開始時に抽籤により内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、を備え、
前記乱数値格納領域には、前記内部当籤役決定手段による抽籤で使用される第１の乱数値と、前記出玉抽籤手段による前記出玉抽籤処理で使用可能な複数の第２の乱数値とが別個に格納され、
前記抽籤選択情報には、前記抽籤値格納領域に格納された前記複数の抽籤値群の中から前記出玉抽籤処理で必要な抽籤値群を選択するための情報が含まれるとともに、少なくとも、前記乱数値格納領域に格納された前記複数の第２の乱数値の中から前記出玉抽籤処理で必要な所定の第２の乱数値を選択するための乱数選択情報（例えば、オフセット値）と前記出玉抽籤処理における抽籤回数を示す抽籤回数情報（例えば、抽籤回数）とが一つの情報として構成された複合情報（例えば、複合データ）が含まれ、
前記出玉抽籤手段は、前記抽籤選択格納領域に格納された、前記抽籤選択情報、前記乱数選択情報及び前記抽籤回数情報に基づいて抽籤処理を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２６５２】
上記構成の本発明の第５９～第６４の遊技機によれば、メイン側に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されることを抑制することができる。
【２６５３】
［第６５～第６７の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、遊技機に設けられた設定キーを操作することにより、設定値（例えば１～６）を７セグＬＥＤ（Light Emitting Diode）で表示する遊技機が知られている（例えば、特開２０１３－０４２８７０号公報参照）。
【２６５４】
ところで、従来、ＡＴ遊技の抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、副制御基板に設けられたＲＯＭに保存されている。しかしながら、近年、遊技機業界に特有の理由から、ＡＴ遊技の抽籤に係るテーブル及びプログラムも主制御基板に設けられたＲＯＭに記憶する必要がある。このため、規則により小容量に制限されている主制御基板のＲＯＭ容量が圧迫されることになる。
【２６５５】
本発明は上記第２９の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２９の目的は、主制御基板側（メイン側）に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。
【２６５６】
上記第２９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６５の遊技機を提供する。
【２６５７】
遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「０」～「３」）を格納する設定値格納領域と、
表示器（例えば、７セグＬＥＤ）と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値（例えば、設定値「１」，「２」，「５」，「６」）を前記表示器に表示するための表示データを生成する設定値表示手段（例えば、設定値７セグ表示処理）と、を備え、
前記設定値格納領域に格納される前記設定値に関する情報としては、０以上の所定の整数範囲内において、該所定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む所定数の整数が設定され、
前記表示器に表示される前記設定値としては、１以上の特定の整数範囲内において該特定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む前記所定数の整数が設定され、
前記設定値表示手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対し

て特定の演算を施して、当該設定値に関する情報を対応する設定値に変換し、該変換された設定値の表示データを生成する
ことを特徴とする遊技機。
【２６５８】
また、前記本発明の第６５の遊技機では、前記設定値表示手段は、前記特定の演算において、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定のビットセット処理を施し、該所定のビットセット処理が施された前記設定値に関する情報を、該所定のビットセット処理が施される前の前記設定値に関する情報に加算して対応する設定値を生成するようにしてもよい。
【２６５９】
上記第２９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６６の遊技機を提供する。
【２６６０】
遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「０」～「３」）を格納する設定値格納領域と、
表示器（例えば、７セグＬＥＤ）と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報を前記表示器に表示される設定値（例えば、設定値「１」，「２」，「５」，「６」）に変換する設定値変換手段（例えば、設定値７セグ表示処理のＳ１５２１，Ｓ１５２２）と、を備え、
前記設定値格納領域に格納される前記設定値に関する情報としては、０以上の所定の整数範囲内において、該所定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む所定数の整数が設定され、
前記表示器に表示される前記設定値としては、１以上の特定の整数範囲内において該特定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む前記所定数の整数が設定され、
前記設定値変換手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して特定の演算を施して、当該設定値に関する情報を対応する設定値に変換し、
前記所定の整数範囲は、前記特定の整数範囲より小さい
ことを特徴とする遊技機。
【２６６１】
上記第２９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６７の遊技機を提供する。
【２６６２】
遊技者にとっての有利度合を定めた設定値に関する情報（例えば、設定値の内部値「０」～「３」）を格納する設定値格納領域と、
表示器（例えば、７セグＬＥＤ）と、
前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対応する設定値（例えば、設定値「１」，「２」，「５」，「６」）を前記表示器に表示するための表示データを生成する設定値表示手段（例えば、設定値７セグ表示処理）と、を備え、
前記設定値格納領域に格納される前記設定値に関する情報としては、０以上の所定の整数範囲内において、該所定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む所定数の整数が設定され、
前記表示器に表示される前記設定値としては、１以上の特定の整数範囲内において該特定の整数範囲内の最小整数値及び最大整数値を含む前記所定数の整数が設定され、
前記設定値表示手段は、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して特定の演算を施して、当該設定値に関する情報を対応する設定値に変換し、該変換された設定値の表示データを生成し、
前記設定値表示手段は、前記特定の演算において、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報に対して所定のビットセット処理を施し、該所定のビットセット処理が施された前記設定値に関する情報を、該所定のビットセット処理が施される前の前記設定値に関する情報に加算して対応する設定値を生成し、

前記設定値に関する情報及び前記設定値はともに、８ビットのデータで構成され、
前記設定値表示手段は、前記所定のビットセット処理において、前記設定値格納領域に格納された前記設定値に関する情報のデータのビット０に１をセットする
ことを特徴とする遊技機。
【２６６３】
上記構成の本発明の第６５～第６７の遊技機によれば、メイン側に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されることを抑制することができる。
【２６６４】
［第６８～第７０の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、停止操作によって停止表示された図柄のコードナンバーが主制御回路から副制御回路へ送信されると、サブＣＰＵは、図柄番号変換テーブルを参照して、各図柄のコードナンバーを図柄番号に変換し、この図柄番号の組合せから図柄組合せテーブルに基づいて役情報番号を検出し、内部当籤役を判別する遊技機が知られている（例えば、特開２００４－２５４７１８号公報参照）。
【２６６５】
特開２００４－２５４７１８号公報で開示されている当籤役の変換処理や成立役の検出処理は、ＲＯＭの容量制限が無い副制御回路で行われている。しかしながら、例えば、当籤役の変換処理や成立役の検出処理などは、通常、ループ処理で構成されるので、これらの処理を、規則によりＲＯＭ容量が小容量に制限されている主制御回路で実行すると、主制御側のＲＯＭ容量が圧迫されることになる。
【２６６６】
本発明は上記第３０の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３０の目的は、例えば、当籤役の変換処理や成立役の検出処理などのループ処理を必要とする処理を主制御基板側（メイン側）で行っても、メイン側のＲＯＭ容量の圧迫を抑制することが可能な遊技機を提供することである。
【２６６７】
上記第３０の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６８の遊技機を提供する。
【２６６８】
アキュームレータ（例えば、Ａレジスタ）と、
第１ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
第２ペアレジスタ（例えば、ＢＣレジスタ）と、
所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
所定の条件が成立しているときに、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を、特定の内部当籤役に関する情報に変換可能にする内部当籤役変換手段（例えば、図柄設定処理のＳ２０３３～Ｓ２０３７）と、
前記特定の内部当籤役への変換対象となる所定の内部当籤役に関する情報が格納された特定情報格納領域（例えば、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル）と、を備え、
前記内部当籤役変換手段は、
前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を前記アキュームレータにセットし、
前記特定情報格納領域の先頭アドレスの情報を前記第１ペアレジスタにセットし、
前記特定情報格納領域のバイト数を前記第２ペアレジスタにセットし、
前記アキュームレータ、前記第１ペアレジスタ及び前記第２ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定のブロックサーチ命令（例えば、ＣＰＩＲ命令）を実行することにより、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役が前記所定の内部当籤役であるか否かを検出する
ことを特徴とする遊技機。
【２６６９】
上記第３０の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第６９の遊技機を

提供する。
【２６７０】
アキュームレータ（例えば、Ａレジスタ）と、
第１ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
第２ペアレジスタ（例えば、ＢＣレジスタ）と、
所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
遊技者にとって有利な特別遊技（例えば、ボーナス）が作動中であるときに、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を、特定の内部当籤役に関する情報に変換可能にする内部当籤役変換手段（例えば、図柄設定処理のＳ２０３３～Ｓ２０３７）と、
前記特定の内部当籤役への変換対象となる所定の内部当籤役に関する情報が格納された特定情報格納領域（例えば、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル）と、を備え、
前記内部当籤役変換手段は、
前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に関する情報を前記アキュームレータにセットし、
前記特定情報格納領域の先頭アドレスの情報を前記第１ペアレジスタにセットし、
前記特定情報格納領域のバイト数を前記第２ペアレジスタにセットし、
前記アキュームレータ、前記第１ペアレジスタ及び前記第２ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定のブロックサーチ命令（例えば、ＣＰＩＲ命令）を実行することにより、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役が前記所定の内部当籤役であるか否かを検出する
ことを特徴とする遊技機。
【２６７１】
上記第３０の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７０の遊技機を提供する。
【２６７２】
アキュームレータ（例えば、Ａレジスタ）と、
第１ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
第２ペアレジスタ（例えば、ＢＣレジスタ）と、
所定の確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理）と、
所定の条件が成立しているときに、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に係る当籤番号を、特定の内部当籤役に係る当籤番号に変換可能にする内部当籤役変換手段（例えば、図柄設定処理のＳ２０３３～Ｓ２０３７）と、
前記特定の内部当籤役への変換対象となる所定の内部当籤役に係る当籤番号が格納された特定当籤番号格納領域（例えば、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル）と、を備え、
前記内部当籤役変換手段は、
前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役に係る当籤番号を前記アキュームレータにセットし、
前記特定当籤番号格納領域の先頭アドレスの情報を前記第１ペアレジスタにセットし、
前記特定当籤番号格納領域のバイト数を前記第２ペアレジスタにセットし、
前記アキュームレータ、前記第１ペアレジスタ及び前記第２ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定のブロックサーチ命令（例えば、ＣＰＩＲ命令）を実行することにより、前記内部当籤役決定手段により決定された前記内部当籤役が前記所定の内部当籤役であるか否かを検出する
ことを特徴とする遊技機。
【２６７３】
上記構成の本発明の第６８～第７０の遊技機によれば、例えば、当籤役の変換処理や成立役の検出処理などのループ処理を必要とする処理をメイン側で行っても、メイン側のＲＯＭ容量の圧迫を抑制することができる。
【２６７４】

［第７１～第７３の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、遊技機に関する試験を行うための試験端子基板が図柄制御基板（主制御基板）に接続された遊技機が知られている（例えば、特開２００３－１４４６３０号公報参照）。
【２６７５】
ところで、従来、遊技機を試験するための試験装置に接続される試験端子基板は、主制御基板に接続される試験端子基板と、副制御基板に接続される試験端子基板とで構成されている。しかしながら、近年、試験仕様の変更により、副制御基板に接続されていた試験端子基板も主制御基板に接続して、遊技機の試験を行うようになった。この場合、試験関連の処理を主制御基板側で行うことになるので、規則により小容量に制限されている主制御基板のＲＯＭ容量が圧迫されることになる。
【２６７６】
本発明は上記第３１の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３１の目的は、主制御基板側（メイン側）に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。
【２６７７】
上記第３１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７１の遊技機を提供する。
【２６７８】
第１のレジスタ（例えば、Ｃレジスタ）と、
第２のレジスタ（例えば、Ｂレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
１以上の出力ポートを使用して、各出力ポートから対応する信号を出力する信号出力手段（例えば、試験信号出力処理）と、
前記信号出力手段から信号を出力するための出力データが格納された出力データ格納領域（例えば、規定外出力ポート格納領域）と、を備え、
前記信号出力手段は、
最初に信号が出力される前記出力ポートのポート番号を前記第１のレジスタにセットし、
使用する前記出力ポートの数を前記第２のレジスタにセットし、
前記出力データ格納領域の先頭アドレスを前記ペアレジスタにセットし、
前記第１のレジスタ、前記第２のレジスタ及び前記ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定の連続出力命令（例えば、ＯＴＩＣＲ命令）を実行することにより、各出力ポートに対応する信号を連続して出力する
ことを特徴とする遊技機。
【２６７９】
上記第３１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７２の遊技機を提供する。
【２６８０】
第１のレジスタ（例えば、Ｃレジスタ）と、
第２のレジスタ（例えば、Ｂレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
１以上の出力ポートを使用して、各出力ポートから対応する信号を出力する信号出力手段（例えば、試験信号出力処理）と、
前記信号出力手段から信号を出力するための出力データが格納された出力データ格納領域（例えば、規定外出力ポート格納領域）と、を備え、
前記信号出力手段は、
最初に信号が出力される前記出力ポートのポート番号を前記第１のレジスタにセットし、
使用する前記出力ポートの数を前記第２のレジスタにセットし、
前記出力データ格納領域の先頭アドレスを前記ペアレジスタにセットし、
前記第１のレジスタ、前記第２のレジスタ及び前記ペアレジスタへのデータのセット処理

の終了後、所定の連続出力命令（例えば、ＯＴＩＣＲ命令）を実行することにより、各出力ポートに対応する信号を連続して出力し、
前記信号出力手段から出力される信号が、外部の試験機に出力される試験信号であり、出力ポート毎に出力される試験信号の種別が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【２６８１】
上記第３１の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７３の遊技機を提供する。
【２６８２】
第１のレジスタ（例えば、Ｃレジスタ）と、
第２のレジスタ（例えば、Ｂレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
１以上の出力ポートを使用して、各出力ポートから対応する信号を出力する信号出力手段（例えば、試験信号出力処理）と、
前記信号出力手段から信号を出力するための出力データが格納された出力データ格納領域（例えば、規定外出力ポート格納領域）と、を備え、
前記信号出力手段は、
最初に信号が出力される前記出力ポートのポート番号を前記第１のレジスタにセットし、
使用する前記出力ポートの数を前記第２のレジスタにセットし、
前記出力データ格納領域の先頭アドレスを前記ペアレジスタにセットし、
前記第１のレジスタ、前記第２のレジスタ及び前記ペアレジスタへのデータのセット処理の終了後、所定の連続出力命令（例えば、ＯＴＩＣＲ命令）を実行することにより、各出力ポートに対応する信号を連続して出力し、
前記所定の連続出力命令では、
前記ペアレジスタにセットされているアドレスに格納されているデータを前記第１のレジスタにセットされているポート番号の出力ポートにセットする第１の処理、
前記第１の処理後、前記第２のレジスタにセットされている前記出力ポートの数を１減算し、前記第１のレジスタにセットされているポート番号の値を１加算し、前記ペアレジスタにセットされているアドレスの値を１加算する第２の処理、及び、
前記第２の処理後、前記第１のレジスタにセットされているポート番号の値が０であるか否かを判定し、ポート番号の値が０である場合には処理を終了し、ポート番号の値が０以外である場合には、前記第１の処理以降の処理を繰り返す第３の処理が、一括して実行される
ことを特徴とする遊技機。
【２６８３】
上記構成の本発明の第７１～第７３の遊技機によれば、メイン側に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されることを抑制することができる。
【２６８４】
［第７４～第７６の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、遊技の進行を遅延（一時的に停止）させるフリーズ（遊技ロック）の待機期間で所定の抽籤結果が得られ、有効ラインに所定の図柄組合せが停止された場合に、フリーズの予約条件に基づいて、フリーズを実行する遊技機が知られている（例えば、特開２０１５－００３１８６号公報参照）。
【２６８５】
ところで、近年の遊技機では、遊技ロックを用いた演出が盛んに行われ、この遊技ロックの抽籤テーブルや抽籤処理プログラムは、主制御基板に設けられたＲＯＭに保存されている。しかしながら、主制御基板のＲＯＭ容量は規則により小容量に制限されているので、遊技ロックの抽籤に係るテーブル及びプログラムにより、主制御基板のＲＯＭ容量が圧迫される可能性がある。
【２６８６】

本発明は上記第３２の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３２の目的は、遊技ロック機能を備えた遊技機において、主制御基板側（メイン側）に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、遊技ロックの抽籤に係るテーブル及びプログラムによるＲＯＭ容量の圧迫を抑制することである。

【２６８７】

上記第３２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７４の遊技機を提供する。

【２６８８】

第１のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）と、
第２のレジスタ（例えば、Ｅレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
遊技の進行を一時的に停止する遊技ロックを実行するロック実行手段（例えば、遊技ロック設定処理）と、
判定フラグ（例えば、遊技ロック判定フラグ）及び予約フラグ（例えば、遊技ロック予約フラグ）が格納されたフラグ格納領域と、
遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定し、前記判定フラグ又は前記予約フラグに遊技ロック情報を格納可能な遊技ロック抽籤手段（例えば、スタート時出玉関連抽籤処理）と、を備え、
前記ロック実行手段は、
前記フラグ格納領域のアドレスを前記ペアレジスタにセットし、
所定の指定レジスタロード命令（例えば、ＩＮＬＤ命令）を実行して、前記判定フラグを前記第１のレジスタにセットする処理、前記予約フラグを前記第２のレジスタにセットする処理、及び、前記ペアレジスタにセットされたアドレスを更新する処理を一括して行い、
前記第１のレジスタに前記遊技ロック情報が格納されている場合には、当該遊技ロック情報に対応する遊技ロックを実行する
ことを特徴とする遊技機。

【２６８９】

また、前記本発明の第７４の遊技機では、前記遊技ロック実行手段は、前記所定の指定レジスタロード命令が実行された後、前記フラグ格納領域の前記判定フラグに前記第２のレジスタにセットされているデータを格納するようにしてもよい。

【２６９０】

上記第３２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７５の遊技機を提供する。

【２６９１】

第１のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）と、
第２のレジスタ（例えば、Ｅレジスタ）と、
ペアレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
格納されたデータによりアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、
遊技の進行を一時的に停止する遊技ロックを実行するロック実行手段（例えば、遊技ロック設定処理）と、
判定フラグ（例えば、遊技ロック判定フラグ）及び予約フラグ（例えば、遊技ロック予約フラグ）が格納されたフラグ格納領域と、
遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定し、前記判定フラグ又は前記予約フラグに遊技ロック情報を格納可能な遊技ロック抽籤手段（例えば、スタート時出玉関連抽籤処理）と、を備え、
前記ロック実行手段は、
前記拡張レジスタを用いてアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、ＬＤＱ命令）を実行することにより、前記フラグ格納領域のアドレスを前記ペアレジスタにセットし、

所定の指定レジスタロード命令（例えば、ＩＮＬＤ命令）を実行して、前記判定フラグを前記第１のレジスタにセットする処理、前記予約フラグを前記第２のレジスタにセットする処理、及び、前記ペアレジスタにセットされたアドレスを更新する処理を一括して行い、
前記第１のレジスタに前記遊技ロック情報が格納されている場合には、当該遊技ロック情報に対応する遊技ロックを実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２６９２】
上記第３２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７６の遊技機を提供する。
【２６９３】
第１のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）と、
第２のレジスタ（例えば、Ｅレジスタ）と、
第３のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）と、
遊技の進行を一時的に停止する遊技ロックを実行するロック実行手段（例えば、遊技ロック設定処理）と、
判定フラグ（例えば、遊技ロック判定フラグ）及び予約フラグ（例えば、遊技ロック予約フラグ）が格納されたフラグ格納領域と、
遊技ロックを行うか否かを抽籤により決定し、前記判定フラグ又は前記予約フラグに遊技ロック情報を格納可能な遊技ロック抽籤手段（例えば、スタート時出玉関連抽籤処理）と、を備え、
前記ロック実行手段は、
前記フラグ格納領域のアドレスを前記第３のレジスタにセットし、
所定の指定レジスタロード命令（例えば、ＩＮＬＤ命令）を実行して、前記判定フラグを前記第１のレジスタにセットする処理、前記予約フラグを前記第２のレジスタにセットする処理、及び、前記第３のレジスタにセットされたアドレスを更新する処理を一括して行い、
前記所定の指定レジスタロード命令の実行後、前記フラグ格納領域の前記判定フラグに前記第２のレジスタにセットされているデータを格納し、その後、前記第２のレジスタにセットされているデータをクリアし、
前記第１のレジスタに前記遊技ロック情報が格納されている場合には、当該遊技ロック情報に対応する遊技ロックを実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２６９４】
上記構成の本発明の第７４～第７６の遊技機によれば、遊技ロック機能を備えた遊技機において、メイン側に設けられたＲＯＭの空き容量を増やし、遊技ロックの抽籤に係るテーブル及びプログラムによるＲＯＭ容量の圧迫を抑制することができる。
【２６９５】
［第７７～第８０の遊技機］
従来、例えば、副制御回路（演出制御部）とスケーラ装置（サブデバイス）との間で通信エラーが生じた場合に、エラーの発生日時及び内容を確認できる遊技機が知られている（例えば、特開２０１４－１３６００４号公報参照）。
【２６９６】
上述のように、従来、サブデバイスに関するエラーは問題視されており、サブデバイスが不調となった場合には予定されていた演出が実行されないことがあり、それにより遊技の興趣が低下する恐れがあった。
【２６９７】
本発明は、上記第３３の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３３の目的は、例えばサブデバイス（演出装置）等の不調時にも、できる限り予定された演出を実行可能とし、遊技の興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することである。
【２６９８】

上記第３３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７７の遊技機を提供する。
【２６９９】
第１演出手段（例えば、スピーカ３２２）と、
第２演出手段（例えば、表示装置１１）と、
前記第１演出手段による演出を制御する第１演出制御手段（例えば、音制御タスク）と、
前記第２演出手段による演出を制御する第２演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した場合に、当該演出制御の停止後の経過時間を計時する異常時用計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した際に前記第２演出制御手段による前記第２演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第２演出制御手段は、実行中の前記第２演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第２演出手段の演出制御の経過時間を前記異常停止時用計時手段の計時結果に基づいて管理する
ことを特徴とする遊技機。
【２７００】
また、前記本発明の第７７の遊技機では、さらに、前記第１演出制御手段から出力された制御信号（例えば、演出制御コマンド等）に基づいて前記第１演出手段を駆動制御するとともに、前記第１演出制御手段から前記制御信号が入力された際に所定の信号（例えば、応答信号）を第１演出制御手段に出力する駆動制御手段（例えば、音制御部３２１）を備え、
前記第１演出制御手段は、前記駆動制御手段からの前記所定の信号を取得できない場合に、実行中の前記第１演出手段の演出制御を停止するようにしてもよい。
【２７０１】
上記第３３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７８の遊技機を提供する。
【２７０２】
第１演出手段（例えば、スピーカ３２２）と、
第２演出手段（例えば、表示装置１１）と、
前記第１演出手段による演出を制御する第１演出制御手段（例えば、音制御タスク）と、
前記第２演出手段による演出を制御する第２演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した場合に、当該演出制御の停止後の経過時間を計時する異常時用計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した際に前記第２演出制御手段による前記第２演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第２演出制御手段は、実行中の前記第２演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第２演出手段の演出制御の経過時間を前記異常時用計時手段の計時結果に基づいて管理し、
前記第２演出制御手段は、前記第１演出手段による演出と前記第２演出手段による演出との連動演出の実行を指示する特定の情報（例えば、マーカーＭ１，Ｍ２等）を取得した際には、当該特定の情報に応じた内容の前記第２演出手段による演出を開始する
ことを特徴とする遊技機。
【２７０３】
また、前記本発明の第７８の遊技機では、前記第１演出制御手段は、所定の演出シーケンス情報（例えば、音制御状態情報）に基づいて前記第１演出手段による演出を制御し、
前記特定の情報は、前記所定の演出シーケンス情報に含まれるようにしてもよい。
【２７０４】
上記第３３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第７９の遊技機を

提供する。
【２７０５】
第１演出手段（例えば、スピーカ３２２）と、
第２演出手段（例えば、表示装置１１）と、
前記第１演出手段による演出を制御する第１演出制御手段（例えば、音制御タスク）と、
前記第２演出手段による演出を制御する第２演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した場合に、当該演出制御の停止後の経過時間を計時する異常時用計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御が停止した際に前記第２演出制御手段による前記第２演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第２演出制御手段は、実行中の前記第２演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第２演出手段の演出制御の経過時間を前記異常時用計時手段の計時結果に基づいて管理し、
前記異常時用計時手段は、前記最初から実行し直される前記第２演出手段の演出制御が開始されるまで、計時を開始しない
ことを特徴とする遊技機。
【２７０６】
上記第３３の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８０の遊技機を提供する。
【２７０７】
第１演出手段（例えば、スピーカ３２２）と、
第２演出手段（例えば、表示装置１１）と、
前記第１演出手段による演出を制御する第１演出制御手段（例えば、音制御タスク）と、
前記第２演出手段による演出を制御する第２演出制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御に不具合が発生した際に、当該演出制御の不具合発生後の経過時間を計時する異常時用計時手段（例えば、フェールセーフ用タイマ）と、を備え、
前記第２演出制御手段は、所定周期（例えば、３３ｍｓｅｃ）で前記第１演出制御手段による演出制御の状況を監視し、
前記第１演出制御手段による前記第１演出手段の演出制御の実行中に当該演出制御の不具合が前記第２演出制御手段により検知され、且つ、当該不具合が検知された際に前記第２演出制御手段による前記第２演出手段の演出制御が行われている場合には、前記第２演出制御手段は、実行中の前記第２演出手段の演出制御を最初から実行し直し、当該最初から実行し直された前記第２演出手段の演出制御の経過時間を前記異常時用計時手段の計時結果に基づいて管理する
ことを特徴とする遊技機。
【２７０８】
上記構成の本発明の第７７～第８０の遊技機によれば、例えばサブデバイス（演出装置）等の不調時にも、できる限り予定された演出が実行可能となり、遊技の興趣の低下を抑制することができる。
【２７０９】
［第８１～第８７の遊技機］
従来、例えば、払出音の出音時間を調整することにより、払出数の減少により発生する物足りなさや違和感を低減する遊技機が知られている（例えば、特開２０１４－１００１８８号公報参照）。
【２７１０】
ところで、従来、例えば出音制御の異常などにより、遊技価値付与時の効果音（払出音）の出音が停止しないエラーが発生し、遊技者に不快感を与えることがあった。
【２７１１】

本発明は、上記第３４の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３４の目的は、例えば、遊技価値付与時の効果音の出音が停止しないエラーが発生しても、遊技者に不快感を与えることを抑制することが可能な遊技機を提供することである。
【２７１２】
上記第３４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８１の遊技機を提供する。
【２７１３】
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１，音制御部）と、備え、
前記音制御手段は、
一の単位遊技において出音条件を満たしたときに、所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、
前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されているときには、前記所定音を停止させる制御を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２７１４】
また、前記本発明の第８１の遊技機では、識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部を備え、該可変表示部で変動表示を開始させた後に、停止させることで遊技結果を導出可能な遊技機であって、
前記音制御手段は、前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記複数の可変表示部のいずれかの変動表示が停止するときに、前記所定音を停止させる制御を実行可能であるようにしてもよい。
【２７１５】
上記第３４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８２の遊技機を提供する。
【２７１６】
識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１，音制御部）と、備え、
前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、
前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、
前記音制御手段は、前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、
前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動表示の開始後、前記複数の停止操作手段のいずれかに対する操作が検知された場合に、前記音制御手段は、前記所定音を停止させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７１７】
また、前記本発明の第８２の遊技機では、前記音制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間の出音を終了させることが可能であるようにしてもよい。

【２７１８】
上記第３４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８３の遊技機を提供する。
【２７１９】
出音手段（例えば、スピーカ）と、
１以上の演出手段（例えば、表示装置１１、ＬＥＤ、役物等）と、
前記出音手段による出音、及び、前記１以上の演出手段のそれぞれによる演出を制御可能な制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、備え、
前記制御手段は、一の単位遊技において特定条件を満たしたときに、前記出音手段により所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であるとともに、各演出手段による所定の演出の制御を実行可能であり、
前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されているときには、前記制御手段は、前記所定音を停止させるとともに、各演出手段の動作状況を確認し、前記所定の演出を継続して実行している演出手段があれば、当該演出手段の演出動作を停止させる制御を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２７２０】
また、前記本発明の第８３の遊技機では、識別情報を変動表示可能な複数の可変表示部を備え、該可変表示部で変動表示を開始させた後に、停止させることで遊技結果を導出可能な遊技機であって、
前記制御手段は、前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記複数の可変表示部のいずれかの変動表示が停止するときに、前記所定音を停止させる制御を実行可能であるようにしてもよい。
【２７２１】
また、上記第３４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８４の遊技機を提供する。
【２７２２】
識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
１以上の演出手段（例えば、表示装置１１、ＬＥＤ、役物等）と、
前記出音手段による出音、及び、前記１以上の演出手段のそれぞれによる演出を制御可能な制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、備え、
前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、
前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、
各演出手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定の演出を実行可能であり、
前記制御手段は、前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であるとともに、各演出手段による前記所定の演出の制御を実行可能であり、
前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動表示の開始後、前記複数の停止操作手段のいずれかに対する操作が検知された場合に、前記制御手段は、前記所定音を停止させるとともに、各演出手段の動作状況を確認し、前記所定の演出を継続して実行している演出手段があれば、当該演出手段の演出動作を停止させることを特徴とする遊技機。

【２７２３】
また、前記本発明の第８４の遊技機では、前記制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間を終了させることが可能であるようにしてもよい。
【２７２４】
上記第３４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８５の遊技機を提供する。
【２７２５】
識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示部（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、該可変表示部で変動表示を開始させた後に、停止させることで遊技結果を導出可能な遊技機であって、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１，音制御部）と、備え、
前記音制御手段は、
一の単位遊技において出音条件を満たしたときに、所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、
前記一の単位遊技の次の単位遊技で、前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記複数の可変表示部のいずれかの変動表示が停止するときに、前記所定音を停止させる出音停止制御を実行可能であり、
前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記出音停止制御が行われるより前に特定のエラーが発生した場合には、前記所定音を停止させ、該特定のエラーを報知する報知音を出音する制御を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２７２６】
また、上記第３４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８６の遊技機を提供する。
【２７２７】
識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１，音制御部）と、備え、
前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、
前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、
前記音制御手段は、
前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、
前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動表示の開始後、前記複数の停止操作手段に対する最初の操作が検知された場合に、前記所定音を停止させる出音停止制御を実行可能であり、
前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記出音停止制御が行われるより前に特定のエラーが発生した場合には、前記所定音を停止させ、該特定のエラーを報知する報知音を出音する制御を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。
【２７２８】
また、前記本発明の第８６の遊技機では、前記音制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間を終了させることが可能であるようにしてもよい。
【２７２９】
上記第３４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８７の遊技機を提供する。
【２７３０】
識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な複数の可変表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、
前記複数の可変表示手段に対応してそれぞれ設けられた複数の停止操作手段（例えば、３つのストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）と、
所定の条件が成立した場合に、遊技価値（例えば、メダル）を付与可能な付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１，音制御部）と、備え、
前記複数の可変表示手段による前記識別情報の変動表示が開始された後に、前記複数の停止操作手段に対する遊技者の操作が行われることにより遊技結果（例えば、図柄組合せ）を導出可能であり、
前記出音手段は、前記遊技価値が付与された場合に、所定音を出音可能であり、
前記音制御手段は、前記遊技価値が付与される場合に、前記出音手段により前記所定音を所定期間にわたって出音させる制御を実行可能であり、
前記所定音が前記所定期間を過ぎて出音されている状況において、前記識別情報の変動表示の開始後、前記複数の停止操作手段のいずれかに対する操作が検知された場合に、前記音制御手段は、前記所定音を停止させ、
前記所定音は、付与される前記遊技価値の度合いに応じた期間、特定音が繰り返し出音される音（例えば、「ループタイプの音」）である
ことを特徴とする遊技機。
【２７３１】
また、前記本発明の第８７の遊技機では、前記音制御手段は、前記付与手段による遊技価値の付与が完了したことに応じて、前記所定期間を終了させることが可能であるようにしてもよい。
【２７３２】
上記構成の本発明の第８１～第８７の遊技機によれば、例えば、遊技価値付与時の効果音の出音が停止しないエラーが発生しても、遊技者に不快感を与えることを抑制することができる。
【２７３３】
［第８８～第９２の遊技機］
従来、例えば、演出時に画面等に表示されるキャラクタのコスチュームやアクセサリーなどを選択可能な組合せを規定し、特定のコスチュームのみを組合せ可能な所定のアクセサリーが遊技者により選択することができる遊技機が知られている（例えば、特開２０１８－０１１７９０号公報参照）。この遊技機では、所定のアクセサリーが選択された場合には、特定のコスチューム以外のコスチュームの選択を禁止し、特定のコスチュームが自動的に選択される。それゆえ、このような遊技機では、キャラクタの固有のイメージを損なうことなく、キャラクタをカスタマイズすることができる。
【２７３４】
ところで、従来、遊技者により例えばキャラクタ等をカスタマイズ可能な機能を有する遊技機では、この機能をさらに発展させて演出の多彩化を図ることだけでなく、演出に必要

なデータ量の抑制も求められている。
【２７３５】
本発明は、上記第３５の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３５の目的は、遊技者により演出態様をカスタマイズ可能な機能を備えた遊技機において、演出の多彩化を図るとともに、演出に必要なデータ量を抑制することが可能な技術を提供することである。
【２７３６】
上記第３５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８８の遊技機を提供する。
【２７３７】
所定の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）の演出態様情報を設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、
演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のＳ３００１）と、
通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板８６）と、
前記演出決定手段により決定された演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置１１等）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「４」又は「５」）が決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、
前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２７３８】
また、前記本発明の第８８の遊技機では、前記所定の演出カテゴリの演出態様情報は、遊技者の操作により選択可能であるようにしてもよい。
【２７３９】
また、上記第３５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第８９の遊技機を提供する。
【２７４０】
遊技者が操作可能な操作手段と、
第１の演出カテゴリ（例えば、「キャラクタ」）及び該第１の演出カテゴリと異なる第２の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）のそれぞれの演出態様情報を、遊技者の操作により設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、
演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のＳ３００１）と、
通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板８６）と、
前記演出決定手段により決定された演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置１１等）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「４」又は「５」）が決定され、且つ、設定されている前記第２の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特

別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、
前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、且つ、設定されている前記第２の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２７４１】
また、前記本発明の第８９の遊技機では、前記特別演出データに基づいて演出が実行される場合、前記第１の演出カテゴリの演出態様情報が第１の演出態様情報（例えば、「キャラクタＡ」）であるときと、前記第１の演出カテゴリの演出態様情報が前記第１の演出態様情報と異なる第２の演出態様情報（例えば、「キャラクタＢ」）であるときとで、実行される演出の少なくとも一部の内容が異なるようにしてもよい。
【２７４２】
上記第３５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９０の遊技機を提供する。
【２７４３】
遊技者が操作可能な操作手段と、
第１の演出カテゴリ（例えば、「キャラクタ」）及び該第１の演出カテゴリと異なる第２の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）のそれぞれの演出態様情報を、遊技者の操作により設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、
演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のＳ３００１）と、
通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板８６）と、
前記演出決定手段により決定された演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置１１等）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「４」又は「５」）が決定され、且つ、設定されている前記第１の演出カテゴリの演出態様情報と前記第２の演出カテゴリの演出態様情報との組合せに対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、
前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、且つ、設定されている前記第１の演出カテゴリの演出態様情報と前記第２の演出カテゴリの演出態様情報との組合せに対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２７４４】
上記第３５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９１の遊技機を提供する。
【２７４５】
所定の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）の演出態様情報を設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、
演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のＳ３００１）と、
前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「４」又は「５」）が決定された場合に、演出パターンの書き換えを決定可能な演出書換手段と、
通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板８６）と、

前記演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置１１等）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、
前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記所定の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行し、
前記演出決定手段により特定の演出パターンが決定され、且つ、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定されなかった場合には、前記特別演出データとは異なる、前記特定の演出パターンに対応する演出データに基づいて演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【２７４６】
また、前記本発明の第９１の遊技機では、前記所定の演出カテゴリの演出態様情報は、遊技者の操作により選択可能であるようにしてもよい。
【２７４７】
また、上記第３５の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９２の遊技機を提供する。
【２７４８】
遊技者が操作可能な操作手段と、
第１の演出カテゴリ（例えば、「キャラクタ」）及び該第１の演出カテゴリと異なる第２の演出カテゴリ（例えば、「衣装」）のそれぞれの演出態様情報を、遊技者の操作により設定可能な演出設定手段（例えば、演出カスタム機能）と、
演出パターン（例えば、演出番号）を決定可能な演出決定手段（例えば、演出番号抽籤処理中のＳ３００１）と、
前記演出決定手段により特定の演出パターン（例えば、演出番号「４」又は「５」）が決定された場合に、演出パターンの書き換えを決定可能な演出書換手段と、
通常演出データ（例えば、「通常セリフ」の音声データ）及び特別演出データ（例えば、「衣装固有のセリフ演出」の音声データ）を含む複数の演出データを記憶可能な記憶手段（例えば、ロムカートリッジ基板８６）と、
前記演出パターンと前記演出設定手段により設定された演出態様情報と応じた演出データに基づいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、スピーカ、表示装置１１等）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記第２の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがある場合には、当該特別演出データに基づいて演出を実行し、
前記演出決定手段により前記特定の演出パターンが決定され、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定され、且つ、設定されている前記第２の演出カテゴリの演出態様情報に対応する前記特別演出データがない場合には、前記通常演出データに基づいて演出を実行し、
前記演出決定手段により特定の演出パターンが決定され、且つ、前記演出書換手段により演出パターンの書き換えが決定されなかった場合には、前記特別演出データとは異なる、前記特定の演出パターンに対応する演出データに基づいて演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。

【２７４９】
上記構成の本発明の第８８～第９２の遊技機によれば、演出態様をカスタマイズ可能な機能を備えた遊技機において、演出の多彩化を図るとともに、演出に必要なデータ量を抑制することができる。
【２７５０】
［第９３～第９５の遊技機］
従来、例えば、演出用ボタンの操作を伴う操作演出を設けることにより遊技の興趣を高める遊技機（例えば、特開２０１３－２５２３１７号公報参照）や、遊技者が遊技に関する情報を閲覧することができる遊技者用メニューの表示機能を備えた遊技機（例えば、特開２００６－１５０１４５号公報参照）が知られている。
【２７５１】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、操作演出の発生時に遊技者用メニュー（ガイドメニュー）を閲覧できないため、取り急ぎ遊技に関する情報を確認したい場合には不便であった。
【２７５２】
本発明は、上記第３６の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３６の目的は、操作演出の発生時にもガイドメニューの閲覧を可能にし、利便性を高めることが可能な遊技機を提供することである。
【２７５３】
上記第３６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９３の遊技機を提供する。
【２７５４】
遊技者の操作を検出可能な第１検出手段（例えば、「ボタンＡ」）及び第２検出手段（例えば、タッチパネル）と、
所定の情報を表示可能な演出表示手段（例えば、表示装置１１及びサブ表示装置１８）と、
演出中に前記第１検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第１検出手段で操作が検出された場合には前記演出表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出（例えば、「ボタン押下演出」）を制御可能な操作演出制御手段と、
前記第２検出手段で操作が検出された場合に前記演出表示手段に遊技関連情報（例えば、「ガイドメニュー」）を表示する制御を実行可能な特別表示制御手段と、を備え、
前記操作演出の実行中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第２検出手段で操作が検出された場合には前記遊技関連情報が表示可能であり、当該遊技関連情報が表示された状態で前記第１検出手段で操作が検出された場合には前記操作演出の内容が更新されない
ことを特徴とする遊技機。
【２７５５】
また、前記本発明の第９３の遊技機では、前記演出表示手段は、前記操作演出が表示される第１画面と、該第１画面とは別個に設けられ且つ前記遊技関連情報が表示される第２画面とを有するようにしてもよい。
【２７５６】
上記第３６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９４の遊技機を提供する。
【２７５７】
遊技者の操作を検出可能な第１検出手段（例えば、「ボタンＡ」）及び第２検出手段（例えば、タッチパネル）と、
所定の情報を表示可能な演出表示手段（例えば、表示装置１１及びサブ表示装置１８）と、
演出中に前記第１検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第１検出手段で操作が検出された場合には前記演出表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出（例えば、「ボタン押下演出」）を制御可能な操作演出制御手

段と、
前記第２検出手段で操作が検出された場合に前記演出表示手段に遊技関連情報（例えば、「ガイドメニュー」）を表示する制御を実行可能な特別表示制御手段と、を備え、
前記演出表示手段は、前記操作演出が表示される第１画面と、該第１画面とは別個に設けられ且つ前記遊技関連情報が表示される第２画面とを有し、
前記操作演出の実行中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第２検出手段で操作が検出された場合には前記遊技関連情報が前記第２画面に表示可能であり、当該遊技関連情報が前記第２画面に表示された場合には前記操作演出が表示されている前記第１画面の表示態様が変化し、当該遊技関連情報が前記第２画面に表示された状態で前記第１検出手段で操作が検出された場合には前記第１画面に表示されている前記操作演出の内容が更新されない
ことを特徴とする遊技機。
【２７５８】
上記第３６の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９５の遊技機を提供する。
【２７５９】
遊技者の操作を検出可能な第１検出手段（例えば、「ボタンＡ」）及び第２検出手段（例えば、タッチパネル）と、
所定の情報を表示可能な演出表示手段（例えば、表示装置１１及びサブ表示装置１８）と、
演出中に前記第１検出手段で操作を検出可能な状況が発生可能であり、当該状況発生後、前記第１検出手段で操作が検出された場合には前記演出表示手段に表示されている演出内容が更新され得る操作演出（例えば、「ボタン押下演出」）を制御可能な操作演出制御手段と、
前記第２検出手段で操作が検出された場合に前記演出表示手段に遊技関連情報（例えば、「ガイドメニュー」）を表示する制御を実行可能な特別表示制御手段と、を備え、
前記操作演出の実行中で且つ前記第１検出手段で操作を検出可能な状況において、前記第２検出手段で操作が検出された場合には前記遊技関連情報が表示可能であり、当該遊技関連情報が表示された状態で前記第１検出手段で操作が検出された場合には前記操作演出の内容が更新されずに前記演出表示手段に表示されている前記遊技関連情報の内容が更新される
ことを特徴とする遊技機。
【２７６０】
また、前記本発明の第９５の遊技機では、前記遊技関連情報が表示された状態から前記操作演出に復帰した場合には、前記第１検出手段による操作の検出により前記操作演出の内容が更新可能となるようにしてもよい。
【２７６１】
上記構成の本発明の第９３～第９５の遊技機によれば、操作演出の発生時にもガイドメニューの閲覧が可能となり、利便性を高めることができる。
【２７６２】
［第９６～第１００の遊技機］
従来、例えば、遊技で注意すべき事柄を告知するための注意用表示情報を適度な頻度で表示する機能を備えた遊技機が知られている（例えば、特開２０１１－２２９７８１号公報参照）。
【２７６３】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、注意用表示情報の表示頻度を調整しても、例えばエラー発生や電断発生などにより、注意用表示情報の表示動作が途中で途切れた場合には、遊技者が注意内容を十分に把握できない恐れがあった。
【２７６４】
本発明は、上記第３７の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３７の目的は、注意用表示情報の表示動作が途中で途切れた場合であっても、遊技者に注意内容を

十分に把握させることが可能な遊技機を提供することである。
【２７６５】
上記第３７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９６の遊技機を提供する。
【２７６６】
注意情報（例えば、「のめり込み防止情報」）を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、
前記注意情報は、その表示開始から少なくとも所定期間（例えば、３秒）、表示可能であり、
前記注意情報の表示期間中に前記注意情報の表示が中断され、当該中断が解消された場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７６７】
上記第３７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９７の遊技機を提供する。
【２７６８】
注意情報（例えば、「のめり込み防止情報」）及びエラー報知情報を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、
前記注意情報は、その表示開始から少なくとも所定期間（例えば、３秒）、表示可能であり、
前記注意情報の表示期間中にエラーが発生した場合には、前記注意情報の表示が中断されるとともに前記表示手段には前記エラー報知情報が表示され、当該エラー報知情報の表示が終了した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７６９】
上記第３７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９８の遊技機を提供する。
【２７７０】
注意情報（例えば、「のめり込み防止情報」）を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、
前記注意情報は、その表示開始から少なくとも所定期間（例えば、３秒）、表示可能であり、
前記注意情報の表示期間中に電断が発生した場合には、前記注意情報の表示が中断され、当該電断から復帰した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７７１】
上記第３７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第９９の遊技機を提供する。
【２７７２】
注意情報（例えば、「のめり込み防止情報」）、エラー報知情報、及び、有利区間の終了に関する遊技情報を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、

前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、
前記注意情報の画像データが設定されるレイヤーの優先度は、前記有利区間の終了に関する遊技情報の画像データが設定されるレイヤーの優先度より高く、
前記有利区間が終了した場合には、前記表示手段は、前記有利区間の終了に関する遊技情報を表示するとともに前記注意情報を合わせて表示可能であり、且つ、当該注意情報を、その表示開始から少なくとも所定期間（例えば、３秒）、表示可能であり、
前記注意情報の表示期間中にエラーが発生した場合には、前記注意情報の表示が中断されるとともに前記表示手段には前記エラー報知情報が表示され、当該エラー報知情報の表示が終了した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７７３】
上記第３７の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１００の遊技機を提供する。
【２７７４】
注意情報（例えば、「のめり込み防止情報」）、エラー報知情報、及び、有利区間の終了に関する遊技情報を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
前記表示手段による表示を制御可能な表示制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、
前記有利区間が終了した場合には、前記表示手段は、前記有利区間の終了に関する遊技情報を前記表示手段で表示するとともに、前記注意情報を、前記表示手段の表示画面内に表示されている特定の遊技情報（例えば、サービス画像等）上に重畳して表示可能であり、且つ、当該注意情報を、その表示開始から少なくとも所定期間（例えば、３秒）、表示可能であり、
前記注意情報の表示期間中にエラーが発生した場合には、前記注意情報の表示が中断されるとともに前記表示手段には前記エラー報知情報が表示され、当該エラー報知情報の表示が終了した場合には、前記表示制御手段は、前記注意情報の表示を再開し、当該再開から少なくとも前記所定期間、前記注意情報を前記表示手段で表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７７５】
上記構成の本発明の第９６～第１００の遊技機によれば、注意用表示情報（注意情報）の表示動作が途中で途切れた場合であっても、遊技者に注意内容を十分に把握させることができる。
【２７７６】
［第１０１～第１０６の遊技機］
従来、演出実行時に映像をサウンドと同期させて表示することにより、遊技者の興味を増大させる遊技機が知られている（例えば、特開２００３－０２４５２９号公報参照）。
【２７７７】
しかしながら、上述した従来の遊技機において、例えば、演出実行時に、映像とサウンドとを同じタイミングで再生しても、映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生したときには、映像とサウンドとの間にズレ（同期ズレ）が発生する場合があった。映像の内容が、例えば歌手のＰＶ（Promotional Video）等である場合には、映像とサウンドとの間のズレが目立ち、品質が著しく低下する。
【２７７８】
本発明は、上記第３８の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３８の目的は、例えば映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生しても、映像とサウンドとの間の同期ズレを無くすことが可能な遊技機を提供することである。
【２７７９】
上記第３８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０１の遊技機

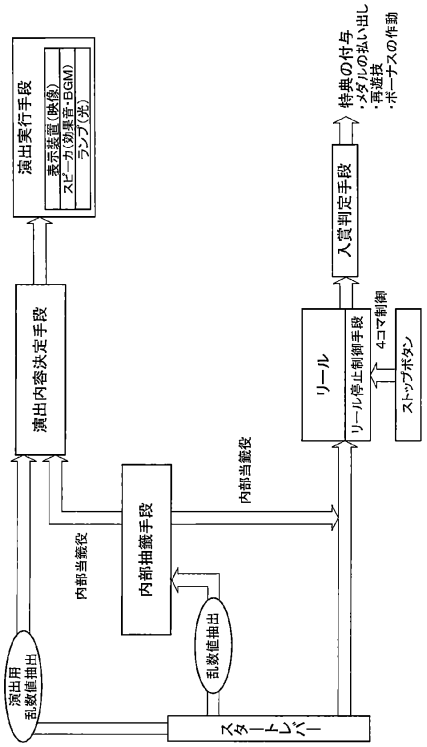
を提供する。
【２７８０】
演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記音制御手段は、前記表示手段による２フレーム目以降の所定フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７８１】
また、上記第３８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０２の遊技機を提供する。
【２７８２】
演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記音制御手段は、前記表示手段による２フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７８３】
上記第３８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０３の遊技機を提供する。
【２７８４】
演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記表示制御手段は、１フレーム目に前記表示手段で表示させる画像と同じ画像を２フレーム目以降の所定フレーム目まで表示させ、前記音制御手段は、前記表示手段による前記所定フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７８５】
また、上記第３８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０４の遊技機を提供する。
【２７８６】
演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
出音手段（例えば、スピーカ）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記出音手段による出音を制御する音制御手段（例えば、映像制御タスク）と、を備え、
前記表示手段による画像表示に合わせて前記出音手段による出音を実行する場合、前記表示制御手段は、１フレーム目に前記表示手段で表示させる画像と同じ画像を２フレーム目においても表示させ、前記音制御手段は、前記表示手段による２フレーム目の画像表示が開始されたときに、前記出音手段による出音を開始させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７８７】
上記第３８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０５の遊技機

を提供する。
【２７８８】
演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
１以上の演出手段（例えば、スピーカ、ＬＥＤ、役物等）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記１以上の演出手段による演出をそれぞれ制御する１以上の演出制御手段（例えば、音制御タスク、ＬＥＤ制御タスク、役物制御タスク）と、を備え、
前記表示手段による画像表示に合わせて少なくとも一つの演出手段による演出を実行する場合、対応する各演出制御手段は、前記表示手段による２フレーム目以降の所定フレーム目の画像表示が開始されたときに、対応する演出手段による演出を開始させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７８９】
上記第３８の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０６の遊技機を提供する。
【２７９０】
演出画像を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
１以上の演出手段（例えば、スピーカ、ＬＥＤ、役物等）と、
前記表示手段による画像表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
前記１以上の演出手段による演出をそれぞれ制御する１以上の演出制御手段（例えば、音制御タスク、ＬＥＤ制御タスク、役物制御タスク）と、を備え、
前記表示手段による画像表示に合わせて少なくとも一つの演出手段による演出を実行する場合、対応する各演出制御手段は、前記表示手段による２フレーム目の画像表示が開始されたときに、対応する演出手段による演出を開始させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７９１】
上記構成の本発明の第１０１～第１０６の遊技機によれば、例えば映像データの読み込み落ちや処理落ちと呼ばれる不具合が発生しても、映像とサウンドとの間の同期ズレを無くすことができる。
【２７９２】
［第１０７の遊技機］
従来、遊技に係るメダル枚数（ベット枚数等）の情報を画像表示手段で表示する遊技機が知られている（例えば、特開２００７－０５０３０７号公報参照）。また、従来、遊技に係る操作が所定時間行われない場合に、画像表示手段でデモ演出画像（客待ち画像）を表示する遊技機が知られている（例えば、特開２００７－０２０９５５号公報参照）。
【２７９３】
ところで、上記特開２００７－０５０３０７号公報に開示されているベット数などの情報を表示する遊技機において、上記特開２００７－０２０９５５号公報に開示されているデモ演出画像を表示する技術を適用した場合、デモ演出画像の表示中にベット操作を行ったときに表示画像がデモ演出画像から遊技用画像に切り替わるが、この画像の切り替わりに伴う画像処理の負荷により、処理落ちと呼ばれる不具合が発生する可能性がある。このような不具合が発生すると、ベット数が正常に表示されない場合があり、遊技者に違和感を与える恐れがある。
【２７９４】
本発明は、上記第３９の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第３９の目的は、例えばデモ演出画像の表示中にベット操作が行われても、遊技価値のベット数（投入数）の表示態様が不自然とならないようにし、遊技者に与える違和感を軽減することが可能な遊技機を提供することである。
【２７９５】
上記第３９の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０７の遊技機を提供する。

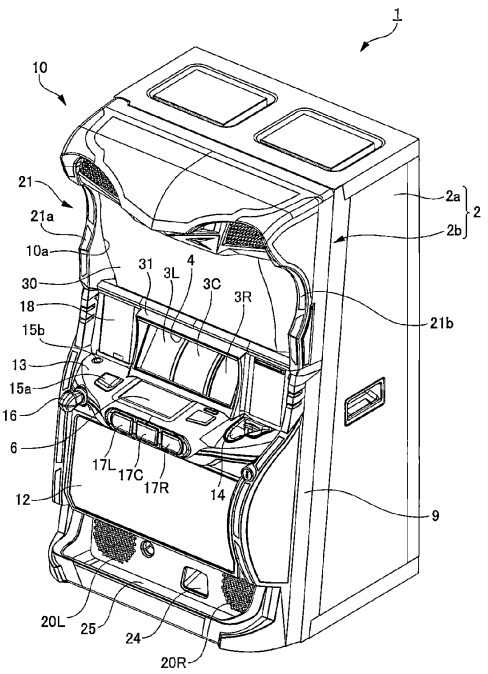
【２７９６】
遊技に関する情報を表示可能な表示手段（例えば、表示装置１１）と、
前記表示手段による前記情報の表示を制御する表示制御手段（例えば、映像制御タスク）と、
遊技者による操作を検出可能であり、１回の操作により単位遊技に必要な最大数の遊技価値が投入される投入操作検出手段（例えば、ＭＡＸベットボタン１５ａ）と、を備え、
前記表示制御手段は、前記投入操作検出手段が前記操作を検出した場合に、前記表示手段により、前記遊技価値の投入数を段階的に更新して前記最大数に到達する態様で画像表示を行う第１投入演出、及び、前記遊技価値の投入数が前記最大数に到達した際の画像のみを表示する第２投入演出を実行可能であり、
遊技の待機状態において前記投入操作検出手段で操作が検出された場合には、前記表示手段に表示される画像が、前記待機状態に対応する画像から遊技中状態に対応する所定の画像に更新されるとともに、当該更新時から所定期間が経過するまでには前記第２投入演出が前記表示手段で実行され、前記所定期間経過後には前記第１投入演出が前記表示手段で実行される
ことを特徴とする遊技機。
【２７９７】
上記構成の本発明の第１０７の遊技機によれば、例えばデモ演出画像の表示中にベット操作が行われても、遊技価値のベット数の表示態様が不自然とならないようにし、遊技者に与える違和感を軽減することができる。
【符号の説明】
【２７９８】
１…パチスロ、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４…リール表示窓、６…情報表示器、１１…表示装置、１１ａ…第１の表示画面、１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ…ストップボタン、１８…サブ表示装置、１８ａ…第２の表示画面、７１…主制御基板、７２…副制御基板、８４…スピーカ群、８５…ＬＥＤ群、９０…主制御回路、９１…マイクロプロセッサ、１０１…メインＣＰＵ、１０２…メインＲＯＭ、１０３…メインＲＡＭ、１０７…演算回路、１１４…第１シリアル通信回路、１１５…第２シリアル通信回路、２００…副制御回路、２０１…サブＣＰＵ２０１、２１１…プロジェクタ機構、３０１…第１インターフェースボード、３０２…第２インターフェースボード、３１０…役物駆動ユニット、３２１…音制御部、３２２…スピーカ

【図面】

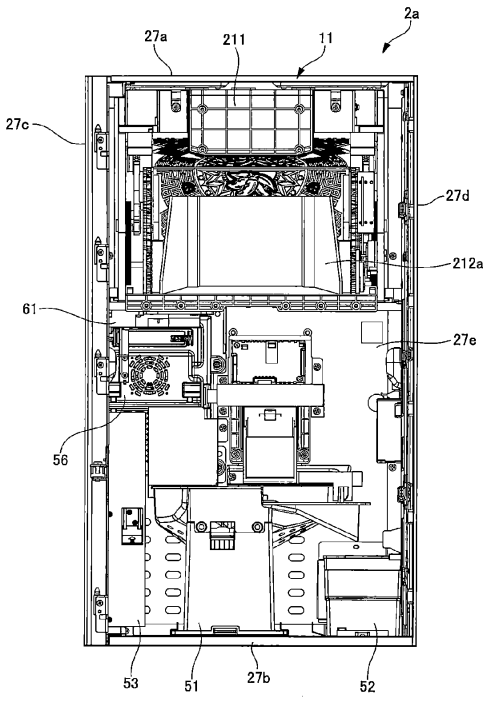
【図１】


演出実行手段
表示装置(映像)
スピーカ(効果音・BGM)
ランプ(光)
演出内容決定手段
内部抽籤手段
内部当籤役
演出用
乱数値抽出
乱数値抽出
スタートレバー
入賞判定手段
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン

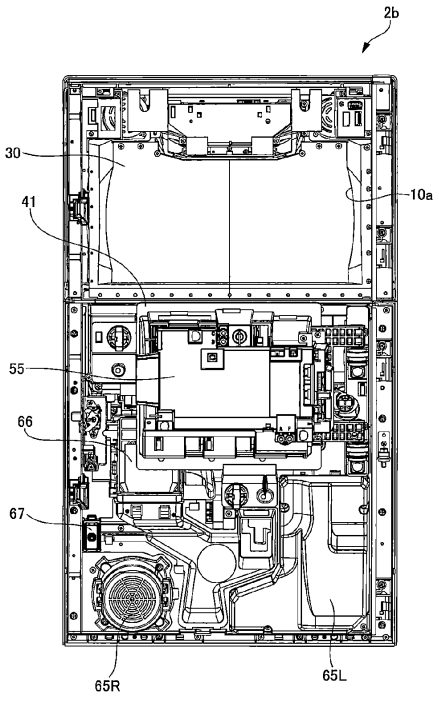
【図２】


1
10
21
21a
10a
30
18
15b
13
15a
16
6
12
2a
2b
2
21b
9
31
3L
4
3C
3R
17L
17C
17R
14
20L
25
24
20R

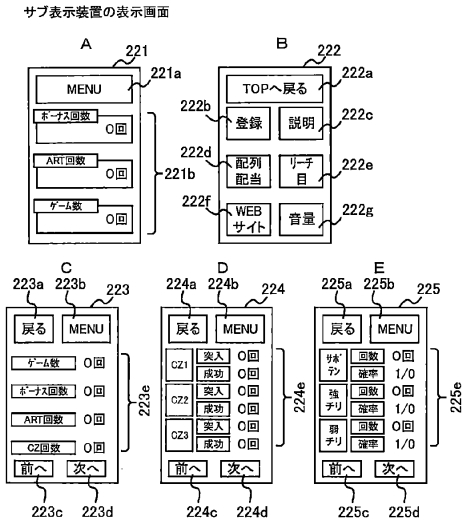
【図３】


2a
27a
211
11
27c
27d
212a
61
27e
56
53
51
27b
52

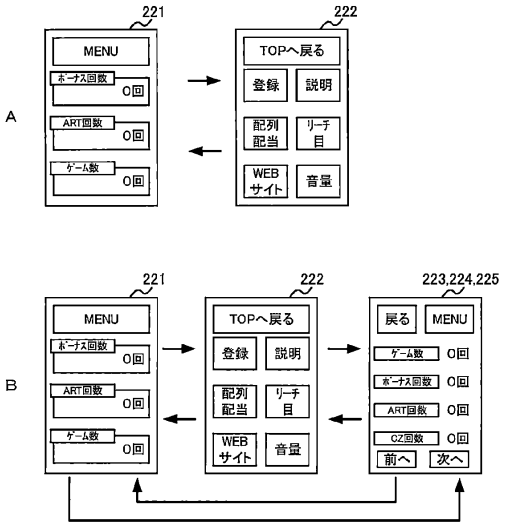
【図４】


2b
30
10a
41
55
66
67
65R
65L

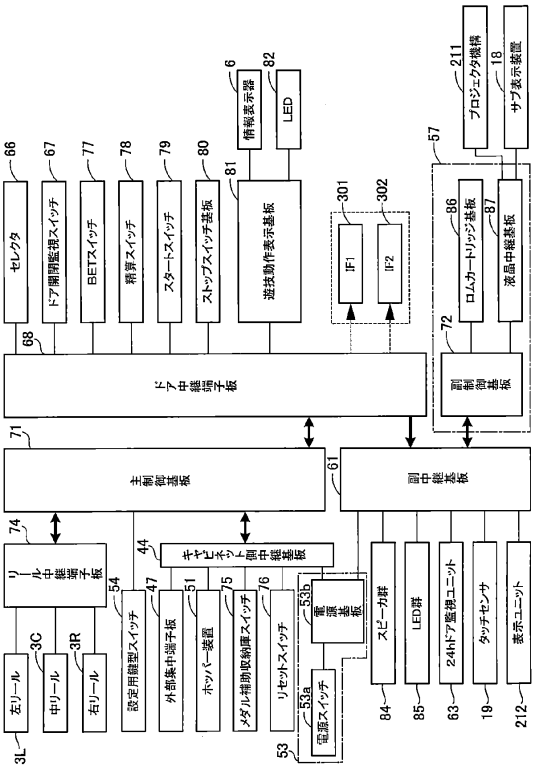
【図５】


サブ表示装置の表示画面
A
221
MENU
ボーナス回数
0回
ART回数
0回
ゲーム数
0回
221a
221b
B
222
TOPへ戻る
登録
説明
配列配当
リーチ目
WEBサイト
音量
222a
222b
222c
222d
222e
222f
222g
C
223a
223b
223
戻る
MENU
ゲーム数
ボーナス回数
ART回数
CZ回数
前へ
次へ
223e
223c
223d
D
224a
224b
224
戻る
MENU
CZ1
CZ2
CZ3
突入
成功
0回
224e
224c
224d
E
225a
225b
225
戻る
MENU
ﾘｶﾞｰﾝ
強ﾁｪﾘ
弱ﾁｪﾘ
回数
確率
0回
1/0
225e
225c
225d

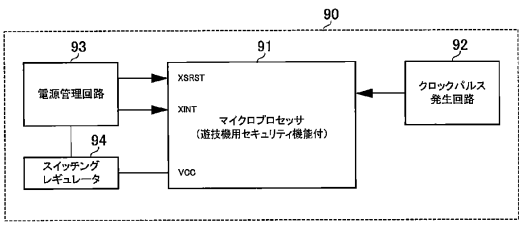
【図６】


A
221
MENU
ボーナス回数
0回
ART回数
0回
ゲーム数
0回
222
TOPへ戻る
登録
説明
配列配当
リーチ目
WEBサイト
音量
B
221
MENU
ボーナス回数
0回
ART回数
0回
ゲーム数
0回
222
TOPへ戻る
登録
説明
配列配当
リーチ目
WEBサイト
音量
223,224,225
戻る
MENU
ゲーム数
0回
ボーナス回数
0回
ART回数
0回
CZ回数
0回
前へ
次へ

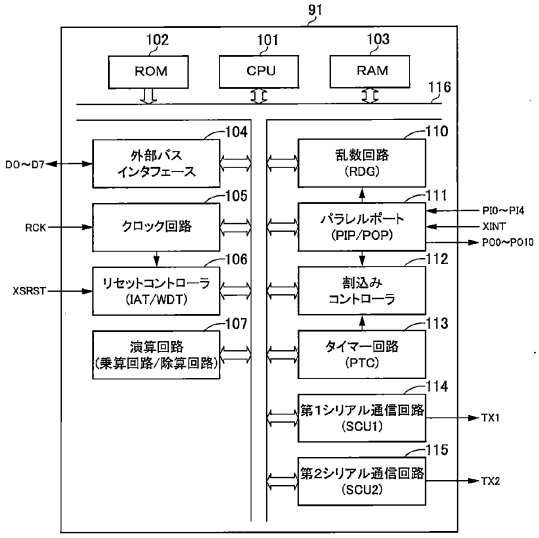
【図７】


セレクタ
ドア開閉監視スイッチ
BETスイッチ
精算スイッチ
スタートスイッチ
ストップスイッチ基板
遊技動作表示基板
情報表示器
LED
IF1
IF2
ロムカートリッジ基板
液晶中継基板
プロジェクタ機構
サブ表示装置
ドア基板
副制御基板
主制御基板
画中継基板
リール中継基板
キャビネット側中継基板
設定用鍵型スイッチ
外部集中端子板
ホッパー装置
メダル補助収納庫スイッチ
リセットスイッチ
電源基板
電源スイッチ
左リール
中リール
右リール
スピーカ群
LED群
24hドア監視ユニット
タッチセンサ
表示ユニット

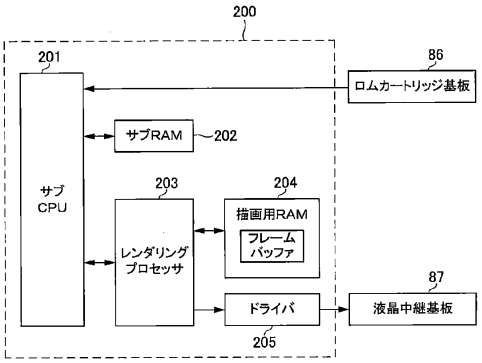
【図８】


90
93
電源管理回路
91
XSRST
XINT
マイクロプロセッサ
（遊技機用セキュリティ機能付）
VCC
92
クロックパルス
発生回路
94
スイッチング
レギュレータ

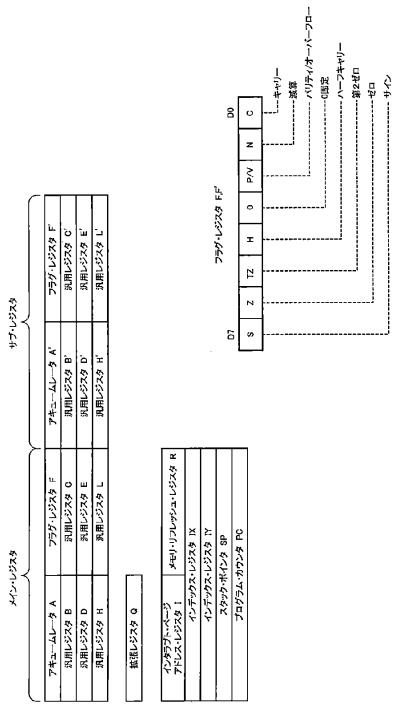
【図９】



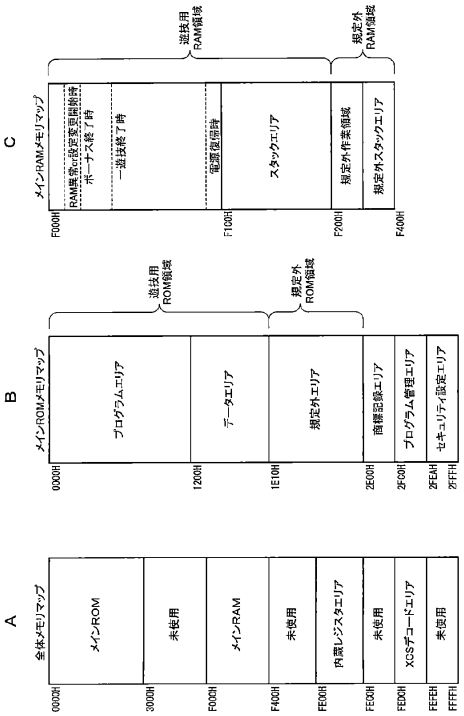
【図１０】



【図１１】

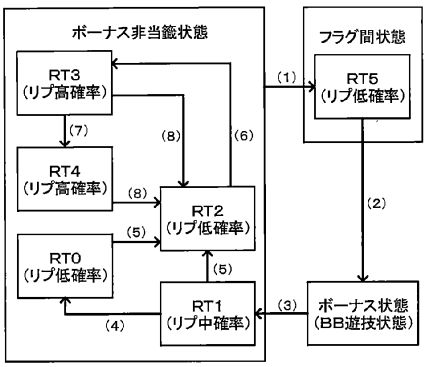


【図１２】



【図１３】

A

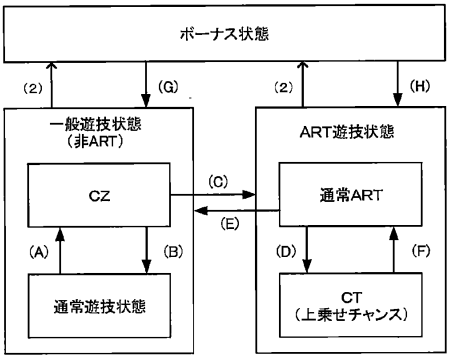


B

移行条件	内容
(1)	F_BB1,2に内部当籤
(2)	F_BB1,2入賞(C_BB1,2が表示)
(3)	ボーナス終了(216枚を超える払出)
(4)	20ゲーム経過
(5)	ベルにぼし目表示
(6)	RT3移行リプレイ表示
(7)	RT4移行リプレイ表示
(8)	ベルにぼし目又はRT2移行リプレイ表示

【図１４】

A



B

移行条件	内容
(A)	通常遊技状態中のCZ抽籤に当籤
(B)	CZ中のART抽籤に非当籤
(C)	CZ中のART抽籤に当籤
(D)	通常ART中のCT抽籤に当籤
(E)	通常ART終了
(F)	CT終了
(G)	ボーナス状態中のART抽籤に非当籤
(H)	ボーナス状態中のART抽籤に当籤

【図１５】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	サボテン3	19	サボテン3	19	サボテン1
18	リプレイ	18	リプレイ	18	チリ上2
17	サボテン3	17	帽子	17	青7
16	帽子	16	チリ上1	16	帽子
15	リプレイ	15	チリ下	15	リプレイ
14	チリ上1	14	サボテン3	14	サボテン3
13	チリ下	13	リプレイ	13	チリ上1
12	青7	12	帽子	12	チリ下
11	帽子	11	白7	11	帽子
10	リプレイ	10	リプレイ	10	リプレイ
9	サボテン1	9	チリ上2	9	サボテン3
8	帽子	8	帽子	8	チリ上1
7	サボテン2	7	チリ上1	7	青7
6	帽子	6	リプレイ	6	帽子
5	リプレイ	5	帽子	5	リプレイ
4	サボテン3	4	青7	4	サボテン1
3	白7	3	チリ上1	3	チリ上2
2	白7	2	白7	2	白7
1	帽子	1	リプレイ	1	帽子
0	リプレイ	0	帽子	0	リプレイ

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	青7	00000010
3	チリ上1	00000011
4	チリ上2	00000100
5	チリ下	00000101
6	リプレイ	00000110
7	帽子	00000111
8	サボテン1	00001000
9	サボテン2	00001001
10	サボテン3	00001010

【図１６】

内部抽籤テーブル(設定1)

No.	略称	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
1	はずれ	37779	8549	37849	1789	1299
2	F_BB1	20	20	20	20	20
3	F_BB1+F_リーチ目リプ'A	5	5	5	5	5
4	F_BB1+F_リーチ目リプ'B	1	1	1	1	1
5	F_BB1+F_リーチ目リプ'C	5	5	5	5	5
6	F_BB1+F_リーチ目リプ'D	1	1	1	1	1
7	F_BB1+F_サボ'1	15	15	15	15	15
8	F_BB1+F_サボ'2	10	10	10	10	10
9	F_BB1+F_弱チリ	5	5	5	5	5
10	F_BB1+F_強チリ1	15	15	15	15	15
11	F_BB1+F_強チリ2	15	15	15	15	15
12	F_BB1+F_特殊1	5	5	5	5	5
13	F_BB1+F_特殊3	5	5	5	5	5
14	F_BB2	20	20	20	20	20
15	F_BB2+F_リーチ目リプ'A	5	5	5	5	5
16	F_BB2+F_リーチ目リプ'B	1	1	1	1	1
17	F_BB2+F_リーチ目リプ'C	5	5	5	5	5
18	F_BB2+F_リーチ目リプ'D	1	1	1	1	1
19	F_BB2+F_サボ'1	15	15	15	15	15
20	F_BB2+F_サボ'2	10	10	10	10	10
21	F_BB2+F_弱チリ	5	5	5	5	5
22	F_BB2+F_強チリ1	15	15	15	15	15
23	F_BB2+F_強チリ2	15	15	15	15	15
24	F_BB2+F_特殊2	5	5	5	5	5
25	F_チリプ'	0	0	0	0	5500
26	F_確チリプ'	0	0	0	0	13400
27	F_1確チリプ'	0	0	0	0	3300
28	F_リーチ目リプ'A	0	0	0	0	1200
29	F_リーチ目リプ'B	0	0	0	0	500
30	F_リーチ目リプ'C	0	0	0	0	600
31	F_リーチ目リプ'D	0	0	0	0	500
32	F_維持リプ'A	8900	37800	1300	0	11800
33	F_維持リプ'B	0	330	330	0	330
34	F_維持リプ'_1st	0	0	0	11230	2750
35	F_維持リプ'_2nd	0	0	0	11230	2750
36	F_維持リプ'_3rd	0	0	0	11230	2750
37	F_RT3リプ'_1st	0	0	1800	0	0
38	F_RT3リプ'_213	0	0	1800	0	0
39	F_RT3リプ'_231	0	0	1800	0	0
40	F_RT3リプ'_3rd	0	0	1800	0	0
41	F_RT4リプ'_123	0	0	0	2800	0
42	F_RT4リプ'_132	0	0	0	2800	0
43	F_RT4リプ'_2nd	0	0	0	2800	0
44	F_RT4リプ'_3rd	0	0	0	2800	0
45	F_3択ベル_1st	5250	5250	5250	5250	5250
46	F_3択ベル_2nd	5250	5250	5250	5250	5250
47	F_3択ベル_3rd	5250	5250	5250	5250	5250
48	F_共通ベル	1000	1000	1000	1000	1000
49	F_サボ'1	610	610	610	610	610
50	F_サボ'2	128	128	128	128	128
51	F_弱チリ	870	870	870	870	870
52	F_強チリ1	150	150	150	150	150
53	F_強チリ2	150	150	150	150	150

【図１７】

A

内部抽籤テーブル（設定1）

No.	略称	RT5 (BB1)
1	はずれ(F_BB1)	26923
2	F_BB1+F_チリリプ	0
3	F_BB1+F_確チリリプ	0
4	F_BB1+F_1確チリリプ	0
5	F_BB1+F_リーチ目リプA	4100
6	F_BB1+F_リーチ目リプB	1650
7	F_BB1+F_リーチ目リプC	2050
8	F_BB1+F_リーチ目リプD	500
9	F_BB1+F_維持リプA	5080
10	F_BB1+F_維持リプB	0
11	F_BB1+F_維持リプ_1st	1640
12	F_BB1+F_維持リプ_2nd	1640
13	F_BB1+F_維持リプ_3rd	1640
14	F_BB1+F_RT3リプ_1st	410
15	F_BB1+F_RT3リプ_213	410
16	F_BB1+F_RT3リプ_231	410
17	F_BB1+F_RT3リプ_3rd	410
18	F_BB1+F_RT4リプ_123	0
19	F_BB1+F_RT4リプ_132	0
20	F_BB1+F_RT4リプ_2nd	0
21	F_BB1+F_RT4リプ_3rd	0
22	F_BB1+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB1+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB1+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB1+F_共通ベル	1000
26	F_BB1+F_サボ1	610
27	F_BB1+F_サボ2	128
28	F_BB1+F_弱チリ	870
29	F_BB1+F_強チリ1	150
30	F_BB1+F_強チリ2	150
31	F_BB1+F_特殊1	5
32	F_BB1+F_特殊2	5
33	F_BB1+F_特殊3	5

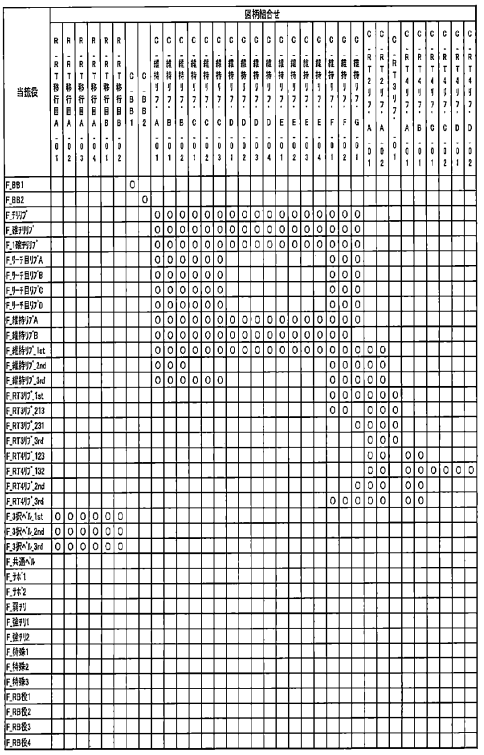
No.	略称	RT5 (BB2)
1	はずれ(F_BB2)	26923
2	F_BB2+F_チリリプ	0
3	F_BB2+F_確チリリプ	0
4	F_BB2+F_1確チリリプ	0
5	F_BB2+F_リーチ目リプA	4100
6	F_BB2+F_リーチ目リプB	1650
7	F_BB2+F_リーチ目リプC	2050
8	F_BB2+F_リーチ目リプD	500
9	F_BB2+F_維持リプA	5080
10	F_BB2+F_維持リプB	0
11	F_BB2+F_維持リプ_1st	1640
12	F_BB2+F_維持リプ_2nd	1640
13	F_BB2+F_維持リプ_3rd	1640
14	F_BB2+F_RT3リプ_1st	410
15	F_BB2+F_RT3リプ_213	410
16	F_BB2+F_RT3リプ_231	410
17	F_BB2+F_RT3リプ_3rd	410
18	F_BB2+F_RT4リプ_123	0
19	F_BB2+F_RT4リプ_132	0
20	F_BB2+F_RT4リプ_2nd	0
21	F_BB2+F_RT4リプ_3rd	0
22	F_BB2+F_3択ベル_1st	5250
23	F_BB2+F_3択ベル_2nd	5250
24	F_BB2+F_3択ベル_3rd	5250
25	F_BB2+F_共通ベル	1000
26	F_BB2+F_サボ1	610
27	F_BB2+F_サボ2	128
28	F_BB2+F_弱チリ	870
29	F_BB2+F_強チリ1	150
30	F_BB2+F_強チリ2	150
31	F_BB2+F_特殊1	5
32	F_BB2+F_特殊2	5
33	F_BB2+F_特殊3	5

B

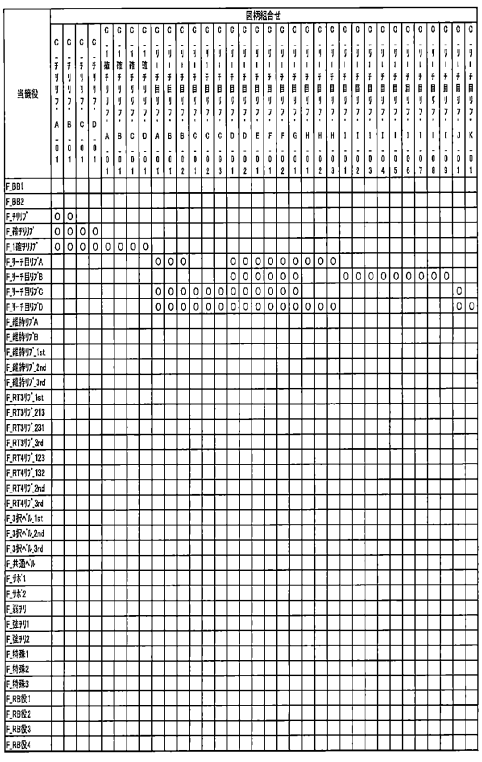
内部抽籤テーブル（設定1）

No.	略称	BB中
1	はずれ	0
2	F_RB役1	300
3	F_RB役2	100
4	F_RB役3	7300
5	F_RB役4	57836

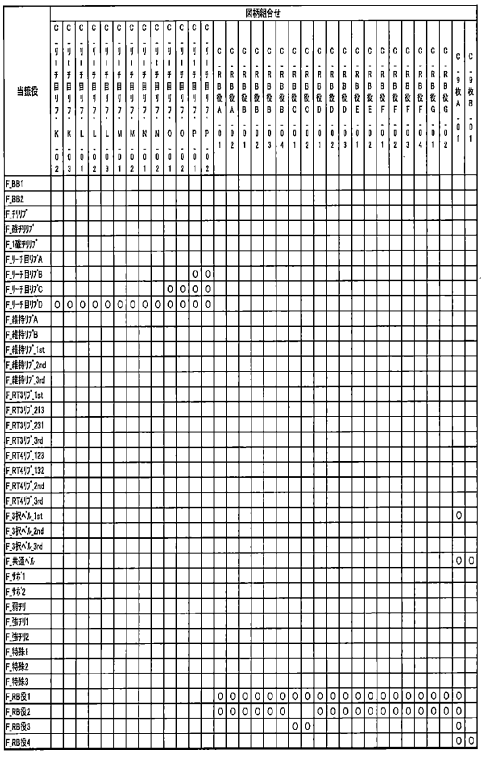
【図１８】



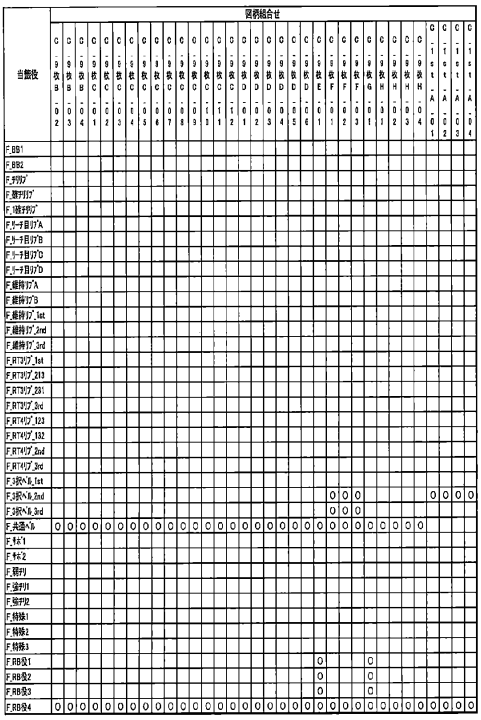
【図１９】



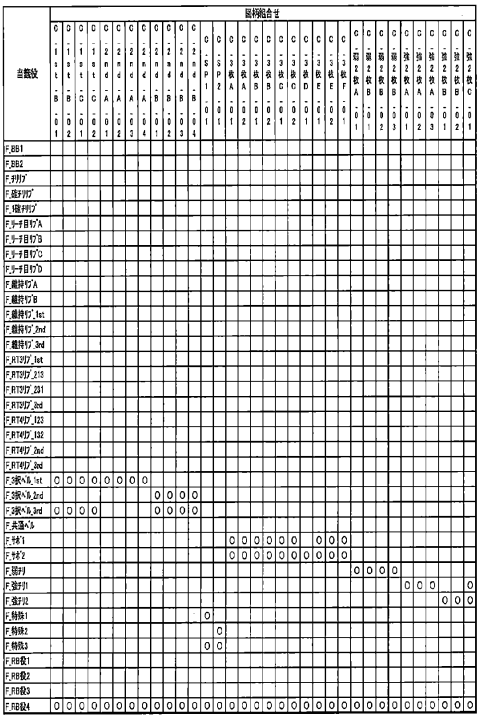
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

当籤役	図柄組合せ							
	C_強2枚C_02	C_強2枚C_03	C_強2枚C_04	C_強2枚C_05	C_強2枚C_06	C_強2枚C_07	C_強2枚C_08	C_強2枚C_09
F_BB1								
F_BB2								
F_チリリプ								
F_確チリリプ								
F_1確チリリプ								
F_リーチ目リプA								
F_リーチ目リプB								
F_リーチ目リプC								
F_リーチ目リプD								
F_維持リプA								
F_維持リプB								
F_維持リプ_1st								
F_維持リプ_2nd								
F_維持リプ_3rd								
F_RT3リプ_1st								
F_RT3リプ_213								
F_RT3リプ_231								
F_RT3リプ_3rd								
F_RT4リプ_123								
F_RT4リプ_132								
F_RT4リプ_2nd								
F_RT4リプ_3rd								
F_3択ベル_1st								
F_3択ベル_2nd								
F_3択ベル_3rd								
F_共通ベル								
F_サポ1								
F_サポ2								
F_弱チリ								
F_強チリ1	○	○	○	○	○	○	○	○
F_強チリ2	○	○	○	○	○	○	○	○
F_特殊1								
F_特殊2								
F_特殊3								
F_RB役1								
F_RB役2								
F_RB役3								
F_RB役4	○	○	○	○	○	○	○	○

【図２４】

内部当籤役と停止図柄組合せ（略称）との対応関係

当籤役	停止操作	
	押し順 正解	押し順 不正解
F_チリリプ	チリリプ(否3連)	リプレイ
F_確チリリプ	チリリプ(3連)	リプレイ
F_1確チリリプ	チリリプ(3連)	リプレイ
F_リーチ目リプA	リーチ目リプ	リプレイ
F_リーチ目リプB	リーチ目リプ	リプレイ
F_リーチ目リプC	リーチ目リプ	リプレイ
F_リーチ目リプD	リーチ目リプ	リプレイ
F_維持リプA	リプレイ	
F_維持リプB	リプレイ	
F_維持リプ_1st	リプレイ	RT2移行リプ
F_維持リプ_2nd	リプレイ	RT2移行リプ
F_維持リプ_3rd	リプレイ	RT2移行リプ
F_RT3リプ_1st	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3リプ_213	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3リプ_231	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3リプ_3rd	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT4リプ_123	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4リプ_132	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4リプ_2nd	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4リプ_3rd	RT4移行リプ	リプレイ
F_3択ベル_1st	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_3択ベル_2nd	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_3択ベル_3rd	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_共通ベル	ベル	
F_サポ1	サポテン	
F_サポ2	サポテン	
F_弱チリ	弱チェリー	
F_強チリ1	強チェリー	
F_強チリ2	強チェリー	

【図２５】

内部当籤役と停止図柄組合せとの対応関係

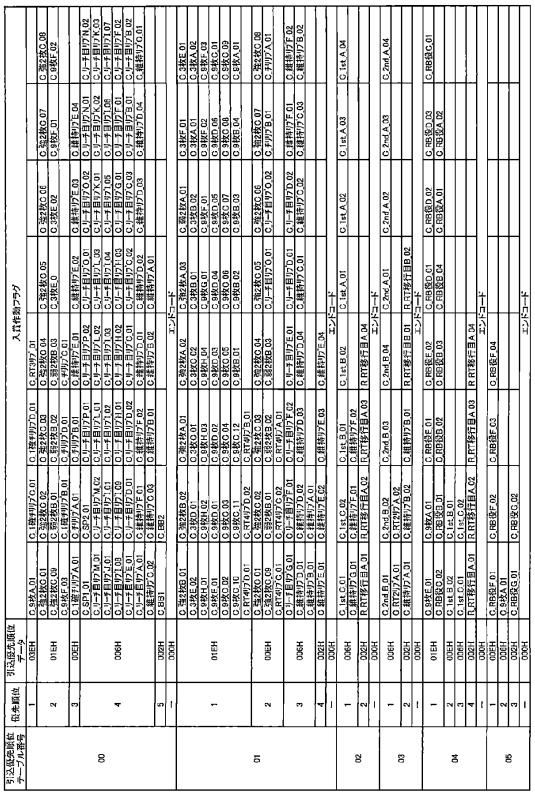
当籤役	BB(C_BB1)の成立可否	当籤役	BB(C_BB2)の成立可否
はずれ(F_BB1)	○	はずれ(F_BB2)	○
F_BB1+F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	×	F_BB2+F_ﾁﾘﾘﾌﾟ	×
F_BB1+F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×	F_BB2+F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×
F_BB1+F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×	F_BB2+F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	×
F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	×	F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟA	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟA	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟB	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟB	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟ_1st	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟ_1st	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	×
F_BB1+F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	×	F_BB2+F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_213	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_213	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_231	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_231	×
F_BB1+F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	×	F_BB2+F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_123	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_123	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_132	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_132	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	×
F_BB1+F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	×	F_BB2+F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	×
F_BB1+F_3択ﾍﾞﾙ_1st	×	F_BB2+F_3択ﾍﾞﾙ_1st	×
F_BB1+F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	×	F_BB2+F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	×
F_BB1+F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	×	F_BB2+F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	×
F_BB1+F_共通ﾍﾞﾙ	×	F_BB2+F_共通ﾍﾞﾙ	×
F_BB1+F_ｻﾎﾞ1	×	F_BB2+F_ｻﾎﾞ1	×
F_BB1+F_ｻﾎﾞ2	×	F_BB2+F_ｻﾎﾞ2	×
F_BB1+F_弱ﾁﾘ	×	F_BB2+F_弱ﾁﾘ	×
F_BB1+F_強ﾁﾘ1	×	F_BB2+F_強ﾁﾘ1	×
F_BB1+F_強ﾁﾘ2	×	F_BB2+F_強ﾁﾘ2	×
F_BB1+F_特殊1	○	F_BB2+F_特殊1	○
F_BB1+F_特殊2	○	F_BB2+F_特殊2	○
F_BB1+F_特殊3	○	F_BB2+F_特殊3	○

【図２６】

リール停止初期設定テーブル

内部当籤役(小役当籤番号)	引込優先順位テーブル選択テーブル	引込優先順位テーブル番号	停止テーブル番号	遊技状態	備考
0	—	00	0	全遊技状態	はずれ
1	0	—	1	全遊技状態	F_ﾁﾘﾘﾌﾟ
2	1	—	2	全遊技状態	F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ
3	1	—	3	全遊技状態	F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ
4	2	—	4	一般遊技中	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA
	3	—		フラグ間状態	
5	4	—	5	一般遊技中	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB
	3	—		フラグ間状態	
6	4	—	6	一般遊技中	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC
	3	—		フラグ間状態	
7	4	—	7	一般遊技中	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD
	3	—		フラグ間状態	
8	0	—	8	全遊技状態	F_維持ﾘﾌﾟA
9	5	—	9	全遊技状態	F_維持ﾘﾌﾟB
10	6	—	10	全遊技状態	F_維持ﾘﾌﾟ_1st
11	7	—	11	全遊技状態	F_維持ﾘﾌﾟ_2nd
12	8	—	12	全遊技状態	F_維持ﾘﾌﾟ_3rd
13	9	—	13	全遊技状態	F_RT3ﾘﾌﾟ_1st
14	10	—	14	全遊技状態	F_RT3ﾘﾌﾟ_213
15	11	—	15	全遊技状態	F_RT3ﾘﾌﾟ_231
16	12	—	16	全遊技状態	F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd
17	13	—	17	全遊技状態	F_RT4ﾘﾌﾟ_123
18	14	—	18	全遊技状態	F_RT4ﾘﾌﾟ_132
19	15	—	19	全遊技状態	F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd
20	16	—	20	全遊技状態	F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd
21	17	—	21	全遊技状態	F_3択ﾍﾞﾙ_1st
22	18	—	22	全遊技状態	F_3択ﾍﾞﾙ_2nd
23	19	—	23	一般遊技中	F_3択ﾍﾞﾙ_3rd
	20	—		フラグ間状態	
24	21	—	24	全遊技状態	F_共通ﾍﾞﾙ
25	21	—	25	全遊技状態	F_ｻﾎﾞ1
26	21	—	26	全遊技状態	F_ｻﾎﾞ2
27	21	—	27	全遊技状態	F_弱ﾁﾘ
28	21	—	28	全遊技状態	F_強ﾁﾘ1
29	21	—	29	全遊技状態	F_強ﾁﾘ2
30	—	00	30	全遊技状態	F_特殊1
31	—	00	31	全遊技状態	F_特殊2
32	0	—	32	全遊技状態	F_特殊3
33	22	—	33	全遊技状態	F_RB役1
34	22	—	34	全遊技状態	F_RB役2
35	23	—	35	全遊技状態	F_RB役3
36	—	00	36	全遊技状態	F_RB役4

【図２７】



【図２８】

当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域(その1)

格納領域	データ		コンビネーション(左--中--右)			名称	払出し枚数	内容(略称)
当り要求格納領域11、入賞作動格納領域11	B7	0/1	帽子	帽子	サポテン1	R_RT1移行目A_01	0	ベルこぼし目
			帽子	帽子	サポテン2	R_RT1移行目A_02	0	ベルこぼし目
			帽子	帽子	サポテン1	R_RT1移行目A_03	0	ベルこぼし目
			帽子	チリ上1	サポテン2	R_RT1移行目A_04	0	ベルこぼし目
	B6	0/1	リプレイ	リプレイ	サポテン1	R_RT1移行目B_01	0	ベルこぼし目
			リプレイ	リプレイ	サポテン2	R_RT1移行目B_02	0	ベルこぼし目
	B5	0				—		
	B4	0				—		
	B3	0				—		
	B2	0				—		
	B1	0				—		
	B0	0				—		
当り要求格納領域10、入賞作動格納領域10	B7	0/1	白7	白7	白7	C_BB1	0	BB
	B6	0/1	青7	青7	青7	C_BB2	0	BB
	B5	0				—		
	B4	0				—		
	B3	0				—		
	B2	0				—		
	B1	0				—		
	B0	0				—		
当り要求格納領域9、入賞作動格納領域9	B7	0/1	帽子	白7	帽子	C_維持ﾘﾌﾟA_01	0	リプレイ
	B6	0/1	帽子	チリ上1	帽子	C_維持ﾘﾌﾟB_01	0	リプレイ
			帽子	サポテン2	帽子	C_維持ﾘﾌﾟB_02	0	リプレイ
	B5	0/1	サポテン2	白7	帽子	C_維持ﾘﾌﾟC_01	0	リプレイ
			サポテン2	チリ上1	帽子	C_維持ﾘﾌﾟC_02	0	リプレイ
			サポテン2	サポテン2	帽子	C_維持ﾘﾌﾟC_03	0	リプレイ
	B4	0/1	サポテン1	帽子	サポテン1	C_維持ﾘﾌﾟD_01	0	リプレイ
			サポテン1	帽子	サポテン2	C_維持ﾘﾌﾟD_02	0	リプレイ
			サポテン2	帽子	サポテン1	C_維持ﾘﾌﾟD_03	0	リプレイ
			サポテン2	帽子	サポテン2	C_維持ﾘﾌﾟD_04	0	リプレイ
	B3	0/1	サポテン1	チリ上2	サポテン1	C_維持ﾘﾌﾟE_01	0	リプレイ
			サポテン1	チリ上2	サポテン2	C_維持ﾘﾌﾟE_02	0	リプレイ
			サポテン2	チリ上2	サポテン1	C_維持ﾘﾌﾟE_03	0	リプレイ
			サポテン2	チリ上2	サポテン2	C_維持ﾘﾌﾟE_04	0	リプレイ
	B2	0/1	サポテン1	リプレイ	帽子	C_維持ﾘﾌﾟF_01	0	リプレイ
			サポテン2	リプレイ	帽子	C_維持ﾘﾌﾟF_02	0	リプレイ
	B1	0/1	チリ上1	リプレイ	帽子	C_維持ﾘﾌﾟG_01	0	リプレイ
	B0	0				—		
当り要求格納領域8、入賞作動格納領域8	B7	0/1	帽子	リプレイ	サポテン1	C_RT2ﾘﾌﾟA_01	0	RT2移行ﾘﾌﾟ
			帽子	リプレイ	サポテン2	C_RT2ﾘﾌﾟA_02	0	RT2移行ﾘﾌﾟ
	B6	0/1	リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_RT3ﾘﾌﾟ_01	0	RT3移行ﾘﾌﾟ
	B5	0/1	帽子	帽子	リプレイ	C_RT4ﾘﾌﾟA_01	0	RT4移行ﾘﾌﾟ
	B4	0/1	帽子	チリ上2	リプレイ	C_RT4ﾘﾌﾟB_01	0	RT4移行ﾘﾌﾟ
	B3	0/1	帽子	帽子	白7	C_RT4ﾘﾌﾟC_01	0	RT4移行ﾘﾌﾟ
			帽子	帽子	青7	C_RT4ﾘﾌﾟC_02	0	RT4移行ﾘﾌﾟ
	B2	0/1	帽子	チリ上2	白7	C_RT4ﾘﾌﾟD_01	0	RT4移行ﾘﾌﾟ
			帽子	チリ上2	青7	C_RT4ﾘﾌﾟD_02	0	RT4移行ﾘﾌﾟ
	B1	0				—		
	B0	0				—		
当り要求格納領域7、入賞作動格納領域7	B7	0/1	チリ上1	リプレイ	リプレイ	C_チリﾘﾌﾟA_01	0	チリﾘﾌﾟ(斉3連)
	B6	0/1	チリ上1	チリ上1	リプレイ	C_チリﾘﾌﾟB_01	0	チリﾘﾌﾟ(斉3連)
	B5	0/1	チリ上1	リプレイ	チリ上1	C_チリﾘﾌﾟC_01	0	チリﾘﾌﾟ(斉3連)
	B4	0/1	チリ上1	チリ上1	チリ上1	C_チリﾘﾌﾟD_01	0	チリﾘﾌﾟ(3連)
	B3	0/1	チリ下	リプレイ	リプレイ	C_1確チリﾘﾌﾟA_01	0	チリﾘﾌﾟ(3連)
	B2	0/1	チリ下	チリ下	リプレイ	C_1確チリﾘﾌﾟB_01	0	チリﾘﾌﾟ(3連)
	B1	0/1	チリ下	リプレイ	チリ下	C_1確チリﾘﾌﾟC_01	0	チリﾘﾌﾟ(3連)
	B0	0/1	チリ下	チリ下	チリ下	C_1確チリﾘﾌﾟD_01	0	チリﾘﾌﾟ(3連)
当り要求格納領域6、入賞作動格納領域6	B7	0/1	帽子	リプレイ	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟA_01	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
	B6	0/1	サポテン2	帽子	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟB_01	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
			サポテン2	帽子	チリ上1	C_リーチ目ﾘﾌﾟB_02	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
	B5	0/1	白7	帽子	白7	C_リーチ目ﾘﾌﾟC_01	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
			白7	帽子	青7	C_リーチ目ﾘﾌﾟC_02	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
			白7	帽子	チリ下	C_リーチ目ﾘﾌﾟC_03	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
	B4	0/1	白7	白7	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟD_01	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
			白7	サポテン2	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟD_02	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
	B3	0/1	白7	チリ上1	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟE_01	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
	B2	0/1	チリ下	白7	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟE_02	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
			チリ下	サポテン2	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟE_03	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
	B1	0/1	チリ下	チリ上1	帽子	C_リーチ目ﾘﾌﾟG_01	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
	B0	0/1	サポテン1	帽子	白7	C_リーチ目ﾘﾌﾟH_01	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
			サポテン1	帽子	青7	C_リーチ目ﾘﾌﾟH_02	0	リーチ目ﾘﾌﾟ
			サポテン1	帽子	チリ下	C_リーチ目ﾘﾌﾟH_03	0	リーチ目ﾘﾌﾟ

【図２９】

当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域（その2）

格納領域	データ		コンビネーション（左→中→右）			名称	払出し3枚掛け	内容（略称）
当り要求格納領域5、入賞作動格納領域5	B7	0/1	青7	白7	白7	C_リーチ目リプ1_01	0	リーチ目リプ
			青7	チリ上1	白7	C_リーチ目リプ1_02	0	リーチ目リプ
			青7	サポテン2	白7	C_リーチ目リプ1_03	0	リーチ目リプ
			青7	白7	青7	C_リーチ目リプ1_04	0	リーチ目リプ
			青7	チリ上1	青7	C_リーチ目リプ1_05	0	リーチ目リプ
			青7	サポテン2	青7	C_リーチ目リプ1_06	0	リーチ目リプ
			青7	白7	チリ上1	C_リーチ目リプ1_07	0	リーチ目リプ
			青7	チリ上1	チリ上1	C_リーチ目リプ1_08	0	リーチ目リプ
			青7	サポテン2	チリ上1	C_リーチ目リプ1_09	0	リーチ目リプ
	B6	0/1	サポテン3	リプレイ	リプレイ	C_リーチ目リプJ_01	0	リーチ目リプ
	B5	0/1	チリ上1	チリ上1	白7	C_リーチ目リプK_01	0	リーチ目リプ
			チリ上1	チリ上1	青7	C_リーチ目リプK_02	0	リーチ目リプ
			チリ上1	チリ上1	チリ下	C_リーチ目リプK_03	0	リーチ目リプ
	B4	0/1	チリ上1	リプレイ	白7	C_リーチ目リプL_01	0	リーチ目リプ
			チリ上1	リプレイ	青7	C_リーチ目リプL_02	0	リーチ目リプ
			チリ上1	リプレイ	チリ下	C_リーチ目リプL_03	0	リーチ目リプ
	B3	0/1	チリ下	チリ下	チリ上1	C_リーチ目リプM_01	0	リーチ目リプ
			チリ下	チリ下	チリ上2	C_リーチ目リプM_02	0	リーチ目リプ
	B2	0/1	チリ下	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプN_01	0	リーチ目リプ
			チリ下	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプN_02	0	リーチ目リプ
	B1	0/1	リプレイ	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リプO_01	0	リーチ目リプ
			リプレイ	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リプO_02	0	リーチ目リプ
	B0	0/1	リプレイ	チリ上1	確定	C_リーチ目リプP_01	0	リーチ目リプ
			リプレイ	帽子	帽子	C_リーチ目リプP_02	0	リーチ目リプ
当り要求格納領域4、入賞作動格納領域4	B7	0/1	白7	チリ上1	チリ上1	C_RB役A_01	9	BB中枠出目
			白7	チリ上2	チリ上2	C_RB役A_02	9	BB中枠出目
	B6	0/1	白7	帽子	チリ上1	C_RB役B_01	9	BB中枠出目
			白7	帽子	チリ上2	C_RB役B_02	9	BB中枠出目
			白7	チリ上1	チリ上1	C_RB役B_03	9	BB中枠出目
			白7	チリ上1	チリ上2	C_RB役B_04	9	BB中枠出目
	B5	0/1	白7	白7	サポテン1	C_RB役C_01	9	BB中枠出目
			白7	白7	サポテン2	C_RB役C_02	9	BB中枠出目
	B4	0/1	チリ下	チリ上1	白7	C_RB役D_01	9	BB中枠出目
			チリ下	チリ上1	青7	C_RB役D_02	9	BB中枠出目
			チリ下	チリ上1	チリ下	C_RB役D_03	9	BB中枠出目
	B3	0/1	チリ下	帽子	チリ上1	C_RB役E_01	9	BB中枠出目
			チリ下	帽子	チリ上2	C_RB役E_02	9	BB中枠出目
	B2	0/1	帽子	白7	チリ上1	C_RB役F_01	9	BB中枠出目
			帽子	白7	チリ上2	C_RB役F_02	9	BB中枠出目
			帽子	青7	チリ上1	C_RB役F_03	9	BB中枠出目
			帽子	青7	チリ上2	C_RB役F_04	9	BB中枠出目
	B1	0/1	帽子	帽子	チリ上1	C_RB役G_01	9	BB中枠出目
			帽子	帽子	チリ上2	C_RB役G_02	9	BB中枠出目
	B0	0	–			–		
当り要求格納領域3、入賞作動格納領域3	B7	0/1	帽子	帽子	帽子	C_3枚A_01	9	ベル
	B6	0/1	リプレイ	白7	リプレイ	C_3枚B_01	9	ベル
			リプレイ	青7	リプレイ	C_3枚B_02	9	ベル
			リプレイ	チリ上1	リプレイ	C_3枚B_03	9	ベル
			リプレイ	サポテン2	リプレイ	C_3枚B_04	9	ベル
	B5	0/1	白7	リプレイ	白7	C_3枚C_01	9	ベル
			白7	リプレイ	青7	C_3枚C_02	9	ベル
			白7	リプレイ	チリ下	C_3枚C_03	9	ベル
			サポテン1	リプレイ	白7	C_3枚C_04	9	ベル
			サポテン1	リプレイ	青7	C_3枚C_05	9	ベル
			サポテン1	リプレイ	チリ下	C_3枚C_06	9	ベル
			白7	チリ上2	白7	C_3枚C_07	9	ベル
			白7	チリ上2	青7	C_3枚C_08	9	ベル
			白7	チリ上2	チリ下	C_3枚C_09	9	ベル
			サポテン1	チリ上2	白7	C_3枚C_10	9	ベル
			サポテン1	チリ上2	青7	C_3枚C_11	9	ベル
			サポテン1	チリ上2	チリ下	C_3枚C_12	9	ベル
	B4	0/1	サポテン3	リプレイ	白7	C_3枚D_01	9	ベル
			サポテン3	リプレイ	青7	C_3枚D_02	9	ベル
			サポテン3	リプレイ	チリ下	C_3枚D_03	9	ベル
			サポテン3	チリ上2	白7	C_3枚D_04	9	ベル
			サポテン3	チリ上2	青7	C_3枚D_05	9	ベル
			サポテン3	チリ上2	チリ下	C_3枚D_06	9	ベル
	B3	0/1	白7	帽子	リプレイ	C_3枚E_01	9	ベル
	B2	0/1	リプレイ	帽子	白7	C_3枚F_01	9	ベル
			リプレイ	帽子	青7	C_3枚F_02	9	ベル
			リプレイ	帽子	チリ下	C_3枚F_03	9	ベル
	B1	0/1	サポテン1	帽子	リプレイ	C_3枚G_01	9	ベル
	B0	0/1	サポテン3	白7	リプレイ	C_3枚H_01	9	ベル
			サポテン3	青7	リプレイ	C_3枚H_02	9	ベル
			サポテン3	チリ上1	リプレイ	C_3枚H_03	9	ベル
			サポテン3	サポテン2	リプレイ	C_3枚H_04	9	ベル

【図３０】

当り要求フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域（その3）

格納領域	データ		コンビネーション（左→中→右）			名称	払出し3枚掛け	内容（略称）
当り要求格納領域2、入賞作動格納領域2	B7	0/1	帽子	青7	サポテン1	C_1st_A_01	1	1枚出目
			帽子	青7	サポテン2	C_1st_A_02	1	1枚出目
			帽子	チリ上2	サポテン1	C_1st_A_03	1	1枚出目
			帽子	チリ上2	サポテン2	C_1st_A_04	1	1枚出目
	B6	0/1	帽子	チリ下	サポテン1	C_1st_B_01	1	1枚出目
			帽子	チリ下	サポテン2	C_1st_B_02	1	1枚出目
	B5	0/1	帽子	サポテン2	サポテン1	C_1st_C_01	1	1枚出目
			帽子	サポテン2	サポテン2	C_1st_C_02	1	1枚出目
	B4	0/1	白7	リプレイ	サポテン1	C_2nd_A_01	1	1枚出目
			白7	リプレイ	サポテン2	C_2nd_A_02	1	1枚出目
			サポテン2	リプレイ	サポテン1	C_2nd_A_03	1	1枚出目
			サポテン2	リプレイ	サポテン2	C_2nd_A_04	1	1枚出目
	B3	0/1	青7	リプレイ	サポテン1	C_2nd_B_01	1	1枚出目
			青7	リプレイ	サポテン2	C_2nd_B_02	1	1枚出目
			サポテン1	リプレイ	サポテン1	C_2nd_B_03	1	1枚出目
			サポテン1	リプレイ	サポテン2	C_2nd_B_04	1	1枚出目
	B2	0/1	白7	チリ下	チリ下	C_SP1_01	1	確定出目
	B1	0/1	青7	チリ下	チリ下	C_SP2_01	1	確定出目
	B0	0	–					
当り要求格納領域1、入賞作動格納領域1	B7	0/1	サポテン1	サポテン2	サポテン1	C_3枚A_01	3	サポテン
			サポテン1	サポテン2	サポテン2	C_3枚A_02	3	サポテン
	B6	0/1	サポテン2	サポテン2	サポテン1	C_3枚B_01	3	サポテン
			サポテン2	サポテン2	サポテン2	C_3枚B_02	3	サポテン
	B5	0/1	サポテン3	サポテン2	サポテン1	C_3枚C_01	3	サポテン
			サポテン3	サポテン2	サポテン2	C_3枚C_02	3	サポテン
	B4	0/1	リプレイ	チリ下	リプレイ	C_3枚D_01	3	サポテン
	B3	0/1	リプレイ	サポテン2	チリ上1	C_3枚E_01	3	サポテン
			リプレイ	サポテン2	チリ上2	C_3枚E_02	3	サポテン
	B2	0/1	帽子	サポテン2	リプレイ	C_3枚F_01	3	サポテン
	B1	0	–					
	B0	0	–					
当り要求格納領域0、入賞作動格納領域0	B7	0/1	青7	リプレイ	リプレイ	C_弱2枚A_01	2	弱チェリー
	B6	0/1	リプレイ	青7	帽子	C_弱2枚B_01	2	弱チェリー
			リプレイ	サポテン2	帽子	C_弱2枚B_02	2	弱チェリー
			リプレイ	チリ上2	帽子	C_弱2枚B_03	2	弱チェリー
	B5	0/1	青7	白7	リプレイ	C_強2枚A_01	2	強チェリー
			青7	チリ上1	リプレイ	C_強2枚A_02	2	強チェリー
			青7	サポテン2	リプレイ	C_強2枚A_03	2	強チェリー
	B4	0/1	青7	リプレイ	チリ上1	C_強2枚B_01	2	強チェリー
			青7	リプレイ	チリ上2	C_強2枚B_02	2	強チェリー
	B3	0/1	リプレイ	青7	白7	C_強2枚C_01	2	強チェリー
			リプレイ	青7	青7	C_強2枚C_02	2	強チェリー
			リプレイ	青7	チリ下	C_強2枚C_03	2	強チェリー
			リプレイ	サポテン2	白7	C_強2枚C_04	2	強チェリー
			リプレイ	サポテン2	青7	C_強2枚C_05	2	強チェリー
			リプレイ	サポテン2	チリ下	C_強2枚C_06	2	強チェリー
			リプレイ	チリ上2	白7	C_強2枚C_07	2	強チェリー
			リプレイ	チリ上2	青7	C_強2枚C_08	2	強チェリー
			リプレイ	チリ上2	チリ下	C_強2枚C_09	2	強チェリー
	B2	0	–					
	B1	0	–					
	B0	0	–					

※B0～B7：ビット0～ビット7，「0／1」：「0」又は「1」

【図３１】

持越役格納領域

格納領域種別	データ		内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	BB2
	ビット0	0 or 1	BB1

【図３２】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域種別	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0 or 1	RT5状態
	ビット5	0 or 1	RT4状態
	ビット4	0 or 1	RT3状態
	ビット3	0 or 1	RT2状態
	ビット2	0 or 1	RT1状態
	ビット1	0 or 1	RB遊技状態
	ビット0	0 or 1	BB遊技状態

【図３３】

作動ストップボタン格納領域

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

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

【図３４】

押下順序格納領域

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

※ビット0～5は、「0」で無効 「1」で有効

【図３５】

図柄コード格納領域

格納領域種別	データ		内容
図柄コード格納領域11	ビット7	0 or 1	R_RT移行目A_01
			R_RT移行目A_02
			R_RT移行目A_03
			R_RT移行目A_04
	ビット6	0 or 1	R_RT移行目B_01
			R_RT移行目B_02
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0	未使用
	ビット0	0	未使用
・・・	・・・	・・・	・・・
図柄コード格納領域0	ビット7	0 or 1	C_弱2枚A_01
	ビット6	0 or 1	C_弱2枚B_01
		0 or 1	C_弱2枚B_02
		0 or 1	C_弱2枚B_03
	ビット5	0 or 1	C_強2枚A_01
		0 or 1	C_強2枚A_02
		0 or 1	C_強2枚A_03
	ビット4	0 or 1	C_強2枚B_01
		0 or 1	C_強2枚B_02
	ビット3	0 or 1	C_強2枚C_01
		0 or 1	C_強2枚C_02
		0 or 1	C_強2枚C_03
		0 or 1	C_強2枚C_04
		0 or 1	C_強2枚C_05
		0 or 1	C_強2枚C_06
		0 or 1	C_強2枚C_07
		0 or 1	C_強2枚C_08
		0 or 1	C_強2枚C_09
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0	未使用
	ビット0	0	未使用

【図３６】

内部当籤役とサブフラグとの対応表（その1）

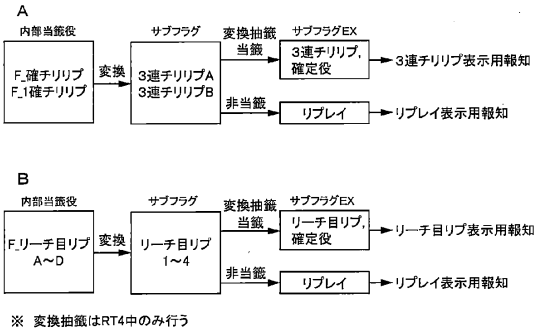
内部当籤役（小役当籤番号）	サブフラグ（フラグデータ）	サブフラグEX（フラグデータ）	サブフラグD（フラグデータ）
はずれ(00)	ハズレ(00)	ハズレ(00)	ハズレ(00)
F_チリリプ(01)	2連チリリプ(01)	リプレイ(01)	
F_確チリリプ(02)	3連チリリプA(02)	リプレイ(01)，確定役(06)，3連チリリプ(07)	ハズレ(00)，確定役(04)，3連チリリプ(05)
F_1確チリリプ(03)	3連チリリプB(03)		
F_リーチ目リプA(04)	リーチ目リプ1(04)	リプレイ(01)，確定役(06)，リーチ目リプ(08)	ハズレ(00)，確定役(04)，リーチ目リプ(06)
F_リーチ目リプB(05)	リーチ目リプ2(05)		
F_リーチ目リプC(06)	リーチ目リプ3(06)		
F_リーチ目リプD(07)	リーチ目リプ4(07)		
F_維持リプA(08)	リプレイ(08)	リプレイ(01)	ハズレ(00)
F_維持リプB(09)			
F_維持リプ_1st(10)	押し順リプ1(09)		
F_維持リプ_2nd(11)			
F_維持リプ_3rd(12)			
F_RT3リプ_1st(13)	押し順リプ2(10)		
F_RT3リプ_213(14)			
F_RT3リプ_231(15)			
F_RT3リプ_3rd(16)			
F_RT4リプ_123(17)	押し順リプ3(11)		
F_RT4リプ_132(18)			
F_RT4リプ_2nd(19)			
F_RT4リプ_3rd(20)			
F_3択ベル_1st(21)	押し順ベル(12)	ベル(02)	
F_3択ベル_2nd(22)			
F_3択ベル_3rd(23)			
F_共通ベル(24)	共通ベル(13)		
F_サポ1(25)	サポテン(14)	サポテン(03)	サポテン(01)
F_サポ2(26)			
F_弱チリ(27)	弱チェリー(15)	弱チェリー(04)	弱チェリー(02)
F_強チリ1(28)	強チェリー(16)	強チェリー(05)	強チェリー(03)
F_強チリ2(29)			
F_特殊1(30)	リーチ目1(17)	ハズレ(00)	ハズレ(00)
F_特殊2(31)			
F_特殊3(32)	リーチ目2(18)		

【図３７】

内部当籤役とサブフラグとの対応表（その2）

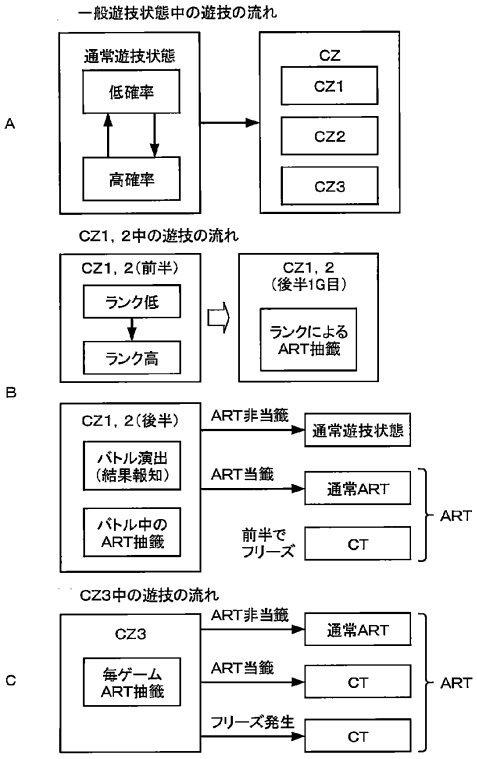
内部当籤役（特賞当籤番号）	サブフラグ
F_BB1(01)	BB
F_BB2(02)	

【図３８】



※ 変換抽籤はRT4中のみ行う

【図３９】



【図４０】

A

通常中高確率抽籤テーブル（毎ゲーム参照）

現在の状態	移行後の状態	当籤役 共通ベル	サポテン	弱チェリー	強チェリー	それ以外
低確率中	低確率	極高	極高	高	極高	確定
	高確率	極低	低	中	低	0
高確率中	低確率	0	0	0	0	低
	高確率	確定	確定	確定	確定	極高

B

通常中高確率抽籤テーブル（状況によって参照）

移行後の状態	状況 設定変更時	ボーナス終了時	CZ，ART終了時
低確率	極高	0	極高
高確率	低	確定	低

確率分母256

※ 0<極々低<極低<低<中<高<極高<極々高<確定（＝100%）

【図４１】

CZ抽籤テーブル（初当たり用）

A

現在の状態	内容	当籤役			
		サポテン	弱チェリー	強チェリー	BB
低確率中	非当籤	極高	確定	高	高
	CZ1当籤	極低	0	低	低
	CZ2当籤	極低	0	極低	極低
	CZ3当籤	0	0	0	0
高確率中	非当籤	高	極高	中	中
	CZ1当籤	中	0	中	中
	CZ2当籤	低	0	低	低
	CZ3当籤	極低	極低	極低	極低

CZ抽籤テーブル（引き戻し用）

B

状況	内容	抽籤値
CZ失敗時 ART終了時	非当籤	極高
	CZ1当籤	低
	CZ2当籤	極低
	CZ3当籤	0

※ 確率分母256

【図４２】

CZ1中モードアップ抽籤テーブル

現在のモード	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー
モード1 モード2	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード3	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード4	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード5 モード6	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	極低	0
	モード3UP	0	0	極低	極高
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	極低	低
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当選	極高	0	0	0
	モード1UP	低	確定	極高	0
	モード2UP	0	0	低	0
	モード3UP	0	0	0	0
	モード4UP	0	0	0	0
	モード5UP	0	0	0	0
	モード6UP	0	0	0	0
	モード6UP フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図４３】

CZ2中ポイント抽籤テーブル

現在のポイント	内容	当籤役			
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー
ポイント 0～9	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	極低	極低	極低	高
	ポイント10UP	0	0	極低	中
	ポイント10UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当選	0	0	0	0
	ポイント1UP	極高	中	0	0
	ポイント2UP	0	中	高	0
	ポイント3UP	極低	極低	低	0
	ポイント4UP	極低	極低	極低	0
	ポイント5UP	0	0	0	0
	ポイント10UP	0	0	0	0
	ポイント10UP フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

【図４４】

A

CZ中ART抽籤テーブル（CZ1用）

内容	現在のモード					
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード5	モード6
非当籤	極高	極高	高	高	中	0
ART当籤	極低	低	低	中	中	確定

B

CZ中ART抽籤テーブル（CZ2用）

内容	現在のモード										
	ポイント0	ポイント1	ポイント2	ポイント3	ポイント4	ポイント5	ポイント6	ポイント7	ポイント8	ポイント9	ポイント10
非当籤	0	極高	極高	極高	極高	極高	高	高	中	低	0
ART当籤	確定	低	極低	極低	低	低	低	中	中	高	確定

C

CZ中ART抽籤テーブル（CZ1、2共通 後半バトル中用）

内容	当籤役	
	弱チェリー サポテン	強チェリー
非当籤	極高	中
ART当籤	低	中

※ 確率分母256

【図４５】

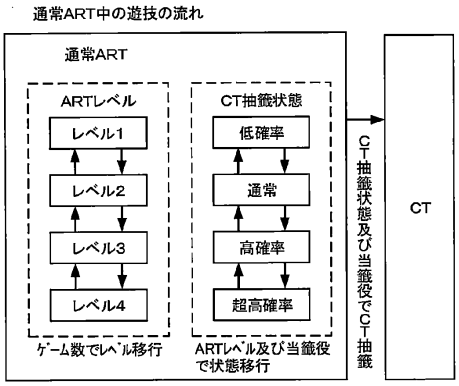
CZ中ART抽籤テーブル（CZ3用）

状態	内容	当籤役				
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サポテン	強チェリー	それ以外
CZ3開始 2G以内	非当籤	極高	確定	中	0	確定
	ART当籤+通常CT	0	0	0	0	0
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	低	0	中	確定	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0
CZ3開始 3G～17 G	非当籤	極高	極高	中	0	極高
	ART当籤+通常CT	極低	低	中	中	極低
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	極低	0	極低	中	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0

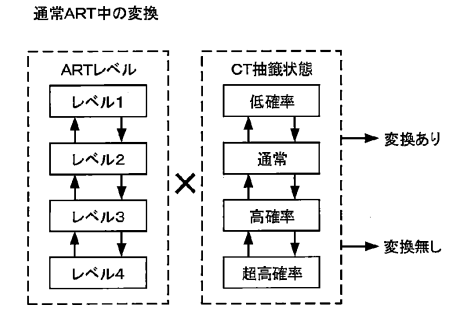
※ 確率分母256

【図４６】

A



B



【図４７】

A

ART中フラグ変換抽籤テーブル（第1段階用）

内容	当籤役
	F_確チリプorF_1確チリプ
変換無し	極々高
変換あり（仮）	極々低

※ 確率分母256

B

ART中フラグ変換抽籤テーブル（第2段階用（第1段階で変換あり（仮）に当籤）

ARTﾚﾍﾞﾙ	CT抽籤状態	内容	当籤役	
			F_確チリプorF_1確チリプ	F_リーチ目リプA～D
初回（一度CTに当籤するまで）	低確率	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	通常	変換無し	0	極高
		変換有り	確定	低
	高確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定
ARTﾚﾍﾞﾙ1	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	極低	極々低
	高確率	変換無し	極高	高
		変換有り	極低	中
	超確率	変換無し	極高	0
		変換有り	極低	確定
ARTﾚﾍﾞﾙ 2～4	低確率	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	通常	変換無し	極高	極々高
		変換有り	低	極々低
	高確率	変換無し	0	高
		変換有り	確定	中
	超確率	変換無し	0	0
		変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図４８】

A

ARTレベル決定テーブル（ART当籤時用）

ARTレベル	抽籤値
ARTレベル1	低
ARTレベル2	高
ARTレベル3	極低
ARTレベル4	極低

※ ART当籤時にフリーズ発生している場合は、ARTレベル2が決定

※ 確率分母256

B

ARTレベル決定テーブル（通常ART中用）

経過ゲーム数	移行先のARTレベル	現在のARTレベル		
		ARTﾚﾍﾞﾙ1	ARTﾚﾍﾞﾙ2	ARTﾚﾍﾞﾙ3
50ゲーム経過	ARTレベル1	確定	0	0
	ARTレベル2	0	確定	0
	ARTレベル3	0	0	確定
100ゲーム経過	ARTレベル1	確定	低	0
	ARTレベル2	0	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
200ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	低	0
	ARTレベル3	0	0	確定
300ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中
500ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	低
1000ゲーム経過	ARTレベル1	確定	極高	0
	ARTレベル2	0	極低	極高
	ARTレベル3	0	0	極低
CT突入時（0～100ゲーム）	ARTレベル1	中	低	0
	ARTレベル2	中	高	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時（101～500ゲーム）	ARTレベル1	極高	中	0
	ARTレベル2	極低	中	0
	ARTレベル3	0	0	確定
CT突入時（501ゲーム以上）	ARTレベル1	極高	極高	0
	ARTレベル2	極低	極低	中
	ARTレベル3	0	0	中

※ 確率分母256

【図４９】

通常ART中高確率抽籤テーブル

現在の状態	移行後の状態	当籤役					
		押し順ﾍﾞﾙ共通ﾍﾞﾙ	ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	それ以外
低確率（ARTﾚﾍﾞﾙ1）	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
低確率（ARTﾚﾍﾞﾙ2～4）	低確率	極高	中	中	極高	極高	確定
	通常	極低	中	中	0	0	0
	高確率	0	極低	極低	低	0	0
	超高確率	0	0	0	0	極低	0
通常（ARTﾚﾍﾞﾙ1）	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	極高	中	中	高	0	中
	高確率	極低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
通常（ARTﾚﾍﾞﾙ2～4）	低確率	0	0	0	0	極高	低
	通常	極高	中	中	高	0	高
	高確率	低	中	中	中	0	0
	超高確率	0	0	0	極低	極低	0
高確率	低確率	0	0	0	0	極高	中
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	確定	極高	極高	極高	0	中
	超高確率	0	極低	極低	極低	極低	0
超高確率	低確率	0	0	0	0	0	0
	通常	0	0	0	0	0	0
	高確率	0	0	0	0	低	0
	超高確率	確定	確定	確定	確定	高	確定

※ 確率分母256

【図５０】

ART中CT抽籤テーブル

現在の状態	内容	当籤役					
		ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	BB	それ以外
低確率	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	極低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
通常	非当籤	極高	極高	極高	0	確定	極々高
	通常CT	極低	極低	低	確定	0	0
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
高確率	非当籤	極高	極高	中	0	確定	極々高
	通常CT	低	極低	中	確定	0	極々低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低
超高確率	非当籤	極高	極高	0	0	確定	極高
	通常CT	低	極低	確定	確定	0	極低
	高確率CT	0	0	0	0	0	極々低

※ サポテン、弱チェリー、強チェリー、3連チリリプ、リーチ目リプ、BBは、確率分母256
それ以外は、確率分母65536
※ BBは内部当籤時にはCTの抽籤を行わず（必ず非当籤）、
ボーナス状態終了時に抽籤する。
※ 確率分母256

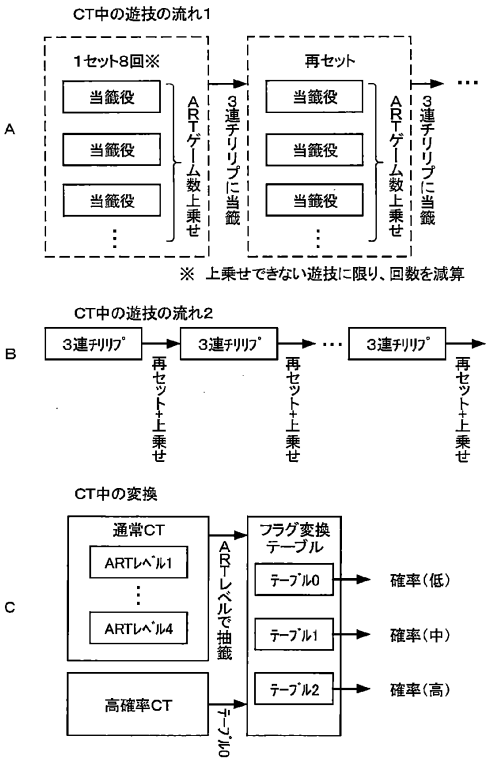
【図５１】

通常ART中上乗せ抽籤テーブル

内容	当籤役		
	ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
非当籤	極高	極々高	0
上乗せ_10G	0	0	中
上乗せ_20G	0	0	中
上乗せ_30G	低	0	低
上乗せ_50G	極低	0	極低
上乗せ_100G	極低	極々低	極低
上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低

※ 確率分母65536

【図５２】



【図５３】

CT中テーブル抽籤テーブル

内容	状態				
	ARTﾚﾍﾞﾙ1（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ2（通常CT）	ARTﾚﾍﾞﾙ3,4（通常CT）	初回CT	高確率CT
テーブル0	極高	高	高	高	確定
テーブル1	極低	低	低	低	0
テーブル2	極々低	極々低	極々低	極々低	0

※ 確率分母256

【図５４】

CT中フラグ変換抽籤テーブル

フラグ変換テーブル	内容	当籤役	
		F_確チリプorF_1確チリプ	F_リーチ目リプA～D
テーブル0	変換無し	0	高
	変換有り	確定	低
テーブル1	変換無し	0	低
	変換有り	確定	高
テーブル2	変換無し	0	0
	変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図５５】

CT中上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役			
		ｻﾎﾟﾃﾝ	弱ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ	3連ﾁﾘﾘﾌﾟ
通常CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	極高	極高	0	極高 ※1
	上乗せ_20G	極低	極低	0	極低 ※2
	上乗せ_30G	0	0	極高	0
	上乗せ_50G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_100G	極々低	極々低	極々低	極々低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低
高確率CT	非当籤	0	0	0	0
	上乗せ_10G	0	0	0	0
	上乗せ_20G	0	0	0	0
	上乗せ_30G	0	0	0	0
	上乗せ_50G	極高	極高	高	極高
	上乗せ_100G	極低	極低	低	極低
	上乗せ_300G	極々低	極々低	極々低	極々低

※ 同一のCT中に3連ﾁﾘﾘﾌﾟが当籤した回数に応じて、上乗せゲーム数が変わる。
1～8回：※1は10ゲーム、※2は20ゲーム
9～16回：※1，2ともに20ゲーム
17～24回：※1，2ともに30ゲーム
25回以上：※1，2ともに50ゲーム
※ 確率分母65536
※ その他の役については非当籤

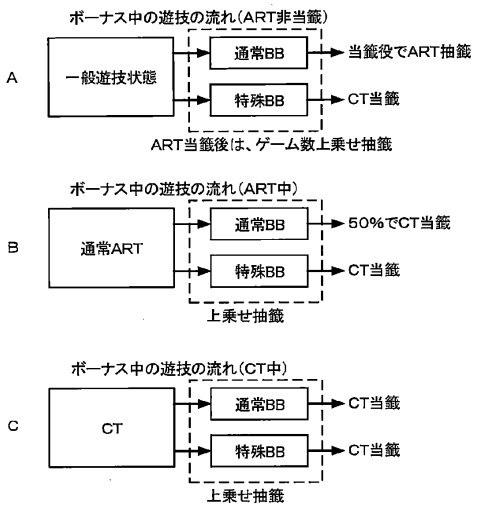
【図５６】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役
		ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
通常CT	非当籤	0
	通常CT当籤	極々高
	高確率CT当籤	極々低
高確率CT	非当籤	0
	通常CT当籤	0
	高確率CT当籤	確定

※ 確率分母256

【図５７】



【図５８】

ボーナス種別抽籤テーブル

状態	内容	抽籤値
CT中	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低
それ以外	通常BB	極々高
	特殊BB	極々低

※ 確率分母256

【図５９】

ボーナス中ARTゲーム数上乗せ抽籤テーブル

ボーナス種別	内容	当籤役		
		F_RB役1,2	F_RB役3	F_RB役4
通常BB	非当籤	0	確定	確定
	5G	0	0	0
	10G	0	0	0
	20G	0	0	0
	30G	0	0	0
	50G	極高	極高	0
	100G	極低	極低	0
	300G	極々低	極々低	0
特殊BB	非当籤	0	0	0
	5G	0	0	高
	10G	0	極高	低
	20G	0	極低	極低
	30G	0	極低	極低
	50G	0	0	極々低
	100G	極高	0	極々低
	300G	低	0	極々低

※ 確率分母256

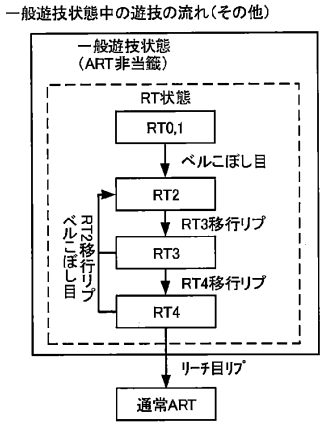
【図６０】

ボーナス終了時CT抽籤テーブル

内容	ボーナス種別など				
	通常BB（一般遊技状態）	通常BB（通常ART）	特殊BB（一般or通常ART）	通常CT中（通常or特殊BB）	高確率CT中（通常or特殊BB）
非当籤	確定	50%	0	0	0
通常CT当籤	0	50%	確定	50%	0
高確率CT当籤	0	0	0	50%	確定

※ 確率分母256

【図６１】



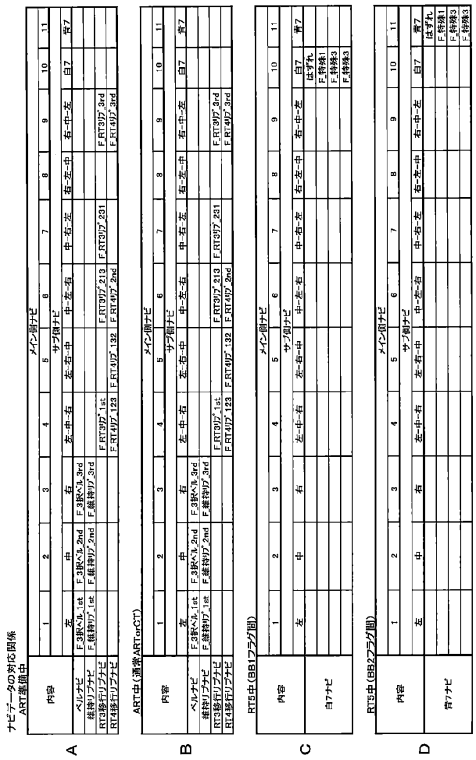
【図６２】

非ART中フラグ変換抽籤テーブル

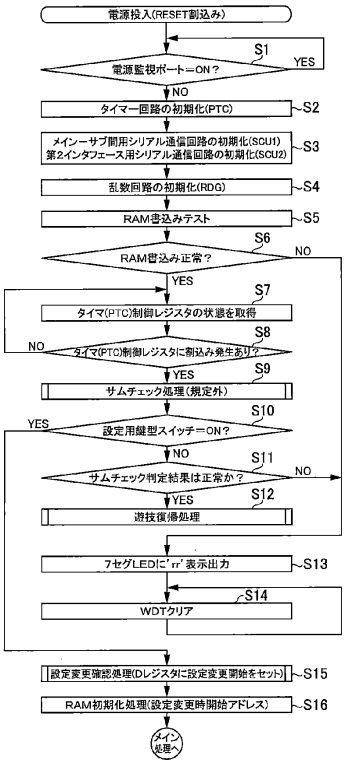
内容	当籤役
	F_リーチ目リプA～D
変換無し	極高
変換あり	極低

※ 確率分母256

【図６３】



【図６４】



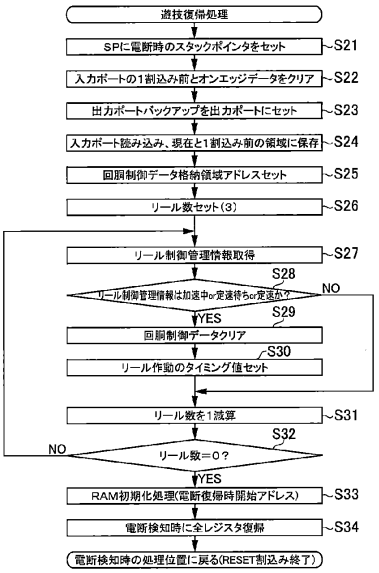
【図６５】

A
```
LD      HL,0FE07H               ; PTC2 ﾌﾟﾘｽｹｰﾗ ﾚｼﾞｽﾀ設定
LD      (HL),228
LDW     (HL+1),100H*49+01000011B  ; [rPT2CR] PTC2制御ﾚｼﾞｽﾀ設定,
                                  ; [rPT2SV] PTC2ｶｳﾝﾀ設定 ﾚｼﾞｽﾀ設定
```

B
```
PS_INIT_02:
;=== 割込み要求待ち（無操作 ｺﾏﾝﾄﾞ 送信要求）
        LD      A,(0FE08H)              ; PTC2制御ﾚｼﾞｽﾀ取得
        JBIT    Z,7,A,PS_INIT_02        ; 割込み要求ありでないならｼﾞｬﾝﾌﾟ
```

C
```
DI                                      ;割込み禁止
;
LD      HL,cPA_SEQCOM
LDW     (HL),100H*cZCHRAR + cBX_PAYSEG  ; 7SEG ｺﾓﾝ ｵﾝ,; 7SEG ｶｿｰﾄﾞ ｵﾝ (ｴﾗｰｺｰﾄﾞ "rr")
```

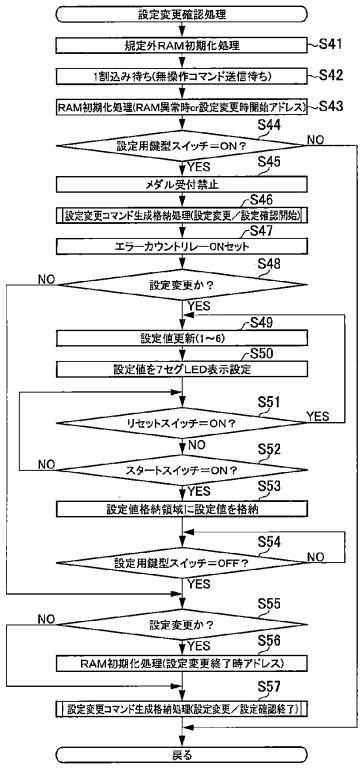
【図６６】



【図６７】

```
        LD      E,3                     ; ﾘｰﾙ数 ｾｯﾄ
        LDQ     HL,LOW.wR1_CTRL         ; [wRx_CTRL] 回胴制御ﾃﾞｰﾀ格納領域 ｾｯﾄ
;
PS_CKBT_02:
        LD      B,wR2_CTRL-wR1_CTRL     ; 回胴制御ﾃﾞｰﾀ格納領域幅 ｾｯﾄ
;
        LD      A,(HL)                  ; [Rx_CTR] ﾘｰﾙ制御管理情報 取得
        DEC     A                       ; 0～6 ⇒ FFH, 0～5
        JOP     NC,A,cRL_FIX,PS_CKBT_03 ; 加速中、定速待ち、定速でなければ ｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
        CALLF   SB_BCLR_00              ; [wRx_CTRL] 回胴制御ﾃﾞｰﾀ 全ｸﾘｱ
        LD      (HL+(wR1_TIM-wR2_CTRL)),1 ; [wRx_TIM] ﾘｰﾙ作動ﾀｲﾐﾝｸﾞ値 格納
;
PS_CKBT_03:
        ADDWB   HL,B                    ; [wRx_CTRL]
```

【図６８】



【図６９】

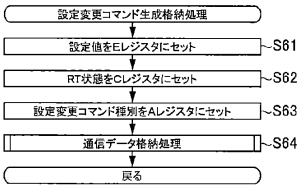
A

```
SB_WVSC_00:
            BITQ    7,(.LOW.(wIBUF+4))    ; ｷｰｽｲｯﾁ ｵﾝか ?
            RET     Z                     ; 違うなら ﾘﾀｰﾝ
;
SB_WVSC_10:
            CALLF   SB_MOFF_00            ; ﾒﾀﾞﾙ受付禁止処理
;
;=== ｴﾗｰ ｶｳﾝﾄﾘﾙｰ 出力要求
;
            SETQ    1,(.LOW.wECRREQ)      ; ｴﾗｰｶｳﾝﾄﾘﾙｰ要求 ｾｯﾄ

;== 初期化 ｺﾏﾝﾄﾞ 送信 (設定変更又は設定確認)
            LD      L,005H                ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ1 ｾｯﾄ (設定確認、ｷｰｵﾝ)
            CALLF   SB_PCINIT_00          ; 初期化ｺﾏﾝﾄﾞ送信処理
```

B

```
;== 設定確認終了 ｺﾏﾝﾄﾞ 送信
;
            LD      L,004H                ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ1 ｾｯﾄ (設定確認終了、ｷｰｵﾌ)
            CALLF   SB_PCINIT_00          ; 初期化ｺﾏﾝﾄﾞ送信処理

            RET
```

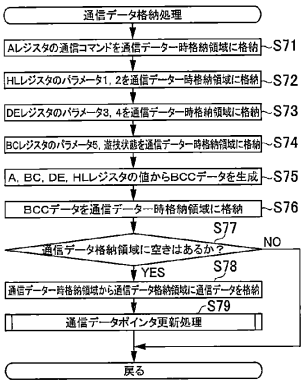
【図７０】



【図７１】

```
SB_PCINIT_00:
            CALLF   SB_WVCK_00            ; 設定値 ﾁｪｯｸ処理
            LD      E,A                   ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ3 ｾｯﾄ (設定値)
            LDQ     C,(.LOW.wRTGMSTS)     ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ5 ｾｯﾄ (RT遊技状態)
            LD      A,02H                 ; 初期化ｺﾏﾝﾄﾞ ｾｯﾄ
            RST     SB_OUTP_00            ; 通信ﾃﾞｰﾀ格納処理
```

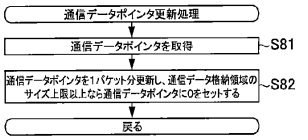
【図７２】



【図７３】

```
SB_OUTP_00:
            DI
            PUSH    GPR                   ; ﾚｼﾞｽﾀ 退避
            LDQ     B,(.LOW.wGAMEST)      ; 遊技状態ﾌﾗｸﾞ 取得
            LDQ     (.LOW.(wPDT_TMP+0)),A ; 通信ｺﾏﾝﾄﾞ 格納
            LDQ     (.LOW.(wPDT_TMP+1)),HL ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ1, 2 格納
            LDQ     (.LOW.(wPDT_TMP+3)),DE ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ3, 4 格納
            LDQ     (.LOW.(wPDT_TMP+5)),BC ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ5, 遊技状態ﾌﾗｸﾞ 格納
;
            ADD     A,H                   ; BCCﾃﾞｰﾀ 生成
            ADD     A,L
            ADD     A,D
            ADD     A,E
            ADD     A,C
            ADD     A,B
            LDQ     (.LOW.(wPDT_TMP+7)),A ; BCCﾃﾞｰﾀ 格納
```

【図７４】



【図７５】

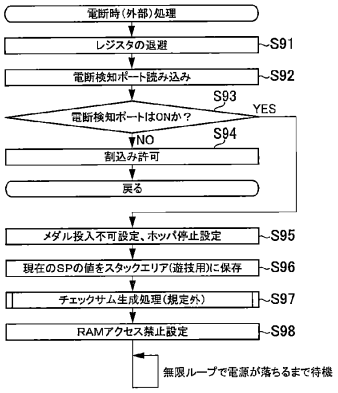
A

```
SB_PDTI_00:
        LD      A,(HL)      ;通信ﾃﾞｰﾀ出力 / 設定ﾎﾟｲﾝﾀ取得
        ADD     A,7
        ICPLD   A,71        ;ﾎﾟｲﾝﾀ加算（上限値なら 0 ｸﾘｱ）
        LD      (HL),A      ;通信ﾃﾞｰﾀ出力 / 設定ﾎﾟｲﾝﾀ更新
        RET
```

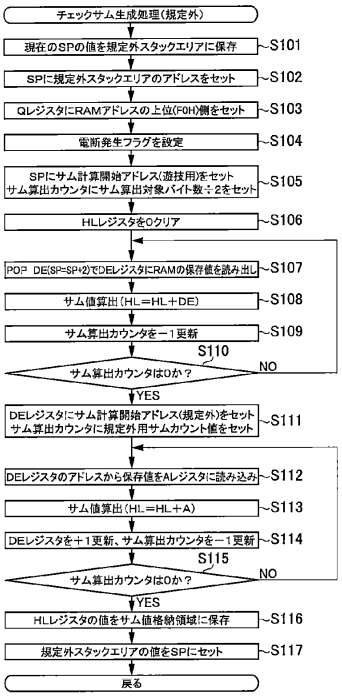
B

```
;格納領域(RAM)
wPDT_BUF:  DS       8*9     ;通信ﾃﾞｰﾀ格納領域
```

【図７６】



【図７７】



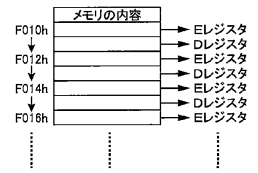
【図７８】

A

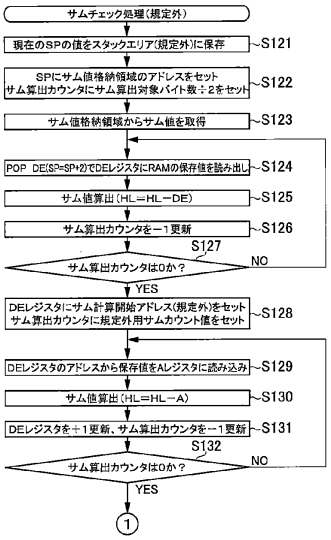
```
        LD      SP,wCHECK_TOP           ;ｽﾀｯｸﾎﾟｲﾝﾀにﾁｪｯｸ開始ｱﾄﾞﾚｽｾｯﾄ
        LD      B,0+(wSTACK - wCHECK_TOP)/2
;
OXI_MKSUM_01:
        POP     DE                      ;RAM内容取得
        ADD     HL,DE                   ;加算する
        DJNZ    OXI_MKSUM_01
;
        LD      DE,wCHECK_TOP
        LD      B,cCCHK_LEN
;
OXI_MKSUM_02:
        LD      A,(DE)                  ;RAM内容取得
        ADDWB   HL,A                    ;RAM内容加算
        INC     DE
        DJNZ    OXI_MKSUM_02
```

B

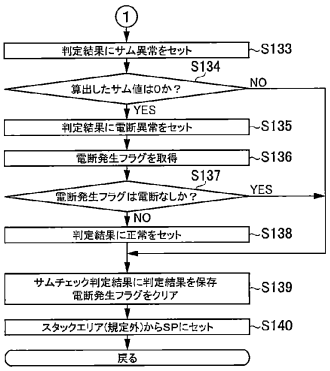
POP DE命令実行時のスタックポインタ及びRAM間のデータの流れ



【図７９】



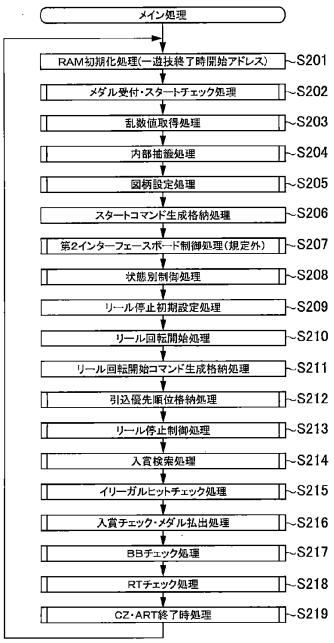
【図８０】



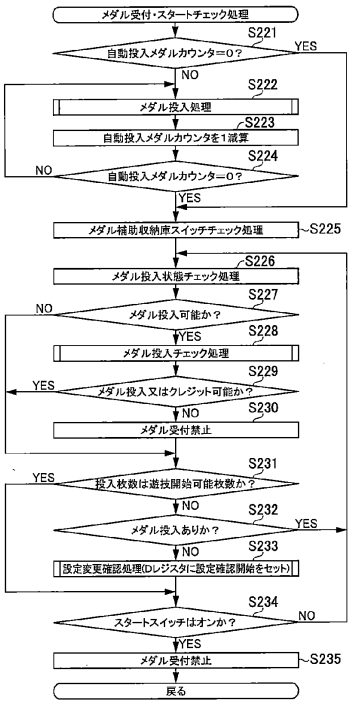
【図８１】

```
        LD      SP,wCHECK_TOP           ; RAMﾁｪｯｸｻﾑ格納領域ｾｯﾄ
        LD      B,0+(wSTACK - wCHECK_TOP)/2
        LD      HL,(woCHECKSUM)         ; RAMﾁｪｯｸｻﾑ取得
;
OT_CKSUM_01:
        POP     DE                      ; RAM内容取得
        SUB     HL,DE                   ; RAMﾁｪｯｸ (ZFﾌﾗｸﾞｾｯﾄ)
        DJNZ    OT_CKSUM_01             ; RAMﾁｪｯｸ終了時 SP = F200H
;
        LD      DE,woCHECK_TOP          ; 規定外RAMﾁｪｯｸｻﾑ格納領域ｾｯﾄ
        LD      B,oCHK_LEN
;
OT_CKSUM_02:
        LD      A,(DE)                  ; RAM内容取得
        SUBWB   HL,A                    ; RAMﾁｪｯｸ (ZFﾌﾗｸﾞｾｯﾄ)
        INC     DE
        DJNZ    OT_CKSUM_02
```

【図８２】



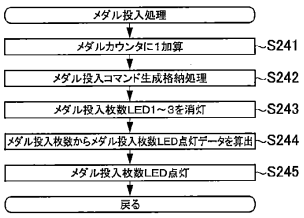
【図８３】



【図８４】

```
        CALLF   SB_MDCK_00              ; ﾒﾀﾞﾙ投入枚数ﾁｪｯｸ処理
        JR      NC,MN_GMST_08           ; 遊技可能規定数ならｼﾞｬﾝﾌﾟ
        JR      NZ,MN_GMST_03           ; ﾒﾀﾞﾙが投入されているならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
        LD      D,cBX_INT_WCK |cBX_INT_KEY ; 設定確認ｽﾃｰﾀｽｾｯﾄ
        CALLF   SB_WVSC_00              ; 設定変更確認処理
```

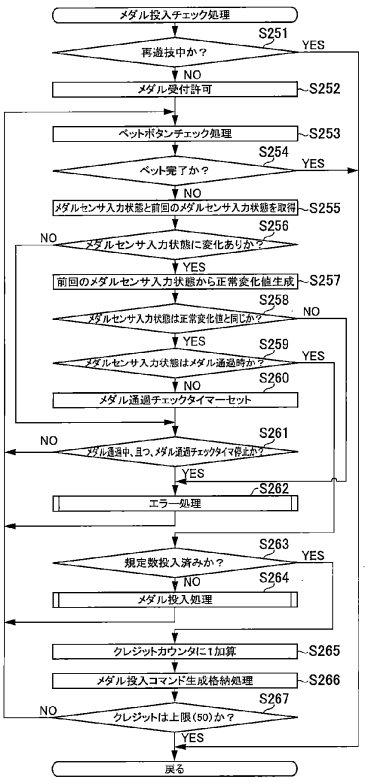
【図８５】



【図８６】

```
;ﾒﾀﾞﾙ投入処理
_GM.SB_MDIN_00:
        INCQ    (wMEDLCTR)              ; ﾒﾀﾞﾙｶｳﾝﾀｰ加算更新
;
;=== 投入枚数 (1~3) ｺﾏﾝﾄﾞ 送信
;
        CALLF   SB_PCMDIN_00            ; 遊技ﾒﾀﾞﾙ投入ｺﾏﾝﾄﾞ送信処理
;
;=== ﾒﾀﾞﾙ 投入枚数 LED 点灯
;
        CALLF   SB_MDLLOF_00            ; ﾒﾀﾞﾙ投入枚数LED消灯処理
;
        LD      A,L                     ; ﾒﾀﾞﾙ投入枚数ｾｯﾄ
        ADD     A,A                     ;@@ 1:010、2:100、3:110
        DEC     A                       ;@@ 1:001、2:011、3:101
        OR      L                       ;@@ 1:001、2:011、3:111
        LD      B,A                     ; ﾒﾀﾞﾙ投入枚数LED点灯ﾃﾞｰﾀｾｯﾄ
        LD      C,cIOSET+cPR_MDLLED*2
        RST     SB_OUTX_00              ; ﾒﾀﾞﾙ投入枚数LED点灯
        RET
```

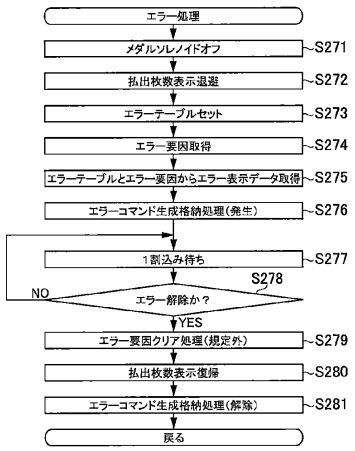
【図８７】



【図８８】

```
_GMST_MDIC_01:
                LD      E,cERR_CR               ; 投入ﾒﾀﾞﾙ遊行ｴﾗｰｺｰﾄﾞｾｯﾄ (cERR_CR)
                LDQ     HL,wMINL_VST            ; ﾒﾀﾞﾙ受付状態ｽﾃｰﾀｽ格納領域ｾｯﾄ
                LDQ     A,(wBUF+cI_NOW+cPI_MDINSW) ; 投入ｽｲｯﾁ入力情報取得
                AND     cBX_MDINSW              ; 投入ｽｲｯﾁ状態抽出
                CP      (HL)                    ; 前回と同じ状態か?
                JR      Z,GMST_MDIC_02          ; そうなら ｼﾞｬﾝﾌﾟ
;=== 状態変化時の ﾁｪｯｸ
                LD      B,(HL)                  ; ﾒﾀﾞﾙ受付状態ｽﾃｰﾀｽ取得
                LD      (HL),A                  ; 新しい状態格納
;
                LD      A,B                     ; 古い状態ｾｯﾄ
                CP      cBX_MDISW2
                RLA                             ; 正常変化値生成
                AND     cBX_MDINSW              ; @@ 1 : 00B → 01B
                                                ; @@ 2 : 01B → 11B
                                                ; @@ 3 : 11B → 10B
                                                ; @@ 4 : 10B → 00B
                CP      (HL)                    ; 正常な変化の仕方か ?
                JR      NZ,GMST_MDIC_03         ; 違うなら ｼﾞｬﾝﾌﾟ
```

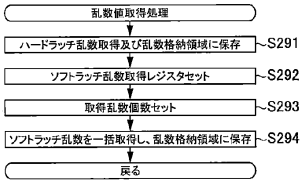
【図８９】



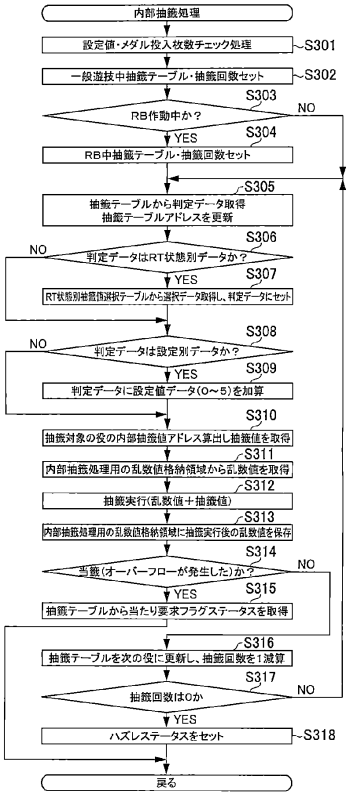
【図９０】

```
dERRTB  EQU     $
dERR_HE: DB     00000000B               ; ﾎﾞｰﾄﾁｪｯｸなし
         DB     00110111B,01001111B     ; ﾎｯﾊﾟｰｴﾝﾌﾟﾃｨｴﾗｰ "HE"
dERR_HJ: DB     01000000B               ; ﾎｯﾊﾟｰｶｳﾝﾄｽｲｯﾁ
         DB     00110111B,00111000B     ; ﾎｯﾊﾟｰｼﾞｬﾑｴﾗｰ "HJ"
dERR_CC: DB     00100000B               ; ﾒﾀﾞﾙ通過ﾁｪｯｸｽｲｯﾁ2
         DB     01001110B,01001110B     ; 投入ﾒﾀﾞﾙ通過ｶｳﾝﾄｴﾗｰ "CC"
dERR_CJ: DB     00000100B               ; ﾒﾀﾞﾙ通過ﾁｪｯｸｽｲｯﾁ1
         DB     01001110B,00111000B     ; 投入ﾒﾀﾞﾙ通過ﾁｪｯｸｴﾗｰ "CJ"
dERR_CE: DB     00000011B               ; 投入ｽｲｯﾁ1,2
         DB     01001110B,01001111B     ; 投入ﾒﾀﾞﾙ通過時間ｴﾗｰ "CE"
dERR_Cr: DB     00000011B               ; 投入ｽｲｯﾁ1 、2
         DB     01001110B,00001001B     ; 投入ﾒﾀﾞﾙ逆行ｴﾗｰ "Cr"
dERR_Co: DB     10000000B               ; 補助収納庫ｽｲｯﾁ
         DB     01001110B,00011101B     ; 遊技ﾒﾀﾞﾙ補助収納庫満杯ｴﾗｰ "Co"
dERR_EE: DB     00000000B               ; ﾎﾞｰﾄﾁｪｯｸなし
         DB     01001111B,01001111B     ; ｲﾘｰｶﾞﾙﾋｯﾄｴﾗｰ "EE"
```

【図９１】



【図９２】



【図９３】

A

```
                LD      HL,dSDTB_NR     ; 一般遊技中抽籤テーブルセット
                LD      B,cLOTCTR_NR    ; 一般遊技中抽籤回数セット
;
                RST     SB_GAMEST_00    ; 遊技状態フラグ取得処理
                JR      NC,MN_WCAL_01   ; RB未作動時ならジャンプ
;
                LD      HL,dSDTB_RB     ; RB中抽籤テーブルセット
                LD      B,cLOTCTR_RB    ; RB中抽籤回数セット
;
MN_WCAL_01:
                LDIN    AC,(HL)         ; A：判定データ,抽籤値番号
                                        ; C：当たり要求フラグステータス
```

B

```
MN_WCAL_05:
;               AND     cMSKX_PBAD
;
                RLC     C               ; 設定別データか？
                JR      NC,MN_WCAL_06   ; 違うならジャンプ
;
                MUL     A,6             ; *6
                ADDQ    A,(LOW.wWAVENUM)  ; 設定値データ(0～5)加算
```

【図９４】

```
;===     内部抽籤テーブル
;         DB  特賞当籤番号+小役当籤番号,抽籤選択テーブルor抽籤係数テーブル   Cレジスタ, Aレジスタ
;
dSDTB_NR    EQU                                                         $
            DB  (00H*25H) + 01H, (dRPPTR01-dRTPRB_SEL) *2 + 001H        ; F_ﾁﾘﾘﾌﾟ
            DB  (00H*25H) + 02H, (dRPPTR02-dRTPRB_SEL) *2 + 001H        ; F_強ﾃﾘﾘﾌﾟ
                                        ～
            DB  (00H*25H) + 12H, (dRPPTR17890-dRTPRB_SEL) *2 + 001H     ; F_RT4ﾘﾌﾟ_132
            DB  (00H*25H) + 13H, (dRPPTR17890-dRTPRB_SEL) *2 + 001H     ; F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd
            DB  (00H*25H) + 14H, (dRPPTR17890-dRTPRB_SEL) *2 + 001H     ; F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd
            DB  (00H*25H) + 15H, ((dNMLB00F2123-dPRB_DW_WV)/(06H*2))*2 + 0C0H ; F_3択ﾍﾞﾙ_1st
            DB  (00H*25H) + 16H, ((dNMLB00F2123-dPRB_DW_WV)/(06H*2))*2 + 0C0H ; F_3択ﾍﾞﾙ_2nd
            DB  (00H*25H) + 17H, ((dNMLB00F2123-dPRB_DW_WV)/(06H*2))*2 + 0C0H ; F_3択ﾍﾞﾙ_3rd
            DB  (00H*25H) + 18H, ((dNMLB00F24-dPRB_DW)/2) *2 + 040H     ; F_共通ﾍﾞﾙ
            DB  (00H*25H) + 19H, ((dNMLB00F25-dPRB_DW)/2) *2 + 040H     ; F_ｻﾎﾞ1
            DB  (00H*26H) + 1AH, (dNM_B00F26-dPRB_DB)  *2 + 000H        ; F_ｻﾎﾞ2
            DB  (00H*25H) + 1BH, ((dNMLB00F27-dPRB_DW_WV)/(06H*2)) *2 + 0C0H ; F_弱ﾃﾘ
            DB  (00H*25H) + 1CH, ((dNMLB00F289-dPRB_DB_WV)/06H) *2 + 080H ; F_強ﾃﾘ1
            DB  (00H*25H) + 1DH, ((dNMLB00F289-dPRB_DB_WV)/06H) *2 + 080H ; F_強ﾃﾘ2
            DB  (01H*26H) + 00H, ((dNMB12F00-dPRB_DB_WV)/06H) *2 + 080H ; F_BB1
            DB  (01H*26H) + 04H, (dNMLB12F0401-dPRB_DB) *2 + 000H       ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA
            DB  (01H*25H) + 05H, (dNMLB12F057-dPRB_DB) *2 + 000H        ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB
            DB  (01H*25H) + 06H, (dNMLB12F062-dPRB_DB) *2 + 000H        ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC
            DB  (01H*25H) + 07H, (dNMLB12F057-dPRB_DB) *2 + 000H        ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD
            DB  (01H*25H) + 1AH, (dNMLB12F25-dPRB_DB) *2 + 000H         ; F_BB1+F_ｻﾎﾞ1
            DB  (01H*25H) + 1BH, (dNMLB12F26-dPRB_DB) *2 + 000H         ; F_BB1+F_ｻﾎﾞ2
                                        ～
            DB  (02H*25H) + 1DH, (dNML_B12F289-dPRB_DB) *2 + 000H       ; F_BB2+F_強ﾃﾘ
            DB  (02H*25H) + 1EH, (dNML_B12F289-dPRB_DB) *2 + 000H       ; F_BB2+F_強ﾃﾘ2
            DB  (02H*25H) + 1FH, (dNMLB12F0401-dPRB_DB) *2 + 000H       ; F_BB2+F_特殊2
cLOTCTR_NR  EQU  ($-dSDTB_NR)/2
```

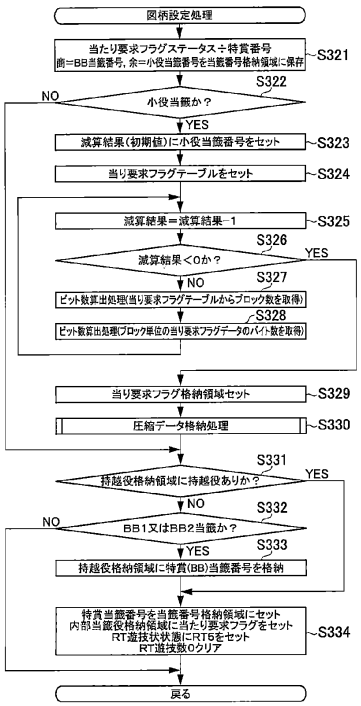
【図９５】

```
;=== RT状態別抽籤値選択ﾃｰﾌﾞﾙ
dRTPRB_SEL  EQU     $
;
dRPPTR01: ; F_ﾁﾘﾘﾌﾟ
          DB        00010000B
          DB        ((dRT4B00F01-dPRB_DW)/2)*2 +040H          ; RT4 作動中
;
dRPPTR02: ; F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ
          DB        00010000B
          DB        ((dRT4B00F02-dPRB_DW_WV)/(06H*2))*2 +0C0H ; RT4 作動中
;
dRPPTR03: ; F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ
          DB        00010000B
          DB        ((dRT4B00F03-dPRB_DW)/2)*2 +040H          ; RT4 作動中
;
                    ～
dRPPTR08: ; F_維持ﾘﾌﾟA
          DB        00110111B
          DB        ((dRT0B00F08-dPRB_DW)/2)*2 +040H          ; RT未作動時
          DB        ((dRT1B00F08-dPRB_DW)/2)*2 +040H          ; RT1 作動中
          DB        ((dRT2B00F08-dPRB_DW)/2)*2 +040H          ; RT2 作動中
          DB        ((dRT4B00F08-dPRB_DW_WV)/(06H*2))*2 +0C0H ; RT4 作動中
          DB        ((dRT5B00F08-dPRB_DW)/2)*2 +040H          ; RT5 作動中
;
dRPPTR09: ; F_維持ﾘﾌﾟB
          DB        00010110B
          DB        ((dRT124B00F09-dPRB_DW)/2)*2 +040H        ; RT1 作動中
          DB        ((dRT124B00F09-dPRB_DW)/2)*2 +040H        ; RT2 作動中
          DB        ((dRT124B00F09-dPRB_DW)/2)*2 +040H        ; RT4 作動中
;
dRPPTR1012: ; F_維持ﾘﾌﾟ_1st, F_維持ﾘﾌﾟ_2nd, F_維持ﾘﾌﾟ_3rd
          DB        00111000B
          DB        ((dRT3B00F1012-dPRB_DW)/2)*2 +040H        ; RT3 作動中
          DB        ((dRT4B00F1012-dPRB_DW)/2)*2 +040H        ; RT4 作動中
          DB        ((dRT5B00F1012-dPRB_DW)/2)*2 +040H        ; RT5 作動中
;
                    ～
dRPPTR17890: ; F_RT4ﾘﾌﾟ_123, F_RT4ﾘﾌﾟ_132, F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd, F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd
          DB        00001000B
          DB        ((dRT3B00F17890-dPRB_DW)/2)*2 +040H       ; RT3 作動中
```

【図９６】

```
;=== 内部抽籤値 ﾃｰﾌﾞﾙ 選択 ﾃｰﾌﾞﾙ
dPRB_SEL:   DB  dPRB_DB    - dPRB_SEL      ; [0] 1ﾊﾞｲﾄ内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
            DB  dPRB_DW    - dPRB_SEL      ; [1] 2ﾊﾞｲﾄ内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
            DB  dPRB_DB_WV - dPRB_SEL      ; [2] 1ﾊﾞｲﾄ設定別内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
            DB  dPRB_DW_WV - dPRB_SEL      ; [3] 2ﾊﾞｲﾄ設定別内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
;=== 内部抽籤値 ﾃﾞｰﾀ
;=== 1ﾊﾞｲﾄ 内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
dPRB_DB:
dNMLB12F0401: DB  5               ;F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA,F_BB2+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA,F_BB1+F_特殊1,F_BB2+F_特殊2
                    ～
dNM_B00F26:   DB  128             ;F_ｻﾎﾟ2
dNMLB00F34:   DB  100             ;F_RB役2
;
;=== 2ﾊﾞｲﾄ 内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
dPRB_DW:
dRT0B00F08:   DW  8900            ; [RT0] F_維持ﾘﾌﾟA
dRT1B00F08:   DW  37800           ; [RT1] F_維持ﾘﾌﾟA
dRT124B00F09: DW  330             ; [RT1,RT2,RT4] F_維持ﾘﾌﾟB
;
;=======[RT2]
dRT2B00F08:   DW  1300            ; F_維持ﾘﾌﾟA
dRT2B00F13456: DW 1800            ; F_RT3ﾘﾌﾟ_1st, F_RT3ﾘﾌﾟ_213, F_RT3ﾘﾌﾟ_231, F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd
                    ～
;=======[RT5]
dRT5B00F1012: DW  1640            ; F_維持ﾘﾌﾟ_1st, F_維持ﾘﾌﾟ_2nd, F_維持ﾘﾌﾟ_3rd
dRT5B00F13456: DW 410             ; F_RT3ﾘﾌﾟ_1st, F_RT3ﾘﾌﾟ_213, F_RT3ﾘﾌﾟ_231, F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd
dRT5B00F04:   DW  4100            ; F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA
dRT5B00F05:   DW  1650            ; F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB
                    ～
dNMLB00F33:   DW  300             ;F_RB役1
dNMLB00F35:   DW  7300            ;F_RB役3
dNMLB00F36:   DW  57636           ;F_RB役4
;
;=== 1ﾊﾞｲﾄ 設定別内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
dPRB_DB_WV:
dNMLB00F289:  DB  150, 150, 150, 150, 160, 170  ;F_強ﾁﾘ1,F_強ﾁﾘ2
dNMB12F00:    DB  20, 21, 22, 23, 24, 28        ;F_BB1,F_BB2
dNMLB12F27:   DB  5, 7, 9, 11, 13, 15           ;F_BB1+F_弱ﾁﾘ, F_BB2+F_弱ﾁﾘ
;
;=== 2ﾊﾞｲﾄ 設定別内部抽籤値ﾃｰﾌﾞﾙ
dPRB_DW_WV:
dRT4B00F02:   DW  13400, 11000, 13400, 11000, 13400, 11000  ; [RT4] F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ
dRT4B00F08:   DW  11800, 14100, 11880, 13870, 11530, 13720  ; [RT4] F_維持ﾘﾌﾟA
dNMLB00F2123: DW  5250, 5260, 5230, 5260, 5190, 5210        ;F_3択ﾍﾞﾙ_1st,F_3択ﾍﾞﾙ_2nd,F_3択ﾍﾞﾙ_3rd
dNMLB00F27:   DW  870, 900, 930, 960, 990, 1020             ;F_弱ﾁﾘ
```

【図９７】



【図９８】

```
当籤番号一覧(定義)
特賞番号(ボーナス番号)
cNHT_BB01     EQU     01              ; @@ 01:F_BB1
cNHT_BB02     EQU     02              ; @@ 02:F_BB2


小役当籤番号
cNHT_FC01     EQU     01              ; @@ 01:F_ﾁﾘﾘﾌﾟ
cNHT_FC02     EQU     02              ; @@ 02:F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ
cNHT_FC03     EQU     03              ; @@ 03:F_1 確ﾁﾘﾘﾌﾟ
cNHT_FC04     EQU     04              ; @@ 04:F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ A
cNHT_FC05     EQU     05              ; @@ 05:F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ B
cNHT_FC06     EQU     06              ; @@ 06:F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ C
cNHT_FC07     EQU     07              ; @@ 07:F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ D
cNHT_FC08     EQU     08              ; @@ 08:F_維持ﾘﾌﾟ A
cNHT_FC09     EQU     09              ; @@ 09:F_維持ﾘﾌﾟ B
cNHT_FC10     EQU     10              ; @@ 10:F_維持ﾘﾌﾟ _1st
cNHT_FC11     EQU     11              ; @@ 11:F_維持ﾘﾌﾟ _2nd
cNHT_FC12     EQU     12              ; @@ 12:F_維持ﾘﾌﾟ _3rd
cNHT_FC13     EQU     13              ; @@ 13:F_RT3 ﾘﾌﾟ_1st
cNHT_FC14     EQU     14              ; @@ 14:F_RT3 ﾘﾌﾟ_213
cNHT_FC15     EQU     15              ; @@ 15:F_RT3 ﾘﾌﾟ_231
cNHT_FC16     EQU     16              ; @@ 16:F_RT3 ﾘﾌﾟ_3rd
cNHT_FC17     EQU     17              ; @@ 17:F_RT4 ﾘﾌﾟ_123
cNHT_FC18     EQU     18              ; @@ 18:F_RT4 ﾘﾌﾟ_132
cNHT_FC19     EQU     19              ; @@ 19:F_RT4 ﾘﾌﾟ_2nd
cNHT_FC20     EQU     20              ; @@ 20:F_RT4 ﾘﾌﾟ_3rd
cNHT_FC21     EQU     21              ; @@ 21:F_3択ﾍﾞﾙ_1st
cNHT_FC22     EQU     22              ; @@ 22:F_3択ﾍﾞﾙ_2nd
cNHT_FC23     EQU     23              ; @@ 23:F_3択ﾍﾞﾙ_3rd
cNHT_FC24     EQU     24              ; @@ 24:F_共通ﾍﾞﾙ
cNHT_FC25     EQU     25              ; @@ 25:F_ｻﾎﾟ1
cNHT_FC26     EQU     26              ; @@ 26:F_ｻﾎﾟ2
cNHT_FC27     EQU     27              ; @@ 27:F_弱ﾁﾘ
cNHT_FC28     EQU     28              ; @@ 28:F_強ﾁﾘ1
cNHT_FC29     EQU     29              ; @@ 29:F_強ﾁﾘ2
cNHT_FC30     EQU     30              ; @@ 30:F_特殊1
cNHT_FC31     EQU     31              ; @@ 31:F_特殊2
cNHT_FC32     EQU     32              ; @@ 32:F_特殊3
cNHT_FC33     EQU     33              ; @@ 33:F_RB 役1
cNHT_FC34     EQU     34              ; @@ 34:F_RB 役2
cNHT_FC35     EQU     35              ; @@ 35:F_RB 役3
cNHT_FC36     EQU     36              ; @@ 36:F_RB 役4
```

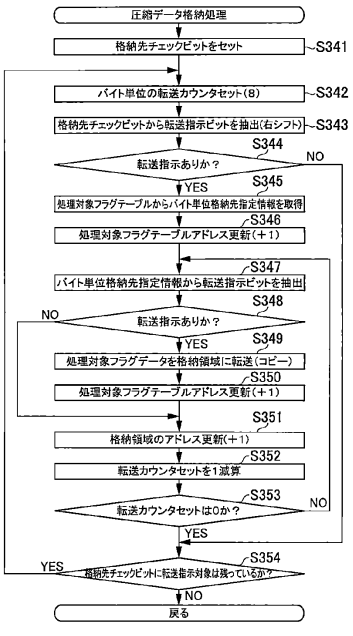
【図９９】

```
;=== 小役当り要求 ﾌﾗｸﾞ ﾃｰﾌﾞﾙ 検索処理
            LD      HL,dHITFLGTB        ; 小役当り要求ﾌﾗｸﾞﾃｰﾌﾞﾙ ｾｯﾄ
MN_FGST_03:
            DEC     D
            JR      Z,MN_FGST_05
;
            CALLF   SB_BTNM_00          ; ﾋﾞｯﾄ数算出処理
            CALLF   SB_BTNM_00          ; ﾋﾞｯﾄ数算出処理
            JR      MN_FGST_03
;=== 小役当り要求 ﾌﾗｸﾞ ﾃﾞｰﾀ 展開処理
MN_FGST_05:
            LDQ     DE,LOW.wWAVEBIT     ; 当り要求ﾌﾗｸﾞ格納領域 ｾｯﾄ
            CALLF   SB_BTEP_00          ; 圧縮ﾃﾞｰﾀ格納処理
```

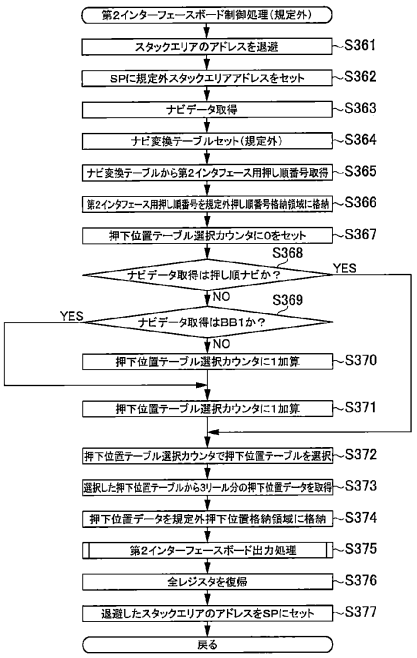
【図１００】

```
;当り要求フラグテーブル
dHITFLGTB:  EQU     $
dDWN_FC01:  DB      %00000000B          ;格納領域 +7
            DB      %01000000B
            DB      %00000010B          ;格納領域 +8
            DB      %10000000B
;
            DW      dDWN_FC02           ;@@ F_赤ﾘﾌﾟﾚｲ
            DB      %00000000B          ;格納領域 +7
            DB      %10000000B
            DB      %00000010B          ;格納領域 +8
            DB      %10000000B
;
            DW      dDWN_FC03           ;@@ F_1等ﾘﾌﾟﾚｲ
            DB      %00000000B          ;格納領域 +7
            DB      %10000000B
            DB      %00000010B          ;格納領域 +8
            DB      %10000000B
;
            DW      dDWN_FC38           ;@@ F_RB役4
            DB      %00011111B          ;@@ +7
            DB      %10000000B
            DB      %01000000B
            DB      %00000010B          ;格納領域 +8
            DB      %10000000B
;
dHITBNSTB:  EQU     $
            DB      %00000000B          ;C_BB1
            DB      %01000000B          ;C_BB2
```

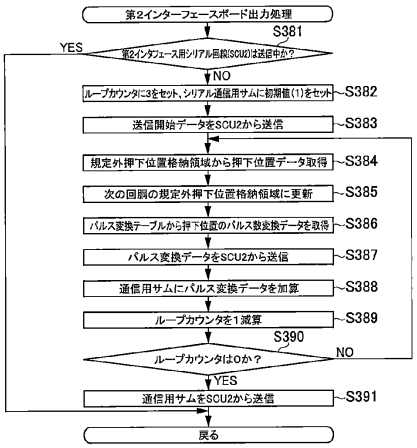
【図１０１】



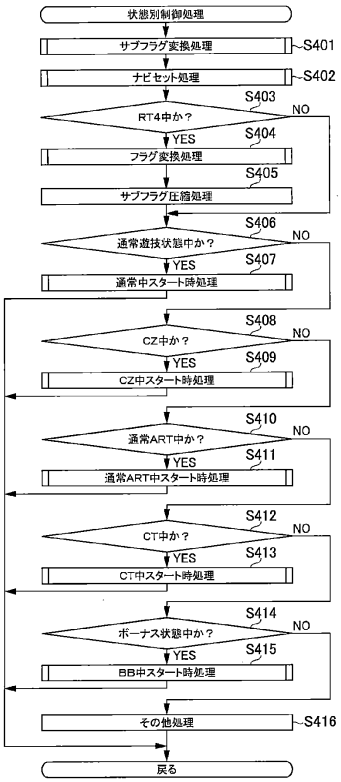
【図１０２】



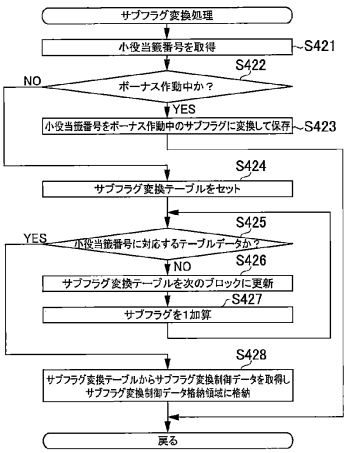
【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】



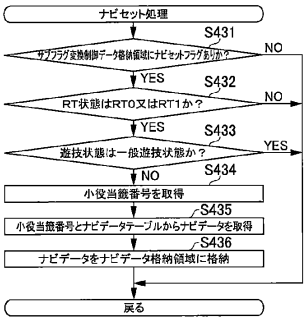
【図１０６】

```
;EF_SFCV_00 サブフラグ変換処理
;
EF_SFCV_00:
        RST     SB_GAMEST_00        ; 遊技状態ﾌﾗｸﾞ取得処理
        LDQ     A,(wHITFRT)         ; 小役番号取得
        LDQ     DE,wSUBFLG          ; サブフラグ格納領域
        JR      NC,EF_SFCV_01       ; 特賞作動中でないならｼﾞｬﾝﾌﾟ
        SUB     cNHT_RBST-c7HT1_FLG ; (RB中ﾌﾗｸﾞ判定番号(33) - 7揃い1(19))=ｻﾎﾞﾃﾝ(14)
        LD      (DE),A              ; ｻﾌﾞﾌﾗｸﾞ格納
        JR      EF_SFCV_04
EF_SFCV_01:
        LD      HL,dSBCVTB          ; ｻﾌﾞﾌﾗｸﾞ変換ﾃｰﾌﾞﾙ ｾｯﾄ
EF_SFCV_02:
        CP      (HL)                ; 対応ﾌﾗｸﾞか ?
        INC     HL
        JR      C,EF_SFCV_03        ; そうならｼﾞｬﾝﾌﾟ
        INC     HL
        INC     (DE)                ; [wSUBFLG] ｻﾌﾞﾌﾗｸﾞ+1
        JR      EF_SFCV_02
EF_SFCV_03:
        LDQ     (wSFCONDA),(HL)     ; ｻﾌﾞﾌﾗｸﾞ制御ﾃﾞｰﾀ 格納
EF_SFCV_04:
        RET
```

【図１０７】

```
;===      サブフラグ変換テーブル
dSBOVTB   EQU   $
          DB    00+1, 00010000B   ; C0:ハズレ
          DB    01+1, 00000000B   ; 01:2連チリプ
          DB    02+1, 00000011B   ; 02:3連チリプA
          DB    03+1, 00000011B   ; 03:3連チリプB
          DB    04+1, 00000001B   ; 04:リーチ目リプ1
          DB    05+1, 00000001B   ; 05:リーチ目リプ2
          DB    06+1, 00000001B   ; 06:リーチ目リプ3
          DB    07+1, 00000001B   ; 07:リーチ目リプ4
          DB    09+1, 00000000B   ; 08:リプレイ
          DB    12+1, 01000000B   ; 09:押し順リプ1
          DB    16+1, 01000000B   ; 10:押し順リプ2
          DB    20+1, 01000000B   ; 11:押し順リプ3
          DB    23+1, 01000100B   ; 12:押し順ベル
          DB    24+1, 00000000B   ; 13:共通ベル
          DB    25+1, 00000000B   ; 14:サポデン
          DB    27+1, 00000000B   ; 15:弱チェリー
          DB    29+1, 00000000B   ; 16:強チェリー
          DB    31+1, 00011000B   ; 17:リーチ目1
          DB    32+1, 00011000B   ; 18:リーチ目2
```

【図１０８】



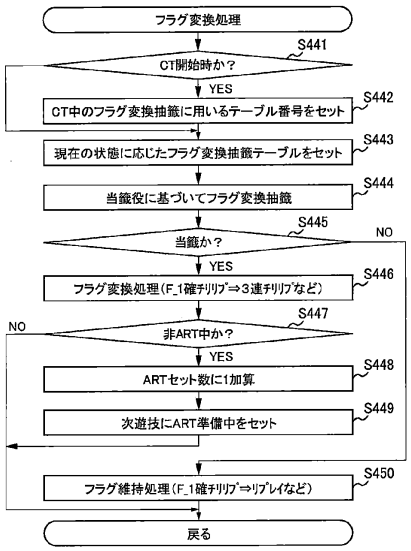
【図１０９】

```
          LDQ     A,(wHITFRT)          ; 小役番号格納領域(0 ～ 36)
          LD      HL,dNAVIPTNTB-10     ; ﾅﾋﾞﾃﾞｰﾀﾃｰﾌﾞﾙ(小役番号10 ～ 23)
          RST     SB_ADRA_00
          LDQ     (wNAVIPTN),A         ; ﾅﾋﾞﾝｾｯﾄ
```

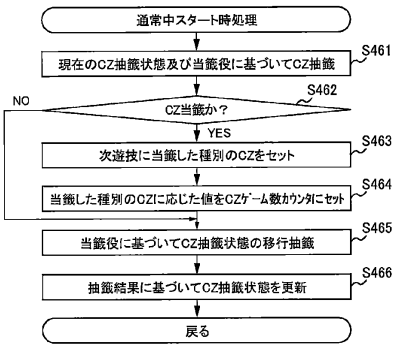
【図１１０】

```
dNAVIPTNTB  EQU   $
            DB    7     ; 10:F_維持リプ_1st
            DB    8     ; 11:F_維持リプ_2nd
            DB    9     ; 12:F_維持リプ_3rd
            DB    1     ; 13:F_RT3リプ_1st
            DB    3     ; 14:F_RT3リプ_213
            DB    4     ; 15:F_RT3リプ_231
            DB    6     ; 16:F_RT3リプ_3rd
            DB    1     ; 17:F_RT4リプ_123
            DB    2     ; 18:F_RT4リプ_132
            DB    3     ; 19:F_RT4リプ_2nd
            DB    6     ; 20:F_RT4リプ_3rd
            DB    7     ; 21:F_3択ベル_1st
            DB    8     ; 22:F_3択ベル_2nd
            DB    9     ; 23:F_3択ベル_3rd
```

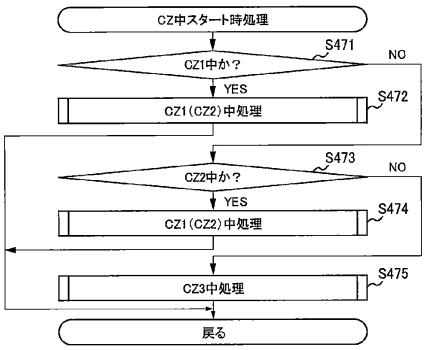
【図１１１】



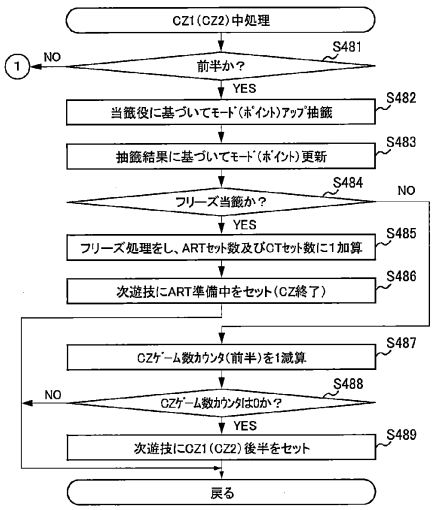
【図１１２】



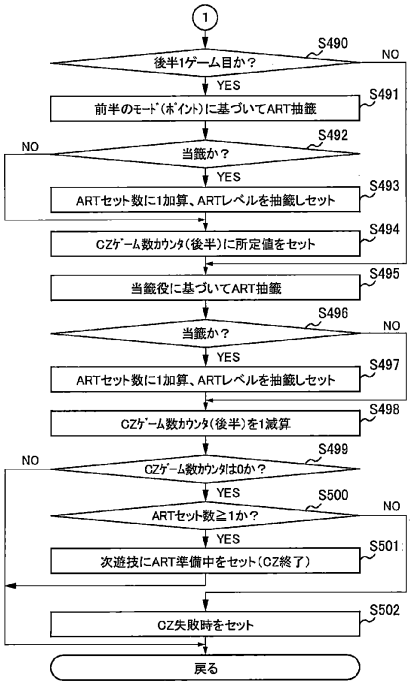
【図１１３】



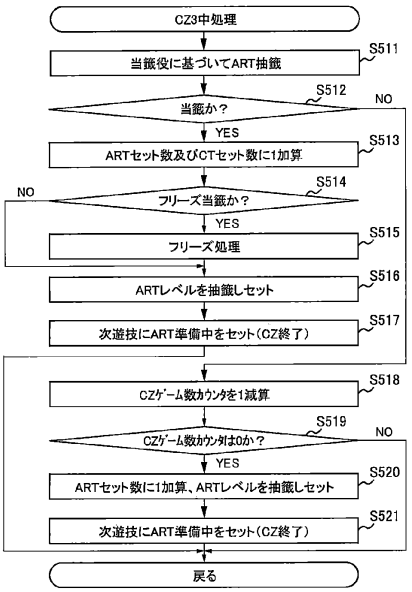
【図１１４】



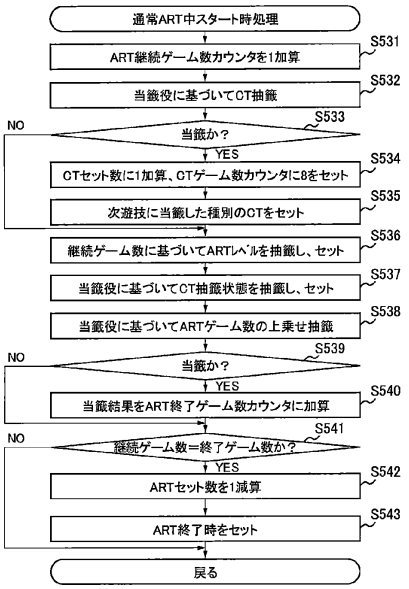
【図１１５】



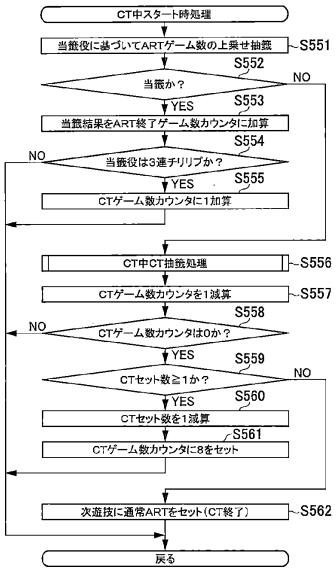
【図１１６】



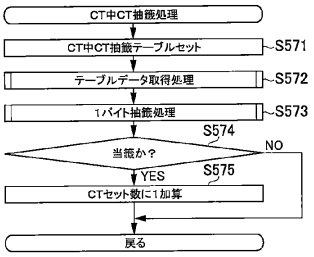
【図１１７】



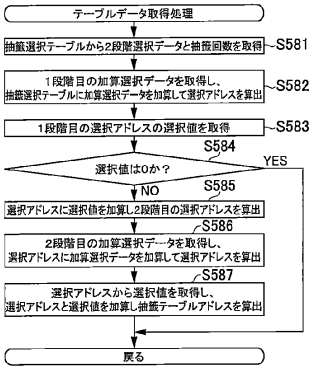
【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】



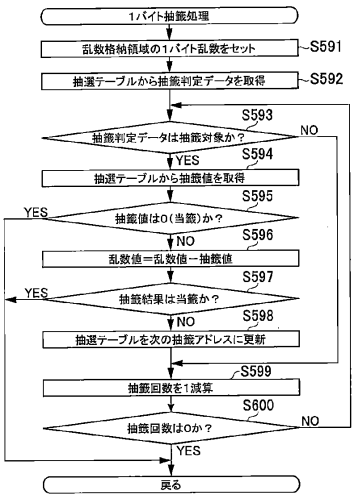
【図１２１】

```
;== テーブルデータ取得処理
ESB_GTD2_00:
        LDIN    DE,(HL)     ;加算RAMｱﾄﾞﾚｽ取得 E：1回目 D：2回目
        LD      B,(HL)      ;抽籤回数取得
        INC     HL
        LDQ     A,(E)
        RST     SB_ADRA_00
        RT      Z,A
        ADDWB   HL,A
ESB_GTD2_20:
        LDQ     A,(D)
        RST     SB_ADRA_00
        RST     SB_ADRA_00
        RET
```

【図１２２】

```
;=== CT中CT当籤抽籤テーブル
oABS_HIT    EQU     0
dCTCTSTTB   EQU     $                   ; 当籤役別ﾃｰﾌﾞﾙ選択相対ﾃｰﾌﾞﾙ
            DB      .LOW.wSUBFLGD       ; ｻﾌﾞﾌﾗｸﾞD
            DB      .LOW.wCT_KIND       ; CT種別
            DB      2                   ; 抽籤回数
            DB      0,0,0,0,0           ; ﾊｽﾞﾚ, ｻﾎﾟｰﾝ, 弱ﾁｪﾘｰ, 強ﾁｪﾘｰ, 確定役, 3連ﾃﾘﾘﾌﾟ
            DB      dCTCTS_RER-$        ; ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
dCTCTS_RER:                             ; ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
            DB      dNMCTCTS_RER-$      ; 通常 ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
            DB      dSPCTCTS_RER-$      ; 高確 ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
dNMCTCTS_RER:                           ; 通常 ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
            DB      00000011B           ; 判定ﾋﾞｯﾄ
            DB      1                   ; 高確CT
            DB      255                 ; 通常CT
;@@                                     ; ﾊｽﾞﾚ
dSPCTCTS_RER:                           ; 高確 ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
            DB      00000001B           ; 判定ﾋﾞｯﾄ
            DB      oABS_HIT            ; 高確CT
;@@                                     ; 通常CT
;@@                                     ; ﾊｽﾞﾚ
```

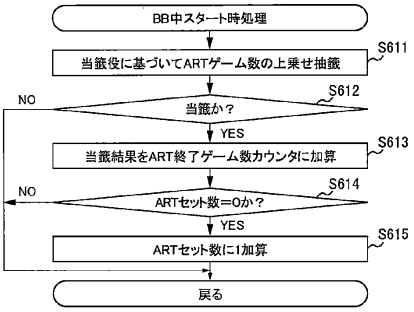
【図１２３】



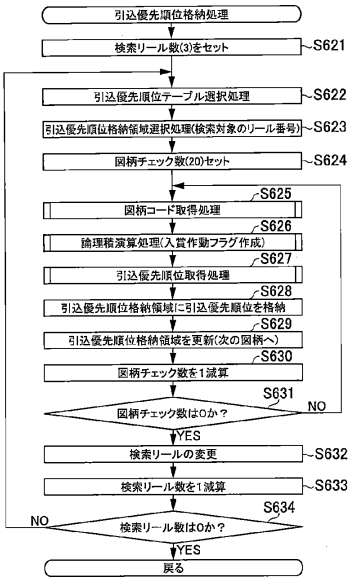
【図１２４】

```
; ESB_LOTP_00 1バイト抽籤処理
ESB_LOTP_00:
            LDQ     DE,wRANDOMP         ; 乱数値P
ESB_LOT1_00:
            LD      C,(HL)              ; 抽籤判定データ取得
            INC     HL
ESB_LOT1_01:
            SRL     C
            JR      NC,ESB_LOT1_02      ; 抽籤対象でなければジャンプ
            JT      Z,(HL),ESB_LOT1_03  ; 0なら当籤
;
            LD      A,(DE)
            SUB     (HL)                ; 抽籤実行
            LD      (DE),A
            JR      C,ESB_LOT1_03       ; 当籤ならジャンプ
;
            INC     HL                  ; 次のデータへ
ESB_LOT1_02:
            DJNZ    ESB_LOT1_01
ESB_LOT1_03:
            LD      A,B
            RET
```

【図１２５】



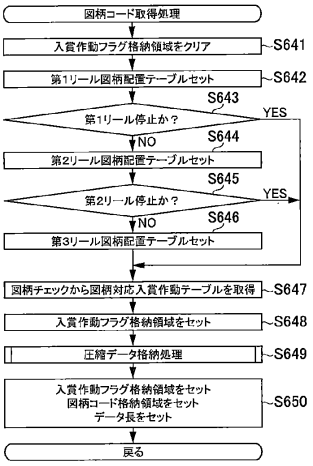
【図１２６】



【図１２７】

```
        LD      A,cREEL_ZCNT
        SUB     B               ; 図柄コード取得処理
        CALLF   _STSB_RLTB_00   ; @@ DE = [wHITFLAG] 入賞作動ﾌﾗｸﾞ格納領域
                                ; @@ HL = [wXARAY] 図柄 ｺｰﾄﾞ格納領域
                                ; @@ B  = cARYSIZE
;
;=== 1 ラインに対する入賞作動ﾌﾗｸﾞ作成
;
        EX      DE,HL
        CALLF   SB_DAND_00      ; 論理積演算処理
```

【図１２８】



【図１２９】

```
_STSB_RLTB_00:
                CALLF   SB_HTFLGCR_00   ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞｸﾘｱ
;
                LD      HL,dREELTB1     ; 第一回胴図柄配置ﾃｰﾌﾞﾙ
                JBIT    NZ,0,C_STSB_RLTB_01 ; 第一回胴ならｼﾞｬﾝﾌﾟ
                LD      HL,dREELTB2     ; 第二回胴図柄配置ﾃｰﾌﾞﾙ
                JBIT    NZ,1,C_STSB_RLTB_01 ; 第二回胴ならｼﾞｬﾝﾌﾟ
                LD      HL,dREELTB3     ; 第三回胴図柄配置ﾃｰﾌﾞﾙ
_STSB_RLTB_01:
                RST     SB_ADRA_00      ; 図柄ｺｰﾄﾞ相対 ｱﾄﾞﾚｽ取得
                ADDWB   HL,A            ; 図柄ｺｰﾄﾞｱﾄﾞﾚｽ取得
;
                LDQ     DE,wHITFLAG
                CALLF   SB_BTEP_00      ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞﾃﾞｰﾀ解凍格納処理
;
                LDQ     DE,wHITFLAG     ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞ格納領域 ｾｯﾄ
                LDQ     HL,wXARAY       ; 図柄ｺｰﾄﾞ格納領域 ｾｯﾄ
                LD      B,cARYSIZE      ; ﾃﾞｰﾀ長ｾｯﾄ
                RET
```

【図１３０】

A

```
;=== 第一回胴 図柄配置ﾃｰﾌﾞﾙ
dREELTB1    EQU     $
            DB      dR1_REP_ - $        ; 図柄位置  0
            DB      dR1_BEL_ - $        ;           1
            DB      dR1_SVN1 - $        ;           2
                                ～
            DB      dR1_REP_ - $        ;          18
            DB      dR1_CCT2 - $        ;          19
```

B

```
;=== 図柄対応入賞作動テーブル(第一回胴)
dR1_SVN1:                               ; 白7 ( 第一回胴 )
            DB      01011100B           ; 格納領域 +2, +3, +4, +6
            DB      00010000B | 00000100B ; ﾌﾗｸﾞ
            DB      00100000B | 00001000B
            DB      10000000B | 01000000B | 00100000B
            DB      00100000B | 00010000B | 00001000B
            DB      00000100B           ; 格納領域 +10
;C_BB1
            DB      10000000B
dR1_SVN2:                               ; 青7 ( 第一回胴 )
            DB      00100101B           ; 格納領域 +0, +2, +5
            －以下省略－
```

【図１３１】

A

```
;=== 第二回胴 図柄配置テーブル
dREELTB2    EQU   $
            DB    dR2_BEL_ - $          ; 図柄位置  0
            DB    dR2_REP_ - $          ;           1
            DB    dR2_SVN1 - $          ;           2
                  ～
            DB    dR2_REP_ - $          ;          18
            DB    dR2_CCT2 - $          ;          19
```

B

```
;=== 図柄対応入賞作動テーブル(第二回胴)
dR2_SVN1:                               ; 白7（第二回胴）
            DB    01111001B             ; 格納領域 +0, +3, +4, +5, +6
            DB    00100000B
            DB    01000000B |00000001B
            DB    10000000B |00100000B |00000100B
            DB    10000000B
            DB    00010000B |00001000B
            DB    00000110B             ; 格納領域 +9, +10
            DB    10000000B |00100000B
            DB    10000000B
dR2_SVN2:                               ; 青7（第二回胴）
            DB    00011101B             ; 格納領域 +0, +2, +3, +4
            －以下省略－
```

【図１３２】

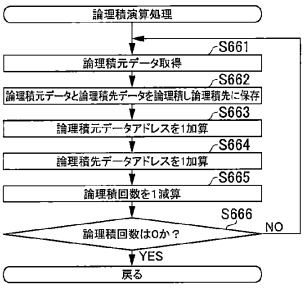
A

```
;=== 第三回胴 図柄配置テーブル
dREELTB3    EQU   $
            DB    dR3_REP_ - $          ; 図柄位置  0
            DB    dR3_BEL_ - $          ;           1
            DB    dR3_SVN1 - $          ;           2
                  ～
            DB    dR3_CHI2 - $          ;          18
            DB    dR3_CCT1 - $          ;          19
```

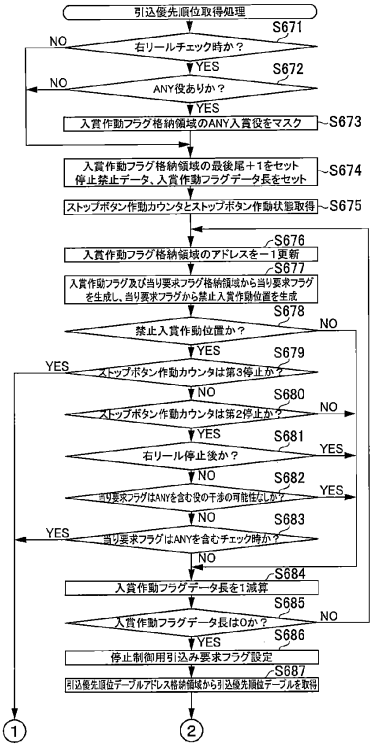
B

```
;=== 図柄対応入賞作動テーブル(第三回胴)
dR3_SVN1:                               ; 白7（第三回胴）
            DB    01111001B             ; 格納領域 +0, +3, +4, +5, +6
            DB    00001000B
            DB    00100000B |00010000B |00001000B
            DB    00010000B
            DB    10000000B |00100000B |00010000B
            DB    00100000B |00000001B
            DB    00000101B             ; 格納領域 +8, +10
            DB    00001000B |00000100B
            DB    10000000B
dR3_SVN2:                               ; 青7（第三回胴）
            DB    01111001B             ; 格納領域 +0, +3, +4, +5, +6
            －以下省略－
```

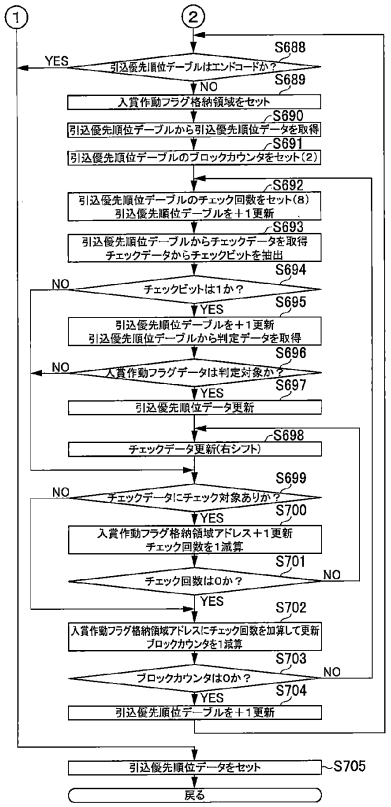
【図１３３】



【図１３４】



【図１３５】



【図１３６】

A

```
; @@>>> ANY役対応処理
        DEC   D                         ; 第二停止ﾁｪｯｸ時か?
        JR    NZ,_STSB_GTST_03          ; 違うならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
        JBIT  NZ,2,E_STSB_GTST_03       ; 第三回胴停止後ならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
        JAND  Z,cHT_ANY3W14,_STSB_GTST_03  ; ANYを含む役が干渉の可能性なしならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
        LD    A,B                       ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞ格納領域の位置
        JCP   Z,A,cANY_WPOS+1,_STSB_GTST_10 ; ANYを含む入賞作動ﾌﾗｸﾞﾁｪｯｸ時なら
                                        ; ｼﾞｬﾝﾌﾟ(停止禁止位置)
; @@<<< ANY役対応処理
```

B

```
;=== 停止制御用引込みﾌﾗｸﾞ設定
        LDQ   HL,wHITFLAG+11  ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞ格納領域
        LDQ   DE,wRTDPBIT     ; 引込み要求ﾌﾗｸﾞ格納領域
        LD    B,cRTDPLENG     ; RT作動組合せ表示ﾌﾗｸﾞﾃﾞｰﾀ長(1)
        CALLF SB_DAND_00      ; 論理積演算処理
```

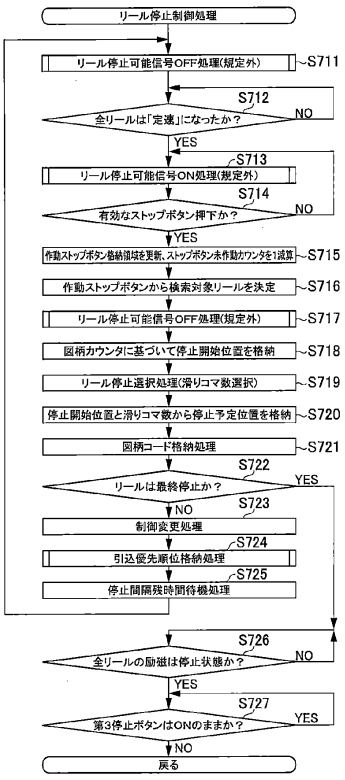
C

```
;=== 引込優先順位ﾃｰﾌﾞﾙの生成
;
        LD    D,1             ; 引込み優先順位ﾃﾞｰﾀ初期値 ｾｯﾄ(1)
        LDQ   HL,(wPLVLADR)   ; 引込み優先順位ﾃｰﾌﾞﾙｾｯﾄ(dPLVLTB00～dPLVLTB05)
```

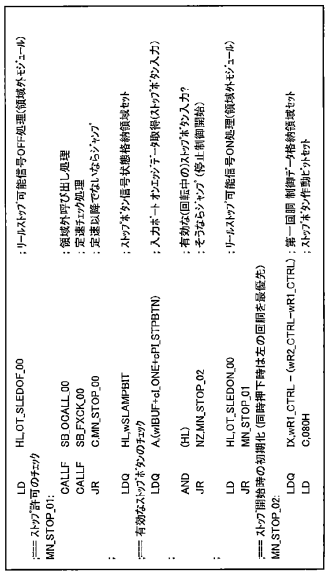
【図１３７】

```
; 引込優先順位テーブル
dPLVLTB00   EQU   $
            DB    03EH              ; 引込優先順位データ
            DB    10001000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    080H, 003H        ; ﾌﾗｸﾞ判定データ
            DB    00000001B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    040H              ; ﾌﾗｸﾞ判定データ
;
            DB    01EH              ; 引込優先順位データ
            DB    10001011B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    048H, 008H, 004H, 034H  ; ﾌﾗｸﾞ判定データ
            DB    00000000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
                  ～
            DB    002H              ; 引込優先順位データ
            DB    00000000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    00000100B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    0C0H              ; ﾌﾗｸﾞ判定データ
;
            DB    000H              ; ｴﾝﾄﾞｺｰﾄﾞ
;
dPLVLTB01   EQU   $
            DB    01EH              ; 引込優先順位データ
                  ～
dPLVLTB05   EQU   $
            DB    00EH              ; 引込優先順位データ
            DB    00010000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    004H              ; ﾌﾗｸﾞ判定データ
            DB    00000000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
;
            DB    009H              ; 引込優先順位データ
            DB    00001000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    080H              ; ﾌﾗｸﾞ判定データ
            DB    00000000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
;
            DB    002H              ; 引込優先順位データ
            DB    00010000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    002H              ; ﾌﾗｸﾞ判定データ
            DB    00000000B         ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
;
            DB    000H              ; ｴﾝﾄﾞｺｰﾄﾞ
```

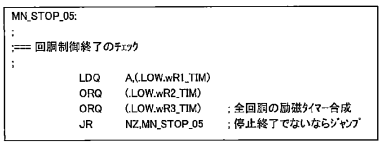
【図１３８】



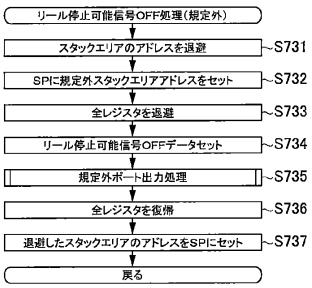
【図１３９】



【図１４０】

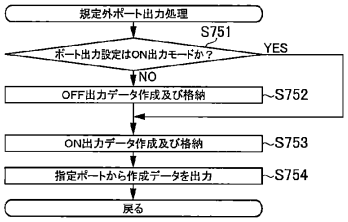


【図１４１】



【図１４２】

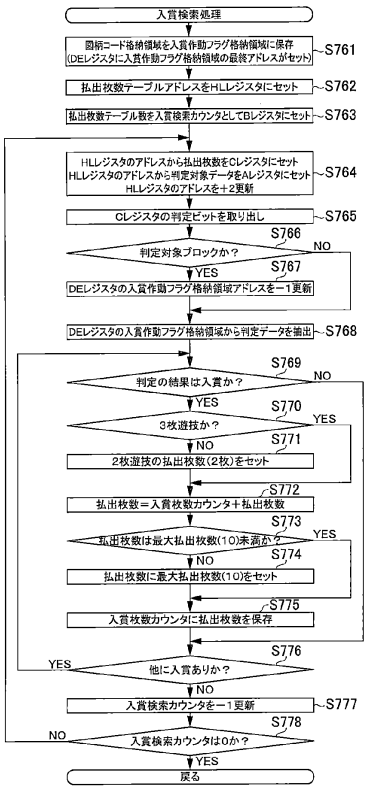
【図１４３】



【図１４４】

```
OSB_OUTX_00:
            LD      A,C             ; 出力ﾓｰﾄﾞ、出力ﾎﾟｰﾄﾃﾞｰﾀｾｯﾄ
;
            PUSH    GPR             ; ﾚｼﾞｽﾀ退避
            SRL     C               ; 出力ﾎﾟｰﾄﾃﾞｰﾀ抽出
;
            LD      HL,woXOUT0
            ADDWB   HL,C            ; 領域外出力ﾎﾟｰﾄﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ領域ｾｯﾄ
            RRCA                    ; 出力ﾓｰﾄﾞ抽出（CYﾌﾗｸﾞ ｾｯﾄ/ﾘｾｯﾄ）
            LD      A,B             ; 出力制御ﾃﾞｰﾀｾｯﾄ
;=== 出力オン/オフチェック
            JR      C,OSB_OUTX_01   ; 出力オンﾓｰﾄﾞならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
            XOR     (HL)            ; 出力オフﾓｰﾄﾞﾃﾞｰﾀ作成
            AND     (HL)
            LD      (HL),A
OSB_OUTX_01:
            OR      (HL)            ; 出力オンﾓｰﾄﾞﾃﾞｰﾀ作成
            LD      (HL),A          ; 新出力データ格納
;=== メモリマップドI/O出力
;
            CALL    OT1_OUTX_00     ; 試験信号出力処理
;
            POP     GPR             ; ﾚｼﾞｽﾀ復帰
            XOR     A               ; 0ｸﾘｱ（兼 CYﾌﾗｸﾞｸﾘｱ）
;
            RET

  OFF出力データ出力作成の一例
        00010111  出力データ
        01010011  バクアップデータ
        01000100  XORした結果          OFF出力データ作成
        01000000  ANDした結果
        01000000  ORした結果           ON出力データ作成
```

【図１４５】



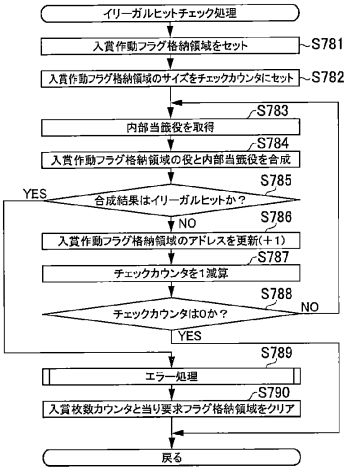
【図１４６】

```
MN_CKLN_00:
            LDQ     HL,LOW.wXARAY   ; 図柄ｺｰﾄﾞ格納領域ｾｯﾄ
            LDQ     DE,LOW.wHITFLAG ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞ格納領域ｾｯﾄ
            LD      B,12
            LDIRS                   ; 図柄ｺｰﾄﾞを入賞作動ﾌﾗｸﾞに転送
;
            LD      HL,dPAYNUMTB    ; 払出枚数ﾃﾞｰﾀﾃｰﾌﾞﾙ
            LD      B,5             ; 払出枚数ﾃﾞｰﾀﾃｰﾌﾞﾙｻｲｽﾞ
MN_CKLN_01:
            LDIN    AC,(HL)         ; C = 払出枚数, A = 判定ﾃﾞｰﾀ
            SRL     C               ; ﾊﾞｲﾄ変更ﾀｲﾐﾝｸﾞか？
            JR      NC,MN_CKLN_02   ; 違うならｼﾞｬﾝﾌﾟ
            DEC     DE
MN_CKLN_02:
            AND     (DE)            ; 判定ﾋﾞｯﾄを抽出
MN_CKLN_03:
            JSLAA   NC,MN_CKLN_06   ; 入賞なしならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;=== 入賞 ﾒﾀﾞﾙ 加算（重複入賞 対応）
            PUSH    AF
            LDQ     A,(.LOW.wMEDLCTR)   ; ﾒﾀﾞﾙｶｳﾝﾀｰ取得
            JCP     Z,A,3,MN_CKLN_04    ; 3 枚遊技時ならｼﾞｬﾝﾌﾟ
            LD      C,2             ; 2枚遊技の払い出し枚数ｾｯﾄ
MN_CKLN_04:
            LDQ     A,(.LOW.wHITCTR)    ; 入賞枚数ｶｳﾝﾀｰ取得
            ADD     A,C             ; 払い出し枚数加算
;
            JCP     C,A,9,MN_CKLN_05    ; 獲得枚数の最大値未満ならｼﾞｬﾝﾌﾟ
            LD      A,9             ; 獲得枚数の最大値ｾｯﾄ
MN_CKLN_05:
            LDQ     (.LOW.wHITCTR),A    ; 入賞枚数ｶｳﾝﾀｰ保存
            POP     AF
MN_CKLN_06:
            JR      NZ,MN_CKLN_03   ; 他に入賞ありならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
            DJNZ    MN_CKLN_01
            RET
```

【図１４７】

```
; 払出枚数データテーブル
dPAYNUMTB       EQU     $
                DB      9*2 + 0, 11111110B ; @@ F_RB役1～4
                DB      9*2 + 0, 11111111B ; @@ F_3択ﾍﾞﾙ_1st, F_3択ﾍﾞﾙ_2nd, F_3択ﾍﾞﾙ_3rd, F_共通ﾍﾞﾙ
                DB      1*2 + 0, 11111110B
                DB      3*2 + 0, 11111100B ; @@ F_ｻﾎﾞ1, F_ｻﾎﾞ2
                DB      2*2 + 0, 11111000B ; @@ 弱ﾁｪﾘｰ, 強ﾁｪﾘｰ,F_特殊1～3
dPAYNUMTBNUM    EQU     ($-dPAYNUMTB)/2
```

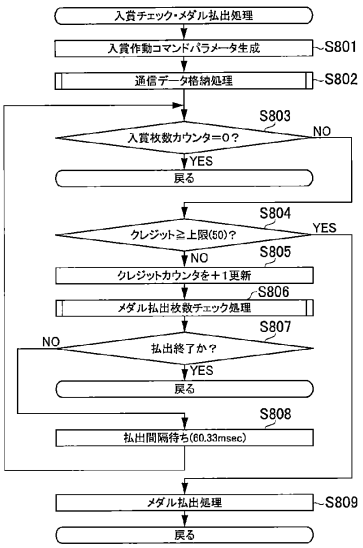
【図１４８】



【図１４９】

```
;イリーガルチェック処理
MN_ILCK_00:
                LDQ     HL,LOW,wHITFLAG         ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞ格納領域ｾｯﾄ
                LD      B,cWV_LENG              ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞﾃﾞｰﾀ長ｾｯﾄ
;
MN_ILCK_01:
                LD      A,(HL+(wWAVEBIT-wHITFLAG))  ; 当り要求ﾌﾗｸﾞ取得
                XOR     (HL)                    ; ｲﾘｰｶﾞﾙﾋｯﾄはあるか?
                AND     (HL)                    ; 入賞作動ﾌﾗｸﾞと合成
                JR      NZ,MN_ILCK_02           ; そうならｼﾞｬﾝﾌﾟ
;
                INC     HL
                DJNZ    MN_ILCK_01
                RET
;
;=== ｲﾘｰｶﾞﾙﾋｯﾄｴﾗｰの表示
;
MN_ILCK_02:
                LD      E,7                     ; ｲﾘｰｶﾞﾙﾋｯﾄｴﾗｰ ｺｰﾄﾞｾｯﾄ
                CALLF   SB_ERRS_00              ; ｴﾗｰ処理
```

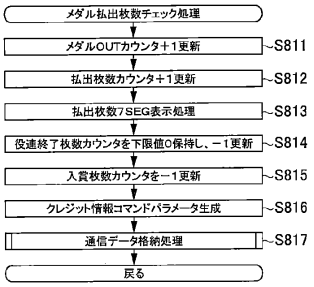
【図１５０】



【図１５１】

```
MN_HOPS_02:
;=== 払出の制御
        CALLF   SB_CDMX_00      ; ｸﾚｼﾞｯﾄは上限に達しているか？
        LD      A,cBX_PAY_HIT   ; 入賞時ｽﾃｰﾀｽｾｯﾄ
        JR      NC,SB_MPAY_00   ; そうならﾒﾀﾞﾙ払出処理へ
;
        INC     (HL)            ; [wCREDIT] ｸﾚｼﾞｯﾄｶｳﾝﾀｰ加算更新
;
        CALLF   SB_MPCK_00      ; ﾒﾀﾞﾙ払出枚数ﾁｪｯｸ処理
        RET     Z               ; 払出終了ならﾘﾀｰﾝ
;
        LD      BC,cTM_PAYC
        RST     SB_W1BC_00      ; 払出間隔待ち
;
        JR      MN_HOPS_02      ; 払出処理継続
```

【図１５２】



【図１５３】

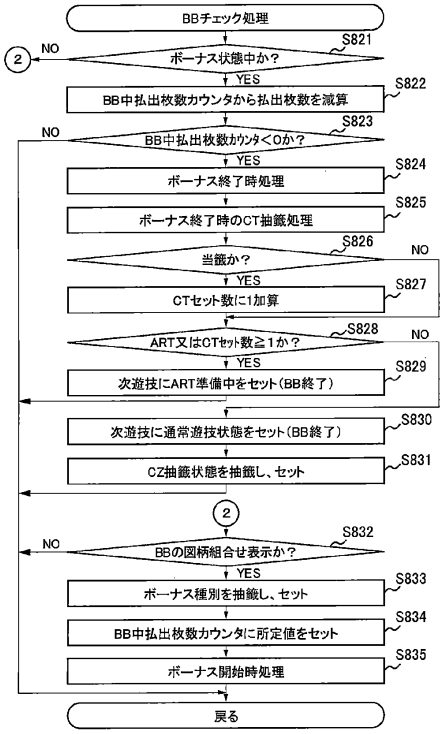
A

```
        INCQ    (LOW.wCTRPAY)   ; ﾒﾀﾞﾙOUTｶｳﾝﾀｰ要求加算更新
;
        DEC     HL              ; [wPAYNUM]
        INC     (HL)            ; 払出枚数ｶｳﾝﾀｰ加算更新
;
        LD      A,(HL)          ; 払出枚数表示ﾃﾞｰﾀ取得
        CALLF   SB_PAY7_00      ; 払出枚数7SEG表示処理
;
        LDQ     HL,LOW.wGETCTR  ; 役連終了枚数管理ｶｳﾝﾀｰｾｯﾄ
        DCPLD   (HL),0          ; 役連終了枚数管理ｶｳﾝﾀｰ更新（下限値なら0保持）
;
```

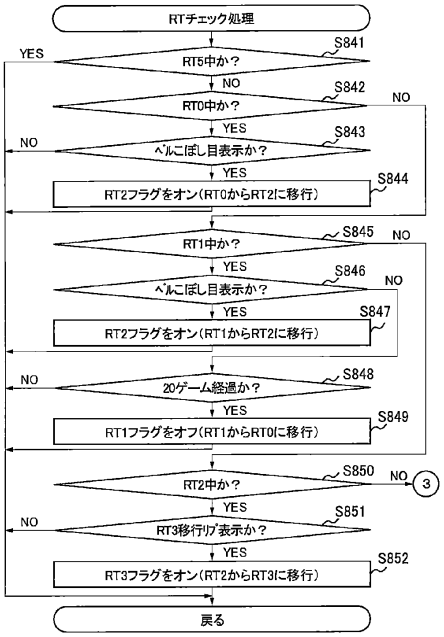
B

```
        LDQ     HL,(LOW.wPAYNUM)  ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ 1（払出枚数ｶｳﾝﾀｰ）
        LDQ     C,(LOW.wCREDIT)   ; ﾊﾟﾗﾒｰﾀ 5 ｾｯﾄ（ｸﾚｼﾞｯﾄｶｳﾝﾀｰ）
;
        LD      A,cPC_CRST        ; ｸﾚｼﾞｯﾄ情報ｺﾏﾝﾄﾞｾｯﾄ
        RST     SB_OUTP_00        ; 通信ﾃﾞｰﾀ格納処理
```

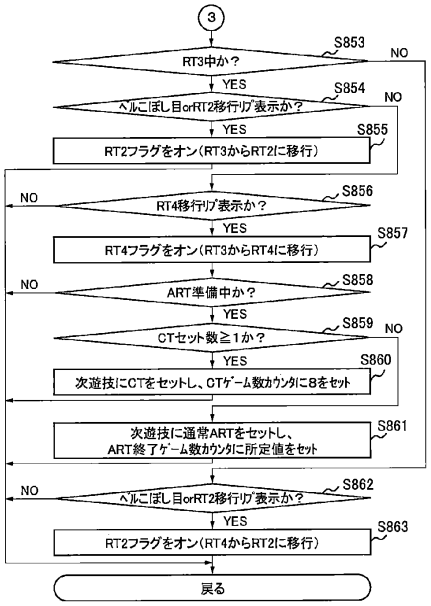
【図１５４】



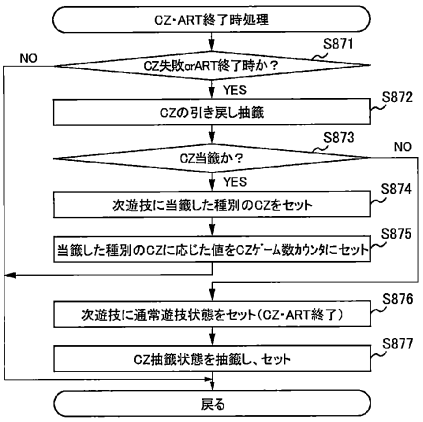
【図１５５】



【図１５６】



【図１５７】



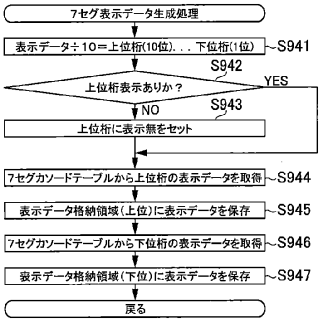
【図１５８】

【図１５９】

【図１６０】

```
A   I1_7SEG_00:
            LDQ     A,(wNAVIPTN)        ; ﾅﾋﾞﾃﾞｰﾀ格納領域
            LDQ     DE,wLED_POD_M       ; 押し順表示ﾃﾞｰﾀ格納領域ｾｯﾄ
            CALLF   SB_DSP7_00          ; 7SEG表示処理

B   ;=== 7SEGｶｿｰﾄﾞｸﾘｱ
    ;
            LDQ     DE,_LOW_(wXOUT0+cPR_SEGCOM)  ; 7SEGｺﾓﾝﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ格納領域 ｾｯﾄ
            LD      A,(DE)                       ; 出力ﾎﾟｰﾄﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ取得
            AND     cBX_SEGMSK                   ; 7SEGｶｿｰﾄﾞｸﾘｱ
            LD      (cPA_SEGCOM),A
    ;
    ;=== 7SEGｺﾓﾝ、7SEGｶｿｰﾄﾞ 出力
    ;
            OR      C
            LD      C,A                          ; 7SEGｺﾓﾝ出力ﾃﾞｰﾀｾｯﾄ
            LD      B,(HL)                       ; 7SEGｶｿｰﾄﾞ出力ﾃﾞｰﾀｾｯﾄ
            LD      (DE),BC                      ; 7SEGｺﾓﾝ選択、7SEGｶｿｰﾄﾞﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟ
            LD      (cPA_SEGCOM),BC              ; 7SEGｺﾓﾝ選択、7SEGｶｿｰﾄﾞ出力
```

【図１６１】



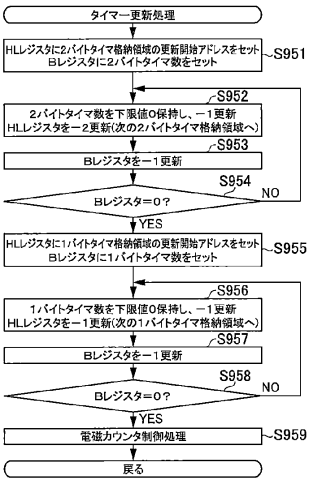
【図１６２】

```
SB_DSP7_00:
            DIV     C,A,10          ; A＝(商) 上位表示ﾃﾞｰﾀ
                                    ; C＝(余) 下位表示ﾃﾞｰﾀ
            JT      NZ,A,SB_DSP7_01 ; 上位表示ありならｼﾞｬﾝﾌﾟ
    ;
            LD      A,10            ; 上位に無表示ﾃﾞｰﾀ[10] ｾｯﾄ
SB_DSP7_01:
            CALLF   SB_DCD7_00      ; 7SEGﾃﾞｺｰﾄﾞ処理 (上位)
            LD      A,C             ; 7SEGﾃﾞｺｰﾄﾞﾃﾞｰﾀ (下位) ｾｯﾄ
SB_DCD7_00:
            LD      HL,dSEGPARM     ; 7SEGｶｿｰﾄﾞﾃﾞｰﾀﾃｰﾌﾞﾙｾｯﾄ
            RST     SB_ADRA_00
            LD      (DE),A          ; 表示ﾃﾞｰﾀ格納
            INC     DE              ; 次の格納領域へ
            RET
```

【図１６３】

```
dSEGPARM        EQU             $
                DB      01111110B       ; "0" 表示
                DB      00110000B       ; "1" 表示
                DB      01101101B       ; "2" 表示
                DB      01111001B       ; "3" 表示
                DB      00110011B       ; "4" 表示
                DB      01011011B       ; "5" 表示
                DB      01011111B       ; "6" 表示
                DB      01110000B       ; "7" 表示
                DB      01111111B       ; "8" 表示
                DB      01111011B       ; "9" 表示
                DB      00000000B       ; 表示なしデータ
```

【図１６４】

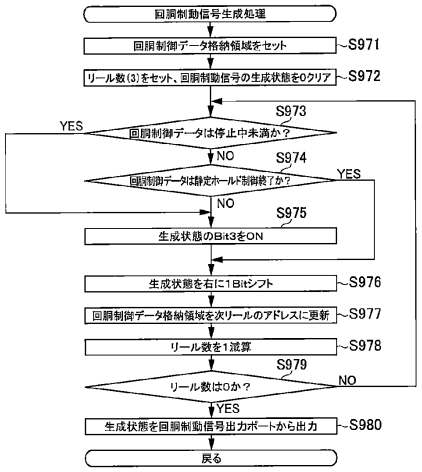


【図１６５】

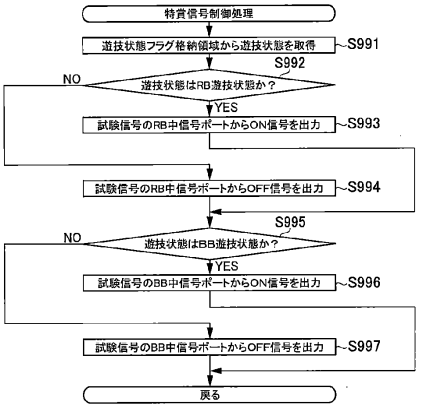
```
I1_TIME_00:
                LDQ     HL,LOW(wXTIMER2BS-2) ; [wLOFF_TMR]
                LD      B,cTIMER2BL
;
I1_TIME_01:
                DCPWLD  (HL),0                  ; タイマー更新（下限値なら0保持）
;
I1_TIME_02:
                DEC     HL                      ; 次のタイマー格納領域へ
                DEC     HL
                DJNZ    I1_TIME_01
```

【図１６６】

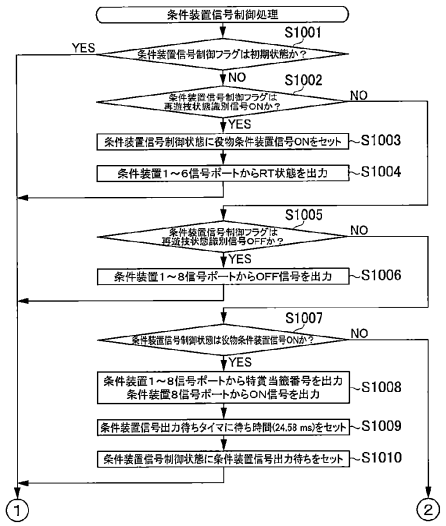
【図１６７】



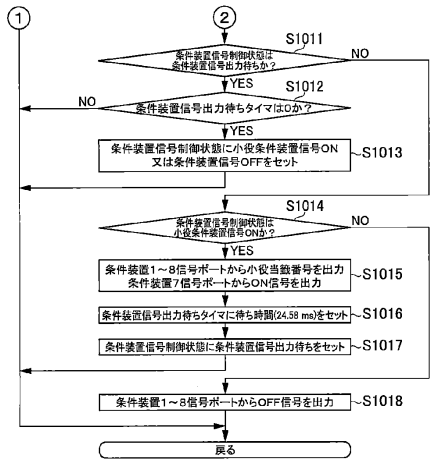
【図１６８】



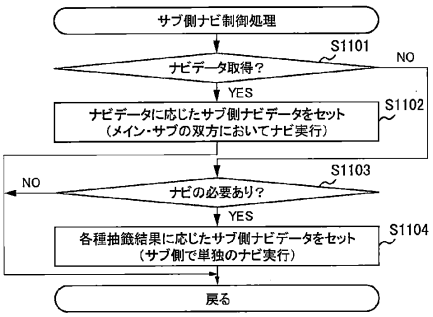
【図１６９】



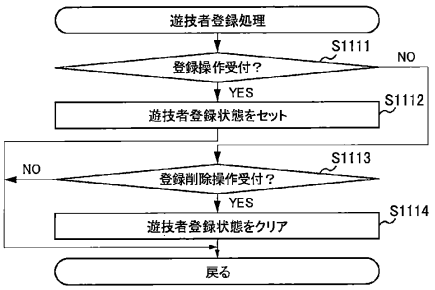
【図１７０】



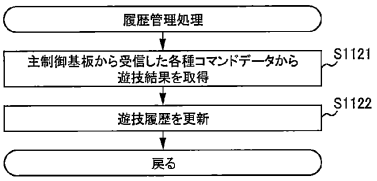
【図１７１】



【図１７２】

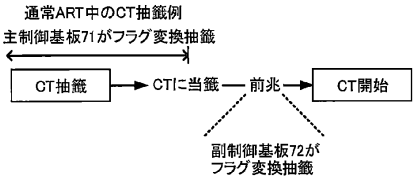


【図１７３】



【図１７４】

A



B

CT前兆中のフラグ変換抽籤テーブル

内容	当籤役 F.リーチ目リプA～D
非当籤	極低
当籤	極高

※ 確率分母256

【図１７５】

A

内部当籤役と停止図柄組合せ（略称）との対応関係

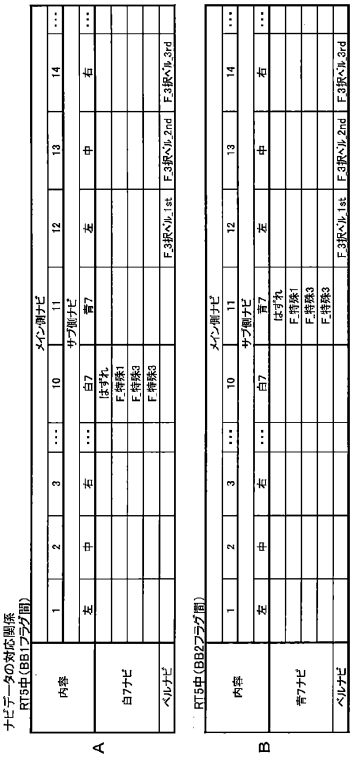
当籤役	第1停止操作		
	左（1st）	中（2nd）	右（3rd）
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(3連)	リプレイ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(2連)
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(2連)	リプレイ	ﾁﾘﾘﾌﾟ(3連)

B

通常ART中のフラグ変換抽籤とサブ側のナビとの関係

当籤役	フラグ変換抽籤		
	1段回目非当籤	1段階目当籤 2段階目非当籤	1段階目当籤 2段階目当籤
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイナビ （第1停止操作 中）	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃りナビ （第1停止操作 右）	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃いナビ （第1停止操作 左）
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	リプレイナビ （第1停止操作 中）	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃りナビ （第1停止操作 左）	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃いナビ （第1停止操作 右）

【図１７６】



【図１７７】

A

押し順とロック状態との関係

当籤役	押し順					
	左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中	右-中-左
F_維持リプA	0⇒1	維持	維持		1⇒0	
F_維持リプB	維持		0⇒1	維持	維持	
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

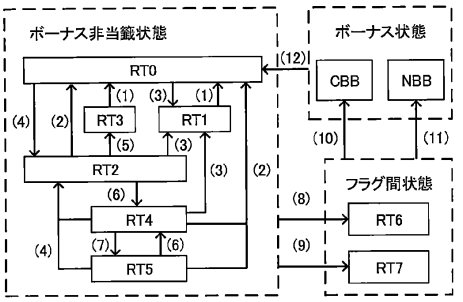
※ ロック状態0：ロックし難い状態
ロック状態1：ロックし易い状態

B

ロック状態を移行するための報知

ロックによる利益	報知抽籤	報知手段	
		指示モニタ	表示装置
あり	メイン側で抽籤	○ 報知	○ 報知
なし	サブ側で抽籤	× 報知せず	○ 報知

【図１７８】



移行条件	内容	RTの種別	リプレイ確率	ゲーム数
(1)	規定ゲーム数消化	RT0	低確率	∞
(2)	RT0移行図柄が表示	RT1	低確率	10G
(3)	RT1移行図柄が表示	RT2	中確率	∞
(4)	RT2移行図柄が表示	RT3	中確率	20G
(5)	RT3移行図柄が表示	RT4	高確率	∞
(6)	RT4移行図柄が表示	RT5	高確率	∞
(7)	RT5移行図柄が表示	RT6	中確率	∞
(8)	F_ｸﾗｳﾝBB、又は、F_青BBに当籤	RT7	中確率	∞
(9)	F_赤BBに当籤			
(10)	ｸﾗｳﾝBBの図柄が表示			
(11)	BBの図柄が表示			
(12)	ボーナス終了			

【図１７９】

図柄配置テーブル

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

リールの回転方向

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	青7	00000010
3	BAR	00000011
4	リプレイ	00000100
5	ベル1	00000101
6	ベル2	00000110
7	ベル3	00000111
8	スイカ1	00001000
9	スイカ2	00001001
10	チェリー	00001011

【図１８０】

内部抽籤テーブル

略称	抽籤値					
	RT0用	RT1用	RT2用	RT3用	RT4用	RT5用
はずれ	36772	36774	27860	21366	1314	1314
F_クラウンBB	1	1	1	1	1	1
F_クラウンBB+F_通常リプ	2	2	2	2	2	2
F_クラウンBB+F_弱チェリー	2	2	2	2	2	2
F_クラウンBB+F_強チェリー	1	1	1	1	1	1
F_クラウンBB+F_チャンスリプ	7	7	7	7	7	7
F_クラウンBB+F_リーチ目リプ	2	2	2	2	2	2
F_クラウンBB+F_弱ベル	2	2	2	2	2	2
F_クラウンBB+F_弱スイカ	1	1	1	1	1	1
F_クラウンBB+F_強スイカA	8	8	8	8	8	8
F_クラウンBB+F_強スイカB	4	4	4	4	4	4
F_クラウンBB+F_強チェリー	2	2	2	2	2	2
F_クラウンBB+F_確定チェリー	1	1	1	1	1	1
F_赤BB+F_通常リプ	5	5	5	5	5	5
F_赤BB+F_弱チェリー	8	8	8	8	8	8
F_赤BB+F_強チェリー	4	4	4	4	4	4
F_赤BB+F_チャンスリプ	23	23	23	23	23	23
F_赤BB+F_リーチ目リプ	3	3	3	3	3	3
F_赤BB+F_強ベル	5	5	5	5	5	5
F_赤BB+F_弱スイカ	2	2	2	2	2	2
F_赤BB+F_強スイカA	24	24	24	24	24	24
F_赤BB+F_強スイカB	11	11	11	11	11	11
F_青BB+F_弱チェリー	8	8	8	8	8	8
F_青BB+F_確定チェリー	1	1	1	1	1	1
F_通常リプ	0	5050	0	2540	0	0
F_維持リプ	0	2540	0	2540	18752	0
F_弱チェリプ	0	874	372	18752	0	0
F_強チェリプ	0	76	0	66	66	0
F_チャンスリプ	0	338	0	388	388	0
F_リーチ目リプ	0	0	0	0	0	0
F_フェイクリプ	0	0	0	0	44	15270
F_フリプA	0	0	0	0	12	6284
F_フリプB	0	0	0	0	4	482
F_BARリプ	0	0	0	0	4	164
F_6択維持リプ123	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持リプ132	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持リプ213	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持リプ231	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持リプ312	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持リプ321	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択突入リプ123	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入リプ132	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入リプ213	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入リプ231	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入リプ312	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入リプ321	0	0	1480	0	0	0
F_6択転落リプ123	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落リプ132	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落リプ213	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落リプ231	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落リプ312	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落リプ321	0	0	0	0	0	3688
F_3択昇格リプ1xx	0	0	0	0	3276	0
F_3択昇格リプ2xx	0	0	0	0	3276	0
F_3択昇格リプ3xx	0	0	0	0	3276	0
F_123ベルA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_123ベルB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_132ベルA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_132ベルB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_213ベルA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_213ベルB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_231ベルA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_231ベルB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_312ベルA	1436	1436	1435	1435	1436	1435
F_312ベルB	1436	1436	1435	1435	1436	1435
F_321ベルA	1436	1436	1435	1435	1435	1435
F_321ベルB	1436	1435	1435	1435	1435	1435
F_共通ベル	1314	1314	1314	1314	1314	1314
F_強ベル	12	12	12	12	12	12
F_弱スイカ	725	725	725	725	725	725
F_強スイカA	168	168	168	168	168	168
F_強スイカB	78	78	78	78	78	78
F_強チェリー	146	146	146	146	146	146
F_確定チェリー	0	0	0	0	0	0

【図１８１】

内部抽籤テーブル

略称	抽籤値 クラウンBB フラグ間用(RT6)
F_クラウンBB	29667
F_クラウンBB+F_通常リプ	164
F_クラウンBB+F_維持リプ	5050
F_クラウンBB+F_弱チェリプ	874
F_クラウンBB+F_強チェリプ	66
F_クラウンBB+F_チャンスリプ	388
F_クラウンBB+F_リーチ目リプ	8
F_クラウンBB+F_フェイクリプ	328
F_クラウンBB+F_フリプA	0
F_クラウンBB+F_フリプB	0
F_クラウンBB+F_BARリプ	0
F_クラウンBB+F_6択維持リプ123	1480
F_クラウンBB+F_6択維持リプ132	1480
F_クラウンBB+F_6択維持リプ213	1480
F_クラウンBB+F_6択維持リプ231	1480
F_クラウンBB+F_6択維持リプ312	1480
F_クラウンBB+F_6択維持リプ321	1480
F_クラウンBB+F_6択突入リプ123	0
F_クラウンBB+F_6択突入リプ132	0
F_クラウンBB+F_6択突入リプ213	0
F_クラウンBB+F_6択突入リプ231	0
F_クラウンBB+F_6択突入リプ312	0
F_クラウンBB+F_6択突入リプ321	0
F_クラウンBB+F_6択転落リプ123	0
F_クラウンBB+F_6択転落リプ132	0
F_クラウンBB+F_6択転落リプ213	0
F_クラウンBB+F_6択転落リプ231	0
F_クラウンBB+F_6択転落リプ312	0
F_クラウンBB+F_6択転落リプ321	0
F_クラウンBB+F_3択昇格リプ1xx	328
F_クラウンBB+F_3択昇格リプ2xx	0
F_クラウンBB+F_3択昇格リプ3xx	0
F_クラウンBB+F_123ベルA	1435
F_クラウンBB+F_123ベルB	1435
F_クラウンBB+F_132ベルA	1435
F_クラウンBB+F_132ベルB	1435
F_クラウンBB+F_213ベルA	1435
F_クラウンBB+F_213ベルB	1435
F_クラウンBB+F_231ベルA	1435
F_クラウンBB+F_231ベルB	1435
F_クラウンBB+F_312ベルA	1435
F_クラウンBB+F_312ベルB	1435
F_クラウンBB+F_321ベルA	1435
F_クラウンBB+F_321ベルB	1435
F_クラウンBB+F_共通ベル	1314
F_クラウンBB+F_強ベル	24
F_クラウンBB+F_弱スイカ	730
F_クラウンBB+F_強スイカA	224
F_クラウンBB+F_強スイカB	104
F_クラウンBB+F_強チェリー	164
F_クラウンBB+F_確定チェリー	3

略称	抽籤値 赤BB フラグ間用(RT7)
F_赤BB	25783
F_赤BB+F_通常リプ	492
F_赤BB+F_維持リプ	6284
F_赤BB+F_弱チェリプ	3888
F_赤BB+F_強チェリプ	66
F_赤BB+F_チャンスリプ	388
F_赤BB+F_リーチ目リプ	8
F_赤BB+F_フェイクリプ	164
F_赤BB+F_フリプA	0
F_赤BB+F_フリプB	0
F_赤BB+F_BARリプ	0
F_赤BB+F_6択維持リプ123	1480
F_赤BB+F_6択維持リプ132	1480
F_赤BB+F_6択維持リプ213	1480
F_赤BB+F_6択維持リプ231	1480
F_赤BB+F_6択維持リプ312	1480
F_赤BB+F_6択維持リプ321	1480
F_赤BB+F_6択突入リプ123	0
F_赤BB+F_6択突入リプ132	0
F_赤BB+F_6択突入リプ213	0
F_赤BB+F_6択突入リプ231	0
F_赤BB+F_6択突入リプ312	0
F_赤BB+F_6択突入リプ321	0
F_赤BB+F_3択昇格リプ1xx	0
F_赤BB+F_3択昇格リプ2xx	0
F_赤BB+F_3択昇格リプ3xx	0
F_赤BB+F_6択転落リプ123	0
F_赤BB+F_6択転落リプ132	0
F_赤BB+F_6択転落リプ213	0
F_赤BB+F_6択転落リプ231	0
F_赤BB+F_6択転落リプ312	0
F_赤BB+F_6択転落リプ321	0
F_赤BB+F_123ベルA	1435
F_赤BB+F_123ベルB	1435
F_赤BB+F_132ベルA	1435
F_赤BB+F_132ベルB	1435
F_赤BB+F_213ベルA	1435
F_赤BB+F_213ベルB	1435
F_赤BB+F_231ベルA	1435
F_赤BB+F_231ベルB	1435
F_赤BB+F_312ベルA	1435
F_赤BB+F_312ベルB	1435
F_赤BB+F_321ベルA	1435
F_赤BB+F_321ベルB	1435
F_赤BB+F_共通ベル	1314
F_赤BB+F_強ベル	24
F_赤BB+F_弱スイカ	730
F_赤BB+F_強スイカA	224
F_赤BB+F_強スイカB	104
F_赤BB+F_強チェリー	164
F_赤BB+F_確定チェリー	3

【図１８２】

内部抽籤テーブル

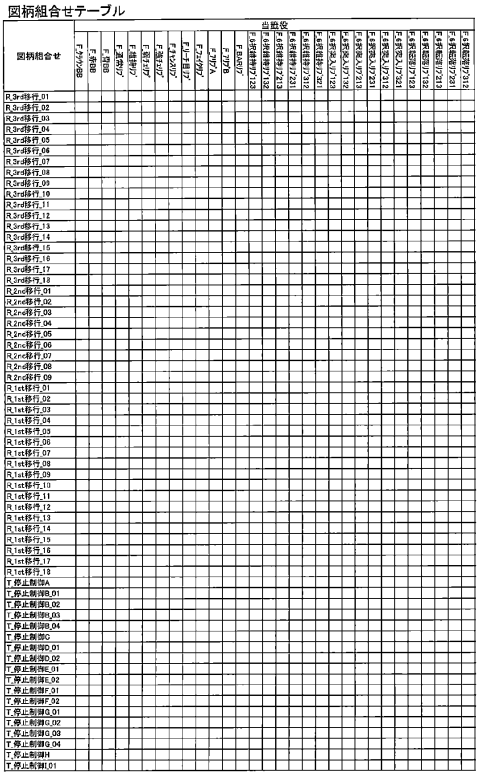
略称	抽籤値 青BB フラグ間用(RT6)
F_青BB	29667
F_青BB+F_通常リプ	164
F_青BB+F_維持リプ	5050
F_青BB+F_弱チェリプ	874
F_青BB+F_強チェリプ	66
F_青BB+F_チャンスリプ	388
F_青BB+F_リーチ目リプ	8
F_青BB+F_フェイクリプ	328
F_青BB+F_フリプA	0
F_青BB+F_フリプB	0
F_青BB+F_BARリプ	0
F_青BB+F_6択維持リプ123	1480
F_青BB+F_6択維持リプ132	1480
F_青BB+F_6択維持リプ213	1480
F_青BB+F_6択維持リプ231	1480
F_青BB+F_6択維持リプ312	1480
F_青BB+F_6択維持リプ321	1480
F_青BB+F_6択突入リプ123	0
F_青BB+F_6択突入リプ132	0
F_青BB+F_6択突入リプ213	0
F_青BB+F_6択突入リプ231	0
F_青BB+F_6択突入リプ312	0
F_青BB+F_6択突入リプ321	0
F_青BB+F_6択転落リプ123	0
F_青BB+F_6択転落リプ132	0
F_青BB+F_6択転落リプ213	0
F_青BB+F_6択転落リプ231	0
F_青BB+F_6択転落リプ312	0
F_青BB+F_6択転落リプ321	0
F_青BB+F_3択昇格リプ1xx	328
F_青BB+F_3択昇格リプ2xx	0
F_青BB+F_3択昇格リプ3xx	0
F_青BB+F_123ベルA	1435
F_青BB+F_123ベルB	1435
F_青BB+F_132ベルA	1435
F_青BB+F_132ベルB	1435
F_青BB+F_213ベルA	1435
F_青BB+F_213ベルB	1435
F_青BB+F_231ベルA	1435
F_青BB+F_231ベルB	1435
F_青BB+F_312ベルA	1435
F_青BB+F_312ベルB	1435
F_青BB+F_321ベルA	1435
F_青BB+F_321ベルB	1435
F_青BB+F_共通ベル	1314
F_青BB+F_強ベル	24
F_青BB+F_弱スイカ	730
F_青BB+F_強スイカA	224
F_青BB+F_強スイカB	104
F_青BB+F_強チェリー	164
F_青BB+F_確定チェリー	3

略称	抽籤値 CBB用
BB中ハズレ	0
F_フェイクリプ	3688
F_フリプA	388
F_フリプB	66
F_BARリプ	66
F_CBBベル	61328

略称	抽籤値 NBB用
BB中ハズレ	328
F_BB中弱チェリプ	328
F_フリプA	0
F_BARリプ	0
F_BB中共通ベル	64552
F_BB中強ベル	328

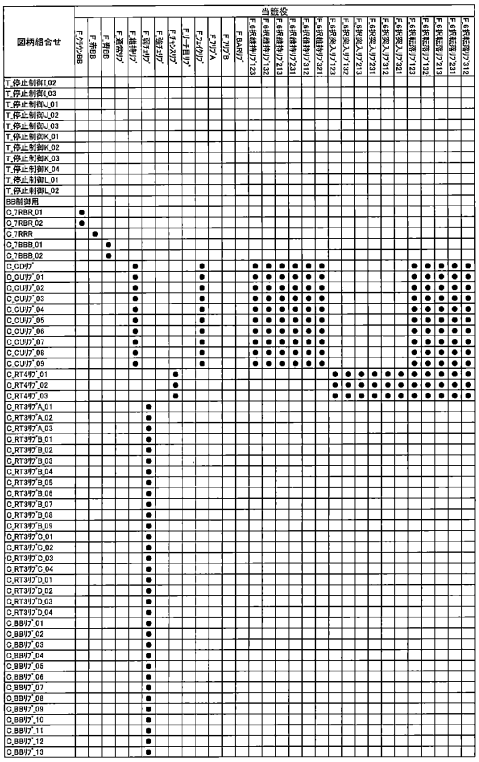
【図１８３】

図柄組合せテーブル



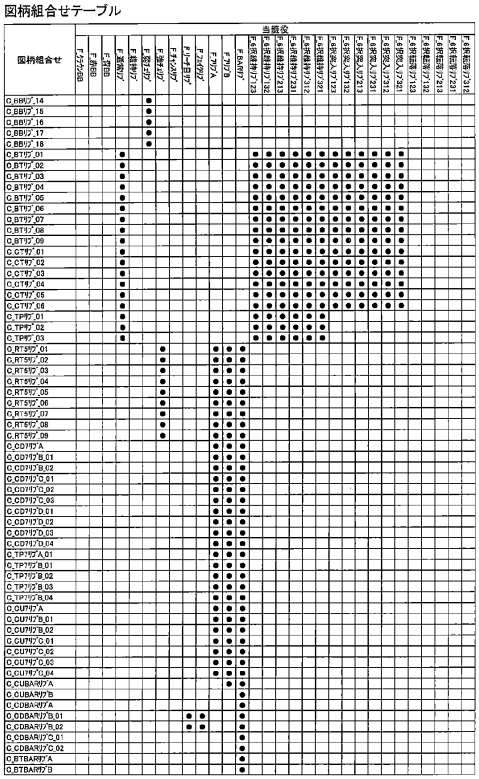
【図１８４】

図柄組合せテーブル



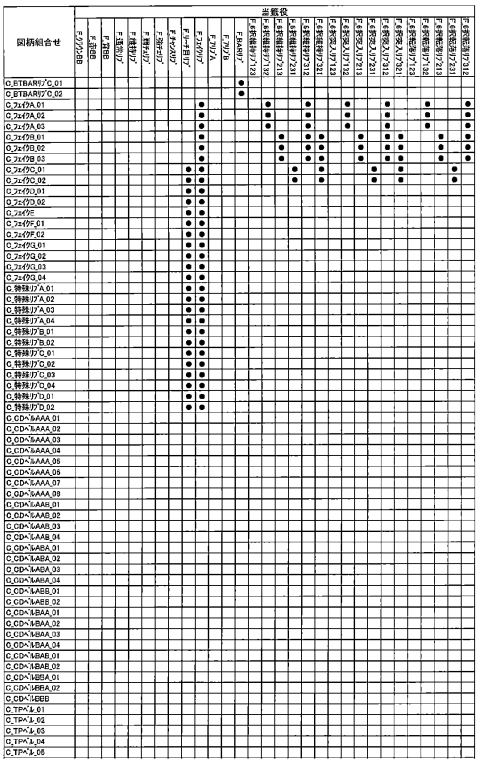
【図１８５】

図柄組合せテーブル



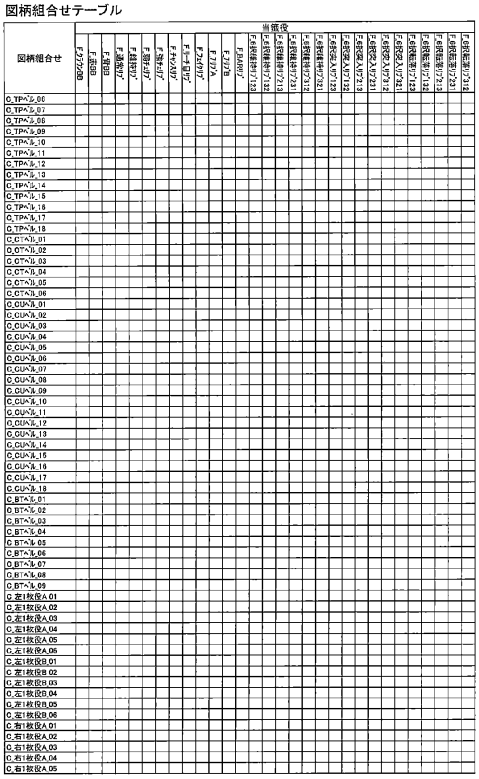
【図１８６】

図柄組合せテーブル



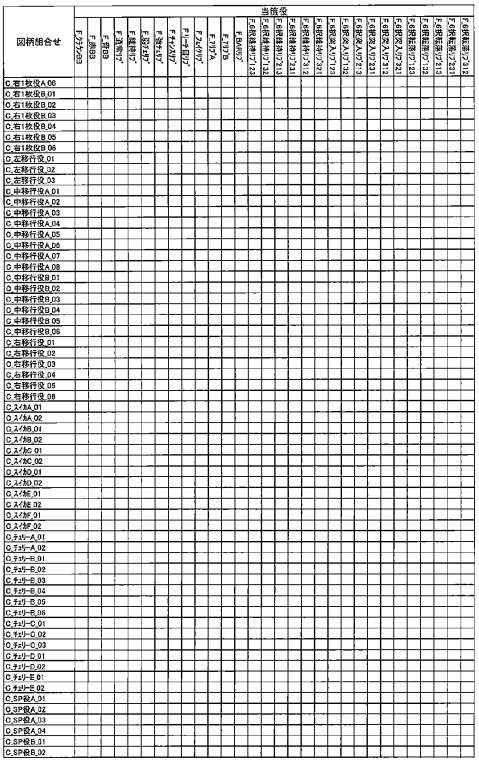
【図１８７】

図柄組合せテーブル



【図１８８】

図柄組合せテーブル

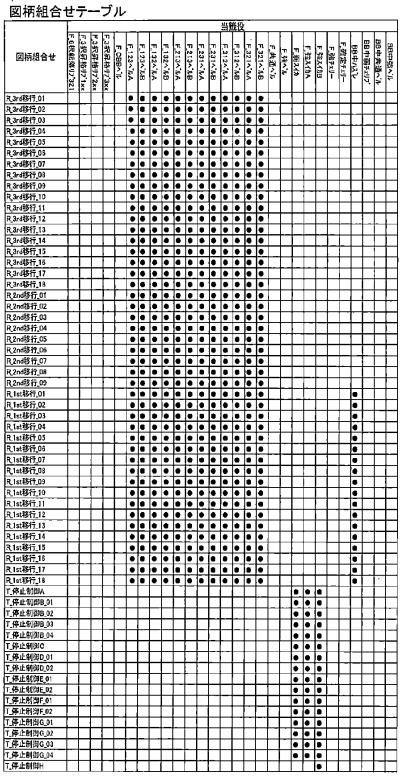


【図１８９】

図柄組合せテーブル

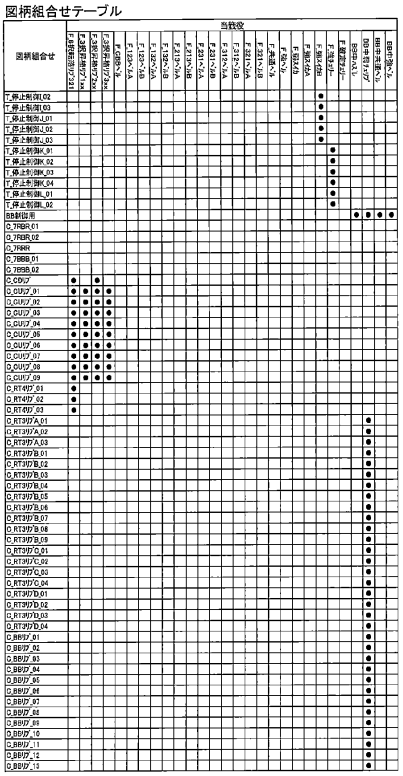
【図１９０】

図柄組合せテーブル



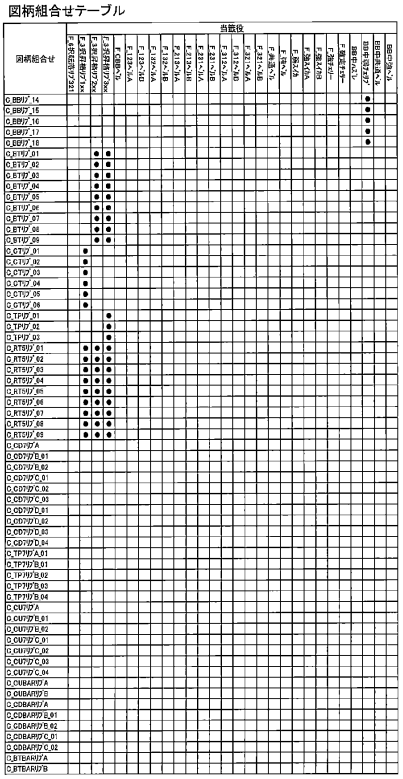
【図１９１】

図柄組合せテーブル



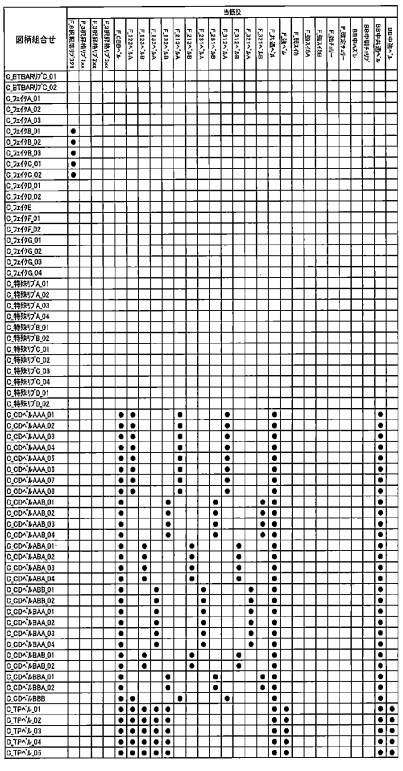
【図１９２】

図柄組合せテーブル



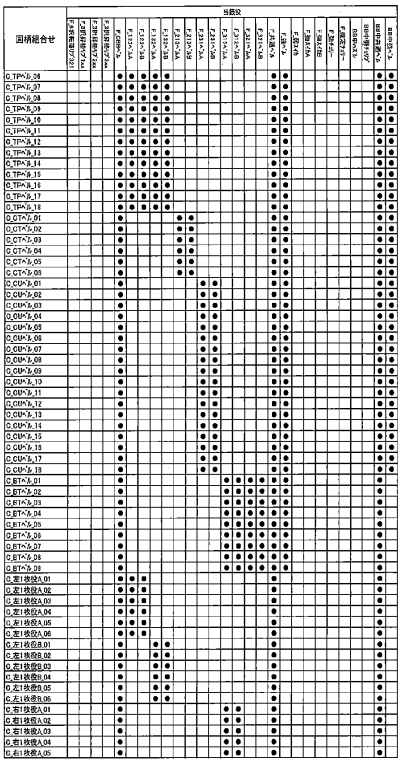
【図１９３】

図柄組合せテーブル



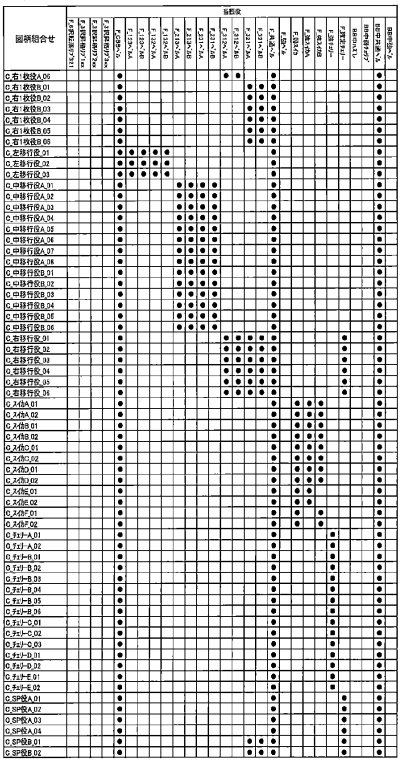
【図１９４】

図柄組合せテーブル



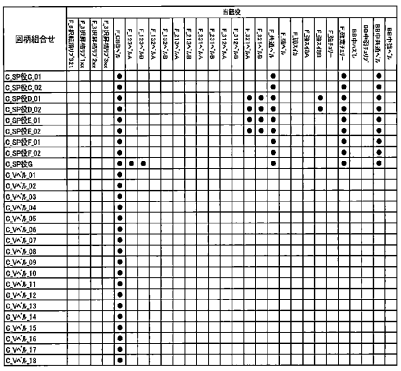
【図１９５】

図柄組合せテーブル



【図１９６】

図柄組合せテーブル



【図１９７】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
ベル1	ベル1	赤7	R_3rd移行_01	0	RT2移行図柄
ベル1	ベル1	チェリー	R_3rd移行_02	0	
ベル1	ベル2	赤7	R_3rd移行_03	0	
ベル1	ベル2	チェリー	R_3rd移行_04	0	
ベル1	ベル3	赤7	R_3rd移行_05	0	
ベル1	ベル3	チェリー	R_3rd移行_06	0	
ベル2	ベル1	赤7	R_3rd移行_07	0	
ベル2	ベル1	チェリー	R_3rd移行_08	0	
ベル2	ベル2	赤7	R_3rd移行_09	0	
ベル2	ベル2	チェリー	R_3rd移行_10	0	
ベル2	ベル3	赤7	R_3rd移行_11	0	
ベル2	ベル3	チェリー	R_3rd移行_12	0	
ベル3	ベル1	赤7	R_3rd移行_13	0	
ベル3	ベル1	チェリー	R_3rd移行_14	0	
ベル3	ベル2	赤7	R_3rd移行_15	0	
ベル3	ベル2	チェリー	R_3rd移行_16	0	
ベル3	ベル3	赤7	R_3rd移行_17	0	
ベル3	ベル3	チェリー	R_3rd移行_18	0	
ベル1	チェリー	ベル1	R_2nd移行_01	0	
ベル1	チェリー	ベル2	R_2nd移行_02	0	
ベル1	チェリー	ベル3	R_2nd移行_03	0	
ベル2	チェリー	ベル1	R_2nd移行_04	0	
ベル2	チェリー	ベル2	R_2nd移行_05	0	
ベル2	チェリー	ベル3	R_2nd移行_06	0	
ベル3	チェリー	ベル1	R_2nd移行_07	0	
ベル3	チェリー	ベル2	R_2nd移行_08	0	
ベル3	チェリー	ベル3	R_2nd移行_09	0	
スイカ2	ベル1	ベル1	R_1st移行_01	0	
スイカ2	ベル1	ベル2	R_1st移行_02	0	
スイカ2	ベル1	ベル3	R_1st移行_03	0	
スイカ2	ベル2	ベル1	R_1st移行_04	0	
スイカ2	ベル2	ベル2	R_1st移行_05	0	
スイカ2	ベル2	ベル3	R_1st移行_06	0	
スイカ2	ベル3	ベル1	R_1st移行_07	0	
スイカ2	ベル3	ベル2	R_1st移行_08	0	
スイカ2	ベル3	ベル3	R_1st移行_09	0	
リプレイ	ベル1	ベル1	R_1st移行_10	0	
リプレイ	ベル1	ベル2	R_1st移行_11	0	
リプレイ	ベル1	ベル3	R_1st移行_12	0	
リプレイ	ベル2	ベル1	R_1st移行_13	0	
リプレイ	ベル2	ベル2	R_1st移行_14	0	
リプレイ	ベル2	ベル3	R_1st移行_15	0	
リプレイ	ベル3	ベル1	R_1st移行_16	0	
リプレイ	ベル3	ベル2	R_1st移行_17	0	
リプレイ	ベル3	ベル3	R_1st移行_18	0	
スイカ2	スイカ2	リプレイ	T_停止制御A	0	制御用出目
スイカ2	チェリー	スイカ2	T_停止制御B_01	0	
スイカ2	チェリー	スイカ1	T_停止制御B_02	0	
スイカ1	チェリー	スイカ2	T_停止制御B_03	0	
スイカ1	チェリー	スイカ1	T_停止制御B_04	0	
リプレイ	スイカ2	リプレイ	T_停止制御C	0	
リプレイ	チェリー	ベル2	T_停止制御D_01	0	
リプレイ	チェリー	ベル3	T_停止制御D_02	0	

【図１９８】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
スイカ2	チェリー	リプレイ	T_停止制御E_01	0	制御用出目
リプレイ	チェリー	リプレイ	T_停止制御E_02	0	
スイカ2	チェリー	ベル2	T_停止制御F_01	0	
スイカ2	チェリー	ベル3	T_停止制御F_02	0	
リプレイ	赤7	スイカ2	T_停止制御G_01	0	
リプレイ	赤7	スイカ1	T_停止制御G_02	0	
リプレイ	ベル1	スイカ2	T_停止制御G_03	0	
リプレイ	ベル1	スイカ1	T_停止制御G_04	0	
BAR	スイカ2	チェリー	T_停止制御H	0	
BAR	赤7	青7	T_停止制御I_01	0	
BAR	赤7	BAR	T_停止制御I_02	0	
BAR	赤7	チェリー	T_停止制御I_03	0	
BAR	リプレイ	青7	T_停止制御J_01	0	
BAR	リプレイ	BAR	T_停止制御J_02	0	
BAR	リプレイ	チェリー	T_停止制御J_03	0	
BAR	チェリー	青7	T_停止制御K_01	0	
BAR	チェリー	BAR	T_停止制御K_02	0	
スイカ1	チェリー	青7	T_停止制御K_03	0	
スイカ1	チェリー	BAR	T_停止制御K_04	0	
BAR	チェリー	リプレイ	T_停止制御L_01	0	
スイカ1	チェリー	リプレイ	T_停止制御L_02	0	
スイカ1	スイカ1	スイカ1	BB制御用	0	
赤7	青7	赤7	C_7RBR_01	0	クラウンBB
ベル3	青7	スイカ2	C_7RBR_02	0	
ベル3	赤7	スイカ2	C_7RRR	0	BB
青7	青7	青7	C_7BBB_01	0	
ベル2	青7	ベル2	C_7BBB_02	0	
リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_CDリプ	0	斜めリプレイ
ベル1	リプレイ	ベル1	C_CUリプ_01	0	
ベル1	リプレイ	スイカ2	C_CUリプ_02	0	
ベル1	リプレイ	スイカ1	C_CUリプ_03	0	
ベル2	リプレイ	ベル1	C_CUリプ_04	0	
ベル2	リプレイ	スイカ2	C_CUリプ_05	0	
ベル2	リプレイ	スイカ1	C_CUリプ_06	0	
ベル3	リプレイ	ベル1	C_CUリプ_07	0	
ベル3	リプレイ	スイカ2	C_CUリプ_08	0	
ベル3	リプレイ	スイカ1	C_CUリプ_09	0	
ベル1	リプレイ	リプレイ	C_RT4リプ_01	0	小山リプレイ（RT4移行図柄）
ベル2	リプレイ	リプレイ	C_RT4リプ_02	0	
ベル3	リプレイ	リプレイ	C_RT4リプ_03	0	
青7	チェリー	ベル1	C_RT3リプA_01	0	弱チェリプ（RT3移行図柄）
青7	チェリー	スイカ2	C_RT3リプA_02	0	
青7	チェリー	スイカ1	C_RT3リプA_03	0	
チェリー	ベル1	ベル1	C_RT3リプB_01	0	
チェリー	ベル1	スイカ2	C_RT3リプB_02	0	
チェリー	ベル1	スイカ1	C_RT3リプB_03	0	
チェリー	ベル2	ベル1	C_RT3リプB_04	0	
チェリー	ベル2	スイカ2	C_RT3リプB_05	0	
チェリー	ベル2	スイカ1	C_RT3リプB_06	0	
チェリー	ベル3	ベル1	C_RT3リプB_07	0	
チェリー	ベル3	スイカ2	C_RT3リプB_08	0	
チェリー	ベル3	スイカ1	C_RT3リプB_09	0	
青7	チェリー	赤7	C_RT3リプC_01	0	

【図１９９】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
青7	チェリー	チェリー	C_RT3ﾘﾌﾟC_02	0	弱チェリプ（RT3移行図柄）
チェリー	チェリー	赤7	C_RT3ﾘﾌﾟC_03	0	
チェリー	チェリー	チェリー	C_RT3ﾘﾌﾟC_04	0	
BAR	チェリー	赤7	C_RT3ﾘﾌﾟD_01	0	
BAR	チェリー	チェリー	C_RT3ﾘﾌﾟD_02	0	
スイカ1	チェリー	赤7	C_RT3ﾘﾌﾟD_03	0	
スイカ1	チェリー	チェリー	C_RT3ﾘﾌﾟD_04	0	
BAR	ベル1	ベル1	C_BBﾘﾌﾟ_01	0	BB中リプレイ
BAR	ベル1	スイカ2	C_BBﾘﾌﾟ_02	0	
BAR	ベル1	スイカ1	C_BBﾘﾌﾟ_03	0	
BAR	ベル2	ベル1	C_BBﾘﾌﾟ_04	0	
BAR	ベル2	スイカ2	C_BBﾘﾌﾟ_05	0	
BAR	ベル2	スイカ1	C_BBﾘﾌﾟ_06	0	
BAR	ベル3	ベル1	C_BBﾘﾌﾟ_07	0	
BAR	ベル3	スイカ2	C_BBﾘﾌﾟ_08	0	
BAR	ベル3	スイカ1	C_BBﾘﾌﾟ_09	0	
スイカ1	ベル1	ベル1	C_BBﾘﾌﾟ_10	0	
スイカ1	ベル1	スイカ2	C_BBﾘﾌﾟ_11	0	
スイカ1	ベル1	スイカ1	C_BBﾘﾌﾟ_12	0	
スイカ1	ベル2	ベル1	C_BBﾘﾌﾟ_13	0	
スイカ1	ベル2	スイカ2	C_BBﾘﾌﾟ_14	0	
スイカ1	ベル2	スイカ1	C_BBﾘﾌﾟ_15	0	
スイカ1	ベル3	ベル1	C_BBﾘﾌﾟ_16	0	
スイカ1	ベル3	スイカ2	C_BBﾘﾌﾟ_17	0	
スイカ1	ベル3	スイカ1	C_BBﾘﾌﾟ_18	0	
ベル1	青7	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_01	0	平行リプレイ（RT1移行図柄）
ベル1	BAR	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_02	0	
ベル1	ベル1	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_03	0	
ベル2	青7	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_04	0	
ベル2	BAR	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_05	0	
ベル2	ベル1	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_06	0	
ベル3	青7	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_07	0	
ベル3	BAR	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_08	0	
ベル3	ベル1	リプレイ	C_BTﾘﾌﾟ_09	0	
赤7	リプレイ	赤7	C_CTﾘﾌﾟ_01	0	
赤7	リプレイ	チェリー	C_CTﾘﾌﾟ_02	0	
青7	リプレイ	赤7	C_CTﾘﾌﾟ_03	0	
青7	リプレイ	チェリー	C_CTﾘﾌﾟ_04	0	
スイカ1	リプレイ	赤7	C_CTﾘﾌﾟ_05	0	
スイカ1	リプレイ	チェリー	C_CTﾘﾌﾟ_06	0	
リプレイ	チェリー	ベル1	C_TPﾘﾌﾟ_01	0	
リプレイ	チェリー	スイカ2	C_TPﾘﾌﾟ_02	0	
リプレイ	チェリー	スイカ1	C_TPﾘﾌﾟ_03	0	
赤7	リプレイ	ベル1	C_RT5ﾘﾌﾟ_01	0	強チャンスリプ（RT5移行図柄）
赤7	リプレイ	スイカ2	C_RT5ﾘﾌﾟ_02	0	
赤7	リプレイ	スイカ1	C_RT5ﾘﾌﾟ_03	0	
青7	リプレイ	ベル1	C_RT5ﾘﾌﾟ_04	0	
青7	リプレイ	スイカ2	C_RT5ﾘﾌﾟ_05	0	
青7	リプレイ	スイカ1	C_RT5ﾘﾌﾟ_06	0	
スイカ1	リプレイ	ベル1	C_RT5ﾘﾌﾟ_07	0	
スイカ1	リプレイ	スイカ2	C_RT5ﾘﾌﾟ_08	0	
スイカ1	リプレイ	スイカ1	C_RT5ﾘﾌﾟ_09	0	

【図２００】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
赤7	赤7	赤7	C_CDﾌﾘﾌﾟA_01	0	7揃いリプ（RT5移行図柄）
赤7	赤7	チェリー	C_CDﾌﾘﾌﾟB_01	0	
赤7	スイカ2	チェリー	C_CDﾌﾘﾌﾟB_02	0	
赤7	チェリー	赤7	C_CDﾌﾘﾌﾟC_01	0	
スイカ2	チェリー	赤7	C_CDﾌﾘﾌﾟC_02	0	
リプレイ	チェリー	赤7	C_CDﾌﾘﾌﾟC_03	0	
青7	赤7	赤7	C_CDﾌﾘﾌﾟD_01	0	
青7	赤7	チェリー	C_CDﾌﾘﾌﾟD_02	0	
スイカ1	赤7	赤7	C_CDﾌﾘﾌﾟD_03	0	
スイカ1	赤7	チェリー	C_CDﾌﾘﾌﾟD_04	0	
赤7	BAR	BAR	C_TPﾌﾘﾌﾟA_01	0	
赤7	リプレイ	BAR	C_TPﾌﾘﾌﾟB_01	0	
スイカ1	リプレイ	BAR	C_TPﾌﾘﾌﾟB_02	0	
スイカ1	リプレイ	BAR	C_TPﾌﾘﾌﾟB_03	0	
チェリー	リプレイ	BAR	C_TPﾌﾘﾌﾟB_04	0	
スイカ2	赤7	BAR	C_CUﾘﾌﾟA	0	
スイカ2	赤7	リプレイ	C_CUﾌﾘﾌﾟB_01	0	
スイカ2	リプレイ	リプレイ	C_CUﾌﾘﾌﾟB_02	0	
青7	赤7	BAR	C_CUﾌﾘﾌﾟC_01	0	
青7	スイカ2	BAR	C_CUﾌﾘﾌﾟC_02	0	
ベル1	赤7	BAR	C_CUﾌﾘﾌﾟC_03	0	
ベル1	スイカ2	BAR	C_CUﾌﾘﾌﾟC_04	0	
赤7	BAR	リプレイ	C_CUBARﾘﾌﾟA	0	BAR揃いリプ（RT5移行図柄）
赤7	チェリー	リプレイ	C_CUBARﾘﾌﾟB	0	
BAR	BAR	BAR	C_CDBARﾘﾌﾟA	0	
BAR	BAR	リプレイ	C_CDBARﾘﾌﾟB_01	0	
BAR	リプレイ	リプレイ	C_CDBARﾘﾌﾟB_02	0	
BAR	ベル1	BAR	C_CDBARﾘﾌﾟC_01	0	
BAR	ベル1	BAR	C_CDBARﾘﾌﾟC_02	0	
赤7	赤7	BAR	C_BTBARﾘﾌﾟA	0	
赤7	スイカ2	BAR	C_BTBARﾘﾌﾟB	0	
スイカ1	赤7	BAR	C_BTBARﾘﾌﾟC_01	0	
スイカ1	スイカ2	BAR	C_BTBARﾘﾌﾟC_02	0	
赤7	赤7	ベル1	C_フェイクA_01	0	フェイクリプ
赤7	赤7	スイカ2	C_フェイクA_02	0	
赤7	赤7	スイカ1	C_フェイクA_03	0	
赤7	チェリー	ベル1	C_フェイクB_01	0	
赤7	チェリー	スイカ2	C_フェイクB_02	0	
赤7	チェリー	スイカ1	C_フェイクB_03	0	
スイカ2	赤7	スイカ2	C_フェイクC_01	0	
スイカ2	赤7	スイカ1	C_フェイクC_02	0	
スイカ2	リプレイ	スイカ2	C_フェイクD_01	0	
スイカ2	リプレイ	スイカ1	C_フェイクD_02	0	
スイカ2	赤7	チェリー	C_フェイクE	0	
スイカ2	赤7	赤7	C_フェイクF_01	0	
リプレイ	赤7	赤7	C_フェイクF_02	0	
スイカ2	リプレイ	赤7	C_フェイクG_01	0	
スイカ2	リプレイ	チェリー	C_フェイクG_02	0	
リプレイ	リプレイ	赤7	C_フェイクG_03	0	
リプレイ	リプレイ	チェリー	C_フェイクG_04	0	
スイカ2	スイカ2	青7	C_特殊ﾘﾌﾟA_01	0	リーチ目リプ
スイカ2	スイカ2	BAR	C_特殊ﾘﾌﾟA_02	0	
リプレイ	スイカ2	青7	C_特殊ﾘﾌﾟA_03	0	
リプレイ	スイカ2	BAR	C_特殊ﾘﾌﾟA_04	0	

【図２０１】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
スイカ2	スイカ2	チェリー	C_特殊ﾘﾌﾟB_01	0	リーチ目リプ
リプレイ	スイカ2	チェリー	C_特殊ﾘﾌﾟB_02	0	
スイカ2	チェリー	青7	C_特殊ﾘﾌﾟC_01	0	
スイカ2	チェリー	BAR	C_特殊ﾘﾌﾟC_02	0	
リプレイ	チェリー	青7	C_特殊ﾘﾌﾟC_03	0	
リプレイ	チェリー	BAR	C_特殊ﾘﾌﾟC_04	0	
BAR	赤7	リプレイ	C_特殊ﾘﾌﾟD_01	0	
BAR	スイカ2	リプレイ	C_特殊ﾘﾌﾟD_02	0	
ベル1	ベル1	ベル1	C_CDﾍﾞﾙAAA_01	8	ベル
ベル1	ベル1	ベル3	C_CDﾍﾞﾙAAA_02	8	
ベル1	ベル2	ベル1	C_CDﾍﾞﾙAAA_03	8	
ベル1	ベル2	ベル3	C_CDﾍﾞﾙAAA_04	8	
ベル2	ベル1	ベル1	C_CDﾍﾞﾙAAA_05	8	
ベル2	ベル1	ベル3	C_CDﾍﾞﾙAAA_06	8	
ベル2	ベル2	ベル1	C_CDﾍﾞﾙAAA_07	8	
ベル2	ベル2	ベル3	C_CDﾍﾞﾙAAA_08	8	
ベル1	ベル1	ベル2	C_CDﾍﾞﾙAAB_01	8	
ベル1	ベル2	ベル2	C_CDﾍﾞﾙAAB_02	8	
ベル2	ベル1	ベル2	C_CDﾍﾞﾙAAB_03	8	
ベル2	ベル2	ベル2	C_CDﾍﾞﾙAAB_04	8	
ベル1	ベル3	ベル1	C_CDﾍﾞﾙABA_01	8	
ベル1	ベル3	ベル3	C_CDﾍﾞﾙABA_02	8	
ベル2	ベル3	ベル1	C_CDﾍﾞﾙABA_03	8	
ベル2	ベル3	ベル3	C_CDﾍﾞﾙABA_04	8	
ベル1	ベル3	ベル2	C_CDﾍﾞﾙABB_01	8	
ベル2	ベル3	ベル2	C_CDﾍﾞﾙABB_02	8	
ベル3	ベル1	ベル1	C_CDﾍﾞﾙBAA_01	8	
ベル3	ベル1	ベル3	C_CDﾍﾞﾙBAA_02	8	
ベル3	ベル2	ベル1	C_CDﾍﾞﾙBAA_03	8	
ベル3	ベル2	ベル3	C_CDﾍﾞﾙBAA_04	8	
ベル3	ベル1	ベル2	C_CDﾍﾞﾙBAB_01	8	
ベル3	ベル2	ベル2	C_CDﾍﾞﾙBAB_02	8	
ベル3	ベル3	ベル1	C_CDﾍﾞﾙBBA_01	8	
ベル3	ベル3	ベル3	C_CDﾍﾞﾙBBA_02	8	
ベル3	ベル3	ベル2	C_CDﾍﾞﾙBBB	8	
ベル1	赤7	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_01	8	
ベル1	赤7	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_02	8	
ベル1	スイカ2	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_03	8	
ベル1	スイカ2	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_04	8	
ベル1	リプレイ	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_05	8	
ベル1	リプレイ	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_06	8	
ベル2	赤7	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_07	8	
ベル2	赤7	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_08	8	
ベル2	スイカ2	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_09	8	
ベル2	スイカ2	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_10	8	
ベル2	リプレイ	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_11	8	
ベル2	リプレイ	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_12	8	
ベル3	赤7	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_13	8	
ベル3	赤7	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_14	8	
ベル3	スイカ2	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_15	8	
ベル3	スイカ2	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_16	8	
ベル3	リプレイ	赤7	C_TPﾍﾞﾙ_17	8	
ベル3	リプレイ	チェリー	C_TPﾍﾞﾙ_18	8	

【図２０２】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出 3BET	略称
スイカ2	ベル1	リプレイ	C_CTﾍﾞﾙ_01	8	ベル
スイカ2	ベル2	リプレイ	C_CTﾍﾞﾙ_02	8	
スイカ2	ベル3	リプレイ	C_CTﾍﾞﾙ_03	8	
リプレイ	ベル1	リプレイ	C_CTﾍﾞﾙ_04	8	
リプレイ	ベル2	リプレイ	C_CTﾍﾞﾙ_05	8	
リプレイ	ベル3	リプレイ	C_CTﾍﾞﾙ_06	8	
BAR	ベル1	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_01	8	
BAR	ベル1	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_02	8	
BAR	ベル2	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_03	8	
BAR	ベル2	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_04	8	
BAR	ベル3	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_05	8	
BAR	ベル3	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_06	8	
スイカ1	ベル1	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_07	8	
スイカ1	ベル1	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_08	8	
スイカ1	ベル2	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_09	8	
スイカ1	ベル2	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_10	8	
スイカ1	ベル3	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_11	8	
スイカ1	ベル3	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_12	8	
チェリー	ベル1	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_13	8	
チェリー	ベル1	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_14	8	
チェリー	ベル2	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_15	8	
チェリー	ベル2	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_16	8	
チェリー	ベル3	赤7	C_CUﾍﾞﾙ_17	8	
チェリー	ベル3	チェリー	C_CUﾍﾞﾙ_18	8	
BAR	チェリー	ベル1	C_BTﾍﾞﾙ_01	8	
BAR	チェリー	ベル2	C_BTﾍﾞﾙ_02	8	
BAR	チェリー	ベル3	C_BTﾍﾞﾙ_03	8	
スイカ1	チェリー	ベル1	C_BTﾍﾞﾙ_04	8	
スイカ1	チェリー	ベル2	C_BTﾍﾞﾙ_05	8	
スイカ1	チェリー	ベル3	C_BTﾍﾞﾙ_06	8	
チェリー	チェリー	ベル1	C_BTﾍﾞﾙ_07	8	
チェリー	チェリー	ベル2	C_BTﾍﾞﾙ_08	8	
チェリー	チェリー	ベル3	C_BTﾍﾞﾙ_09	8	
ベル1	赤7	リプレイ	C_左1枚役A_01	1	1枚出目
ベル1	スイカ2	リプレイ	C_左1枚役A_02	1	
ベル2	赤7	リプレイ	C_左1枚役A_03	1	
ベル2	スイカ2	リプレイ	C_左1枚役A_04	1	
ベル3	赤7	リプレイ	C_左1枚役A_05	1	
ベル3	スイカ2	リプレイ	C_左1枚役A_06	1	
ベル1	チェリー	青7	C_左1枚役B_01	1	
ベル1	チェリー	BAR	C_左1枚役B_02	1	
ベル2	チェリー	青7	C_左1枚役B_03	1	
ベル2	チェリー	BAR	C_左1枚役B_04	1	
ベル3	チェリー	青7	C_左1枚役B_05	1	
ベル3	チェリー	BAR	C_左1枚役B_06	1	
BAR	リプレイ	ベル1	C_右1枚役A_01	1	
BAR	リプレイ	ベル2	C_右1枚役A_02	1	
BAR	リプレイ	ベル3	C_右1枚役A_03	1	
チェリー	リプレイ	ベル1	C_右1枚役A_04	1	
チェリー	リプレイ	ベル2	C_右1枚役A_05	1	
チェリー	リプレイ	ベル3	C_右1枚役A_06	1	
スイカ2	青7	ベル1	C_右1枚役B_01	1	
スイカ2	青7	ベル2	C_右1枚役B_02	1	

【図２０３】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出	略称
				3BET	
スイカ2	青7	ベル3	C_右1枚役B_03	1	1枚出目
スイカ2	BAR	ベル1	C_右1枚役B_04	1	
スイカ2	BAR	ベル2	C_右1枚役B_05	1	
スイカ2	BAR	ベル3	C_右1枚役B_06	1	
ベル1	チェリー	リプレイ	C_左移行役_01	1	RT0移行図柄
ベル2	チェリー	リプレイ	C_左移行役_02	1	
ベル3	チェリー	リプレイ	C_左移行役_03	1	
スイカ2	ベル1	赤7	C_中移行役A_01	1	
スイカ2	ベル1	チェリー	C_中移行役A_02	1	
スイカ2	ベル2	赤7	C_中移行役A_03	1	
スイカ2	ベル2	チェリー	C_中移行役A_04	1	
リプレイ	ベル1	赤7	C_中移行役A_05	1	
リプレイ	ベル1	チェリー	C_中移行役A_06	1	
リプレイ	ベル2	赤7	C_中移行役A_07	1	
リプレイ	ベル2	チェリー	C_中移行役A_08	1	
スイカ2	ベル3	スイカ2	C_中移行役B_01	1	
スイカ2	ベル3	スイカ1	C_中移行役B_02	1	
スイカ2	ベル3	チェリー	C_中移行役B_03	1	
リプレイ	ベル3	スイカ2	C_中移行役B_04	1	
リプレイ	ベル3	スイカ1	C_中移行役B_05	1	
リプレイ	ベル3	チェリー	C_中移行役B_06	1	
スイカ2	リプレイ	ベル1	C_右移行役_01	1	
スイカ2	リプレイ	ベル2	C_右移行役_02	1	
スイカ2	リプレイ	ベル3	C_右移行役_03	1	
リプレイ	リプレイ	ベル1	C_右移行役_04	1	
リプレイ	リプレイ	ベル2	C_右移行役_05	1	
リプレイ	リプレイ	ベル3	C_右移行役_06	1	
スイカ2	スイカ2	スイカ2	C_スイカA_01	3	スイカ
スイカ2	スイカ2	スイカ1	C_スイカA_02	3	
リプレイ	スイカ2	ベル2	C_スイカB_01	3	
リプレイ	スイカ2	ベル3	C_スイカB_02	3	
スイカ2	スイカ2	ベル2	C_スイカC_01	3	
スイカ2	スイカ2	ベル3	C_スイカC_02	3	
リプレイ	スイカ2	スイカ2	C_スイカD_01	3	
リプレイ	スイカ2	スイカ1	C_スイカD_02	3	
スイカ1	スイカ2	スイカ2	C_スイカE_01	3	
スイカ1	スイカ2	スイカ1	C_スイカE_02	3	
BAR	スイカ2	青7	C_スイカF_01	3	
BAR	スイカ2	BAR	C_スイカF_02	3	
青7	チェリー	青7	C_チェリーA_01	3	チェリー
青7	チェリー	BAR	C_チェリーA_02	3	
チェリー	ベル1	青7	C_チェリーB_01	3	
チェリー	ベル1	BAR	C_チェリーB_02	3	
チェリー	ベル2	青7	C_チェリーB_03	3	
チェリー	ベル2	BAR	C_チェリーB_04	3	
チェリー	ベル3	青7	C_チェリーB_05	3	
チェリー	ベル3	BAR	C_チェリーB_06	3	
チェリー	ベル1	リプレイ	C_チェリーC_01	3	
チェリー	ベル2	リプレイ	C_チェリーC_02	3	
チェリー	ベル3	リプレイ	C_チェリーC_03	3	
チェリー	チェリー	青7	C_チェリーD_01	3	
チェリー	チェリー	BAR	C_チェリーD_02	3	
青7	チェリー	リプレイ	C_チェリーE_01	3	
チェリー	チェリー	リプレイ	C_チェリーE_02	3	

【図２０４】

図柄組合せの内容

コンビネーション			名称	払出	略称
				3BET	
リプレイ	青7	スイカ2	C_SP役A_01	1	確定出目
リプレイ	青7	スイカ1	C_SP役A_02	1	
リプレイ	BAR	スイカ2	C_SP役A_03	1	
リプレイ	BAR	スイカ1	C_SP役A_04	1	
リプレイ	青7	ベル1	C_SP役B_01	1	
リプレイ	BAR	ベル1	C_SP役B_02	1	
リプレイ	リプレイ	スイカ2	C_SP役C_01	1	
リプレイ	リプレイ	スイカ1	C_SP役C_02	1	
リプレイ	青7	ベル2	C_SP役D_01	1	
リプレイ	青7	ベル3	C_SP役D_02	1	
リプレイ	BAR	ベル2	C_SP役F_01	1	
リプレイ	BAR	ベル3	C_SP役E_02	1	
青7	リプレイ	青7	C_SP役F_01	1	
青7	リプレイ	BAR	C_SP役F_02	1	
青7	リプレイ	リプレイ	C_SP役G	1	
ベル1	ベル1	赤7	C_ベル_01	12	CBB中ベル
ベル1	ベル1	チェリー	C_ベル_02	12	
ベル1	ベル2	赤7	C_ベル_03	12	
ベル1	ベル2	チェリー	C_ベル_04	12	
ベル1	ベル3	赤7	C_ベル_05	12	
ベル1	ベル3	チェリー	C_ベル_06	12	
ベル2	ベル1	赤7	C_ベル_07	12	
ベル2	ベル1	チェリー	C_ベル_08	12	
ベル2	ベル2	赤7	C_ベル_09	12	
ベル2	ベル2	チェリー	C_ベル_10	12	
ベル2	ベル3	赤7	C_ベル_11	12	
ベル2	ベル3	チェリー	C_ベル_12	12	
ベル3	ベル1	赤7	C_ベル_13	12	
ベル3	ベル1	チェリー	C_ベル_14	12	
ベル3	ベル2	赤7	C_ベル_15	12	
ベル3	ベル2	チェリー	C_ベル_16	12	
ベル3	ベル3	赤7	C_ベル_17	12	
ベル3	ベル3	チェリー	C_ベル_18	12	

【図２０５】

(A) 内部当籤役と図柄組合せとの対応関係(非押し順役)

当籤役	図柄組合せ
F_クラウンBB	クラウンBB
F_赤BB	BB
F_青BB	
F_通常リプ	平行リプレイ(RT1移行図柄)
F_維持リプ	斜めリプレイ
F_弱チェリプ	弱チェリプ(RT3移行図柄)
F_強チェリプ	強チャンスリプ(RT5移行図柄)
F_チャンスリプ	小山リプレイ(RT4移行図柄)
F_リーチ目リプ	リーチ目リプ
F_フェイクリプ	フェイクリプ
F_フリプA	7揃いリプ(RT5移行図柄)
F_フリプB	

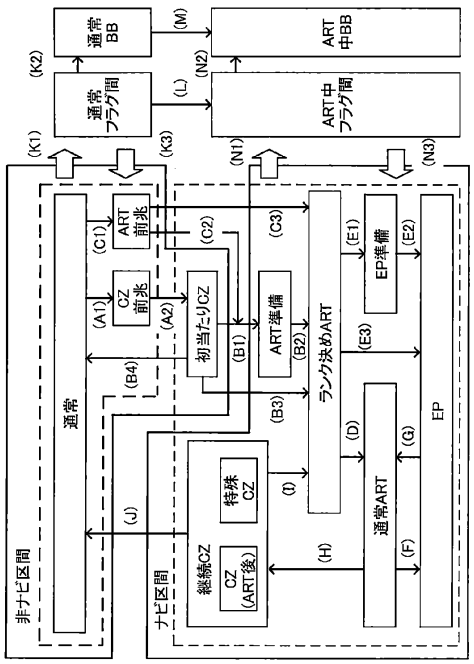
当籤役	図柄組合せ
F_BAR揃リプ	BAR揃いリプ(RT5移行図柄)
F_共通ベル	ベル
F_強ベル	
F_弱スイカ	スイカ
F_強スイカA	
F_強スイカB	
F_強チェリー	チェリー
F_確定チェリー	確定出目
F_CBBベル	CBB中ベル
F_BB中弱チェリ	BB中リプレイ
F_BB中共通ベル	ベル
F_BB中強ベル	

(B) 内部当籤役と図柄組合せとの対応関係(押し順役)

当籤役	図柄組合せ(押し順毎)					
	123	132	213	231	312	321
F_6択維持リプ123	C_CUリプ	C_BTリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択維持リプ132	C_BTリプ	C_CUリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択維持リプ213	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CUリプ	C_CTリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択維持リプ231	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CTリプ	C_CUリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択維持リプ312	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_CUリプ	C_BTリプ
F_6択維持リプ321	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_BTリプ	C_CUリプ
F_6択突入リプ123	小山リプレイ	C_BTリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択突入リプ132	C_BTリプ	小山リプレイ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択突入リプ213	C_BTリプ	C_BTリプ	小山リプレイ	C_CTリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択突入リプ231	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CTリプ	小山リプレイ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_6択突入リプ312	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	小山リプレイ	C_BTリプ
F_6択突入リプ321	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_BTリプ	小山リプレイ
F_6択転落リプ123	C_CUリプ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ
F_6択転落リプ132	小山リプレイ	C_CUリプ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ
F_6択転落リプ213	小山リプレイ	小山リプレイ	C_CUリプ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ
F_6択転落リプ231	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	C_CUリプ	小山リプレイ	小山リプレイ
F_6択転落リプ312	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	C_CUリプ	小山リプレイ
F_6択転落リプ321	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	小山リプレイ	C_CUリプ
F_3択昇格リプ1xx	強チャンスリプ	強チャンスリプ	C_CTリプ	C_CTリプ	C_CUリプ	C_CUリプ
F_3択昇格リプ2xx	C_CUリプ	C_CUリプ	強チャンスリプ	強チャンスリプ	C_BTリプ	C_BTリプ
F_3択昇格リプ3xx	C_BTリプ	C_BTリプ	C_CUリプ	C_CUリプ	強チャンスリプ	強チャンスリプ

※ 押し順ベルについては、省略

【図２０６】



【図２０７】

移行条件	移行元	移行先	内容
(A1)	通常	CZ前兆	CZ抽籤に当籤、かつ、前兆あり
(A2)	CZ前兆	初当たりCZ	前兆G数を消化
(B1)	初当たりCZ	ART準備	ART抽籤に当籤、かつ、低RT
(B2)	ART準備	ランク決めART	高RTに移行
(B3)	初当たりCZ	ランク決めART	ART抽籤に当籤、かつ、高RT
(B4)	初当たりCZ	通常	ART抽籤に非当籤
(C1)	通常	ART前兆	ART抽籤に当籤、かつ、前兆あり
(C2)	ART前兆	ART準備	前兆G数を消化、かつ、低RT
(C3)	ART前兆	ランク決めART	前兆G数を消化、かつ、高RT
(D)	ランク決めART	通常ART	1G消化、かつ、ランク3以下
(E1)	ランク決めART	EP準備	1G消化、かつ、ランク4、かつ、RT4
(E2)	EP準備	EP	RT5移行
(E3)	ランク決めART	EP	1G消化、かつ、ランク4、かつ、RT5
(F)	通常ART	EP	ナビ高確中に3択昇格リプ当籤し、RT5移行
(G)	EP	通常ART	保証なし時の転落リプ当籤時に押し順ミスし、RT4移行
(H)	通常ART	継続CZ	通常ARTのG数消化
(I)	継続CZ	ランク決めART	ART抽籤に当籤、又は、ストック放出
(J)	継続CZ	通常	ART抽籤に非当籤、かつ、ストックなし
(K1)	特定状態	通常BBフラグ間	BB当籤
(K2)	通常フラグ間	通常BB	BB作動
(K3)	通常BB	特定状態	BB終了
(L)	通常フラグ間	ART中フラグ間	ART抽籤に当籤
(M)	通常BB	ART中BB	ART抽籤に当籤
(N1)	所定状態	ART中フラグ間	BB当籤
(N2)	ART中フラグ間	ART中BB	BB作動
(N3)	ART中BB	ART準備	BB終了

【図２０８】

(A) 内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係(スタート時の抽籤用)

当籤役	抽籤用ﾌﾗｸﾞ
はずれ	はずれ
F_クラウンBB	BB(CBB)
F_赤BB	BB(NBB)
F_青BB	
F_通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
F_維持ﾘﾌﾟ	
F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	弱ﾁｪﾘｰ
F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸ7
F_ﾌﾘﾌﾟA	7揃い
F_ﾌﾘﾌﾟB	
F_BARﾘﾌﾟ	BAR揃い

当籤役	抽籤用ﾌﾗｸﾞ
6択維持ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ
押し順ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_共通ﾍﾞﾙ	
F_強ﾍﾞﾙ	強ﾍﾞﾙ
F_弱ｽｲｶ	弱ｽｲｶ
F_強ｽｲｶA	強ｽｲｶ
F_強ｽｲｶB	
F_強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｪﾘｰ
F_確定ﾁｪﾘｰ	確定ﾁｪﾘｰ
F_CBBﾍﾞﾙ	CBBﾍﾞﾙ
BB中のはずれ	ﾍﾞﾙはずれA
F_BB中弱ﾁｪﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙはずれB
F_BB中共通ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ
F_BB中強ﾍﾞﾙ	斜めﾍﾞﾙ

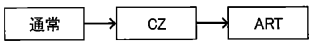
(B) 内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係(スタート時又は停止時の抽籤用)

当籤役	抽籤用フラグ				備考
	非ナビ区間(停止時)		ナビ区間(スタート時)		
	押し順正解	押し順不正解	ナビ高確	非ナビ高確	
6択突入ﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		正解時にRT2⇒RT4
6択転落ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ		不正解時にRT5⇒RT4
3択昇格ﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	正解時にRT4⇒RT5

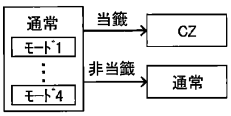
【図２０９】

通常中の遊技の流れ

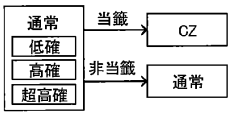
(A)通常⇒CZ⇒ART



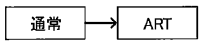
(A-1)通常⇒CZ(ベル当籤時のモードに応じた抽籤)



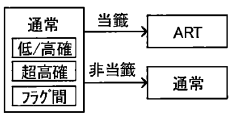
(A-2)通常⇒CZ(抽籤用フラグと状態とに応じた抽籤)



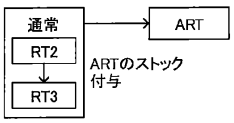
(B)通常⇒ART



(B-1)通常⇒ART(抽籤用フラグと状態とに応じた抽籤)



(B-2)通常⇒ART(RT3への移行)

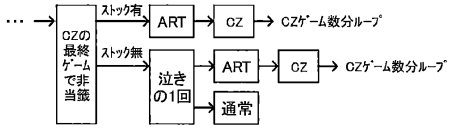


【図２１０】

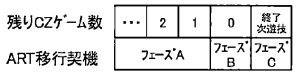
CZ中の遊技の流れ

(A)CZからARTへの基本的な流れ

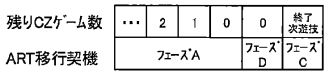
※ ﾙｰﾌﾟの最初のCZを「初当たりCZ」と呼び、ART後のCZを「継続CZ」と呼ぶ



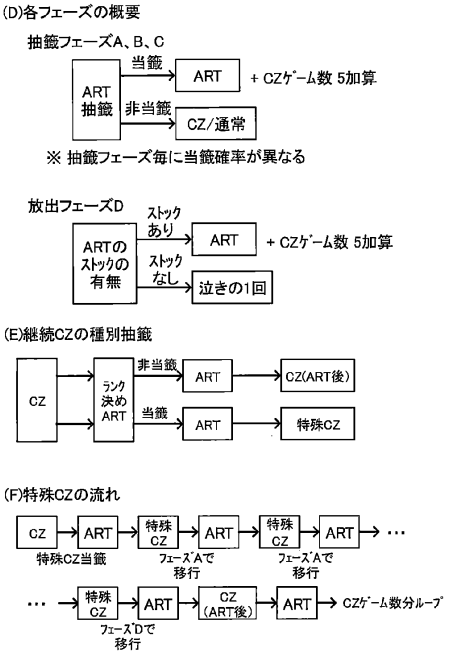
(B)初当たりCZの概要



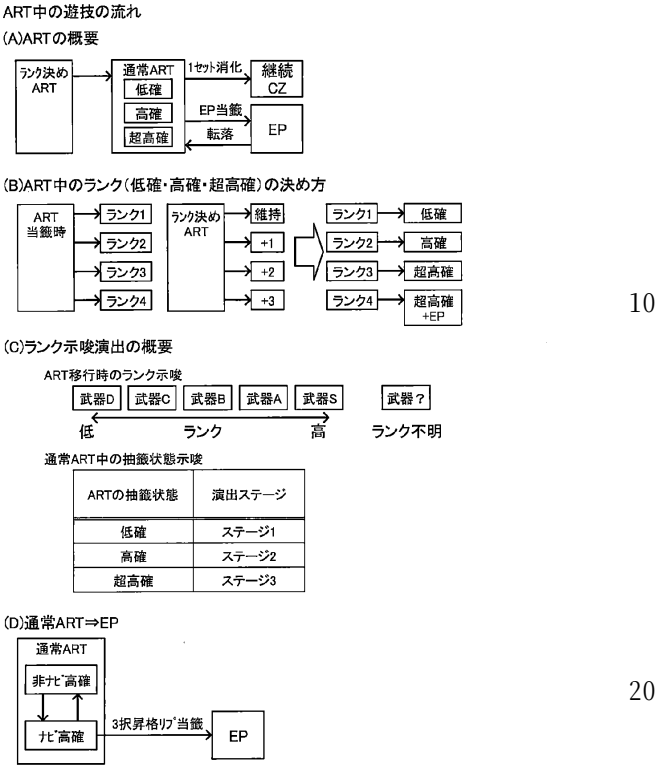
(C)継続CZの概要



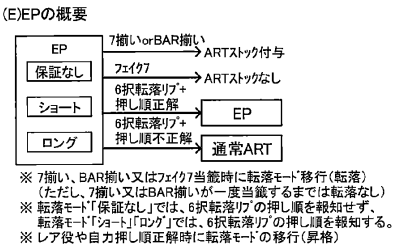
【図２１１】



【図２１２】

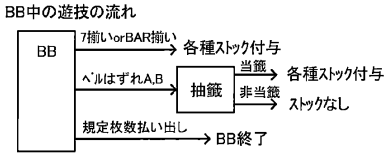


【図２１３】



※ 7揃い、BAR揃い又はﾌｪｲｸ7当籤時に転落ﾓｰﾄﾞ移行(転落)
(ただし、7揃い又はBAR揃いが一度当籤するまでは転落なし)
※ 転落ﾓｰﾄﾞ「保証なし」では、6択転落ﾘﾌﾟの押し順を報知せず、
転落ﾓｰﾄﾞ「ｼｮｰﾄ」「ﾛﾝｸﾞ」では、6択転落ﾘﾌﾟの押し順を報知する。
※ レア役や自力押し順正解時に転落ﾓｰﾄﾞの移行(昇格)

【図２１４】



※ NBB中は、ﾍﾞﾙはずれで、各種抽籤
CBB中は、7揃いorBAR揃いで、各種ストック付与
※ 抽籤の種別や、ストックの種別は、状態(通常BBorART中BB)によって異なる。

【図２１５】

(A) モード移行抽籤テーブル(NBB終了後用)

抽籤結果	移行前のモード							
	奇数設定				偶数設定			
	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4
ﾓｰﾄﾞ1	192	0	0	0	176	0	0	0
ﾓｰﾄﾞ2	48	192	0	0	48	176	0	0
ﾓｰﾄﾞ3	12	48	192	0	24	48	176	0
ﾓｰﾄﾞ4	4	16	64	256	8	32	80	256

(B) モード移行抽籤テーブル(CBB終了時用)

抽籤結果	移行前のモード							
	奇数設定				偶数設定			
	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4
ﾓｰﾄﾞ1	128	0	0	0	96	0	0	0
ﾓｰﾄﾞ2	96	128	0	0	96	96	0	0
ﾓｰﾄﾞ3	24	96	128	0	48	96	96	0
ﾓｰﾄﾞ4	8	32	128	256	16	64	160	256

(C) モード移行抽籤テーブル(初当たりCZ失敗時用)

抽籤結果	移行前のモード							
	奇数設定				偶数設定			
	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4
ﾓｰﾄﾞ1	240	224	192	0	224	192	128	0
ﾓｰﾄﾞ2	12	24	48	0	24	48	96	0
ﾓｰﾄﾞ3	3	6	12	0	6	12	24	0
ﾓｰﾄﾞ4	1	2	4	256	2	4	8	256

(D) モード移行抽籤テーブル(継続CZ終了時用)

抽籤結果	奇数設定	偶数設定
	抽籤値	
ﾓｰﾄﾞ1	192	176
ﾓｰﾄﾞ2	48	48
ﾓｰﾄﾞ3	12	24
ﾓｰﾄﾞ4	4	8

(E) モード移行抽籤テーブル(設定変更時用)

抽籤結果	奇数設定	偶数設定
	抽籤値	
ﾓｰﾄﾞ1	176	128
ﾓｰﾄﾞ2	64	96
ﾓｰﾄﾞ3	16	32
ﾓｰﾄﾞ4	0	0

【図２１６】

```
;=============================================================
;===        モード移行抽籤テーブル(D),(E)
;=============================================================
dVCMD2TB EQU    $
         DB     .LOW.(wRAND1BS+cRNDAT02)+20H*(3)
         DB     .LOW.wDDMPAR_X          ;0:設定変更時、1:継続CZ終了時
         DB     .LOW.wEVN_ODD           ;設定値 偶奇情報
;
;-------------------------------------------------------------
         DB     (80H)+dVCMD2_A-$        0:設定変更時、1:継続CZ終了時
         DB     (80H)+dVCMD2_B-$
;
;-------------------------------------------------------------
dVCMD2_A EQU    $                       ;設定変更時
         DB     (80H)+dVCMD1_16-$       ;奇数
         DB     (80H)+dVCMD1_17-$       ;偶数
;
dVCMD2_B EQU    $                       ;継続CZ終了時
         DB     (80H)+dVCMD1_03-$       ;奇数
         DB     (80H)+dVCMD1_04-$       ;偶数
;
;-------------------------------------------------------------
dVCMD1_03 EQU   $
         DB     00000111B
         DB     4           ;B0:ﾓｰﾄﾞ4
         DB     12          ;B1:ﾓｰﾄﾞ3
         DB     48          ;B2:ﾓｰﾄﾞ2
;
dVCMD1_04 EQU   $
         DB     00000111B
         DB     8           ;B0:ﾓｰﾄﾞ4
         DB     24          ;B1:ﾓｰﾄﾞ3
         DB     48          ;B2:ﾓｰﾄﾞ2
;
dVCMD1_16 EQU   $
         DB     00000110B
         DB     16          ;B0:ﾓｰﾄﾞ4
         DB     64          ;B1:ﾓｰﾄﾞ3
;
dVCMD1_17 EQU   $
         DB     00000110B
         DB     32          ;B0:ﾓｰﾄﾞ4
         DB     96          ;B1:ﾓｰﾄﾞ3
```

【図２１７】

(A)状態移行抽籤テーブル(低確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常リプ、ベル	弱入力	弱チェリー	弱チャンスリプ	強入力	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7
低確	256	256	128	204	230	0	0	0	0	204
高確保証なし	0	0	0	0	0	256	256	256	256	0
高確A	0	0	127	50	0	0	0	0	0	50
高確B	0	0	0	0	24	0	0	0	0	0
超高確	0	0	1	2	2	0	0	0	0	2

(B)状態移行抽籤テーブル(高確保証10未満時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常リプ、ベル	弱入力	弱チェリー	弱チャンスリプ	強入力	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7
低確	26	26	0	0	0	0	0	0	0	0
高確保証なし	230	230	128	204	230	256	256	256	256	204
高確A	0	0	127	50	0	0	0	0	0	50
高確B	0	0	0	0	24	0	0	0	0	0
超高確	0	0	1	2	2	0	0	0	0	2

※保証1以上ある場合、抽籤の結果として低確が決定されても、高確に滞在したままとなる。

(C)状態移行抽籤テーブル(高確保証10以上時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常リプ、ベル	弱入力	弱チェリー	弱チャンスリプ	強入力	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7
低確	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確保証なし	256	256	224	240	240	256	256	256	256	240
高確A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
超高確	0	0	32	16	16	0	0	0	0	16

【図２１８】

(D)状態移行抽籤テーブル(超高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常リプ、ベル	弱入力	弱チェリー	弱チャンスリプ	強入力	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7
低確	0	0	0	0	0	0	256	256	256	0
高確保証なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確A	0	0	224	224	224	224	0	0	0	224
高確B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
超高確	256	256	32	32	32	32	0	0	0	32

(E)状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)

抽籤結果	移行前の抽籤状態		
	低確	高確	超高確
低確	128	0	0
高確保証なし	0	0	0
高確A	0	124	0
高確B	124	224	0
超高確	4	32	256

(F)状態移行抽籤テーブル(設定変更時用)

抽籤結果	抽籤値
低確	192
高確保証なし	0
高確A	0
高確B	64
超高確	0

(G)状態移行抽籤テーブル(CZ終了時用)

抽籤結果	抽籤値
低確	0
高確保証なし	256
高確A	0
高確B	0
超高確	0

【図２１９】

高確保証ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	高確A当籤時	高確B当籤時
+10G	4	64
+20G	12	64
+30G	48	128
+50G	192	0

【図２２０】

モード別CZ抽籤テーブル

抽籤結果	低設定 現在のモード				高設定 現在のモード			
	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4	ﾓｰﾄﾞ1	ﾓｰﾄﾞ2	ﾓｰﾄﾞ3	ﾓｰﾄﾞ4
非当籤	256	255	250	214	256	254	250	214
当籤	0	1	6	42	0	2	6	42

※ 通常時のベル当籤時にCZ抽籤を行う。
同遊技においてART抽籤に当籤していた場合には、抽籤をしない。

【図２２１】

```
;=============================================================================
;====      モード別CZ抽籤テーブル
;=============================================================================
dNRMVCTB EQU    $
         DB     .LOW.(wRAND1BS+cRNDAT07)+20H*(0)
         DB     .LOW.wLOW_HIH       ;設定値 高低情報
         DB     .LOW.wVC_MODE       ;現在のモード1～4
;
;-----------------------------------------------------------------------------
         DB     (80H)+dNRMVC_L-$    ;設定値 0:低
         DB     (80H)+dNRMVC_H-$    ;設定値 1:高
;
;-----------------------------------------------------------------------------
dNRMVC_L EQU    $                   ;低設定
         DB     cPRB__0             ;[0]VC ﾓｰﾄﾞ1
         DB     cPRB__1             ;[1]VC ﾓｰﾄﾞ2
         DB     cPRB__6             ;[2]VC ﾓｰﾄﾞ3
         DB     cPRB_42             ;[3]VC ﾓｰﾄﾞ4
;
dNRMVC_H EQU    $                   ;高設定
         DB     cPRB__0             ;[0]VC ﾓｰﾄﾞ1
         DB     cPRB__2             ;[1]VC ﾓｰﾄﾞ2
         DB     cPRB__6             ;[2]VC ﾓｰﾄﾞ3
         DB     cPRB_42             ;[3]VC ﾓｰﾄﾞ4
```

【図２２２】

(A)BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル(低確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)							
	通常ﾌﾗｸﾞ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	強スイカ1/2	強スイカ	強チェリー	リーチ目1/2	確定チェリー
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	0
当籤	0	0	0	0	0	0	0	

(B)BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル(高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)							
	通常ﾌﾗｸﾞ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	強スイカ1/2	強スイカ	強チェリー	リーチ目1/2	確定チェリー
非当籤	256	254	254	192	128	128	128	256
当籤	0	2	2	64	128	128	128	0

(C)BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル(超高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)							
	通常ﾌﾗｸﾞ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	強スイカ1/2	強スイカ	強チェリー	リーチ目1/2	確定チェリー
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	256	256	256	256	256	256	256	256

※ 通常時のBB当籤時に重複して当籤した役にCZ抽籤を行う。
同遊技においてART抽籤に当籤していた場合には、抽籤をしない。

【図２２３】

(A) 状態別CZ抽籤テーブル(設定1、2(低設定)、低確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	255	255	255	224	192	192	192	255	256	256
当籤	0	0	1	1	1	32	64	64	64	1	0	0

(B) 状態別CZ抽籤テーブル(設定1、2(低設定)、高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	254	254	254	192	128	128	128	254	256	256
当籤	0	0	2	2	2	64	128	128	128	2	0	0

(C) 状態別CZ抽籤テーブル(設定1、2(低設定)、超高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い
非当籤	255	255	192	192	192	128	0	0	0	192	255	255
当籤	1	1	64	64	64	128	256	256	256	64	1	1

(D) 状態別CZ抽籤テーブル(設定5、6(高設定)、低確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	253	253	253	216	176	176	176	253	256	256
当籤	0	0	3	3	3	40	80	80	80	3	0	0

(E) 状態別CZ抽籤テーブル(設定5、6(高設定)、高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	250	250	250	176	96	96	96	250	256	256
当籤	0	0	6	6	6	80	160	160	160	6	0	0

(F) 状態別CZ抽籤テーブル(設定5、6(高設定)、超高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い
非当籤	252	252	176	176	176	96	0	0	0	176	252	252
当籤	4	4	80	80	80	160	256	256	256	80	4	4

【図２２４】

CZ前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	BB非当籤時	BB当籤時
0G	0	64
5~8G	0	0
9~12G	16	12
13~20G	48	36
21~28G	176	132
29~30G	16	12
31~34G	0	0

※ 当籤した前兆ゲーム数範囲の中から、均等に前兆ゲーム数を決定

【図２２５】

(A)BB当籤時ART抽籤テーブル(NBB当籤、状態:通常or高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
非当籤	254	254	254	254	254	254	254	254	254	0
当籤	2	2	2	2	2	2	2	2	2	256

(B)BB当籤時ART抽籤テーブル(CBB当籤、状態:通常or高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
非当籤	252	252	252	252	252	252	252	252	252	0
当籤	4	4	4	4	4	4	4	4	4	256

(C)BB当籤時ART抽籤テーブル(状態:超高確時orCZ前兆時orART前兆時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)										
	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー	
非当籤	192	192	192	192	192	192	192	192	192	0	
当籤	64	64	64	64	64	64	64	64	64	256	

※ BB当籤時に重複して当籤した役に応じてART抽籤を行う。

【図２２６】

(A) 通常時ART抽籤テーブル(低設定、状態:低確or高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い	
非当籤	256	256	256	256	256	255	254	254	254	256	0	0	
当籤	0	0	0	0	0	1	2	2	2	0	256	256	

(B) 通常時ART抽籤テーブル(低設定、状態:超高確時orCZ前兆時orART前兆時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い	
非当籤	256	256	256	256	256	252	240	240	240	256	0	0	
当籤	0	0	0	0	0	4	16	16	16	0	256	256	

(C) 通常時ART抽籤テーブル(低設定、通常フラグ間時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(持ち越しているBBと重複している当籤役に応じた抽籤用フラグ)												
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い	
非当籤	256	256	256	256	256	252	240	240	240	256	0	256	
当籤	0	0	0	0	0	4	16	16	16	0	256	0	

(D) 通常時ART抽籤テーブル(高設定、状態:低確or高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い	
非当籤	256	256	256	256	256	251	246	246	246	256	0	0	
当籤	0	0	0	0	0	5	10	10	10	0	256	256	

(E) 通常時ART抽籤テーブル(高設定、状態:超高確時orCZ前兆時orART前兆時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い	
非当籤	256	256	256	256	256	248	224	224	224	256	0	0	
当籤	0	0	0	0	0	8	32	32	32	0	256	256	

(F) 通常時ART抽籤テーブル(高設定、通常フラグ間時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(持ち越しているBBと重複している当籤役に応じた抽籤用フラグ)												
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク7	7揃い	BAR揃い	
非当籤	256	256	256	256	256	248	224	224	224	256	0	256	
当籤	0	0	0	0	0	8	32	32	32	0	256	0	

【図２２７】

ART前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
0G	0
5～8G	16
9～12G	0
13～20G	24
21～28G	88
29～30G	32
31～34G	96

※ 通常時にARTに当籤した場合に前兆ゲーム数を抽籤
当籤した前兆ゲーム数範囲の中から、均等に前兆ゲーム数を決定

【図２２８】

(A)CZ中ART抽籤テーブル(初当たりCZ、かつ、残り1ゲーム以上時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	254		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	2	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256

(B)CZ中ART抽籤テーブル(初当たりCZ、かつ、残り0ゲーム時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	224	224	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	32	32	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256

(C)CZ中ART抽籤テーブル(初当たりCZ終了の次遊技用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	0	0	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256

(D)CZ中ART抽籤テーブル(CZ(ART後)、かつ、非ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	224	255	0	0	0	0	0	0	0	224	0	0
当籤	32	1	256	32	256	256	256	256	256	32	256	256

(F)CZ中ART抽籤テーブル(CZ(ART後)終了の次遊技用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	0	256	0	0	0	0	0	256	0	0
当籤	0	0	256	0	256	256	256	256	256	0	256	256

(G)CZ中ART抽籤テーブル(特殊CZ、かつ、非ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	128	240	0	128	0	0	0	0	0	128	0	0
当籤	128	16	256	128	256	256	256	256	256	128	256	256

(H)CZ中ART抽籤テーブル(特殊CZ、かつ、ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	0	240	0	128	0	0	0	0	0	128	0	0
当籤	256	16	256	128	256	256	256	256	256	128	256	256

※ BB当籤時は、本テーブルは参照せず、ART中BB当籤時ストック抽籤テーブルを参照(必ず当籤)

【図２２９】

(A)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:低確or高確、かつ、非ナビ高確中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	256	256	255	252	252	252	256	0	0
当籤	0	0	0	0	0	1	4	4	4	0	256	256

(B)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:低確or高確、かつ、ナビ高確中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	256	256	255	252	252	252	256	0	0
当籤	0	0	0	0	0	1	4	4	4	0	256	256

(C)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:超高確、かつ、非ナビ高確中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	255	256	256	240	224	224	224	255	0	0
当籤	0	0	1	0	0	16	32	32	32	0	256	256

(D)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:超高確、かつ、ナビ高確中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い
非当籤	255	256	255	256	256	240	224	256	224	256	0	0
当籤	1	0	1	0	0	16	32	0	32	0	256	256

【図２３１】

(E)ART中ストック抽籤テーブル(EP中、かつ、転落モード:保証なし時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	ﾌｪｲｸ7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	256	256	255	252	256	252	256	0	0
当籤	0	0	0	0	0	1	4	0	4	0	256	256

(F)ART中ストック抽籤テーブル(EP中、かつ、転落モード:ショート時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	ﾌｪｲｸ7	7揃い	BAR揃い
非当籤	255	256	255	256	256	240	224	256	224	256	0	0
当籤	1	0	1	0	0	16	32	0	32	0	256	256

(Q)ART中ストック抽籤テーブル(EP中、かつ、転落モード:ロング時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	ﾌｪｲｸ7	7揃い	BAR揃い
非当籤	128	224	128	256	256	0	0	256	0	256	0	0
当籤	128	32	128	0	0	256	256	0	256	0	256	256

【図２３２】

(H)ART中ストック抽籤テーブル((ランク決めART、又は、EP準備中)、かつ、非ナビ高確中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	ﾌｪｲｸ7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	255	256	255	224	192	192	192	256	0	0
当籤	0	0	1	0	1	32	64	64	64	0	256	256

(I)ART中ストック抽籤テーブル((ランク決めART、又は、EP準備中)、かつ、ナビ高確中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	ﾌｪｲｸ7	7揃い	BAR揃い
非当籤	255	256	255	256	255	224	192	256	192	256	0	0
当籤	1	0	1	0	1	32	64	0	64	0	256	256

(J)ART中ストック抽籤テーブル(ART準備中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	ﾌｪｲｸ7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	256	256	255	252	252	252	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	1	4	4	4	0	0	0

(K)ART中ストック抽籤テーブル(ART中フラグ間用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(持ち越しているBBと重複している当籤役に応じた抽籤用フラグ)											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	リーチ目ﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ	ﾌｪｲｸ7
非当籤	256	256	255	256	256	240	224	224	224	256	0	256
当籤	0	0	1	0	0	16	32	32	32	0	256	0

※ 同遊技がBB当籤(初当たり)時である場合には、抽籤をしない。

【図２３３】

(A)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(状態:低確or高確、又は、EP中の転落モード:保証なし時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	リーチ目ﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ
非当籤	252	252	252	252	252	252	252	252	252	0
当籤	4	4	4	4	4	4	4	4	4	256

(B)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(状態:超高確、又は、EP中の転落モード:ショート時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	リーチ目ﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ
非当籤	224	224	224	224	224	224	224	224	224	0
当籤	32	32	32	32	32	32	32	32	32	256

(C)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(ランク決めART、又は、EP準備中時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	リーチ目ﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ
非当籤	192	192	192	192	192	192	192	192	192	0
当籤	64	64	64	64	64	64	64	64	64	256

(D)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル((CZ又はCZ終了の次遊技)、又は、EP中の転落モード:ロング時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	リーチ目ﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256

(E)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(ART準備中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB当籤時に重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常ﾘﾌﾟ、ベル	弱ｽｲｶ	弱ﾁｪﾘｰ	弱ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ｽｲｶ	強ﾁｪﾘｰ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ベル	リーチ目ﾘﾌﾟ	確定ﾁｪﾘｰ
非当籤	252	252	252	252	252	252	252	252	252	0
当籤	4	4	4	4	4	4	4	4	4	256

【図２３４】

ART当籤時ストック数抽籤テーブル

抽籤結果	当籤契機 低設定 初当り	上乗せA	上乗せB	上乗せC	当籤契機 高設定 初当り	上乗せA	上乗せB	上乗せC
ストック+1	0	252	254	224	0	248	252	192
ストック+2	248	4	2	32	224	8	4	64
ストック+3	8	0	0	0	32	0	0	0

当籤契機	内容
初当り	通常中、CZ前兆中、ART前兆中、初当たりCZ中、通常ﾌﾗｸﾞ1個、又は、通常BB中のART当籤時
上乗せA	EP中のART当籤時
上乗せB	継続CZ(CZ(ART後)又は特殊CZ)中のART当籤時
上乗せC	上記以外のART当籤時

【図２３５】

特殊CZ移行抽籤テーブル

抽籤結果	ARTストック	
	なし	あり
非当籤	255	254
当籤	1	2

※ ランク決めART開始時に抽籤を行う。
ARTストックなし時に当籤すると、ストック+1

【図２３６】

(A)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：通常時、CZ前兆時、ART前兆時、又は、EP以外のART中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB非当籤時)						
	はずれ	弱スイカ	弱チェリー	強スイカ	強チェリー	強ベル	7揃い	BAR揃い
ランク1	192	192	192	192	128	128	192	0
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	0
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	230
ランク4	1	1	1	1	1	1	1	26

(B)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：通常時、CZ前兆時、ART前兆時、又は、EP以外のART中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(NBBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
ランク1	192	192	192	192	128	128	128	0	128	0
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	230	116	230
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	10	10	24
ランク4	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2

(C)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：通常時、CZ前兆時、ART前兆時、又は、EP以外のART中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(CBBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
ランク1	128	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0
ランク2	116	116	116	116	116	230	230	230	230	230	0
ランク3	10	10	10	10	10	24	24	24	24	24	192
ランク4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	64

【図２３７】

(D)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：ART準備中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB非当籤時)		
	弱スイカ	強スイカ	強ベル
ランク1	192	192	192
ランク2	58	58	58
ランク3	5	5	5
ランク4	1	1	1

(E)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：ART準備中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(NBBと重複して当選した当籤役に応じた抽籤用フラグ)								
	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	リーチ目リプ	確定チェリー
ランク1	192	192	192	192	192	128	128	128	0
ランク2	68	68	68	68	58	116	116	58	230
ランク3	5	5	5	5	5	10	10	5	24
ランク4	1	1	1	1	1	2	2	1	2

(F)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：ART準備中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(CBBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
ランク1	128	128	128	128	128	128	0	0	0	128	0
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	230	230	116	0
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	24	24	10	192
ランク4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	64

【図２３８】

(G)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：EP中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB非当籤時)						
	はずれ	弱スイカ	弱チェリー	強スイカ	強チェリー	7揃い	BAR揃い
ランク1	192	192	192	192	192	192	0
ランク2	58	58	58	58	58	58	0
ランク3	5	5	5	5	5	5	230
ランク4	1	1	1	1	1	1	26

(H)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング：EP中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(NBBと重複して当選した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
ランク1	128	128	128	128	128	0	0	0	0	0
ランク2	116	116	116	116	116	230	230	230	230	0
ランク3	10	10	10	10	10	24	24	24	24	230
ランク4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26

(I)ART当籤時ランク抽籤テーブル(EP中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(CBBと重複して当選した当籤役に応じた抽籤用フラグ)									
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
ランク1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ランク2	230	230	230	230	230	128	128	128	128	128	0
ランク3	24	24	24	24	24	24	116	116	116	116	0
ランク4	2	2	2	2	2	2	12	12	12	12	256

【図２３９】

(J)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング:G2中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB非当籤時)												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー	フェイク1	7揃い	BAR揃い
ランク1	230	230	230		230	0	0	0	0	0	0	230	0	0
ランク2	24	24	24		24	230	230		230	230	230		24	0
ランク3	1	1	1		1	24	24		24	24	24	0	230	0
ランク4	1	1	1		1	2	2		2	2	2	256	1	256

(K)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング:G2中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(NBBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)										
	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー	
ランク1	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0	
ランク2	116	116	116	116	230	128	128	128	128	0	
ランク3	10	10	10	10	24	116	116	116	116	230	
ランク4	2	2	2	2	2	12	12	12	12	256	

(L)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング:G2中)

抽籤結果	抽籤用フラグ(GBBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)										
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
ランク1	128	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0
ランク2	116	116	116	116	116	128	0	0	0	0	0
ランク3	10	10	10	10	10	116	128	0	0	0	0
ランク4	2	2	2	2	2	12	26	256	26	26	256

【図２４０】

(M)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング:フラグ消滅後)

抽籤結果	抽籤用フラグ(持ち越しているBBと重複している当籤役に応じた抽籤用フラグ)				
	弱スイカ	強スイカ	強チェリー	強ベル	確定チェリー
ランク1	192	192	192	192	0
ランク2	58	58	58	58	0
ランク3	5	5	5	5	192
ランク4	1	1	1	1	64

(N)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング:BB中)

抽籤結果	抽籤用フラグ			
	ベルBIG A	ベルBIG B	7揃い	BAR揃い
ランク1	192	192	192	0
ランク2	56	56	56	0
ランク3	5	5	5	192
ランク4	1	1	1	64

(O)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤契機:規数ストックした場合の2つ目以降)

抽籤結果	抽籤値
ランク1	230
ランク2	24
ランク3	1
ランク4	1

【図２４１】

ストック放出順序抽籤テーブル

抽籤結果	抽籤値
4⇒3⇒2⇒1	64
4⇒3⇒1⇒2	192

【図２４２】

(A)ランク決めART中ランク昇格抽籤テーブル(非ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB非当籤時)												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い	
維持	192	254	0	192	0	0	0	0	0	192	0	0	
ランク1	62	0	248	62	248	248	248	248	248	62	192	192	
ランク2	1	1	7	1	7	7	7	7	7	1	56	56	
ランク3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	

(B)ランク決めART中ランク昇格抽籤テーブル(ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BB非当籤時)												
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	フェイク1	7揃い	BAR揃い	
維持	0	254	0	192	0	0	0	0	0	192	0	0	
ランク1	248	0	248	62	248	248	248	248	248	62	192	192	
ランク2	7	1	7	1	7	7	7	7	7	1	56	56	
ランク3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	

(C)ランク決めART中ランク昇格抽籤テーブル(BB当籤時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ(BBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)										
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	確定チェリー
維持	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ランク1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192	0
ランク2	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	128
ランク3	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	128

【図２４３】

(A)ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態：低確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	強チェリー	強スイカ	強チャンスリプ	強ベル	フェイク	7揃い	BAR揃い
非当籤	255	256	224	255	255	255	192	192	255	256	256
ナビ高確+5G	0	0	28	0	0	0	56	56	0	0	0
ナビ高確+10G	1	0	4	1	1	1	8	8	1	0	0

(B)ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態：高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	強チェリー	強スイカ	強チャンスリプ	強ベル	フェイク	7揃い	BAR揃い
非当籤	224	255	224	224	252	252	128	128	224	256	256
ナビ高確+5G	28	1	28	28	0	0	112	112	28	0	0
ナビ高確+10G	4	0	4	4	4	4	16	16	4	0	0

(C)ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態：超高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ		
非当籤	128	243	128	128	0	0	0	0	0	256		
ナビ高確+5G	112	13	112	112	224	224	128	128	112	0		
ナビ高確+10G	16	0	16	16	32	32	128	128	16	0		

【図２４４】

(A)CZゲーム数獲得抽籤テーブル(ART準備中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常リプ、ベル	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ
非当籤	128	243	128	128	0	0	0	0	0	256
CZ+5G	0	13	112	112	224	0	0	0	0	0
CZ+10G	0	0	16	16	32	32	128	128	16	0

(B)CZゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、非ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	
非当籤	256	224	256	192	128	0	0	0	0	
CZ+5G	0	28	0	56	112	224	224	224	224	
CZ+10G	0	2	0	6	14	28	28	28	28	
CZ+20G	0	1	0	1	1	3	3	3	3	
CZ+30G	0	1	0	1	1	1	1	1	1	

(C)CZゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	弱スイカ	弱チェリー	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ	
非当籤	224	224	256	192	128	0	256	0	0	
CZ+5G	28	28	0	56	112	224	0	224	224	
CZ+10G	2	2	0	6	14	28	0	28	28	
CZ+20G	1	1	0	1	1	3	0	3	3	
CZ+30G	1	1	0	1	1	1	0	1	1	

(D)CZゲーム数獲得抽籤テーブル(CZ中用)

抽籤結果	抽籤値
CZ+5G	248
CZ+10G	8

※ CZ中のフェーズA,B,Cで当籤又はCZ中のフェーズDでストック放出するとCZゲーム数獲得

【図２４５】

ARTゲーム数獲得抽籤テーブル(ART中、ART準備中、継続CZ中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ	
	NBB	CBB
ART+10G	224	0
ART+20G	28	224
ART+30G	4	32

※ ART中のBB当籤でARTゲーム数を獲得

【図２４６】

転落モード抽籤テーブル

抽籤結果	EPの当籤タイミング	
	ランク決めART中	ランク決めART中以外
保証なし	0	0
ショート	254	192
ロング	2	64

【図２４７】

(A)転落モード移行抽籤テーブル(転落モード:保証なし時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ								
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	強スイカ	強チェリー	強ベル	フェイク	7揃い	BAR揃い	EP継続時
保証なし	192	256	192	0	0	0	256	256	256	0
ショート	63	0	63	252	240	240	0	0	0	255
ロング	1	0	1	4	16	16	0	0	0	1

※ EP継続時:保証なし時の6択転落リプ当籤において押し順に正解した時

(B)転落モード移行抽籤テーブル(転落モード:ショート時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ								
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	強スイカ	強チェリー	強ベル	フェイク	7揃い	BAR揃い
保証なし	0	0	0	0	0	0	248	248	248
ショート	248	256	248	224	192	192	8	8	8
ロング	8	0	8	32	64	64	0	0	0

(C)転落モード移行抽籤テーブル(転落モード:ロング時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ								
	はずれ	通常リプ・ベル	弱スイカ	強スイカ	強チェリー	強ベル	フェイク	7揃い	BAR揃い
保証なし	0	0	0	0	0	0	52	0	0
ショート	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロング	256	256	256	256	256	256	204	256	256

※ BB当籤時は抽籤を行わない。

【図２４８】

EP中BB当籤時転落モード移行抽籤テーブル

抽籤結果	NBB当籤時の現在のモード			CBB当籤時の現在のモード		
	保証なし	ショート	ロング	保証なし	ショート	ロング
保証なし	0	0	0	0	0	0
ショート	240	192	0	224	128	0
ロング	16	64	256	32	128	256

【図２４９】

(A)BB中ART抽籤テーブル(通常BB、又は、ART中BB中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ							
	CBBベル	中段ベル	斜めベル	ベルスイカA	ベルスイカB	フェイク	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	252	252	256	0	0
当籤	0	0	0	4	4	0	256	256

※ 通常BB中に当籤した場合は、次遊技からART中BB

(B)BB中CZ抽籤テーブル(通常BB中用)

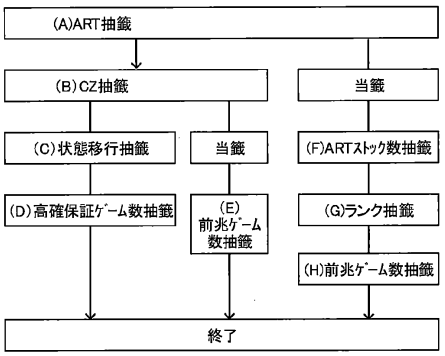
抽籤結果	抽籤用フラグ							
	CBBベル	中段ベル	斜めベル	ベルスイカA	ベルスイカB	フェイク	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	146	146	256	256	256
当籤	0	0	0	110	110	0	0	0

(C)BB中EPストック抽籤テーブル(ART中BB中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ							
	CBBベル	中段ベル	斜めベル	ベルスイカA	ベルスイカB	フェイク	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	146	146	256	256	0
当籤	0	0	0	110	110	0	0	256

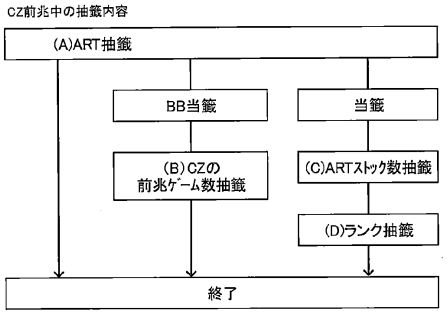
【図２５０】

通常状態中の抽籤内容



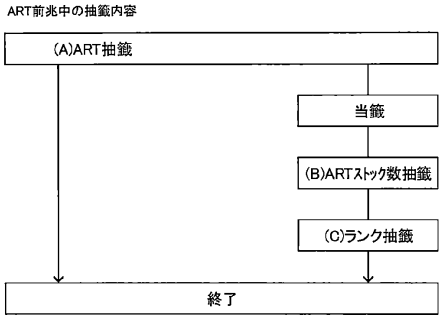
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	ART当籤、かつ、当該遊技でBB作動	モード、状態をクリア
通常BB	ART非当籤、かつ、当該遊技でBB作動	
通常フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
ART前兆	ART当籤	モード、状態をクリア
CZ前兆	CZ当籤	状態をクリア

【図２５１】



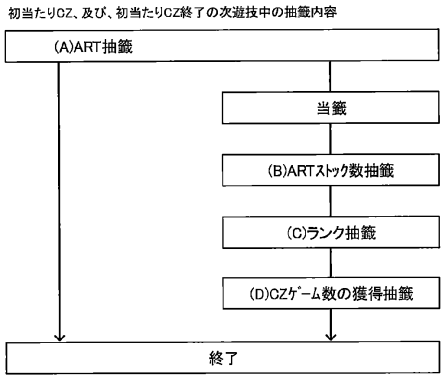
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	ART当籤、かつ、当該遊技でBB作動	ﾓｰﾄﾞのクリア、前兆の書き換え
通常BB	ART非当籤、かつ、当該遊技でBB作動	
通常フラグ間	ART非当籤、かつ、当該遊技でBBに当籤	
ランク決めART	ART当籤、かつ、ART前兆なし、かつ、高RT	ﾓｰﾄﾞのクリア
ART準備中	ART当籤、かつ、ART前兆なし、かつ、低RT	ﾓｰﾄﾞのクリア
ART前兆	ART当籤	ﾓｰﾄﾞのクリア
初当たりCZ	CZ前兆なし	

【図２５２】



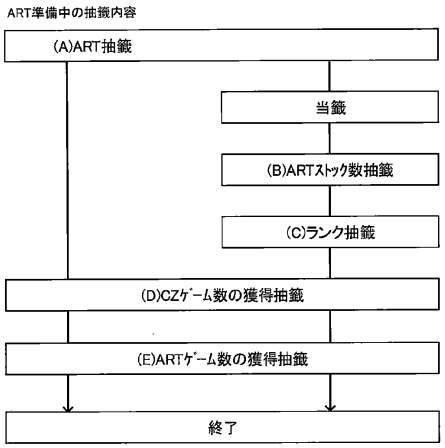
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	
通常フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
ランク決めART	ART前兆なし、かつ、高RT	CZｹﾞｰﾑ数に「10」をセット
ART準備中	ART前兆なし、かつ、低RT	CZｹﾞｰﾑ数に「10」をセット

【図２５３】



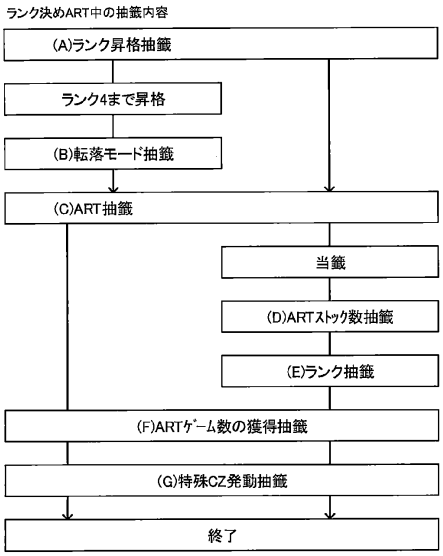
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	ﾓｰﾄﾞのクリア
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	ﾓｰﾄﾞのクリア
ランク決めART	ART当籤、かつ、高RT	ﾓｰﾄﾞのクリア
ART準備中	ART当籤、かつ、低RT	ﾓｰﾄﾞのクリア
CZ前兆	CZ失敗、かつ、CZストックあり時	ﾓｰﾄﾞ、前兆ｹﾞｰﾑ数抽籤
通常	CZ失敗、かつ、CZストックなし時	ﾓｰﾄﾞ、状態、高確保証ｹﾞｰﾑ数抽籤

【図２５４】



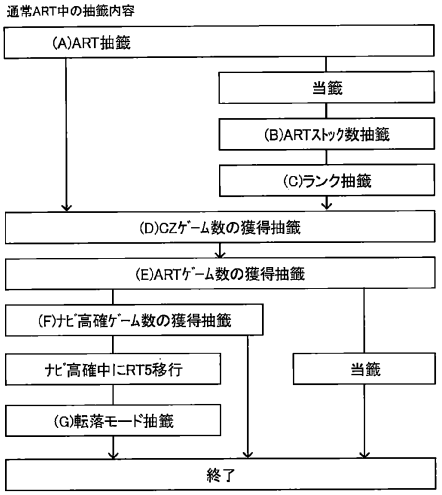
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
ランク決めART	RT4移行時（下の条件を除く）	
通常ART	ART中のBBからのRT4移行時	
EP準備	EP中のBBからのRT4移行時	
	EPストックあり時のRT4移行時	初回EP処理

【図２５５】



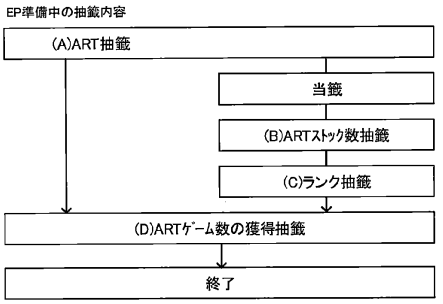
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
EP	ランク4、かつ、RT5	初回EP処理
EP準備	ランク4、かつ、RT5以外	初回EP処理
通常ART	特になし（基本動作）	

【図２５６】



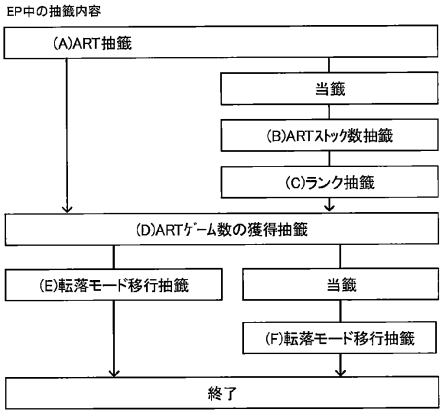
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
EP	ナビ高確中にRT5移行	初回EP処理
CZ（ART後）	ARTゲーム数なし、かつ、特殊CZ非当籤	
特殊CZ	ARTゲーム数なし、かつ、特殊CZ当籤	

【図２５７】



次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
EP	RT5移行時	EP初回モードセット

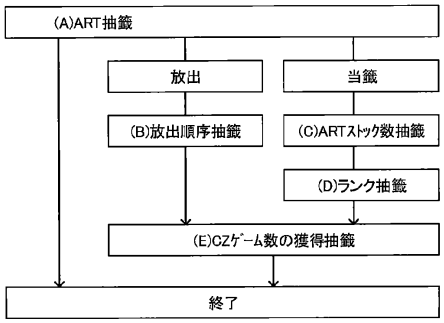
【図２５８】



次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
EP準備	RT5以外に移行、かつ、EPストックあり	
通常ART	RT5以外に移行、かつ、EPストックなし	

【図２５９】

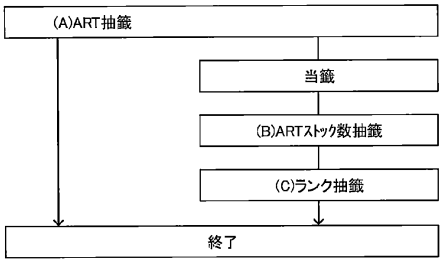
CZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZ中の抽籤内容



次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	当該遊技でBB作動	
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
ランク決めART	ART当籤、又は、放出時	
CZ前兆	CZ失敗、かつ、CZストックあり時	ﾓｰﾄﾞ、前兆ｹﾞｰﾑ数抽籤
通常	CZ失敗、かつ、CZストックなし時	ﾓｰﾄﾞ、状態、高確保証ｹﾞｰﾑ数抽籤

【図２６０】

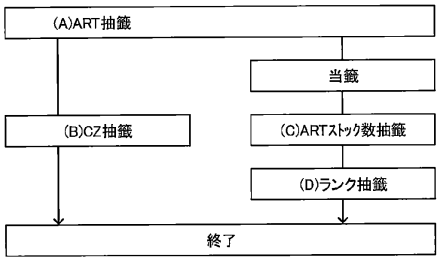
通常フラグ間中の抽籤内容



次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
通常BB	BB作動時にARTストックなし	
ART中BB	BB作動時にARTストックあり	

【図２６１】

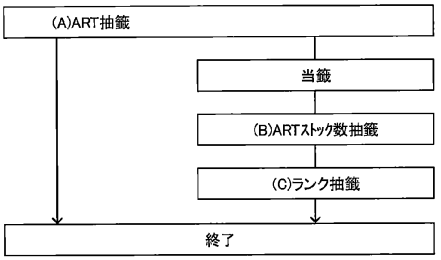
通常BB中の抽籤内容



次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	BB中にART当籤	
ART準備	ARTストックあり、かつ、前兆ｹﾞｰﾑ数なし	
初当たりCZ	CZストックあり、かつ、前兆ｹﾞｰﾑ数なし	モード、状態抽籤
CZ前兆	CZストックあり、かつ、前兆ｹﾞｰﾑ数あり	モード、状態抽籤
通常	各種ストックなし	モード、状態抽籤

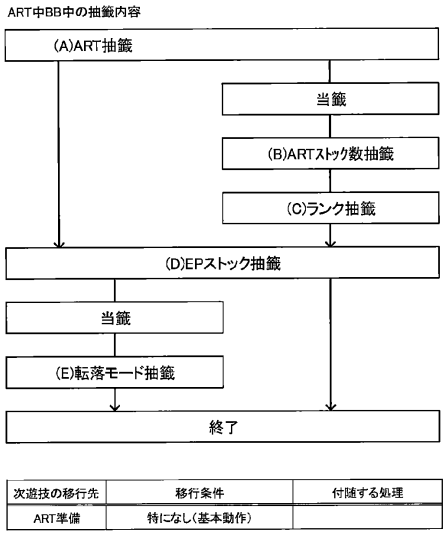
【図２６２】

ART中フラグ間中の抽籤内容



次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	BB作動時にARTストックあり	

【図２６３】



次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART準備	特になし(基本動作)	

【図２６４】

(A) CZの残りゲーム数と各抽籤との関係例1

残りCZゲーム数	・・・	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ART抽籤	・・・	テーブルA		テーブルB		テーブルC		テーブルD		テーブルE
ランク抽籤	・・・	テーブルV		テーブルW		テーブルX		テーブルY		テーブルZ

(B) CZの残りゲーム数と各抽籤との関係例2

残りCZゲーム数	・・・	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ART抽籤	・・・	テーブルA		テーブルB		テーブルC		テーブルD		テーブルE
ランク抽籤	・・・	テーブルX			テーブルY			テーブルZ		

【図２６５】

(A) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例1

残りCZゲーム数	・・・	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	テーブルA									
ランク抽籤	テーブルZ									
ストックなし時										
ART抽籤	テーブルB									
ランク抽籤	テーブルY									

(B) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例2

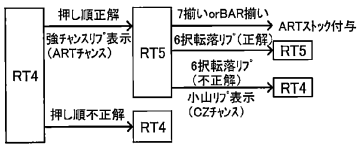
残りCZゲーム数	・・・	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	・・・	テーブルA		テーブルB		テーブルC		テーブルD		テーブルE
ランク抽籤	・・・	テーブルV		テーブルW		テーブルX		テーブルY		テーブルZ
ストックなし時										
ART抽籤	・・・	テーブルF		テーブルG		テーブルH		テーブルI		テーブルJ
ランク抽籤	・・・	テーブルQ		テーブルR		テーブルS		テーブルT		テーブルU

(C) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例3

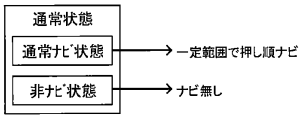
残りCZゲーム数	・・・	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	・・・	テーブルA		テーブルB		テーブルC		テーブルD		テーブルE
ランク抽籤	・・・	テーブルX			テーブルY			テーブルZ		
ストックなし時										
ART抽籤	・・・	テーブルF				テーブルG			テーブルH	
ランク抽籤	・・・	テーブルU			テーブルV			テーブルW		

【図２６６】

(A) 通常状態中のRT4,RT5におけるART抽籤



(B) 通常状態中のナビ制御



【図２６７】

押し順ベル当籤時の押し順と図柄組合せとの対応関係

当籤役	図柄組合せ(押し順毎) 123	132	213	231	312	321
F_123ベルA	C_TPベル	C_左移行役	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
F_123ベルB	C_TPベル	C_左移行役	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
F_132ベルA	C_左移行役	C_TPベル	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
F_132ベルB	C_左移行役	C_TPベル	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
F_213ベルA	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_DTベル	C_中移行役	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
F_213ベルB	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_DTベル	C_CUベル	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
F_231ベルA	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_中移行役	C_CUベル	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
F_231ベルB	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_中移行役	C_CUベル	C_BTベル	C_右移行役
F_312ベルA	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_BTベル	C_右移行役
F_312ベルB	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_左移行役	C_BTベル
F_321ベルA	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_左移行役	C_BTベル
F_321ベルB	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_3rd移行	C_CDベル 又はR_1st移行	C_左移行役	C_BTベル

【図２６８】

(A) 押し順ベル当籤時のRT制御

当籤役	図柄組合せ(押し順毎) 123	132	213	231	312	321
F_123ベルA	8枚	RT0移行	1/4で8枚 3/4でRT2移行			
F_123ベルB						
F_132ベルA	RT0移行	8枚				
F_132ベルB						
F_213ベルA	1/4で8枚 3/4でRT2移行		8枚	RT0移行	1/4で8枚 3/4でRT2移行	
F_213ベルB			RT0移行	8枚		
F_231ベルA						
F_231ベルB						
F_312ベルA	1/4で8枚 3/4でRT2移行				8枚	RT0移行
F_312ベルB					RT0移行	8枚
F_321ベルA						
F_321ベルB						

(B) 押し順ベル当籤時のRT制御の別例1

当籤役	図柄組合せ(押し順毎) 123	132	213	231	312	321
F_123ベルA	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	RT0移行			
F_123ベルB						
F_123ベルC						
F_123ベルD						
F_132ベルA	1/4で8枚 3/4でRT2移行	8枚	RT0移行			
F_132ベルB						
F_132ベルC						
F_132ベルD						
F_213ベルA	RT0移行		8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	RT0移行	
F_213ベルB						
F_213ベルC						
F_213ベルD						
…	…					

【図２６９】

(C) 押し順ベル当籤時のRT制御の別例2

当籤役	図柄組合せ(押し順毎) 123	132	213	231	312	321
F_123ベルA	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	1/4で8枚 3/4でRT0移行			
F_123ベルB						
F_123ベルC						
F_123ベルD						
F_132ベルA	1/4で8枚 3/4でRT2移行	8枚				
F_132ベルB						
F_132ベルC						
F_132ベルD						
F_213ベルA	1/4で8枚 3/4でRT0移行		8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	1/4で8枚 3/4でRT0移行	
F_213ベルB						
F_213ベルC						
F_213ベルD						
…	…					

(D) 押し順ベル当籤時のRT制御の別例3

当籤役	図柄組合せ(押し順毎) 123	132	213	231	312	321
F_123ベルA	8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1/4で8枚 3/4でRT0移行			1枚
F_123ベルB						
F_123ベルC						
F_123ベルD						
F_132ベルA	1/2で8枚 1/2でRT2移行	8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1枚	1/4で8枚 3/4でRT0移行	
F_132ベルB						
F_132ベルC						
F_132ベルD						
F_213ベルA	1/4で8枚 3/4でRT0移行		8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1枚	1/4で8枚 3/4でRT0移行
F_213ベルB						
F_213ベルC						
F_213ベルD						
…	…					

【図２７０】

(A)ナビ高確ゲーム数の更新例1

遊技状態	通常ART	通常ART	通常ART	通常ART	通常ART	通常ART	通常ART	…
ナビ高確ゲーム数	0	0	5	4	3	2	7	6	…
変動	0	+5	-1	-1	-1	+5	-1	-1	…
内部当籤役	3択昇格ﾘﾌﾟ	F_強チェリー	6択維持ﾘﾌﾟ	押し順ベル	6択維持ﾘﾌﾟ	F_強チェリー	6択維持ﾘﾌﾟ	押し順ベル	…
抽籤用フラグ	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	ベル	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	ベル	…
RT状態	RT4	RT4	RT4	RT4	RT4	RT4	RT4	RT4	…

(B)ナビ高確ゲーム数の更新例2

遊技状態	通常ART	通常ART	通常ART	通常ART	EP	EP	…	EP	通常ART	…
ナビ高確ゲーム数	0	0	5	4	0	0	…	0	0	…
変動	0	+5	-1	-1	0クリア	0	…	0	0	…
内部当籤役	3択昇格ﾘﾌﾟ	F_強チェリー	6択維持ﾘﾌﾟ	3択昇格ﾘﾌﾟ	F_フェイクリア	F_ブリカA	…	6択転落ﾘﾌﾟ	押し順ベル	…
抽籤用フラグ	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	強チャンスﾘﾌﾟ	フェイクリア	7揃い	…	弱チャンスﾘﾌﾟ	ベル	…
RT状態	RT4	RT4	RT4	RT4	RT5	RT5	…	RT5	RT4	…

(C)ナビ高確ゲーム数の更新例3

遊技状態	通常ART	通常ART	通常ART	継続CZ	テンパイ決めART	通常ART	…
ナビ高確ゲーム数	0	0	5	4	3⇒0	0	…
変動	0	+5	-1	-1	0クリア	0	…
内部当籤役	3択昇格ﾘﾌﾟ	F_強チェリー	6択維持ﾘﾌﾟ	3択昇格ﾘﾌﾟ	F_フェイクリア	押し順ベル	…
抽籤用フラグ	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	強チャンスﾘﾌﾟ	フェイクリア	ベル	…
RT状態	RT4	RT4	RT4	RT4	RT5	RT5	…

【図２７１】

(A) ナビ高確の有無と継続CZ中のART抽籤(3択昇格リプ当籤時)

遊技状態	継続CZ	
ナビ高確ゲーム数	なし	あり
抽籤用フラグ	通常リプ	強チャンスリプ
ART抽籤	低確率	当籤
次遊技のRT状態	RT4	RT5

(B) ナビ高確の有無とランク決めART中の昇格抽籤1(3択昇格リプ当籤時)

遊技状態	ランク決めART	
ナビ高確ゲーム数	なし	あり
抽籤用フラグ	通常リプ	強チャンスリプ
昇格抽籤	維持	＋1以上

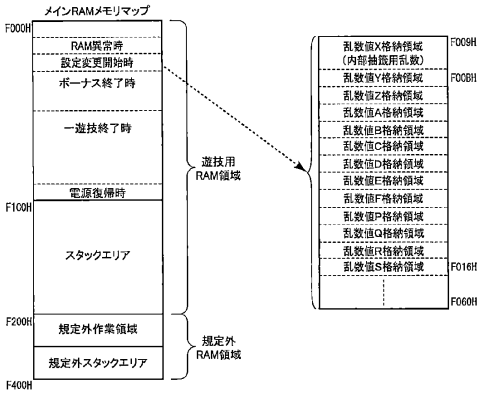
(C) ナビ高確の有無とランク決めART中の昇格抽籤2(はずれ時)

遊技状態	ランク決めART	
ナビ高確ゲーム数	なし	あり
抽籤用フラグ	はずれ	はずれ
昇格抽籤	維持	＋1以上

(D) RT状態とランク決めART中の昇格抽籤

遊技状態	ランク決めART	
RT状態	RT4	RT5
抽籤用フラグ	フェイク7,7揃い,BAR揃い	
昇格抽籤	昇格確率高い	
フラグの当籤確率	低い	高い

【図２７２】



【図２７３】

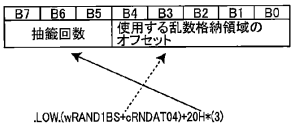
乱数格納領域(RAM)の配置

行番	アドレス	ラベル	疑似命令	値	コメント
15958	F009	wRANDOMX:	DS	2	; 乱数値 X 格納領域 (内部抽籤用乱数)
15959	F00B	wRAND1BS	EQU	$	
15961	F00B	wRANDOMY:	DS	1	; 乱数値 Y 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15962	F00C	wRANDOMZ:	DS	1	; 乱数値 Z 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15964	F00D	wRANDOMA:	DS	1	; 乱数値 A 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15965	F00E	wRANDOMB:	DS	1	; 乱数値 B 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15966	F00F	wRANDOMC:	DS	1	; 乱数値 C 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15967	F010	wRANDOMD:	DS	1	; 乱数値 D 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15968	F011	wRANDOME:	DS	1	; 乱数値 E 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15969	F012	wRANDOMF:	DS	1	; 乱数値 F 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15971	F013	wRANDOMP:	DS	1	; 乱数値 P 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15972	F014	wRANDOMQ:	DS	1	; 乱数値 Q 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15973	F015	wRANDOMR:	DS	1	; 乱数値 R 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15974	F016	wRANDOMS:	DS	1	; 乱数値 S 格納領域 (出玉抽籤用乱数)

【図２７４】

```
;=============================================================
;===        状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)
;=============================================================
dBBDMCGTB EQU     $
          DB      ,LOW,(wRAND1BS+cRNDAT04)+20H*(3) ; 抽籤乱数+抽籤回数
          DB      ,LOW,wDDM_STS                    ; 抽籤パラメータ(テーブルオフセット)
;
;-------------------------------------------------------------
          DB      (80H)+dBDMC_L-$
          DB      (80H)+dBDMC_H-$
;
;-------------------------------------------------------------
dBDMC_L           EQU       $
          DB      00000101B
          DB      124
          DB      3
;
dBDMC_H           EQU       $
          DB      00000101B
          DB      224
          DB      cHITABS
```

【図２７５】

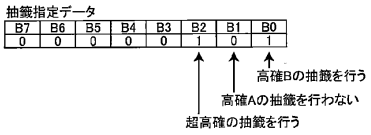


【図２７６】

乱数指定用オフセット番号

行番	値(HEX)	ラベル	疑似命令	値(DEC)		コメント
2820	000B	cRNDAT01	EQU	11	;	0F016H
2821	000B	cRNDAT02	EQU	11	;	0F016H
2822	000B	cRNDAT03	EQU	11	;	0F016H
2823	0000	cRNDAT04	EQU	0	;	0F00BH
2824	0000	cRNDAT05	EQU	0	;	0F00BH
2825	0006	cRNDAT06	EQU	6	;	0F011H
2826	0004	cRNDAT07	EQU	4	;	0F00FH
2827	0004	cRNDAT08	EQU	4	;	0F00FH
2828	0004	cRNDAT09	EQU	4	;	0F00FH
2829	0001	cRNDAT10	EQU	1	;	0F00CH
2830	0005	cRNDAT11	EQU	5	;	0F010H
2831	0005	cRNDAT12	EQU	5	;	0F010H
2832	0005	cRNDAT13	EQU	5	;	0F010H
2833	0005	cRNDAT14	EQU	5	;	0F010H
2834	0005	cRNDAT15	EQU	5	;	0F010H
2835	0003	cRNDAT16	EQU	3	;	0F00EH
2836	0004	cRNDAT17	EQU	4	;	0F00FH
2837	0004	cRNDAT18	EQU	4	;	0F00FH
2838	0007	cRNDAT19	EQU	7	;	0F012H
2839	000A	cRNDAT20	EQU	10	;	0F015H
2840	0000	cRNDAT21	EQU	0	;	0F00BH
2841	0001	cRNDAT22	EQU	1	;	0F00CH
2842	0001	cRNDAT23	EQU	1	;	0F00CH
2843	000B	cRNDAT24	EQU	11	;	0F016H
2844	0006	cRNDAT25	EQU	6	;	0F011H
2845	000B	cRNDAT26	EQU	11	;	0F016H
2846	0001	cRNDAT27	EQU	1	;	0F00CH
2847	0001	cRNDAT28	EQU	1	;	0F00CH
2848	0000	cRNDAT29	EQU	0	;	0F00BH
2849	000B	cRNDAT30	EQU	11	;	0F016H
2850	000B	cRNDAT31	EQU	11	;	0F016H
2851	0006	cRNDAT32	EQU	6	;	0F011H
2852	0002	cRND_NAV	EQU	2	;	0F00DH
2853	0002	cRND_ZNG	EQU	2	;	0F00DH

【図２７７】



【図２７８】

```
;=============================================================
;===     BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)
;=============================================================
dBBSVOTB  EQU     $
          DB      .LOW.(wRAND1BS+cRNDAT15)+20H*(0)
          DB      .LOW.wDDMFLG_C
;
;-------------------------------------------------------------
          DB      cPRB__0             ;0:ﾊｽﾞﾚ
          DB      cPRB__4             ;1:EP役
          DB      cPRB_HIT            ;2:ﾌﾟﾚﾐｱ系
```

【図２７９】

```
;=============================================================
;===      当否判定用係数テーブル
;=============================================================
;                          B0:当否要求、B1:当籤(1)・非当籤(0)
cPRB_HIT    EQU     1*2+(1)          ; B0:当否要求、B1:当籤
cPRB__0     EQU     0*2+(1)          ; B0:当否要求、B1:非当籤
;
dDDMPRB     EQU     $
        DB      1*10H+0001B          ; B0:抽籤指示,B4:抽籤回数
;
cPRB__1     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 2
        DB      1
cPRB__2     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 4
        DB      2
cPRB__3     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 6
        DB      3
cPRB__4     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 8
        DB      4
cPRB__5     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 10
        DB      5
cPRB__6     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 12
        DB      6
cPRB__8     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 14
        DB      8
cPRB_10     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 16
        DB      10
cPRB_16     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 18
        DB      16
cPRB_32     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 20
        DB      32
cPRB_40     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 22
        DB      40
cPRB_42     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 24
        DB      42
cPRB_64     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 26
        DB      64
cPRB_80     EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 28
        DB      80
cPRB_110    EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 30
        DB      110
cPRB_128    EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 32
        DB      128
cPRB_160    EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 34
        DB      160
cPRB_192    EQU     ($-dDDMPRB)*2+(0) ; 36
        DB      192
```

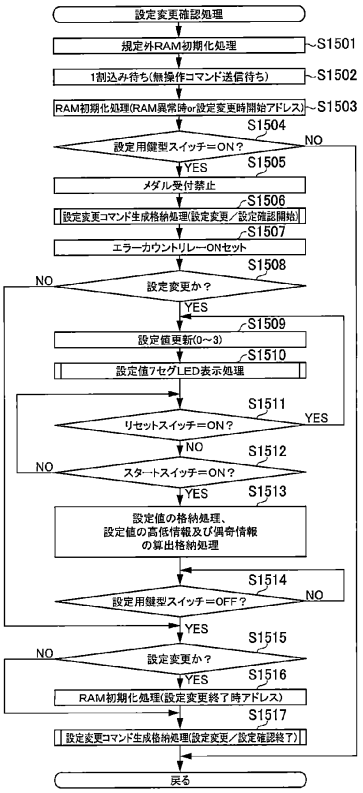
【図２８０】

```
;=============================================================
;===      BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル(A)～(C)
;=============================================================
dBHSVCTB EQU    $
        DB      .LOW.(wRAND1BS+cRNDAT09)+20H*(0)
        DB      .LOW.wDDM_STS
        DB      .LOW.wDDMFLG_A
;
;-------------------------------------------------------------;
        DB      (80H)+dBBH_LOW-$    ;[0]通常_低確
        DB      (80H)+dBBH_HIG-$    ;[1]通常_高確
        DB      (80H)+dBBH_SPH-$    ;[2]通常_超高
;
;-------------------------------------------------------------;
dBBH_LOW EQU    $
        DB      cPRB__0   ;[0]ﾊｽﾞﾚ&ﾌﾟﾚﾐｱ系
        DB      cPRB__0   ;[1]弱ﾚｱ&弱ｽｲｶ
        DB      cPRB__0   ;[2]強ｽｲｶ
;
dBBH_HIG EQU    $
        DB      cPRB__0   ;[0]ﾊｽﾞﾚ&ﾌﾟﾚﾐｱ系   ;低確 [3]強ﾚｱ&EP役
        DB      cPRB__2   ;[1]弱ﾚｱ&弱ｽｲｶ
        DB      cPRB_64   ;[2]強ｽｲｶ
        DB      cPRB_128  ;[3]強ﾚｱ&EP役
;
dBBH_SPH EQU    $
        DB      cPRB_HIT  ;[0]ﾊｽﾞﾚ&ﾌﾟﾚﾐｱ系
        DB      cPRB_HIT  ;[1]弱ﾚｱ&弱ｽｲｶ
        DB      cPRB_HIT  ;[2]強ｽｲｶ
        DB      cPRB_HIT  ;[3]強ﾚｱ&EP役
;
```

【図２８１】

```
;=============================================================
;===      CZ中ART抽籤テーブル(A)～(H)
;=============================================================
dVCSVOTB EQU    $
        DB      .LOW.(wRAND1BS+cRNDAT12)+20H*(0)
        DB      .LOW.wDDMFLG_D   ;ﾌﾗｸﾞｸﾞﾙｰﾌﾟD:[0]～[3]
        DB      .LOW.wDDMPAR_X   ;遊技状況:0～8
;
;-------------------------------------------------------------;
        DB      (80H)+dVCVO_0-$   ;[0] ﾊｽﾞﾚ
        DB      (80H)+dVCVO_1-$   ;[1] 弱ﾚｱB
        DB      (80H)+dVCVO_2-$   ;[2] その他ﾚｱ役系
        DB      (80H)+dVCVO_3-$   ;[3] ﾌﾟﾚﾐｱ系
;
;-------------------------------------------------------------;
dVCVO_0         EQU     $         ;[0] ﾊｽﾞﾚ
        DB      cPRB__0           0:NVC  終了次遊技
        DB      cPRB_32           1:NVC  遊技数 0
        DB      cPRB__2           2:NVC  遊技数 1 以上
        DB      cPRB__0           3:AVC1 終了次遊技
        DB      cPRB__1           4:AVC1 遊技数 0
        DB      cPRB__1           5:AVC1 遊技数 1 以上
        DB      cPRB__1           6:AVC2 遊技数 0
        DB      cPRB__1           7:AVC2 遊技数 1 以上
        DB      cPRB_16           8:VCR
;
dVCVO_2         EQU     $         ;[2] その他ﾚｱ役系
dVCVO_3         EQU     $         ;[3] ﾌﾟﾚﾐｱ系
        DB      cPRB_HIT          0:NVC  終了次遊技
        DB      cPRB_HIT          1:NVC  遊技数 0
        DB      cPRB_HIT          2:NVC  遊技数 1 以上
        DB      cPRB_HIT          3:AVC1 終了次遊技
        DB      cPRB_HIT          4:AVC1 遊技数 0
        DB      cPRB_HIT          5:AVC1 遊技数 1 以上
;
dVCVO_1         EQU     $         ;[1] 弱ﾚｱB          ;[2] その他ﾚｱ,[3] ﾌﾟﾚﾐｱ系
        DB      cPRB_HIT          0:NVC  終了次遊技  ;6:AVC2 遊技数 0
        DB      cPRB_HIT          1:NVC  遊技数 0    ;7:AVC2 遊技数 1 以上
        DB      cPRB_HIT          2:NVC  遊技数 1 以上 ;8:VCR
        DB      cPRB__0           3:AVC1 終了次遊技
        DB      cPRB_32           4:AVC1 遊技数 0
        DB      cPRB_32           5:AVC1 遊技数 1 以上
        DB      cPRB_32           6:AVC2 遊技数 0
        DB      cPRB_32           7:AVC2 遊技数 1 以上
        DB      cPRB_128          8:VCR
```

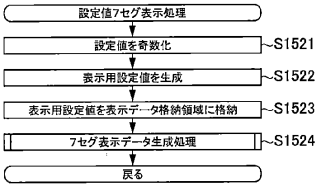
【図２８２】



【図２８３】

```
        LDQ     (wWAVENUM), A           ; 設定値 格納
;
        DIV     E, A, 2                 ; 高低／偶奇情報 生成
/:                                      ; 設定1=0 : A=0, E=0
/:                                      ; 設定2=1 : A=0, E=1
/:                                      ; 設定5=2 : A=1, E=0
/:                                      ; 設定6=3 : A=1, E=1
        LDQ     (wLOW_HIH), A           ; 設定値 高低情報 格納
        LDQ     (wEVN_ODD), E           ; 設定値 偶奇情報 格納
```

【図２８４】

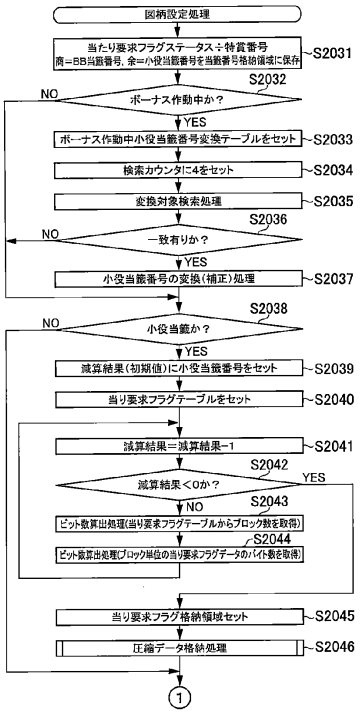


【図２８５】

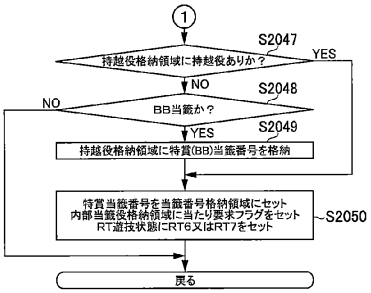
```
        LD      E, A                    ; 設定値を退避（奇数化前）
        SET     0, A                    ; 奇数化
        ADD     A, E                    ; 表示用設定値生成（1,2,5,6）
```

【図２８６】

【図２８７】



【図２８８】



【図２８９】

```
;===  ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル
dBBFRTSLTB      EQU   $
                DB    46              ;強ベル
                DB    45              ;共通ベル
                DB    3               ;弱チェリブ
                DB    0               ;ハズレ
```

【図２９０】

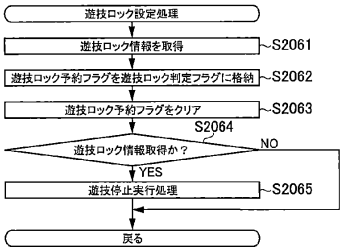
変換後の小役当籤番号

検索値	補正値	変換値	
3	52	55	BB中強ベル
2	52	54	BB中共通ベル
1	52	53	BB中弱チェリブ
0	52	52	BB中ハズレ

【図２９１】

```
LD      HL, dBBFRTSLTB          ;ﾎﾞｰﾅｽ作動中小役当籤番号変換ﾃｰﾌﾞﾙをｾｯﾄ
LD      BC, 4                   ;検索ｶｳﾝﾀの初期値をｾｯﾄ
CPIR                            ;変換対象検索処理
```

【図２９２】



【図２９３】

```
        LDQ     HL, wLOCK_RSV-1         ;遊技ﾛｯｸ予約ﾌﾗｸﾞ
        INLD    AE, (HL)                ;A：wLOCK_FLG(遊技ﾛｯｸ判定ﾌﾗｸﾞ)
/:::::                                  ;E：wLOCK_RSV(遊技ﾛｯｸ予約ﾌﾗｸﾞ)
        LD      (HL), E                 ;遊技ﾛｯｸ判定ﾌﾗｸﾞに遊技ﾛｯｸ予約ﾌﾗｸﾞを格納
        CLRQ    (wLOCK_RSV)             ;遊技ﾛｯｸ予約ﾌﾗｸﾞをｸﾘｱ
        RT      Z, A                    ;遊技ﾛｯｸ情報無しならﾘﾀｰﾝ
```

【図２９４】

```
F216  woXOUT0 :  DS   3     ;規定外出力ﾎﾟｰﾄ格納領域
F219  ;;;;                  ;+0 0F4H 条件装置1～8(条件装置信号)
F219  ;;;;                  ;+1 0F5H 特賞信号
F219  ;;;;                  ;+2 0F6H 回胴制動信号
```

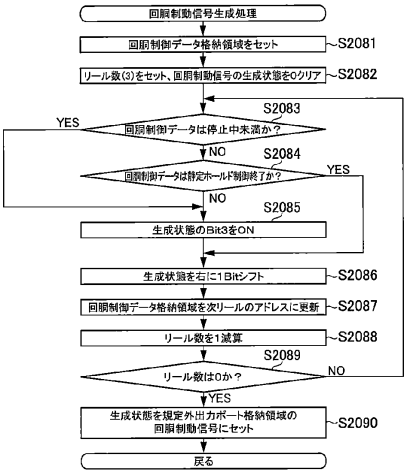
【図２９５】

規定外出力ポート格納領域内のBIT割り付け

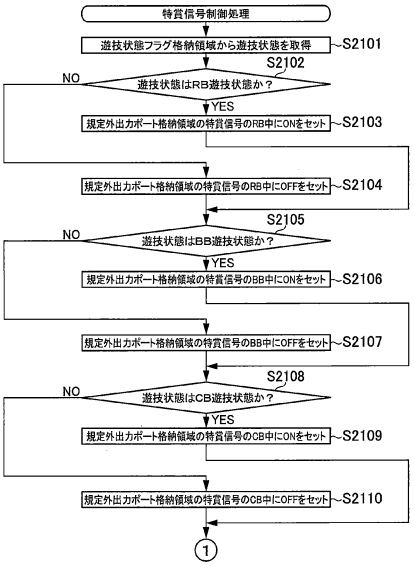
内容	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
条件装置1～8(条件装置信号)	8	7	6	5	4	3	2	1
特賞信号	SB	CB	MB	RB	BB	－	－	－
回胴制動信号	－	－	－	－	－	R3	R2	R1

【図２９６】

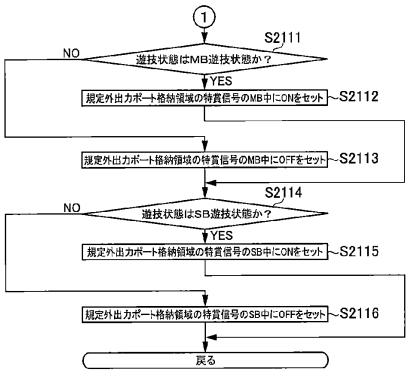
【図２９７】



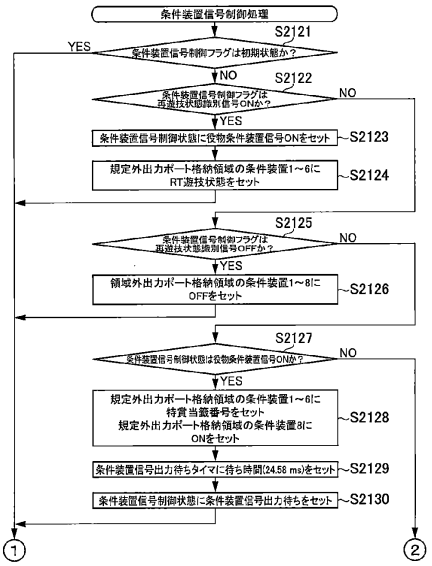
【図２９８】



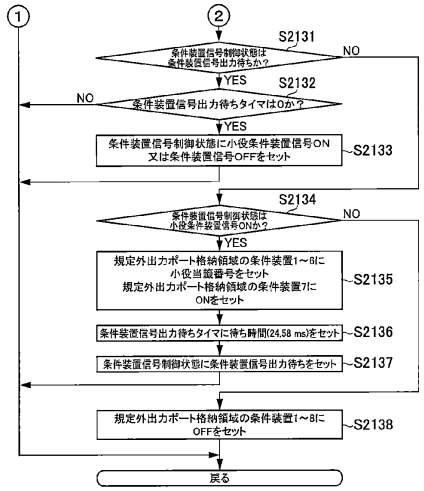
【図２９９】



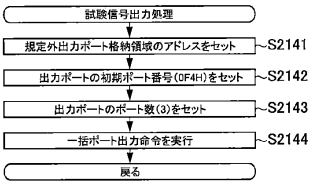
【図３００】



【図３０１】



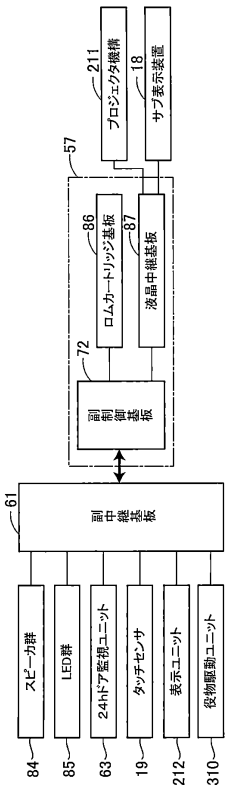
【図３０２】



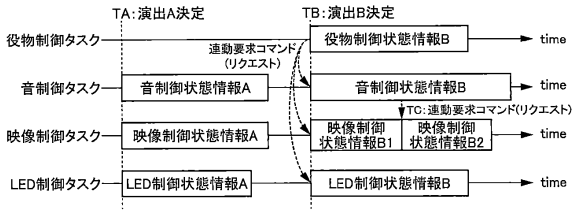
【図３０３】

```
LD      HL, woXOUT0             ; 規定外出力ポート格納領域のアドレスセット
LD      BC, 100H*3 + 0F4H       ; 初期ポート番号:0F4H, ポート数:3
OTICR                           ; [F4H]～[F6H]に一括出力
```

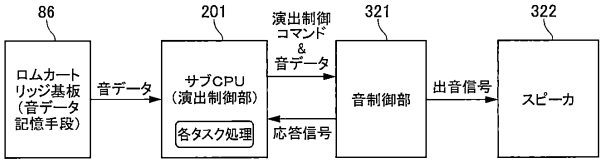
【図３０４】



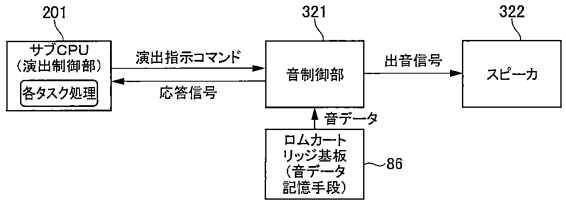
【図３０５】



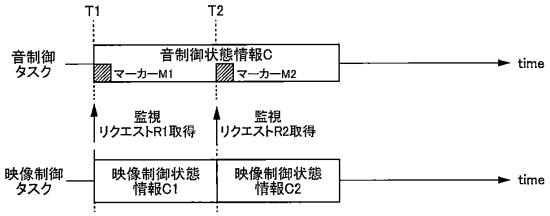
【図３０６】



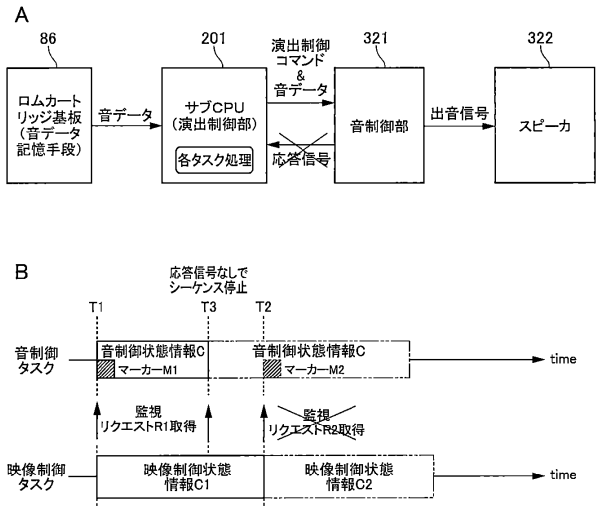
【図３０７】



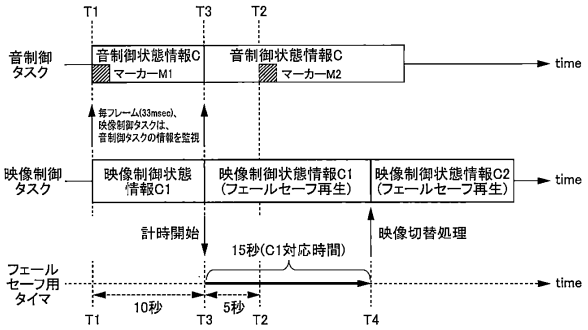
【図３０８】



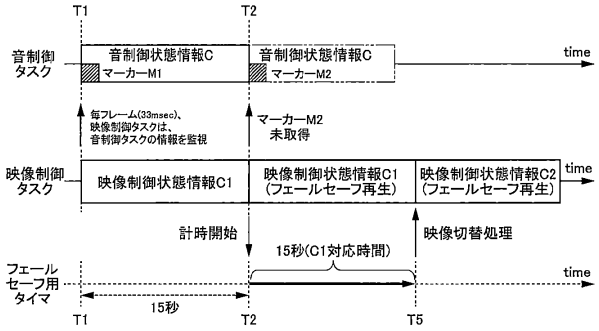
【図３０９】



【図３１０】



【図３１１】



【図３１２】

演出番号抽籤テーブル

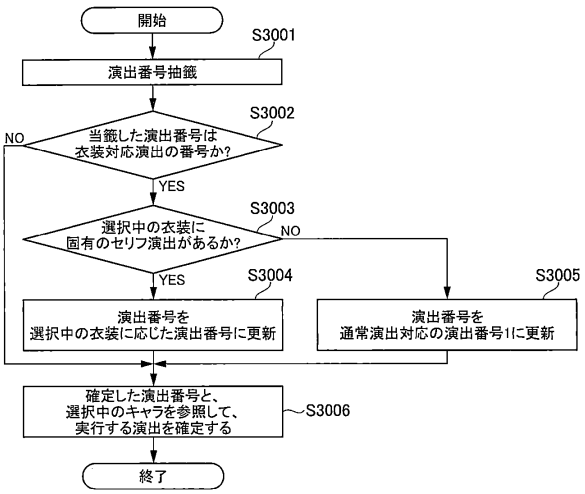
演出番号	演出係数	演出内容
1	44536	通常セリフ
2	10000	弱チャンスセリフ
3	5000	強チャンスセリフ
4	4000	衣装固有1(弱)
5	2000	衣装固有2(強)

【図３１３】

衣装演出書換判定テーブル

選択中の衣装	演出番号(書換前)	演出番号(書換後)	演出内容
衣装A	4	6	衣装Aセリフ(弱)
	5	7	衣装Aセリフ(強)
衣装B	4	8	衣装Bセリフ(弱)
	5	9	衣装Bセリフ(強)
衣装C	4	10	衣装Cセリフ(弱)
	5	11	衣装Cセリフ(強)
その他	4	1	通常セリフ
	5	1	通常セリフ

【図３１４】

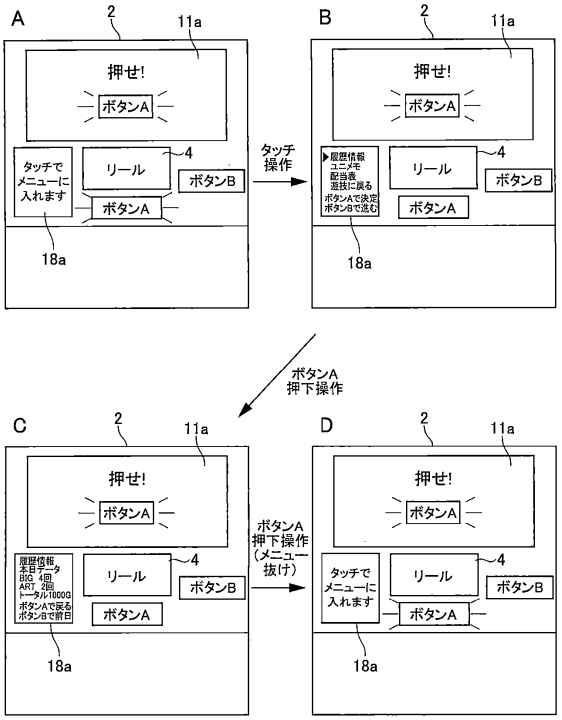


【図３１５】

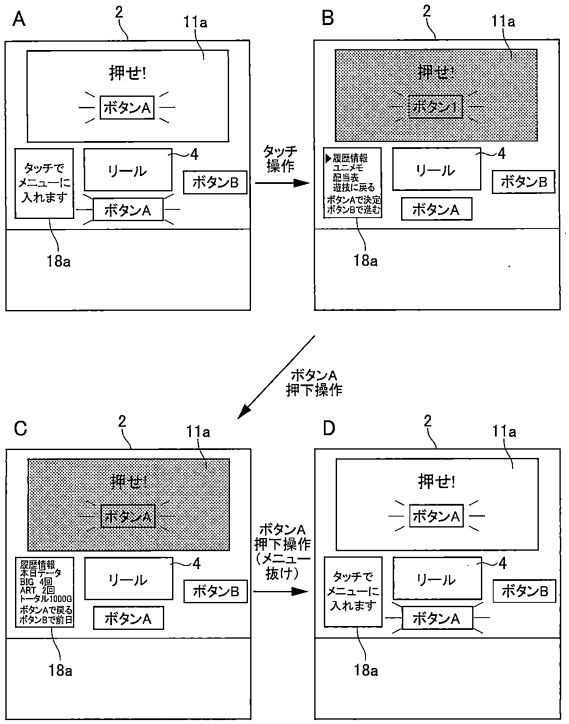
衣装演出書換判定テーブル(変形例)

選択中キャラと衣装	演出番号(書換前)	演出番号(書換後)	演出内容
キャラA,衣装A	4	6	キャラA:衣装Aセリフ(弱)
	5	7	キャラA:衣装Aセリフ(強)
キャラA,衣装B	4	8	キャラA:衣装Bセリフ(弱)
	5	9	キャラA:衣装Bセリフ(強)
キャラB,衣装A	4	10	キャラB:衣装A,B共通セリフ(弱)
	5	11	キャラB:衣装Aセリフ(強)
キャラB,衣装B	4	10	キャラB:衣装A,B共通セリフ(弱)
	5	12	キャラB:衣装Bセリフ(強)
その他	4	1	通常セリフ
	5	1	通常セリフ

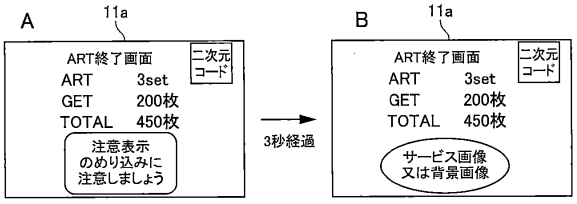
【図３１６】



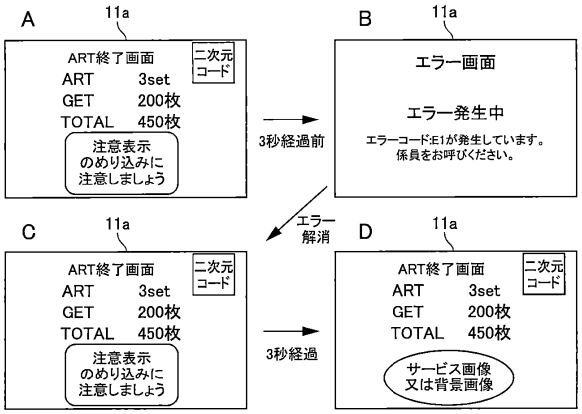
【図３１７】



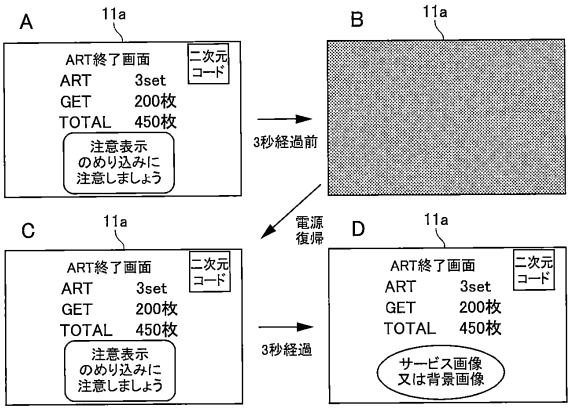
【図３１８】



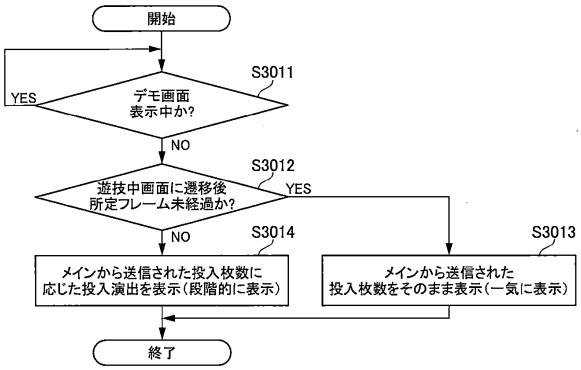
【図３１９】



【図３２０】



【図３２１】



フロントページの続き

(72)発明者　堤 健一
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　関本 繁
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　古屋 龍典
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　山下 泰明
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　南谷 雄一
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　吉田 稔
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　永田 隆賢
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　大門 修
東京都江東区有明３丁目７番２６号

審査官　三田村 陽平

(56)参考文献　特許第６３４９０４４（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１７－２０５２９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２２０７６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１０２５５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１１０９５７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０５４９０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１１１２１８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０８００４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２１５０７４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４
Ａ６３Ｆ　７／０２