(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-154837
(P2019-154837A)
(43)公開日　令和1年9月19日(2019.9.19)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	511A	2C082 2C182

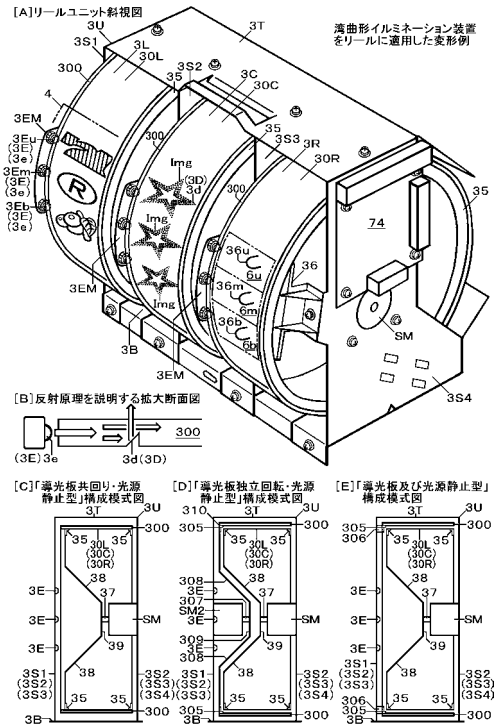
審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 518 頁）

(21)出願番号　特願2018-46450(P2018-46450)
(22)出願日　平成30年3月14日(2018.3.14)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100103104
弁理士　廣瀬　邦夫
(72)発明者　石川　周作
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　梅澤　隆顕
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　今泉　香純
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　清水　亮
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)【要約】
【課題】　遊技機との組合せにおいて顕著なイルミネーション効果を奏する。
【解決手段】　本発明の遊技機は、外周の円筒面に複数の図柄を設けたリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを備え、リールの回転の停止により、リールに設けた図柄の停止表示態様を遊技者に視認させる。リールの外周の円筒面に沿って、所定の潜像Ｉｍｇを形成する反射要素３Ｄを設けた透明な導光板３００を湾曲状に配置し、導光板３００の板厚内に光を入射させる光源３Ｅにより、潜像Ｉｍｇの可視像化と不可視像化とを切替可能にした。
【選択図】　図３１２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
外周の円筒面に複数の図柄を設けたリールを備え、前記リールの回転の停止により、前記リールに設けた図柄の停止表示態様を遊技者に視認させる遊技機において、
前記リールの外周の円筒面に沿って、所定の潜像を形成する反射要素を設けた透明な導光板を湾曲状に配置し、
前記導光板の板厚内に光を入射させる光源により、前記潜像の可視像化と不可視像化とを切替可能にしている
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記導光板を、前記リールの回転及び停止と別個独立に回転及び停止させる構成にし、前記光源を、前記リールの回転及び停止と無関係な静止部材に設けることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記潜像は、前記リールの一又は複数の図柄と重ね合わせて一又は複数のデザインを形成することを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、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】
さらに、従来、特許文献１に記載されているように、裏面から板厚内に凹入する複数の凹部ドット等による反射要素により所望の潜像を形成する透明アクリル板等による導光板と、この導光板の板厚内に光を入射させるＬＥＤエッジライト等による光源とで構成するイルミアレイと称するパネル照明体を用い、このパネル照明体を液晶表示装置の前面に配置して、光源のオフにより、透明な導光板を透かして背後の液晶表示装置に表示する画像を前方から視認させ、光源のオンにより、導光板に設けた反射要素により光源からの入射光を前方に反射させて潜像を可視像化し、背後の液晶表示装置の画像に重ねて、可視像化した潜像によるイルミネーション表示をし、チャンス予告等の所定の演出を行う遊技機が知られている（段落００３６～００４０、図３，図１３０等）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００７】
【特許文献１】特開２０１７－９３５０４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、特許文献１に記載されたものでは、平板の導光板を用いるため、光源からの入射光を導光板の板厚内において平面的に広範囲に直進させ、広い面積の潜像もほぼクリアに可視像化させることができるが、可視像化される潜像は平面的なイルミネーション効果を奏するに止まり、遊技機との組合せにおいて顕著な演出効果を生むまでには至らない。
【０００９】
本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、本発明の目的は、遊技機との組合せにおいて顕著なイルミネーション効果を奏し得るものとすることにある。
【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】
外周の円筒面に複数の図柄を設けたリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、前記リールの回転の停止により、前記リールに設けた図柄の停止表示態様を遊技者に視認させる遊技機において、
前記リールの外周の円筒面に沿って、所定の潜像を形成する反射要素（例えば、反射凹部）を設けた透明な導光板（例えば、透明アクリル板）を湾曲状に配置し、
前記導光板の板厚内に光を入射させる光源（例えば、ＬＥＤエッジライト）により、前記潜像の可視像化と不可視像化とを切替可能にしている
ことを特徴とする。
【００１２】
上記構成において、前記導光板を、前記リールの回転及び停止と別個独立に回転及び停止させる構成にし、前記光源を、前記リールの回転及び停止と無関係な静止部材に設ける「導光板独立回転・光源静止型」とする）場合には、光源に対する配線を容易にできながら、リールの回転中及び停止中の双方において、リールの図柄と可視像化する潜像との重ね合せ態様を種々変更でき、イルミネーション効果を多様に変化させることができる。

さらに、以上の各構成において、前記潜像Ｉｍｇは、前記リールの一又は複数の図柄と重ね合わせて一又は複数のデザインを形成するものとしてもよく、この場合には、リールの図柄との組合せにおいて従来にない斬新な装飾効果を創出できる。

【発明の効果】

【００１３】

上記構成の本発明の遊技機によれば、光源から放たれた光は、湾曲状の導光板の板厚内を直進する他、湾曲面で反射及び透過し、光源から湾曲面に沿って変位する距離に応じて反射要素での反射態様を変化させることができるため、リールの円筒面に設ける図柄と、湾曲状の導光板に設ける潜像の可視像化と不可視像化を組み合わせた従来にない高いイルミネーション効果を創出することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１４】

【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Ｃ

Ｚ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】本発明の変形例におけるＢＢチェック処理の例を示すフローチャートである。
【図３０５】本発明の変形例における抽籤値の共通化例を示す図である。
【図３０６】本発明の変形例におけるボーナスゲームの進行パターンを示す図である。
【図３０７】本発明の変形例における擬似リールロック演出による明示演出を伴う前置演

出の各種パターンを示す図である。
【図３０８】本発明の変形例におけるリプレイタイム状態を参照した得点によるチャンスゾーン又はアシストリプレイタイムの抽籤例を示す図である。
【図３０９】本発明の変形例における２段階抽籤によりナビ無ゲームの初期継続ゲーム数を含む有利区間の振分け抽籤値を示す図である。
【図３１０】本発明の変形例におけるシフトタイプボーナスのＪＡＣフラグ間ゲーム数に応じた上乗せゲーム数決定用テーブルを示す図である。
【図３１１】本発明の変形例における、特定作動役であるＭＢの作動中の抽籤内容と、第１ゲーム目ナビと第２ゲーム目ナビを含むナビデータを示す図である。
【図３１２】本発明の変形例における、湾曲形イルミネーション装置をリールに適用した構成を説明する図である。
【図３１３】本発明の変形例における、ミッション発動ゾーンを設けた遊技例を説明する図である。
【発明を実施するための形態】
【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
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。
【００１８】
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。
【００１９】
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。
【００２０】
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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

＜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。

【００２７】

［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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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））。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】
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。
【００４８】
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。
【００４９】
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。
【００５０】
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。
【００５１】
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。
【００５２】
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。
【００５３】
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。

【００５４】

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。

【００５５】

［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。

【００５６】

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。

【００５７】

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、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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】
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。
【００６３】
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。
【００６４】
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７７（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。
【００６５】
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。
【００６６】
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。
【００６７】
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。
【００６８】
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。
【００６９】
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。
【００７０】
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。

【００７１】

＜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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

＜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。

【００８８】

［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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

［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）。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

［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）。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

［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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

＜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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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。
【０１１２】
遊技動作表示基板８１は、情報表示器（７セグ表示器）６及びＬＥＤ８２に接続される。ＬＥＤ８２には、例えば、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、「投入枚数」という）に対応して点灯する、メダル投入枚数表示用の３つのＬＥＤ（以下、「第１ＬＥＤ」～「第３ＬＥＤ」という）や、遊技動作表示基板８１から入力される信号に基づいて、メダル投入が可能であることを表示するマーク、遊技開始を表示するマーク、再遊技を行うマークなどを点灯させるＬＥＤなどが含まれる。第１ＬＥＤ～第３ＬＥＤ（表示手段）では、メダルが１枚投入されると、第１ＬＥＤが点灯し、メダルが２枚投入されると、第１及び第２ＬＥＤが点灯し、メダルが３枚（遊技開始可能枚数）投入されると、第１ＬＥＤ～第３ＬＥＤが点灯する。なお、情報表示器６については、上述したので、ここでは、それらの説明を省略する。
【０１１３】
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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

＜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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

＜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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】
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。
【０１３６】
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。
【０１３７】
＜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。
【０１３８】
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。
【０１３９】
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。
【０１４０】
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。
【０１４１】
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。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

＜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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

＜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。

【０１５３】

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（０００００Ｈ）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。

【０１５４】

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（０００００Ｈ）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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

＜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。

【０１６３】

［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（ボーナス役の種類）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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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Ｒ

Ｔ３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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

［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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

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ＡＲＴ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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

＜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。

【０１９３】

［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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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「００００００１００」が割り当てられている。

【０１９７】
図柄「チリ下」（図柄コード５）には、データとして「００００００１０１」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「００００００１１０」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「００００００１１１」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。
【０１９８】
［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。
【０１９９】
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。
【０２００】
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。
【０２０１】
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。
【０２０２】
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。
【０２０３】
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、１５～１

８参照）、名称「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」のそれぞれの内部当籤役（リプレイ役）が単独で内部当籤役として決定されることはない。それゆえ、本実施形態において、ＲＴ０状態～ＲＴ３状態中に名称「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」に係るリプレイ役が内部当籤役として決定された場合（遊技者からすると名称「Ｆ＿リーチ目リプＡ」～「Ｆ＿リーチ目リプＤ」に係るリプレイ役に応じた図柄組合せが表示された場合）、ボーナス役（名称「Ｆ＿ＢＢ１」又は「Ｆ＿ＢＢ２」）が同時に内部当籤役として決定されていることになる。

【０２０４】

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）。

【０２０５】

［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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

［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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】
　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。
【０２２２】
　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。
【０２２３】
　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。
【０２２４】
　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。
【０２２５】
［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。
【０２２６】
　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。
【０２２７】
　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。
【０２２８】

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）。

【０２２９】

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。

【０２３０】

［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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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リールに応じた図柄カウンタの値に、滑り駒数「０」～「４」のうちの何れかを加算し、得られた値に対応する図柄位置を、リールの回転が停止する図柄位置（以下、「停止予定位置」という）として決定する。なお、停止操作が検出されたときの該当リールに応じた図柄カウンタの値に対応する図柄位置は、リールの回転の停止が開始される図柄位置（以下、「停止開始位置」という）である。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

［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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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。

【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「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。

【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「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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

＜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。

【０２４７】

［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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

［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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

［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。

【０２５５】

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。

【０２５６】

［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。

【０２５７】
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。
【０２５８】
［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。
【０２５９】
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。
【０２６０】
［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。
【０２６１】
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。
【０２６２】
［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。
【０２６３】
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。
【０２６４】
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。

【０２６５】
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。
【０２６６】
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。
【０２６７】
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。
【０２６８】
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。
【０２６９】
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。
【０２７０】
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。
【０２７１】
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。
【０２７２】
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。
【０２７３】
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。

【０２７４】
　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。
【０２７５】
　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。
【０２７６】
［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。
【０２７７】
　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。
【０２７８】
　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。
【０２７９】
　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。
【０２８０】
　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。
【０２８１】
　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）。

【０２８２】
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。
【０２８３】
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。
【０２８４】
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。
【０２８５】
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）。
【０２８６】
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。
【０２８７】
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。
【０２８８】
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。

【０２８９】

＜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）。

【０２９０】

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。

【０２９１】

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）。

【０２９２】

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。

【０２９３】

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。

【０２９４】

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。

【０２９５】

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。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

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。

【０３００】

＜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。

【０３０１】

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。

【０３０２】

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又は０～２５５）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又は２５６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。

【０３０３】

［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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

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。

【０３０６】

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。

【０３０７】

［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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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、Ｃ

Ｚ２，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。

【０３１０】

［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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

［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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

［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。

【０３１６】
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。
【０３１７】
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。
【０３１８】
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。
【０３１９】
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。
【０３２０】
＜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。
【０３２１】
［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。
【０３２２】
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。
【０３２３】
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。
【０３２４】
［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。

【０３２５】

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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

＜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。

【０３２８】

［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。

【０３２９】

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。

【０３３０】

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。

【０３３１】

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。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。

【０３３５】

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。

【０３３６】

［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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

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。

【０３３９】

［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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

［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。

【０３４３】

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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

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）。

【０３４６】

［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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

＜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。

【０３４９】

［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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

［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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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。

【０３５５】

＜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。

【０３５６】
［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。
【０３５７】
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。
【０３５８】
［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。
【０３５９】
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）。
【０３６０】
［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。
【０３６１】
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。
【０３６２】
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。
【０３６３】
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。
【０３６４】
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。

【０３６５】

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。

【０３６６】

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。

【０３６７】

［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。

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

＜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。

【０３７１】

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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

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。

【０３７５】

＜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。

【０３７６】

［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。

【０３７７】

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。

【０３７８】

［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。

【０３７９】

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。

【０３８０】

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。
【０３８１】
［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。
【０３８２】
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。
【０３８３】
＜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。
【０３８４】
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。
【０３８５】
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。
【０３８６】
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。
【０３８７】
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。
【０３８８】
＜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。
【０３８９】
［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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

＜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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

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。

【０４０１】

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。

【０４０２】

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。

【０４０３】
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。

【０４０４】
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。

【０４０５】
「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。

【０４０６】
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。

【０４０７】
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。

【０４０８】
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。

【０４０９】

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。

【０４１０】

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。

【０４１１】

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。

【０４１２】

＜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。

【０４１３】

［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。

【０４１４】
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）。
【０４１５】
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。
【０４１６】
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。
【０４１７】
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）。
【０４１８】
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）。
【０４１９】
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）。
【０４２０】
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。
【０４２１】
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。
【０４２２】
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。

【０４２３】
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。
【０４２４】
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。
【０４２５】
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。
【０４２６】
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）。
【０４２７】
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）。
【０４２８】
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。
【０４２９】
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）。
【０４３０】
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。
【０４３１】
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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【０４３８】
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。
【０４３９】
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。
【０４４０】
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。
【０４４１】
［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。
【０４４２】
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）。
【０４４３】
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）。
【０４４４】
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。

【０４４５】
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）。
【０４４６】
Ｓ２８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２８の条件を満たさないと判別したとき（Ｓ２８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ３１の処理を行う。一方、Ｓ２８において、メインＣＰＵ１０１が、Ｓ２８の条件を満たすと判別したとき（Ｓ２８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、回胴制御データ（リール制御管理情報）をクリアする（Ｓ２９）。この処理により、遊技復帰後、リールの回転制御が加速処理から開始される。次いで、メインＣＰＵ１０１は、リールの作動タイミング値（回胴制御データの実行開始タイミング「１」）をセットする（Ｓ３０）。なお、リールの作動タイミングに「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。
【０４４７】
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）。
【０４４８】
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。
【０４４９】
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。
【０４５０】
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。
【０４５１】
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。
【０４５２】
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。
【０４５３】
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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

［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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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）。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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）。

【０４６５】

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）。

【０４６６】

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）。

【０４６７】

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）。

【０４６８】

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。

【０４６９】

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）。

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

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。

【０４７３】

「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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

ソースプログラム上において、例えば、ソースコード「ＣＡＬＬＦ　ｍｎ」が実行されると、現在のＰＣレジスタ（プログラム・カウンタＰＣ：図１１参照）の値（格納データ）がスタックポインタ（ＳＰ）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが－２更新され、「ｍｎ」がＰＣレジスタに格納されて、「ｍｎ」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。ただし、「ＣＡＬＬＦ」命令は、２バイト命令であり、ジャンプできるアドレス範囲は、００００Ｈ～１１ＦＦＨの範囲となる。それゆえ、例えば、図６９Ａ中のソースコード「ＣＡＬＬＦ　ＳＢ＿ＰＣＩＮＩＴ＿００」が実行されると、現在のＰＣレジスタの値がスタックポインタ（ＳＰ）で指定されているメモリに保存され、スタックポインタが－２更新され、「ＳＢ＿ＰＣＩＮＩＴ＿００」のアドレスがＰＣレジスタに格納されて、「ＳＢ＿ＰＣＩＮＩＴ＿００」で指定されているアドレスに処理がジャンプする。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

［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。

【０４８３】

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）。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

［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。

【０４８９】

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）。

【０４９０】

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）。

【０４９１】

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）。

【０４９２】

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）。

【０４９３】

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。

【０４９４】

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）。

【０４９５】

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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

具体的には、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋０）），Ａ」の実行により、Ａレジスタに格納された通信コマンドの種別データが、Ｑレジスタの格納データ（上位側アドレス値）と１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋０）」（下位側アドレス値）とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。また、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋１）），ＨＬ」の実行により、Ｌレジスタに格納された通信パラメータ１が、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋１）」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納され、Ｈレジスタに格納された通信パラメータ２が、その次のアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。また、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋３）），ＤＥ」の実行により、Ｅレジスタに格納された通信パラメータ３が、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋３）」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納され、Ｄレジスタに格納された通信パラメータ４が、その次のアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。そして、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋５）），ＢＣ」の実行により、Ｃレジスタに格納された通信パラメータ５が、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋５）」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納され、Ｂレジスタに格納された遊技状態フラグデータが、その次のアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。

【０４９９】

さらに、通信データ格納処理でセットされたコマンドデータのサム値となるＢＣＣデータは、一連のソースコード「ＡＤＤ（加算命令コード）　Ａ，Ｈ」～「ＡＤＤ　Ａ，Ｂ」の実行により算出され、Ａレジスタに格納される。そして、ソースコード「ＬＤＱ　（．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋７）），Ａ」の実行により、Ａレジスタに格納されたＢＣＣデータが、Ｑレジスタの格納データと１バイトの整数値「．ＬＯＷ．（ｗＰＤＴ＿ＴＭＰ＋７）」とで指定されたアドレスの通信データ一時格納領域に格納される。

【０５００】

上述のように、本実施形態では、１パケット（８バイト）の通信データ（コマンドデータ）を作成する際に、各種パラメータをレジスタから転送して通信データ一時格納領域（通信バッファ）に格納する。このようなコマンドデータの作成手法では、コマンド生成時に各レジスタに格納されているデータがそのままコマンドデータの各種パラメータとして通信データ一時格納領域に格納される。それゆえ、未使用パラメータを含むコマンドデータを作成した時には、作成時毎に、未使用パラメータの値が不定値となる。この場合、同じ種別のコマンドデータあり、かつ、使用パラメータの値が同一であっても、コマンド作成毎に、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。

【０５０１】

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。

【０５０２】

［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。

【０５０３】

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）。

【０５０４】

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）。

【０５０５】

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。

【０５０６】

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。

【０５０７】

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「ＩＣＰＬ

Ｄ」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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

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。

【０５１０】

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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

［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。

【０５１３】

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）。

【０５１４】

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）。

【０５１５】

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。

【０５１６】

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）。

【０５１７】

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）。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

［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。

【０５２１】

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）。

【０５２２】

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。

【０５２３】

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。

【０５２４】
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）。
【０５２５】
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。
【０５２６】
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。
【０５２７】
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。
【０５２８】
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。
【０５２９】
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）。
【０５３０】
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。
【０５３１】
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。

【０５３２】

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）。

【０５３３】

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。

【０５３４】

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）。

【０５３５】

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。

【０５３６】

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。

【０５３７】

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。

【０５３８】

［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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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）。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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。

【０５４５】

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）。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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）。

【０５４８】

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。

【０５４９】

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）。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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）。

【０５５２】

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）。

【０５５３】

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）。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

［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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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。

【０５６５】

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。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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。

【０５７２】

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。

【０５７３】

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。

【０５７４】

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。

【０５７５】

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。

【０５７６】

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。

【０５７７】

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。

【０５７８】

［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。

【０５７９】

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。

【０５８０】

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。

【０５８１】

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。

【０５８２】

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）。

【０５８３】

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。

【０５８４】

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。

【０５８５】

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）。

【０５８６】

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。

【０５８７】

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。

【０５８８】

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）。

【０５８９】

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Ｓ２

３１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。

【０５９０】

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）。

【０５９１】

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）。

【０５９２】

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。

【０５９３】

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）。

【０５９４】

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。

【０５９５】

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。

【０５９６】

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。

【０５９７】

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。

【０５９８】

［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。

【０５９９】

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。

【０６００】

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。

【０６０１】

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。

【０６０２】

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。

【０６０３】

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。

【０６０４】

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。

【０６０５】

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「００００００１１０Ｂ」がＡレジスタに格納される。

【０６０６】

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「００００００１１０Ｂ」である場合、この「ＤＥＣ」命令により、減算結果となる「００００００１０１Ｂ」がＡレジスタに格納される。

【０６０７】

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「００００００１０１Ｂ」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。

【０６０８】

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「００００００１１１Ｂ」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「００００００１１１Ｂ」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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

［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。

【０６１１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、再遊技中であるか否かを判別する（Ｓ２５１）。

【０６１２】
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。
【０６１３】
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。
【０６１４】
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）。
【０６１５】
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。
【０６１６】
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。
【０６１７】
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「００００００００１Ｂ」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。
【０６１８】
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）。
【０６１９】
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。
【０６２０】
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）。

【０６２１】

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。

【０６２２】

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。

【０６２３】

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。

【０６２４】

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（「００００００００Ｂ」）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。

【０６２５】

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。

【０６２６】

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。

【０６２７】

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。

【０６２８】

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。

【０６２９】

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）。

【０６３０】

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。

【０６３１】

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。

【０６３２】

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）。

【０６３３】

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。

【０６３４】

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。

【０６３５】

「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。

【０６３６】

「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。

【０６３７】

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。

【０６３８】

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、「００００００００１Ｂ」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「００００００００１Ｂ（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、「００００１１１０Ｂ」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「００００００１０Ｂ（メダル通過完了直前の状態）」（＝「ｃＢＸ＿ＭＤＩＳＷ２」）であれば、「ＲＬＡ」命令の実行により、「００００１００Ｂ」が生成される。

【０６３９】

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「０００００１１Ｂ」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。

【０６４０】

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「００００００００１Ｂ（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「００００００００１Ｂ（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「００００００１０Ｂ（メダル通過完了直前の状態）」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す１バイトのデータが「００００００１０Ｂ」（メダル通過完了直前の状態）であれば、メダルセンサ入力状態の正常変化値として「０００００００００Ｂ（メダル通過後（通過時）の状態）」が生成される。

【０６４１】

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。

【０６４２】

［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。

【０６４３】

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。

【０６４４】

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）。

【０６４５】

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。

【０６４６】

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。

【０６４７】

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。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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）。

【０６５０】

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。

【０６５１】

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）。

【０６５２】

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。

【０６５３】

［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。

【０６５４】

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）。

【０６５５】

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）。

【０６５６】

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。

【０６５７】

［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。

【０６５８】

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。

【０６５９】

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。

【０６６０】

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。

【０６６１】

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。

【０６６２】
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。
【０６６３】
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）。
【０６６４】
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。
【０６６５】
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。
【０６６６】
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）。
【０６６７】
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。
【０６６８】
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。
【０６６９】

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。

【０６７０】

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）。

【０６７１】

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。

【０６７２】

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。

【０６７３】

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。

【０６７４】

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）。

【０６７５】

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。

【０６７６】

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）。

【０６７７】

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。

【０６７８】

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）。

【０６７９】

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。

【０６８０】

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。

【０６８１】

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。

【０６８２】

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。

【０６８３】

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。

【０６８４】

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。

【０６８５】

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。

【０６８６】

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。

【０６８７】

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。

【０６８８】

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。

【０６８９】

［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。

【０６９０】

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。

【０６９１】

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）。

【０６９２】

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。

【０６９３】

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。

【０６９４】

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）。

【０６９５】

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）。

【０６９６】

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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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「１００００００Ｂ　｜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。

【０６９９】

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。

【０７００】

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）。

【０７０１】

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。

【０７０２】

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。

【０７０３】

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）。

【０７０４】

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。

【０７０５】

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）。

【０７０６】

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。

【０７０７】

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。

【０７０８】

「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。

【０７０９】

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。

【０７１０】

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。

【０７１１】

［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。

【０７１２】

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。

【０７１３】

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。

【０７１４】

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。

【０７１５】

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。

【０７１６】

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。

【０７１７】

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。

【０７１８】

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。

【０７１９】

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。

【０７２０】

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。

【０７２１】

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。

【０７２２】

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）。

【０７２３】

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。

【０７２４】

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。

【０７２５】

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）。

【０７２６】

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」、「００１００００００Ｂ」及び「０００１００００００Ｂ」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。

【０７２７】
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）。
【０７２８】
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）。
【０７２９】
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。
【０７３０】
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。
【０７３１】
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。
【０７３２】
［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）。
【０７３３】
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）。
【０７３４】
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）。
【０７３５】
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）。

【０７３６】

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。

【０７３７】

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）。

【０７３８】

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。

【０７３９】

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。

【０７４０】

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。

【０７４１】

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。

【０７４２】

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。

【０７４３】

［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。

【０７４４】

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。

【０７４５】

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）。

【０７４６】

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）。

【０７４７】

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。

【０７４８】

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）。

【０７４９】

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。

【０７５０】

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。

【０７５１】

［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。

【０７５２】

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。

【０７５３】

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。

【０７５４】

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。

【０７５５】

一方、Ｓ４０３において、メインＣＰＵ１０１が、現在のＲＴ状態がＲＴ４状態であると判別したとき（Ｓ４０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、フラグ変換処理を行う（Ｓ４０４）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、サブフラグをサブフラグＥＸ（図３６参照）に変換するためのフラグ変換抽籤処理（サブフラグデータの圧縮処理）を行う。このフラグ変換処理により、１９種類（ハズレも含む）のサブフラグが、９種類（ハズレも含む）のサブフラグＥＸに変換（圧縮）される。なお、フラグ変換処理の詳細については、後述の図１１１を参照しながら後で説明する。

【０７５６】

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。

【０７５７】

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）。

【０７５８】

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。

【０７５９】

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）。

【０７６０】

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。

【０７６１】

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）。

【０７６２】

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。

【０７６３】

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）。

【０７６４】

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。

【０７６５】

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）。

【０７６６】

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。

【０７６７】

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。

【０７６８】

［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。

【０７６９】

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）。

【０７７０】

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。

【０７７１】

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。

【０７７２】

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）。

【０７７３】

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。

【０７７４】

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。

【０７７５】

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。

【０７７６】

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）「００００００００１Ｂ」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。

【０７７７】

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。

【０７７８】

［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。

【０７７９】

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。

【０７８０】

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。

【０７８１】

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。

【０７８２】

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）。

【０７８３】

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。

【０７８４】

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。

【０７８５】

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。

【０７８６】

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。

【０７８７】

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。

【０７８８】

［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。

【０７８９】

まず、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ開始時であるか否かを判別する（Ｓ４４１）。

【０７９０】

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）。

【０７９１】

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。

【０７９２】

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。

【０７９３】

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）。

【０７９４】

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）。

【０７９５】

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。

【０７９６】

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。

【０７９７】

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Ｃ

ＰＵ１０１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。

【０７９８】

［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。

【０７９９】

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）。

【０８００】

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。

【０８０１】

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。

【０８０２】

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。

【０８０３】

［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。

【０８０４】

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）。

【０８０５】

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ＣＰＵ１

０１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。

【０８０６】

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）。

【０８０７】

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。

【０８０８】

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。

【０８０９】

［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。

【０８１０】

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。

【０８１１】

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）。

【０８１２】

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）。

【０８１３】

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、Ａ

ＲＴレベルとして「ＡＲＴレベル２」が決定される。

【０８１４】

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。

【０８１５】

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）。

【０８１６】

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。

【０８１７】

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。

【０８１８】

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。

【０８１９】

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）。

【０８２０】

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。

【０８２１】

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）。

【０８２２】

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。

【０８２３】

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）。

【０８２４】

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。

【０８２５】

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）。

【０８２６】

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）。

【０８２７】

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。

【０８２８】

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）。

【０８２９】

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。

【０８３０】

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。

【０８３１】

［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。

【０８３２】

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）。

【０８３３】

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

。
【０８３４】
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）。
【０８３５】
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）。
【０８３６】
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。
【０８３７】
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）。
【０８３８】
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。
【０８３９】
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。
【０８４０】
［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。
【０８４１】
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。
【０８４２】
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。

【０８４３】

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）。

【０８４４】

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）。

【０８４５】

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）。

【０８４６】

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）。

【０８４７】

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。

【０８４８】

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。

【０８４９】

［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。

【０８５０】

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）。

【０８５１】

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。

【０８５２】

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）。

【０８５３】

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。

【０８５４】

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。

【０８５５】

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。

【０８５６】

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）。

【０８５７】

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）。

【０８５８】

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。

【０８５９】

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。

【０８６０】

［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。

【０８６１】

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。

【０８６２】

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。

【０８６３】

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。

【０８６４】

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。

【０８６５】

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。

【０８６６】

［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Ｓ５７２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。

【０８６７】

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）。

【０８６８】

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）。

【０８６９】

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）。

【０８７０】

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。

【０８７１】

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）。

【０８７２】

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。

【０８７３】

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。

【０８７４】

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）。

【０８７５】

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。

【０８７６】

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。

【０８７７】

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「００００００００１Ｂ」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。

【０８７８】

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。

【０８７９】

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。

【０８８０】

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。

【０８８１】

［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。

【０８８２】

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。

【０８８３】

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。

【０８８４】

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）。

【０８８５】

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）。

【０８８６】

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（Ｓ５９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、１バイト抽籤処理を終了し、処理をＣＴ中ＣＴ抽籤処理（図１１９参照）のＳ５７４に移す。一方、Ｓ５９５において、メインＣＰＵ１０１が、抽籤値が「０」でないと判別したとき（Ｓ５９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴ抽籤（ＣＴセット数の上乗せ抽籤）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。

【０８８７】

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。

【０８８８】

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）。

【０８８９】

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）。

【０８９０】

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。

【０８９１】

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。

【０８９２】

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。

【０８９３】

［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。

【０８９４】

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）。

【０８９５】

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）。

【０８９６】

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。

【０８９７】

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。

【０８９８】

［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。

【０８９９】

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。

【０９００】

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）。

【０９０１】

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。

【０９０２】

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。

【０９０３】

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。

【０９０４】

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。

【０９０５】

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。

【０９０６】

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。

【０９０７】

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）。

【０９０８】

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）。

【０９０９】

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）。

【０９１０】

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。

【０９１１】

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。

【０９１２】

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。

【０９１３】

［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。

【０９１４】

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）。

【０９１５】

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）。

【０９１６】

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。

【０９１７】

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）。

【０９１８】

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。

【０９１９】

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。

【０９２０】

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。

【０９２１】

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。

【０９２２】

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）。

【０９２３】

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。

【０９２４】

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「００００００１００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第２格納領域に転送され、アドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋３」に格納されている入賞作動フラグデータ「００１０００００Ｂ」又は「００００００１００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第３格納領域に転送される。また、この場合、Ｓ６４９の処理において、図１３０Ｂに示すテーブル内のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋４」に格納されている入賞作動フラグデータ「１０００００００Ｂ」、「０１０００００００Ｂ」又は「００１０００００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第４格納領域に転送され、アドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋５」に格納されている入賞作動フラグデータ「００１０００００Ｂ」、「０００１００００Ｂ」又は「００００１０００Ｂ」が、図柄対応入賞作動テーブルから入賞作動フラグ格納領域内の第６格納領域に転送される。さらに、この場合、Ｓ６４９の処理において、図１３０Ｂに示すテーブル内のアドレス「ｄＲ１＿ＳＶＮ１＋８」に格納されている入賞作動フラグデータ「１００００００００Ｂ」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。

【０９２５】
　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。
【０９２６】
　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。
【０９２７】
　「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。
【０９２８】
　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。
【０９２９】
　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。
【０９３０】
［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。
【０９３１】
　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。

【０９３２】

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。

【０９３３】

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）。

【０９３４】

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）。

【０９３５】

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）。

【０９３６】

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。

【０９３７】

［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。

【０９３８】

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）。

【０９３９】

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。

【０９４０】

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。

【０９４１】

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。

【０９４２】

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）。

【０９４３】

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）。

【０９４４】

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）。

【０９４５】

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）。

【０９４６】

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）。

【０９４７】
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）。
【０９４８】
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）。
【０９４９】
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。
【０９５０】
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）。
【０９５１】
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。
【０９５２】
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。
【０９５３】
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「ｄＰＬ

ＶＬＴＢ００」～「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。

【０９５４】

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）。

【０９５５】

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）。

【０９５６】

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。

【０９５７】

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。

【０９５８】

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。

【０９５９】

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）。

【０９６０】

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ＣＰＵ１０１は、参照する引込優先順位テーブルのアドレスを１加算（＋１更新）し、更新後のアドレスに基づいて、引込優先順位テーブルから判定データ（図１３７中の「フラグ判定データ」）を取得する（Ｓ６９５）。

【０９６１】

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。

【０９６２】

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。

【０９６３】

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。

【０９６４】

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）。

【０９６５】

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）。

【０９６６】

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。

【０９６７】

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）。

【０９６８】

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。

【０９６９】

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。

【０９７０】

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。

【０９７１】

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。

【０９７２】

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。

【０９７３】

「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。

【０９７４】

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。

【０９７５】

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。

【０９７６】

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。

【０９７７】

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。

【０９７８】

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。

【０９７９】

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。

【０９８０】

［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。

【０９８１】

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。

【０９８２】
　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。
【０９８３】
　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。
【０９８４】
　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）。
【０９８５】
　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）。
【０９８６】
　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）。
【０９８７】
　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）。
【０９８８】
　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。
【０９８９】
　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。
【０９９０】
　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。

【０９９１】
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）。
【０９９２】
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。
【０９９３】
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。
【０９９４】
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。
【０９９５】
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。
【０９９６】
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。
【０９９７】
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。
【０９９８】
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。

【０９９９】

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。

【１０００】

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。

【１００１】

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。

【１００２】

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。

【１００３】

［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。

【１００４】

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）。

【１００５】

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）。

【１００６】

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。

【１００７】

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）。

【１００８】

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。

【１００９】

［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。

【１０１０】

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）。

【１０１１】

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）。

【１０１２】

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。

【１０１３】

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。

【１０１４】

［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。

【１０１５】

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。

【１０１６】

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。

【１０１７】

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）。

【１０１８】

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。

【１０１９】

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。

【１０２０】

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。

【１０２１】

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。

【１０２２】

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「０００１０１１１」（「１」がオフ状態にしたいビット）であり、現在、規定外ポートに出力されている出力データ（バックアップデータ）が「０１０１００１１」（「１」が現在、オン状態のビット）である場合、バックアップデータのビット０、ビット１及びビット５のデータを「１」から「０」にするための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「０００１０１１１」と、バックアップデータ「０１０１００１１」との排他的論理和演算が行われ、演算結果として「０１０００１００」が得られる。次いで、図１４４中のソースコード「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。

【１０２３】

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「００００００００」（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。

【１０２４】

［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。

【１０２５】

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。

【１０２６】

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）。

【１０２７】

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。

【１０２８】

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。

【１０２９】

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）。

【１０３０】

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）。

【１０３１】

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。

【１０３２】

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）。

【１０３３】

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）。

【１０３４】

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。

【１０３５】

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）。

【１０３６】

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）。

【１０３７】

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）。

【１０３８】

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。

【１０３９】

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。

【１０４０】

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）。

【１０４１】

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。

【１０４２】

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。

【１０４３】

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。

【１０４４】

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。

【１０４５】

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。

【１０４６】

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。

【１０４７】

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。

【１０４８】

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。

【１０４９】

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。

【１０５０】

［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。

【１０５１】

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）。

【１０５２】

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）。

【１０５３】

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。

【１０５４】

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）。

【１０５５】

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）。

【１０５６】

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。

【１０５７】

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。

【１０５８】

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Ｓ２１

６の処理に移す。

【１０５９】

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。

【１０６０】

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。

【１０６１】

［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。

【１０６２】

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。

【１０６３】

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。

【１０６４】

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。

【１０６５】

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）。

【１０６６】

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。

【１０６７】

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。

【１０６８】

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。

【１０６９】

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。

【１０７０】

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。

【１０７１】

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。

【１０７２】

［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。

【１０７３】

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。

【１０７４】

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。

【１０７５】

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。

【１０７６】

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）。

【１０７７】

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。

【１０７８】

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。

【１０７９】

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。

【１０８０】

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。

【１０８１】

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。

【１０８２】

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。

【１０８３】

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。

【１０８４】

［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。

【１０８５】

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。

【１０８６】

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）。

【１０８７】

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、後述のＳ８３７の処理を行う。

【１０８８】

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。

【１０８９】

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）。

【１０９０】

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。

【１０９１】

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）。

【１０９２】

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。

【１０９３】

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。

【１０９４】

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。

【１０９５】

一方、Ｓ８３２において、メインＣＰＵ１０１が、ＢＢ役に係る図柄組合せが表示されたと判別したとき（Ｓ８３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス種別抽籤テーブル（図５８参照）を参照して、ボーナス種別を抽籤し、抽籤結果をセットする（Ｓ８３３）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ中払出枚数カウンタの値に所定値（ボーナス終了契機となる払出枚数：本実施形態では、「２１６」）をセットする（Ｓ８３４）。

【１０９６】

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。

【１０９７】
［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。
【１０９８】
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。
【１０９９】
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。
【１１００】
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。
【１１０１】
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。
【１１０２】
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。
【１１０３】
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）。
【１１０４】
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。
【１１０５】
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）。

【１１０６】
　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。
【１１０７】
　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。
【１１０８】
　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。
【１１０９】
　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。
【１１１０】
　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。
【１１１１】
　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）。
【１１１２】
　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。
【１１１３】
　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）。
【１１１４】

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。

【１１１５】

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。

【１１１６】

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）。

【１１１７】

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。

【１１１８】

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。

【１１１９】

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。

【１１２０】

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。

【１１２１】

［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。

【１１２２】

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。

【１１２３】

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）。

【１１２４】

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。

【１１２５】

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。

【１１２６】

［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。

【１１２７】

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。

【１１２８】

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。

【１１２９】

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）。

【１１３０】

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。

【１１３１】

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。

【１１３２】

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。

【１１３３】

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。

【１１３４】

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。

【１１３５】

［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。

【１１３６】

まず、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値に「１」を加算（＋１更新）する（Ｓ

９２１）。次いで、メインＣＰＵ１０１は、割込カウンタの値が奇数であるか否かを判別する（Ｓ９２２）。

【１１３７】

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。

【１１３８】

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）。

【１１３９】

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。

【１１４０】

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）。

【１１４１】

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。

【１１４２】

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。

【１１４３】

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。

【１１４４】

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）。

【１１４５】

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。

【１１４６】

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。

【１１４７】

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。

【１１４８】

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。

【１１４９】

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。

【１１５０】

［７セグ表示データ生成処理］

次に、図１６１～図１６３を参照して、７セグＬＥＤ駆動処理（図１５９参照）中のＳ

９２５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。

【１１５１】

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。

【１１５２】

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）。

【１１５３】

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）。

【１１５４】

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）。

【１１５５】

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）。

【１１５６】

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。

【１１５７】

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。

【１１５８】

［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～Ｓ９５４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。

【１１５９】

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）。

【１１６０】

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。

【１１６１】

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）。

【１１６２】

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。

【１１６３】

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）。

【１１６４】

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。

【１１６５】

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）。

【１１６６】

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。

【１１６７】

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。

【１１６８】

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。

【１１６９】
　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。
【１１７０】
　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。
【１１７１】
　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。
【１１７２】
　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。
【１１７３】
［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。
【１１７４】
　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）。
【１１７５】
　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。
【１１７６】
　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。

【１１７７】

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。

【１１７８】

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。

【１１７９】

［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。

【１１８０】

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）。

【１１８１】

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。

【１１８２】

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。

【１１８３】

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）。

【１１８４】

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）。

【１１８５】

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）。

【１１８６】

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。

【１１８７】

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。

【１１８８】

［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。

【１１８９】

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）。

【１１９０】

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）。

【１１９１】

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）。

【１１９２】

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）。

【１１９３】

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。

【１１９４】

［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。

【１１９５】

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。

【１１９６】

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）。

【１１９７】

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。

【１１９８】

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）。

【１１９９】

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。

【１２００】

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）。

【１２０１】

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。

【１２０２】

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）。

【１２０３】

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）。

【１２０４】

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。

【１２０５】

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）。

【１２０６】

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。

【１２０７】

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。

【１２０８】

＜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。

【１２０９】

［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。

【１２１０】

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。

【１２１１】

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。

【１２１２】

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。

【１２１３】

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。

【１２１４】

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。

【１２１５】

［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。

【１２１６】

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。

【１２１７】

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。

【１２１８】

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。

【１２１９】

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。

【１２２０】

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。

【１２２１】

［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。

【１２２２】

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。

【１２２３】

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。

【１２２４】

＜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。

【１２２５】

［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。

【１２２６】

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。

【１２２７】

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。

【１２２８】

［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。

【１２２９】

［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。

【１２３０】

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。

【１２３１】

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。

【１２３２】

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。

【１２３３】

［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。

【１２３４】

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。

【１２３５】

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。

【１２３６】

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。

【１２３７】

［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。

【１２３８】

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。

【１２３９】

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。

【１２４０】

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。

【１２４１】

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。

【１２４２】

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。

【１２４３】

［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。

【１２４４】

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。

【１２４５】

［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。

【１２４６】

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。

【１２４７】

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。

【１２４８】

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。

【１２４９】

［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。

【１２５０】

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。

【１２５１】
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。

【１２５２】
［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。

【１２５３】
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。

【１２５４】
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。

【１２５５】
［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。

【１２５６】

［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。

【１２５７】

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。

【１２５８】

［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。

【１２５９】

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。

【１２６０】

［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。

【１２６１】

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。

【１２６２】
［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。
【１２６３】
［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。
【１２６４】
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。
【１２６５】
［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。
【１２６６】
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。
【１２６７】
［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。
【１２６８】
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。

【１２６９】

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。

【１２７０】

「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。

【１２７１】

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。

【１２７２】

［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。

【１２７３】

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。

【１２７４】

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。

【１２７５】

［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。

【１２７６】

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。

【１２７７】

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。

【１２７８】

［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。

【１２７９】

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。

【１２８０】

［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。

【１２８１】

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。

【１２８２】

［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。

【１２８３】

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。

【１２８４】

［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）。

【１２８５】

「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。

【１２８６】

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。

【１２８７】

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。

【１２８８】

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。

【１２８９】

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。

【１２９０】

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。

【１２９１】

［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。

【１２９２】

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。

【１２９３】

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。

【１２９４】

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。

【１２９５】

［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。

【１２９６】

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。

【１２９７】

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。

【１２９８】

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。

【１２９９】

［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。

【１３００】

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。

【１３０１】

［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。

【１３０２】

［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。

【１３０３】

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。

【１３０４】

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。

【１３０５】

［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。

【１３０６】

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。

【１３０７】

［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。

【１３０８】

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。

【１３０９】

＜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。

【１３１０】

［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。

【１３１１】

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。

【１３１２】
　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。

【１３１３】
　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。

【１３１４】
　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。

【１３１５】
　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。

【１３１６】
　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。

【１３１７】

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。

【１３１８】

［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。

【１３１９】

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。

【１３２０】

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。

【１３２１】

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。

【１３２２】

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。

【１３２３】

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。

【１３２４】
　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。
【１３２５】
　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。
【１３２６】
　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。
【１３２７】
　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。
【１３２８】
　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。
【１３２９】
　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。

【１３３０】

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。

【１３３１】

［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。

【１３３２】

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。

【１３３３】

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。

【１３３４】

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。

【１３３５】

［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。

【１３３６】

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。

【１３３７】

［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。

【１３３８】

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。

【１３３９】

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。

【１３４０】

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。

【１３４１】

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。

【１３４２】

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。

【１３４３】

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。

【１３４４】

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。

【１３４５】

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。

【１３４６】

［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。

【１３４７】

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。

【１３４８】

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。

【１３４９】

［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。

【１３５０】

＜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。

【１３５１】

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７２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。

【１３５２】

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。

【１３５３】

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。

【１３５４】

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。

【１３５５】

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。

【１３５６】

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。

【１３５７】

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。

【１３５８】

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。

【１３５９】

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。

【１３６０】

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。

【１３６１】

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。

【１３６２】

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。

【１３６３】

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。

【１３６４】

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。

【１３６５】

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。

【１３６６】

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。

【１３６７】

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。

【１３６８】

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。

【１３６９】

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。

【１３７０】

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。

【１３７１】

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。

【１３７２】

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。

【１３７３】

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。

【１３７４】

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。

【１３７５】

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。

【１３７６】

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。

【１３７７】

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。

【１３７８】

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。

【１３７９】

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。

【１３８０】

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。

【１３８１】

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。

【１３８２】

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。

【１３８３】

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。

【１３８４】

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。

【１３８５】

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。

【１３８６】

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。

【１３８７】

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。

【１３８８】

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。

【１３８９】

＜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。

【１３９０】

［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（ボーナス役の種類）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。
【１３９１】
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。
【１３９２】
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。
【１３９３】
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。
【１３９４】
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。
【１３９５】
また、ＲＴ０状態～ＲＴ７状態は、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率だけでなく、自身から他のＲＴ状態に移行することになる移行契機に応じて、無限ＲＴ状態又は有限ＲＴ状態に区別される。無限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いることのないＲＴ状態であり、本実施形態では、ＲＴ０状態、ＲＴ２状態、ＲＴ４状態～ＲＴ７状態が該当する。有限ＲＴ状態は、他のＲＴ状態への移行契機として遊技回数を用いるＲＴ状態であり、本実施形態では、ＲＴ１状態及びＲＴ３状態が該当する。
【１３９６】
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。
【１３９７】
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。

【１３９８】
　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。
【１３９９】
　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。
【１４００】
　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。
【１４０１】
　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。
【１４０２】
　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。
【１４０３】
　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。
【１４０４】
　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。
【１４０５】
　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。
【１４０６】
　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。

【１４０７】

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。

【１４０８】

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。

【１４０９】

＜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。

【１４１０】

［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。

【１４１１】

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。

【１４１２】

［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。

【１４１３】

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。

【１４１４】

［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。

【１４１５】

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。

【１４１６】

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。

【１４１７】

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。

【１４１８】

［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。

【１４１９】

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）。

【１４２０】

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。

【１４２１】

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）。

【１４２２】

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）。

【１４２３】

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。

【１４２４】

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。

【１４２５】

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。

【１４２６】

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。

【１４２７】

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。

【１４２８】

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。

【１４２９】

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。

【１４３０】

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。

【１４３１】

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。

【１４３２】

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。

【１４３３】

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。

【１４３４】

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）。

【１４３５】

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。

【１４３６】

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。

【１４３７】

［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。

【１４３８】

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。

【１４３９】

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。

【１４４０】

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。

【１４４１】

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。

【１４４２】

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。

【１４４３】

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。

【１４４４】

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。

【１４４５】

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。

【１４４６】

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。

【１４４７】
　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。
【１４４８】
　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。
【１４４９】
　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。
【１４５０】
　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。
【１４５１】
［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。
【１４５２】
　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）。
【１４５３】
　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。
【１４５４】

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。

【１４５５】

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。

【１４５６】

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。

【１４５７】

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。

【１４５８】

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。

【１４５９】

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。

【１４６０】

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）。

【１４６１】

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。

【１４６２】

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。

【１４６３】

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。

【１４６４】

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。

【１４６５】

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。

【１４６６】

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。

【１４６７】

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。

【１４６８】

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。

【１４６９】

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。

【１４７０】

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。

【１４７１】

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。

【１４７２】

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。

【１４７３】

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。

【１４７４】

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。

【１４７５】

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。

【１４７６】

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。

【１４７７】

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。

【１４７８】

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。

【１４７９】

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。

【１４８０】

［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。

【１４８１】

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。

【１４８２】

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。

【１４８３】

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。

【１４８４】

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。

【１４８５】

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。

【１４８６】

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。

【１４８７】

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。

【１４８８】

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。

【１４８９】

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。

【１４９０】

＜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。

【１４９１】

［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。

【１４９２】

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。

【１４９３】

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。

【１４９４】

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。

【１４９５】

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。

【１４９６】

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。

【１４９７】

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。

【１４９８】

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）。

【１４９９】

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。

【１５００】

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。

【１５０１】

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。

【１５０２】

［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。

【１５０３】

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。

【１５０４】

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。

【１５０５】

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。

【１５０６】

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。

【１５０７】

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。

【１５０８】

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Ａ

ＲＴ抽籤であり、ＣＺを構成するものではない）。

【１５０９】

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。

【１５１０】

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。

【１５１１】

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。

【１５１２】

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。

【１５１３】

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。

【１５１４】

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。

【１５１５】

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。

【１５１６】

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。

【１５１７】

［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。

【１５１８】

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。

【１５１９】

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。

【１５２０】

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。

【１５２１】

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。

【１５２２】

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。

【１５２３】

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。

【１５２４】

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。

【１５２５】

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）。

【１５２６】

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。

【１５２７】

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。

【１５２８】

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。

【１５２９】

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。

【１５３０】
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。
【１５３１】
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。
【１５３２】
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）。
【１５３３】
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。
【１５３４】
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。
【１５３５】
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。
【１５３６】
　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。
【１５３７】
　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）。
【１５３８】
［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。
【１５３９】
　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。
【１５４０】
＜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。
【１５４１】
［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、Ｎ

ＢＢ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。

【１５４２】

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）。

【１５４３】

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。

【１５４４】

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）。

【１５４５】

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。

【１５４６】

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。

【１５４７】

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。

【１５４８】

［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。

【１５４９】

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。

【１５５０】

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。

【１５５１】

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。

【１５５２】

［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。

【１５５３】

［モード別ＣＺ抽籤テーブル］

図２２０は、通常状態中にモードに基づき行うＣＺ抽籤に用いるモード別ＣＺ抽籤テーブルである。モード別ＣＺ抽籤テーブルは、現在のモード毎に、ＣＺ抽籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路９０は、通常状態において抽籤用フラグが「ベル」である場合、モード別ＣＺ抽籤テーブルを参照して、現在のモードに基づきＣＺ抽籤を行い、このＣＺ抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（ＣＺ前兆を介して）ＣＺに移行させる。なお、同遊技において行う通常状態中のＡＲＴ抽籤に当籤している場合には、ＣＺ抽籤は行わない。

【１５５４】

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）。

【１５５５】

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。

【１５５６】

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。

【１５５７】

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。

【１５５８】

［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。

【１５５９】

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。

【１５６０】

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。

【１５６１】

［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。

【１５６２】

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。

【１５６３】

［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。

【１５６４】

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。

【１５６５】

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。

【１５６６】

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ＡＲＴ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。

【１５６７】

［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。

【１５６８】

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。

【１５６９】

［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。

【１５７０】

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。

【１５７１】

［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。

【１５７２】

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。

【１５７３】

［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。

【１５７４】

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。

【１５７５】

［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。

【１５７６】

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。

【１５７７】

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。

【１５７８】

［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。

【１５７９】

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。

【１５８０】

［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。

【１５８１】

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。

【１５８２】

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。

【１５８３】

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。

【１５８４】

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。

【１５８５】

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。

【１５８６】

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）。

【１５８７】

［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。

【１５８８】

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。

【１５８９】

［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。

【１５９０】

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。

【１５９１】

［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。

【１５９２】

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。

【１５９３】

［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。

【１５９４】

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。

【１５９５】

［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。

【１５９６】

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。

【１５９７】

［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。

【１５９８】

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。

【１５９９】

［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。

【１６００】

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。

【１６０１】

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。

【１６０２】

［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。

【１６０３】

［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。

【１６０４】

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。

【１６０５】

＜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。

【１６０６】

［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。

【１６０７】
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。

【１６０８】
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。

【１６０９】
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。

【１６１０】
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）。

【１６１１】
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。

【１６１２】
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。

【１６１３】
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。

【１６１４】

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。

【１６１５】

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。

【１６１６】

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。

【１６１７】

（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。

【１６１８】

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。

【１６１９】

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。

【１６２０】

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。

【１６２１】

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。
【１６２２】
［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。
【１６２３】
　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。
【１６２４】
　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。
【１６２５】
　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。
【１６２６】
［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。
【１６２７】
　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。
【１６２８】
　（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。
【１６２９】
　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、（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。

【１６３０】

［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。

【１６３１】

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。

【１６３２】

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。

【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。

【１６３４】

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。

【１６３５】

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。

【１６３６】

［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。

【１６３７】

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Ａ

ＲＴ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。

【１６３８】

（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。

【１６３９】

［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。

【１６４０】

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。

【１６４１】

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。

【１６４２】

［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。

【１６４３】

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。

【１６４４】

（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２４

０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。

【１６４５】

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。

【１６４６】

［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。

【１６４７】

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。

【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。

【１６４９】

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。

【１６５０】

［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。

【１６５１】

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。

【１６５２】

（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。

【１６５３】

（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。

【１６５４】

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。

【１６５５】

［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。

【１６５６】

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。

【１６５７】

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。

【１６５８】

［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。

【１６５９】

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。

【１６６０】

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。

【１６６１】
　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。
【１６６２】
　（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。
【１６６３】
　（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。
【１６６４】
　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。
【１６６５】
［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。
【１６６６】
　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。
【１６６７】
　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。
【１６６８】
［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。
【１６６９】
　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。

【１６７０】

（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。

【１６７１】

（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。

【１６７２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｅ）のＡＲＴゲーム数の獲得抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２４５に示すＡＲＴゲーム数獲得抽籤テーブルを参照して、当籤したＢＢの種別に応じて上乗せするＡＲＴゲーム数を決定する。メインＣＰＵ１０１は、ＡＲＴゲーム数の獲得抽籤に当籤した場合（通常ＡＲＴ中のＢＢ当籤時には、必ずＡＲＴゲーム数の獲得抽籤に当籤するため、通常ＡＲＴ中のＢＢ当籤時と同じである）、当該上乗せするゲーム数を現在のＡＲＴゲーム数に加算し、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

【１６７３】

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。

【１６７４】

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。

【１６７５】

［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。

【１６７６】

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。

【１６７７】

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。

【１６７８】

［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。

【１６７９】

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。

【１６８０】

（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。

【１６８１】

（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。

【１６８２】

［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。

【１６８３】

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。

【１６８４】

［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。

【１６８５】

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。

【１６８６】

（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。

【１６８７】

（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。

【１６８８】

（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。

【１６８９】

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。

【１６９０】

［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。

【１６９１】

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。

【１６９２】

［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。

【１６９３】

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。

【１６９４】

（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）。

【１６９５】

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。

【１６９６】

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。

【１６９７】

（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。

【１６９８】

［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。

【１６９９】

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。

【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。

【１７０１】

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。

【１７０２】

［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。

【１７０３】

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。

【１７０４】

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。

【１７０５】

［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。

【１７０６】

［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。

【１７０７】

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。

【１７０８】

（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。

【１７０９】

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。

【１７１０】

［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。

【１７１１】

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。

【１７１２】

［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。

【１７１３】

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。

【１７１４】

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。

【１７１５】

［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。

【１７１６】

［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。

【１７１７】

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。

【１７１８】

（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。

【１７１９】

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。

【１７２０】

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。

【１７２１】

［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。

【１７２２】

＜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。

【１７２３】

［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。

【１７２４】

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。

【１７２５】

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。

【１７２６】

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。

【１７２７】

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。

【１７２８】

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。

【１７２９】

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。

【１７３０】

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。

【１７３１】

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。

【１７３２】

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。

【１７３３】

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。

【１７３４】

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。

【１７３５】

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。

【１７３６】

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。

【１７３７】

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。

【１７３８】

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。

【１７３９】

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。

【１７４０】

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。

【１７４１】

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。

【１７４２】

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。

【１７４３】

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。

【１７４４】

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。

【１７４５】
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。
【１７４６】
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。
【１７４７】
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。
【１７４８】
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。
【１７４９】
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。
【１７５０】
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。
【１７５１】
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。

【１７５２】

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。

【１７５３】

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。

【１７５４】

［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。

【１７５５】

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。

【１７５６】

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）。

【１７５７】

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。

【１７５８】

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。

【１７５９】

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。

【１７６０】

［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。

【１７６１】

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。

【１７６２】

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。

【１７６３】

また、本実施形態のパチスロ１では、ＣＺが終了した次の１ゲームにおいて当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行うこととしているが、これに限られるものではない。継続ＣＺ及びＡＲＴ状態は、高ＲＴ状態中に行われるため、例えば、ＣＺが終了した後の低ＲＴ状態に移行したタイミングの１ゲームに限り、当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行うこととしてもよい。すなわち、主制御回路９０は、継続ＣＺの終了時は、ＲＴ状態がＲＴ０～ＲＴ２状態の何れかに移行した次の１ゲームに限り、当籤確率の高いＡＲＴ抽籤を行い、また、初当り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。

【１７６４】

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。

【１７６５】

［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。

【１７６６】

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。

【１７６７】
　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。
【１７６８】
　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。
【１７６９】
［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。
【１７７０】
　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。
【１７７１】
　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。
【１７７２】
　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。

【１７７３】
　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。
【１７７４】
［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。
【１７７５】
　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。
【１７７６】
　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。
【１７７７】
　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。
【１７７８】
　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。
【１７７９】
　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。
【１７８０】
　また、副制御基板２００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。
【１７８１】
［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。
【１７８２】
　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。
【１７８３】
　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。
【１７８４】
［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。
【１７８５】
　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。
【１７８６】
　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。
【１７８７】
　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。
【１７８８】
　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。
【１７８９】
［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。

【１７９０】
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。
【１７９１】
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。
【１７９２】
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。
【１７９３】
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。
【１７９４】
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。
【１７９５】
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。
【１７９６】
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。
【１７９７】
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。
【１７９８】
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。

【１７９９】

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。

【１８００】

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）ことしてもよい。

【１８０１】

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。

【１８０２】

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。

【１８０３】

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。

【１８０４】

［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。

【１８０５】
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。
【１８０６】
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。
【１８０７】
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。
【１８０８】
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。
【１８０９】
［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。
【１８１０】
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。
【１８１１】
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。

【１８１２】
　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。
【１８１３】
　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。
【１８１４】
　なお、ＲＴ３状態中は、「Ｆ＿弱チェリプ」が内部当籤役として決定される確率が高いが、ＲＴ３状態中の「Ｆ＿弱チェリプ」当籤に伴う各種の抽籤は、任意に設定することができる。すなわち、ＲＴ３状態中の「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤時には、ＡＲＴ抽籤及びＣＺ抽籤に必ず非当籤（又は抽籤自体を行わない）することとしてもよく、また、ＲＴ３状態中であっても「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤時にＡＲＴ抽籤及びＣＺ抽籤に所定の確率で当籤することとしてもよい。なお、ＲＴ３状態中の「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤時におけるＡＲＴ抽籤及びＣＺ抽籤の当籤確率は、図２２３に示す状態別ＣＺ抽籤テーブル又は図２２６に示す通常時ＡＲＴ抽籤テーブルにおける抽籤用フラグ「弱チェリー」に対応する抽籤値を規定することで、任意に設定することができる。
【１８１５】
［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。
【１８１６】
　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。
【１８１７】
　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。
【１８１８】
　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。
【１８１９】
［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。

【１８２０】

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。

【１８２１】

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。

【１８２２】

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。

【１８２３】

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）。

【１８２４】

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。

【１８２５】

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。

【１８２６】

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。

【１８２７】

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）。

【１８２８】

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。

【１８２９】

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。

【１８３０】

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。

【１８３１】

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。

【１８３２】

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。

【１８３３】

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。

【１８３４】

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。

【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。

【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、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。

【１８３７】

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。

【１８３８】

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。

【１８３９】

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。

【１８４０】

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。

【１８４１】

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。

【１８４２】

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。

【１８４３】

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。

【１８４４】

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。

【１８４５】

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。

【１８４６】

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。

【１８４７】

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。

【１８４８】

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。

【１８４９】

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。

【１８５０】

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。

【１８５１】

［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。

【１８５２】

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。

【１８５３】

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。

【１８５４】

［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。

【１８５５】

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。

【１８５６】

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。

【１８５７】

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。

【１８５８】

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。

【１８５９】

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。

【１８６０】

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。

【１８６１】

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）。

【１８６２】

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。

【１８６３】

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。

【１８６４】

［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。

【１８６５】

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。

【１８６６】

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。

【１８６７】

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。

【１８６８】

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。

【１８６９】

［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。

【１８７０】

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。

【１８７１】

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。

【１８７２】

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。

【１８７３】

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。

【１８７４】

［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。

【１８７５】

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。

【１８７６】

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。

【１８７７】

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。

【１８７８】

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。

【１８７９】

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。

【１８８０】

＜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。

【１８８１】

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。

【１８８２】

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。

【１８８３】

＜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。

【１８８４】

［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。

【１８８５】

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。

【１８８６】

（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。

【１８８７】

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。

【１８８８】

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。

【１８８９】

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「００００Ｈ」となる。それゆえ、２バイトラベル「ｗＲＡＮＤ１ＢＳ＋ｃＲＮＤＡＴ０４」の値は「Ｆ００ＢＨ（＝「Ｆ００ＢＨ」＋「００００Ｈ」）」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。

【１８９０】

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。

【１８９１】

（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。

【１８９２】

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。

【１８９３】

（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。

【１８９４】

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）。

【１８９５】

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。

【１８９６】

（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。

【１８９７】

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。

【１８９８】

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。

【１８９９】

（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「００００００１０１Ｂ」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。

【１９００】

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。

【１９０１】

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。

【１９０２】

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。

【１９０３】

（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「００００００１０１Ｂ」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。

【１９０４】

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。

【１９０５】

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。

【１９０６】

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。

【１９０７】

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。

【１９０８】

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。

【１９０９】

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。

【１９１０】

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。

【１９１１】

［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。

【１９１２】

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。

【１９１３】

（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。

【１９１４】

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。

【１９１５】

（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。

【１９１６】

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。

【１９１７】

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。

【１９１８】

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。

【１９１９】

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。

【１９２０】

（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。

【１９２１】

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。

【１９２２】

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。

【１９２３】

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。

【１９２４】
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（００００００００１Ｂ）」）が割り当てられる。
【１９２５】
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。
【１９２６】
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。
【１９２７】
［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。
【１９２８】
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。
【１９２９】
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。
【１９３０】
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。
【１９３１】
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。

【１９３２】

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。

【１９３３】

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。

【１９３４】

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。

【１９３５】

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。

【１９３６】

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。

【１９３７】

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）。

【１９３８】

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。

【１９３９】

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。

【１９４０】

［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。

【１９４１】

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。

【１９４２】

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。

【１９４３】

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。

【１９４４】

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。

【１９４５】

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。

【１９４６】

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。

【１９４７】

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。

【１９４８】

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。

【１９４９】

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。

【１９５０】

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。

【１９５１】

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）。

【１９５２】

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。

【１９５３】

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。

【１９５４】

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。

【１９５５】

［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。

【１９５６】

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。

【１９５７】

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。

【１９５８】

＜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。

【１９５９】

［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。

【１９６０】

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。

【１９６１】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ初期化処理を行う（Ｓ１５０３）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、図２７２に示す本実施形態のメインＲＡＭ１０３の遊技用ＲＡＭ領域内の「ＲＡＭ異常時」又は「設定変更開始時」のアドレスを、初期化開始の先頭アドレスとして設定し、該先頭アドレスから遊技用ＲＡＭ領域の最終アドレスまでの情報を消去（クリア）する。

【１９６２】

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。

【１９６３】

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）。

【１９６４】

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）。

【１９６５】

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）。

【１９６６】

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。

【１９６７】

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。

【１９６８】

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）。

【１９６９】

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）。

【１９７０】

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。

【１９７１】

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）。

【１９７２】

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

。

【１９７３】

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）。

【１９７４】

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。

【１９７５】

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）。

【１９７６】

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。

【１９７７】

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。

【１９７８】

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。

【１９７９】

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。

【１９８０】

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。

【１９８１】

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。

【１９８２】

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。

【１９８３】

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。

【１９８４】

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。

【１９８５】

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。

【１９８６】

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。
【１９８７】
［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。
【１９８８】
　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。
【１９８９】
　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。
【１９９０】
　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。
【１９９１】
　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。
【１９９２】
　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。
【１９９３】
　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。
【１９９４】
　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。

【１９９５】

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「００００００１Ｂ」は、奇数化処理より変化せず、奇数化処理後の設定値の内部値「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。

【１９９６】

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。

【１９９７】

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（０００００００１Ｂ）」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。

【１９９８】

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。

【１９９９】

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。

【２０００】

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。

【２００１】

［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。

【２００２】

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）。

【２００３】

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。

【２００４】

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。

【２００５】

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。

【２００６】

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。

【２００７】
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。
【２００８】
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。
【２００９】
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。
【２０１０】
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。
【２０１１】
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。
【２０１２】
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。
【２０１３】
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。
【２０１４】
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。
【２０１５】
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。

【２０１６】

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）。

【２０１７】

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。

【２０１８】

［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。

【２０１９】

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。

【２０２０】

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。

【２０２１】

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。

【２０２２】

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２８

９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。

【２０２３】

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。

【２０２４】

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。

【２０２５】

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）。

【２０２６】

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。

【２０２７】

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。

【２０２８】

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。

【２０２９】

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。

【２０３０】

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）。

【２０３１】

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。

【２０３２】

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。

【２０３３】

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）。

【２０３４】

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。

【２０３５】

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）。

【２０３６】

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）。

【２０３７】

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。

【２０３８】

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。

【２０３９】

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。

【２０４０】

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）。

【２０４１】

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。

【２０４２】

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。

【２０４３】

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（Ｃ

ＰＩＲ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。

【２０４４】

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。

【２０４５】

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。

【２０４６】

［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。

【２０４７】

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）。

【２０４８】

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）。

【２０４９】

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。

【２０５０】

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。

【２０５１】

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。

【２０５２】

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。

【２０５３】

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。

【２０５４】

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。

【２０５５】

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。

【２０５６】

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。

【２０５７】

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。

【２０５８】

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。

【２０５９】

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。

【２０６０】

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。

【２０６１】

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。

【２０６２】

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。

【２０６３】

［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。

【２０６４】

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。

【２０６５】

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。

【２０６６】

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／Ｏ

ＦＦ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。

【２０６７】

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。

【２０６８】

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。

【２０６９】

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）。

【２０７０】

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。

【２０７１】

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。

【２０７２】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御処理を行う（Ｓ２０７６）。この処理では、メインＣＰＵ１０１は、条件装置信号制御フラグの状態に対応する条件装置信号（条件装置１～８のＯＮ／ＯＦＦ信号：試験信号）の規定外出力ポート格納領域へのセット処理を行う。なお、条件装置信号制御処理の詳細については、後述の図３００及び図３０１を参照しながら後で説明する。

【２０７３】

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。

【２０７４】

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（Ｓ２０７

９）。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。

【２０７５】

［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。

【２０７６】

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）。

【２０７７】

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）。

【２０７８】

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）。

【２０７９】

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）。

【２０８０】

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）。

【２０８１】

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）。

【２０８２】

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。

【２０８３】

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。

【２０８４】

［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。

【２０８５】

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）。

【２０８６】

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）。

【２０８７】

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）。

【２０８８】

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）。

【２０８９】

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）。

【２０９０】

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）。

【２０９１】

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）。

【２０９２】

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）。

【２０９３】

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）。

【２０９４】
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）。
【２０９５】
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。
【２０９６】
［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。
【２０９７】
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。
【２０９８】
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）。
【２０９９】
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。
【２１００】
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）。
【２１０１】
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。

【２１０２】
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）。
【２１０３】
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。
【２１０４】
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）。
【２１０５】
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）。
【２１０６】
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。
【２１０７】
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）。
【２１０８】
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。

【２１０９】

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。

【２１１０】

［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。

【２１１１】

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。

【２１１２】

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。

【２１１３】

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。

【２１１４】

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。

【２１１５】

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。

【２１１６】

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

。
【２１１７】
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。
【２１１８】
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）。
【２１１９】
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。
【２１２０】
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。
【２１２１】
それゆえ、メインＣＰＵ１０１専用のＯＴＩＣＲ命令を用いて複数種の試験信号の複数種の出力ポートへの出力処理を行うことにより、ソースプログラムの容量（メインＲＯＭ１０２の使用容量）を低減することができる。その結果、メインＲＯＭ１０２内のプログラム領域の空き容量を増やし、ＲＯＭ容量が圧迫されること抑制することができるとともに、処理の高速化も図ることができる。さらに、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の空き容量を増やすことができるので、遊技性能や出玉性能に関するデータやプログラムを格納するための容量を確保することができる。それゆえ、本実施形態では、メインＲＯＭ１０２の増えた空き容量を活用して、遊技性を高めることが可能になる。なお、ＯＴＩＣＲ命令は、上記第１実施形態で説明したポートＩ／ＯマップドＩ／Ｏ形式で、信号をメインＣＰＵ１０１の外部に出力するための「ＯＵＴ」命令の拡張命令である。
【２１２２】
［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。

【２１２３】

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。

【２１２４】

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）。

【２１２５】

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。

【２１２６】

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。

【２１２７】
　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。

【２１２８】
＜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。

【２１２９】
＜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。

【２１３０】
　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。

【２１３１】
　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。

【２１３２】
　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。

【２１３３】

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。

【２１３４】

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。

【２１３５】

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。

【２１３６】

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。

【２１３７】

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。

【２１３８】

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。

【２１３９】

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。

【２１４０】

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。

【２１４１】

［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。

【２１４２】

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。

【２１４３】

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。

【２１４４】

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。

【２１４５】

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）。

【２１４６】

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。

【２１４７】

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。

【２１４８】

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。

【２１４９】
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。
【２１５０】
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。
【２１５１】
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。
【２１５２】
また、遊技機側のクレジット表示部をなくし、外部の遊技媒体取扱装置側に持ちメダル表示部を設け、遊技媒体取扱装置側で全メダルデータを管理し、遊技機と遊技媒体取扱装置との間の通信は、遊技機の主制御基板又は該主制御基板と接続される払出制御基板等と、遊技媒体取扱装置とを双方向信号ラインで接続して行うことができる。遊技媒体取扱装置の持ちメダル表示部に持ちメダル「１００」が表示された状態で、遊技者が遊技機のベットボタンを操作して３枚掛けすると、この信号を遊技媒体取扱装置が受信して、持ちメダル表示部を「９７」で点滅させる。遊技者が遊技機のスタートレバーを操作して遊技を開始させると、持ちメダル表示部を「９７」で確定点灯させる。なお、ベットはするもスタートレバーを操作しないで、遊技機側の精算ボタンを押すと、持ちメダル表示部が「１００」に戻る。３枚掛け遊技が開始され、例えば９枚のメダルが払出される小役に入賞すると、持ちメダル表示部が「１０６」となる。
【２１５３】
上記第１及び第２実施形態のパチスロ１では、設定値を複数段階としたが、１段階のみにしても良い。このとき、設定変更処理を残しても良いし、無くしても良い。設定変更処理を残す場合、同一設定への所謂打ち直しのみが可能となるため、実質的には、ＲＡＭクリアするための処理となる。
【２１５４】
そして、例えば、有利状態（ＡＴやＡＲＴ等の有利区間など）の抽籤（初当り及び/又は上乗せ、など）に関して、遊技者に有利なモードと不利なモードとを設け、所定確率で当籤する所定の内部当籤役について、当籤した回数を計数し、その回数が予め定める規定値に達したときに、モードが切り替わるようにすれば、出玉に起伏を生じさせることができる。
【２１５５】
ここで、所定の内部当籤役についての所定確率の分母と、予め定める規定値を掛けた値が一つの出玉の波となる。その値を１日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が１段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとすることが出来る。

【２１５６】
１日の営業時間を１１時間とした場合、１１ｈ＝３９６００ｓｅｃとなり、１遊技にかかる最短時間を規則に則り４．１秒とした場合、３９６００／４．１＝約９６５９となる。すると、理論上、１日で最大９６５９回の遊技が可能である。休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、１日概ね８０００程度と考える。それゆえ、所定確率：１／３２、規定値：２５６とすれば、３２×２５６＝８１９２となるため、概ね１日で出玉の波が切り替わるようにすることが出来る。
【２１５７】
こうして、規定値に達する度に、遊技者に有利なモードと不利なモードとが交互に切り替わるようにすれば、二日間サイクルで収益が安定するようになるため、遊技店の営業に資することが出来る。
【２１５８】
なお、設定値を１段階にした場合の説明を行ったが、１段階には限られず、複数段階について設定可能な遊技機への適用も可能である。より具体的には、設定値の数を変えずに採用すれば、設定値の数を増やさずに、出玉の波をより複雑にすることが可能となる。また、設定値の数を減らせば、設定値が減って単調になるところを補うことができる。
【２１５９】
以上にように、設定値の数を減らすことが出来た場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に６段階を１段階にすることが出来れば、データを１／６にまで削減することができる。また、各段階で望む出率に設計するための開発コストも１／６となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。
【２１６０】
［ＢＢチェック処理の変形例］
以上の遊技機すなわち、所定の開始条件が成立（スタートレバー１６の操作を検出）すると、図柄を変動表示し、所定の停止条件が成立（ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作を検出）すると、その変動表示を停止させて図柄を停止表示させる図柄表示手段（リール表示窓４）と、ボーナス役に係る特別図柄が停止表示された場合に、第１特別遊技としてビッグボーナスＢＢを作動させる、メインＣＰＵ１０１において構築する第１特別遊技制御手段と、第１特別遊技の作動中において、第２特別遊技とするレギュラーボーナスＲＢが作動していない場合、第２特別遊技たるＲＢを作動させる、同じくメインＣＰＵ１０１において構築する第２特別遊技制御手段と、を備える遊技機において、第１実施形態のＢＢチェック処理は、図１５４に示したとおりであるが、図３０４に示すものに変更してもよい。図３０４の処理が図１５４の処理と異なる点は、Ｓ８３２の「ＢＢの図柄組合せ表示か？」の判定でＹＥＳとなるＢＢの作動が開始される場合に、Ｓ８３４の「ＢＢ中払出枚数カウンタに所定値をセット」に続いて、ＢＢ作動中のゲーム数をカウントするために設けるＢＢ遊技数カウンタを初期化する処理（図３０４のＳ８３５）を設けている点、及び、Ｓ８２３の「ＢＢ中払出枚数カウンタ＜０か？」の判定でＮＯとなるＢＢの作動が終了せずに継続する場合に、「ＢＢ遊技数カウンタを１加算」する処理（図３０４のＳ８３７）と「カウンタ（ＢＢ遊技数カウンタ）の値が偶数か？」の判定処理（図３０４のＳ８３８）とＹＥＳ判定の場合にする「ＲＢ終了処理」（図３０４のＳ８３９）とを設けている点である。
【２１６１】
なお、第１実施形態のものでは、第１特別遊技であるＢＢの作動中は、常に、遊技者に有利な第２特別遊技であるＲＢを連続して作動させ、ＢＢ作動中の一般遊技という概念の遊技状態はない仕様にしている。また、第１実施形態のものでは、ＢＢ作動中のＲＢの一作動あたりの規定入賞回数（ＲＢの一作動を終了させることとなる入賞回数）は２回、ＢＢ作動中のＲＢの一作動あたりの規定遊技回数（ＲＢの一作動を終了させることとなる遊技回数）は２回としている。さらに、第１実施形態のものでは、ＲＢ作動中は再遊技は作動しない。さらにまた、第１実施形態のものでは、ＲＢ作動中にはずれ（不当籤）はなく

、何れかの小役が必ず入賞する。ＢＢの作動継続期間中は、ＢＢの作動を開始してからの遊技回数に基づいて、具体的には、規定入賞回数と規定遊技回数のどちらにも一致する予め定めた固定回数である２回毎に、ＲＢの一作動の終了を判定可能にしている。

【２１６２】

また、第１特別遊技であるＢＢは、予め定めた第１特別遊技の開始条件の具備により、すなわち、第１実施形態のものでは、ボーナス役「Ｆ＿ＢＢ１」又は「Ｆ＿ＢＢ２」のどちらかに当籤し、且つ、当籤したボーナス役に対応した作動図柄の組合せを表示（入賞）させたという開始条件の具備により、作動可能となる。第２特別遊技であるＲＢは、第１特別遊技であるＢＢの作動中において、ＲＢが作動していない場合にその一作動（ＲＢの一作動）が開始され、ＲＢの一作動の終了の判定後、ＲＢの次の一作動が開始される。ＢＢは、予め定めた第１特別遊技の作動終了条件の具備により、すなわち、第１実施形態のものでは、ＢＢ作動中というボーナス状態において規定枚数（ＢＢの一作動あたりの総獲得メダルの上限枚数）として例えば２１６枚を超えるメダルが払い出されたという終了条件の具備により、その作動を終了させる。ＢＢの作動終了により、ＲＢの一作動が終了するまでに未消化分の遊技数があっても、作動中にあるＲＢの作動も同時に終了させる。すなわち、第１特別遊技たるＢＢの作動中において、所定の終了条件が成立（総獲得メダルが２１６枚を超過）すると、メインＣＰＵ１０１において構築する第１特別遊技制御手段が第１特別遊技たるＢＢの作動を終了させるとともに、メインＣＰＵ１０１において構築する第２特別遊技制御手段が第２特別遊技たるＲＢの作動を終了させる。また、メインＣＰＵにおいて構築するＲＢについての第２特別遊技制御手段は、第１特別遊技たるＢＢの作動中において、当該ＢＢを開始してからの遊技回数の偶奇に基づいて、第２特別遊技たるＲＢの作動を終了させるものともなる。

【２１６３】

相違点を中心に図３０４の処理を具体的に説明する。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）、ステップＳ８３３，Ｓ８３４に続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢの作動開始からのＢＢ作動中の遊技数を計数するために主制御基板７１上のＲＡＭ領域に確保したＢＢ遊技数カウンタ（本実施形態では、１バイトカウンタを使用）の値を初期化（０クリア）し（Ｓ８３５）、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するボーナス開始時処理を行い（Ｓ８３６）、この後、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。

【２１６４】

また、Ｓ８２３の処理においてＮＯ判定となる場合、つまり第１特別遊技であるＢＢの作動終了条件を具備せずに第１特別遊技であるＢＢの作動が継続する場合、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ遊技数カウンタの値に１を加算する（Ｓ８３７）。ＢＢの作動開始後の第１ゲーム目の終了時は０１Ｈ＝００００００００１Ｂとなり、同第２ゲーム目の終了時は０２Ｈ＝００００００１０Ｂとなり、同第３ゲーム目の終了時は０３Ｈ＝００００００１１Ｂとなり、同第４ゲーム目の終了時は０４Ｈ＝００００００１００Ｂとなり、同第５ゲーム目の終了時は０５Ｈ＝００００００１０１Ｂとなり、同第６ゲーム目の終了時は０６Ｈ＝００００００１１０Ｂ・・・等となる。

【２１６５】

次いで、メインＣＰＵ１０１は、ＢＢ遊技数カウンタの値が偶数か否かをチェックする（Ｓ８３８）。ＢＢ遊技数カウンタの値が偶数（最下位ビット０が「０」）となるのは、ＢＢの作動開始後の第２ゲーム目、第４ゲーム目、第６ゲーム目・・・等の遇数回目の遊技が終了したときとなる。一方、ＢＢ遊技数カウンタの値が偶数とならずに奇数（最下位ビット０が「０」とならずに「１」）となるのは、ＢＢの作動開始後の第１ゲーム目、第３ゲーム目、第５ゲーム目・・・等の奇数回目の遊技が終了したときとなる。

【２１６６】

Ｓ８３８の判定によりＢＢ遊技数カウンタの値が偶数となるＹＥＳの判定がされた場合、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢの一作動の終了処理をする（Ｓ８３９）。このＳ８３９の

処理では、遊技状態フラグ（図３２）におけるビット１のＲＢ遊技状態の「１」を一旦クリアして「０」にする処理を含む。一旦クリアして「０」とした遊技状態フラグのビット１（ＲＢ遊技状態）は、１．１１７２ｍｓｅｃ周期で行う割込処理（図１５８参照）が１回以上例えば２回程度されるのを待ち（割込み２回待ち）、特賞信号制御処理（図１６８参照）等が適切に行えるようにした後（割込み２回待ちの後）、再度「１」をセットするものとしている。また、Ｓ８３９の処理では、遊技状態フラグのビット１（ＲＢ遊技状態）を一旦クリアするのに続いてＲＢ中信号を一旦オフにするポート出力設定処理を含め、割込み２回待ち後に、ＲＢ中信号をオンにするポート出力設定処理を含めている。Ｓ８３９の処理の後、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。次ゲームが開始されると、ＢＢ作動中において、ＲＢの新たな一作動が連続することになる。なお、一旦クリアした遊技状態フラグのビット１（ＲＢ遊技状態）に再度「１」をセットする処理や一旦オフにしたＲＢ中信号をオンにするポート出力設定処理は、Ｓ８３９では行わずに、次ゲームが開始された遊技開始時に行うようにしてもよい。

【２１６７】

一方、Ｓ８３８の判定によりＢＢ遊技数カウンタの値が偶数（最下位ビットが０）でないＮＯの判定がされる場合、メインＣＰＵ１０１は、ＲＢの一作動が継続しているものとして、Ｓ８３９の処理をしないで、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。次ゲームが開始されると、ＢＢ作動中の作動中のＲＢの作動が継続することになる。

【２１６８】

図３０４のＳ８３５の「ＢＢ遊技数カウンタの初期化」、Ｓ８３７の「ＢＢ遊技数カウンタの値を１加算」、及び、Ｓ８３８の「カウンタの値が偶数か？」の各ステップは、第１特別遊技であるＢＢの作動終了条件を具備せずにＢＢの作動が継続する場合に、第２特別遊技であるＲＢの一作動の開始から予め定めた固定回数である２回の遊技の結果を得たことにより、ＲＢの一作動の終了を判定する機能を果たす。すなわち、第１特別遊技であるＢＢの作動中における第２特別遊技であるＲＢの一作動を終了させる遊技数を、予め定めた固定回数、本実施形態では２回としていることと相俟って、固定回数２回の遊技毎となる、ＢＢ遊技数カウンタが偶数となるＢＢ作動開始からの第２ゲーム目、第４ゲーム目、第６ゲーム目・・・等の遇数回目の遊技終了時にＲＢの一作動の終了を判定する。

【２１６９】

従来の知見によると、ＢＢ作動中のＲＢの一作動の終了を判定する場合、ＲＢの一作動あたりの規定入賞回数及び規定遊技回数を初期設定し、一遊技終了時のＢＢチェック処理において、ＢＢ中の総獲得メダルが上限枚数を超過しない場合に、メダルの払い出しのある入賞時はＲＢの入賞可能回数カウンタを１減算して結果が０となる規定入賞回数に達した判定がされるか、或は、ＲＢの遊技可能回数カウンタを１減算して結果が０となる規定遊技回数に達した判定がされると、ＢＢ作動中のＲＢの作動が一回終了したものとしていた。

【２１７０】

このため、従来のものは、ＢＢ作動中のＲＢの一作動毎に規定入賞回数と規定遊技回数という別概念の変数を管理するため、入賞可能回数カウンタと遊技可能回数カウンタという二つのカウンタを設け、これら二つのカウンタを使い分けしながら、それぞれに対して、初期設定処理、演算処理及び判定処理を必要とし、プログラム容量を相当程度要するものであった。例えば、規定入賞回数及び規定遊技回数を初期設定するのに約５バイト、メダルの払い出しのある入賞の有無をチェックするのに約５バイト、入賞がある場合にＲＢの入賞可能回数カウンタを１減算して結果が０となる規定入賞回数に達したか否かのチェックに約５バイト、ＲＢの遊技可能回数カウンタを１減算して結果が０になる規定遊技回数に達したか否かのチェックに約５バイトの、合計約２０バイト程度のプログラム容量を要するものであった。

【２１７１】

これに対し、図３０４の処理では、ＢＢ遊技数カウンタという一つのカウンタに対する初期設定処理、演算処理及び判定処理をするだけで、ＢＢ作動中のＲＢの一作動の終了を判定することができ、複数のカウンタを使い分ける必要もない。これらにより、プログラム容量を少なくできる。

【２１７２】

Ｓ８３８の「カウンタの値が偶数か？」という判定処理は、例えば、ＢＢ遊技数カウンタとして、ＲＡＭアドレスＦ０００Ｈ～Ｆ０ＦＦＨにラベル名ｗＢＢＧ＿ＣＴＲのＢＢ遊技数カウンタを定義し、ソースコード「ＬＤＱ　Ａ，（.ＬＯＷ.ｗＢＢＧ＿ＣＴＲ）」の命令と、これに続くソースコード「ＤＩＶ　Ｅ，Ａ，２」の命令を実行すればよい。これらの命令の実行により、ＡレジスタにセットしたｂＢ遊技数カウンタの値（１，２，３，４，５，６・・・）が固定回数「２」で除算され、商の値がＡレジスタに格納され、余りの値がＥレジスタに格納される。このため、Ｅレジスタの値が「０」つまり余りが０となる場合、ＢＢの作動開始後の第２ゲーム目、第４ゲーム目、第６ゲーム目・・・等の遇数回目の遊技終了を判定することができる。一方、Ｅレジスタの値が０とならないとき、ＢＢの作動開始後の第１ゲーム目、第３ゲーム目、第５ゲーム目・・・等の奇数回目の遊技終了を判定することができる。そして、偶数回目の遊技終了判定時に、ＲＢの一作動の終了を判定し、奇数回目の遊技終了判定時にＲＢの一作動の継続を判定するものとしている。

【２１７３】

Ｓ８３８の処理に「ＬＤＱ　Ａ，（.ＬＯＷ.ｗＢＢＧ＿ＣＴＲ）」と「ＤＩＶ　Ｅ，Ａ，２」の命令を用いる場合、Ｓ８３８の処理は約３バイト程度で記述することができる。Ｓ８３５の処理は、例えば「ＣＬＲＱ　（.ＬＯＷ.ｗＢＢＧ＿ＣＴＲ）」等により約２バイト、Ｓ８３７の処理は、例えば「ＬＤＱ　ＨＬ，.ＬＯＷ.ｗＢＢＧ＿ＣＴＲ」及び「ＩＮＣ　（ＨＬ）」等により約３バイト程度で記述可能であり、結局、合計約８バイト程度でＢＢ作動中のＲＢの一作動の終了を判定することができる。このため、従来のものが約２０バイト程度を要していたのに比べて、プログラム容量を半分以下に節約することができる。

【２１７４】

したがって、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ができる。

【２１７５】

以上のもので、Ｓ８３８のＢＢ遊技数カウンタに対する「カウンタの値が偶数か？」の判定処理に代えて、ＢＢ遊技数カウンタに対する「最下位ビット０が「０」か？」の判定処理に置換してもよい。この場合、ソースコード「ＬＤＱ　Ａ，（.ＬＯＷ.ｗＢＢＧ＿ＣＴＲ）」の命令に続いて、ソースコード「ＲＲＣＡ」又は「ＲＲＡ」の１バイトの右ローテイト命令を実行し、最下位ビット０が「０」の場合と「１」の場合とを、キャリーフラグが「０」か「１」かによって区別し、キャリーフラグが「０」のときＢＢ遊技数カウンタの最下位ビット０は「０」であるため、この場合にＲＢの一作動の終了を判定すればよい、「最下位ビット０が「０」か？」の判定処理に置換した場合にも、Ｓ８３８の処理は約３バイト程度で記述することができ、同様の作用効果が得られる。

【２１７６】

さらに、以上のものでは、ＲＢの一作動の終了を判定するための固定回数を２回としたが、固定回数は２回に限定されるものではない。すなわち、３回、４回、５回、６回、７回、８回等としてもよい。この場合、ソースコード「ＤＩＶ　Ｅ，Ａ，２」中の除算数２を、３、４、５、６、７、８等に置換すればよい。なお、固定回数を９回以上とすることも理論的には可能である。また、予め定めた固定回数でＲＢの一作動が終了するものであれば、ＲＢ作動中の小役やリプレイの当籤確率及び／又は表示確率、規定入賞回数、規定遊技回数は任意の値でも良い。例えば、小役が１００％当籤して１００％表示される場合、規定入賞回数は２回、規定遊技回数は３回でもよい。

【２１７７】
［乱数による抽籤の変形例］
以上の第１実施形態では、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とを用い、主に当籤となる数値範囲の大きさである抽籤値を変化させて、所望の確率を実現し、抽籤の結果に応じた遊技の制御を可能にしている。
【２１７８】
すなわち、上記した各種データテーブルにおいて、「極々低」は、当籤確率「０％～１％未満」に相当する抽籤値、「極低」は、当籤確率「１％～１０％未満」に相当する抽籤値、「低」は、当籤確率「１０％～３０％未満」に相当する抽籤値、「中」は、当籤確率「３０％～６０％未満」に相当する抽籤値、「高」は、当籤確率「６０％～８０％未満」に相当する抽籤値、「極高」は、当籤確率「８０％～９９％未満」に相当する抽籤値、「極々高」は、当籤確率「９９％～１００％未満」に相当する抽籤値が各規定されていることを意味しており、確率分母（乱数の取り得る範囲＝０～最大値）は、２バイトの乱数レジスタ０～３を参照する場合は６５５３６（０～６５５３５）、１バイトの乱数レジスタ４～７を参照する場合は２５６（０～２５５）の各固定値としている。
【２１７９】
例えば、乱数分母２５６の１バイトの乱数レジスタを参照する場合に、
「極々低」を約０．４％とするなら、抽籤値を、１とし、１／２５６　０．４％、
「極低」を約　６％とするなら、抽籤値を、１５とし、１５／２５６　６％、
「低」を約２０％とするなら、抽籤値を、５２とし、５２／２５６　２０％、
「中」を、５０％とするなら、抽籤値を１２８とし、１２８／２５６＝５０％、
「高」を約７１％とするなら、抽籤値を１８１とし、１８１／２５６　７１％、
「極高」を約８８％とするなら、抽籤値を２２５とし、２２５／２５６　８８％、
「極々高」を約９９％とするなら、抽籤値を２５５とし、２５５／２５６　９９％
等と設定することができる。
【２１８０】
乱数分母６５５３６の２バイトの乱数レジスタを参照する場合に、
「極々低」の約０．４％は、抽籤値を２５６とし、２５６／６５５３６　０．４％、
「極低」の約　６％は、抽籤値を３８４０とし、３８４０／６５５３６　６％、
「低」の約２０％は、抽籤値を１３３１２とし、１３３１２／６５５３６　２０％、
「中」の、５０％は、抽籤値を３２７６８とし、３２７６８／６５５３６＝５０％、
「高」の約７１％は、抽籤値を４６３３６とし、４６３３６／６５５３６　７１％、
「極高」の約８８％は、抽籤値を５７６００とし、５７６００／６５５３６　８８％、
「極々高」の約９９％は、抽籤値を６５２８０とし、６５２８０／６５５３６　９９％
等と設定することができる。
【２１８１】
以上の例では、抽籤値として、１，１５，５２，１２８，１８１，２２５，２５５，２５６，３８４０，１３３１２，３２７６８，４６３３６，５７６００，６５２８９の合計１４種類を主制御基板７１のＲＯＭ１０２上に記憶させておく必要があり、その分メモリ容量が食われる。そこで、１バイトの乱数レジスタを参照する場合の「極々高」の抽籤値２５５と、２バイトの乱数レジスタを参照する場合の「極々低」の抽籤値２５６とは略同じであることから、「極々高」と「極々低」の抽籤を行う場合、抽籤値は２５５に統一して共通化し、参照する乱数レジスタを１バイトのものとするか、２バイトのものとするのかの種類を切換え、「極々高」の抽籤をする場合は確率分母２５６の１バイトの乱数レジスタを参照して乱数を抽出し、「極々低」の抽籤をする場合は確率分母６５５３６の２バイトの乱数レジスタを参照して乱数を抽出することとしている。
すなわち、第１範囲（１バイトの乱数範囲０～２５５）の中から第１乱数（１バイトの乱数レジスタの乱数）を抽出する第１乱数抽出手段（１バイトの乱数レジスタから乱数を

抽出する手段）と、第１範囲とはとり得る値の幅が異なる第２範囲（２バイトの乱数範囲０～６５５３５）の中から第２乱数（２バイトの乱数レジスタの乱数）を抽出する第２乱数抽出手段（２バイトの乱数レジスタから乱数を抽出する手段）と、乱数の値が当籤条件を満たすか否かを判断するための判定値であって、少なくとも複数の抽籤（「極々高」の抽籤、「極々低」の抽籤）に用いられる共通判定値（抽籤値２５５（実際に当籤と判定するのは抽出した乱数が０～２５４や１～２５５等の２５５個の範囲内にあるときとなる））を主制御基板７１のＲＯＭ１０２上において記憶しておく記憶手段と、共通判定値（抽籤値２５５）に対して、第１乱数（１バイトの乱数レジスタの乱数）の値が当籤条件を満たす場合に、所定の抽籤（「極々高」の抽籤）に当籤したものと決定する第１抽籤手段（「極々高」の抽籤手段）と、共通判定値（抽籤値２５５）に対して、第２乱数（２バイトの乱数レジスタの乱数）の値が当籤条件を満たす場合に、特定の抽籤（「極々低」の抽籤）に当籤したものと決定する第２抽籤手段（「極々低」の抽籤手段）と、を備える。

【２１８２】

また、使用するデータテーブルに応じて、「極々低」が４／６５５３６＝１／１６３８４　０．００６％、８／６５５３６＝１／８１９２　０．０１２％、１６／６５５３６＝１／４０９６　０．０２４％等と、極々稀に当籤するプレミア的なより一層低値にするのが適切である場合がある。この場合、２バイトの乱数レジスタを用いることになるが、「極々低」の抽籤値は、２５５の他に、４，８，１６の３種類が加わることになり、全部で１７種類の抽籤値が必要となり、メモリ容量がより食われる。そこで、抽籤値を極力少なくするため、最も小さい抽籤値４は確率分母６５５３６の例えば乱数レジスタ１で抽籤するものとするが、抽籤値８，１６については、抽籤値は最も小さい４と共通に用いて統一し、抽籤値８の８／６５５３６は、乱数の取り得る最大値を３２７６７にして確率分母を３２７６８に変更した例えば乱数レジスタ２を用いて４／３２７６８により抽籤し、抽籤値１６の１６／６５５３６は、乱数の取り得る最大値を１６３８３にして確率分母を１６３８４に変更した例えば乱数レジスタ３を用いて４／１６３８４により抽籤するものとしている。

すなわち、第１範囲（２バイトの乱数範囲０～６５５３５）の中から第１乱数（乱数レジスタ１の乱数）を抽出する第１乱数抽出手段（乱数レジスタ１から乱数を抽出する手段）と、第１範囲とはとり得る値の幅が異なる第２範囲（乱数範囲；０～３２７６７、又は、０～１６３８３）の中から第２乱数（乱数レジスタ２の乱数、又は、乱数レジスタ３の乱数）を抽出する第２乱数抽出手段（乱数レジスタ２から乱数を抽出する手段、又は、乱数レジスタ３から乱数を抽出する手段）と、乱数の値が当籤条件を満たすか否かを判断するための判定値であって、少なくとも複数の抽籤（約０．００６％の抽籤、約０．０１２％の抽籤、約０．０２４％の抽籤）に用いられる共通判定値（抽籤値４（実際に当籤と判定するのは抽出した乱数が０～３や１～４等の４個の範囲内にあるときとなる））を主制御基板７１のＲＯＭ１０２上において記憶しておく記憶手段と、共通判定値（抽籤値４）に対して、第１乱数（乱数レジスタ１の乱数）の値が当籤条件を満たす場合に、所定の抽籤（約０．００６％の抽籤）に当籤したものと決定する第１抽籤手段（約０．００６％の抽籤手段）と、共通判定値（抽籤値４）に対して、第２乱数（乱数レジスタ２の乱数、又は、乱数レジスタ３の乱数）の値が当籤条件を満たす場合に、特定の抽籤（約０．０１２％の抽籤、又は、約０．０２４％の抽籤）に当籤したものと決定する第２抽籤手段（約０．０１２％の抽籤手段、又は、約０．０２４％の抽籤手段）と、を備える。

【２１８３】

本発明で使用している乱数回路（ＲＤＧ）１１０は、２バイトの乱数レジスタ０～３の各乱数の取り得る最大値を２５６から６５５３５までの範囲で任意の値を個別に設定することができ、確率分母は２５７から６５５３６までそれぞれ変更可能である。したがって、約０．０１２％（抽籤値を８とした場合の８／６５５３６）は、確率分母を３２７６８に変更した乱数レジスタ２を用いて４／３２７６８により抽籤することができ、約０．０２４％（抽籤値を１６とした場合の１６／６５５３６）は、確率分母を１６３８４に変更した乱数レジスタ３を用いて４／１６３８４により抽籤することができる。内部当籤役を

決定するためのハードラッチ乱数を得るための乱数レジスタ０と、ソフトラッチ乱数を得るための一つである乱数レジスタ１は、最大値６５５３５で確率分母を６５５３６とした条件下で使用している。

【２１８４】

さらに、本発明で使用している乱数回路（ＲＤＧ）１１０は、１バイトの乱数レジスタ４～７の各乱数の取り得る最大値を１６から２５５までの範囲で任意の値を個別に設定することができ、確率分母は１７から２５６までそれぞれ変更可能である。そこで、抽籤値を極力少なくするため、「極低」の約６％に対応する最も小さい抽籤値１５は確率分母２５６の例えば乱数レジスタ４で抽籤すると共に、「中」の５０％に対応する抽籤値１２８は同様に確率分母２５６の乱数レジスタ４で抽籤するものとするが、「低」の約２０％に対応する抽籤値を５２とした場合の５２／２５６は、乱数の取り得る最大値を７４にして確率分母を７５に変更した例えば乱数レジスタ５を用いて１５／７５＝２０％により抽籤し、「高」の約７１％に対応する抽籤値を１８１とした場合の１８１／２５６は、乱数の取り得る最大値を２０にして確率分母を２１に変更した例えば乱数レジスタ６を用いて１５／２１　７１％により抽籤し、「極高」の約８８％に対応する抽籤値を２２５とした場合の２２５／２５６は、乱数の取り得る最大値を１６として確率分母を１７に変更した例えば乱数レジスタ７を用いて１５／１７　８８％により抽籤し、「低」、「高」、「極高」についての抽籤値は「極低」に対応した最も小さい１５を共通で用いて統一するものとしている。

すなわち、第１範囲（１バイトの乱数範囲０～２５５）の中から第１乱数（乱数レジスタ４の乱数）を抽出する第１乱数抽出手段（乱数レジスタ４から乱数を抽出する手段）と、第１範囲とはとり得る値の幅が異なる第２範囲（乱数範囲；０～７４、又は、０～２０、若しくは、０～１６）の中から第２乱数（乱数レジスタ５の乱数、又は、乱数レジスタ６の乱数、若しくは、乱数レジスタ７の乱数）を抽出する第２乱数抽出手段（乱数レジスタ５から乱数を抽出する手段、又は、乱数レジスタ６から乱数を抽出する手段、若しくは、乱数レジスタ７から乱数を抽出する手段）と、乱数の値が当籤条件を満たすか否かを判断するための判定値であって、少なくとも複数の抽籤（「極低」の約６％の抽籤、「低」の約２０％の抽籤、「高」の約７１％の抽籤、「極高」の約８８％の抽籤）に用いられる共通判定値（抽籤値１５（実際に当籤と判定するのは抽出した乱数が０～１４や１～１５等の１５個の範囲内にあるときとなる））を主制御基板７１のＲＯＭ１０２上において記憶しておく記憶手段と、共通判定値（抽籤値１５）に対して、第１乱数（乱数レジスタ４の乱数）の値が当籤条件を満たす場合に、所定の抽籤（「極低」の約６％の抽籤）に当籤したものと決定する第１抽籤手段（「極低」の約６％の抽籤手段）と、共通判定値（抽籤値１５）に対して、第２乱数（乱数レジスタ５の乱数、又は、乱数レジスタ６の乱数、若しくは、乱数レジスタ７の乱数）の値が当籤条件を満たす場合に、特定の抽籤（「低」の約２０％の抽籤、又は、「高」の約７１％の抽籤、若しくは、「極高」の約８８％の抽籤）に当籤したものと決定する第２抽籤手段（「低」の約２０％の抽籤手段、又は、「高」の約７１％の抽籤手段、若しくは、「極高」の約８８％の抽籤手段）と、を備える。

【２１８５】

以上、本実施形態のものでは、乱数の取り得る範囲が異なる乱数レジスタ１～７による複数種類の乱数に対して、当籤を判定するための抽籤値を２５５，１５，４等と共通にし、用いる乱数の種類を変え、共通の抽籤値により抽籤を行うことにより、異なる当籤確率の抽籤を可能にしている。

【２１８６】

プログラム的には、乱数回路１１０（ＲＤＧ）の初期化処理（図６４のＳ４）において、各乱数レジスタの最大値をテーブルデータにて記載する。また、抽籤に用いる乱数の種類を変更する際、使用する乱数レジスタのオフセットを変更することにより所望の乱数レジスタを参照するものとしている。こうして、乱数回路１１０の初期化処理及び所望の乱数レジスタの参照処理に要するプログラム容量の増加を最小限にし、複数種類の乱数を使い分けする際のロジック部のバイト数が過大になるのを抑制し、抽籤値を共通化すること

による容量削減効果を実効あるものにしている。
【２１８７】
　結局、本実施形態によれば、図３０５［Ａ］に示すように、
「極々低」の約０．４％は、確率分母６５５３６の乱数レジスタ１により、
　抽籤値を２５５とし、２５５／６５５３６　０．４％と、抽籤する。
「極低」の約６％は、確率分母２５６の乱数レジスタ４により、
　抽籤値を１５とし、１５／２５６　６％と、抽籤する。
「低」の約２０％は、確率分母７５の乱数レジスタ５により、
　抽籤値を１５とし、１５／７５＝２０％と、抽籤する。
「中」の５０％は、確率分母２５６の乱数レジスタ４により、
　抽籤値を１２８とし、１２８／２５６＝５０％と、抽籤する。
「高」の約７１％は、確率分母２１の乱数レジスタ６により、
　抽籤値を１５とし、１５／２１　７１％と、抽籤する。
「極高」の約８８％は、確率分母１７の乱数レジスタ７により、
　抽籤値を１５とし、１５／１７　８８％と、抽籤する。
「極々高」の約９９％は、確率分母２５６の乱数レジスタ４により、
　抽籤値を２５５とし、２５５／２５６　９９％と、抽籤する。
　したがって、抽籤値は、上記の１４種類から大きく減り、２５５，１５，１２８の３種類を設定すれば足りるものとなる。各抽籤値を１バイトデータで定義するものとした場合、データ容量は１４バイト以上（１４種類の当籤値１，１５，５２，１２８，１８１，２２５，２５５，２５６，３８４０，１３３１２，３２７６８，４６３３６，５７６００，６５２８９の中に２バイトデータとなるものを含むため、１４バイト以上となる）から３バイトに減ることになる。乱数回路１１０の初期化処理及び所望の乱数レジスタの参照処理についての処理ステップは増えるが、個別の抽籤処理において、少ない抽籤値から該当する抽籤値を引用するため、その抽籤値の引用処理ステップ数も少なくでき、トータル的に数バイト～十数バイト程度のメモリ容量を節約することができる。
【２１８８】
　また、同じく図３０５［Ａ］に示すように、上記プレミア的確率の実現には、
「極々低」の約０．００６％は、確率分母６５５３６の乱数レジスタ１により、
　抽籤値を４とし、４／６５５３６　０．００６％と、抽籤する。
「極々低」の約０．０１２％は、確率分母３２７６８の乱数レジスタ２により、
　抽籤値を４とし、４／３２７６８　０．０１２％と、抽籤する。
「極々低」の約０．０２４％は、確率分母１６３８４の乱数レジスタ３により、
　抽籤値を４とし、４／１６３８４　０．０２４％と、抽籤する。
　したがって、抽籤値は、上記の３種類から減り、４の１種類を追加すれば足りるものとなる。よって、一層のメモリ容量の節約効果を期待できる。
【２１８９】
　抽籤値を共通化し、使用する乱数の種類を変更する適用例は上記に限らず、種々の抽籤処理に適用可能である。例えば、通常遊技状態からチャンスゾーンＣＺに移行する抽籤において、移行直前の遊技状態として「低確」、「通常」、「高確」の複数モードがあり、例えば、特定の内部当籤役の当籤のない、はずれを引いた場合にもＣＺに移行し得る仕様と組合せ、図３０５［Ｂ］に示すように、
「低確」時は、確率分母６５５３６の乱数レジスタ１により、
　抽籤値を共通の１６４とし、１６４／６５５３６　１／３９９．６でＣＺ当籤とし、
「通常」時は、確率分母３２７６８の乱数レジスタ２により、
　抽籤値を共通の１６４とし、１６４／３２７６８　１／１９９．８でＣＺ当籤とし、
「高確」時は、確率分母１６３８４の乱数レジスタ３により、
　抽籤値を共通の１６４とし、１６４／１６３８４　１／９９．９でＣＺ当籤とすることもできる。
【２１９０】

同様に、通常遊技状態として「低確」、「通常」、「高確」の複数モードがあり、例えば、特定の内部当籤役の当籤のない、はずれを引いた場合にもＡＲＴに直接当籤し得る仕様と組合せ、図３０５［Ｃ］に示すように、
「低確」時は、確率分母６５５３６の乱数レジスタ１により、
抽籤値を共通の２０とし、２０／６５５３６　１／３２７６．８でＡＲＴ当籤とし、
「通常」時は、確率分母３２７６８の乱数レジスタ２により、
抽籤値を共通の２０とし、２０／３２７６８　１／１６３８．４でＡＲＴ当籤とし、
「高確」時は、確率分母１６３８４の乱数レジスタ３により、
抽籤値を共通の２０とし、２０／１６３８４　１／８１９．２でＡＲＴ当籤とすることもできる。

【２１９１】
以上のように、抽籤値を共通化して確率分母の異なる乱数を使い分けすることにより、抽籤値の数を減らすことができ、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ができる。

【２１９２】
また、使い分けする一の種類の乱数は、任意の整数バイトの最大値、例えば、１バイトなら２５５、２バイトなら６５５３５と等しくない最大値（「７４」や「２０」や「１６」等の、１バイトの最大値２５５に等しくない、１６～２５４の範囲にある最大値，「３２７６７」や「１６３８３」等の、２バイトの最大値６５５３５に等しくない、２５６～６５５３４の範囲にある最大値）をもつため、大まかな確率の変更に限らず、細かく確率を種々に変更することもできる。

【２１９３】
［ボーナスゲームの種類（ボーナス役の種類）の変形例］
上記第１実施形態では、ボーナスゲームの種類（ボーナス役の種類）として、図柄の組合せ「白７」－「白７」－「白７」（コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ１」）が有効ラインに表示されると作動が開始されるＢＢ１（当籤役「Ｆ＿ＢＢ１」）と、図柄の組合せ「青７」－「青７」－「青７」（コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ２」）が有効ラインに表示されると作動が開始されるＢＢ２（当籤役「Ｆ＿ＢＢ２」）との２種類の第１特別遊技に対応するビッグボーナスＢＢを設け、ＢＢ作動中は常に第２特別遊技に対応する遊技者に有利なＲＢを作動させ、「ＢＢ作動中の一般遊技」はない仕様にした。しかし、これら２種類のＢＢに加えて、又は、これら２種類のＢＢに換えて、若しくは、何れか１種類のＢＢに換えて、例えば、図柄の組合せ「青７」－「青７」－「白７」（コンビネーション名称「Ｃ＿ＢＢ３」）が有効ラインに表示されると作動が開始される第１特別遊技に対応するＢＢ３（当籤役「Ｆ＿ＢＢ３」）を設け、このＢＢ３の作動中に、遊技者に有利な第２特別遊技であるＲＢを作動可能にすると共に、このＢＢ３の作動中に「ＢＢ作動中の一般遊技」つまり小役についての内部当籤役の種類をボーナス非当籤状態と同じにしたゲームを可能にしてもよい。

【２１９４】
ＢＢ３の作動は、規定枚数（ＢＢの一作動あたりの総獲得メダルの上限枚数）として例えば４６４枚を超えるメダルが払い出されたという予め定めたＢＢ３に対応させた第１特別遊技の作動終了条件の具備により終了するものとしており、この作動終了条件の具備により、ＢＢ３の作動及び作動中にあるＲＢの作動を終了させる。また、ＢＢ３の作動が決定された後、ＢＢ３の作動終了条件の具備の如何を判定可能な情報であって遊技の進行に伴って更新記録する特定情報、本例のものでは残り獲得枚数（上限枚数超過までに獲得可能なメダル枚数、すなわち「上限獲得枚数４６４枚」－「ＢＢ３作動中の獲得枚数」）の値を判定し、この残り獲得枚数が４６４枚、３４５枚、２２５～２３２枚、１０６枚という予め定めた所定更新値に一致するとき、ＲＢの作動を開始させて、予め定めたＢＢ３作動中のＲＢ一作動についての作動終了条件（例えば、規定入賞回数（８回等）の入賞）を具備するまで、ＢＢ３作動中のＲＢ作動中の遊技を行わせ、ＢＢ３作動中のＲＢ作動中以

外において残り獲得枚数が所定更新値に一致しないとき、ＲＢの作動を開始させずに、ＢＢ３作動中の一般遊技を行わせるようにしている。ＢＢ３作動中のＲＢ作動中の遊技における規定投入数は１枚（１枚掛け）、ＢＢ３作動中の一般遊技における規定投入数は３枚（３枚掛け）としている。残り獲得枚数が０未満となったとき、すなわち、「上限獲得枚数４６４枚」－「ＢＢ３作動中の獲得枚数」＜０となったとき、ＢＢ３の作動終了条件の具備を判定することができる。ＢＢ３の作動終了条件の具備の判定は、残り獲得枚数が０未満となったことにより行ってもよいし、「上限獲得枚数４６４枚」＜「ＢＢ３作動中の獲得枚数」となったことにより行ってもよい。特定情報（本実施形態では、残り獲得枚数）は、ＢＢ３の作動終了条件の具備の如何を判定可能な情報で足り、特定情報とする残り獲得枚数によりＢＢ３の作動終了条件の具備を実際に判定してもよいし、特定情報とする残り獲得枚数ではＢＢ３の作動終了条件の具備を判定しないで、特定情報とする残り獲得枚数と一対一に対応するＢＢ３作動中の獲得枚数によりＢＢ３の作動終了条件の具備を判定してもよい。

【２１９５】

なお、ＲＢに関して、規則上、「規定数ごとに特定の図柄の組合せが表示された場合に作動するもの以外の第一種特別役物を設けないものであること。ただし、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動している場合は、この限りでないこと。」とあり、解釈上、「「特定の」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動することを禁止しているものであると解する。」とあり、同解釈上、「「第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動している場合は、この限りでないこと」とは、遊技機が、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動しているときに、「特定の図柄の組合せ」の表示を契機とせずに作動することができる当該第一種特別役物を設けることは、差し支えないと解する。」とあることから、ＢＢ作動中にＲＢが作動する条件を予め定めておけばＲＢの作動図柄の組合せを表示せずにＲＢを作動させても規則上問題は生じない。よって、ＢＢ作動中の遊技の進行に伴って変化する特定情報として残り獲得枚数を契機にＲＢを作動させることができる。

【２１９６】

また、ＢＢ３作動中のＲＢ作動中のみに抽籤するＲＢ専用小役として、例えば、図柄の組合せ「リプレイ」－「帽子」－「リプレイ」を有効ラインに表示させると１５枚のメダルが払出される１５枚役と、特定の押し順に従い、且つ、特定のタイミングで停止操作した場合、例えば、右、中、左の逆押しをし、且つ、左リールについて「青７」図柄を４コマ以内で引込むことができる適タイミングで停止操作がされる、左リールについての「青７」図柄の目押しに成功した場合、図柄の組合せ「青７」－「帽子」－「リプレイ」を有効ラインに表示させ、その表示により１４枚のメダルが払出される１４枚役とを設けている。１５枚役が入賞すると、「帽子」図柄が左上と右上にも停止し、「帽子」図柄がＶ字に並ぶことになる。また、１４枚役が入賞すると、「帽子」図柄が左下と右上にも停止し、右上がりのクロスアップラインに「帽子」図柄が並ぶことになる。

【２１９７】

さらに、ＢＢ３作動中のＲＢ作動中は、再遊技は作動せず、ＲＢ専用小役を含めて全ての小役を当籤させる所謂小役オール状態とし、逆押しで且つ左リールについての「青７」図柄の目押しに成功した場合は１４枚役を入賞させ、逆押し以外で停止操作をした場合、又は、左リールについての「青７」の目押しに失敗した場合は、１５枚役が必ず入賞する仕様にしている。それゆえ、ＢＢ３作動中のＲＢ作動中は毎遊技、１５枚役又は１４枚役のどちらかが入賞するため、ＢＢ３作動中のＲＢの一作動あたりの規定遊技回数（ＲＢの一作動を終了させることとなる遊技回数）は規定入賞回数と同じ８回ということになる。

【２１９８】

一方、ＢＢ３作動中の一般遊技時は、小役についての内部当籤役の種類及び当籤確率はボーナス非当籤状態と同じにしている。ＢＢ作動中といえども、ＲＢが未作動のため、規則上、「役物が作動している場合」に該当せず、小役の確率変動は禁止されるからである。ＢＢ３作動中の一般遊技時、投入メダルに対する獲得メダルの比率である期待値が１を

大きく下回らないようにするため、再遊技の作動確率を、ボーナス非当籤状態におけるリプ低確率のＲＴ０やＲＴ２よりも高め、手持ちのメダルが減るのを極力防止するようにしている。もっとも、ＢＢ３作動中の一般遊技時は、ＲＴ０やＲＴ２と同様に例えば約１／７．３の低い確率にしてもよい。なお、ＢＢ３作動中の一般遊技時、内部当籤役として決定する再遊技役の種類は、例えば、「Ｆ＿維持リプＡ」、及び／又は、「Ｆ＿維持リプＢ」のみとしている。

【２１９９】

ＢＢ３作動中のＲＢ作動中に、遊技者が技術介入し、複数の遊技手順すなわちストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを押す順番（順押しや逆押し等）及び押すタイミング（どの図柄を目押しするか）の組合せから、予め定めた特定遊技手順すなわち逆押し且つ特定図柄（左リールについての「青７」図柄）の目押しを選択して試み、所定の遊技結果とする１４枚役の入賞を所定回数１回について得た場合、特定情報である残り獲得枚数が所定更新値に一致することとなるように、所定更新値を定めている。ＢＢ３によるＢＢの作動開始からＢＢの作動終了までの遊技の進行パターンが、遊技者による技術介入に応じてどのように変わるかを、図３０６を参照して説明する。図３０６及びこれを参照する以下の説明中、ＢＢはＢＢ３を意味する。

【２２００】

［Ａ］パターン１

ＢＢの作動が開始される第１ゲームの開始時、残り獲得枚数は４６４枚なので、１回目のＲＢが作動する。ＲＢ作動中の８回の遊技中に、７回について１５枚役、１回に限り１４枚役を入賞させると、ＲＢの作動終了時に残り獲得枚数は３４５枚になり、所定更新値である３４５枚に一致するため、２回目のＲＢが連続して作動する。１回限りの１４枚役の入賞は、１回目のＲＢ作動中の８回の遊技のどの回でもよいが、「青７」図柄の目押しに失敗しても再トライ回数が多くなる点で１回目から逆押し且つ「青７」狙いが推奨される。ただし、２回以上１４枚役を入賞させると、所定更新値の３４５枚に一致しなくなるため、２回目のＲＢを連続して作動できなくなる。

【２２０１】

残り獲得枚数が所定更新値３４５枚に一致した場合、２回目のＲＢが作動する。２回目のＲＢ作動中、８回連続して１５枚役を入賞させると、残り獲得枚数は２２５枚となり、所定更新値である２２５～２３２枚の一定の数値幅に入り、残り獲得枚数が所定更新値に一致した旨の判定がされる。このため、３回目のＲＢが連続して作動する。仮に８回１４枚を獲得した場合も、残り獲得枚数は２３３枚となり、３回目のＲＢが作動する。つまり、１回目のＲＢ作動時に１回に限り１４枚役を獲得するのに成功した場合、２回目のＲＢを連続して作動でき、この２回目のＲＢ作動中はどのような停止操作をしても必ず３回目のＲＢを連続して作動できる。ただし、４回目のＲＢを作動できる保証はなくなる。

【２２０２】

残り獲得枚数２２５枚で３回目のＲＢを作動させると、この３回目のＲＢ作動中は、１回目のＲＢ作動中と同様に、ＲＢ作動中の８回の遊技中に、７回について１５枚役、１回に限り１４枚役を入賞させると、ＲＢの作動終了時に残り獲得枚数は１０６枚になり、所定更新値である１０６枚に一致するため、４回目のＲＢが連続して作動する。１回限りの１４枚役の入賞は、３回目のＲＢ作動中の８回の遊技のどの回でもよいが、「青７」図柄の目押しに失敗しても再トライ回数が多くなる点で１回目から逆押し且つ「青７」狙いが推奨される。ただし、２回以上１４枚を入賞させると、所定更新値の１０６枚に一致しなくなるため、４回目のＲＢを連続して作動できなくなる。

【２２０３】

残り獲得枚数が所定更新値１０６枚に一致した場合、４回目のＲＢが作動する。４回目のＲＢ作動中、８回連続して１５枚役を入賞させると、最後の８回目の遊技での１５枚のメダルの獲得により、残り獲得枚数は０枚未満つまり総獲得枚数は上限の４６４枚を超過し、ＢＢの作動及びＲＢの作動が終了する。

【２２０４】

パターン１によれば、ＲＢの作動４回分により、４７８枚のメダルを獲得でき、１枚掛けで消費した総投入メダル枚数３２枚を引いた４４６枚のメダルを純増でき、遊技者は最大限の出玉を得ることができる。

【２２０５】

［Ｂ］パターン２

パターン２は、１回目及び２回目のＲＢ作動中に、７回について１５枚役、１回に限り１４枚役を入賞させ、３回目のＲＢ作動中に、８回について１５枚役を入賞させた例である。パターン２の場合にも、３回目のＲＢの作動終了時に残り獲得枚数は１０６枚になり、所定更新値である１０６に一致するため、４回目のＲＢが連続して作動する。パターン１と同様に、４４６枚のメダルを純増でき、遊技者は最大限の出玉を得ることができる。

【２２０６】

［Ｃ］パターン３

パターン３は、１回目のＲＢ作動中に、７回について１５枚役、１回に限り１４枚役を入賞させ、２回目及び３回目のＲＢ作動中に、８回について１５枚役を入賞させた例である。パターン３の場合は、３回目のＲＢの作動終了時に残り獲得枚数は１０５枚になり、所定更新値である１０６に一致しないため、４回目のＲＢは作動せず、ＢＢ作動中の一般遊技を行うことになる。そして、ＢＢ作動中の一般遊技によりＢＢの作動開始からの総獲得枚数が上限の４６４枚を超過すると、ＢＢの作動が終了する。パターン３の場合、ＢＢ作動中の一般遊技時の期待値を１と仮定して多く見積もっても、ほぼＲＢの作動３回分の獲得メダル３５９枚から、ＲＢ中の１枚掛けで消費した総投入メダル枚数２４枚を引いた３３５枚のメダルの純増に止まる。

【２２０７】

［Ｄ］パターン４

パターン４は、１回目、２回目及び３回目のＲＢ作動中に、７回について１５枚役、１回に限り１４枚役を入賞させた例である。パターン４の場合は、３回目のＲＢの作動終了時に残り獲得枚数は１０７枚になり、所定更新値である１０６に一致しないため、４回目のＲＢは作動せず、ＢＢ作動中の一般遊技を行うことになる。そして、ＢＢ作動中の一般遊技によりＢＢの作動開始からの総獲得枚数が上限の４６４枚を超過すると、ＢＢの作動が終了する。パターン４の場合、ＢＢ作動中の一般遊技時の期待値を１と仮定して多く見積もっても、ほぼＲＢの作動３回分の獲得メダルこの場合は３５７枚から、ＲＢ中の１枚掛けで消費した総投入メダル枚数２４枚を引いた３３３枚のメダルの純増に止まる。

【２２０８】

［Ｅ］パターン５

パターン５は、１回目のＲＢ作動中に、８回連続で１５枚役を入賞させてしまった例である。パターン５の場合は、１回目のＲＢの作動終了時に残り獲得枚数は３４４枚になり、所定更新値である３４５枚に一致しないため、２回目のＲＢを連続して作動させることはできず、ＢＢ作動中の一般遊技を行うことになる。

【２２０９】

そして、パターン５の場合、ＢＢ作動中の一般遊技により残り獲得枚数が２３３枚となった後の最初の小役の入賞により、１枚のメダルが払出される１枚役の入賞の場合は残り獲得枚数が２３２枚となり、２枚のメダルが払出される２枚役の入賞の場合は残り獲得枚数が２３１枚となり、３枚のメダルが払出される３枚役の入賞の場合は残り獲得枚数が２３０枚となり、８枚のメダルが払出される８枚役の入賞の場合は残り獲得枚数が２２５枚となる。これら何れの場合も、所定更新値である２２５～２３２枚の一定の数値幅に入り、残り獲得枚数が所定更新値に一致した旨の判定がされる。このため、２回目のＲＢが作動する。

【２２１０】

パターン５の場合に、２回目のＲＢ作動中に、８回連続で１５枚役を入賞させると、ＲＢの作動が残り獲得枚数２３２枚から開始された場合は１１２枚、ＲＢの作動が残り獲得枚数が２３１枚から開始された場合は１１１枚、ＲＢの作動が残り獲得枚数が２３０枚か

ら開始された場合は１１０枚、ＲＢの作動が残り獲得枚数が２２５枚から開始された場合は１０５枚となる。これら何れの場合も、所定更新値である１０６枚に一致せず、再度、ＢＢ作動中の一般遊技を行うことになる。

【２２１１】

パターン５の場合、再度のＢＢ作動中の一般遊技によりＢＢの作動開始からの総獲得枚数が上限の４６４枚を超過すると、ＢＢの作動が終了する。このパターン５の場合、ＢＢ作動中の一般遊技時の期待値を１と仮定して多く見積もっても、ほぼＲＢの作動２回分の獲得メダル２４０枚から、ＲＢ中の１枚掛けで消費した総投入メダル枚数１６枚を引いた２２４枚のメダルの純増に止まる。

【２２１２】

なお、パターン５において、２回目のＲＢ作動が残り獲得枚数２２５枚で開始された場合に、７回１５枚役、１回１４枚役を入賞させると、残り獲得枚数は１０６枚となり、この場合には、３回目のＲＢを連続して作動させることはできる。ただし、この場合にも、多くとも略ＲＢ作動３回分の出玉に止まる。

【２２１３】

以上、パターン１，２のとおり、１回目のＲＢの作動中に１回に限り１４枚役を取得し、２回目又は３回目のどちらか一方のみのＲＢの作動中に１回に限り１４枚役を取得すると、遊技者による技術介入が成功し、ＲＢ作動４回分の最大純増枚数４４６枚を得ることができる。一方、ＲＢ作動一回についての１４枚役の１回入賞を、パターン１や２のような２セットではなく、パターン３のように１セットや、パターン４のように３セットしてしまうと、せいぜいＲＢ作動３回分の純増に止まる。さらに、パターン５のように１回目のＲＢの作動中の１回限りの１４枚役の取得に失敗すると、多くの場合はＲＢ作動２回分の純増に止まる。

【２２１４】

したがって、遊技者による技術介入の成否により、ＲＢの作動が何回あるかという一塊の比較的大きな出玉単位で獲得出玉が増減することになる。７回１５枚役、１回１４枚役を入賞させる場合も遊技数は８回であり、時間効率的に大きな不利はなく、遊技者が技術介入に成功した場合は、成功しなかった場合に突入するメダル増加効果の低いＢＢ作動中の一般遊技の回数が減り、むしろ時間効率が高まる。よって、遊技興趣を顕著に高めることができる。本例のものでは、１回目と３回目のＲＢ作動時に１４枚役が１回入賞するまで、サブ表示装置１８に「逆押し！左に「青７」を狙え！」のナビを表示し、１４枚役が１回入賞した後は、「順押し！」のナビを表示し、遊技者が技術介入し易い仕様にしている。なお、遊技興趣を顕著に高め得る効果の他、規則上の所定のシミュレーション試験の場合、１回目のＲＢ作動時に最大配当の１５枚役のみを取得することになるため、ほぼＲＢ作動２回分の出玉に止まり、遊技者に還元できる出玉を増やすことも可能になる。

【２２１５】

さらに、所定更新値を、ＢＢ作動開始時に必ず一致する４６４枚という初期値を含み、また途中に、２２５～２３２枚という一定の数値幅をもち、連続する値を含むものとしたことから、遊技者が全く技術介入しなかった場合、あるいは、技術介入に失敗した場合にも、ＲＢの作動を最低２回は保証することができ、所定の出玉を提供することができる。なお、第１特別遊技ＢＢ（ＢＢ３）の作動が決定された後、第１特別遊技ＢＢ（ＢＢ３）の作動終了条件の具備の如何を判定可能な情報であって遊技の進行に伴って更新記録する特定情報として、残り獲得枚数（上限枚数超過までに獲得可能なメダル枚数）を用いたが、これに代え、ＢＢ（ＢＢ３）の作動開始から積算する獲得メダル枚数、すなわち「ＢＢ３作動中の獲得枚数」を用いてもよい。また、第１特別遊技ＢＢ（ＢＢ３）の作動終了条件を、獲得メダル枚数から投入メダル枚数を引いた純増メダル枚数の上限で規定するものとする場合には、特定情報として、残り純増メダル枚数（上限純増メダル枚数超過までに獲得可能な純増メダル枚数）や、ＢＢ（ＢＢ３）の作動開始から積算する純増メダル枚数を用いることもできる。

【２２１６】

［擬似リールロック演出による明示演出を伴う前置演出を付加した変形例］
上記第２実施形態の遊技機では、上述したように、ＡＲＴ状態中のＥＰ（エピソード）中において、抽籤用フラグが再遊技役（リプレイに係る内部当籤役）に属する「７揃い」（７揃いリプ（「Ｆ＿７リプＡ」，「Ｆ＿７リプＢ」））又は「ＢＡＲ揃い」（ＢＡＲ揃いリプ（「Ｆ＿ＢＡＲリプ」））である場合に、ＡＲＴ状態のセット数を付与（ストック）する。このストックがされる場合、変形例では、メインＣＰＵ１０１で行うセット数振分抽籤により、セット数を、複数の候補、例えば１，２，３，５から一つを選ぶ。
【２２１７】
例えば、抽籤用フラグが「７揃い」の場合、９０％で１セット、７％で２セット、２％で３セット、１％で５セットを選ぶ。抽籤用フラグが「ＢＡＲ揃い」の場合、２０％で１セット、５０％で２セット、２０％で３セット、１０％で５セットを選ぶ。ＡＲＴが所定セットについてストックされるという、予め定める遊技状況が生起される場合、サブ側の表示装置１１に「ＡＲＴ×２セットストック」等と遊技者に明示的に告知する前に、このことを事前に示唆させる前置演出を出現可能にする。
【２２１８】
すなわち、メインＣＰＵで行う内部抽籤により抽籤用フラグが「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」と決定され、メインＣＰＵで行うセット数振分抽籤によりストック数に１が選ばれると、セット数振分抽籤に引き続いてメインＣＰＵ１０１で行う前置演出抽籤により、５０％を超える例えば８０％の高確率で前置演出抽籤のハズレとし、前置演出の出現を決定せずに前置演出を行わないものとする一方、２０％の低確率で前置演出抽籤の当籤とし、前置演出の出現を決定する。また、メインＣＰＵで行う内部抽籤により抽籤用フラグが「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」と決定され、メインＣＰＵで行うセット数振分抽籤によりストック数に２以上の複数セットが選ばれると、セット数振分抽籤に引き続いてメインＣＰＵ１０１で行う前置演出抽籤により、５０％を超える例えば８０％の高確率で前置演出抽籤の当籤とし、前置演出の出現を決定する一方、２０％の低確率で前置演出抽籤のハズレとし、前置演出の出現を決定せずに前置演出を行わないものとする。このように、前置演出を出現させるか出現させないかは、メインＣＰＵで行う前置演出抽籤により、メインＣＰＵで決定する。
【２２１９】
前置演出は、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作、具体的には、最後つまり第３番目のストップボタンの操作と関連づけて出現させる。前置演出抽籤によりメインＣＰＵにおいて前置演出の出現が決定された場合、当該遊技で第３番目のストップボタンが押下される第３押下の直後からの計時値と、予め定める所定時間、具体的には数秒～数十秒の範囲で選ぶ例えば５秒との時間差、すなわち（５秒－計時値）に応じて、前置演出を出現可能にする。メインＣＰＵの制御下、第３押下の直後から停止制御が開始される第３停止に係るメインリールは、前置演出の出現の有無に関係しないリール停止制御により、内部当籤役とストップボタンの押下タイミングとで決まる停止位置に停止され、「７揃い」等の再遊技役に対応した図柄の組合せを表示させるが、これ以外は、第３押下の直後から所定時間（５秒間）を経過するまでの間、遊技の進行操作を一時受付けない待機時間とする。この待機時間中は、メインＣＰＵ１０１の制御下にあるＭＡＸベットボタン１５ａ、１ベットボタン１５ｂ、スタートレバー１６、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ、精算ボタンを含む全てのスイッチ類の操作受付処理も、再遊技の作動に基づく掛けメダルの自動投入操作処理も行わず、遊技の進行を一時停止させるロック状態（このロックは、英単語ｌｏｃｋの意で、鍵をおろす、閉ざす等の意味）とする。本来、前置演出は、待機時間の終期に到達するまでの間、リール停止制御を除き、遊技の進行操作を一時受付けないロック状態（ｌｏｃｋ）とすることで足り、待機時間の終期の到達以後に、サブＣＰＵの制御下の表示装置１１において「ＡＲＴ×２セットストック」等と告知するだけでよい。ただし、前置演出を遊技者に明確に体感させ、期待感を効果的に煽ることができることから、表示装置１１上に表示させる所定の演出図柄の変則的な動作を伴う擬似リールロック演出（演出図柄を擬似的なリールと見立てて変則動作をさせるロック演出。このロッ

クは、英単語ｒｏｃｋの意で、揺り動かす、振動させる等の意味）により前置演出を遊技者に明示する明示演出を伴わせる。

【２２２０】

演出図柄は、例えば、表示装置１１の画面上において、遊技者から見て、左領域、中領域、右領域のそれぞれに、一遊技が開始されるスタートレバー１６の操作（押下）を契機に変動表示させる、赤色「１」図柄、黄色「２」図柄、赤色「３」図柄、黄色「４」図柄、赤色「５」図柄、黄色「６」図柄、赤色「７」図柄、黄色「８」図柄、赤色「Ｓ」図柄、赤色「Ｖ」図柄の各装飾図柄から成る。変動表示中の演出図柄は、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作によるメインリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの個別の停止動作に連動して、内部当籤役に応じてサブ側で決定する装飾図柄の色と文字の組合せパターン、例えば、赤色「７」－赤色「５」－赤色「３」や、黄色「４」－赤色「Ｖ」－黄色「８」等を停止表示させる。

【２２２１】

擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出は、前置演出の出現が決定された場合でも、押下したストップボタンから指を離すタイミング次第で、全出現、一部出現、出現無（明示演出は出さないことを意味し、前置演出による待機期間の残りがあるのにこれをなくすという意味ではない）を切り換える。これを確実かつ効率的に実現するため、メインＣＰＵ１０１のプログラム上において、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを押下操作した直後から計時を開始し、遊技の進行操作を一時受付けずにロック状態（ｌｏｃｋ）とする待機時間の終期を管理するソフトタイマーによる計時手段を設け、第３押下後の最初の第３離しがされたとき、つまり押下操作してオンとなった第３番目のストップボタンから操作した指等を最初に離してオフに切り換わる操作解除時、計時手段の計時値と予め定める所定時間（５秒）との時間差（５秒－計時値）が所定値以上（例えば、１秒以上）ある場合は、その時間差の大小に応じて全出現、一部出現を切り換え、時間差（５秒－計時値）が所定値よりも小（例えば、１秒未満）のとき、明示演出を出さない出現無とする。

【２２２２】

前置演出に伴わせる擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出が全出現又は一部出現となる場合、サブＣＰＵ２０１の制御下、演出図柄は再変動等させるが、第３押下直後からの５秒間の待機時間中は、メインＣＰＵ１０１の制御下、第３押下に係るメインリールは停止（第３停止）されて、全てのメインリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止位置が確定するが、その確定する停止位置は不変のまま保たれ、メインリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは動かない。

【２２２３】

また、本変形例では、第３押下から第３離しがされるまでの間は、一の操作スイッチの操作受付中に他の操作スイッチの操作を受付けない所謂インターロックの処理（メインＣＰＵ１０１におけるプログラム上の処理）により、第３押下に係るストップボタン以外の他の操作スイッチの操作は受付けず、遊技の進行を停止させる。したがって、メインＣＰＵ１０１の制御下、第３押下から第３離しがされるまでの時間が所定時間（５秒）未満の場合つまり計時手段の計時値が待機時間の終期に到達していない場合において、第３離しがされるまでの間は、インターロック及び／又は待機時間により第３停止以外の遊技の進行が停止され、第３離し後、所定時間が経過して待機時間の終期に到達するまでの間は、第３離し後に待機時間の終期と計時手段の計時値との時間差について待機時間が確保され、遊技の進行が停止される。一方、第３押下から第３離しがされるまでの時間が所定時間（５秒）以上の場合つまり計時手段の計時値が待機時間の終期に到達している場合において、所定時間（５秒）以下の期間は、インターロック及び／又は待機時間により第３停止以外の遊技の進行が停止され、所定時間（５秒）を超えた後は、既に待機時間は終了しているため、第３離し後に待機時間を確保することなく、インターロックにより遊技の進行が停止される。さらに、本変形例では、インターロック中、サブＣＰＵ２０１側に対して新たに演出が進展するコマンドの送信等は行わず、サブ側の表示装置１１等において、遊

技者に遊技状況を示唆する報知や告知等を含む新たな演出は出さないようにしている。もっとも、これに限らず、第３押下から第３離しまでの間に、サブ側の表示装置１１等において、遊技者に遊技状況を示唆する報知や告知等を含む新たな演出を出すようにしてもよい。

【２２２４】

前置演出に伴わせる擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出の全出現、一部出現、出現無（実質的な出現無）の切換えは、例えば以下のようにされる。

図３０７に示すように、前置演出の出現が決定された場合、第３押下により全てのメインリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止されるとき、サブ側の表示装置１１に、例えば、赤色「７」－赤色「５」－赤色「３」を仮停止させる。この「７」－「５」－「３」の並びはＡＲＴのストック確定をそれとなく示唆させるリーチ目の一つとしているが、このリーチ目の表示は、本発明でいう前置演出でもないし、前置演出に伴わせる明示演出でもない。メインＣＰＵ１０１の制御下で確保する前置演出中の待機時間、及び、サブＣＰＵ２０１の制御下で出す擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出が遊技者に顕在化され得るのは、第３離し以後となる。なお、図３０７の例は、第３番目のストップボタンを右ストップボタン１７Ｒとしているが、第３番目のストップボタンは左ストップボタン１７Ｌ又は中ストップボタン１７Ｃであってもよい。

【２２２５】

第３離し時点において、第３押下から計時を開始するメインＣＰＵの計時手段による計時値と所定時間５秒との時間差すなわち（５秒－計時値）が４秒以上ある場合は、全出現の擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）とする。この全出現の擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）の場合、まず、各演出図柄を表示装置１１上で第１高さ上に持ち上げた後に元の位置に落して上下に微振動させる第１段階のロック演出を伴わせる。このとき「ガックン」等の効果音を出音させる。

【２２２６】

続いて、各演出図柄を第１高さよりも高い第２高さ上に持ち上げた後に元の位置に落して上下に微振動させる第２段階のロック演出を伴わせる。このとき「ガックーン」等の効果音を出音させる。

【２２２７】

引き続いて、各演出図柄を高速で逆回転させた後、表示装置１１の下から上に向け、赤色「１」揃い、赤色「３」揃い、赤色「５」揃い、赤色「７」揃い、赤色「Ｓ」揃い、赤色「Ｖ」揃い、再び、赤色「１」揃い・・・を低速でスクロールアップさせる全回転煽りを出現させ、（５秒－計時値）による時間差が例えば０．５秒になると、ストック数が１の場合は「１」，「３」，「５」の何れかの三つ揃いで停止表示させ、ストック数が２の場合は「Ｓ」の三つ揃いで停止表示させ、ストック数が３の場合は「Ｖ」の三つ揃いで停止表示させ、ストック数が５の場合は「７」の三つ揃いで停止表示させる第３段階のロック演出を伴わせる。この間、所定の煽り効果音を出音させる。

【２２２８】

第３押下からの経過時間が所定時間５秒に達し、（５秒－計時値）による時間差が０になると、前置演出を終了し、表示装置１１において、ストック数に応じて「ＡＲＴ×２セットストック」等の告知画面を出す。以上により、全出現の擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出を伴う前置演出を経て、告知がされる。

【２２２９】

一方、第３離し時点におけるメインＣＰＵの計時手段による計時値と所定時間５秒との時間差＝（５秒－計時値）が４秒未満となるが、２秒以上ある場合は、第１段階のロック演出と第２段階のロック演出とを連続して出現させるが、第３段階のロック演出は省略した一部出現の擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）とする。

【２２３０】

すなわち、第１段階のロック演出の後に第２段階のロック演出を経た後、つまり「ガックン」と「ガックーン」を経た後、時間差＝（５秒－計時値）が０．５秒になると、各演

出図柄のカードが反転して異なる数字等が現れる反転演出等により、ストック数が１の場合は「１」，「３」,「５」の何れかの三つ揃いに書換えて表示し、ストック数が２の場合は「Ｓ」の三つ揃いに書換えて表示し、ストック数が３の場合は「Ｖ」の三つ揃いに書換えて表示し、ストック数が５の場合は「７」の三つ揃いに書換えて表示し、同時間差が０になると、表示装置１１にストック数に応じて「ＡＲＴ×２セットストック」等の告知画面を出す。これにより、第１段階のロック演出と第２段階のロック演出による一部出現の擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出を伴う前置演出を経て、告知がされる。

【２２３１】

また、第３離し時点におけるメインＣＰＵの計時手段による計時値と所定時間５秒との時間差＝（５秒－計時値）が２秒未満となるが、１秒以上ある場合は、第１段階のロック演出による一部出現の擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）とする。

【２２３２】

すなわち、第１段階のロック演出の「ガックン」を経た後、時間差＝（５秒－計時値）が０．５秒になると、ストック数が１の場合は「１」，「３」，「５」の何れかの三つ揃いに書換えて表示し、ストック数が２の場合は「Ｓ」の三つ揃いに書換えて表示し、ストック数が３の場合は「Ｖ」の三つ揃いに書換えて表示し、ストック数が５の場合は「７」の三つ揃いに書換えて表示し、同時間差が０になると、表示装置１１にストック数に応じて「ＡＲＴ×２セットストック」等の告知画面を出す。これにより、第１段階のロック演出による一部出現の擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出を伴う前置演出を経て、告知がされる。

【２２３３】

さらに、第３離し時点におけるメインＣＰＵの計時手段による計時値と所定時間５秒との時間差＝（５秒－計時値）が所定値より小例えば１秒未満の場合（計時値が５秒以上となり、０以下になる場合を含む）は、演出図柄による擬似リールの変則動作を伴う第１段階のロック演出も第２段階のロック演出も第３段階のロック演出も出現させず、擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出を出現無とした前置演出とする。

【２２３４】

この場合、時間差が０より大きい場合は、時間差０となるまでの表示装置１１上の演出図柄の仮停止状態を継続させる時間調整演出を経た後、表示装置１１において、演出図柄の表示を消し、ストック数に応じて「ＡＲＴ×２セットストック」等の告知画面を出す。時間差が負になる場合は、第３離しをした直後、時間調整演出も経ることなく、直ちに、表示装置１１において、演出図柄の表示を消し、ストック数に応じて「ＡＲＴ×２セットストック」等の告知画面を出す。なお、時間差＝（５秒－計時値）が０以下となる場合、前置演出のために確保した待機時間は既に終期に到達しているため、前置演出は、遊技者に顕在化されない出現なしとなる。

【２２３５】

以上により、早いテンポでストップボタンの操作を進め、第３押下から第３離しまでに時間をかけない早打ち遊技者には、第３離し後に次ゲームを進めるスタートレバー１６の操作の手を一旦止めさせ、第３離しの早さに応じて、前置演出に伴わせる擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）による明示演出を楽しませることができる。一方、遅いテンポでストップボタンの操作をし、第３押下から第３離しまでに比較的長い時間をかける遅打ち遊技者には、前置演出に伴わせる擬似リールロック演出による明示演出を一部省略し、或は、擬似リールロック演出による明示演出なしで、すぐに有利な遊技状態を獲得できた旨の告知をすることができる。これにより、遊技速度により前置演出の時間、つまり、前置演出に伴わせる擬似リールロック演出による明示演出が全出現となる長いものとなるか、一部出現となるやや短いものとなるか、明示演出の出現無となる更に短いものとなるか、前置演出が顕在化されない最短のものとなるかが変動し、告知までの演出態様が変化することから、遊技興趣及び遊技者の打感を向上することができる。

【２２３６】

以上のものでは、前置演出を、演出図柄の再変動による擬似リールロック演出による明示演出を伴うものとしたが、演出図柄は関与させず、或は、演出図柄は設けずに、明示演出を構成してもよい。例えば、サブ側の表示装置１１の画面上において「バリッ」の効果音と共にガラスにヒビ割れが生じる画像を表示する第１段階のロック演出と、この後に「バリバリッ」等の効果音と共にそのヒビ割れが拡大する画像を表示する第２段階のロック演出と、さらにこの後に、「プッツン」等の効果音と共に表示装置１１をブラックアウトさせる第３段階のロック演出を組合せて明示演出としてもよい。また、明示演出は、第３離し時点の時間差に応じて、バックに流す音楽の種類や長さ等が変わるものとしてもよい。さらに、明示演出は伴わせず、前置演出は、ロック状態（ｌｏｃｋ）とする待機時間のみを確保するものでもよい。さらにまた、以上のものでは、メインＣＰＵ１０１のプログラム上において、各ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを押下操作した直後から計時を開始するソフトタイマーによる計時手段を設けたが、サブＣＰＵ２０１のプログラム上においても、メインＣＰＵ１０１側から第３押下の情報を受信して計時を開始するソフトタイマー等による計時手段を設け、第３離しの情報の受信タイミングに応じて、サブＣＰＵ２０１の制御下でする擬似リールロック演出（ｒｏｃｋ）等による明示演出の出現態様等を変更するようにしてもよい。

【２２３７】

また、以上のものでは、予め定める遊技状況が生起される場合として、ＡＲＴが所定セットについてストックされる場合としたが、予め定める遊技状況が生起される場合として、ＡＲＴの初当たりを含むＡＲＴが確定した場合とし、表示装置１１に「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎ」等とＡＲＴの確定告知メッセージを表示する前に前置演出を出現させてもよい。また、予め定める遊技状況が生起される場合として、ボーナスＣＢＢ又はＮＢＢに内部当籤した場合とし、表示装置１１に「Ｗｉｎ」等のボーナス確定告知メッセージを表示する前に前置演出を出現させてもよい。さらに、予め定める遊技状況が生起される場合の告知は、前置演出に連続して出す他、前置演出から１ゲーム以上の間隔を空けて出すようにしてもよい。

【２２３８】

［チャンスゾーンＣＺ及びアシストリプレイタイムＡＲＴの抽籤の変形例］

上記第２実施形態の遊技機において、図１８０に示した当籤役中、リプレイタイム状態ＲＴ０～５によって抽籤値（当籤となる数値範囲）が変動しない役のうち、例えば、ボーナス役の当籤と重複しない単独役である、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿強ベル」、「Ｆ＿弱スイカ」、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強スイカＢ」、「Ｆ＿強チェリー」について、設定１～６（第２実施形態のものでは１，２，５，６）の違いによらず各抽籤値（「Ｆ＿共通ベル」の１３１４、「Ｆ＿強ベル」の１２、「Ｆ＿弱スイカ」の７２５、「Ｆ＿強スイカＡ」の１６８、「Ｆ＿強スイカＢ」の７８、「Ｆ＿強チェリー」の１４６）が変化しない設定差無（設定不問）とし、これら設定差無の特定役の当籤に紐付いて、例えば、内部抽籤に引き続いてする１バイト乱数（乱数範囲０～２５５、乱数分母２５６）等を用いた２段階抽籤により、所定確率例えば１００％（２５６／２５６）の確率で、チャンスゾーンＣＺ又はアシストリプレイタイムＡＲＴへの突入に期待できる前兆ゾーンとして機能させる有利区間に移行させてもよい。なお、特定役は、ボーナス役と重複しない単独役としたが、リプレイタイム状態ＲＴ０～５によって抽籤値が変動せず且つ設定差無ならば、「Ｆ＿クラウンＢＢ＋Ｆ＿通常リプ」等のボーナス役との重複役でもよい。

【２２３９】

この変形例でいう有利区間とは、内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報（ナビゲーション）を報知可能とする期間をいうものとする。指示情報の報知を不可とする期間とする非有利区間たる通常区間から、設定差無で且つリプレイタイム状態にかかわらず抽籤値が変動しない役の当籤に紐付いて、初期移行が許される。

【２２４０】

有利区間中は、原則として、最大払出数が得られるナビゲーション、第２実施形態のも

のでは８枚払出しが得られる当籤に係る何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤時に、対応する正解押し順ナビを最低１回は出す。例外として、有利区間の最大連続継続可能ゲーム数（例えば１５００Ｇ）を超えるまでに、或は、有利区間中に作動した第一種特別役物又は役物連続作動装置（第一種特別役物に係る役物連続作動装置又は第二種特別役物に係る役物連続作動装置（第２実施形態のものでは、第一種特別役物に係る役物連続作動装置であるＣＢＢ又はＮＢＢ））の作動終了後の任意に定める有利区間の終了までに、最大払出数が得られるナビゲーションを出す機会がなかった場合は、その最低１回のナビは出さない場合がある。

【２２４１】

設定差無の特定役である、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿強ベル」、「Ｆ＿弱スイカ」、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強スイカＢ」、「Ｆ＿強チェリー」の何れかが当籤する確率は、ＲＴ０～ＲＴ５共通で且つ全設定共通の、（１３１４＋１２＋７２５＋１６８＋７８＋１４６）／６５５３６＝２４４３／６５５３６　１／２６．８であり、特定役の何れかの当籤に紐付いて１００％の確率で、前兆ゾーンとして機能させる有利区間に移行させる。このため、リプレイタイム状態がＲＴ０，ＲＴ１，ＲＴ２，ＲＴ３，ＲＴ４，ＲＴ５何れであっても、現在のリプレイタイム状態を維持したまま、前兆ゾーンという有利区間に、比較的当たり易い確率、すなわち、２０円／枚の貸メダルの１０００円分つまり５０枚のメダルで可能な遊技数（所謂１０００円ベース）を概ね２５～５０ゲームとするこの種の技術分野の標準的な考え方に則り、この１０００円ベースを、分子を１とした確率の分母とした確率１／（２５～４５）と同程度またはこの確率よりも大きく、１０００円程度で概ね当籤を期待できる約１／２６．８の確率により、同一条件下で移行する。

【２２４２】

この前兆ゾーンは、所定の保証ゲーム数例えば７ゲーム間継続可能とし、この７ゲーム間にＣＺ又はＡＲＴ或はＣＣＢ又はＮＢＢの当籤がない場合、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤に基づく正解押し順ナビを１回出すことができた場合は保証の７ゲームの消化後に、有利区間を終了して通常区間に復帰させる。保証の７ゲーム間に、ＣＺ，ＡＲＴ，ＣＣＢ，ＮＢＢの当籤も、何れの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤もなかった場合は、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤に基づいて正解押し順ナビを１回出した後に、有利区間を終了して通常区間に復帰させる。

【２２４３】

前兆ゾーンから通常区間に復帰する場合、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の正解押し順ナビを１回に限って出すものとしているが、これは、ＡＲＴ状態を含めてＣＺ以上の状態下で獲得できるメダル枚数をより多く確保するためである。一方、ＣＺ中、ＡＲＴ準備中（ＲＴ４への昇格途上中）、ＡＲＴ状態中は、アシストタイムＡＴの作動中とし、原則として、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）に当籤すると、その都度、対応する正解押し順ナビを出す。ただし、ＡＲＴ準備中がＲＴ０から始まる場合、或は、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中にＣＢＢ又はＮＢＢのボーナスに当籤してそのボーナスの作動後にＲＴ０に復帰した場合は、ＲＴ０では押し順ベルの正解押し順ナビは出さず、所謂取りこぼしを誘発してＲＴ０からＲＴ２への昇格を促す。また、ＡＲＴ準備中等は、ＲＴ４に昇格させる移行図柄を表示させる押し順を知らせる所謂昇格ナビも出す。

【２２４４】

前兆ゾーンは有利区間中であるため、全設定１～６において同一の処理である限り、ゲームの消化数やゲームの履歴等の必ずしも抽籤に係らない内部情報を参照して、及び／又は、全設定１～６において抽籤値が変化しない設定差無（設定不問）である限り、リプレイタイム状態に応じて抽籤値が変動する役を含めた広い範囲の設定差無の役の当籤に紐付いて、指示情報を報知する期間を延長させる上乗せ等を決定することができる。

【２２４５】

そこで、有利区間中である前兆ゾーンからチャンスゾーンＣＺの当籤を、有利区間中の

指示情報を報知する期間をさらに所定ゲーム数例えば１０ゲーム等について加算するゲーム数上乗せの当籤とみなす。また、有利区間中である前兆ゾーンからアシストリプレイタイムＡＲＴへの直接的な当籤、或は、ＣＺからＡＲＴへの当籤を、有利区間中の指示情報を報知する期間をさらに所定セット数例えば３０ゲーム／セットのＡＲＴを２セット（６０ゲーム）等について加算するセット数上乗せの当籤とみなす。

【２２４６】

なお、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中にＡＲＴのセット数の上乗せを可能にする場合のＡＲＴセット数の上乗せ当籤、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中にＡＲＴのセット数の倍数に満たない例えば２０ゲーム等の上乗せを可能にする場合のＡＲＴゲーム数の上乗せ当籤、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中にＡＲＴ後の継続ＣＺ（「ＣＺ（ＡＲＴ後）」）に移行する場合の継続ＣＺのゲーム数の上乗せ当籤、継続ＣＺ中のＡＲＴ当籤も、ＣＺ、ＡＲＴ中、ＡＲＴ準備中、継続ＣＺという有利区間中の上乗せ当籤となる。

【２２４７】

以上のように通常区間から初期移行する有利区間である前兆ゾーンを一旦経由することにより、詳しくは後述するように必ずしも抽籤に係らない内部情報の一つであるＲＴ０～ＲＴ５のリプレイタイム状態を参照して、あたかもＣＺ又はＡＲＴに初当たりしたかのような状況を作り出すことができる。

【２２４８】

なお、ＡＲＴのセット中のゲーム数の減算は、再遊技確率の高いリプレイタイム状態（高ＲＴ状態）であるＲＴ４から開始させる。また、再遊技確率の高いＲＴ４，ＲＴ５は、ほぼＡＲＴ状態すなわち有利区間の継続中となり、後述するようにＡＲＴ状態が終わると再遊技確率の低いＲＴ０又はＲＴ１若しくはＲＴ２への転落時に通常区間となり、最早ＲＴ４又はＲＴ５ではなくなるため、ＲＴ４又はＲＴ５を維持したまま通常区間となるのは、ＡＲＴ状態中に最大連続継続可能ゲーム数（１５００Ｇ）を超えたことにより有利区間が強制終了となる場合にほぼ限られる。このため、ＲＴ４又はＲＴ５において通常区間から前兆ゾーン経由でＣＺ又はＡＲＴに当籤するという頻度は低い。

【２２４９】

なお、ＲＴ０～ＲＴ５状態で前兆ゾーンから移行したチャンスゾーンＣＺは、ＣＺ中にＡＲＴの当籤がなく、ＣＺの継続ゲーム数が０になった後か、又は、前兆ゾーンの移行以後に何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の正解押し順ナビを最低１回以上出した後かの、何れか遅いときに、その有利区間を終了させて通常区間に復帰させる。

【２２５０】

また、ＡＲＴは、ＡＲＴのセット数或は継続ゲーム数が０となり、又は、ＡＲＴ後に継続ＣＺに移行させる場合にはＡＲＴのセット数或は継続ゲーム数が０となり且つ継続ＣＺの継続ゲームも０となり、これらに基づいてアシストタイムＡＴの作動を終了させた後、押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤時に正解押し順ナビを出さないことにより、１枚のメダルが払出されるＲＴ０移行図柄（図２０３参照）の表示によりＲＴ０に転落するか、又は、払出しのないＲＴ２移行図柄（図１９７参照）の表示によりＲＴ２に転落するか、若しくは、６択維持リプ役（「Ｆ＿６択維持リプ１２３」～「Ｆ＿６択維持リプ３２１」）の当籤時に転落回避ナビを出さないことにより、リプレイ図柄が平行に揃う平行リプレイとなるＲＴ１移行図柄（図１９９参照）の表示によりＲＴ１に転落するかの、何れかの転落があったとき、その有利区間を終了させて通常区間に復帰させる。

【２２５１】

以上の各場合において有利区間を終了させて通常区間に復帰させるとき、メインＣＰＵ１０１で内部管理する指示情報の報知に係る性能に影響を及ぼす全ての変数を初期化する。また、有利区間が最大連続継続可能ゲーム数（１５００Ｇ）を超過した場合は、ＣＺやＡＲＴや継続ＣＡや前兆ゾーンの残りゲーム数が１以上ある場合にも強制終了させて通常区間に復帰させ、この場合にも、同様に、メインＣＰＵ１０１で内部管理する指示情報の

報知に係る性能に影響を及ぼす全ての変数を初期化する。

【２２５２】

前兆ゾーン中、並びに、前兆ゾーンに続く、ＣＺ中又はＡＲＴ準備中若しくはＡＲＴ中又は継続ＣＺ中の何れかの有利区間中に、ＣＢＢ又はＮＢＢに当籤し且つＣＢＢ又はＮＢＢの作動が終了すると、当籤に係るＣＢＢ又はＮＢＢが設定差無か設定差有かにかかわらず、有利区間を維持したまま、ＣＢＢ又はＮＢＢの作動終了後の移行先となるＲＴ０に移行させ、ＣＢＢ又はＮＢＢの当籤前の残り継続ゲーム数について前兆ゾーン、ＣＺ、ＡＲＴ、継続ＣＺを続行させる。

【２２５３】

ＣＢＢ又はＮＢＢが、設定差無とする単独役又は重複役（小役或は再遊技役との重複役）の当籤に基づく場合、上述した第２実施形態と同様に、ＣＢＢ又はＮＢＢの作動中にＡＲＴのセット数ストック等を可能にする。また、通常区間中に、設定差無とする単独役又は重複役に係るＣＢＢ又はＮＢＢの当籤があった場合、限られた継続ゲーム数（７ゲーム等）の前兆ゾーンではなく、継続ゲーム数を特に限定しない有利区間に移行させ、上述した第２実施形態と同様に、ＣＢＢ又はＮＢＢの作動中にＡＲＴのセット数ストック等を可能にし、そのストック等がされた場合は、ＣＢＢ又はＮＢＢの作動終了後も有利区間を継続し、そのストック等がされなかった場合は、ＣＢＢ又はＮＢＢの作動終了後、ＲＴ０への復帰時に有利区間を終了させて通常区間に戻す。

【２２５４】

以上のものでは、再遊技の抽籤態様（抽籤対象となる再遊技役の種類、及び／又は、各再遊技役の当籤となる抽籤値）が異なる複数のリプレイタイム状態ＲＴ０，ＲＴ１，ＲＴ２，ＲＴ３，ＲＴ４，ＲＴ５を有し、一の状態から他の状態に予め定めた移行条件の具備、具体的には図１７８に示した移行図柄の表示、規定ゲーム数消化等により移行可能にしている。また、内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報を報知可能にしている。

【２２５５】

以上のような遊技機において、リプレイタイム状態ＲＴ０～ＲＴ５の種類に応じて、第１の得点を付与すると共に、内部当籤役の種類に応じて、第２の得点を付与し、当該遊技において付与する得点を用いてする演算結果、例えば、第１の得点と第２の得点の合計に基づいて、指示情報を報知する期間となる、前兆ゾーン中からのＣＺ、前兆ゾーン中からのＡＲＴ、ＣＺ中からのＡＲＴ、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中でのＡＲＴの上乗せセット数又は上乗せゲーム数、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中での継続ＣＺの上乗せゲーム数、継続ＣＺ中からのＡＲＴを、すべて有利区間中の上乗せとして決定する。なお、ＲＴ６，ＲＴ７は、ボーナス役に係るＣＢＢ又はＮＢＢのフラグ間状態であることから、有利区間中であっても、上乗せ等は一切行わない。

【２２５６】

具体例として、図３０８［Ａ］に示すように、第１の得点として、ＲＴ０は０点、ＲＴ１は１点、ＲＴ２は２点、ＲＴ３は２点、ＲＴ４は１点、ＲＴ５は０点を付与する。すなわち、ＲＴ０は、遊技者にとって最も不利な状態とするため、最低の０点を付与する。ＲＴ１は、規定ゲーム数１０ゲーム間について滞在が保証され、前兆ゾーンを経由して安定的にＣＺやＡＲＴに当籤し易い状況とするため、１点を付与する。また、ＲＴ２は、「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤を契機に「Ｆ＿弱チェリプ」の高確率状態となるＲＴ３に移行可能な一種のチャンスＲＴとして機能させるため、最高の２点を付与する。ＲＴ３は、「Ｆ＿弱チェリプ」の高確率状態により、上記した第２実施形態に倣い、ＡＲＴを高確率で確定させるため、最高の２点を付与する。ＲＴ４は、ＡＲＴ中の上乗せ性能を十分に確保するため、１点を付与する。ＲＴ５は、上記した第２実施形態と同様にＡＲＴ中のＥＰ（エピソード）にて「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」の当籤によりＡＲＴのセット数をストックする特化ゾーンとし、これ以外の上乗せ契機を特に優遇する必要性が小さいため、最低の０点を付与する。

【２２５７】

また、第２の得点として、ＣＺ或はＡＲＴの当籤に期待できる比較的当籤確率の低いレア役で且つ設定差無（設定不問）とする内部当籤役のうち、「Ｆ＿弱スイカ」又は「Ｆ＿弱チェリプ」若しくは「Ｆ＿チャンスリプ」の当籤時は１点、「Ｆ＿強スイカＡ」は２点、「Ｆ＿強チェリー」は３点、「Ｆ＿強スイカＢ」又は「Ｆ＿強チェリプ」若しくは「Ｆ＿強ベル」は４点、これら以外は第１の得点の最高点２にマイナス符号を付けた－２点（マイナス２点）を付与する。１点以上を付与するレア役は設定差無のため、－２点を付与する「はずれ」を含む前記レア役以外の合計確率も設定差無となる。なお、レア役は、ボーナス役と重複しない単独役としたが、設定差無ならば、「Ｆ＿クラウンＢＢ＋Ｆ＿弱チェリプ」等のボーナス役との重複役でもよい。

【２２５８】

したがって、ＲＴ０～ＲＴ５状態中、遊技毎に、内部当籤役に応じて、第１の得点と第２の得点との合計値は、図３０８［Ａ］の各欄に示したとおりとなる。横棒を付した欄は、リプレイタイム状態によって抽籤対象としない役に対応しており、該当する合計値は「なし」となる。合計値が、負の値又は０若しくは「なし」の場合、指示情報を報知する期間は０と決定する。すなわち、指示情報を報知する期間を決定する有利区間中の上乗せ抽籤は行わず、前兆ゾーン中からのＣＺ、前兆ゾーン中からのＡＲＴ、ＣＺ中からのＡＲＴ、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中でのＡＲＴの上乗せセット数又は上乗せゲーム数、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中での継続ＣＺの上乗せゲーム数、継続ＣＺ中からのＡＲＴは、オール０と決定する。

【２２５９】

一方、得点の合計値が１以上となる場合、その合計値に応じた当籤確率により、指示情報を報知する期間を決定する有利区間中の上乗せ抽籤を行う。例えば、ＲＴ０（第１の得点＝０点）中に「Ｆ＿弱スイカ」（第２の得点＝１点）に内部当籤した場合、得点の合計値は１点となるため、１点を基準に抽籤を行う。また、ＲＴ１（第１の得点＝１点）中に「Ｆ＿強チェリー」（第２の得点＝３点）に内部当籤した場合、得点の合計値は４点となるため、４点を基準に抽籤を行う。さらに、ＲＴ２（第１の得点＝２点）中に「Ｆ＿強スイカＢ」（第２の得点＝４点）に内部当籤した場合、得点の合計値は６点となるため、６点を基準に抽籤を行う。これらの抽籤は、例えば１バイト乱数（乱数範囲０～２５５、乱数分母２５６）を用いて行う。

【２２６０】

前兆ゾーン中の各ゲームにおいて、ＣＺに当籤するベース抽籤値Ｐｐｃを例えば６４とし、第１と第２の得点の合計値が１点なら６４／２５６、同２点なら６４×２／２５６＝１２８／２５６、同３点なら６４×３／２５６＝１９２／２５６、同４点以上なら６４×４／２５６＝２５６／２５６（１００％）の各確率でＣＺに当籤させる。ただし、当該ゲームにおいてＡＲＴに当籤した場合は、ＡＲＴの当籤を優先させる。

【２２６１】

前兆ゾーン中の各ゲームにおいて、ＡＲＴに当籤するベース抽籤値Ｐｐａを例えば１とし、第１と第２の得点の合計値が１点なら１／２５６、同２点なら２／２５６、同３点なら３／２５６、同４点なら４／２５６、同５点なら５／２５６、同６点なら６／２５６の各確率でＡＲＴに当籤させる。

【２２６２】

ＣＺ中の各ゲームにおいて、ＡＲＴに当籤するベース抽籤値Ｐｃａを例えば３６とし、第１と第２の得点の合計値が１点なら３６／２５６、同２点なら３６×２／２５６＝７２／２５６、同３点なら３６×３／２５６＝１０８／２５６、同４点なら３６×４／２５６＝１４４／２５６、同５点なら３６×５／２５６＝１８０／２５６、同６点なら３６×６／２５６＝２１６／２５６の各確率でＡＲＴに当籤させる。

【２２６３】

ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中の各ゲームにおいて、ＡＲＴのセット数上乗せに当籤するベース抽籤値Ｐａｓは例えば５としており、第１と第２の得点の合計値が１点なら５／２５６、同２点なら５×２／２５６＝１０／２５６、同３点なら５×３／２５６＝１５／２５

６、同４点なら５×４／２５６＝２０／２５６、同５点なら５×５／２５６＝２５／２５６、同６点なら５×６／２５６＝３０／２５６の各確率で、ＡＲＴのセット数を例えば１セット上乗せ（ストック）する。

【２２６４】

ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中の各ゲームにおいて、ＡＲＴのゲーム数上乗せに当籤するベース抽籤値Ｐａｇは例えば１０としており、第１と第２の得点の合計値が１点なら１０／２５６、同２点なら１０×２／２５６＝２０／２５６、同３点なら１０×３／２５６＝３０／２５６、同４点なら１０×４／２５６＝４０／２５６、同５点なら１０×５／２５６＝５０／２５６、同６点なら１０×６／２５６＝６０／２５６の各確率で、ＡＲＴのゲーム数を例えば２０ゲーム上乗せする。ただし、当該ゲームでＡＲＴのセット数上乗せに当籤した場合は、セット数上乗せの当籤を優先させる。

【２２６５】

ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中の各ゲームにおいて、継続ＣＺのゲーム数上乗せに当籤するベース抽籤値Ｐａｋは例えば２０としており、第１と第２の得点の合計値が１点なら２０／２５６、同２点なら２０×２／２５６＝４０／２５６、同３点なら２０×３／２５６＝６０／２５６、同４点なら２０×４／２５６＝８０／２５６、同５点なら２０×５／２５６＝１００／２５６、同６点なら２０×６／２５６＝１２０／２５６の各確率で、継続ＣＺのゲーム数を例えば５ゲーム上乗せする。

【２２６６】

継続ＣＺ中の各ゲームにおいて、ＡＲＴに当籤するベース抽籤値Ｐｋａは、例えば、ＣＺ中からのＡＲＴベース抽籤値Ｐｃａと同じ３６としており、第１と第２の得点の合計値が１点なら３６／２５６、同２点なら７２／２５６、同３点なら１０８／２５６、同４点なら１４４／２５６、同５点なら１８０／２５６、同６点なら２１６／２５６の各確率でＡＲＴに当籤させる。この場合、ＡＲＴのセット数ストックがない状況下で行われる継続ＣＺでは、ＡＲＴの引戻しとなり、ＡＲＴのセット数ストックがある状況下で行われる継続ＣＺでは、ＡＲＴをさらに１セットストックすることになる。

【２２６７】

以上により、ＲＴ０は、ＣＺやＡＲＴの初当たり或は上乗せにより指示情報を報知する期間を増加させる契機となる内部当籤役の種類が少ないと共に、その増加の契機となる内部当籤役に対応した得点の合計値も総じて小さく、ＣＺやＡＲＴの初当たりにも上乗せにもあまり期待できない遊技者にとって最も不利な状態となる。

【２２６８】

一方、ＲＴ１は、指示情報を報知する期間を増加させる契機となる内部当籤役の種類が多いと共に、種類が増えた内部当籤役に対応した抽籤値も増え、さらに、得点の合計値はＲＴ０よりも総じて高くなる。このため、規定ゲーム数１０ゲーム間について安定的にＣＺやＡＲＴに初当たりし易い有利な状況となる。ちなみに、ＲＴ１で抽籤する「Ｆ＿弱チェリプ」の抽籤値は８７４、同「Ｆ＿強チェリプ」の抽籤値は７６、同「Ｆ＿チャンスリプ」の抽籤値は３３８であり、これらの当籤に基づいてメインリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに表示される図柄の組合せに接する遊技者は、ＡＲＴに強く期待することができ、所謂「熱い」状況を体感できる。このため、「平行リプレイ」が揃ってＲＴ１に移行した後から数える１０ゲーム間の遊技興趣が高まる。

【２２６９】

また、ＲＴ２は、「Ｆ＿弱チェリプ」の抽籤値は３２と高くないが、この当籤を契機に、「Ｆ＿弱チェリプ」の高確率状態であってＡＲＴが高確率で期待できるＲＴ３に移行でき、しかも、得点の合計値がＲＴ１よりも総じて高くなり、ＣＺやＡＲＴの初当たりにも期待できる。このため、チャンスＲＴとして有効に機能し、遊技者は、ＲＴ２からＲＴ０へ転落する移行図柄が表示されないことを望みつつ、スリリングな遊技を楽しむことができる。

【２２７０】

さらに、ＲＴ３は、「Ｆ＿弱チェリプ」の抽籤値は１８７５２と高く、この「Ｆ＿弱チ

ェリプ」の高確率状態により、「チェリー」図柄が比較的頻繁に表示されることでＲＴ３に移行したことを遊技者は察知でき、しかも、２０ゲーム間はＲＴ３に滞在することが保証され、かつ、得点の合計値も最も高くしている。このため、追加される抽籤値１８７５２の「Ｆ＿弱チェリプ」の当籤、抽籤値６６の「Ｆ＿強チェリプ」、抽籤値３８８の「Ｆ＿チャンスリプ」の当籤を含め、極めて高い確率でＡＲＴに直接又はＣＺ経由で当籤でき、しかも、２０ゲーム間に複数回についてＡＲＴに当籤して複数セットのＡＲＴをストックできる可能性もあり、所謂「激熱」の状況を遊技者に提供できる。

【２２７１】

また、ＲＴ４は、ほぼＡＲＴ状態すなわち有利区間の継続中となり、ＲＴ４において通常区間から前兆ゾーン経由でＣＺ又はＡＲＴに当籤する頻度は低いが、内部当籤役に「Ｆ＿強チェリプ」、「Ｆ＿チャンスリプ」を加え、得点の合計値も高くしていることから、ＡＲＴ中の上乗せ性能を十分に発揮させることができ、ＡＲＴ中のセット数上乗せやゲーム数上乗せに期待できるＡＲＴ中ならではの遊技性を打ち出し得る。

【２２７２】

ＲＴ５も、ほぼＡＲＴ状態すなわち有利区間の継続中となり、ＲＴ５において通常区間から前兆ゾーン経由でＣＺ又はＡＲＴに当籤する頻度は低い。これと共に、ＲＴ５は、ＡＲＴ中のＥＰ（エピソード）にて「７揃い」又は「ＢＡＲ揃い」の当籤によりＡＲＴのセット数をストックする特化ゾーンとして機能させている。よって、これ以外の上乗せ契機を特に優遇する必要性が小さいため、得点の合計値は総じて小さくしている。これにより、特化ゾーンの遊技性を強調できる。

【２２７３】

以上、この変形例の遊技機によれば、遊技者は、メインリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの表示出目に注目しつつ、リプレイタイムＲＴ０～ＲＴ５の状態遷移を予測することにより或はその状態遷移を追うことにより、自ら「熱い」状態にあるかどうかを予測しながら遊技を楽しむことができ、遊技をするほどに遊技興趣が高まる。

【２２７４】

以上のものでは、ＡＲＴの終了後に継続ＣＺに移行させて継続ＣＺ経由でＡＲＴの連荘を可能にしたが、継続ＣＺは設けずに、ＡＲＴの終了後、有利区間を維持したまま、上記前兆ゾーンと同様な或は上記前兆ゾーンよりも継続ゲーム数をより長期にした引戻しゾーンに移行させ、この引戻しゾーンにて、設定差無のレア役の当籤に基づいて第２の得点を付与し、引戻しゾーン経由でＡＲＴの連荘を可能にしてもよい。

また、以上のものでは、設定差無の特定役の当籤に紐付いて、チャンスゾーンＣＺ又はアシストリプレイタイムＡＲＴへの突入に期待できる前兆ゾーンとして機能させる有利区間に移行させ、有利区間中の上乗せ契機とする第２の得点を付与するレア役等も設定差無としたが、これらに限らず、設定差有の特定役の当籤に紐付いて、前兆ゾーンとして機能させる有利区間に移行させたり、有利区間中の上乗せ契機とする第２の得点を付与するレア役等に設定差有の役を選定してもよい。

さらに、以上のものでは、リプレイタイム状態に応じた第１の得点と内部当籤役に応じた第２の得点の合計値により抽籤を行うようにしたが、リプレイタイム状態及び内部当籤役とは別の遊技機内部状態の種類に応じて第３の得点を付与し、当該遊技でする得点の演算結果に第３の得点を反映させてもよい。

【２２７５】

第３の得点を付与する遊技機内部状態としては、例えば、外部集中端子板４７（図７参照）の特定信号状態を用いている。外部集中端子板４７に実装する標準的な全８ピンの外部出力端子ＣＮ２において、例えば、第１ピンには「メダル投入信号」、第２ピンには「メダル払出信号」、第３ピンには「ＲＢ信号」、第４ピンには「ＢＢ信号」、第５ピンには「ＡＲＴ信号」、第６ピンには「リレーコモン」、第７ピンには「セキュリティ信号（投入異常、払出異常、設定関係のＯＲ出力）」、第８ピンには「ドアオープン信号」が割付けられる。

【２２７６】

そのうち、第５ピンの「ＡＲＴ信号」は、ＡＲＴに当籤して最初にＲＴ４状態となってＡＲＴの継続ゲーム数の減算を開始したときにオフ状態（レベル０）からオン状態（レベル１）とし、ＡＲＴ及び継続ＣＺの継続ゲーム数が０になったときにオン状態からオフ状態に切り換えるレベル出力としており、「ＡＲＴ信号」がオン状態のとき第３の得点として１点を付与し、「ＡＲＴ信号」がオフ状態のとき第３の得点として０点を付与する。

【２２７７】

こうして、図３０８［Ａ］［Ｂ］に示すように、第１の得点と第２の得点を合計した演算結果にさらに第３の得点を加えて、第１～第３の得点の合計値に基づいて、指示情報を報知する期間、すなわち、前兆ゾーン中からのＣＺ、前兆ゾーン中からのＡＲＴ、ＣＺ中からのＡＲＴ、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中でのＡＲＴの上乗せセット数又は上乗せゲーム数、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中での継続ＣＺの上乗せゲーム数、継続ＣＺ中からのＡＲＴを決定する。図３０８［Ａ］は、第３の得点が０点すなわち「ＡＲＴ信号」がオフ状態の場合に対応し、第３の得点という概念がない或は第３の得点を反映させないものとし、第１の得点と第２の得点の合計値に基づいて抽籤を行うのと等価である。

【２２７８】

一方、図３０８［Ｂ］に示すように、第３の得点が１点すなわち「ＡＲＴ信号」がオン状態の場合、同図［Ａ］の各欄の得点の合計値がプラス１される。したがって、「ＡＲＴ信号」がオン状態となるＲＴ４，ＲＴ５におけるＡＲＴのセット数やゲーム数等の上乗せの当籤確率をより高くできる。

【２２７９】

得点の合計値の最高は７点となり、７点となる場合、前兆ゾーン中からＣＺに当籤する確率は６４×７／２５６＞２５６／２５６で１００％、前兆ゾーン中からＡＲＴに当籤する確率は１×７／２５６＝７／２５６、ＣＺ中からＡＲＴに当籤する確率は３６×７／２５６＝２５２／２５６、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中にＡＲＴのセット数上乗せに当籤する確率は５×７／２５６＝３５／２５６、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中にＡＲＴのゲーム数上乗せに当籤する確率は１０×７／２５６＝７０／２５６、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中に継続ＣＺのゲーム数上乗せに当籤する確率は２０×７／２５６＝１４０／２５６、継続ＣＺ中からＡＲＴに当籤する確率は３６×７／２５６＝２５２／２５６となる。

【２２８０】

これと共に、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中等においてボーナスＣＢＢ又はＮＢＢに当籤してその作動終了後にＲＴ０に復帰した場合、ＲＴ４に昇格するまでの途上においても、ＡＲＴのセット数やゲーム数等の上乗せの当籤確率をより高くできる。特に、「ＡＲＴ信号」がオフ状態に対応する同図［Ａ］の得点の合計が０点の欄すなわちＲＴ２，ＲＴ３においてレア役以外に当籤した場合でも、第３の得点により合計値が１点となることから、ＲＴ４の昇格途上における上乗せ性能を効果的に高め得る。したがって、第３の得点を反映させることにより、指示情報を報知する期間を遊技者に有利なように多様に変更でき、ＡＲＴが複数回連荘する期待感をより一層高めることもできる。

【２２８１】

なお、第３の得点を付与する遊技機内部状態として、外部集中端子板の特定信号状態のに代え、又は、これと併用し、各リプレイタイム状態又は特定のリプレイタイム状態において、指示情報を報知する期間を抽籤にて決める際、すなわち、前兆ゾーン中からのＣＺ、前兆ゾーン中からのＡＲＴ、ＣＺ中からのＡＲＴ、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中でのＡＲＴの上乗せセット数又は上乗せゲーム数、ＡＲＴ中又はＡＲＴ準備中での継続ＣＺの上乗せゲーム数、継続ＣＺ中からのＡＲＴを抽籤にて決める際に、相対的に低確率で当籤させるか高確率で当籤させるかを変動させる複数の内部モードを適用し、例えば、低確率モードなら０点、通常確率モードなら１点、高確率モードなら２点、超高確率モードなら３点等を付与し、各抽籤に反映させてもよい。

【２２８２】

［有利区間の変形例］

上記第２実施形態の遊技機において、図１８０に示した当籤役中、リプレイタイム状態

ＲＴ０～５によって抽籤値（当籤となる数値範囲）が変動しない役のうち、例えば、ボーナス役の当籤と重複しない単独役である、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿強ベル」、「Ｆ＿弱スイカ」、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強スイカＢ」、「Ｆ＿強チェリー」について、設定１～６（第２実施形態のものでは１，２，５，６）の違いによらず各抽籤値（「Ｆ＿共通ベル」の１３１４、「Ｆ＿強ベル」の１２、「Ｆ＿弱スイカ」の７２５、「Ｆ＿強スイカＡ」の１６８、「Ｆ＿強スイカＢ」の７８、「Ｆ＿強チェリー」の１４６）が変化しない設定差無（設定不問）とし、これら設定差無の特定役の当籤に紐付いて、例えば、内部抽籤に引き続いてする１バイト乱数（乱数範囲０～２５５、乱数分母２５６）等を用いた２段階抽籤により、各特定役毎に予め定めた所定確率にしたがって有利区間に移行させてもよい。なお、特定役は、ボーナス役と重複しない単独役としたが、リプレイタイム状態ＲＴ０～５によって抽籤値が変動せず且つ設定差無ならば、「Ｆ＿クラウンＢＢ＋Ｆ＿通常リプ」等のボーナス役との重複役でもよい。

【２２８３】

例えば、２段階抽籤により、「Ｆ＿共通ベル」の当籤時は６４／２５６（１／４）の確率で、「Ｆ＿弱スイカ」の当籤時は１２８／２５６（１／２）の確率で、その他の「Ｆ＿強ベル」又は「Ｆ＿強スイカＡ」若しくは「Ｆ＿強スイカＢ」又は「Ｆ＿強チェリー」の当籤時はそれぞれ２５６／２５６（１００％）の確率で有利区間に移行させる。このため、（１３１４／４＋１２＋７２５／２＋１６８＋７８＋１４６）／６５５３６　１／５９．９という確率により、有利区間に移行する。

【２２８４】

この変形例でいう有利区間も、上記同様（段落２２３９参照）、内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報（ナビゲーション）を報知可能とする期間をいう。指示情報の報知を不可とする期間とする非有利区間たる通常区間から、設定差無で且つリプレイタイム状態にかかわらず抽籤値が変動しない役の当籤に紐付いて、初期移行が許される。

【２２８５】

有利区間中は、原則として、最大払出数が得られるナビゲーションを最低１回は出す必要があり、一定の例外もある点、

有利区間は、最大連続継続可能ゲーム数１５００Ｇを超えると強制終了となり、この強制終了を含め、有利区間を終了させて通常区間に復帰させるとき、メインＣＰＵ１０１で内部管理する指示情報の報知に係る性能に影響を及ぼす全ての変数を初期化する点、

有利区間中は、全設定において同一の処理である限り、ゲームの消化数やゲームの履歴等の必ずしも抽籤に係らない内部情報を参照して、及び／又は、全設定において抽籤値が変化しない設定差無である限り、リプレイタイム状態に応じて抽籤値が変動する役を含めた広い範囲の設定差無の役の当籤に紐付いて、指示情報を報知する期間を延長させる上乗せ等を決定することができる点、

有利区間中に、ボーナス役（ＣＢＢ又はＮＢＢ）に当籤してその作動が終了すると、当籤に係るボーナス役が設定差無か設定差有かにかかわらず、有利区間を維持したままボーナス役の作動終了後の復帰先ＲＴ状態（ＲＴ０）に移行できる点は、上記（段落２２４０，２２４４，２２５１，２２５２参照）と同様である。

【２２８６】

こうして、内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報を報知可能とする有利区間と、指示情報を報知不可とし、有利区間への移行を可能とする非有利区間である通常区間とを設ける遊技機において、有利区間への移行が決定された場合、指示情報の報知を実行する第１有利区間のゲームとしてナビ有ゲームと、この第１有利区間の後に行う指示情報の報知を実行しない第２有利区間のゲームとしてナビ無ゲームとを可能にする。

【２２８７】

具体的に、第１有利区間のゲームであるナビ有ゲームは、再遊技確率の高いリプレイタイム状態（高ＲＴ状態）であるＲＴ４から継続ゲーム数の減算を開始させる所定の初期継

続ゲーム数、例えば、保証の１００ゲーム間は最低限継続させる。ナビ有ゲームの継続ゲーム数が１以上あるとき、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤時、対応する正解押し順ナビを出し、ＲＴ０移行図柄又はＲＴ２移行図柄の表示を回避しつつ、最大払出数の８枚のメダルを容易に獲得できる。また、６択維持リプ役（「Ｆ＿６択維持リプ１２３」～「Ｆ＿６択維持リプ３２１」）の当籤時、ＲＴ１に転落しない転落回避ナビも出す。よって、ナビ有ゲームでは、遊技者は、高ＲＴ状態を維持したままアシストタイムＡＴを行うアシストリプレイタイムＡＲＴを享受でき、１遊技での最大獲得メダル枚数を超えるある程度纏まった枚数のメダルを獲得できる。

【２２８８】

一方、第２有利区間のゲームであるナビ無ゲームは、ナビ有ゲームの継続ゲーム数が０となった後に引き続いて行うことが予定されている。継続ゲーム数が１以上あるナビ無ゲーム中は、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）に当籤しても、対応する正解押し順ナビは出ず、８枚のメダルの獲得が困難になると共に、ＲＴ０移行図柄又はＲＴ２移行図柄の表示により、再遊技確率がＲＴ４より低いＲＴ０又はＲＴ２に転落する恐れが高い。また、６択維持リプ役（「Ｆ＿６択維持リプ１２３」～「Ｆ＿６択維持リプ３２１」）の当籤時、転落回避ナビも出ず、再遊技確率の低いＲＴ１に転落する恐れもある。しかも、ナビ無ゲームの継続中は通常区間に復帰できず、通常区間から再びナビ有ゲームが可能な有利区間に移行することもできない。よって、ナビ無ゲームは、遊技者にとって、通常区間中のゲームよりも不利なゲームとなる。

【２２８９】

図３０９に示すように、ナビ無ゲームの初期継続ゲーム数は、複数の候補、例えば１００～１４００Ｇ（Ｇはゲーム）、より具体的には、１００Ｇ，２００Ｇ，３００Ｇ，５００Ｇ，６００Ｇ，７００Ｇ，１０００Ｇ，１２００Ｇ，１４００Ｇの中から、抽籤処理により選定する。この抽籤処理は、通常区間からの初期移行時の特定役と無関係に行うことも可能だが、特定役の当籤確率が低い傾向にあるほど、少ない初期継続ゲーム数のナビ無ゲームが選ばれ易くし、遊技者の失望感を軽減できるようにしている。また、有利区間の当否を決定する２段階抽籤とは別の抽籤処理としても良いが、プログラム容量を抑制する観点から、２段階抽籤により一度に有利区間の当否とナビ無ゲームの初期継続ゲーム数を選定するものとしており、２段階抽籤での当籤値を細分類して初期継続ゲーム数を振り分けている。

【２２９０】

具体的には、内部抽籤での抽籤値が１３１４と高い「Ｆ＿共通ベル」は、有利区間の当籤となる２段階抽籤での抽籤値６４のうち、１００Ｇは０，２００Ｇは２，３００Ｇは３，５００Ｇは５，６００Ｇは６，７００Ｇは７，１０００Ｇは１６，１２００Ｇは２０，１４００Ｇは５の各細分類抽籤値を割り当てる。また、内部抽籤での抽籤値が７２５と高めの「Ｆ＿弱スイカ」は、有利区間の当籤となる２段階抽籤での抽籤値１２８のうち、１００Ｇは１，２００Ｇは４，３００Ｇは６，５００Ｇは１０，６００Ｇは１２，７００Ｇは１４，１０００Ｇは３２，１２００Ｇは４０，１４００Ｇは９の各細分類抽籤値を割り当てる。よって、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿弱スイカ」では、１００Ｇの最も短期のナビ無ゲームが選ばれる可能性はないか極低く、大半は１０００Ｇ以上の長期のナビ無ゲームが選ばれ易くなる。

【２２９１】

一方、内部抽籤での抽籤値が１６８とやや低めの「Ｆ＿強スイカＡ」は、有利区間の当籤となる２段階抽籤での抽籤値２５６のうち、１００Ｇは１２，２００Ｇは１６，３００Ｇは３２，５００Ｇは６４，６００Ｇは６４，７００Ｇは３２，１０００Ｇは３０，１２００Ｇは４，１４００Ｇは２の各細分類抽籤値を割り当てる。また、内部抽籤での抽籤値が１４６と低めの「Ｆ＿強チェリー」は、有利区間の当籤となる２段階抽籤での抽籤値２５６のうち、１００Ｇは１７，２００Ｇは３３，３００Ｇは７０，５００Ｇは８５，６００Ｇは１７，７００Ｇは１５，１０００Ｇは１３，１２００Ｇは５，１４００Ｇは１の各細分類抽籤値を割り当てる。さらに、内部抽籤での抽籤値が７８とさらに低めの「Ｆ＿強

チェリー」は、有利区間の当籤となる２段階抽籤での抽籤値２５６のうち、１００Ｇは３２，２００Ｇは６４，３００Ｇは６４，５００Ｇは３２，６００Ｇは２４，７００Ｇは２２，１０００Ｇは１０，１２００Ｇは７，１４００Ｇは１の各細分類抽籤値を割り当てる。よって、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強チェリー」、「Ｆ＿強チェリー」では、１００Ｇの最も短期のナビ無ゲームが選ばれるかもとの期待感をある程度惹起できると共に、３００～６００Ｇの中程度の期間のナビ無ゲームが選ばれ易くなる。

【２２９２】

また、内部抽籤での抽籤値が１２と極低い「Ｆ＿強ベル」は、有利区間の当籤となる２段階抽籤での抽籤値２５６のうち、１００Ｇは６４，２００Ｇは１２８，３００Ｇは３２，５００Ｇは１６，６００Ｇは８，７００Ｇは４，１０００Ｇは３，１２００Ｇは１，１４００Ｇは１の各細分類抽籤値を割り当てる。よって、「Ｆ＿強ベル」では、１００Ｇの最も短期のナビ無ゲームが選ばれるかもとの期待感を強く惹起できると共に、３００Ｇ以下の短期のナビ無ゲームが選ばれ易くなる。

【２２９３】

第１有利区間のゲームであるナビ有ゲーム中は、第１条件として所定の上乗せ条件を具備することに基づいて、ナビ有ゲームの継続ゲーム数を増加可能にしている。具体的には、比較的当籤確率の低いレア役で且つ設定差無（設定不問）とする内部当籤役のうち、「Ｆ＿弱スイカ」又は「Ｆ＿弱チェリプ」若しくは「Ｆ＿チャンスリプ」の当籤時は、所定の第１確率例えば低めの６４／２５６の確率で、ナビ有ゲームの継続ゲーム数を例えば５ゲーム上乗せする。また、「Ｆ＿強スイカＡ」又は「Ｆ＿強チェリー」の当籤時は、所定の第２確率例えば５０％の１２８／２５６の確率で、ナビ有ゲームの継続ゲーム数を例えば１０ゲーム上乗せする。さらに、「Ｆ＿強スイカＢ」又は「Ｆ＿強チェリプ」若しくは「Ｆ＿強ベル」の当籤時は、所定の第３確率例えば高めの１９２／２５６の確率で、ナビ有ゲームの継続ゲーム数を例えば２０ゲーム上乗せする。なお、上乗せ抽籤を行うレア役は、ボーナス役と重複しない単独役としたが、設定差無ならば、「Ｆ＿クラウンＢＢ＋Ｆ＿弱チェリプ」等のボーナス役との重複役でもよい。

【２２９４】

また、第１有利区間のゲームであるナビ有ゲーム中は、第２条件としてナビ有ゲームが消化されることに基づいて、ナビ無ゲームの継続ゲーム数を減少可能にしている。すなわち、ナビ有ゲームが１ゲーム消化される毎に、ナビ無ゲームの継続ゲーム数も１ゲーム減算する。したがって、ナビ無ゲームの初期継続ゲーム数に１００Ｇが選ばれた場合、第１有利区間のゲームが１００Ｇ消化したとき、自動的に、ナビ無ゲームの継続ゲーム数は０になる。

【２２９５】

また、ナビ有ゲーム中にナビ無ゲームの継続ゲーム数を減少可能にする第２条件に、第１条件に基づいてナビ有ゲーム継続ゲーム数が増加されることを含め、第１条件の具備に基づいてナビ有ゲームが増加したゲーム数と同じゲーム数、あるいは、増加したゲーム数から所定の係数を加減乗除したゲーム数を、ナビ無ゲームの継続ゲーム数から一気に減算してもよい。このようにすると、ナビ有ゲームが増えるほどナビ無ゲームを短縮でき、ナビ有ゲーム中に上乗せ等を重ねることにより、自力でナビ無ゲームを少なくした満足感を付与できる。

【２２９６】

ナビ有ゲームの継続ゲーム数がなくなって０となった場合、ナビ無ゲームの継続ゲーム数が１以上ある場合は、ナビ有ゲームに引き続いて、ナビ無ゲームを行うことになる。そして、ナビ無ゲームの継続ゲーム数が０となるナビ無ゲームの消化後に、有利区間を終了させて通常区間に復帰させる。一方、ナビ有ゲームの継続ゲーム数がなくなって０となった場合、ナビ無ゲームの継続ゲーム数が０以下となっていて、ナビ無ゲームを継続する必要がない場合は、ナビ無ゲームを経ずに、ナビ有ゲームの継続ゲーム数が０となるナビ有ゲームの消化後に、有利区間を終了させて通常区間に復帰させる。通常区間に復帰した後は、リプレイタイム状態ＲＴ０～５によって抽籤値が変動せず且つ設定差無の特定役とし

た「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿強ベル」、「Ｆ＿弱スイカ」、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強スイカＢ」、「Ｆ＿強チェリー」の当籤に紐付いて、約１／５９．９という確率により、ナビ有ゲームが行える有利区間に初期移行できることになる。

【２２９７】

以上、この変形例によれば、通常区間から初期移行した今回の有利区間における第１有利区間たるナビ有ゲームの継続ゲーム数と第２有利区間たるナビ無ゲームとの継続ゲーム数により、次回に通常区間から有利区間に移行してＡＲＴが行えるまでの期間を変更でき、今回のナビ有ゲームによるＡＲＴ中のゲーム消化や上乗せ等の頑張りが、ナビ無ゲーム期間を短縮させ、通常区間からナビ有ゲームによるＡＲＴを比較的短期間のうちに再度行える所謂連荘を生むきっかけにできる。また、第２有利区間たるナビ無ゲームの初期継続ゲーム数を、複数の候補（１００～１４００Ｇ）の中から抽籤処理により選定するため、再度ナビ有ゲームによるＡＲＴにおいて指示情報を報知できるまでの期間を短期から長期に種々変更することができる。これらにより、遊技興趣を顕著に高め得る。

【２２９８】

さらに、有利区間をナビ有ゲームとナビ無ゲームとで構成し、ナビ無ゲームの期間を不利な状況が続く所謂ハマリ期間として位置づけることができるため、有利区間自体の初期移行率をある程度高くすることができ、客付の良い人気機種になり得る。

【２２９９】

以上の変形例において、ナビ有ゲーム中に、設定差無か設定差有かにかかわらず、ボーナス役ＣＢＢ又はＮＢＢに当籤し、その作動が終了してＲＴ０に移行したとき、設定に依存しない有利区間中の共通の処理として、前遊技がＲＴ１でもＲＴ３でもなく且つＲＴ０移行図柄の表示なしで今回ＲＴ０に移行した第１ゲーム目であるという遊技履歴を判定等することにより、ナビ無ゲームの継続ゲーム数を、所定数について減算し、或は、半減又は一気に０にするものとしてもよい。このようにした場合、ボーナス役が設定差有の場合でも、実質的にナビ無ゲーム期間を短縮することができ、ＡＲＴの連荘性能に実質的に設定差を関与させることも可能になる。

また、以上の変形例において、例えばナビ有ゲームが１００Ｇでナビ無ゲームが１００Ｇというように、２パートのゲーム数を決定する手法を用いたが、これに代え、全体の有利区間のトータルゲーム数を例えば２００Ｇ等と決定し、そのうちナビ有ゲームのパートゲーム数を例えば１００Ｇ等と初期割付し、トータルゲーム数からナビ有ゲームのパートゲーム数を引いた残りゲーム数をナビ無ゲームとし、ナビ有ゲーム数が上乗せされた分だけナビ無ゲーム数を減らすという手法を用いてもよい。

【２３００】

［シフトタイプボーナス中のＪＡＣフラグ間ゲーム数による上乗せの変形例］

上記第１実施形態におけるボーナス役、すなわち、図柄の組合せ「白７」－「白７」－「白７」の表示により作動するＢＢ１と、図柄の組合せ「青７」－「青７」－「青７」の表示により作動するＢＢ２に加えて、又は、これらに換えて、若しくは、何れか１種類に換えて、例えば、図柄の組合せ「青７」－「白７」－「青７」が有効ライン（中段ライン）に表示されると作動するシフトタイプのビッグボーナス（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）から成る第１ボーナスＢＢ０を設け、このＢＢ０の作動中の一般遊技（小役についての内部当籤役の種類及び抽籤値をボーナス非当籤状態と同じにしたゲーム）において、遊技者に有利なレギュラーボーナス（第一種特別役物）から成る複数の第２ボーナスＲＢ１，ＲＢ２，ＲＢ３の何れかの当籤を可能にし、当籤に係る第２ボーナスの作動図柄の組合せを表示させることにより当籤に係る第２ボーナスを作動可能にしてもよい。

【２３０１】

第２ボーナスを構成する、

ＲＢ１の作動図柄の組合せは「リプレイ」－「リプレイ」－「白７」とし、

ＲＢ２の作動図柄の組合せは「リプレイ」－「リプレイ」－「青７」とし、

ＲＢ３の作動図柄の組合せは「リプレイ」－「リプレイ」－「チリ下」としている。

ＲＢ１～ＲＢ３の各抽籤値は、内部抽籤用の乱数の分母６５５３６から小役及び再遊技

役の抽籤値を引いた残り全範囲を均等又はほぼ均等に３分割して割付けている。ＢＢ０の作動中の一般遊技では、再遊技役の抽籤値は例えば８９７８（確率　１／７．３）、はずれの抽籤値は０にしている。

【２３０２】

したがって、ＢＢ０の作動中の一般遊技では、小役又は再遊技役に当籤しなかった場合、ＲＢ１～ＲＢ３の何れかに当籤し、この当籤ゲームでは当籤に係るＲＢ１～ＲＢ３の一種類の作動図柄の組合せを表示できる。ただし、ＲＢ１～ＲＢ３の何れかに当籤しても、表示装置１１等において「右；白７？青７？チリ下？」等と、「白７」か「青７」か「チリ下」の何れかを狙うべきことは遊技者に報知するが、どれを狙うべきかは報知せず、作動図柄の組合せを表示できるかは、技術介入余地の殆どない３択ゲームとなる。当籤ゲームで当籤に係る一種類の作動図柄の組合せを表示できなかった場合、次ゲーム以降、当籤に係る一種類の当籤フラグが持ち越された所謂ＪＡＣフラグ間と称する内部当籤状態となり、ＲＢ１～ＲＢ３の３エリア分の抽籤値ははずれ相当となり、小役又は再遊技役に当籤しなかった場合、持ち越された当籤に係るＲＢ１～ＲＢ３の一種類の作動図柄の組合せのみを表示できる。

【２３０３】

図１５に示すように、左リール３Ｌ及び中リール３Ｃについては、最大４コマ滑りにより必ず「リプレイ」の図柄を有効ラインに引き込むことができる。しかし、右リール３Ｒについては、図柄位置２番「白７」、７番「青７」、１２番「チリ下」、１７番「青７」は、それぞれ中間に４コマの図柄を挟んで配置されており、例えば、２番「白７」を１コマ滑り未満の０コマ滑りで停止可能な所謂ビタ押しに成功したとしても、ＲＢ１の当籤時は２番「白７」を中段に即止めできるが、ＲＢ２又はＲＢ３の当籤であった場合は、そのビタ押し位置からは７番「青７」も１２番「チリ下」も中段に引き込むことはできない。他の図柄相互間の関係も同様である。よって、右リール３Ｒについては、遊技者は「白７」か「青７」か「チリ下」か何れか一つを予測して停止操作することになる。この場合、「青７」図柄は２つあることから所謂目押しの難易度が他のものと異なり、不均等な３択だと考え勝ちだが、「白７」か「青７」か「チリ下」の３種類のうちから一つを選ぶという各１／３の確率で図柄を停止できる３択ゲームに変りはない。

【２３０４】

この変形例の遊技機、すなわち、複数のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、回転中のリールを停止させる複数のストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒとを有し、内部抽籤で決定する当籤役に、第１ボーナスＢＢ０を含むと共に、この第１ボーナスＢＢ０の作動中の一般遊技における内部抽籤で決定する当籤役に、所定の作動図柄の組合せの表示により作動する第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３を含む遊技機において、第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３の作動図柄の組合せは、右ストップボタン１７Ｒの操作態様が、「白７」を狙うか「青７」を狙うか「チリ下」を狙うか３種類の候補の中の一つである一部の態様に合致したとき表示可能にしており、第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３の当籤から作動図柄の組合せを表示できるまでの第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３のフラグ間ゲーム数（ＪＡＣフラグ間ゲーム数）が少ないほど、遊技者に有利となる予め定めた特典を付与する期待値を高くしている。

【２３０５】

予め定めた特典は、ボーナス役を契機に移行可能な「再遊技確率の高い高ＲＴ状態でアシストタイムＡＴを作動させるアシストリプレイタイムＡＲＴ」中において、内部抽籤での当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させる指示情報の報知期間を増加させるゲーム数上乗せをすることとしている。

【２３０６】

この変形例の第１ボーナスＢＢ０は、設定差無（設定不問）の確率で抽籤するものとしており、ＢＢ０の当籤時に、通常区間である場合には有利区間に移行させ且つＡＲＴを確定させるものとしており、高ＲＴ状態から減算するＡＲＴの保証ゲーム数は、例えば２０Ｇ以下（０を含む）の少ないゲーム数としているが、ＢＢ０作動中の上乗せによりＡＲＴの継続ゲーム数を積み増しできるようにしている。

【２３０７】
このＢＢ０作動中の上乗せを行う場合、図３１０に示すように、ＪＡＣフラグ間ゲーム数が少ないほど、上乗せする平均ゲーム数を多くした抽籤テーブルを参照して抽籤により上乗せゲーム数を決定することとしている。
【２３０８】
例えば、ＪＡＣフラグ間ゲーム数が０ゲーム、すなわち、第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３の何れか一つに当籤した当籤ゲームにおいて、右リール３Ｒに狙うべき図柄と遊技者の予測が合致し、当籤に係る第２ボーナスの作動図柄の組合せを表示できた場合、最も有利なテーブルＡを参照して上乗せ抽籤を行う。具体的には、上乗せ抽籤用の１バイト乱数（分母２５６）のうち抽籤値６４つまり６４／２５６＝１／４の確率で、４０Ｇの上乗せをし、抽籤値１２８つまり１２８／２５６＝１／２の確率で、７０Ｇの上乗せをし、抽籤値６４つまり６４／２５６＝１／４の確率で、１００Ｇの上乗せをする。上乗せ平均ゲーム数は７０Ｇとなる。
【２３０９】
また、ＪＡＣフラグ間ゲーム数が１ゲーム、すなわち、第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３の何れか一つに当籤した当籤ゲームにおいては、遊技者の予測が合致せず、或は、最大４コマ滑りをもってしても予測した図柄を引き込むこができなかった場合であって、ＪＡＣフラグ間ゲームの第１ゲーム目において、小役又は再遊技役に当籤せず、表示装置１１上の「右；白７？青７？チリ下？」の報知を参考に、今度は遊技者の予測が合致し、当籤に係る第２ボーナスの作動図柄の組合せを表示できた場合、次に有利なテーブルＢを参照して上乗せ抽籤を行う。具体的には、６４／２５６＝１／４の確率で、１０Ｇの上乗せをし、１２８／２５６＝１／２の確率で、４０Ｇの上乗せをし、６４／２５６＝１／４の確率で、７０Ｇの上乗せをする。上乗せ平均ゲーム数は４０Ｇとなる。
【２３１０】
さらに、ＪＡＣフラグ間ゲーム数が２ゲーム以上、すなわち、ＪＡＣフラグ間ゲームの第２ゲーム目以降において、小役又は再遊技役に当籤せず、表示装置１１上の「右；白７？青７？チリ下？」の報知を参考に、今度は遊技者の予測が合致し、当籤に係る第２ボーナスの作動図柄の組合せを表示できた場合、最も不利なテーブルＣを参照して上乗せ抽籤を行う。具体的には、６４／２５６＝１／４の確率で、５Ｇの上乗せをし、１２８／２５６＝１／２の確率で、２０Ｇの上乗せをし、６４／２５６＝１／４の確率で、３５Ｇの上乗せをする。上乗せ平均ゲーム数は２０Ｇとなる。
【２３１１】
当籤に係る第２ボーナスの作動図柄の組合せを表示できるかどうかは、右リール３Ｒについて「白７」を狙うか「青７」を狙うか「チリ下」を狙うかの３択となるため、当籤ゲームで「白７」を４コマの引き込み範囲内で狙って中段に停止しなかった場合は、次は「青７」を４コマの引き込み範囲内で狙い、これでもダメなら、「チリ下」を４コマの引き込み範囲内で狙うといったように、４コマの引き込み範囲内で完全に目押しができる熟練者でも、当籤ゲームでの予測が外れると、確実に作動図柄の組合せを表示するには最短２ゲームを要し、ＪＡＣフラグ間ゲームで小役又は再遊技役に当籤すると更に多くのゲーム数を要し、上乗せ平均ゲーム数は２０Ｇと少なくなる。このため、遊技者による技術介入要素の意味合いは低く、特に当籤ゲームでの予測が合致するかどうかという運次第の要素が強く、逆に、広く一般の遊技者に平等な上乗せの場を提供できるものとなる。
【２３１２】
以上の変形例において、第１ボーナスＢＢ０の作動は、予め定める作動終了条件の具備、例えば、獲得メダル枚数が所定枚数例えば３００枚を超過した場合としている。また、第２ボーナスＲＢ１，ＲＢ２，ＲＢ３の作動中は、内部抽籤用の乱数の全範囲において全ての小役が当籤する所謂小役オール状態とし、毎ゲーム、「帽子」－「帽子」－「帽子」等の最大払出数の９枚のメダルが払出される小役が入賞し、８回の入賞により７２枚のメダルを獲得した後に、第２ボーナスの一作動を終了させるものとしている。したがって、第１ボーナスＢＢ０の作動終了までに、第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３を複数回（２回或は

３回）当籤可能で且つ複数回作動可能にしている。

【２３１３】

第２ボーナスの当籤の都度、当籤係る第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３のＪＡＣフラグ間ゲーム数に応じてテーブルＡ，Ｂ，Ｃを選択できるようにしており、１回目も２回目以降も有利なテーブルＡの参照を可能にしていると共に、１回目は不利なテーブルＣを参照しても２回目以降はテーブルＡを参照することも可能にしている。ただし、１回目も２回目以降もずっと不利なテーブルＣを参照することも、１回目に有利なテーブルＡを参照しても２回目以降は不利なテーブルＣを参照することもあり得る。これに限らず、１回目に参照したテーブルと同じものを２回目以降も参照するようにしてもよい。

【２３１４】

以上の変形例において、各テーブルＡ，Ｂ，Ｃを参照した抽籤において、上乗せ無しの０Ｇが所定確率で選ばれるようにしてもよい。また、３択ゲームは、左リール３Ｌに、「赤７」又は「赤チェリー」等の第１色の図柄、「青７」又は「青チェリー」等の第２色の図柄、「黒７」又は「黒チェリー」等の第３色の図柄を、均等または略均等に分散配置（何れかを狙うと他は引き込めない配置）し、どの色の図柄を狙うかというゲームにしてもよい。また、第２ボーナスの作動図柄の組合せを表示させる条件として、左ストップボタン１７Ｌを第１番目に操作する左第１停止か、中ストップボタン１７Ｃを第１番目に操作する中第１停止か、右ストップボタン１７Ｒを第１番目に操作する右第１停止かを選択させる押し順３択ゲームとしてもよい。また、３択ゲームとせず、２択ゲームでもよいし、４択以上の例えば６択ゲームでもよい。

【２３１５】

以上の変形例によれば、ストップボタンの操作態様が複数候補の中の一部の態様に合致したときという遊技者に平等な条件下で、遊技者が過度に技術介入する必要もなく、広く一般の遊技者に、操作態様の合致というある程度の達成感を与えつつ適切に特典を付与できる。その特典は、内部抽籤での当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させる指示情報の報知期間を増加させるＡＲＴ中のゲーム数の上乗せとしているため、第１ボーナスＢＢ０の作動中の第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３の作動と関連付けて、獲得メダルの増加に直結する遊技者に有益なものとなる。また、第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３のＪＡＣフラグ間ゲーム数が少ないほど、上乗せ平均ゲーム数を多くした抽籤テーブルＡ～Ｃを参照して抽籤により上乗せゲーム数を決定するため、適切な条件で上乗せができると共に、上乗せゲーム数に４０～１００Ｇ，１０～７０Ｇ，５～３５Ｇと幅を持たせることができ、多様な上乗せが可能になる。さらに、第１ボーナスＢＢ０の作動終了までに、第２ボーナスＲＢ１～ＲＢ３を複数回作動可能にしているため、上乗せを行う機会が増え、第１ボーナス作動中の遊技興趣を顕著に高め得る。

【２３１６】

［ギャップＭＢ（純増加速型の二種ビッグボーナス）を搭載した変形例］

上記第１実施形態において、「第一種特別役物に係る役物連続作動装置」（一種ビッグボーナス）で構成するＢＢ１，ＢＢ２に加え、又は、これらに換え、若しくは、何れか一つに換え、例えば、作動図柄の組合せ「リプレイ」－「リプレイ」－「帽子」（コンビネーション名称「Ｃ＿ＭＢ」）を有効ラインに表示させると、次ゲームから作動を開始させる「第二種特別役物に係る役物連続作動装置」（二種ビッグボーナス）で構成する特定作動役ＭＢを設け、ボーナス非当籤状態のＲＴ０，ＲＴ１，ＲＴ２，ＲＴ３，ＲＴ４の何れかの遊技状態において、スタートレバー１６の操作を契機に実行する内部抽籤により、所定確率、例えば数十分の一～数百分の一の範囲内で設定する１０２４／６５５３６＝１／６４の確率で、他の再遊技役や小役との重複のない単独で当籤させてもよい。

【２３１７】

ＭＢの作動図柄の組合せは、最大４コマ滑りにより、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの該当図柄を有効ラインに引き込むことができ、ＭＢの当籤ゲームで必ずＭＢの作動図柄の組合せを表示でき、次ゲームはＭＢ作動中の遊技となる。ＭＢ作動中は常に第二種特別役物が作動するものとし、ＭＢ作動中の遊技では、内部抽籤の結果にかかわらず、メダルの払出

しのある全ての小役の当籤フラグを成立させて全小役の当籤とする事実上の小役オール状態とする。この特定作動役ＭＢは、純増加速型や枚数調整型等とも呼ばれるギャップＭＢ（ＭＢはミドルボーナスの意味）として機能させる。

【２３１８】

ＭＢ作動中の遊技では、一個以上のリール、本変形例では右リール３Ｒは、右ストップボタン１７Ｒを押下操作した後、第２の規定時間である７５ｍｓ以内に停止するものとしており、ＭＢ作動中も第１の規定時間１９０ｍｓを維持する左リール３Ｌ及び中リール３Ｃの最大滑りコマ数は４コマであるのに対し、第２の規定期間７５ｍｓとなる右リール３Ｒの最大滑りコマ数は１コマとなる。よって、右リール３Ｒは、１コマ未満の滑りの即止めとなるか、１コマ以上２コマ未満の１コマ滑りの停止のどちらかとなる。また、ＭＢ作動中の遊技では、ＭＢ作動中の遊技を除く通常の３枚掛け遊技から２枚掛け遊技に変更し、規定投入数は２枚とする。ＭＢ作動中は、ＭＡＸベットボタン１５ａを１回押すと、自動的に２枚掛けとなる。また、１ベットボタン１５ｂを２回押すと２枚掛けとなる。ＭＡＸベットボタン１５ａを２回以上押しても、また、１ベットボタン１５ｂを３回以上押しても、２枚掛けが維持され、２枚掛けのみで遊技が行える。

【２３１９】

さらに、本変形例では、メダルの払出しのある小役に、３枚掛け遊技時は３枚のメダルを払出し、ＭＢ作動中の２枚掛け遊技時は１４枚のメダルを払出す、下記列挙の新設の６種類の図柄の組合せ（「Ｃ＿特殊Ａ１」～「Ｃ＿特殊Ａ６」）に対応させた各構成小役を重複当籤させる特殊小役Ａ「Ｆ＿特殊小役Ａ」を当籤役に追加する。ボーナス非当籤状態ＲＴ０～ＲＴ４及びフラグ間状態ＲＴ５の各遊技中は、特殊小役Ａ「Ｆ＿特殊小役Ａ」は、所定確率例えば数千分の一以上の極低確率である１／６５５３６の確率で稀に当籤させるが、ＭＢ作動中は、小役オール状態により、内部抽籤に用いる乱数の取り得る数値の全範囲で当籤とする他の小役と共に、特殊小役Ａ「Ｆ＿特殊小役Ａ」も当籤状態となる。

【２３２０】

「帽子」－「リプレイ」－「リプレイ」（コンビネーション名称「Ｃ＿特殊Ａ１」）
「帽子」－「リプレイ」－「チリ上１」（コンビネーション名称「Ｃ＿特殊Ａ２」）
「帽子」－「リプレイ」－「チリ上２」（コンビネーション名称「Ｃ＿特殊Ａ３」）
「帽子」－「リプレイ」－「チリ下　」（コンビネーション名称「Ｃ＿特殊Ａ４」）
「帽子」－「リプレイ」－「　白７　」（コンビネーション名称「Ｃ＿特殊Ａ５」）
「帽子」－「リプレイ」－「　青７　」（コンビネーション名称「Ｃ＿特殊Ａ６」）

これらの図柄の組合せに対応させた６種類の構成小役を重複当籤させる特殊小役Ａは、最大４コマ滑りにより左リール３Ｌの「帽子」及び中リール３Ｃの「リプレイ」を有効ラインに引き込むことができると共に、最大１コマ滑りにより右リール３Ｒの「リプレイ」、「チリ上１」、「チリ上２」、「チリ下」、「白７」、「青７」の何れかの該当図柄を有効ラインに引き込むことができる。

【２３２１】

また、本変形例では、メダルの払出しのある小役に、３枚掛け遊技時は９枚のメダルを払出し、ＭＢ作動中の２枚掛け遊技時は１５枚のメダルを払出す、下記列挙の既設又は新設の４種類の図柄の組合せ（「Ｃ＿９枚Ａ＿０１」，「Ｃ＿ＲＢ役Ｇ＿０１」，「Ｃ＿ＲＢ役Ｇ＿０２」，「Ｃ＿特殊Ｂ」）に対応させた各構成小役を重複当籤させる特殊小役Ｂ「Ｆ＿特殊小役Ｂ」を当籤役に追加する。ボーナス非当籤状態ＲＴ０～ＲＴ４及びフラグ間状態ＲＴ５の各遊技中は、特殊小役Ｂ「Ｆ＿特殊小役Ｂ」は、所定確率例えば数千分の一以上の極低確率である１／６５５３６の確率で稀に当籤させるが、ＭＢ作動中は、小役オール状態により、内部抽籤に用いる乱数の取り得る数値の全範囲で当籤とする他の小役と共に、特殊小役Ｂ「Ｆ＿特殊小役Ｂ」も当籤状態となる。

【２３２２】

「帽子」－「帽子」－「　帽子　」（コンビネーション名称「Ｃ＿９枚Ａ＿０１」）
「帽子」－「帽子」－「チリ上１」（コンビネーション名称「Ｃ＿ＲＢ役Ｇ＿０１」）
「帽子」－「帽子」－「チリ上２」（コンビネーション名称「Ｃ＿ＲＢ役Ｇ＿０２」）

「帽子」－「帽子」－「リプレイ」（コンビネーション名称「Ｃ＿特殊Ｂ」）

これらの図柄の組合せに対応させた４種類の構成小役を重複当籤させる特殊小役Ｂは、最大４コマ滑りにより左リール３Ｌの「帽子」及び中リール３Ｃの「帽子」を有効ラインに引き込むことができると共に、最大１コマ滑りにより右リール３Ｒの「帽子」、「チリ上１」、「チリ上２」、「リプレイ」の何れかの該当図柄を有効ラインに引き込むことができる。

【２３２３】

ＭＢの作動は、総獲得メダル枚数が所定上限例えば１４枚を超過する１５枚以上になると終了し、終了後は、ＭＢの当籤を得た元の遊技状態であるＲＴ０～ＲＴ４の何れかに復帰する。ＭＢ作動中すなわちＭＢの作動開始から作動終了までの各遊技中、予め定めた複数種類の内の一の特定操作態様、例えば「左第１停止」、「中第１停止」、「右第１停止」の何れか一つにてストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを操作したとき、特殊小役Ａを、特殊小役Ｂ及び他の小役よりも最も優先して入賞させ、一ゲームの獲得メダル枚数が第１数値の１４枚となる。一方、特定操作態様と異なる他の操作態様にてストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒを操作したとき、特殊小役Ｂを、特殊小役Ａ及び他の小役よりも最も優先して入賞させ、一ゲームの獲得メダル枚数が第１数値よりも大の第２数値の１５枚となる。

【２３２４】

ＭＢの作動終了までの総獲得メダル枚数は、第２数値となる遊技媒体の獲得のみを得た場合の１ゲーム終了で１５枚となるのよりも、第１数値となる遊技媒体の獲得を第１ゲーム目で所定回数である１回について得た場合の２ゲーム終了で１４＋１５＝２９枚となる方が大となる。総獲得メダル枚数から総投入メダル枚数を引いたＭＢ中の純増枚数は、１ゲーム終了となる場合は１５－２＝１３枚となり、２ゲーム終了となる場合は２９－４＝２５枚となり、１２枚の差がつく。ＭＢ作動中の規定投入数を１枚としてもよく、この場合には、ＭＢ中の純増枚数は、１ゲーム終了となる場合は１４枚、２ゲーム終了となる場合は２７枚となり、１３枚の差がつく。

【２３２５】

ＭＢ作動中の各遊技で特殊小役Ａを最優先で入賞させることができる一の特定操作態様、つまり「左第１停止」か、「中第１停止」か、「右第１停止」かは、ＭＢ作動中の各遊技でする内部抽籤により振り分ける。

すなわち、図３１１［Ａ］に示すように、内部抽籤に用いる乱数の取り得る数値の全範囲０～６５５３５（大きさ６５５３６）で特殊小役Ａ及び特殊小役Ｂを含む全小役を当籤させた小役オールの領域に対し、全体としての当籤役の種類を異ならしめてリール停止制御を変更する停止制御変更役として機能させ、ＭＢの作動を契機に確率変動が許され且つＭＢ作動中は全小役よりも表示優先順位を低下させることができる複数種類の再遊技役から成る停止制御変更役１～４を個別に重複当籤させ、小役オールと重複当籤させる再遊技役の種類つまり停止制御変更役１～４に応じて振り分ける。

【２３２６】

より具体的には、内部抽籤に用いる乱数の大きさ６５５３６の数値範囲を、抽籤値（当籤となる数値の幅の大きさ）を各１６３８４とした区分領域に４分割し、各区分領域に、停止制御変更役１として例えば「Ｆ＿リーチ目リプＡ」、同停止制御変更役２として例えば「Ｆ＿リーチ目リプＢ」、同停止制御変更役３として例えば「Ｆ＿リーチ目リプＣ」、停止制御変更役４として例えば「Ｆ＿リーチ目リプＤ」をそれぞれ重複当籤させる。なお、ＭＢ作動中は、再遊技役は表示しないため、停止制御変更役１～４は、相互に異なる再遊技役であればどのような再遊技役を用いてもよい。また、停止制御変更役１はリプレイ１のみ、停止制御変更役２はリプレイ２のみ、停止制御変更役３はリプレイ１とリプレイ２との組合せ等と、再遊技に係る図柄の組合せの構成を変えてもよい。

【２３２７】

こうして、ＭＢ作動中の各遊技において、

１．小役オールに停止制御変更役１が重複する「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」の当籤時は、

「左第１停止」をした場合は、特殊小役Ａを入賞させてメダル１４枚を払出し、左第１停止以外で停止操作した場合は、特殊小役Ｂを入賞させてメダル１５枚を払出す。
２．小役オールに停止制御変更役２が重複する「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」の当籤時は、「中第１停止」をした場合は、特殊小役Ａを入賞させてメダル１４枚を払出し、中第１停止以外で停止操作した場合は、特殊小役Ｂを入賞させてメダル１５枚を払出す。
３．小役オールに停止制御変更役３が重複する「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時は、「右第１停止」をした場合は、特殊小役Ａを入賞させてメダル１４枚を払出し、右第１停止以外で停止操作した場合は、特殊小役Ｂを入賞させてメダル１５枚を払出す。
４．小役オールに停止制御変更役４が重複する「Ｆ＿１５枚」の当籤時は、
特定操作態様はなく、いかなる態様で停止操作をしても、必ず、特殊小役Ｂを入賞させてメダル１５枚を払出す。

【２３２８】
なお、停止制御変更役４は設けず、停止制御変更役１～３と重複しない小役オールのみの当籤により「Ｆ＿１５枚」の当籤としてもよい。「Ｆ＿１５枚」の当籤時は、ＭＢは必ず１ゲーム終了となり、総獲得メダル枚数は最小の１５枚に止まる。これはこれで総獲得メダル枚数に変化がつき、遊技性を多様にできる。しかし、「Ｆ＿１５枚」の当籤領域は設けず、内部抽籤に用いる乱数の大きさ６５５３６の数値範囲を、抽籤値を２１８４５，２１８４５，２１８４６とした区分領域にほぼ３分割し、「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」、「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」、「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の何れかを当籤させるようにしてもよい。この場合は、アシストタイムＡＴの作動下、遊技者に、ＭＢ作動中の第１ゲーム目で特殊小役Ａを入賞させるナビを出し、同第２ゲーム目で特殊小役Ｂを入賞させるナビを出すことにより、２ゲーム終了で総獲得メダル枚数を２９枚に増加できる。

【２３２９】
主制御回路９０のＲＯＭ１０２（図８，図９参照）には、図６３の「ナビデータの対応関係」において既に示したように、「１」～「１１」の番号で識別するメイン側のナビデータを定義している。この変形例では、図３１１［Ｂ］又は［Ｃ］に示すように、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中に出すナビであって、ＭＢが作動終了となる遊技回よりも前の、所定回数１回限りの遊技である第１ゲーム目に出すＭＢ中第１ゲーム目ナビとして、
「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」の当籤時はメイン側ナビデータの番号「１」に対応させ、
「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」の当籤時はメイン側ナビデータの番号「２」に対応させ、
「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時はメイン側ナビデータの番号「３」に対応させることにより、第１数値の１４枚のメダルを獲得できる特定操作態様を識別するためのナビデータを定義している。

【２３３０】
ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中に、ＭＢが作動し、ＭＢ作動中の第１ゲーム目に、「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」、「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」、「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の何れかに当籤すると、対応するメイン側ナビデータの番号を、情報表示器６（図２参照）に設ける指示モニタに表示すると共にサブ側に送信し、サブ側の表示装置上において、受信したメイン側ナビデータ番号に基づいて、第１停止操作すべきリールの上方位置に対応させてランプの点灯や「１」という番号の表示等を行う。ＭＢ作動中の第１ゲーム目で「Ｆ＿１５枚」に当籤した場合、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中であっても、メイン側のナビデータは生成せず、情報表示器６に設ける指示モニタに特定のナビデータ番号は表示することなく、消灯状態又はデフォルト表示状態「０」を維持する。なお、この場合、サブ側にはメイン側ナビデータは送信されず、「Ｆ＿１５枚」という当籤役を識別する情報の受信に基づいて、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中は、サブ側での抽籤処理により決定する「左第１停止」、「中第１停止」、「右第１停止」の何れかのナビ（このナビは、メダルの獲得性能に影響を及ぼさないサブ側でのみ行うナビとなる）をサブ側の表示装置上に表示する（ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中以外は、このようなサブ側でのみ行うナビも表示しない）。もっとも、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中において、ＭＢ作動中の第１ゲーム目で「Ｆ＿１５枚」に当籤した場合、メイン側のナビデータを例えば「左第１停止」に対応する「１」番等の予

め定めた固定番号に決定し、これを指示モニタに表示すると共にサブ側の表示装置にその固定番号に対応するナビを表示するようにしてもよいし、或は、指示モニタは消灯状態又は「０」を維持し、サブ側の表示装置に「？」マークや「！」マーク等を表示するようにしてもよい。

【２３３１】

なお、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中以外においてＭＢが作動した場合、ＭＢ作動中の第１ゲーム目は、当籤役の種類にかかわらず即ち小役オールと重複当籤させる停止制御変更役の種類にかかわらず、指示モニタに特定のナビデータ番号は表示することなく、消灯状態又はデフォルト表示状態「０」を維持し、サブ側にメイン側ナビデータも送信しない。この場合、サブ側の表示装置上に特に新たな表示をしなくてもよいし、一律的に、「？」マークや、「！」マーク等を表示してもよい。たまたま、押し順が特定操作態様に合致して１４枚のメダルの獲得となり、第２ゲーム目が可能になる場合もあるが、押し順の不適合により１５枚のメダルの獲得となり、第２ゲーム目は不可となる場合の方が多い。

【２３３２】

ところで、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中に出すナビであって、ＭＢが作動終了となる遊技回である第２ゲーム目に出す１５枚のメダルの払出しとなるＭＢ中第２ゲーム目ナビは、図３１１［Ｂ］（比較例）に示すように、

「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」の当籤時は「左第１停止以外」を示す新番号「１２」に、

「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」の当籤時は「中第１停止以外」を示す新番号「１３」に、

「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時は「右第１停止以外」を示す新番号「１４」に各対応させ、新番号「１２」，「１３」，「１４」の３種類の新たなナビデータを追加定義することも可能ではある。しかし、これでは、新番号を追加定義する分だけ、メイン側のＲＯＭ容量が嵩む。また、サブ側でも、例えば、メイン側ナビデータ番号「１２」を受信した場合に、「左第１停止以外」となる、「中第１停止」と「右第１停止」とのどちらか選んで表示させる所定の処理を必要とし、サブ側のプログラムも複雑になる。

【２３３３】

そこで、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中に出すナビであって、１５枚払出しとなるＭＢ中第２ゲーム目ナビは、図３１１［Ｃ］（本発明）に示すように、

「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」の当籤時は「中第１停止」を示す既番号「２」に、

「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」の当籤時は「右第１停止」を示す既番号「３」に、

「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時は「左第１停止」を示す既番号「１」に各対応させるというように、ＭＢ中第１ゲーム目ナビの対応関係から一つ或は二つずらし、当籤役とナビデータの番号をシフトして対応させることにより、新番号「１２」「１３」「１４」は追加定義しないようにしている。

【２３３４】

ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中の、ＭＢ作動中の第２ゲーム目に、「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」、「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」、「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の何れかに当籤すると、シフトして対応させたメイン側ナビデータの番号を、情報表示器６に設ける指示モニタに表示すると共にサブ側に送信し、サブ側の表示装置上において、受信したメイン側ナビデータ番号に基づいて、第１停止操作すべきリールの上方位置に対応させてランプの点灯や「１」という番号の表示等を行う。ＭＢ作動中の第２ゲーム目で「Ｆ＿１５枚」に当籤した場合、第１ゲーム目と同様に、サブ側にはメイン側ナビデータは送信されず、「Ｆ＿１５枚」という当籤役を識別する情報の受信に基づいて、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中は、サブ側での抽籤処理により決定する「左第１停止」、「中第１停止」、「右第１停止」の何れかのナビをサブ側の表示装置上に表示する。もっとも、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中において、ＭＢ作動中の第２ゲーム目で「Ｆ＿１５枚」に当籤した場合、メイン側のナビデータを例えば「左第１停止」に対応する「１」番等の予め定めた固定番号に決定し、これを指示モニタに表示すると共にサブ側の表示装置にその固定番号に対応するナビを表示するようにしてもよいし、或は、指示モニタは消灯状態又は「０」を維持し、サブ側の表示装置に「？」マークや「！」マーク等を表示するようにしてもよい。

【２３３５】
また、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中以外においてＭＢが作動し、たまたま第１ゲーム目で１４枚のメダルの獲得となり、第２ゲーム目が可能になる場合であっても、当籤役の種類にかかわらず即ち小役オールと重複当籤させる停止制御変更役の種類にかかわらず、指示モニタに特定のナビデータ番号は表示することなく、消灯状態又はデフォルト表示状態「０」を維持し、サブ側にメイン側ナビデータも送信しない。この場合、サブ側の表示装置上に特に新たな表示をしなくてもよいし、一律的に、「？」マークや、「！」マーク等を表示してもよい。第２ゲーム目では、１５枚のメダルを獲得できる保証はないが、１４枚以上のメダルを獲得でき、第１ゲーム目にたまたま押し順に適合できた場合、総獲得メダル枚数を多くすることも可能となる。

【２３３６】
以上、ＡＲＴ準備中又はＡＲＴ中は、メイン側の指示モニタ及びサブ側の表示装置において、ＭＢが作動終了となる遊技回よりも前の遊技回である第１ゲーム目では、獲得メダル枚数が第１数値の１４枚となる、ＭＢ中第１ゲーム目ナビによる特定操作態様に対応させたメイン側ナビデータ番号「１」又は「２」若しくは「３」に基づく押し順報知が所定回数である１回を限度に行われ、ＭＢが作動終了となる遊技回である第２ゲーム目では、獲得メダル枚数が第２数値の１５枚となる、ＭＢ中第２ゲーム目ナビによるシフトして対応させた特定操作態様に対応しない他のメイン側ナビデータ番号「２」又は「３」若しくは「１」に基づく押し順報知が行われる。

【２３３７】
この変形例によれば、メイン側のＲＯＭ１０２に新番号「１２」「１３」「１４」を追加定義しないため、メイン側のＲＯＭ容量を圧縮でき、空き容量を増やすことができる。また、サブ側でも、表示装置上において具体的に表示させるサブ側ナビデータを特定する新たな追加プログラムを設ける必要がなく、サブ側のプログラムの作成労力を軽減することもできる。

図３１１［Ｃ］に示した例では、ＭＢ中第１ゲーム目ナビとＭＢ中第２ゲーム目ナビとを、当籤役とナビデータ番号とを対応づけたテーブルにより規定したが、

ＭＢが作動終了となる遊技回である第２ゲーム目において報知するナビデータは、ＭＢが作動終了となる遊技回よりも前の遊技回である第１ゲーム目において所定回数である１回を限度に報知するナビデータから所定の補正処理を経て決定しても良い。

具体的には、図３１１［Ｃ］において、ＭＢ中第２ゲーム目ナビは規定せずに、ＭＢ中第１ゲーム目ナビのみを規定し、ＭＢ中の第１ゲーム目では、

「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」の当籤時はメイン側ナビデータの番号「１」に対応させ、

「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」の当籤時はメイン側ナビデータの番号「２」に対応させ、

「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時はメイン側ナビデータの番号「３」に対応させる

ことにより、ＭＢ中の第１ゲーム目のメイン側ナビデータ番号を決定する。一方、ＭＢ中の第２ゲーム目では、内部抽籤によりＭＢ中の第１ゲーム目と同様の対応関係で決まる番号に対し、所定の補正処理、例えば＋１の演算処理をして、ナビデータ番号を決定する。すなわち、ＭＢ中の第２ゲーム目は、

「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」の当籤時は、ＭＢ中の第１ゲーム目と同様の対応関係で決まる「１」番に対して、＋１して「２」番の「中第１停止」に、

「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」の当籤時は、ＭＢ中の第１ゲーム目と同様の対応関係で決まる「２」番に対して、＋１して「３」番の「右第１停止」に、

「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時は、ＭＢ中の第１ゲーム目と同様の対応関係で決まる「３」番に対して、＋１して「４」番の「左中右」にそれぞれ対応させる。

「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時は「４」番の「左中右」となるが、「右第１停止」以外であることから、差し支えない。ＭＢ中の第１ゲーム目と同様の対応関係で決まる番号に＋２して補正してもよい。

また、ＭＢ中の第２ゲーム目では、ＭＢ中の第１ゲーム目と同様の対応関係で決まる番号に＋１したものを４で割り、その商（整数解）と余りの和を求めることで補正してもよ

い。すなわち、
　ＭＢ中の第１ゲーム目と同様の対応関係で決まる番号が１なら（１＋１）／４＝０余り２で２、同番号が２なら（２＋１）／４＝０余り３で３、同番号が３なら（３＋１）／４＝１余り０で１となり、「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時に「１」番の「左第１停止」を対応させることができる。
　このような補正処理により第２ゲーム目のナビを決定することとした場合は、図３１１［Ｃ］においてＭＢ中第２ゲーム目ナビを規定する必要がなく、ＭＢ中第１ゲーム目ナビのみを規定するだけで足り、データテーブルの容量を削減することもできる。
【２３３８】
　以上の変形例において、ＭＢ作動中の１４枚の払出しとなる特定操作態様は、「左第１停止」「中第１停止」「右第１停止」の３択とする他、「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」の６択としてもよい。この場合、例えば、内部抽籤に用いる乱数の大きさ６５５３６の数値範囲を、抽籤値が１０９２２又は１０９２３となる区分領域にほぼ６分割し、各区分領域に、異なる再遊技役を重複当籤させ、
　「左中右」で１４枚払出・これ以外は１５枚払出となる「Ｆ＿６択１４枚＿１２３」、
　「左右中」で１４枚払出・これ以外は１５枚払出となる「Ｆ＿６択１４枚＿１３２」、
　「中左右」で１４枚払出・これ以外は１５枚払出となる「Ｆ＿６択１４枚＿２１３」、
　「中右左」で１４枚払出・これ以外は１５枚払出となる「Ｆ＿６択１４枚＿２３１」、
　「右左中」で１４枚払出・これ以外は１５枚払出となる「Ｆ＿６択１４枚＿３１２」、
　「右中左」で１４枚払出・これ以外は１５枚払出となる「Ｆ＿６択１４枚＿３２１」の６種類の当籤役を設け、ＭＢ中第１ゲーム目ナビは、１４枚払出しとなる対応するメイン側ナビデータ番号「４」「５」「６」「７」「８」「９」の何れかに基づいて押し順報知を行い、ＭＢ中第２ゲーム目ナビは、番号を一つ～５つの範囲内でずらしたシフト対応させた番号例えば「５」「６」「７」「８」「９」「４」の何れかに基づいて押し順報知を行うようにすればよい。
【２３３９】
　なお、メイン側のナビデータの番号について、１は「左第１停止」に、２は「中第１停止」に、３は「右第１停止」に、４は「左中右」に、５は「左右中」に、６は「中左右」に、７は「中右左」に、８は「右左中」に、９は「右中左」に、１０は「白７」に、１１は「青７」に各対応させたが、メイン側のナビデータ番号は、相互に異なるナビデータの種類を識別できればよいことから、１は「左中右」に、２は「左右中」に、３は「中左右」に、４は「中右左」に、５は「右左中」に、６は「右中左」に、７は「左第１停止」に、８は「中第１停止」に、９は「右第１停止」に、１０は「白７」に、１１は「青７」に各対応させてもよい。
【２３４０】
　また、特定作動役ＭＢの終了条件として、総獲得メダル枚数が１４枚を超過した場合としたが、総獲得メダル枚数が２９枚を超過した場合としてもよく、この場合には、第１ゲーム目で第１数値の１４枚のメダルを獲得できるナビを出し、第２及び第３ゲーム目で第２数値の１５枚のメダルを獲得できるナビを出すことにより、３ゲームで総獲得メダル枚数が４４枚となり、第１及び第２ゲーム目で１５枚のメダルを獲得して総獲得メダル枚数３０枚で２ゲーム終了となる場合よりも、純増メダル枚数を増加させることができる。
【２３４１】
　さらに、獲得メダル枚数の第１数値は１４枚、同第２数値は１５枚としたが、第１数値及び第２数値は、投入メダル枚数を超えるものであればよく、第１数値は１３枚、第２数値は１４枚とし、ＭＢの作動を終了させる総獲得メダル枚数の上限は１３枚等としてもよい。また、変形例のものは、有効ラインを中段の１ラインとし、特殊小役Ａの入賞により第１数値の１４枚のメダルを払出し、特殊小役Ｂの入賞により第２数値の１５枚のメダルを払出したが、有効ラインを２ライン以上とし、複数の有効ラインにおいて入賞する小役の合計の払出し枚数により第１数値の１４枚や第２数値の１５枚の払出しがされるようにしてもよい。

【２３４２】
［湾曲形イルミネーション装置をリールに適用した変形例］
　図３１２［Ａ］に示すように、上記第１，第２実施形態のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、ボトムプレート３Ｂ、第１，第２，第３，第４サイドプレート３Ｓ１，３Ｓ２，３Ｓ３，３Ｓ４、トッププレート３Ｔを主構成材とするリールユニット３Ｕに組み付けている。７４は、リール中継端子板である。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、それぞれ、左右一対の外リング３５に複数の図柄を印刷したリール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒを巻回し、左右両端部付近及び突合せ端部付近を両面テープ又は透明接着剤等で固定している。リール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒの背後には、３区画付きリフリクタ６ｂ，６ｍ，６ｕをもつランプハウス３６を介して、リール表示窓４の下段、中段、上段の３図柄分を照明するリールバックランプ３６ｂ，３６ｍ，３６ｕを支持している。図柄は、第２実施形態における左リール３Ｌのリール帯３０Ｌ中、「チェリー」「リプレイ」「青７」が下から上に縦に並ぶ部分のみを図示したが、各リール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒの外周には、全部で２１コマの図柄が、図１７９の図柄配置テーブルに示した順番に従って描かれている。
【２３４３】
　図３１２［Ｃ］に示すように、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを個別に駆動するステッピングモータＳＭのシャフト３７は、一方側の外リング３５と複数本の中折れスポーク片３８・・・により一体化する中心部のハブ３９に直結している。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの一回転毎にオンエッジ及び／又はオフエッジを検出して励磁パルスのステップ数を補正するリール位置検出部を構成するリールインデックス、及び、光センサから成るインデックスセンサーは、ステッピングモータＳＭに内蔵している。
【２３４４】
　ステッピングモータＳＭは、鉄芯外周に多数のロータ小歯をもつ永久磁石内蔵式のロータと、磁極内周に複数のステータ小歯をもつ複数組の磁極にＡ相、Ｂ相、Ｃ相（Ａバー相（Ａの反転相））、Ｄ相（Ｂバー相（Ｂの反転相））の巻線を巻回したステータとを有する。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの定速回転（定常回転）時、一の巻線をオンにする１相励磁と、一の巻線及び隣接する他の巻線をオンにする２相励磁とを、二割込み時間１．１１７２×２＝２．２３４４ｍｓ毎のステップ更新間隔により切替える１－２相励磁によるステップ更新を行う。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、励磁パルスの一ステップ更新により半ステップ角（約１．０７度）ずつ変位し、３３６回のステップ更新で一回転する。リール一回転に要する時間は２．２３４４ｍｓ×３３６＝７５０．７６ｍｓとなる。これは１分間あたり約８０回転となる。２１コマリールの場合、１コマの図柄に割り付けるステップ数は３３６÷２１コマ＝１６となり、図柄が一コマ移動するのに要する時間は２．２３４４ｍｓ×１６　３５．７５ｍｓとなる。
【２３４５】
　定速回転中にある各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを対応するストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作で個別に停止するとき、リール表示窓４の例えば上段付近に定める所定の基準位置を通過中の図柄、すなわちメインＣＰＵのＲＡＭ上の図柄カウンタに記憶する現在の図柄位置番号の図柄に対し、
　一つ上の図柄を、１コマ未満の滑りで停止可能な即止め図柄、
　二つ上の図柄を、１コマ以上２コマ未満の滑りで停止可能な１コマ滑り図柄、
　三つ上の図柄を、２コマ以上３コマ未満の滑りで停止可能な２コマ滑り図柄、
　四つ上の図柄を、３コマ以上４コマ未満の滑りで停止可能な３コマ滑り図柄、
　五つ上の図柄を、４コマ以上５コマ未満の滑りで停止可能な４コマ滑り図柄とし、これら５つの停止候補の図柄の中から、最も引込優先順位の高い唯一の図柄を停止図柄に決定し、決定した図柄を基準位置に停止させる。この停止時、すなわち、決定した図柄位置番号の図柄によりＲＡＭ上の図柄カウンタが更新され、ステップ数を管理する同ＲＡＭ上のステップカウンタが初期値（例えば、１５から０にカウントダウンする降順管理なら、初期値は１５）に更新されたとき、Ａ相、Ｂ相、Ｃ相、Ｄ相の全相をオンにする全相励磁による停止パルスを、所定時間例えば２００ｍｓについて印加する。所定時間の全相励磁印

加後は励磁を開放する。これにより、ストップボタンの操作と内部当籤役とに応じた最適な図柄が有効ラインに停止されることになる。

【２３４６】

なお、所定の基準位置は有効ラインと一致させても一致させなくてもよく、リール表示窓４中の中段付近や下段付近に定めてもよいし、リール表示窓４外に定めてもよい。所定の基準位置と有効ラインとが異なる場合には、所定の基準位置に停止図柄として決定した図柄を停止させると、有効ラインに内部当籤役に対応した図柄が極力停止される関係になるように停止図柄を決定することになる。また、リールインデックスは、任意の固定した回転角においてリール一回転毎にオン又はオフが少なくとも１回検出されるものであれば、リールに一体化又は取付ける突起物等を光センサで検知するもの等、どのようなタイプのものでもよい。

【２３４７】

この変形例のものは、外周の円筒面に複数の図柄を設けたリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを備え、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転の停止により、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに設けた図柄の停止表示態様を遊技者に視認させる遊技機において、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの外周の円筒面、すなわち外リング３５に巻回した円筒状の各リール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒの外面に沿って、星形マーク等の所定の潜像Ｉｍｇを輝点により形成する反射凹部３ｄから成る反射要素３Ｄを多数設けた、厚み１～３ｍｍ程度とした透明アクリル板から成る導光板３００を湾曲状に配置している。潜像Ｉｍｇは、中リール３Ｃについてのリール表示窓４の下段、中段、上段に対応した部分のみに可視像化したものを図示したが、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各２１コマの図柄の対面部分に、潜像Ｉｍｇを可視像化できるようにしている。

なお、導光板３００には、透明なポリカーボネイト板を用いてもよい。また、反射要素３Ｄは、微細な反射粒子を添加した印刷インクを用いたシルク印刷等により形成してもよい。この場合、シルク印刷の版下をドット化して透明度を確保し、反射粒子の添加量にて発光量の調整と透明度とのバランスを取る。

【２３４８】

図３１２［Ｃ］にも示すように、導光板３００は、各リール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒの外側に重ねて巻回し、導光板３００の左右の端部を、両面テープ又は透明接着剤等により、各リール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒの左右の端部或は外リング３５に固定していると共に、導光板３００の突合せ端部を互いに、両面テープ又は透明接着剤等により結合している。これにより、導光板３００は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに一体化された円筒状となり、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと共回りする。潜像Ｉｍｇは、各図柄に重ね合わせてイルミネーション効果を発揮できるように、各図柄の対面位置において図柄の個数分について設けている。潜像Ｉｍｇは、星形マークとする他、ハートマーク、ダイヤマーク、花まるマーク、キャラクター等の容姿、数字、英字、漢字、ひらがな等で構成してもよい。また、リールの図柄の種類に応じてマーク等を使い分けしてもよい。さらに、潜像Ｉｍｇは、一図柄と重ね合わせて配置する他、図柄と図柄の間に配置してもよいし、上下に並ぶ複数の図柄と重ね合わせる大きなものとしてもよい。

【２３４９】

図３１２［Ｂ］に明示するように、導光板３００の左右一方側例えば左側の端部には、導光板３００の板厚内に光を入射させるＬＥＤエッジライト３ｅから成る光源３Ｅを配置している。光源３Ｅは、リールバックランプ３６ｂ，３６ｍ，３６ｕと同様、サブＣＰＵ２０１により制御され、サブ側からのオン指令により点灯し、サブ側からのオフ指令により消灯する。

【２３５０】

導光板３００の端部から入射した光は、導光板３００の板厚内を直進し、光源３Ｅ側に傾斜面を向けた楔形ドット等による反射凹部３ｄから成る反射要素３Ｄの傾斜面に当たって反射し、リール帯と反対側の前面側に輝点を表示させる。反射要素３Ｄによる輝点の集まりすなわち点描により、潜像Ｉｍｇを可視像化する。反射要素３Ｄの大きさ、深さ、傾

斜面の角度等により、輝点の輝度調整も可能である。また、光源３Ｅの発光色により白、緑、青、赤、黄等のカラー化も可能である。光源３Ｅに赤（Ｒ）、緑（Ｇ）、青（Ｂ）の多色ＬＥＤを用いることにより、色を変化させることも可能である。

【２３５１】

光源３Ｅから放たれて導光板３００に入射した光は、導光板３００の板厚内を横方向に直進する他、縦方向については、湾曲面で反射及び透過し、光源３Ｅから湾曲面に沿って変位する距離に応じて、反射要素３Ｄでの反射態様を変化させることができる。このため、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのリール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒの円筒面に設ける一つ一つの図柄に対して、湾曲状の導光板３００に設ける潜像Ｉｍｇの可視像化と不可視像化を適切に組合せることができ、従来にない高いイルミネーション効果を創出できる。

【２３５２】

光源３Ｅは、図３１２［Ａ］に示すように、リール表示窓４の下段、中段、上段に対応させて３つずつ配置している。すなわち、下段光源３Ｅｂ，中段光源３Ｅｍ、上段光源３Ｅｕにより光源モジュール３ＥＭを構成し、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と無関係な静止部材である第１～第３サイドプレート３Ｓ１，３Ｓ２，３Ｓ３に直接又は基板を介して間接的に一体化している。光源３Ｅを静止部材に設けるため、回転部材に設ける場合に比べて配線が容易になる。合計９つの光源３Ｅの全部又は一部のオンにより、潜像Ｉｍｇを可視像化してリールの図柄の上に潜像Ｉｍｇを重ねて表示し、合計９つの光源３Ｅの全部又は一部の光源３Ｅのオフにより、潜像Ｉｍｇを不可視像化してリールの図柄のみを視認させるようにしている。

【２３５３】

定速回転中にある各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止操作が受付可能となった後、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止するまでの間は、全ての光源３Ｅのオフを維持して潜像Ｉｍｇを可視像化せず、透明な導光板３００を透かしてリールの図柄を遊技者に視認させる。予め定めた遊技条件を満たした場合、例えば、内部当籤役がボーナス役や所定の所謂レア役等に該当する場合、今回遊技で全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止した後、全リール停止コマンドの受信に基づいて、光源３Ｅの全部又は一部をオフからオンに連続的又は断続的に切換え、一又は複数の停止した図柄に対してフラッシュ演出や強調演出を行う。これにより、遊技者に有利な状況がもたらされたことを、斬新な態様で報知することができる。

【２３５４】

また、上記のような全リール停止後の報知に代えて、或は併用して、今回遊技のスタートレバー５の操作後、予め定めた遊技条件を満たした場合、例えば、内部当籤役がボーナス役や所定のレア役等に該当する場合、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止操作を受付可能にするまでの間に意図的に挿入する遊技ロック中の時間内において、遊技ロックコマンドの受信に基づいて、光源３Ｅの全部又は一部をオフからオンに連続的又は断続的に切換えることにより、光源３Ｅとの距離が時々刻々変わることにより順次明るさが変化する潜像Ｉｍｇを、図柄の移動に同期させて表示させる。これにより、遊技者に有利な状況がもたらされることを、斬新な態様で予告することができる。

【２３５５】

以上のものでは、導光板３００を、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと共回り可能に設け、光源３Ｅを、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と無関係な静止部材である第１～第３サイドプレート３Ｓ１，３Ｓ２，３Ｓ３に設けた「導光板共回り・光源静止型」としたが、

図３１２［Ｄ］に示すように、導光板３００を、リール帯３０Ｌ，３０Ｃ，３０Ｒを巻回する外リング３５よりも径を大きくした片持ち式の大径外リング３０５と複数本の中折れスポーク片３０８・・・と中心部のハブ３０９とで構成する円筒型支持体３１０に支持させ、中心部のハブ３０９にシャフト３０７を直結する第２ステッピングモータＳＭ２により、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と別個独立に回転及び停止させる構成にし、光源３Ｅは、上記と同様に各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と無関係な静止部材である第１～第３サイドプレート３Ｓ１，３Ｓ２，３Ｓ３に設けた「導光板独立回転

・光源静止型」としてもよい。

【２３５６】

第２ステッピングモータＳＭ２は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを駆動するステッピングモータＳＭがメインＣＰＵ１０１により制御されるのとは異なり、サブＣＰＵ２０１により制御され、サブ側からその回転及び停止の制御がされる。第２ステッピングモータＳＭ２は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを駆動するステッピングモータＳＭと同一仕様のものでも異なる仕様のものでもよいが、サブ側から第２ステッピングモータＳＭ２に供給する励磁パルスのステップ更新間隔をメイン側と同じにすることにより、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと同期した回転も可能である。また、第２ステッピングモータＳＭ２の励磁パルスのステップ更新間隔をメイン側よりも長くすることにより、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒよりも遅い速度で回転させることも可能である。さらに、同ステップ更新時間をメイン側よりも短くすることにより、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒよりも速い速度で回転させることも可能である。さらにまた、励磁パルスのステップ更新方向を変更することにより逆転も可能である。

【２３５７】

定速回転中にある各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止操作が受付可能となった後、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止するまでの間は、第２ステッピングモータＳＭ２を回転させずに停止を保持すると共に、全ての光源３Ｅのオフを維持して潜像Ｉｍｇを可視像化せず、静止させた透明な導光板３００を透かしてリールの図柄を遊技者に視認させる。予め定めた遊技条件を満たした場合、例えば、内部当籤役がボーナス役や所定の所謂レア役等に該当する場合、今回遊技で全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止した後、全リール停止コマンドの受信に基づいて、第２ステッピングモータＳＭ２を駆動して導光板３００を例えば低速で逆回転させた後、特定位置で振動等させる所定の変則動作を、一回又は複数回行う。これと共に、光源３Ｅの全部又は一部をオフからオンに連続的又は断続的に切換え、一又は複数の停止した図柄に対して、変則的な動きをする潜像Ｉｍｇを重ね合せて表示し、多様なイルミネーション演出を行う。これにより、遊技者に有利な状況がもたらされたことを、一層斬新な態様で報知することができる。

【２３５８】

また、上記のような全リール停止後の報知に代えて、或は併用して、今回遊技のスタートレバー５の操作後、予め定めた遊技条件を満たした場合、例えば、内部当籤役がボーナス役や所定のレア役等に該当する場合、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止操作を受付可能にするまでの間に意図的に挿入する遊技ロック中の時間内において、遊技ロックコマンドの受信に基づいて、第２ステッピングモータＳＭ２を駆動して導光板３００を例えば同期回転させる。これと共に、光源３Ｅの全部又は一部をオフからオンに連続的又は断続的に切換え、光源３Ｅとの距離が時々刻々変わることにより順次明るさが変化する潜像Ｉｍｇを、図柄の移動に同期させて表示させる。これにより、あたかも潜像Ｉｍｇがリールの図柄に一体化されているかのような印象を与えながら、遊技者に有利な状況がもたらされることを、斬新な態様で予告することができる。また、第２ステッピングモータＳＭの回転速度を速く或は遅くすることにより、図柄と潜像Ｉｍｇが追っかけ会いをしているかのような印象も付与できる。

【２３５９】

さらに、図３１２［Ｅ］に示すように、導光板３００を、片持ち式の大径外リング３０５と支持脚３０６を介して、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と無関係な静止部材である第１～第３サイドプレート３Ｓ１，３Ｓ２，３Ｓ３に支持し、光源３Ｅは、上記と同様に第１～第３サイドプレート３Ｓ１，３Ｓ２，３Ｓ３に設けた「導光板及び光源静止型」としてもよい。

【２３６０】

この場合には、導光板３００の支持構造を簡易にでき、しかも、導光板３００をリール表示窓４の部分のみに対応させた部分的な円筒形にでき、導光板３００を小型に構成することもできる。これと共に、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転中は、移動中の図柄に対し

て、可視像化した潜像Ｉｍｇを重ね合わせて表示させることができ、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止中は、一又は複数の停止した図柄に対するフラッシュ演出や強調演出を斬新な態様で良好に行うことができる。

【２３６１】

以上のものでは、光源３Ｅを静止部材に設けたが、配線の容易性を不問にすれば、導光板３００を各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と無関係な静止部材に設け、光源３Ｅを各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと共回り可能に設ける「導光板静止・光源共回り型」としてもよいし、導光板３００及び光源３Ｅを各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと共回り可能に設ける「導光板及び光源共回り型」としてもよい。また、導光板３００を各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と無関係な静止部材に設け、光源３Ｅを各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止と別個独立に回転及び停止させる構成にする「導光板静止・光源独立回転型」等としてもよい。

【２３６２】

さらに、潜像Ｉｍｇは、リールの図柄の全部又は一部を囲む丸や楕円や四角等の図形とし、リールの図柄を強調させるものにしてもよい。また、潜像Ｉｍｇは、リールの図柄の視認性を低下させるリールの図柄の全体又は一部を輝点の集合図形等で遮蔽するものにしてもよい。また、潜像Ｉｍｇは、リールの一又は複数の図柄と重ね合わせて一又は複数のデザインを形成するものとしてもよい。例えば、リールの図柄が四角の囲み図柄で、潜像Ｉｍｇは、その視覚の囲み図柄の中に「玉」を表示するものとし、重ね合わせて「国」という漢字の文字を形成するようにしてもよい。また、リールの図柄に白色部分を設け、潜像Ｉｍｇは、その白色部分と同形状で有色発光させることで全体として図柄に色を付けるようにしてもよい。さらに、潜像Ｉｍｇは、リールの図柄間において図柄間の空白部分を埋め、上下等において隣接する図柄（第１実施形態の「上チリ」と「下チリ」等）と共に一つのデザインを形成するものとしてもよい。これらの場合には、リールの図柄との組合せにおいて従来にない斬新な装飾効果を創出できる。

また、導光板３００及び光源３Ｅの組合せは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ毎に設けたが、複数のリールに跨る横幅方向（左右方向）に長い導光板３００を用い、複数のリールに対して、一つの導光板３００及び光源３Ｅを組合せてもよい。

さらに、本変形例は、外周の円筒面に複数の図柄を設けたリールを備え、リールの回転の停止により、リールに設けた図柄の停止表示態様を遊技者に視認させる遊技機ならば、回胴式遊技機及びその他のスロットマシンの他、パチンコ遊技機等にも広く適用可能である。リールの本数も、１本以上あれば足りる。

【２３６３】

［ミッション発動ゾーンを設けた変形例］

上記第２実施形態の遊技機では、複数遊技（複数回のゲーム）について投入したメダル枚数を越える枚数のメダルを獲得でき、遊技媒体増加期間すなわちメダルの増加期間として位置づける特賞として、第一種特別役物に係る役物連続作動装置によるＣＢＢ（クラウンＢＢ）及びＮＢＢ（赤ＢＢ，青ＢＢ）と、再遊技高確率状態であるリプレイタイムＲＴ（ＲＴ４，ＲＴ５）中にアシストタイムＡＴを作動させるアシストリプレイタイムＡＲＴとを搭載している。遊技者はこのような特賞を勝ち取り、特賞遊技への突入を期待しながら遊技を続けることになる。

【２３６４】

この変形例では、メダルの投入下、スタートレバー１６の操作を契機に回転を開始させたリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒによる停止操作に基づいて停止させて一回の遊技の結果を導出し、複数遊技について投入したメダル枚数を越える枚数のメダルを獲得できるメダルの増加期間を設ける遊技機において、メダルの増加期間の生起前の遊技中、すなわち特賞遊技のうちＡＲＴへの突入前の遊技中に、予め定める特定ミッション、例えば、「６０秒以内に、７ゲーム中、ビタ押し５回以上、成功させよ！」という目押しゲームに係るミッションを遊技者に実行させるミッション発動ゾーンを設け、ミッション発動ゾーン中の遊技における特定ミッションの達成度合いに応じて

、ＡＲＴについて遊技者に有利となる特典として、ＡＲＴの当籤を確定させてＡＲＴに突入させる特典、或は、ＡＲＴの継続ゲーム数を増加させるゲーム数のストックをする特典を付与する。

【２３６５】

具体的には、図１８０に示した当籤役中、リプレイタイム状態ＲＴ０～５によって抽籤値（当籤となる数値範囲）が変動しない役のうち、例えば、ボーナス役の当籤と重複しない単独役である、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿強ベル」、「Ｆ＿弱スイカ」、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強スイカＢ」、「Ｆ＿強チェリー」について、設定１～６（第２実施形態のものでは１，２，５，６）の違いによらず各抽籤値（「Ｆ＿共通ベル」の１３１４、「Ｆ＿強ベル」の１２、「Ｆ＿弱スイカ」の７２５、「Ｆ＿強スイカＡ」の１６８、「Ｆ＿強スイカＢ」の７８、「Ｆ＿強チェリー」の１４６）が変化しない設定差無（設定不問）とし、これら設定差無の特定役の当籤に紐付いて、例えば、内部抽籤に引き続いてする１バイト乱数（乱数範囲０～２５５、乱数分母２５６）等を用いた２段階抽籤により、所定確率例えば１００％（２５６／２５６）の確率で、前記ミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間に移行させる。なお、特定役は、ボーナス役と重複しない単独役としたが、リプレイタイム状態ＲＴ０～５によって抽籤値が変動せず且つ設定差無ならば、「Ｆ＿クラウンＢＢ＋Ｆ＿通常リプ」等のボーナス役との重複役でもよい。

また、有利区間への移行の契機とする役は、ア）設定差無で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動しない役を用いる他、イ）設定差無で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動する役、ウ）設定差有（設定に応じて抽籤値が変化）で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動しない役、エ）設定差有で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動する役を用いてもよい。上記の段落２２３８，２２８２で説明した有利区間への移行の契機とする役についても同様である。

【２３６６】

この変形例でいう有利区間も、上記同様（段落２２３９，２２８４参照）、内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報（ナビゲーション）を報知可能とする期間をいう。指示情報の報知を不可とする期間とする非有利区間たる通常区間から、設定差無で且つリプレイタイム状態にかかわらず抽籤値が変動しない役の当籤に紐付いて、初期移行が許される。

ただし、有利区間への移行の契機とする役に、前記イ）ウ）エ）の設定差有の役等を用いる場合は、この限りでなく、この場合、指示情報（ナビゲーション）を報知することにより得られるナビによる総獲得メダル枚数と、ボーナス（ＣＢＢ，ＮＢＢ）の作動により得られるボーナスによる総獲得メダル枚数との合計が、全体の総獲得メダル枚数に対して所定の制限比率未満、例えば７０％未満となり、このことを遊技機の内部に設ける７セグメントＬＥＤ等による表示デバイス（いわゆる役比モニタ）で表示し、その制限比率が満たされていることを確認できる一定の歯止めを設ければよい。上記の段落２２３９，２２８４で説明した有利区間への初期移行についても同様である。

【２３６７】

有利区間中は、原則として、最大払出数が得られるナビゲーション（８枚払出しが得られる当籤に係る何れかの押し順ベル「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」の当籤時に、対応する正解押し順ナビ）を最低１回は出す必要があり、一定の例外（ボーナスＣＢＢ又はＮＢＢの作動による例外）もある点、

有利区間は、最大連続継続可能ゲーム数１５００Ｇを超えると強制終了となり、この強制終了を含め、有利区間を終了させて通常区間に復帰させるとき、メインＣＰＵ１０１で内部管理する指示情報の報知に係る性能に影響を及ぼす全ての変数を初期化する点、

有利区間中は、全設定において同一の処理である限り、ゲームの消化数やゲームの履歴等の必ずしも抽籤に係らない内部情報を参照して、及び／又は、全設定において抽籤値が変化しない設定差無である限り、リプレイタイム状態に応じて抽籤値が変動する役を含めた広い範囲の設定差無の役の当籤に紐付いて、指示情報を報知する期間を延長させる上乗せ等を決定することができる点、

有利区間中に、ボーナス役（ＣＢＢ又はＮＢＢ）に当籤してその作動が終了すると、当籤に係るボーナス役が設定差無か設定差有かにかかわらず、有利区間を維持したままボーナス役の作動終了後の復帰先ＲＴ状態（ＲＴ０）に移行できる点は、上記（段落２２４０，２２４４，２２５１，２２５２，２２８５参照）と同様である。

ただし、最大払出数が得られるナビゲーションを最低１回出すべき所謂１ナビ保証の要件は撤廃してもよい。また、有利区間の強制終了条件を、最大連続継続可能ゲーム数１５００Ｇを超過したときに加えて、一有利区間中における総獲得メダル枚数から総投入メダル枚数を引いた総純増メダル枚数（プラスの差枚数）又は最もメダルが減った時点を基点とした総純増メダル枚数（プラスの差枚数）が所定上限例えば２４００枚を超過したとき即ち所謂「一撃出玉（ＭＹ）」が２４００枚に到達したときとし、これら何れか早い方の超過時に一有利区間を終了させてもよい。さらに、有利区間中の上乗せ等は、前記した、ア）設定差無で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動しない役、イ）設定差無で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動する役、ウ）設定差有で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動しない役、エ）設定差有で且つリプレイタイム状態によって抽籤値が変動する役の、何れかの予め定める役の当籤に紐付いて決定してもよい。上記の段落２２４０，２２４４，２２５１，２２５２，２２８５で説明した各事項についても同様である。

【２３６８】

設定差無の特定役である、「Ｆ＿共通ベル」、「Ｆ＿強ベル」、「Ｆ＿弱スイカ」、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強スイカＢ」、「Ｆ＿強チェリー」の何れかが当籤する確率は、ＲＴ０～ＲＴ５共通で且つ全設定共通の、（１３１４＋１２＋７２５＋１６８＋７８＋１４６）／６５５３６＝２４４３／６５５３６　１／２６．８であり、特定役の何れかの当籤に紐付いて１００％の確率で、ミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間に移行させる。このため、リプレイタイム状態がＲＴ０，ＲＴ１，ＲＴ２，ＲＴ３，ＲＴ４，ＲＴ５何れであっても、現在のリプレイタイム状態を維持したまま、ミッション発動ゾーンという有利区間に、１０００円程度で概ね当籤を期待できる約１／２６．８の確率により、同一条件下で移行する。

【２３６９】

図３１３［Ａ］に示すように、ミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間に移行する特定役の当籤ゲームにおいて、最後つまり第３番目のストップボタンの押下を離した第３離しがされると、サブ側の表示装置１１に、「目押しゲーム」、「６０秒以内に、７ゲーム中、ビタ押し５回以上、成功させよ！」「左リールの青７、リプレイ、チェリーをビタ押しせよ！」のミッションを報知する。このミッション発動ゾーンは、６０秒等という所定の限定した時間を計測するタイマー計測ゾーンでもある。ミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間は、所定の保証ゲーム数例えば７ゲーム間継続可能とし、最初の７ゲーム間の期間が特定ミッションの発動期間となり、第１ゲーム目のスタートレバー１６の操作時にタイマーの計時を開始する。ミッションは、「６０秒以内に、７ゲーム」を消化すべきとする遊技の消化速度と、「ビタ押し５回以上、成功」という停止操作の適合性ここでは停止操作の精度とを組合わせた技術介入の高低を評価するものである。

【２３７０】

ここに、最小遊技間隔は４．１秒に規定されているため、最も速く遊技をすると、７ゲームは４．１秒×７＝２８．７秒で消化できる。しかし、これに、左ストップボタン１７Ｌを押下する際に特定の図柄に対してビタ押し即ち１コマ未満の滑りで即止めが可能なタイミングで押下すべきことを求めると、該当する図柄がリール表示窓４に回ってくるまで待つ時間と、１コマ未満の滑りで即止めが可能な約３５．７５ｍｓ未満（１コマの図柄に割り付けるステップ数１６に一ステップ更新時間（ステップ更新間隔）の２．２３４４ｍｓを乗じた時間よりも小さな時間）の短期間を狙い打ちするために押下タイミングを推し量る時間とを要し、１ゲーム平均、６０秒÷７　８．５７秒で、ビタ押しを成功させるには、遊技者の技術介入の良し悪しが鍵を握る。

【２３７１】

図３１３［Ｂ］に示すように、リール表示窓４の例えば上段付近に定める所定の基準位置を通過中の図柄、すなわちメインＣＰＵのＲＡＭ上の図柄カウンタに記憶する現在の図柄位置番号の図柄が、１０番の「リプレイ」である場合、このタイミングで左ストップボタン１７Ｌを押下すると、その一つ上の図柄位置番号１１番の「青７」を、１コマ未満の滑りで基準位置とする上段ＵＬに停止可能（実際に停止するかは関係ない。実際に停止するのは、「Ｆ＿弱チェリプ」、「Ｆ＿強チェリプ」、「Ｆ＿チャンスリプ」、「Ｆ＿強チェリー」、「Ｆ＿確定チェリー」の何れかに当籤している場合に限られる）であり、この場合に、ビタ押しの成功となる。ビタ押しに成功すると、この情報がサブ側に送信され、同図［Ｄ］に示すように、左リール３Ｌの停止後、或は、全リールの停止後、サブ側の表示装置１１に、例えば「ＧＯＯＤ」「ビタ押し成功！」「残り時間○○秒」と表示する。

【２３７２】

一方、図３１３［Ｃ］に示すように、リール表示窓４の例えば上段付近に定める所定の基準位置を通過中の図柄、すなわちメインＣＰＵのＲＡＭ上の図柄カウンタに記憶する現在の図柄位置番号の図柄が、１１番の「青７」に更新された以後の場合、このタイミングで左ストップボタン１７Ｌを押下しても、その一つ上の図柄位置番号１２番の図柄を１コマ未満の滑りで基準位置とする上段ＵＬに停止可能（実際に停止するかは関係ない）であるとしても、現在通過中の図柄である１１番「青７」を基準位置とする上段ＵＬに停止させることはできず、この場合に、ビタ押しの失敗となる。ビタ押しに失敗すると、この情報がサブ側に送信され、同図［Ｅ］に示すように、左リール３Ｌの停止後、或は、全リールの停止後、サブ側の表示装置１１に、例えば「残念」「ビタ押し失敗！」「残り時間○○秒」と表示する。

【２３７３】

ところで、遊技者が意図的に技術介入せず、或は、目押しにトライしてもビタ押しとはかけ離れた位置で押下操作した場合等、停止操作の精度が低い場合、具体的には、メインＣＰＵのＲＡＭ上の図柄カウンタに記憶する現在の図柄位置番号が、ビタ押しの成功となる１０番の「リプレイ」から上に所定以上例えば４コマ以上、下に所定以上例えば４コマ以上離れた、図柄位置番号１４～２０，０～６である場合、遊技の進行を一定期間例えば２秒間について停止させる遊技ロック（ｌｏｃｋ）を挿入するものとしている。遊技ロックは、左リール３Ｌの停止後、次のストップボタンによる停止操作を受付可能とするまでの間に挿入するものとしており、停止操作の制度が低い場合は、遊技の消化が遅延される。一方、停止操作の精度が高い場合、具体的には、１０番の「リプレイ」から上に所定以内例えば３コマ以内、下に所定以内例えば３コマ以内の、図柄位置番号７～１３である場合、遊技ロックは挿入しない。したがって、停止操作の精度が高い場合は低い場合よりも、遊技の消化を一定期間停止させる遊技ロックの時間が短い（０に短縮）ため、遊技の消化が促進される。なお、遊技ロックは、次遊技のスタートレバー１６の操作から最初のストップボタンによる停止操作を受付可能とするまでの間に挿入してもよい。

【２３７４】

「６０秒以内に、７ゲーム中、ビタ押し５回以上、成功させよ！」という目押しゲームのミッションを達成した場合、図３１３［Ｆ］に示すように、ミッションの発動から７ゲームが終了する７ゲーム目の第３離しがされた後、サブ側の表示装置１１に、例えば、「ミッション達成」と共に、

ビタ押し７回成功時は「ビタ押し７回成功」「ＡＲＴ３０ゲーム×３セットゲット」、
ビタ押し６回成功時は「ビタ押し６回成功」「ＡＲＴ２０ゲーム×２セットゲット」、
ビタ押し５回成功時は「ビタ押し５回成功」「ＡＲＴ１０ゲーム×１セットゲット」、
等と表示する。

【２３７５】

ここに、例えば、「ＡＲＴ３０ゲーム×３セット」というのは、再遊技高確率状態のＲＴ４から減算を開始する３０ゲーム間についてアシストタイムＡＴを作動させるアシストリプレイタイムＡＲＴの当籤とし、ＡＲＴ中、押し順ベル「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」の当籤時に対応する正解押し順ナビにより８枚のメダルを容易に獲得でき

る特賞遊技が、３セットについて、行えるという特典である。ミッション発動ゾーンは、有利区間中であるため、「６０秒以内に、７ゲーム中、ビタ押し５回以上、成功」という遊技履歴に基づいた、全設定共通の処理による指示機能の上乗せとして、このような特典の付与が可能である。

【２３７６】

一方、図３１３［Ｇ］に示すように、「６０秒以内に、７ゲーム」を消化できないタイムオーバーとなる場合、及び／又は、「ビタ押し５回以上の成功」に失敗した場合、ミッション発動から７ゲームが終了することとなる第３離しがされた後、サブ側の表示装置１１に、例えば、「ミッション失敗」「次はがんばって！」等と表示する。

【２３７７】

７ゲーム保証のミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間は、所謂レア役の当籤によりＡＲＴに移行させるチャンスゾーンとしても機能させており、最初の７ゲーム中に、設定差無（設定不問）とする内部当籤役のうち、「Ｆ＿弱スイカ」、「Ｆ＿弱チェリプ」、「Ｆ＿チャンスリプ」、「Ｆ＿強スイカＡ」、「Ｆ＿強チェリー」、「Ｆ＿強スイカＢ」、「Ｆ＿強チェリプ」、「Ｆ＿強ベル」、「Ｆ＿確定チェリー」の何れかのレア役に当籤すると、その時点で、例えば、「ＡＲＴ３０ゲーム×２セット」の特典を確定させるようにしている。この場合は、レア役当籤ゲームでの第３離しがされたとき、表示装置１１に例えば「ＡＲＴ３０ゲーム×２セット確定」と表示する。

【２３７８】

したがって、レア役の当籤によりＡＲＴが確定した場合、さらに、目押しゲームでのミッションにも成功した場合、７ゲームが終了することとなる第３離しがされた後、表示装置１１に、

ビタ押し７回成功時は「ＡＲＴ３０ゲーム×２セット＋３セットストック」、

ビタ押し６回成功時は「ＡＲＴ３０ゲーム×２セット＋４０ゲーム上乗せ」、

ビタ押し５回成功時は「ＡＲＴ３０ゲーム×２セット＋１０ゲーム上乗せ」等と表示する。

【２３７９】

７ゲーム保証のミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間中に、何れかのボーナスＣＣＢ又はＮＢＢに当籤した場合、有利区間を維持したままボーナス作動終了後にＲＴ０に復帰させ、ＲＴ０において、改めて、「６０秒以内に、７ゲーム中、ビタ押し５回以上、成功させよ！」という目押しゲームのミッションを発動させるようにしている。これに代えて、ボーナス当籤前のビタ押しの成否の途中経過を引き継ぎ、ミッションの残り時間について残り分のビタ押しにトライさせるようにしてもよい。

【２３８０】

７ゲーム保証のミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間中に、何れのレア役の当籤もボーナスＣＣＢ又はＮＢＢの当籤もなく、ミッションにも失敗した場合、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤に基づく正解押し順ナビを１回出すことができた場合は保証の７ゲームの消化後に、有利区間を終了して通常区間に復帰させる。保証の７ゲーム間に、レア役，ＣＣＢ，ＮＢＢの当籤も、何れの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤もなかった場合は、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤に基づいて正解押し順ナビを１回出した後に、有利区間を終了して通常区間に復帰させる。この場合には、保証の７ゲームを超えた有利区間となるが、８ゲーム目以後はレア役に当籤してもＡＲＴを一律的に確定することはしない。

【２３８１】

７ゲーム保証のミッション発動ゾーンとして機能させる有利区間から通常区間に復帰させる場合、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の正解押し順ナビを１回に限って出すものとしているが、これは、ＡＲＴを含めた特賞遊技で獲得できるメダル枚数をより多く確保するためである。

もっとも、最大払出数が得られるナビゲーションを最低１回出すべき１ナビ保証の要件

を撤廃した場合は、保証ゲーム数の有利区間中に、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）に当籤しても、正解押し順ナビを１回も出すことなく、保証ゲーム数の消化後に通常区間に復帰させてもよい。この場合には、７ゲーム等の保証ゲーム数の有利区間中、獲得メダル枚数を積極的に増加させることはないため、ＡＲＴを含めた特賞遊技で獲得できるメダル枚数をより一層多く確保することができる。上記段落２２４２等で説明した保証ゲーム数付き有利区間についても同様である。

【２３８２】

以上、この変形例の遊技機によれば、ミッション発動ゾーンにより、ＡＲＴという特賞を勝ち取る前の遊技興趣を向上させることができる。また、特定ミッションは、遊技の消化速度と停止操作の適合性（停止操作の精度）とを組合わせた技術介入の高低を評価するものであるため、遊技者の熟練度等を公平に特典と結び付けることができる。さらに、停止操作の精度が高い場合は低い場合よりも、遊技の消化を一定期間停止させる遊技ロックの時間が挿入されずに遊技の消化を妨げる無駄時間が無し又は短くなるため、停止操作の精度が高いほど、遊技の消化速度を高めることができ、技術介入の高低の評価を明確に行うことができる。

【２３８３】

以上のものでは、停止操作の適合性を評価する具体例として、停止操作の精度つまり目押しの上手い下手を評価したが、７ゲーム保証のミッション発動ゾーン中の遊技中、或は、１ナビ保証のために延長する８ゲーム以後を加えた遊技中、遊技の消化速度を評価するために計時を開始させたタイマーのタイムアップまでの時間すなわち６０秒が経過するまでに、何れかの押し順ベル（「Ｆ＿１２３ベルＡ」～「Ｆ＿３２１ベルＢ」）の当籤時に、ナビが出ない状況下で、８枚のメダルが払出される正解押し順を当てることができた回数に応じて　停止操作の適合性を評価してもよい。そして、例えば、正解押し順を３回当てた場合は「ＡＲＴ３０ゲーム×３セットゲット」、正解押し順を２回当てた場合は「ＡＲＴ２０ゲーム×２セットゲット」、正解押し順を１回当てた場合は「ＡＲＴ１０ゲーム×１セットゲット」等の特典を付与する。また、停止操作の適合性が高い場合は低い場合よりも、すなわち、ビタ押しの成功回数が多い場合は少ない場合よりも、或は、押し順の正解回数が多い場合は少ない場合よりも、遊技の消化速度を評価するために計時を開始させたタイマーのタイムアップまでの残時間を増加させてもよい。例えば、ビタ押しに１回成功する毎に、或は、正解押し順を１回当てる毎に、タイムアップまでの残時間を所定時間例えば５秒等について延長する。これによれば、停止操作の適合性が高いほど、ミッションの達成が容易になる。また、例えば、「４０秒以内に１０ゲームを消化せよ。」という、当初は４．１秒間隔で最も速く遊技を消化しても遊技機のスペック上でクリア不可能なミッションを出した後に、ビタ押しの成功回数や、押し順の正解回数により、タイマーがタイムアップするまでの時間を延長し、この時間延長がされた場合にミッションのクリアを可能にするものとしてもよい。

また、以上のものでは、設定差無の特定役の当籤に紐付いて、７ゲーム保証の有利区間に移行させ、この有利区間中にミッション発動ゾーンを設けたが、ミッション発動ゾーンは通常区間に設け、ビタ押し７回成功により後のＡＲＴのゲーム数を例えば９０ゲームストックし、ビタ押し６回成功により後のＡＲＴのゲーム数を例えば４０ゲームストックし、ビタ押し５回成功により後のＡＲＴのゲーム数を例えば１０ゲームストックし、後にＡＲＴに移行したらストックした（貯めた）ゲーム数分についてＡＲＴが行われるようにしてもよい。また、ＡＲＴという一の特賞遊技とは異なる他の特賞遊技であるボーナスＣＢＢ又はＮＢＢの作動中に、一の特賞遊技であるＡＲＴの突入前に一の特賞遊技であるＡＲＴについての特典を付与するミッション発動ゾーンを設けてもよい。

【２３８４】

＜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。

【２３８５】

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。

【２３８６】

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。

【２３８７】

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。

【２３８８】

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。

【２３８９】

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。
【２３９０】
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。
【２３９１】
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。
【２３９２】
［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）。
【２３９３】
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。
【２３９４】
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。
【２３９５】
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。
【２３９６】
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。

【２３９７】
　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。
【２３９８】
　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。
【２３９９】
　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。
【２４００】
　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。
【２４０１】

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。

【２４０２】

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。

【２４０３】

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。

【２４０４】

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。

【２４０５】

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。

【２４０６】
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。

【２４０７】
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。

【２４０８】
［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）。

【２４０９】

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。

【２４１０】

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。

【２４１１】

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。

【２４１２】

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。

【２４１３】

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。

【２４１４】

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。

【２４１５】

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。
【２４１６】
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。
【２４１７】
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。
【２４１８】
［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）。
【２４１９】
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。
【２４２０】
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。
【２４２１】
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。
【２４２２】
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。

【２４２３】

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。

【２４２４】

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。

【２４２５】

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。

【２４２６】

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。

【２４２７】

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。

【２４２８】

［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）。

【２４２９】

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。

【２４３０】
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。
【２４３１】
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。
【２４３２】
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。
【２４３３】
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。
【２４３４】
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。
【２４３５】
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。
【２４３６】
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。
【２４３７】
［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）。
【２４３８】

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。

【２４３９】

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。

【２４４０】

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。

【２４４１】

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。

【２４４２】

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。

【２４４３】

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。

【２４４４】

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。
【２４４５】
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。
【２４４６】
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。
【２４４７】
［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）。
【２４４８】
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。
【２４４９】
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。
【２４５０】
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。

【２４５１】
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。
【２４５２】
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。
【２４５３】
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。
【２４５４】
［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）。
【２４５５】
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。
【２４５６】
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。

【２４５７】

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。

【２４５８】

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。

【２４５９】

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。

【２４６０】

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。

【２４６１】

［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）。
【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。
【２４６４】
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。
【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。
【２４６６】
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。
【２４６７】
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。
【２４６８】
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。

【２４６９】
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。
【２４７０】
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。
【２４７１】
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。
【２４７２】
［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）。
【２４７３】
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。
【２４７４】
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。

【２４７５】
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。
【２４７６】
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。
【２４７７】
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。
【２４７８】
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。
【２４７９】
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。
【２４８０】
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。
【２４８１】
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。
【２４８２】
［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）。
【２４８３】
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。
【２４８４】
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。
【２４８５】
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。

【２４８６】

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。

【２４８７】

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。

【２４８８】

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。

【２４８９】

遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、ＢＥＴスイッチ７７）と、

前記投入操作検出手段による投入操作の検出された後、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ７９）と、

複数の表示列を含み、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、各表示列に設けられた図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、３つのリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板８０）と、

遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶手段（例えば、メインＲＯＭ１０２）と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納される汎用レジスタと、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行時にデータが格納され、該格納されたデータにより前記第１記憶手段又は前記第２記憶手段内のアドレスの一部を指定可能な拡張レジスタ（例えば、Ｑレジスタ）と、

予め定められた確率で、内部当籤役に関するフラグステータス情報（例えば、当り要求フラグステータス）を決定する内部抽籤手段（例えば、内部抽籤処理）と、

前記内部抽籤手段により取得された前記フラグステータス情報から内部当籤役を生成する内部当籤役生成手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２１）と、

前記内部当籤役と、それに対応する当籤フラグデータと、前記第２記憶手段内の前記当籤フラグデータの格納先を指定する格納先データとの対応関係を規定した当籤フラグデータテーブル（例えば、当り要求フラグテーブル）を前記第２記憶手段内に展開する当籤フラグテーブル展開手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２４）と、

前記拡張レジスタを用いて前記第２記憶手段内のアドレス指定を行うことができる所定の読み出し命令（例えば、「ＬＤＱ」命令）を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記当籤フラグデータを格納する当籤フラグデータ格納領域（例えば、当り要求フラグ格納領域）のアドレスを指定する当籤フラグ格納領域指定手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３２９）と、

前記内部当籤役生成手段により生成された前記内部当籤役に対応する前記当籤フラグデータを、対応する前記格納先データに基づいて、前記当籤フラグテーブルから前記当籤フラグデータ格納領域内に転送して格納する当籤フラグデータ格納手段（例えば、図柄設定処理中のＳ３３０）と、

前記内部抽籤手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理）と、前記停止制御手段により前記複数の表示列の変動表示が停止された場合に、前記複数の表示列に跨って設定された判定ライン上に、前記内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されたか否かを判定する入賞役決定手段（例えば、入賞検索処理）と、

前記所定の読み出し命令を実行することにより、前記第２記憶手段内に配置され且つ前記判定ライン上に停止表示された図柄の組合せに対応する入賞フラグデータを格納する入賞フラグデータ格納領域（例えば、入賞作動フラグ格納領域）のアドレスを指定する入賞フラグ格納領域指定手段（例えば、図柄コード取得処理中のＳ６４８）と、

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。

【２４９０】

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。

【２４９１】

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。

【２４９２】

［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）。

【２４９３】

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。

【２４９４】

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。

【２４９５】

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。

【２４９６】

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。

【２４９７】

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。

【２４９８】

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。

【２４９９】

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。

【２５００】

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。

【２５０１】

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。

【２５０２】

［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）。

【２５０３】

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。

【２５０４】

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。

【２５０５】

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。

【２５０６】

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。

【２５０７】
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。

【２５０８】
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。

【２５０９】
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。

【２５１０】
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。

【２５１１】
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。

【２５１２】
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。
【２５１３】
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。
【２５１４】
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。
【２５１５】
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。

【２５１６】

［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）。

【２５１７】

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。

【２５１８】

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。

【２５１９】

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。

【２５２０】

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。

【２５２１】
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。
【２５２２】
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。
【２５２３】
［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）。
【２５２４】
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。
【２５２５】
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。
【２５２６】
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。
【２５２７】
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。
【２５２８】
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。
【２５２９】
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。
【２５３０】
［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）。
【２５３１】
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。
【２５３２】
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。
【２５３３】
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。
【２５３４】
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。
【２５３５】
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。
【２５３６】
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。
【２５３７】
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。
【２５３８】
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。
【２５３９】
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。
【２５４０】
［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）。

【２５４１】
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。
【２５４２】
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。
【２５４３】
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。
【２５４４】
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。
【２５４５】
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。
【２５４６】
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。
【２５４７】
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。
【２５４８】
［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２０１０－０５

１４７１号公報参照）。

【２５４９】

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。

【２５５０】

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。

【２５５１】

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。

【２５５２】

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。

【２５５３】

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。

【２５５４】

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。

【２５５５】

［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。

【２５５６】

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。

【２５５７】

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。

【２５５８】

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。

【２５５９】

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。

【２５６０】

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。

【２５６１】

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。

【２５６２】

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。

【２５６３】

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。

【２５６４】

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。

【２５６５】

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。

【２５６６】

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。

【２５６７】

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。

【２５６８】

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。

【２５６９】

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。

【２５７０】

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。

【２５７１】

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。

【２５７２】
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。
【２５７３】
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。
【２５７４】
［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。
【２５７５】
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。
【２５７６】
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。
【２５７７】
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。
【２５７８】
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。
【２５７９】
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。
【２５８０】
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。
【２５８１】
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。
【２５８２】
［第３８～第４０の遊技機］
ＡＴ（ＡＲＴ）機として、ＡＴに当籤する期待度が高いＡＴの高確率当籤ゾーン（以下、「チャンスゾーン」と呼ぶ）を設けた遊技機が知られており、例えば、特開２０１５－０００１４１号公報には、チャンスゾーン中は、弱いレア役（弱スイカや弱チェリー）が内部当籤役として決定された場合に比べて、強いレア役（強スイカや強チェリー）が内部当籤役として決定された場合の方がＡＴに当籤する確率が高くなる遊技機が記載されている。このような遊技機によれば、チャンスゾーン中に強いレア役が当籤することで、ＡＴ抽籤に当籤する期待を持つことができるため、遊技の興趣を高めることができた。
【２５８３】
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。
【２５８４】
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。
【２５８５】
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。
【２５８６】
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。

【２５８７】

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。

【２５８８】

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。

【２５８９】

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。
【２５９０】
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。
【２５９１】
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。
【２５９２】
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。
【２５９３】
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。
【２５９４】
［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。
【２５９５】

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。

【２５９６】

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。

【２５９７】

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。

【２５９８】

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。

【２５９９】

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。

【２６００】

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。

【２６０１】

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。
【２６０２】
　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。
【２６０３】
　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。
【２６０４】
［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。
【２６０５】
　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。
【２６０６】
　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。
【２６０７】
　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。
【２６０８】
　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。

【２６０９】

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。

【２６１０】

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。

【２６１１】

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。
【２６１２】
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。
【２６１３】
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。
【２６１４】
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。

【２６１５】

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。

【２６１６】

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。

【２６１７】

［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。

【２６１８】

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。

【２６１９】

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。

【２６２０】

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。

【２６２１】

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。
【２６２２】
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。
【２６２３】
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。
【２６２４】
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。
【２６２５】
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。

【２６２６】

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。

【２６２７】

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。

【２６２８】

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。

【２６２９】

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。
【２６３０】
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。
【２６３１】
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。
【２６３２】
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。
【２６３３】
［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。
【２６３４】
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。
【２６３５】
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。
【２６３６】
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。
【２６３７】
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。
【２６３８】
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。

【２６３９】

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。

【２６４０】

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。

【２６４１】

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。
【２６４２】
　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。
【２６４３】
　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。
【２６４４】
　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。
【２６４５】
　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。

【２６４６】

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。

【２６４７】

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。

【２６４８】

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。

【２６４９】

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。

【２６５０】

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。

【２６５１】

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。

【２６５２】

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。

【２６５３】

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。

【２６５４】

［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。

【２６５５】

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。

【２６５６】

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。

【２６５７】

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。

【２６５８】

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。
【２６５９】
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。
【２６６０】
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。

【２６６１】

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。

【２６６２】

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、ＲＴ

５状態）を少なくとも有し、
　前記第２報知モード中に第２の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第２報知モードから前記第１報知モードに報知モードを切り替えるとともに、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。
【２６６３】
　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。
【２６６４】
［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。
【２６６５】
　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。
【２６６６】
　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。
【２６６７】
　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。
【２６６８】
　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。

【２６６９】

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。

【２６７０】

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。

【２６７１】

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。
【２６７２】
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。
【２６７３】
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。
【２６７４】
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。
【２６７５】
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。
【２６７６】
［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）。
【２６７７】

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。

【２６７８】

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。

【２６７９】

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。

【２６８０】

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。

【２６８１】

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。

【２６８２】

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。

【２６８３】

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。

【２６８４】

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。

【２６８５】

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。
【２６８６】
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。
【２６８７】
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。
【２６８８】
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。
【２６８９】
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。
【２６９０】
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。
【２６９１】
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。
【２６９２】
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。
【２６９３】
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。
【２６９４】
［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）。
【２６９５】
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。
【２６９６】
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。

【２６９７】

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。

【２６９８】

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。

【２６９９】

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。

【２７００】

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。

【２７０１】

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。

【２７０２】

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。

【２７０３】

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。
【２７０４】
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。
【２７０５】
［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）。
【２７０６】
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。
【２７０７】
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。
【２７０８】
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。
【２７０９】
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。
【２７１０】
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。
【２７１１】
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。
【２７１２】
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。
【２７１３】
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。
【２７１４】
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。
【２７１５】
［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）。
【２７１６】
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。
【２７１７】
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。
【２７１８】
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。
【２７１９】
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。
【２７２０】
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。
【２７２１】
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。
【２７２２】
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。
【２７２３】
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。
【２７２４】
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。
【２７２５】
［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）。
【２７２６】
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。
【２７２７】
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。
【２７２８】
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。
【２７２９】
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。
【２７３０】

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。

【２７３１】

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。

【２７３２】

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。

【２７３３】

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。

【２７３４】

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。

【２７３５】

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。

【２７３６】

［第７７の遊技機］

従来、上述した構成の遊技機において、例えば、特開２０１７－１１３４１３号公報に開示されているように、ビッグボーナスＢＢ（第一種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動中にレギュラーボーナスＲＢ（第一種特別役物）が常時作動する仕様にし、ＢＢの作動を開始する際に、ＢＢ中の総獲得メダルの上限枚数（この例では４４枚）を設定すると共に、ＲＢの一作動あたりの規定入賞回数（この例では１回）及び規定遊技回数（この例では２回）を初期設定し、一遊技終了時のボーナス終了チェック処理において、ＢＢ中の総獲得メダルが上限枚数を超過しない場合に、メダルの払い出しのある入賞時はＲＢの入賞可能回数カウンタを１減算して結果が０となる規定入賞回数に達した判定がされるか、或は、ＲＢの遊技可能回数カウンタを１減算して結果が０となる規定遊技回数に達した判定がされると、ＢＢ作動中のＲＢの作動が一回終了したものとし、再度、ＲＢの一作動あたりの規定入賞回数及び規定遊技回数を初期設定し、ＢＢ中の総獲得メダルの上限枚数超過まで繰り返す遊技機が知られている（図１２，１８５、段落００９９～０１０３，０７０１～０７０９等）。

【２７３７】

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。特開２０１７－１１３４１３号公報に記載のものでは、ＢＢ作動中のＲＢの一作動毎に規定入賞回数と規定遊技回数という別概念の変数を管理するため、入賞可能回数カウンタと遊技可能回数カウンタという二つのカウンタを設け、これら二つのカウンタを使い分けしながら、それぞれに対して、初期設定処理、演算処理及び判定処理を必要とし、プログラム容量を相当程度要するものであった。例えば、規定入賞回数及び規定遊技回数を初期設定するのに約５バイト、メダルの払い出しのある入賞の有無をチェックするのに約５バイト、入賞がある場合にＲＢの入賞可能回数カウンタを１減算して結果が０となる規定入賞回数に達したか否かのチェックに約５バイト、ＲＢの遊技可能回数カウンタを１減算して結果が０になる規定遊技回数に達したか否かのチェックに約５バイトの、合計約２０バイト程度のプログラム容量を要するものであった。これを第３３の課題とする。

【２７３８】

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、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。

【２７３９】

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。

【２７４０】

予め定めた開始条件の具備（例えば、所定の図柄の組合せの表示）により、第１特別遊

技（例えば、ビッグボーナス「ＢＢ」）の作動を可能とし、
　前記第１特別遊技の作動中において、第２特別遊技（例えば、レギュラーボーナス「ＲＢ」）が作動していない場合、第２特別遊技を作動させ、
　予め定めた終了条件の具備（例えば、総獲得メダルが所定の上限を超過）により、前記第１特別遊技及び前記第２特別遊技の作動を終了させる遊技機であって、
　前記終了条件を具備せずに前記第１特別遊技の作動が継続する場合に、当該第１特別遊技を開始してからの遊技回数に基づいて、前記第２特別遊技の一作動の終了を判定する
　ことを特徴とする遊技機。
【２７４１】
　第７７の遊技機は次のものでもよい。すなわち、
　所定の開始条件が成立（例えば、スタートレバー１６の操作を検出）すると図柄を変動表示し、所定の停止条件が成立（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒの操作を検出）すると、変動表示を停止させて図柄を停止表示させる図柄表示手段（例えば、リール表示窓４）と、
　特別図柄が停止表示された場合に、第１特別遊技（例えば、ビッグボーナス「ＢＢ」）を作動させる第１特別遊技制御手段と、
　前記第１特別遊技の作動中において、第２特別遊技（例えば、レギュラーボーナス「ＲＢ」）が作動していない場合、第２特別遊技を作動させる第２特別遊技制御手段と、を備え、
　前記第１特別遊技の作動中において、所定の終了条件が成立（例えば、総獲得メダルが所定の上限を超過）すると、前記第１特別遊技制御手段が前記第１特別遊技の作動を終了させるとともに、前記第２特別遊技制御手段が前記第２特別遊技の作動を終了させ、
　前記第２特別遊技制御手段は、前記第１特別遊技の作動中において、当該第１特別遊技を開始してからの遊技回数の偶奇に基づいて、前記第２特別遊技の作動を終了させる
　ことを特徴とする遊技機。
　なお、前記第１特別遊技の作動が継続する前記第１特別遊技の作動中において、前記第２特別遊技の一作動の終了に続く前記第２特別遊技の次の一作動は、前記第２特別遊技の一作動の終了を判定した当該ゲームにおいて開始するものとしても良いし、一作動の終了を判定した次ゲームの開始時に開始するものとしても良い。
【２７４２】
　上記構成の本発明の第７７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。
【２７４３】
［第７８の遊技機］
　従来、上述した構成の遊技機において、例えば、特開２０１７－８６７１９号公報に開示されているように、比較的当籤し難い所定のレア役（この例では、例えば「弱チェ」）の内部当籤時、通常の遊技中は相対的に低い確率（「弱チェ」の内部当籤時は５％）により、高確の遊技中は相対的に高い確率（「弱チェ」の内部当籤時は１０％）により、ＡＴの当籤とする遊技機が知られている。ＡＴの当否は、内部当籤役の決定に続いて行うＡＴ抽籤により決定するものとしており、ＡＴ抽籤用の乱数の取り得る範囲内において当籤とする抽籤値（当籤数値範囲の大きさ）を、通常の遊技中は低い確率に対応させた小さな数値、高確の遊技中は高い確率に対応させた大きな数値とするのが一般的であった（図８、段落００８８，００９９等）。
【２７４４】
　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。特開２０１７－８６７１９号公報に記載のものでは、通常と高確という複数の抽籤仕様に対応させて、ＡＴの当籤とする抽籤値（当籤数値範囲の大きさ）を

予め複数個用意しておく必要があり、抽籤仕様が、低確、通常、高確、超高確（極高）等と増えるのに伴い、その抽籤値も増え、主制御基板のＲＯＭ容量を圧迫することになる。これを第３４の課題とする。

【２７４５】

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、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。

【２７４６】

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７８の遊技機を提供する。

【２７４７】

乱数による抽籤の結果に応じた制御を可能にした遊技機であって、

乱数の取り得る範囲が異なる複数種類の乱数（例えば、０～６５５３５の乱数と０～２５５の乱数）に対して、当籤を判定するための抽籤値（例えば、２５５）を共通にし、

用いる乱数の種類を変え、共通の抽籤値により抽籤を行うことにより、異なる当籤確率の抽籤を可能にしている

ことを特徴とする遊技機。

【２７４８】

この場合、一の種類の乱数は、任意の整数バイトの最大値（例えば、１バイトなら２５５、２バイトトなら６５５３５）と等しくない最大値（１６～２５４，２５６～６５５３４）をもつ

ことが、確率を種々変更できる点で好ましい。

また、第７８の遊技機は次のものでもよい。すなわち、

乱数による抽籤の結果に応じた制御を可能にした遊技機であって、

第１範囲（例えば、０～２５５）の中から第１乱数を抽出する第１乱数抽出手段と、

前記第１範囲とはとり得る値の幅が異なる第２範囲（例えば、０～６５５３５）の中から第２乱数を抽出する第２乱数抽出手段と、

乱数の値が当籤条件を満たすか否かを判断するための判定値であって、少なくとも複数の抽籤に用いられる共通判定値を記憶する記憶手段と、

前記共通判定値に対して、前記第１乱数の値が当籤条件を満たす場合に、所定の抽籤に当籤したものと決定する第１抽籤手段と、

前記共通判定値に対して、前記第２乱数の値が当籤条件を満たす場合に、特定の抽籤に当籤したものと決定する第２抽籤手段と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２７４９】

上記構成の本発明の第７８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。

【２７５０】

［第７９の遊技機］

従来、上述した構成の遊技機において、例えば、特開２０１７－１２７６０５号公報に開示されているように、ボーナスゲーム中に、ストップボタンを押す順番を遊技者から見て左、中、右の順番とする所謂順押しをした場合、相対的に多い枚数のメダル、例えば一回の遊技で獲得が許容される最大枚数の１５枚のメダルを獲得でき、ストップボタンを押す順番を遊技者から見て右、中、左の順番とする所謂逆押しをし且つ最後に止める左リールについて特定図柄（この例では、「青７」図柄）を適タイミングで狙う所謂目押しに成功した場合、その遊技では相対的に少ない枚数のメダル、例えば最大枚数に満たない１４枚のメダルを獲得できる仕様にし、ボーナスゲームが終了することとなる総獲得メダル枚数の上限超過前（この例では、３４４枚を超過する前）に、敢えて少ない枚数のメダルを所定回（この例では、１回）について獲得し、この例では１５枚を２２回、１４枚を１回獲得して上限超過寸前の３４４枚の獲得に止め、ボーナスゲームの最終遊技で多い枚数の

１５枚のメダルを獲得して上限を超過させることにより、最終的に獲得できる総メダル枚数を３５９枚とし、相対的に多い枚数の１５枚のみを２３回連続獲得して３４５枚の獲得で上限を超過させる場合よりも総獲得メダル枚数を増やすことができる所謂枚数調整という技術介入要素を盛り込んだ遊技機が知られている（図６，８、段落００４３，００７８，００９３等）。

【２７５１】

しかし、特開２０１７－１２７６０５号公報に記載のような従来の枚数調整仕様では、総獲得メダル枚数を増やすために途中で相対的に少ない枚数の１４枚を所定回（上記の例では１回）獲得した場合（上記の例では３５９枚獲得）と、相対的に多い枚数の１５枚のみを連続獲得した場合（上記の例では３４５枚獲得）との差は１４枚に止まり、しかも、総獲得メダル枚数を増やそうとして途中で相対的に少ない枚数の１４枚を所定回獲得した場合、ボーナスゲーム中のゲーム数も所定回増えることになるため時間効率が低下し、仮にボーナスゲーム中は１枚掛け（１枚投入）で遊技するものとした場合にもゲーム数が１増えると投入メダル枚数も１増え、総獲得メダル枚数から総投入メダル枚数を引いた純増メダル枚数の差は１３枚に止まる。このため、時間効率の割には純増効果が低く、技術介入要素としての魅力にやや欠け、ボーナスゲーム中の遊技興趣を顕著に高めるまでには至らない恐れがあった。これを第３５の課題とする。

【２７５２】

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、ボーナスゲーム中の遊技興趣を顕著に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７９の遊技機を提供する。

【２７５４】

予め定めた開始条件の具備（例えば、所定の図柄の組合せの表示）により、第１特別遊技（例えば、ビッグボーナス「ＢＢ」）の作動を可能とし、

前記第１特別遊技の作動中に、遊技者に有利な第２特別遊技（例えば、レギュラーボーナス「ＲＢ」）を作動可能とし、

予め定めた前記第１特別遊技の作動終了条件の具備（例えば、総獲得メダルが所定の上限を超過）により、前記第１特別遊技の作動及び作動中にある前記第２特別遊技の作動を終了させる遊技機であって、

前記第１特別遊技の作動が決定された後、前記第１特別遊技の作動終了条件の具備の如何を判定可能な情報であって遊技の進行に伴って更新記録する特定情報の値を判定し、

前記特定情報が予め定めた所定更新値に一致するとき、前記第２特別遊技の作動を開始させて、予め定めた前記第２特別遊技の作動終了条件（例えば、規定入賞回数（８回等）の入賞）を具備するまで、前記第１特別遊技の作動中における前記第２特別遊技の作動中の遊技（例えば、ＢＢ作動中のＲＢ作動中の遊技）を行わせ、

前記第２特別遊技の作動中以外において前記特定情報が前記所定更新値に一致しないとき、前記第２特別遊技の作動を開始させずに、前記第１特別遊技の作動中における前記第２特別遊技の非作動中の遊技（例えば、ＢＢ作動中の一般遊技）を行わせる

ことを特徴とする遊技機。

なお、特定情報は、第１特別遊技の作動終了条件の具備の如何を判定可能な情報で足り、実際に特定情報により第１特別遊技の作動終了条件の具備を判定してもよいし、判定しなくてもよい。

【２７５５】

この場合、前記第１特別遊技の作動中における前記第２特別遊技の作動中に、複数の遊技手順から予め定めた特定遊技手順（例えば、逆押し且つ特定図柄を目押し）を遊技者が選択したことにより、所定の遊技結果（例えば、１４枚役の入賞）を所定回数（例えば、１回）について得た場合、前記特定情報が前記所定更新値に一致することとなるように、

前記所定更新値を定めている
　ことが、遊技興趣をより効果的に高め得る点で好ましい。
　また、前記所定更新値は、連続する値を含む
　ことが、前記特定情報が前記所定更新値に一致し易くなる点で好ましい。
【２７５６】
　上記構成の本発明の第７９の遊技機によれば、ボーナスゲーム中の遊技興趣を顕著に高めることができる。
【２７５７】
［第８０の遊技機］
　従来、上述した構成の遊技機において、例えば特開２０１２－２２８２８３号公報に記載されているように、ストップボタンの操作と関連づけて、通常の遊技進行を一時的に中断し、次に予定される操作等を受付けない所謂フリーズやロックと称する変則的な前置演出を挿入し、遊技者に有利な状況が生起されたことを、その有利な状況の告知前に示唆させる遊技機が知られている（段落０１１９、図２１「第二停止後のフリーズ」）。このような前置演出は、液晶画面のブラックアウト等の独特のサプライズ演出を付帯させて注意を惹くことが多く、また、次に予定される操作等を受付けない状況を確保するため、押下したストップボタンから指を離した瞬間からカウントする所定時間について挿入するのが専らである。
【２７５８】
　しかし、特開２０１２－２２８２８３号公報に記載されたように、押下したストップボタンから指を離した瞬間からカウントする所定時間について前置演出を挿入する従来のものでは、早いペースで遊技を進める早打ち遊技者にも、遅いペースで遊技を進める遅打ち遊技者（早打ち遊技者がたまたま或は意図的にストップボタンを押下したまま長時間指を離さない場合を含む）にも、一律的に、所定時間について前置演出が挿入されるため、遊技の進行速度に応じて遊技興趣を変更できず、早いテンポでストップボタンを操作しても遅いテンポでストップボタンを操作しても同じ演出がされることから、ストップボタンの操作に対する感心度合いが低くなり、遊技者の体感する打感が今一つ高まらない恐れがあった。これを第３６の課題とする。
【２７５９】
　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、遊技の進行速度に応じて遊技興趣を変更することができる遊技機を提供することである。
【２７６０】
　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８０の遊技機を提供する。
【２７６１】
　複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を対応するストップボタン（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）の操作に基づいて停止させる遊技機において、
　前記ストップボタンを操作したときから計時を開始する計時手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を設け、
　予め定めた遊技状況が生起される場合（例えば、ＡＲＴのセット数が所定数ストックされる場合等）に、操作したストップボタンの操作を解除したとき、前記計時手段の計時値と所定時間（例えば、５秒等）との時間差に応じて、前記遊技状況が生起されることを当該遊技状況の告知前に示唆させる前置演出を出現可能にしている
　ことを特徴とする遊技機。
【２７６２】
　この場合、前記時間差が所定値以上（例えば、１秒以上）のとき、前記前置演出を遊技者に明示する明示演出（例えば、擬似リールロック演出）を出し、前記時間差が前記所定値よりも小（例えば、１秒未満）のとき、前記明示演出を出さないことが好ましく、

この場合には、ストップボタンの操作を早く解除する遊技者には、生起される遊技状況を期待感を煽りながら告知した印象を与え、ストップボタンの操作を遅く解除する遊技者には、生起される遊技状況を直ちに告知した印象を与えることができる。

また、前記前置演出は、最後のストップボタンの操作解除後（例えば、第３離し後）に出現可能にしていることが、一回の遊技の結果が得られる状況下において適切に、生起される遊技状況の告知までの態様を変更できる点で好ましい。

さらに、本発明の遊技機は、複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を対応するストップボタン（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）の操作に基づいて停止させる遊技機において、

前記ストップボタンを操作したときから計時を開始し、遊技の進行操作を一時受付けない待機時間の終期（例えば、５秒等）を管理する計時手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を設け、

予め定めた遊技状況が生起される場合（例えば、ＡＲＴのセット数が所定数ストックされる場合等）に、操作したストップボタンの操作を解除したとき、前記計時手段の計時値が前記待機時間の終期に到達していない場合（計時値＜５秒）には、操作したストップボタンの操作解除後に前記待機時間の終期と前記計時手段の計時値との時間差（５秒－計時値）について前記待機時間を確保し、前記計時手段の計時値が前記待機時間の終期に到達している場合（計時値≧５秒）には、操作したストップボタンの操作解除後に前記待機時間を確保しない

ことを特徴とするものとしてもよく、

これによれば、ストップボタンの操作から解除までの時間に応じて、遊技の進行操作を一時受付けない待機時間を遊技者に示唆させることができたりできなかったりし、遊技興趣を変更することができる。

【２７６３】

上記構成の本発明の第８０の遊技機によれば、遊技の進行速度に応じて遊技興趣を変更することができる。

【２７６４】

［第８１の遊技機］

従来、上述した構成の遊技機において、例えば特開２０１３－８５８４９号公報に記載されているように、再遊技についての抽籤態様（当籤対象となる再遊技役の種類、及び／又は、各再遊技役の当籤となる抽籤値）が異なる複数のリプレイタイムＲＴを設け、遊技機の内部状態がアシストタイムＡＴに当籤し難い低確状態（低確モード）にあるか当籤し易い高確状態（高確モード）にあるかに応じて、ＡＴの当籤難易度を変え、スイカやチェリー等の当籤した小役等毎に所定確率でＡＴの当籤を決定する遊技機が知られている（段落０１３１，０１３７、図１５～１７等）。また、遊技機の内部状態として、ＡＴの当籤確率が相対的に高いチャンスゾーンＣＺ（文献１ではモード１０）を設け、現在の内部状態（現滞在モード）からＣＺに向うモード移行の難易度を複数通りのシナリオで管理すると共に、小役の当籤を契機としたモード移行の難易度にも差を付け、液晶表示装置上で、現滞在モードに応じた演出画面を表示させることにより、現滞在モードがＡＴひいてはＡＲＴに当籤し易い所謂「熱い」状態にあるか否かを遊技者に示唆させるようにしている（段落０１１６，０１１９，０１２８、図１１～１４等）。

【２７６５】

しかし、特開２０１３－８５８４９号公報に記載された従来のものでは、現在の内部状態（現滞在モード）に応じて、当籤した小役等毎にＡＲＴやＣＺが抽籤されることになるが、液晶表示装置上に表示される演出画面の展開次第により「熱い」状態が曖昧になり易く、遊技興趣が低下する恐れがあった。これを第３７の課題とする。

【２７６６】

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、遊技者がリプレイタイム状態を追うこと等により、自ら「熱い」状態にあるかどうかを予測することができる遊技機を提供することである。

【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８１の遊技機を提供する。
【２７６８】
再遊技の抽籤態様が異なる複数のリプレイタイム状態（例えば、ＲＴ０～ＲＴ５）を有し、一の状態から他の状態に予め定めた移行条件の具備（例えば、移行図柄の表示、規定ゲーム数の消化等）により移行可能にしていると共に、
内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報を報知可能にしている遊技機において、
前記リプレイタイム状態の種類に応じて第１の得点を付与すると共に、前記内部当籤役の種類に応じて第２の得点を付与し、当該遊技において付与する前記得点を用いてする演算結果（例えば、得点の合計）に基づいて、前記指示情報を報知する期間を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【２７６９】
この場合、前記リプレイタイム状態及び前記内部当籤役とは別の遊技機内部状態（例えば、外部集中端子板の特定信号状態）の種類に応じて第３の得点を付与し、当該遊技でする前記演算結果に前記第３の得点を反映させることが、指示情報を報知する期間を多様に変更できる点で好ましい。
【２７７０】
上記構成の本発明の第８１の遊技機によれば、遊技者がリプレイタイム状態を追うこと等により、自ら「熱い」状態にあるかどうかを予測することができる。
【２７７１】
［第８２の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、例えば特開２０１５－２９７４１号公報に記載されているように、アシストタイムＡＴの作動終了時に、次回にＡＴ作動となる天井遊技数を抽籤し、決定した天井遊技数に到達するか、或は、天井遊技数に到達する前に、比較的当籤確率の低いスイカやチェリー、チャンス目等の所謂レア役の当籤を契機に突入する所定ゲーム数のチャンスゾーンにて所定のＡＴ当籤条件を具備するかにより、再度ＡＴを作動できる遊技機が知られている（段落００８３、図１８等）。
【２７７２】
しかし、チャンスゾーン経由でのＡＴ当籤がなく、天井遊技数の到達に期待する遊技は単調になり勝ちで、遊技興趣が低下する恐れがある。レア役の当籤を契機に極低い確率で直接ＡＴに当籤する所謂直撃ルートが付加される場合にも、その直撃当籤がなく、天井遊技数の到達に期待する遊技もまた同様である。そもそも、今回のアシストタイムＡＴ中にされる継続ゲーム数の上乗せやＡＴのセット数のストック等は、今回のＡＴの作動を長期にするものであり、次回のＡＴを短期間のうちに得る所謂連荘を保証するものではない。一般に、天井遊技数は、５０ゲーム以下等の少ないものが選ばれることは稀で、１０００ゲーム前後や、１５００ゲーム前後が選ばれるのが殆どであり、連荘するか否かは期待薄の運任せとなり、今回のＡＴ中に上乗せ等を多く得たという頑張りは、今回のＡＴに反映できても、連荘を生む契機にはならない。これを第３８の課題とする。
【２７７３】
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、今回のＡＴ中の頑張り等が次回のＡＴの連荘を生む契機になるといったように、今回の有利区間中のゲームにより、次回に有利区間に移行できるまでの期間を変更できる遊技機を提供することである。
【２７７４】
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８２の遊技機を提供する。
【２７７５】
内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報を

報知可能とする有利区間と、
前記指示情報を報知不可とし、前記有利区間への移行を可能にする非有利区間（例えば、通常区間）とを設ける遊技機において、
前記有利区間への移行が決定された場合、前記指示情報の報知を実行する第１有利区間のゲーム（例えば、ナビ有ゲーム）と、この第１有利区間の後に行う前記指示情報の報知を実行しない第２有利区間のゲーム（例えば、ナビ無ゲーム）とを可能にし、
前記第１有利区間のゲーム中は、第１条件（例えば、上乗せ条件を具備すること）に基づいて前記第１有利区間の継続ゲーム数を増加可能にしていると共に、第２条件（例えば、第１有利区間のゲームが消化されること）に基づいて前記第２有利区間の継続ゲーム数を減少可能にしており、
前記第１有利区間の継続ゲーム数がなくなった場合、前記第２有利区間の継続ゲーム数がある場合は前記第２有利区間の継続ゲーム数の消化後に前記非有利区間に復帰させ、前記第２有利区間の継続ゲーム数がない場合は前記第２有利区間を経ずに前記非有利区間に復帰させる
ことを特徴とする遊技機。
【２７７６】
この場合、前記第２条件に、前記第１条件に基づいて前記第１有利区間の継続ゲーム数が増加されることを含めていることが、第１有利区間が増えるほど第２有利区間を短縮できる点で好ましい。
また、前記第２有利区間の初期継続ゲーム数は、複数の候補（例えば、１００～１４００ゲーム）の中から抽籤処理により選定するのが、再度指示情報を報知できるまでの期間を短期から長期に種々変更できる点で好ましい。
【２７７７】
上記構成の本発明の第８２の遊技機によれば、今回の有利区間における第１有利区間と第２有利区間のゲーム数により、次回に非有利区間から有利区間に移行できるまでの期間を変更でき、遊技興趣を高め得る。
【２７７８】
［第８３の遊技機］
従来、上述した構成の遊技機において、例えば特開２０１５－１５０３４７号公報に記載されているように、「第一種特別役物に係る役物連続作動装置」である所謂ビッグボーナスＢＢの作動中の一般遊技において、「第一種特別役物」である所謂レギュラーボーナスＲＢの当籤を得てＲＢ作動図柄の組合せを表示することにより、ＲＢを作動させる所謂シフトタイプのボーナスを搭載し、ＢＢ中の残り獲得枚数が所定以下になると、特定の技術介入手順である「逆押しで且つ左リール下段に「赤７」又は「青７」を１コマ以上滑ることなく所謂ビタ押しすること」を成功させることにより、ＲＢの作動つまりＪＡＣインを回避した状態でＢＢの作動を終了させ、ＢＢの作動終了後に、再遊技確率の高い遊技者に有利な高確リプレイタイムで遊技が行える遊技機が知られている（段落０４６８等）。
【２７７９】
しかし、特開２０１５－１５０３４７号公報記載のように従来のシフトタイプのボーナス中に適用する技術介入手順は、熟練者ならともかく、広く一般の遊技者には容易ではなく、却って、本来の遊技興趣が活かされない懸念があった。また、技術介入手順の困難さの割に、得られる利益は、高確リプレイタイムでの遊技となるが、内部抽籤の結果次第により、遊技者が意図せずに直ぐに低確に転落するという不確定要素もあり、遊技者に十分な満足感を付与できない恐れもあった。これを第３９の課題とする。
【２７８０】
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、遊技の熟練度にあまり関係なく平等な条件下で、遊技者に特典を付与できる遊技機を提供することである。
【２７８１】
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８３の遊技機

を提供する。
【２７８２】
　複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、回転中の前記リールを停止させる複数のストップボタン（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）とを有し、
　内部抽籤で決定する当籤役に、第１ボーナス（例えば、ビッグボーナスＢＢ０）を含むと共に、この第１ボーナスの作動中における内部抽籤で決定する当籤役に、所定の作動図柄の組合せの表示により作動する第２ボーナス（例えば、レギュラーボーナスＲＢ１，ＲＢ２，ＲＢ３）を含む遊技機において、
　前記第２ボーナスの作動図柄の組合せは、前記ストップボタンの操作態様が、複数候補の中の一部の態様に合致したとき表示可能にしており、
　前記第２ボーナスの当籤から作動図柄の組合せを表示できるまでの前記第２ボーナスのフラグ間ゲーム数が少ないほど、遊技者に有利となる予め定めた特典を付与する期待値を高くしている
　ことを特徴とする遊技機。
【２７８３】
　この場合、前記予め定めた特典は、内部抽籤での当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させる指示情報の報知期間を増加させることとしているのが、第１ボーナスの作動中の第２ボーナスの作動と関連付けて遊技者に有益な特典を付与できることから好ましい。
　また、前記第２ボーナスのフラグ間ゲーム数が少ないほど、増加させる前記報知期間の平均ゲーム数を多くした抽籤テーブルを参照して抽籤によりゲーム数を決定することが、適切な条件で特典を付与できると共に付与する特典を多様にできる点で好ましい。
　さらに、前記第１ボーナスの作動終了までに、前記第２ボーナスを複数回作動可能にしていることが、特典を付与する機会が増える点で好ましい。
【２７８４】
　上記構成の本発明の第８３の遊技機によれば、ストップボタンの操作態様が複数候補の中の一部の態様に合致したときという遊技者に平等な条件下で、特典を付与をすることができる。
【２７８５】
［第８４の遊技機］
　さらに、従来、特開２０１６－１４０３８５号公報に記載されているように、所謂二種ビッグボーナスＭＢ（第二種特別役物に係る役物連続作動装置）の作動中に、メダルの払出しのある全ての小役の当籤フラグを成立させる事実上の小役オール状態とし、かつ、リプレイ（再遊技役）に係る図柄の組合せは表示しないが、ＭＢの当籤を得た遊技状態での再遊技役の抽籤仕様（抽籤対象とする再遊技役の種類及び抽籤値）を引き継ぎ、再遊技高確率状態であるＲＴ状態でアシストタイムＡＴを作動させるＡＲＴ下、ＭＢ作動中の第１ゲーム目で、内部抽籤用の乱数が再遊技役にも重複当籤することとなる場合、特定の押し順「中左右」を遊技者に報知することにより、最小遊技回数（１回）で上限獲得メダル枚数（１３枚）を超過してしまう配当の多い第１小役（１４枚役）ではなく、ギリギリ上限獲得メダル枚数を超過しない配当の少ない第２小役（１３枚役）を入賞させ、ＭＢ作動中の第２ゲーム目で、特定の押し順「中左右」以外の押し順として「順押し（左第１停止）」又は「逆押し（右第１停止）」を遊技者に報知することにより、配当の多い第１小役（１４枚役）を入賞させ、合計２回の遊技で１３＋１４＝２７枚のメダルを獲得できるギャップＭＢ（純増加速型ＭＢ）を搭載した遊技機が知られている（段落００５７，００５９、図７）。
【２７８６】
　しかし、特開２０１６－１４０３８５号公報に記載されたものでは、第１ゲーム目の「中左右」という特定の押し順を識別するためのナビデータと、第２ゲーム目の「順押し（左第１停止）」又は「逆押し（右第１停止）」という特定の押し順以外の押し順を識別するためのナビデータの２種類のナビデータを要し、プログラム容量が嵩む。第１ゲーム目

の特定の押し順を報知するナビデータを「中左右」の一種類に固定せずに、他の押し順を報知する異種のナビデータを追加すると、第２ゲーム目の特定の押し順以外を識別するナビデータの種類も増え、プログラム容量が一層嵩む。近年、アシストタイムＡＴの作動及びナビデータの種類を主制御基板側で決定する所謂メインＡＴ化に伴い、主制御基板側すなわちメイン側に設ける規定容量内のＲＯＭ上にＡＴの作動及びナビデータの種類を決定するプログラムを構築する必要があり、ナビデータの種類が増えるほど他の遊技性を充実させるためのＲＯＭ容量が圧迫され、遊技興趣が低下する恐れがある。これを第４０の課題とする。

【２７８７】

本発明は上記第４０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４０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。

【２７８８】

上記第４０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。

【２７８９】

複数の図柄をもつ複数のリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を、内部抽籤で決定する当籤役と、対応するストップボタン（例えば、ストップボタン１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ）の操作とに基づいて停止させる主制御回路（９０）をもつ遊技機において、

前記当籤役に、作動開始から作動終了までの各遊技中、複数種類の内の一の特定操作態様（例えば、第１停止操作を左リール３Ｌに対して行う「左第１停止」、第１停止操作を中リール３Ｃに対して行う「中第１停止」、第１停止操作を右リール３Ｒに対して行う「右第１停止」の何れか一つ）にて前記ストップボタンを操作したとき獲得遊技媒体数が第１数値（例えば、１４枚）となり、前記特定操作態様と異なる他の操作態様にて前記ストップボタンを操作したとき獲得遊技媒体数が前記第１数値よりも大の第２数値（例えば、１５枚）となり、作動終了までの総獲得遊技媒体数は、前記第２数値となる遊技媒体の獲得のみを得た場合よりも、前記第１数値となる遊技媒体の獲得を所定回数（例えば、１回）について得た場合の方が大となる特定作動役（例えば、純増加速型の二種ビッグボーナスＭＢ）を含み、

前記主制御回路のメモリ（例えば、ＲＯＭ１０２）に、前記特定操作態様の種類を識別するためのナビデータ（例えば、「左第１停止」なら「１」、「中第１停止」なら「２」、「右第１停止」なら「３」）を定義し、

前記特定作動役（ＭＢ）が作動終了となる遊技回よりも前の遊技回（例えば、第１ゲーム目）では、獲得遊技媒体数が第１数値（１４枚）となる前記特定停止操作態様に対応した前記ナビデータによる報知を前記所定回数（例えば、１回）を限度に可能にし、

前記特定作動役（ＭＢ）が作動終了となる遊技回（例えば、第２ゲーム目）では、獲得遊技媒体数が第２数値（１５枚）となる前記特定操作態様に対応しない他の前記ナビデータによる報知を可能にしている

ことを特徴とする遊技機。

【２７９０】

この場合、前記特定操作態様は、前記特定作動役（ＭＢ）の作動開始から作動終了までの各遊技でする内部抽籤において、内部抽籤に用いる乱数の取り得る数値の全範囲で当籤とする遊技媒体の獲得に係る小役と重複当籤させ、且つ、表示優先順位を前記小役よりも低めた再遊技役の種類（例えば、リール停止制御を変更させる停止制御変更役１，停止制御変更役２，停止制御変更役３）に応じて振り分ける（例えば、停止制御変更役１を重複させる「Ｆ＿３択１４枚＿１ｓｔ」の当籤時は「左第１停止」、停止制御変更役２を重複させる「Ｆ＿３択１４枚＿２ｎｄ」の当籤時は「中第１停止」、停止制御変更役３を重複させる「Ｆ＿３択１４枚＿３ｒｄ」の当籤時は「右第１停止」）のが、獲得遊技媒体数が第１数値となるか第２数値となるかの操作態様が遊技の都度に応じて適切に変わり、遊技回に応じて遊技者が一律的な態様で停止操作をする所謂決め打ちをするのを効果的に抑制

でき、遊技の公正さを高め得る点で好ましい。

さらに、前記特定作動役（ＭＢ）の作動開始から作動終了までの各遊技でする内部抽籤の結果（例えば、停止制御変更役４を重複させる「Ｆ＿１５枚」の当籤時、あるいは、停止制御変更役４は設けず、停止制御変更役１～３と重複当籤しない小役のみの当籤時）によっては、前記ストップボタンの操作態様にかかわらず、獲得遊技媒体数が前記第２数値（１５枚）となるようにしても良く、この場合には、必ずしも総獲得遊技媒体数を多くすることができないこともあるため、総獲得遊技媒体数に変化をつけることができ、遊技性を多様にすることもできる。

また、前記特定作動役（ＭＢ）が作動終了となる遊技回（例えば、第２ゲーム目）において報知するナビデータは、前記特定作動役（ＭＢ）が作動終了となる遊技回よりも前の遊技回（例えば、第１ゲーム目）において前記所定回数（例えば、１回）を限度に報知するナビデータから所定の補正処理を経て決定するものとしても良く、この場合には、ナビデータの対応関係を規定するデータテーブルの容量を削減することもできる。

【２７９１】

上記構成の本発明の第８４の遊技機によれば、特定操作態様を識別するためのナビデータを用意するが、特定操作態様以外の操作態様を識別するためのナビデータを用意する必要がないことから、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。

【２７９２】

［第８５の遊技機］

さらに、従来、特開２０１７－９３５０４号公報に記載されているように、裏面から板厚内に凹入する複数の凹部ドット等による反射要素により所望の潜像を形成する透明アクリル板等による導光板と、この導光板の板厚内に光を入射させるＬＥＤエッジライト等による光源とで構成するイルミアレイと称するパネル照明体を用い、このパネル照明体を液晶表示装置の前面に配置して、光源のオフにより、透明な導光板を透かして背後の液晶表示装置に表示する画像を前方から視認させ、光源のオンにより、導光板に設けた反射要素により光源からの入射光を前方に反射させて潜像を可視像化し、背後の液晶表示装置の画像に重ねて、可視像化した潜像によるイルミネーション表示をし、チャンス予告等の所定の演出を行う遊技機が知られている（段落００３６～００４０、図３，図１３０等）。

【２７９３】

しかし、特開２０１７－９３５０４号公報に記載されたものでは、平板の導光板を用いるため、光源からの入射光を導光板の板厚内において平面的に広範囲に直進させ、広い面積の潜像もほぼクリアに可視像化させることができるが、可視像化される潜像は平面的なイルミネーション効果を奏するに止まり、遊技機との組合せにおいて顕著な演出効果を生むまでには至らない。これを第４１の課題とする。

【２７９４】

本発明は上記第４１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４１の目的は、遊技機との組合せにおいて顕著なイルミネーション効果を奏し得るものとすることにある。

【２７９５】

上記第４１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。

【２７９６】

外周の円筒面に複数の図柄を設けたリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を備え、前記リールの回転の停止により、前記リールに設けた図柄の停止表示態様を遊技者に視認させる遊技機において、

前記リールの外周の円筒面に沿って、所定の潜像を形成する反射要素（例えば、反射凹部）を設けた透明な導光板（例えば、透明アクリル板）を湾曲状に配置し、

前記導光板の板厚内に光を入射させる光源（例えば、ＬＥＤエッジライト）により、前記潜像の可視像化と不可視像化とを切替可能にしている

ことを特徴とする遊技機。

【２７９７】

上記構成において、前記導光板を、前記リールの回転及び停止と別個独立に回転及び停止させる構成にし、前記光源を、前記リールの回転及び停止と無関係な静止部材に設ける「導光板独立回転・光源静止型」とする）場合には、光源に対する配線を容易にできながら、リールの回転中及び停止中の双方において、リールの図柄と可視像化する潜像との重ね合せ態様を種々変更でき、イルミネーション効果を多様に変化させることができる。

さらに、以上の各構成において、前記潜像Ｉｍｇは、前記リールの一又は複数の図柄と重ね合わせて一又は複数のデザインを形成するものとしてもよく、この場合には、リールの図柄との組合せにおいて従来にない斬新な装飾効果を創出できる。

【２７９８】

上記構成の本発明の第８５の遊技機によれば、光源から放たれた光は、湾曲状の導光板の板厚内を直進する他、湾曲面で反射及び透過し、光源から湾曲面に沿って変位する距離に応じて反射要素での反射態様を変化させることができるため、リールの円筒面に設ける図柄と、湾曲状の導光板に設ける潜像の可視像化と不可視像化を組み合わせた従来にない高いイルミネーション効果を創出することができる。

【２７９９】

［第８６の遊技機］

さらに、従来、特開２００７－２２９１６８号公報に記載されているように、複数ゲームについて投入メダル枚数を越える枚数のメダルを獲得でき、遊技全般を通じて持ちメダルの増加期間として位置づける特賞の一つとして、一種ビッグボーナスＢＢを搭載し、このＢＢ作動中における第一種特別役物ＲＢの作動中に、各リールに一つしかない「ベル２」という特定の図柄を狙って止める所謂目押しにトライさせ、「ベル２」－「ベル２」－「ベル２」の三つ揃いを完成させるミッションに成功すると、その成功回数に応じて、ＢＢの作動終了後に突入させる再遊技高確率状態であるリプレイタイムＲＴの継続ゲーム数を増加させ、ＢＢ後も持ちメダルをあまり減らさないで遊技をより長く続けることができる遊技機が知られている（段落００３０～００３６、図１，図８等）。

【２８００】

しかし、特開２００７－２２９１６８号公報に記載されたものは、ＢＢという特賞の当籤を勝ち取った上で、そのＢＢ作動中のＲＢ作動中にするミッションの成功により、ＢＢ後のＲＴゲーム数を増加させるという、特賞を前提にプラスアルファの特典を付与するものであるため、そもそもＢＢになかなか当籤せず、ミッションにトライする前提のＢＢの作動すらない遊技者には何の恩恵もなく、特賞を勝ち取る前の遊技興趣が低下し、ミッションにトライする前に遊技を諦めて止めてしまい、本来の遊技性が生かされない恐れがあった。これを第４２の課題とする。

【２８０１】

本発明は上記第４２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４２の目的は、特賞等を勝ち取る前の遊技興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【２８０２】

上記第４２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。

【２８０３】

遊技媒体の投入下、回転を開始させたリール（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）を、停止操作に基づいて停止させて一回の遊技の結果を導出し、

複数遊技について投入した遊技媒体数を越える数の遊技媒体を獲得できる遊技媒体増加期間（例えば、ＡＲＴ遊技状態）を設ける遊技機において、

前記遊技媒体増加期間の生起前の遊技中に、予め定める特定ミッション（例えば、「６０秒以内に、７ゲーム中、ビタ押し５回以上、成功させよ！」）を遊技者に実行させるミッション発動ゾーン（例えば、目押しゲームゾーン）を設け、

前記ミッション発動ゾーン中の遊技における前記特定ミッションの達成度合いに応じて、遊技者に有利となる特典（例えば、遊技媒体増加期間に突入させる、遊技媒体増加期間の継続遊技数を増加させる等）を付与する

ことを特徴とする遊技機。

【２８０４】

上記構成において、前記特定ミッションは、遊技の消化速度と停止操作の適合性とに基づいて達成度合いを評価するものとしているのが、遊技者の熟練度等が公平に特典と結び付く点で好ましい。

この場合において、停止操作の適合性が高い場合は低い場合よりも、遊技の消化を一定期間停止させる遊技ロックの時間を短くするものとしているのが、停止操作の適合性が高いほど、遊技の消化速度を高めることができるため、ミッションの達成度合いの評価を明確に行える点で好ましい。

さらに、以上の各構成において、停止操作の適合性が高い場合は低い場合よりも、遊技の消化速度を評価するために計時を開始させたタイマーのタイムアップまでの残時間を増加させるものとしているのが、停止操作の適合性が高いほど、ミッションの達成度合いが増す点で好ましい。

【２８０５】

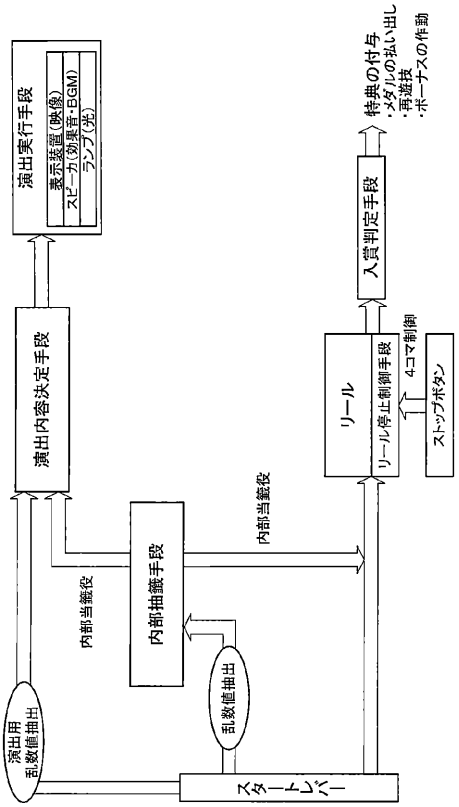
上記構成の本発明の第８６の遊技機によれば、特賞等を勝ち取る前の遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

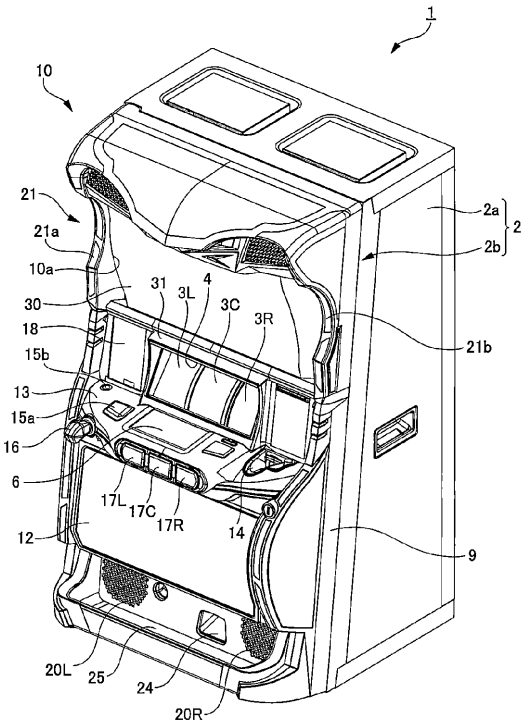
【２８０６】

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、１７Ｌ，１７Ｃ，１７Ｒ…ストップボタン、１８…サブ表示装置、７１…主制御基板、７２…副制御基板、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、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

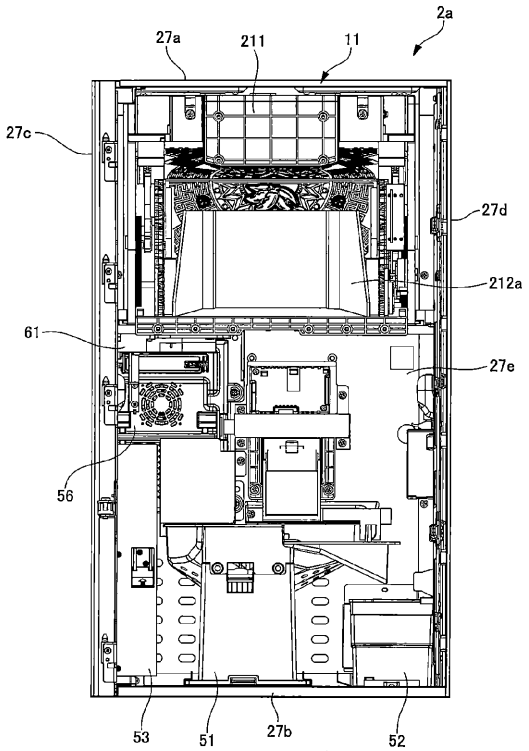
【図１】


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
内部当籤役
乱数値抽出
演出用
乱数値抽出
スタートレバー
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
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

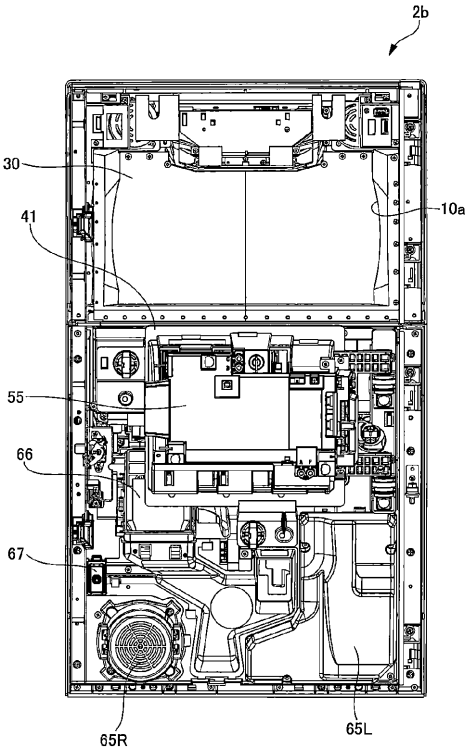
【図２】


1
10
21
21a
10a
30
18
15b
13
15a
16
6
12
31
3L
4
3C
3R
17L
17C
17R
14
2a
2b
2
21b
9
20L
25
24
20R

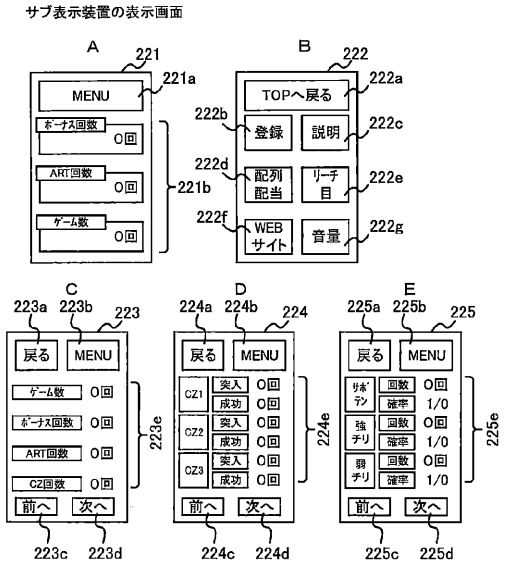
【図３】


2a
27a
211
11
27c
27d
212a
61
27e
56
53
51
27b
52

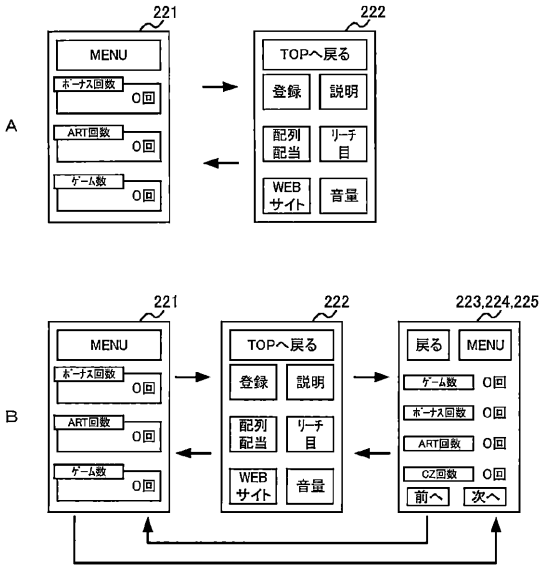
【図４】


2b
30
10a
41
55
66
67
65R
65L

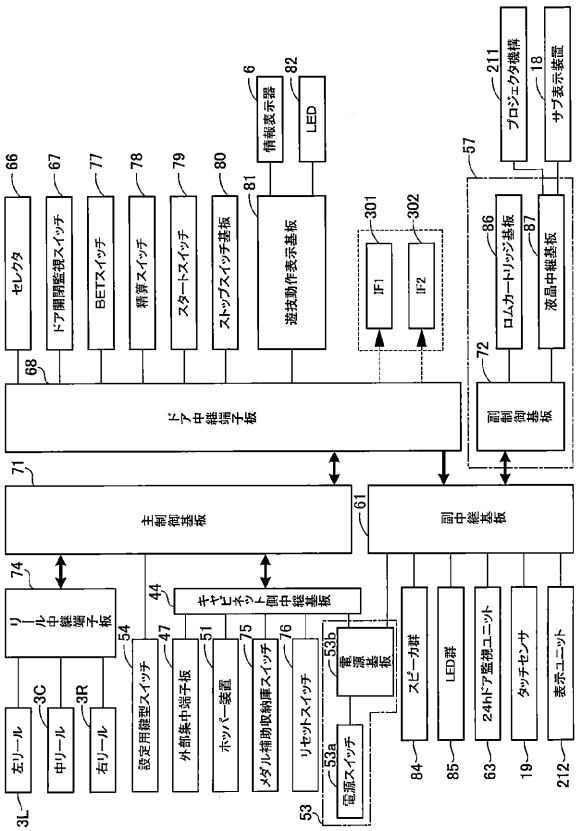
【図５】


サブ表示装置の表示画面
A
B
C
D
E
MENU
TOPへ戻る
登録
説明
配列配当
リーチ目
WEBサイト
音量
戻る
前へ
次へ

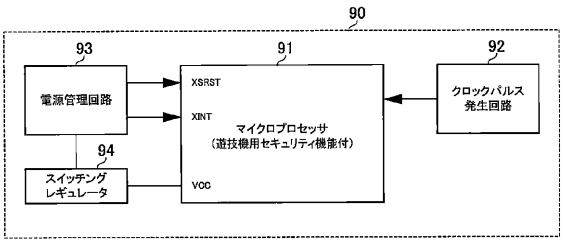
【図６】


A
B
MENU
TOPへ戻る
登録
説明
配列配当
リーチ目
WEBサイト
音量
戻る
前へ
次へ

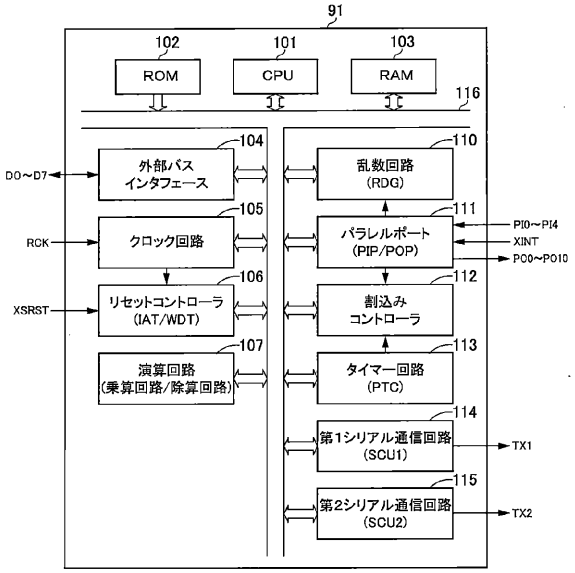
【図７】


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
プロジェクタ機構
サブ表示装置
ロムカートリッジ基板
液晶中継基板
副制御基板
ドア中継端子板
主制御基板
副中継基板
リール中継端子板
左リール
中リール
右リール
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
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

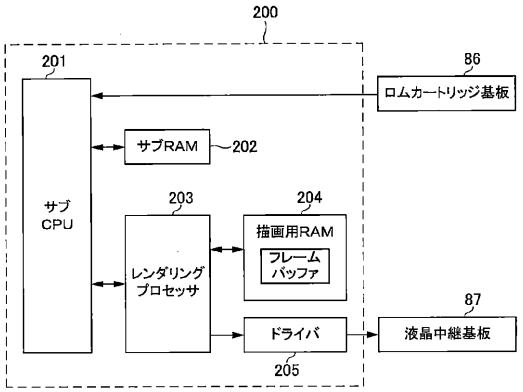
【図８】


90
93
91
92
電源管理回路
XSRST
XINT
マイクロプロセッサ
（遊技機用セキュリティ機能付）
クロックパルス発生回路
94
スイッチングレギュレータ
VCC

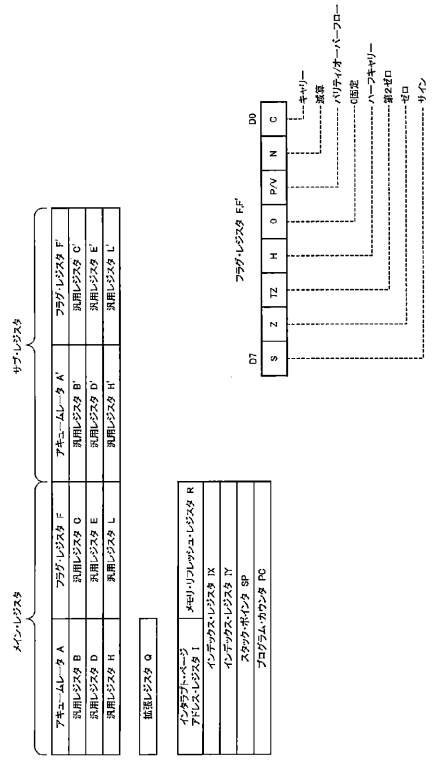
【図９】



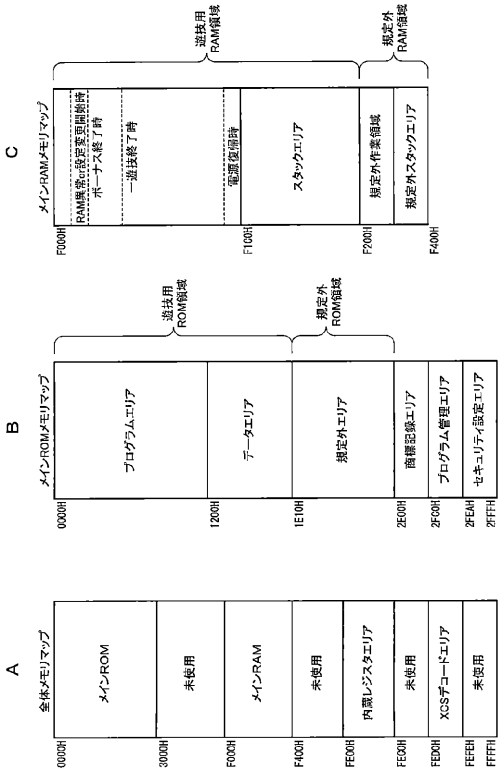
【図１０】



【図１１】

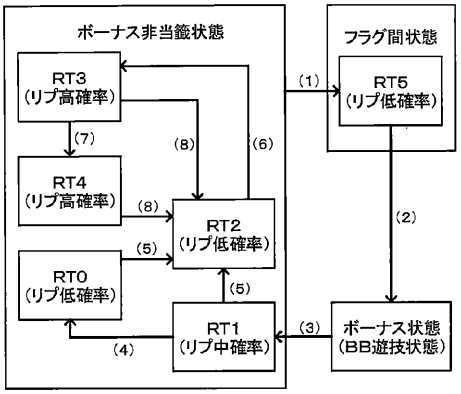


【図１２】



【図１３】

A

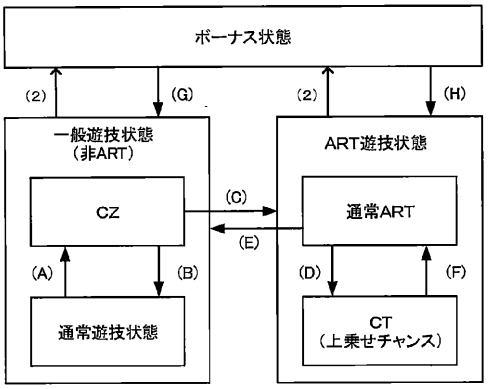


B

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)	ベルこぼし目表示
(6)	RT3移行リプレイ表示
(7)	RT4移行リプレイ表示
(8)	ベルこぼし目又は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	サポテン3	19	サポテン3	19	サポテン1
18	リプレイ	18	リプレイ	18	チリ上2
17	サポテン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	サポテン3	14	サポテン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	サポテン1	9	チリ上2	9	サポテン3
8	帽子	8	帽子	8	チリ上1
7	サポテン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	サポテン3	4	青7	4	サポテン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	サポテン1	00001000
9	サポテン2	00001001
10	サポテン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_サポ1	15	15	15	15	15
8	F_BB1+F_サポ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_サポ1	15	15	15	15	15
20	F_BB2+F_サポ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_チリリプ	0	0	0	0	5500
26	F_確チリリプ	0	0	0	0	13400
27	F_1確チリリプ	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_継持リプA	8900	37800	1300	0	11800
33	F_継持リプB	0	330	330	0	330
34	F_継持リプ_1st	0	0	0	11230	2750
35	F_継持リプ_2nd	0	0	0	11230	2750
36	F_継持リプ_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_サポ1	610	610	610	610	610
50	F_サポ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_チリリブ	0
3	F_BB1+F_確チリリブ	0
4	F_BB1+F_1確チリリブ	0
5	F_BB1+F_リーチ目リブA	4100
6	F_BB1+F_リーチ目リブB	1650
7	F_BB1+F_リーチ目リブC	2050
8	F_BB1+F_リーチ目リブD	500
9	F_BB1+F_維持リブA	5080
10	F_BB1+F_維持リブB	0
11	F_BB1+F_維持リブ_1st	1640
12	F_BB1+F_維持リブ_2nd	1640
13	F_BB1+F_維持リブ_3rd	1640
14	F_BB1+F_RT3リブ_1st	410
15	F_BB1+F_RT3リブ_213	410
16	F_BB1+F_RT3リブ_231	410
17	F_BB1+F_RT3リブ_3rd	410
18	F_BB1+F_RT4リブ_123	0
19	F_BB1+F_RT4リブ_132	0
20	F_BB1+F_RT4リブ_2nd	0
21	F_BB1+F_RT4リブ_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_サポ1	610
27	F_BB1+F_サポ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_チリリブ	0
3	F_BB2+F_確チリリブ	0
4	F_BB2+F_1確チリリブ	0
5	F_BB2+F_リーチ目リブA	4100
6	F_BB2+F_リーチ目リブB	1650
7	F_BB2+F_リーチ目リブC	2050
8	F_BB2+F_リーチ目リブD	500
9	F_BB2+F_維持リブA	5080
10	F_BB2+F_維持リブB	0
11	F_BB2+F_維持リブ_1st	1640
12	F_BB2+F_維持リブ_2nd	1640
13	F_BB2+F_維持リブ_3rd	1640
14	F_BB2+F_RT3リブ_1st	410
15	F_BB2+F_RT3リブ_213	410
16	F_BB2+F_RT3リブ_231	410
17	F_BB2+F_RT3リブ_3rd	410
18	F_BB2+F_RT4リブ_123	0
19	F_BB2+F_RT4リブ_132	0
20	F_BB2+F_RT4リブ_2nd	0
21	F_BB2+F_RT4リブ_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_サポ1	610
27	F_BB2+F_サポ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】

| 当籤役 | 図柄組合せ | | |

【図２１】

当籤役	C_9枚B_002	C_9枚B_003	C_9枚B_004	C_9枚C_001	C_9枚C_002	C_9枚C_003	C_9枚C_004	C_9枚C_005	C_9枚C_006	C_9枚C_007	C_9枚C_008	C_9枚C_009	C_9枚C_010	C_9枚C_011	C_9枚C_012	C_9枚D_001	C_9枚D_002	C_9枚D_003	C_9枚D_004	C_9枚D_005	C_9枚D_006	C_9枚E_001	C_9枚F_001	C_9枚F_002	C_9枚F_003	C_9枚G_001	C_9枚H_001	C_9枚H_002	C_9枚H_003	C_9枚H_004	C_1st_A_001	C_1st_A_002	C_1st_A_003	C_1st_A_004
	図柄組合せ																																	
F_BB1																																		
F_BB2																																		
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ																																		
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ																																		
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD																																		
F_維持ﾘﾌﾟA																																		
F_維持ﾘﾌﾟB																																		
F_維持ﾘﾌﾟ_1st																																		
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd																																		
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_1st																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_213																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_231																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_123																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_132																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd																																		
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	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
F_ｻﾎﾞ1																																		
F_ｻﾎﾞ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２２】

当籤役	C_1st_B_001	C_1st_B_002	C_1st_C_001	C_1st_C_002	C_2nd_A_001	C_2nd_A_002	C_2nd_A_003	C_2nd_A_004	C_2nd_B_001	C_2nd_B_002	C_2nd_B_003	C_2nd_B_004	C_SP1_001	C_SP2_001	C_3枚A_001	C_3枚A_002	C_3枚B_001	C_3枚B_002	C_3枚C_001	C_3枚C_002	C_3枚D_001	C_3枚E_001	C_3枚E_002	C_3枚F_001	C_弱2枚A_001	C_弱2枚B_001	C_弱2枚B_002	C_弱2枚B_003	C_強2枚A_001	C_強2枚A_002	C_強2枚A_003	C_強2枚B_001	C_強2枚B_002	C_強2枚C_001
	図柄組合せ																																	
F_BB1																																		
F_BB2																																		
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ																																		
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ																																		
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC																																		
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD																																		
F_維持ﾘﾌﾟA																																		
F_維持ﾘﾌﾟB																																		
F_維持ﾘﾌﾟ_1st																																		
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd																																		
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_1st																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_213																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_231																																		
F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_123																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_132																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd																																		
F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd																																		
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																																		
F_ｻﾎﾞ1															○	○	○	○	○	○		○	○	○										
F_ｻﾎﾞ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２３】

当籤役	図柄組合せ							
	C_強2枚C_002	C_強2枚C_003	C_強2枚C_004	C_強2枚C_005	C_強2枚C_006	C_強2枚C_007	C_強2枚C_008	C_強2枚C_009
F_BB1								
F_BB2								
F_ﾁﾘﾘﾌﾟ								
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ								
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ								
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA								
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB								
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC								
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD								
F_維持ﾘﾌﾟA								
F_維持ﾘﾌﾟB								
F_維持ﾘﾌﾟ_1st								
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd								
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd								
F_RT3ﾘﾌﾟ_1st								
F_RT3ﾘﾌﾟ_213								
F_RT3ﾘﾌﾟ_231								
F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd								
F_RT4ﾘﾌﾟ_123								
F_RT4ﾘﾌﾟ_132								
F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd								
F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd								
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								
F_ｻﾎﾞ1								
F_ｻﾎﾞ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_ﾁﾘﾘﾌﾟ	チリリプ（否３連）	リプレイ
F_確ﾁﾘﾘﾌﾟ	チリリプ（３連）	リプレイ
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	チリリプ（３連）	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟB	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟC	リーチ目リプ	リプレイ
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟD	リーチ目リプ	リプレイ
F_維持ﾘﾌﾟA	リプレイ	
F_維持ﾘﾌﾟB	リプレイ	
F_維持ﾘﾌﾟ_1st	リプレイ	RT2移行リプ
F_維持ﾘﾌﾟ_2nd	リプレイ	RT2移行リプ
F_維持ﾘﾌﾟ_3rd	リプレイ	RT2移行リプ
F_RT3ﾘﾌﾟ_1st	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3ﾘﾌﾟ_213	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3ﾘﾌﾟ_231	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd	RT3移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_123	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_132	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd	RT4移行リプ	リプレイ
F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd	RT4移行リプ	リプレイ
F_3択ﾍﾞﾙ_1st	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_3択ﾍﾞﾙ_2nd	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_3択ﾍﾞﾙ_3rd	ベル	ベルこぼし目 or 1枚出目
F_共通ﾍﾞﾙ	ベル	
F_ｻﾎﾞ1	サボテン	
F_ｻﾎﾞ2	サボテン	
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_チリリプ	×	F_BB2+F_チリリプ	×
F_BB1+F_確チリリプ	×	F_BB2+F_確チリリプ	×
F_BB1+F_1確チリリプ	×	F_BB2+F_1確チリリプ	×
F_BB1+F_リーチ目リプA	×	F_BB2+F_リーチ目リプA	×
F_BB1+F_リーチ目リプB	×	F_BB2+F_リーチ目リプB	×
F_BB1+F_リーチ目リプC	×	F_BB2+F_リーチ目リプC	×
F_BB1+F_リーチ目リプD	×	F_BB2+F_リーチ目リプD	×
F_BB1+F_維持リプA	×	F_BB2+F_維持リプA	×
F_BB1+F_維持リプB	×	F_BB2+F_維持リプB	×
F_BB1+F_維持リプ_1st	×	F_BB2+F_維持リプ_1st	×
F_BB1+F_維持リプ_2nd	×	F_BB2+F_維持リプ_2nd	×
F_BB1+F_維持リプ_3rd	×	F_BB2+F_維持リプ_3rd	×
F_BB1+F_RT3リプ_1st	×	F_BB2+F_RT3リプ_1st	×
F_BB1+F_RT3リプ_213	×	F_BB2+F_RT3リプ_213	×
F_BB1+F_RT3リプ_231	×	F_BB2+F_RT3リプ_231	×
F_BB1+F_RT3リプ_3rd	×	F_BB2+F_RT3リプ_3rd	×
F_BB1+F_RT4リプ_123	×	F_BB2+F_RT4リプ_123	×
F_BB1+F_RT4リプ_132	×	F_BB2+F_RT4リプ_132	×
F_BB1+F_RT4リプ_2nd	×	F_BB2+F_RT4リプ_2nd	×
F_BB1+F_RT4リプ_3rd	×	F_BB2+F_RT4リプ_3rd	×
F_BB1+F_3択ベル_1st	×	F_BB2+F_3択ベル_1st	×
F_BB1+F_3択ベル_2nd	×	F_BB2+F_3択ベル_2nd	×
F_BB1+F_3択ベル_3rd	×	F_BB2+F_3択ベル_3rd	×
F_BB1+F_共通ベル	×	F_BB2+F_共通ベル	×
F_BB1+F_サボ1	×	F_BB2+F_サボ1	×
F_BB1+F_サボ2	×	F_BB2+F_サボ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_チリリプ
2	1	―	2	全遊技状態	F_確チリリプ
3	1	―	3	全遊技状態	F_1確チリリプ
4	2	―	4	一般遊技中	F_リーチ目リプA
	3	―		フラグ間状態	
5	4	―	5	一般遊技中	F_リーチ目リプB
	3	―		フラグ間状態	
6	4	―	6	一般遊技中	F_リーチ目リプC
	3	―		フラグ間状態	
7	4	―	7	一般遊技中	F_リーチ目リプD
	3	―		フラグ間状態	
8	0	―	8	全遊技状態	F_維持リプA
9	5	―	9	全遊技状態	F_維持リプB
10	6	―	10	全遊技状態	F_維持リプ_1st
11	7	―	11	全遊技状態	F_維持リプ_2nd
12	8	―	12	全遊技状態	F_維持リプ_3rd
13	9	―	13	全遊技状態	F_RT3リプ_1st
14	10	―	14	全遊技状態	F_RT3リプ_213
15	11	―	15	全遊技状態	F_RT3リプ_231
16	12	―	16	全遊技状態	F_RT3リプ_3rd
17	13	―	17	全遊技状態	F_RT4リプ_123
18	14	―	18	全遊技状態	F_RT4リプ_132
19	15	―	19	全遊技状態	F_RT4リプ_2nd
20	16	―	20	全遊技状態	F_RT4リプ_3rd
21	17	―	21	全遊技状態	F_3択ベル_1st
22	18	―	22	全遊技状態	F_3択ベル_2nd
23	19	―	23	一般遊技中	F_3択ベル_3rd
	20	―		フラグ間状態	
24	21	―	24	全遊技状態	F_共通ベル
25	21	―	25	全遊技状態	F_サボ1
26	21	―	26	全遊技状態	F_サボ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】

引込優先順位テーブル番号	優先順位	引込優先順位データ	入賞作動フラグ							
00	1	03EH	C_9枚A_01	C_1確チリリプC_01	C_1確チリリプD_01	C_RT3リプ_01				
	2	01EH	C_強2枚C_01	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	C_弱2枚B_01	C_弱2枚B_02	C_弱2枚B_03	C_3枚E_0	C_3枚E_02	C_9枚F_01	C_9枚F_02
			C_9枚F_03	C_1確チリリプB_01	C_チリリプD_01	C_チリリプC_01				
	3	00EH	C_1確チリリプA_01	C_チリリプA_01	C_チリリプB_01	C_維持リプE_01	C_維持リプE_02	C_維持リプE_03	C_維持リプE_04	
	4	006H	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_02	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_02	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_02	C_リーチ目リプI_03	C_リーチ目リプI_04	C_リーチ目リプI_05	C_リーチ目リプI_06	C_リーチ目リプI_07
			C_リーチ目リプI_08	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_02	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_02	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_02	C_維持リプD_03	C_維持リプD_04	C_維持リプG_01
			C_維持リプC_02	C_維持リプC_03	C_維持リプB_01	C_維持リプB_02	C_維持リプA_01			
	5	002H	C_BB1	C_BB2						
	―	000H	エンドコード							
01	1	01EH	C_強2枚B_01	C_強2枚B_02	C_強2枚A_01	C_強2枚A_02	C_強2枚A_03	C_弱2枚A_01	C_3枚F_01	C_3枚E_01
			C_3枚E_02	C_3枚D_01	C_3枚C_01	C_3枚C_02	C_3枚B_01	C_3枚B_02	C_3枚A_01	C_3枚A_02
			C_9枚H_01	C_9枚H_02	C_9枚H_03	C_9枚H_04	C_9枚G_01	C_9枚F_01	C_9枚F_02	C_9枚F_03
			C_9枚E_01	C_9枚D_01	C_9枚D_02	C_9枚D_03	C_9枚D_04	C_9枚D_05	C_9枚D_06	C_9枚C_01
			C_9枚C_02	C_9枚C_03	C_9枚C_04	C_9枚C_05	C_9枚C_06	C_9枚C_07	C_9枚C_08	C_9枚C_09
			C_9枚C_10	C_9枚C_11	C_9枚C_12	C_9枚B_01	C_9枚B_02	C_9枚B_03	C_9枚B_04	C_9枚A_01
			C_RT4リプD_01	C_RT4リプD_02	C_RT4リプB_01					
	2	00EH	C_強2枚C_01	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	C_弱2枚B_01	C_弱2枚B_02	C_弱2枚B_03	C_リーチ目リプO_01	C_リーチ目リプO_02	C_チリリプB_01	C_チリリプA_01
			C_RT4リプC_01	C_RT4リプC_02	C_RT4リプA_01					
	3	006H	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_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_02	C_維持リプD_03	C_維持リプD_04	C_維持リプC_01	C_維持リプC_02	C_維持リプC_03	C_維持リプB_02
			C_維持リプB_01	C_維持リプA_01						
	4	002H	C_維持リプE_01	C_維持リプE_02	C_維持リプE_03	C_維持リプE_04				
	―	000H	エンドコード							
02	1	006H	C_1st_C_01	C_1st_C_02	C_1st_B_01	C_1st_B_02	C_1st_A_01	C_1st_A_02	C_1st_A_03	C_1st_A_04
			C_維持リプG_01	C_維持リプF_01	C_維持リプF_02					
	2	002H	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				
	―	000H	エンドコード							
03	1	006H	C_2nd_B_01	C_2nd_B_02	C_2nd_B_03	C_2nd_B_04	C_2nd_A_01	C_2nd_A_02	C_2nd_A_03	C_2nd_A_04
			C_RT2リプA_01	C_RT2リプA_02						
	2	002H	C_維持リプA_01	C_維持リプB_02	C_維持リプB_01	R_RT移行目B_01	R_RT移行目B_02			
	―	000H	エンドコード							
04	1	01EH	C_9枚E_01	C_9枚A_01	C_RB役E_01	C_RB役E_02	C_RB役D_01	C_RB役D_02	C_RB役D_03	C_RB役C_01
			C_RB役C_02	C_RB役B_01	C_RB役B_02	C_RB役B_03	C_RB役B_04	C_RB役A_01	C_RB役A_02	
	2	00EH	C_1st_B_02	C_1st_B_01						
	3	006H	C_1st_C_01	C_1st_C_02						
	4	002H	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				
	―	000H	エンドコード							
05	1	00EH	C_RB役F_01	C_RB役F_02	C_RB役F_03	C_RB役F_04				
	2	006H	C_9枚A_01							
	3	002H	C_RB役G_01	C_RB役G_02						
	―	000H	エンドコード							

【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3枚掛け	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	サボテン1	R_RT移行目A_01	0	ベルこぼし目
			帽子	帽子	サボテン2	R_RT移行目A_02	0	ベルこぼし目
			帽子	チリ上1	サボテン1	R_RT移行目A_03	0	ベルこぼし目
			帽子	チリ上1	サボテン2	R_RT移行目A_04	0	ベルこぼし目
	B6	0/1	リプレイ	リプレイ	サボテン1	R_RT移行目B_01	0	ベルこぼし目
			リプレイ	リプレイ	サボテン2	R_RT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_維持リプA_01	0	リプレイ
	B6	0/1	帽子	チリ上1	帽子	C_維持リプB_01	0	リプレイ
			帽子	サボテン2	帽子	C_維持リプB_02	0	リプレイ
	B5	0/1	サボテン2	白7	帽子	C_維持リプC_01	0	リプレイ
			サボテン2	チリ上1	帽子	C_維持リプC_02	0	リプレイ
			サボテン2	サボテン2	帽子	C_維持リプC_03	0	リプレイ
	B4	0/1	サボテン1	帽子	サボテン1	C_維持リプD_01	0	リプレイ
			サボテン1	帽子	サボテン2	C_維持リプD_02	0	リプレイ
			サボテン2	帽子	サボテン1	C_維持リプD_03	0	リプレイ
			サボテン2	帽子	サボテン2	C_維持リプD_04	0	リプレイ
	B3	0/1	サボテン1	チリ上2	サボテン1	C_維持リプE_01	0	リプレイ
			サボテン1	チリ上2	サボテン2	C_維持リプE_02	0	リプレイ
			サボテン2	チリ上2	サボテン1	C_維持リプE_03	0	リプレイ
			サボテン2	チリ上2	サボテン2	C_維持リプE_04	0	リプレイ
	B2	0/1	サボテン1	リプレイ	帽子	C_維持リプF_01	0	リプレイ
			サボテン2	リプレイ	帽子	C_維持リプF_02	0	リプレイ
	B1	0/1	チリ上1	リプレイ	帽子	C_維持リプ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	サボテン1	C_RT2リプA_01	0	RT2移行リプ
			帽子	リプレイ	サボテン2	C_RT2リプA_02	0	RT2移行リプ
	B6	0/1	リプレイ	リプレイ	リプレイ	C_RT3リプ_01	0	RT3移行リプ
	B5	0/1	帽子	帽子	リプレイ	C_RT4リプA_01	0	RT4移行リプ
	B4	0/1	帽子	チリ上2	リプレイ	C_RT4リプB_01	0	RT4移行リプ
	B3	0/1	帽子	帽子	白7	C_RT4リプC_01	0	RT4移行リプ
			帽子	帽子	青7	C_RT4リプC_02	0	RT4移行リプ
	B2	0/1	帽子	チリ上2	白7	C_RT4リプD_01	0	RT4移行リプ
			帽子	チリ上2	青7	C_RT4リプD_02	0	RT4移行リプ
	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_チリリプA_01	0	チリリプ(否3連)
	B6	0/1	チリ上1	チリ上1	リプレイ	C_チリリプB_01	0	チリリプ(否3連)
	B5	0/1	チリ上1	リプレイ	チリ上1	C_チリリプC_01	0	チリリプ(否3連)
	B4	0/1	チリ上1	チリ上1	チリ上1	C_チリリプD_01	0	チリリプ(3連)
	B3	0/1	チリ下	リプレイ	リプレイ	C_1確チリリプA_01	0	チリリプ(3連)
	B2	0/1	チリ下	チリ下	リプレイ	C_1確チリリプB_01	0	チリリプ(3連)
	B1	0/1	チリ下	リプレイ	チリ下	C_1確チリリプC_01	0	チリリプ(3連)
	B0	0/1	チリ下	チリ下	チリ下	C_1確チリリプD_01	0	チリリプ(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_リーチ目リプA_01	0	リーチ目リプ
	B6	0/1	サボテン2	帽子	帽子	C_リーチ目リプB_01	0	リーチ目リプ
			サボテン2	帽子	チリ上1	C_リーチ目リプB_02	0	リーチ目リプ
	B5	0/1	白7	帽子	白7	C_リーチ目リプC_01	0	リーチ目リプ
			白7	帽子	青7	C_リーチ目リプC_02	0	リーチ目リプ
			白7	帽子	チリ下	C_リーチ目リプC_03	0	リーチ目リプ
	B4	0/1	白7	白7	帽子	C_リーチ目リプD_01	0	リーチ目リプ
			白7	サボテン2	帽子	C_リーチ目リプD_02	0	リーチ目リプ
	B3	0/1	白7	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプE_01	0	リーチ目リプ
	B2	0/1	チリ下	白7	帽子	C_リーチ目リプF_01	0	リーチ目リプ
			チリ下	サボテン2	帽子	C_リーチ目リプF_02	0	リーチ目リプ
	B1	0/1	チリ下	チリ上1	帽子	C_リーチ目リプG_01	0	リーチ目リプ
	B0	0/1	サボテン1	帽子	白7	C_リーチ目リプH_01	0	リーチ目リプ
			サボテン1	帽子	青7	C_リーチ目リプH_02	0	リーチ目リプ
			サボテン1	帽子	チリ下	C_リーチ目リプH_03	0	リーチ目リプ

【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_リーチ目リブ01	0	リーチ目リブ
			青7	チリ上1	白7	C_リーチ目リブ02	0	リーチ目リブ
			青7	サポテン2	白7	C_リーチ目リブ03	0	リーチ目リブ
			青7	白7	青7	C_リーチ目リブ04	0	リーチ目リブ
			青7	チリ上1	青7	C_リーチ目リブ05	0	リーチ目リブ
			青7	サポテン2	青7	C_リーチ目リブ06	0	リーチ目リブ
			青7	白7	チリ上1	C_リーチ目リブ07	0	リーチ目リブ
			青7	チリ上1	チリ上1	C_リーチ目リブ08	0	リーチ目リブ
			青7	サポテン2	チリ上1	C_リーチ目リブ09	0	リーチ目リブ
	B6	0/1	サポテン3	リプレイ	リプレイ	C_リーチ目リブJ_01	0	リーチ目リブ
	B5	0/1	チリ上1	チリ上1	白7	C_リーチ目リブK_01	0	リーチ目リブ
			チリ上1	チリ上1	青7	C_リーチ目リブK_02	0	リーチ目リブ
			チリ上1	チリ上1	チリ下	C_リーチ目リブK_03	0	リーチ目リブ
	B4	0/1	チリ上1	リプレイ	白7	C_リーチ目リブL_01	0	リーチ目リブ
			チリ上1	リプレイ	青7	C_リーチ目リブL_02	0	リーチ目リブ
			チリ上1	リプレイ	チリ下	C_リーチ目リブL_03	0	リーチ目リブ
	B3	0/1	チリ下	チリ下	チリ上1	C_リーチ目リブM_01	0	リーチ目リブ
			チリ下	チリ下	チリ上2	C_リーチ目リブM_02	0	リーチ目リブ
	B2	0/1	チリ下	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リブN_01	0	リーチ目リブ
			チリ下	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リブN_02	0	リーチ目リブ
	B1	0/1	リプレイ	リプレイ	チリ上1	C_リーチ目リブO_01	0	リーチ目リブ
			リプレイ	リプレイ	チリ上2	C_リーチ目リブO_02	0	リーチ目リブ
	B0	0/1	リプレイ	チリ上1	帽子	C_リーチ目リブP_01	0	リーチ目リブ
			リプレイ	帽子	帽子	C_リーチ目リブP_02	0	リーチ目リブ
当り要求格納領域4、入賞作動格納領域4	B7	0/1	白7	白7	チリ上1	C_RB役A_01	9	BB中8枚出目
			白7	白7	チリ上2	C_RB役A_02	9	BB中8枚出目
	B6	0/1	白7	帽子	チリ上1	C_RB役B_01	9	BB中8枚出目
			白7	帽子	チリ上2	C_RB役B_02	9	BB中8枚出目
			白7	チリ上1	チリ上1	C_RB役B_03	9	BB中8枚出目
			白7	チリ上1	チリ上2	C_RB役B_04	9	BB中8枚出目
	B5	0/1	白7	白7	サポテン1	C_RB役C_01	9	BB中9枚出目
			白7	白7	サポテン2	C_RB役C_02	9	BB中9枚出目
	B4	0/1	チリ下	チリ上1	白7	C_RB役D_01	9	BB中9枚出目
			チリ下	チリ上1	青7	C_RB役D_02	9	BB中9枚出目
			チリ下	チリ上1	チリ下	C_RB役D_03	9	BB中9枚出目
	B3	0/1	チリ下	帽子	チリ上1	C_RB役E_01	9	BB中9枚出目
			チリ下	帽子	チリ上2	C_RB役E_02	9	BB中9枚出目
	B2	0/1	帽子	白7	チリ上1	C_RB役F_01	9	BB中9枚出目
			帽子	白7	チリ上2	C_RB役F_02	9	BB中9枚出目
			帽子	青7	チリ上1	C_RB役F_03	9	BB中9枚出目
			帽子	青7	チリ上2	C_RB役F_04	9	BB中9枚出目
	B1	0/1	帽子	帽子	チリ上1	C_RB役G_01	9	BB中9枚出目
			帽子	帽子	チリ上2	C_RB役G_02	9	BB中9枚出目
	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_9枚A_01	9	ベル
	B6	0/1	リプレイ	白7	リプレイ	C_9枚B_01	9	ベル
			リプレイ	青7	リプレイ	C_9枚B_02	9	ベル
			リプレイ	チリ上1	リプレイ	C_9枚B_03	9	ベル
			リプレイ	サポテン2	リプレイ	C_9枚B_04	9	ベル
	B5	0/1	白7	リプレイ	白7	C_9枚C_01	9	ベル
			白7	リプレイ	青7	C_9枚C_02	9	ベル
			白7	リプレイ	チリ下	C_9枚C_03	9	ベル
			サポテン1	リプレイ	白7	C_9枚C_04	9	ベル
			サポテン1	リプレイ	青7	C_9枚C_05	9	ベル
			サポテン1	リプレイ	チリ下	C_9枚C_06	9	ベル
			白7	チリ上2	白7	C_9枚C_07	9	ベル
			白7	チリ上2	青7	C_9枚C_08	9	ベル
			白7	チリ上2	チリ下	C_9枚C_09	9	ベル
			サポテン1	チリ上2	白7	C_9枚C_10	9	ベル
			サポテン1	チリ上2	青7	C_9枚C_11	9	ベル
			サポテン1	チリ上2	チリ下	C_9枚C_12	9	ベル
	B4	0/1	サポテン3	リプレイ	白7	C_9枚D_01	9	ベル
			サポテン3	リプレイ	青7	C_9枚D_02	9	ベル
			サポテン3	リプレイ	チリ下	C_9枚D_03	9	ベル
			サポテン3	チリ上2	白7	C_9枚D_04	9	ベル
			サポテン3	チリ上2	青7	C_9枚D_05	9	ベル
			サポテン3	チリ上2	チリ下	C_9枚D_06	9	ベル
	B3	0/1	白7	帽子	リプレイ	C_9枚E_01	9	ベル
	B2	0/1	リプレイ	帽子	白7	C_9枚F_01	9	ベル
			リプレイ	帽子	青7	C_9枚F_02	9	ベル
			リプレイ	帽子	チリ下	C_9枚F_03	9	ベル
	B1	0/1	サポテン1	帽子	リプレイ	C_9枚G_01	9	ベル
	B0	0/1	サポテン3	白7	リプレイ	C_9枚H_01	9	ベル
			サポテン3	青7	リプレイ	C_9枚H_02	9	ベル
			サポテン3	チリ上1	リプレイ	C_9枚H_03	9	ベル
			サポテン3	サポテン2	リプレイ	C_9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）

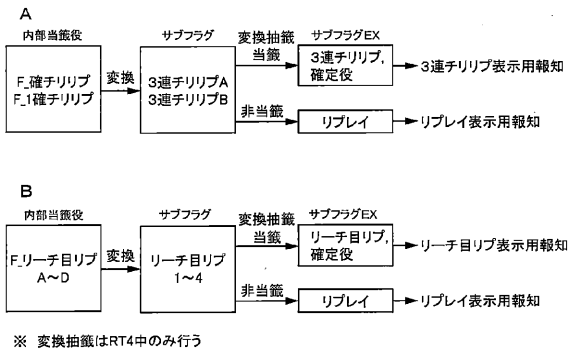
内部当籤役（小役当籤番号）	サブフラグ（フラグデータ）	サブフラグEX（フラグデータ）	サブフラグD（フラグデータ）
はずれ(00)	ハズレ(00)	ハズレ(00)	ハズレ(00)
F_チリリプ(01)	2連チリリプ(01)	リプレイ(01)	
F_確チリリプ(02)	3連チリリプA(02)	リプレイ(01)，確定役(06)，3連チリリプ(07)	ハズレ(00)，確定役(04)，3連チリリプ(05)
F_1確チリリプ(03)	3連チリリプB(03)		
F_リーチ目リプA(04)	リーチ目リプ1(04)	リプレイ(01)，確定役(06)，リーチ目リプ(08)	ハズレ(00)，確定役(04)，リーチ目リプ(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）

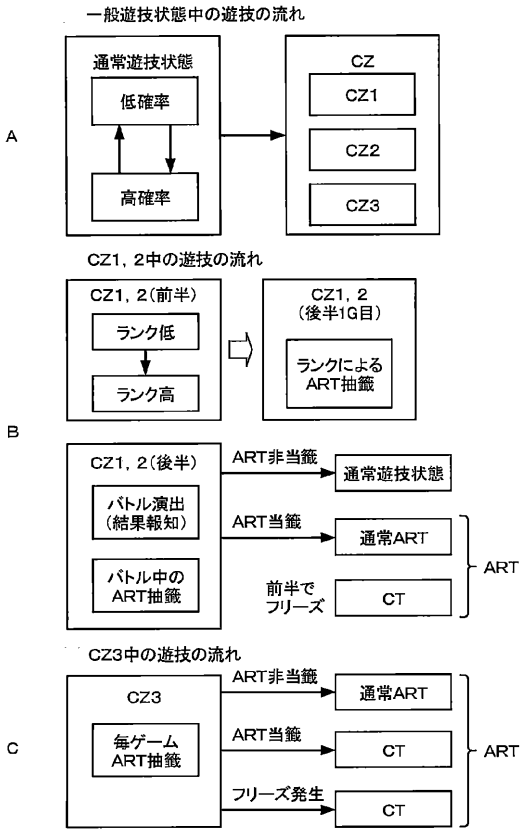
内部当籤役（特賞当籤番号）	サブフラグ
F_BB1(01)	BB
F_BB2(02)	

【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】

A

CZ抽籤テーブル（初当たり用）

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

B

CZ抽籤テーブル（引き戻し用）

状況	内容	抽籤値
CZ失敗時 ART終了時	非当籤	極高
	CZ1当籤	低
	CZ2当籤	極低
	CZ3当籤	0

※ 確率分母256

【図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】

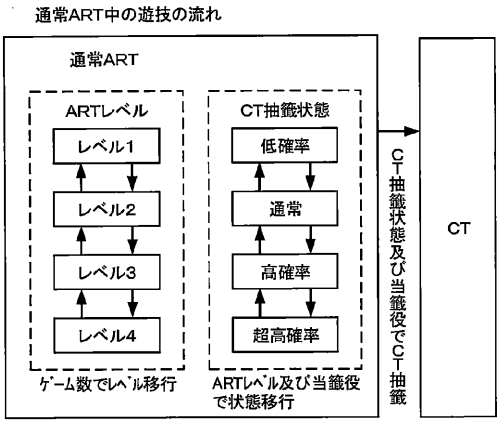
CZ中ART抽籤テーブル(CZ3用)

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～17G	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

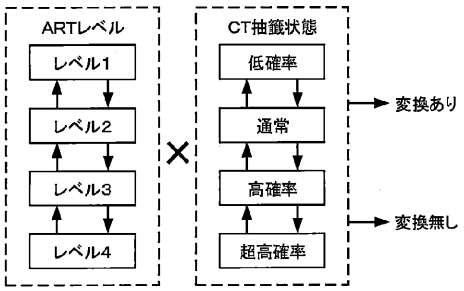
※ 確率分母256

【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_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ
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_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ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連チリリブ、リーチ目リブ、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】

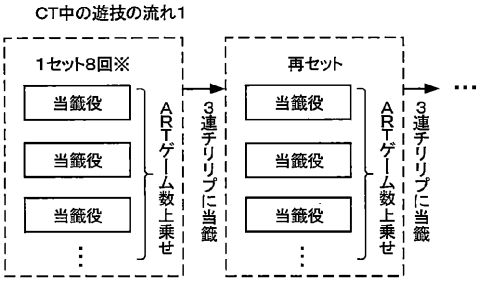
通常ART中上乗せ抽籤テーブル

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

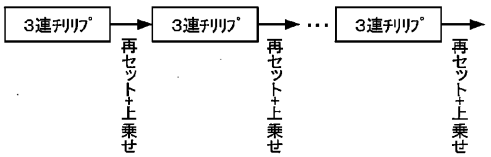
【図５２】

A

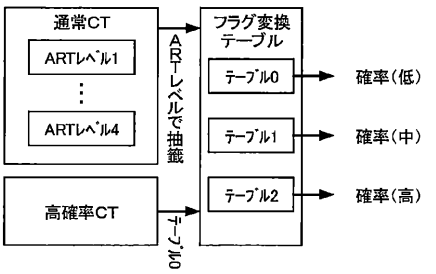


※ 上乗せできない遊技に限り、回数を減算

B



C



【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_確ﾁﾘﾘﾌﾟorF_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ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

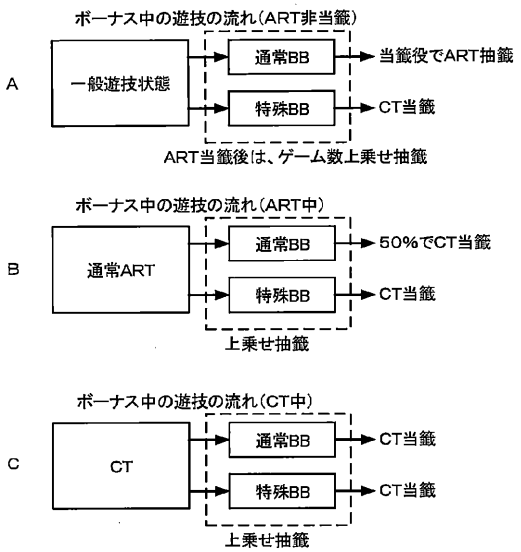
【図５６】

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】

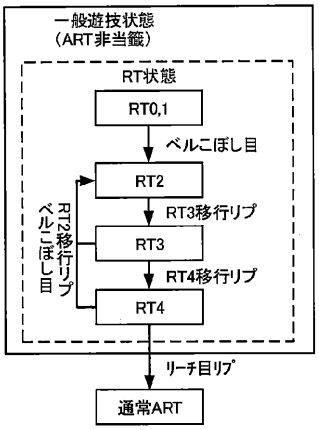
ボーナス終了時CT抽籤テーブル

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】

一般遊技状態中の遊技の流れ（その他）



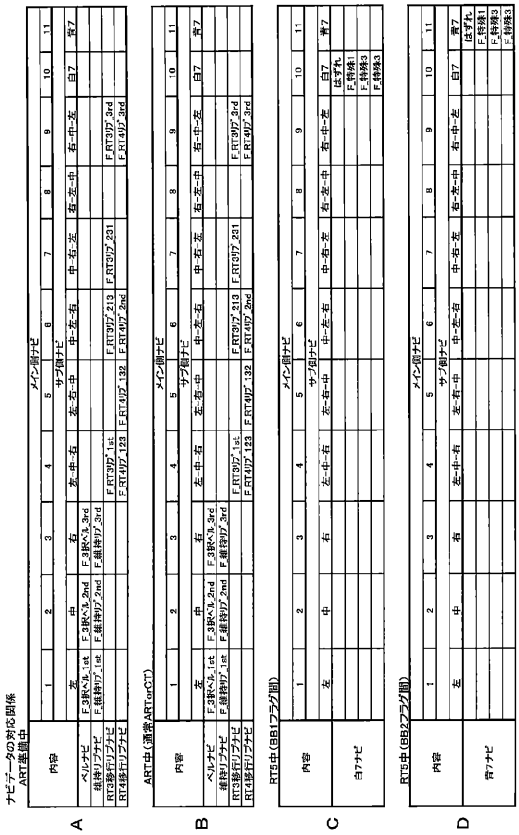
【図６２】

非ART中フラグ変換抽籤テーブル

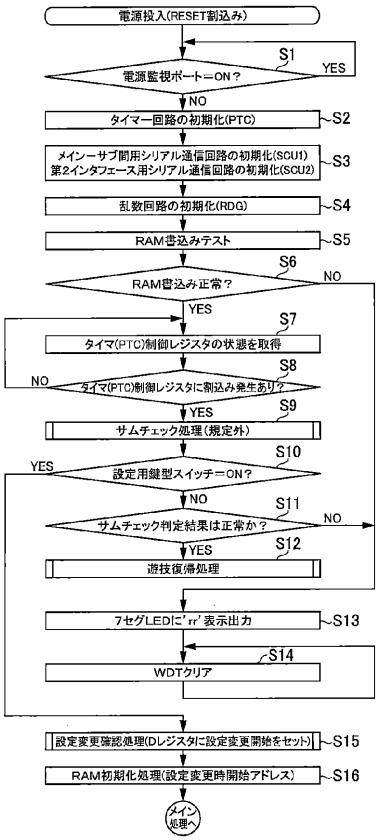
内容	当籤役
	F_リーチ目リプA～D
変換無し	極高
変換あり	極低

※ 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
```

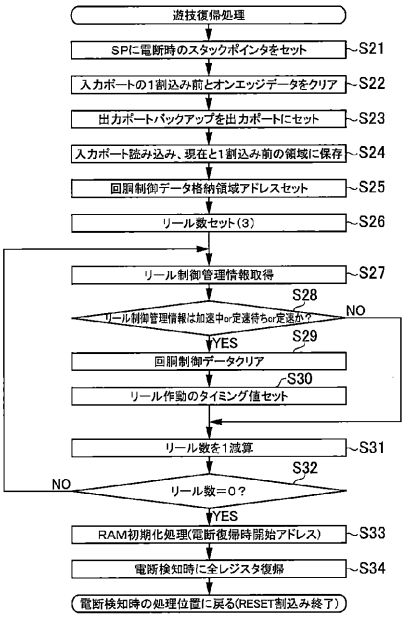
B

```
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_SEGCOM
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")
```

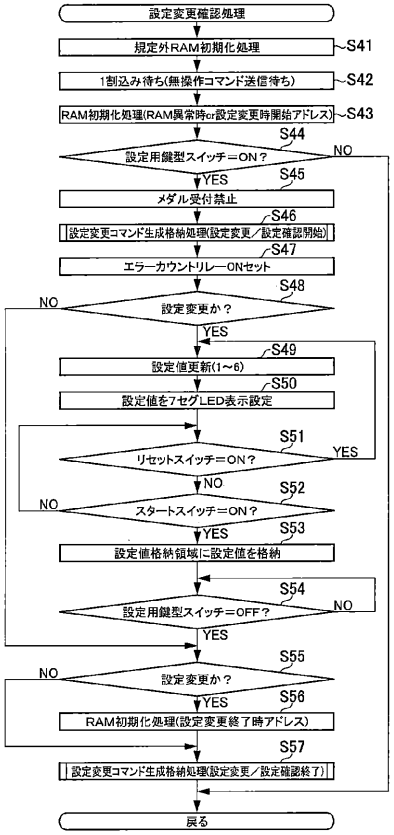
【図６６】



【図６７】

```
        LD      E,3                     ; リール数 セット
        LDQ     HL,.LOW.wR1_CTRL        ; [wRx_CTRL] 回胴制御データ格納領域 セット
;
PS_CKBT_02:
        LD      B,wR2_CTRL-wR1_CTRL     ; 回胴制御データ格納領域幅 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
        JCP     NC,A,cRL_FIX,PS_CKBT_03 ; 加速中、定速待ち、定速でなければ ジャンプ
;
        CALLF   SB_BCLR_00              ; [wRx_CTRL] 回胴制御データ 全クリア
        LD      (HL+(wR1_TIM-wR2_CTRL)),1 ; [wRx_TIM] リール作動タイミング値 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              ; メダル受付禁止処理
;
;== エラー カウントリレー 出力要求
;
        SETQ    1,(.LOW.wECRREQ)        ; エラーカウントリレー要求 セット

;== 初期化 コマンド 送信 (設定変更又は設定確認)
        LD      L,005H                  ; パラメータ1 セット (設定確認、キーオン)
        CALLF   SB_PCINIT_00            ; 初期化コマンド送信処理
```

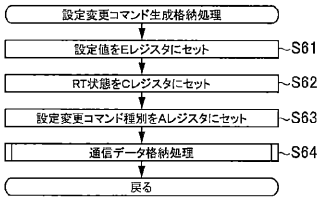
```
B
;== 設定確認終了 コマンド 送信
;
        LD      L,004H                  ; パラメータ1 セット (設定確認終了、キーオフ)
        CALLF   SB_PCINIT_00            ; 初期化コマンド送信処理

        RET
```

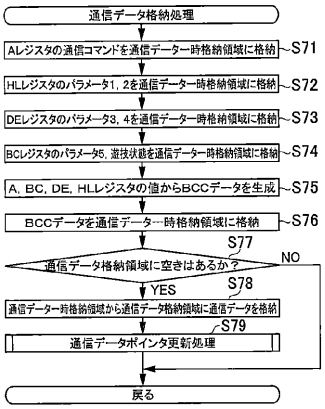
【図７１】

```
SB_PCINIT_00:
        CALLF   SB_WVCK_00              ; 設定値 チェック処理
        LD      E,A                     ; パラメータ3 セット (設定値)
        LDQ     C,(.LOW.wRTGMSTS)       ; パラメータ5 セット (RT遊技状態)
        LD      A,02H                   ; 初期化コマンド セット
        RST     SB_OUTP_00              ; 通信データ格納処理
```

【図７０】



【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】

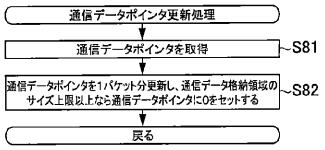
A

```
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
        ICPL.D  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
```

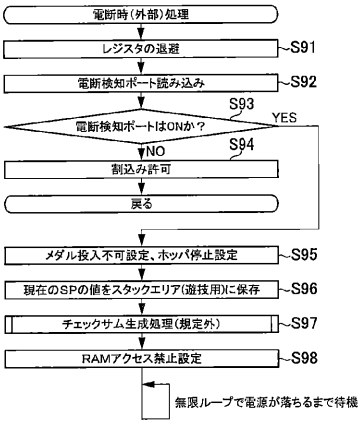
B

```
;格納領域(RAM)
wPDT_BUF: DS    8*9         ; 通信ﾃﾞｰﾀ格納領域
```

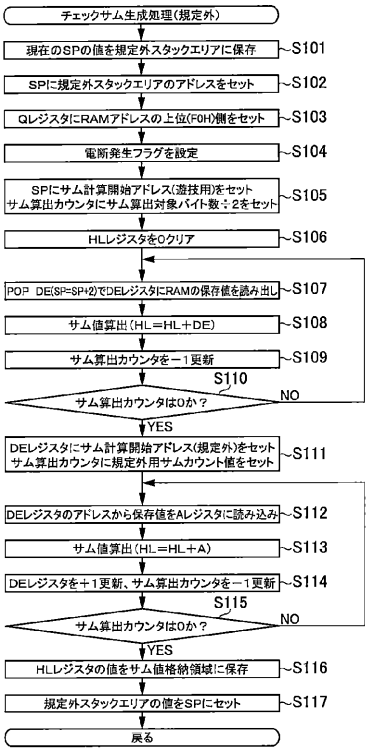
【図７４】



【図７６】



【図７７】



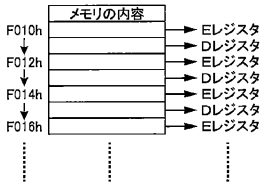
【図７８】

A

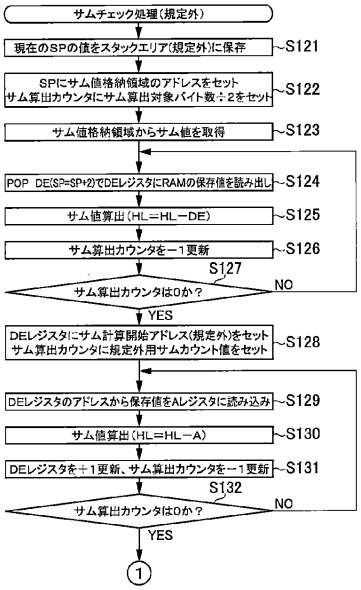
```
        LD      SP,wCHECK_TOP           ; ｽﾀｯｸﾎﾟｲﾝﾀにﾁｪｯｸ開始ｱﾄﾞﾚｽｾｯﾄ
        LD      B,0+(wSTACK - wCHECK_TOP)/2
;
OXI_MKSUM_01:
        POP     DE                      ; RAM内容取得
        ADD     HL,DE                   ; 加算する
        DJNZ    OXI_MKSUM_01
;
        LD      DE,woCHECK_TOP
        LD      B,oOCHK_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

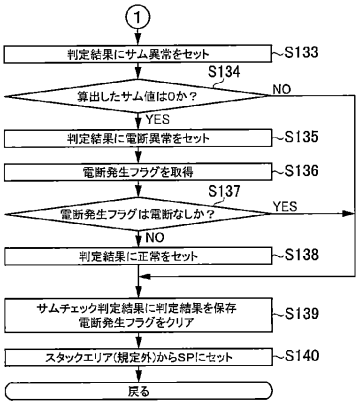
POP DE命令実行時のスタックポインタ及びRAM間のデータの流れ



【図７９】



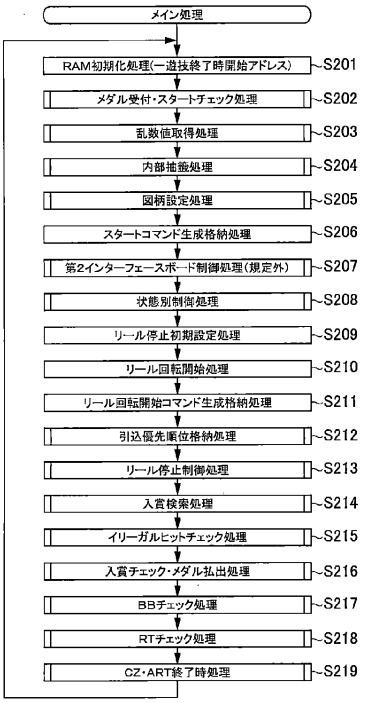
【図８０】



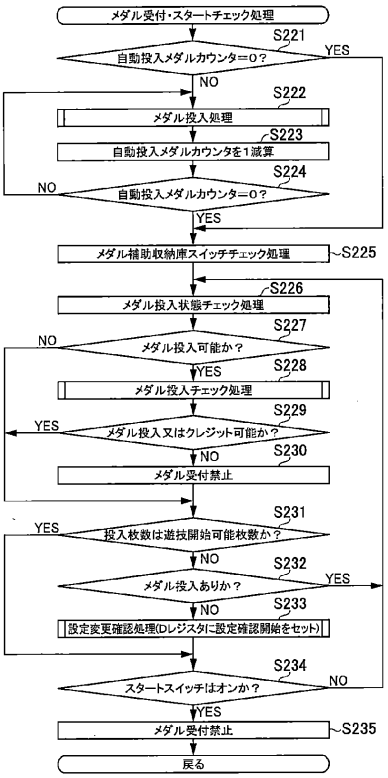
【図８１】

```
        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 (ZR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,oOCHK_LEN
;
OT_CKSUM_02:
        LD      A,(DE)                  ; RAM内容取得
        SUBWB   HL,A                    ; RAMﾁｪｯｸ (ZRﾌﾗｸﾞｾｯﾄ)
        INC     DE
        DJNZ    OT_CKSUM_02
```

【図８２】



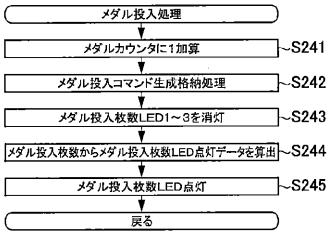
【図８３】



【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
```

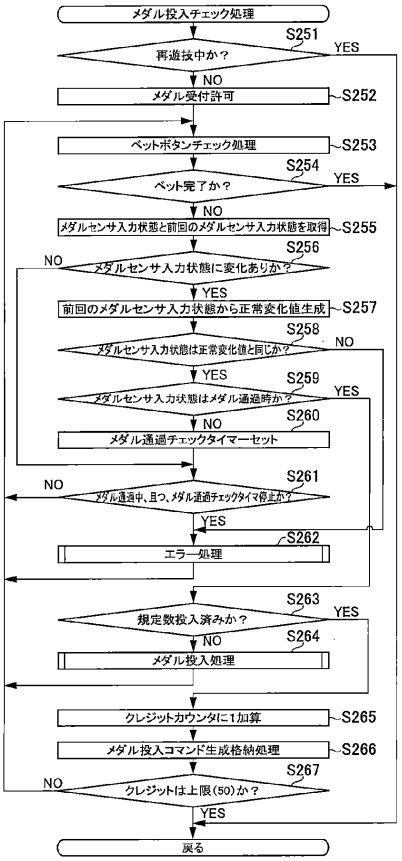
【図８５】



【図８６】

```
;ﾒﾀﾞﾙ投入処理
_GMSB_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
```

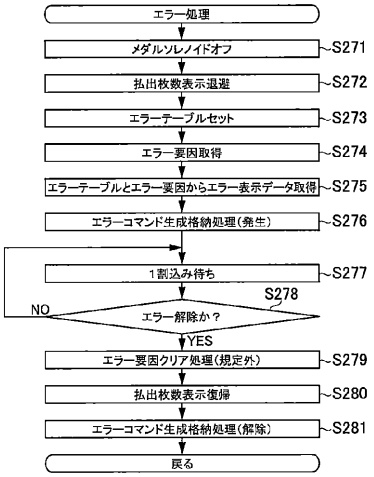
【図８７】



【図８８】

```
_GMST_MDIC_01:
        LD      E,cERR_CR               ; 投入ﾒﾀﾞﾙ逆行ｴﾗｰｺｰﾄﾞｾｯﾄ (cERR_CR)
        LDQ     HL,wMINLVST             ; ﾒﾀﾞﾙ受付状態ｽﾃｰﾀｽ格納領域ｾｯﾄ
        LDQ     A,(wIBUF+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
```

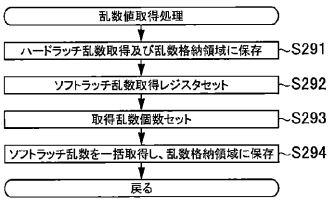
【図８９】



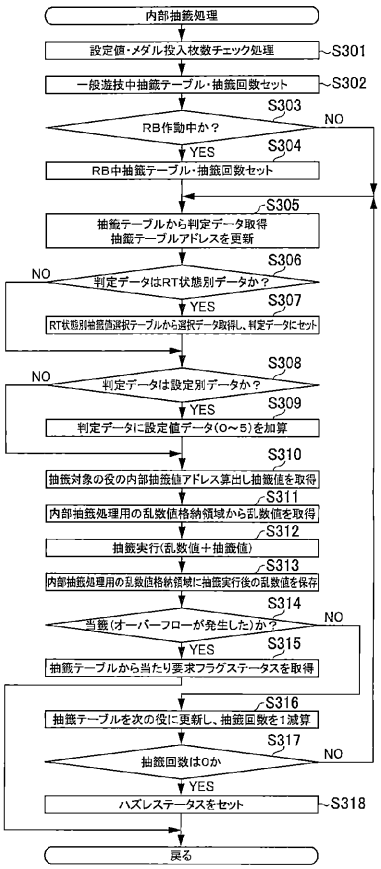
【図９０】

```
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    CLｼﾞｽﾀ, ALｼﾞｽﾀ
;
dSDTB_NR        EQU                                                             $
            DB  (00H*25H) + 01H, (dRPPTR01-dRTPRB_SEL) *2 + 001H                ; F_ﾁﾘﾘﾌﾞ
            DB  (00H*25H) + 02H, (dRPPTR02-dRTPRB_SEL) *2 + 001H                ; F_確ﾁﾘﾘﾌﾞ
                        ～
            DB  (00H*25H) + 12H, (dRPPTR17890-dRTPRB_SEL) *2 + 001H             ; F_RT4ﾘﾌﾞ_132
            DB  (00H*25H) + 13H, (dRPPTR17890-dRTPRB_SEL) *2 + 001H             ; F_RT4ﾘﾌﾞ_2nd
            DB  (00H*25H) + 14H, (dRPPTR17890-dRTPRB_SEL) *2 + 001H             ; F_RT4ﾘﾌﾞ_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*25H) + 1AH, (dNM_B00F26-dPRB_DB)  *2 + 000H                ; F_ｻﾎﾞ2
            DB  (00H*25H) + 1BH, ((dNMLB00F27-dPRB_DW_WV)/(09H*2)) *2 + 0C0H    ; F_弱ﾁﾘ
            DB  (00H*25H) + 1CH, ((dNMLB00F289-dPRB_DB_WV)/06H) *2 + 080H       ; F_強ﾁﾘ1
            DB  (00H*25H) + 1DH, ((dNMLB00F289-dPRB_DB_WV)/06H) *2 + 080H       ; F_強ﾁﾘ2
            DB  (01H*25H) + 00H, ((dNMB12F00-dPRB_DB_WV)/06H) *2 + 080H         ; F_BB1
            DB  (01H*25H) + 04H, (dNMLB12F0401-dPRB_DB) *2 + 000H               ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾞA
            DB  (01H*25H) + 05H, (dNMLB12F057-dPRB_DB) *2 + 000H                ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾞB
            DB  (01H*25H) + 06H, (dNMLB12F062-dPRB_DB) *2 + 000H                ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾞC
            DB  (01H*25H) + 07H, (dNMLB12F057-dPRB_DB) *2 + 000H                ; F_BB1+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾞ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_強ﾁﾘ
            DB  (02H*25H) + 1EH, (dNML_B12F289-dPRB_DB) *2 + 000H               ; F_BB2+F_強ﾁﾘ2
            DB  (02H*25H) + 1FH, (dNMLB12F0401-dPRB_DB) *2 + 000H               ; F_BB2+F_特殊2
cLOTCTR_NR      EQU ($-dSDTB_NR)/2
```

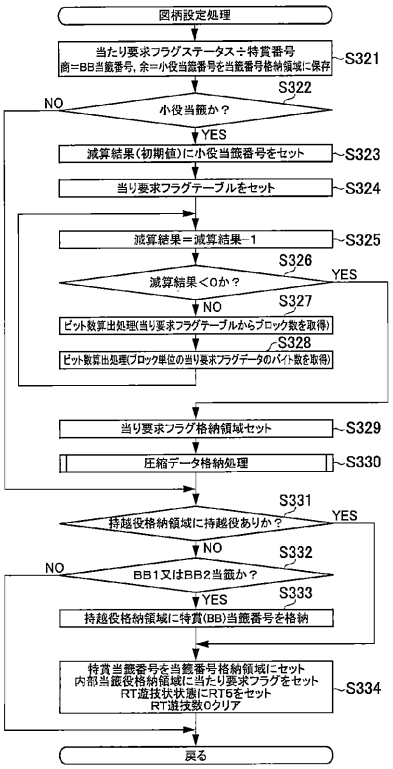
【図９５】

```
;=== RT状態別抽籤値選択テーブル
dRTPRB_SEL  EQU     $
;
dRPPTR01:  ; F_ﾁﾘﾘﾌﾞ
            DB      00010000B
            DB      ((dRT4B00F01-dPRB_DW)/2)*2 +040H            ; RT4 作動中
;
dRPPTR02:  ; F_確ﾁﾘﾘﾌﾞ
            DB      00010000B
            DB      ((dRT4B00F02-dPRB_DW_WV)/(06H*2))*2 +0C0H   ; RT4 作動中
;
dRPPTR03:  ; F_1確ﾁﾘﾘﾌﾞ
            DB      00010000B
            DB      ((dRT4B00F03-dPRB_DW)/2)*2 +040H            ; RT4 作動中
;
                        ～
dRPPTR08:  ; F_維持ﾘﾌﾞ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_維持ﾘﾌﾞ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_維持ﾘﾌﾞ_1st, F_維持ﾘﾌﾞ_2nd, F_維持ﾘﾌﾞ_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ﾘﾌﾞ_123, F_RT4ﾘﾌﾞ_132, F_RT4ﾘﾌﾞ_2nd, F_RT4ﾘﾌﾞ_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
dNML_B00F34:  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  57635                         ;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(ﾎﾞｰﾅｽ番号)
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
```

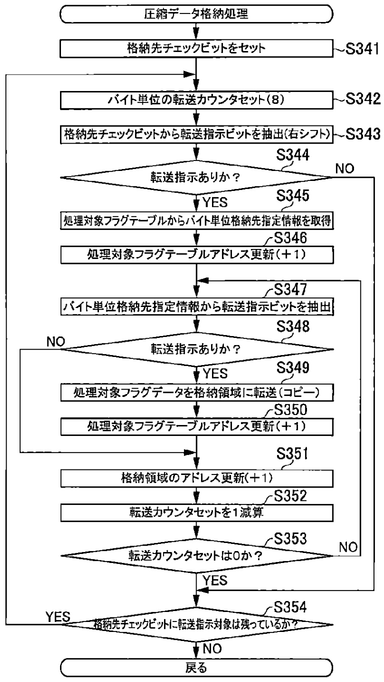
【図９９】

```
;=== 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
```

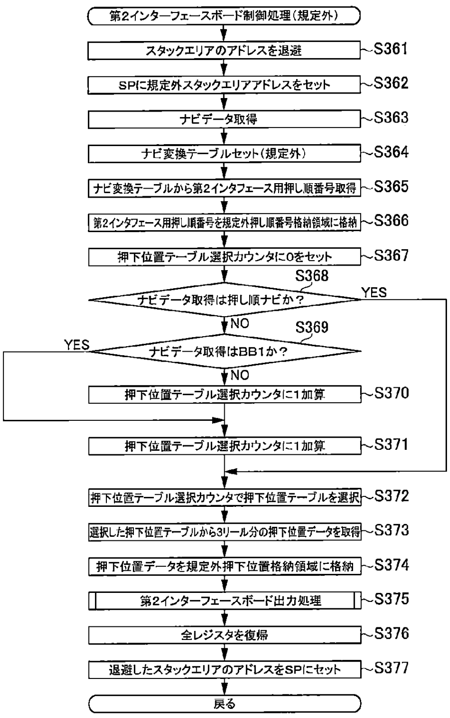
【図１００】

```
;当り要求フラグテーブル
dHITFLGTB   EQU   $
dDWN_FC01:  ;@@ F_チリリプ
            DB    10000000B                                                              ;格納領域 +7
            DB    10000000B,01000000B
            DB    00000010B                                                              ;格納領域 +9
            DB    10000000B,01000000B,00100000B,00010000B,00001000B,00000100B,00000010B
;
dDWN_FC02:  ;@@ F_確チリリプ
            DB    10000000B                                                              ;格納領域 +7
            DB    10000000B,01000000B,00100000B,00010000B
            DB    00000010B                                                              ;格納領域 +9
            DB    10000000B,01000000B,00100000B,00010000B,00001000B,00000100B,00000010B
;
dDWN_FC03:  ;@@ F_1確チリリプ
            DB    10000000B                                                              ;格納領域 +7
      ~
dDWN_FC36:  ;@@ F_RB役4
            DB    00001111B                                                              ;@@ +7~0
            DB    10000000B,01000000B,00100000B,00010000B,00001000B
            DB    10000000B,01000000B,00100000B,00010000B,00001000B,00000100B
            DB    10000000B,01000000B,00100000B,00010000B,00001000B,00000100B,00000010B
            DB    10000000B,01000000B,00100000B,00010000B,00001000B,00000010B,00000100B,00000001B
            DB    00000000B
;
dHITBNSTB   EQU   $
            DB    10000000B                                                              ;C_BB1
            DB    01000000B                                                              ;C_BB2
```

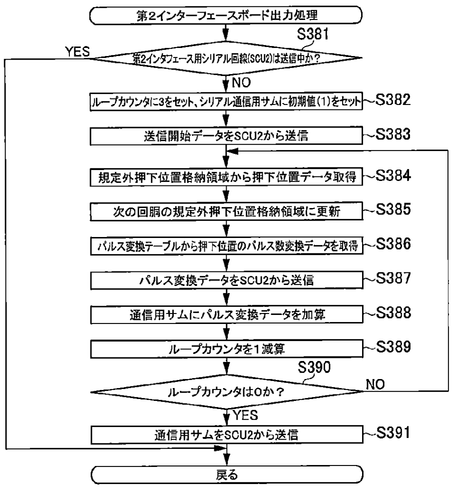
【図１０１】



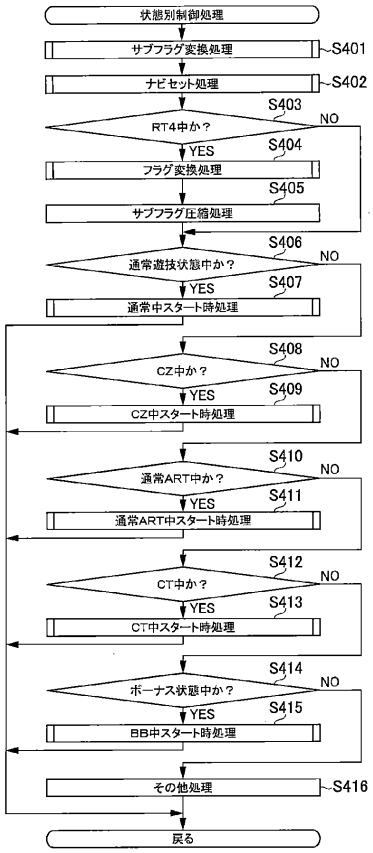
【図１０２】



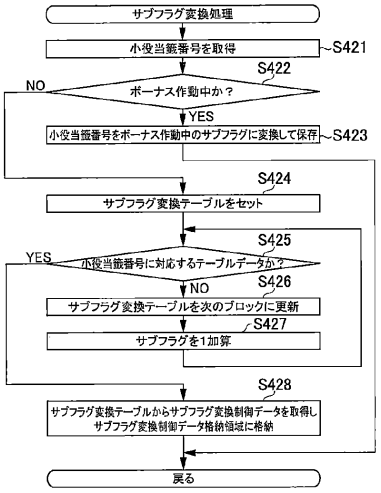
【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】



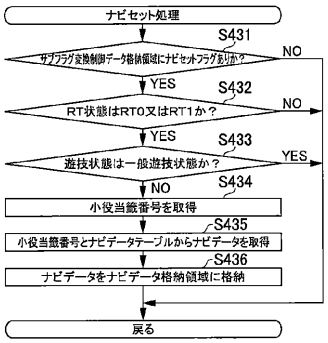
【図１０６】

```
;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          ; ｻﾌﾞﾌﾗｸﾞ格納領域
        JR      NC,EF_SFCV_01       ; 待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) － ﾌ揃い1(19))=ｻﾎﾟﾃﾝ(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
dSBCVTB EQU  $
        DB   00+1, 00010000B   ; 00:ﾊｽﾞﾚ
        DB   01+1, 00000000B   ; 01:2連ﾁﾘﾘﾌﾟ
        DB   02+1, 00000011B   ; 02:3連ﾁﾘﾘﾌﾟA
        DB   03+1, 00000011B   ; 03:3連ﾁﾘﾘﾌﾟB
        DB   04+1, 00000001B   ; 04:ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ1
        DB   05+1, 00000001B   ; 05:ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ2
        DB   06+1, 00000001B   ; 06:ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ3
        DB   07+1, 00000001B   ; 07:ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ4
        DB   09+1, 00000000B   ; 08:ﾘﾌﾟﾚｲ
        DB   12+1, 01000000B   ; 09:押し順ﾘﾌﾟ1
        DB   16+1, 01000000B   ; 10:押し順ﾘﾌﾟ2
        DB   20+1, 01000000B   ; 11:押し順ﾘﾌﾟ3
        DB   23+1, 01000100B   ; 12:押し順ﾍﾞﾙ
        DB   24+1, 00000000B   ; 13:共通ﾍﾞﾙ
        DB   26+1, 00000000B   ; 14:ｻﾎﾟﾃﾝ
        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】



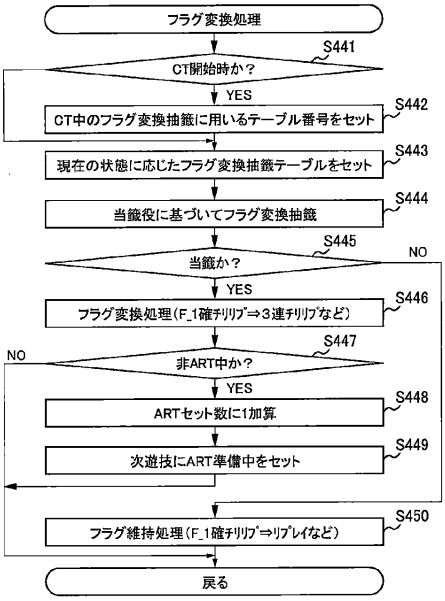
【図１０９】

```
        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         ; ﾅﾋﾞをｾｯﾄ
```

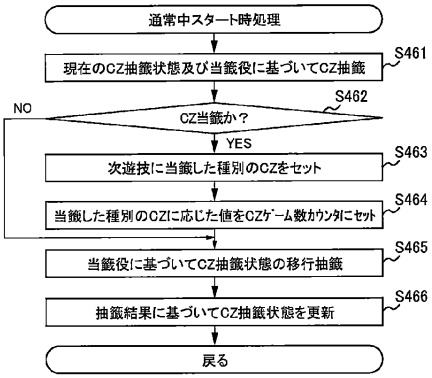
【図１１０】

```
dNAVIPTNTB   EQU   $
             DB    7        ; 10:F_維持ﾘﾌﾟ_1st
             DB    8        ; 11:F_維持ﾘﾌﾟ_2nd
             DB    9        ; 12:F_維持ﾘﾌﾟ_3rd
             DB    1        ; 13:F_RT3ﾘﾌﾟ_1st
             DB    3        ; 14:F_RT3ﾘﾌﾟ_213
             DB    4        ; 15:F_RT3ﾘﾌﾟ_231
             DB    6        ; 16:F_RT3ﾘﾌﾟ_3rd
             DB    1        ; 17:F_RT4ﾘﾌﾟ_123
             DB    2        ; 18:F_RT4ﾘﾌﾟ_132
             DB    3        ; 19:F_RT4ﾘﾌﾟ_2nd
             DB    6        ; 20:F_RT4ﾘﾌﾟ_3rd
             DB    7        ; 21:F_3択ﾍﾞﾙ_1st
             DB    8        ; 22:F_3択ﾍﾞﾙ_2nd
             DB    9        ; 23:F_3択ﾍﾞﾙ_3rd
```

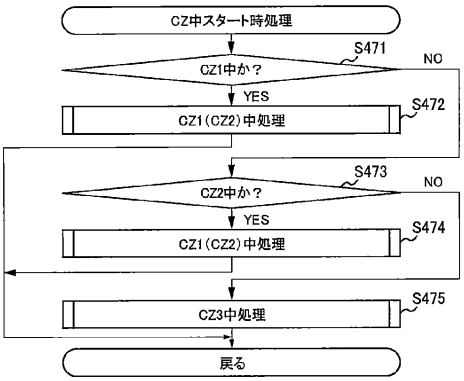
【図１１１】



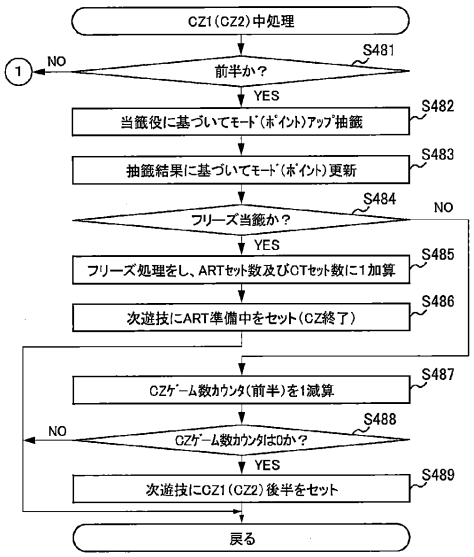
【図１１２】



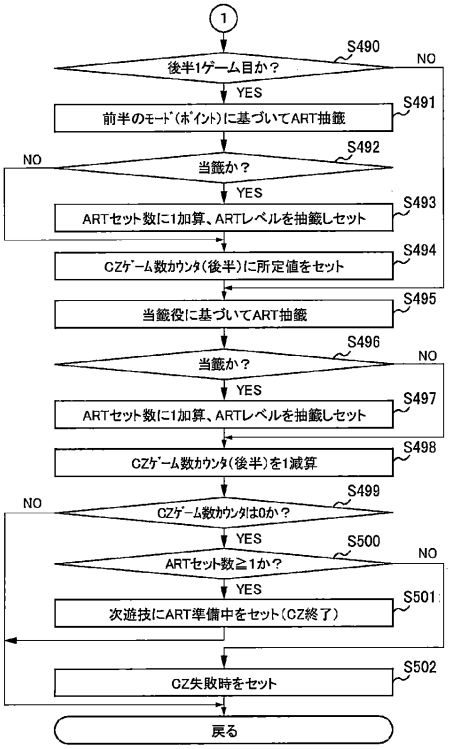
【図１１３】



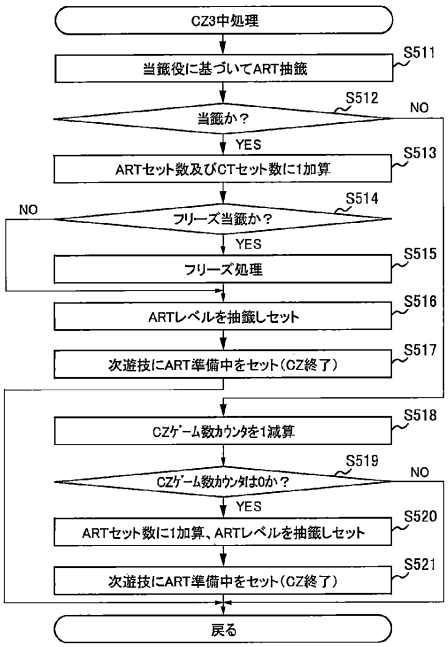
【図１１４】



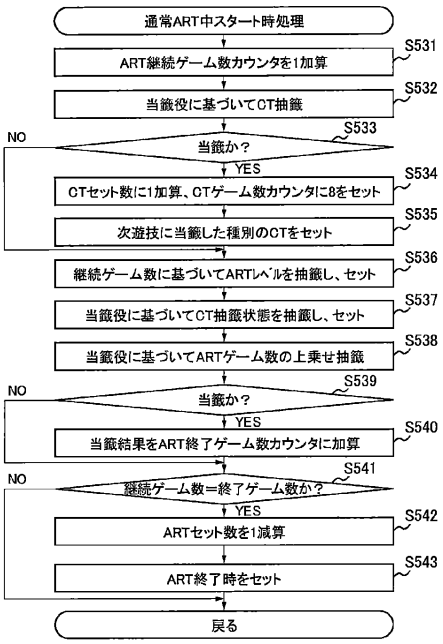
【図１１５】



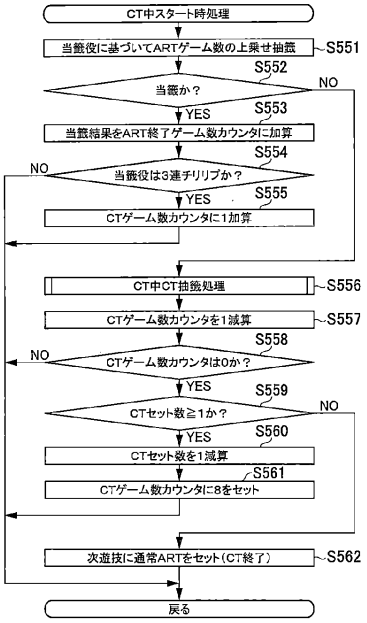
【図１１６】



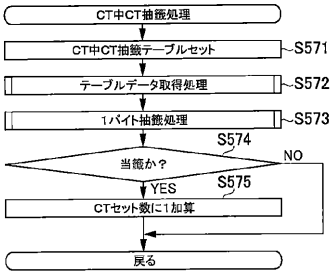
【図１１７】



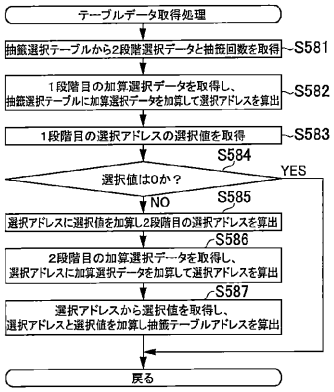
【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】



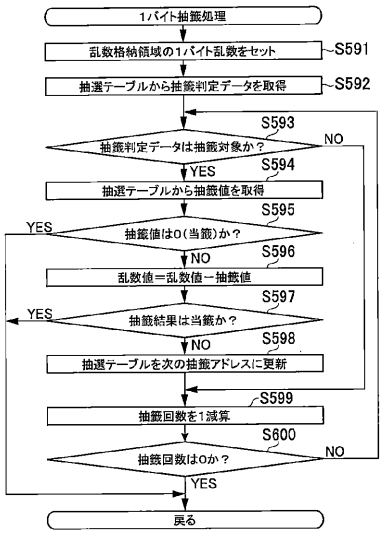
【図１２１】

```
;== 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
cABS_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      0,0,0,0,0,0             ; ﾊｽﾞﾚ, ｻﾎﾟﾃﾝ, 弱ﾁｪﾘｰ, 強ﾁｪﾘｰ, 確定役, 3連ﾁﾘﾘﾌﾟ
                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      cABS_HIT                ; 高確CT
;@@                                             ; 通常CT
;@@                                             ; ﾊｽﾞﾚ
```

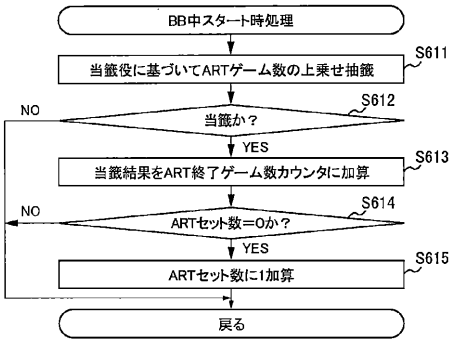
【図１２３】



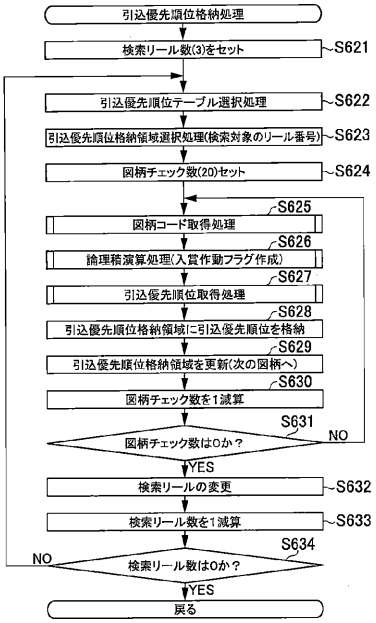
【図１２４】

```
; 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】



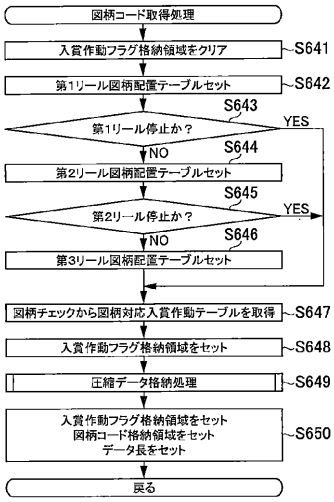
【図１２６】



【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ﾌﾞﾙ(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
            ー以下省略ー
```

【図１３１】

A

```
;=== 第二回胴 図柄配置ﾃｰﾌﾞﾙ
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ﾌﾞﾙ(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 |00000100B
            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
            ー以下省略ー
```

【図１３２】

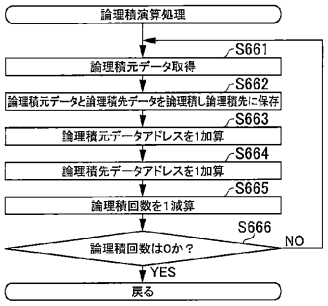
A

```
;=== 第三回胴 図柄配置ﾃｰﾌﾞﾙ
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
```

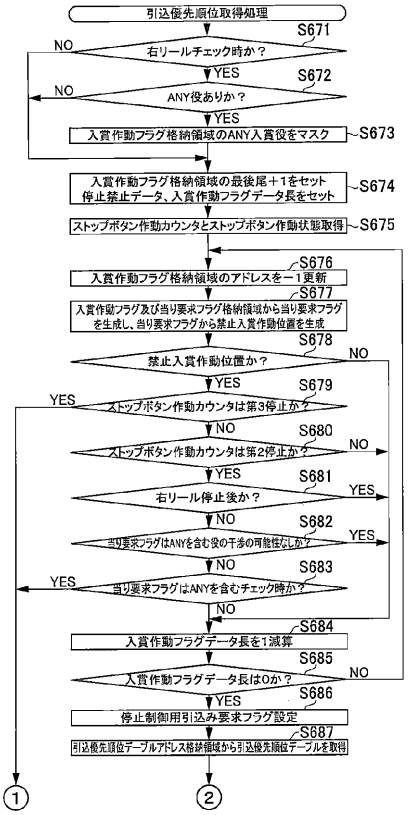
B

```
;=== 図柄対応入賞作動ﾃｰﾌﾞﾙ(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 |00000100B
            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
            ー以下省略ー
```

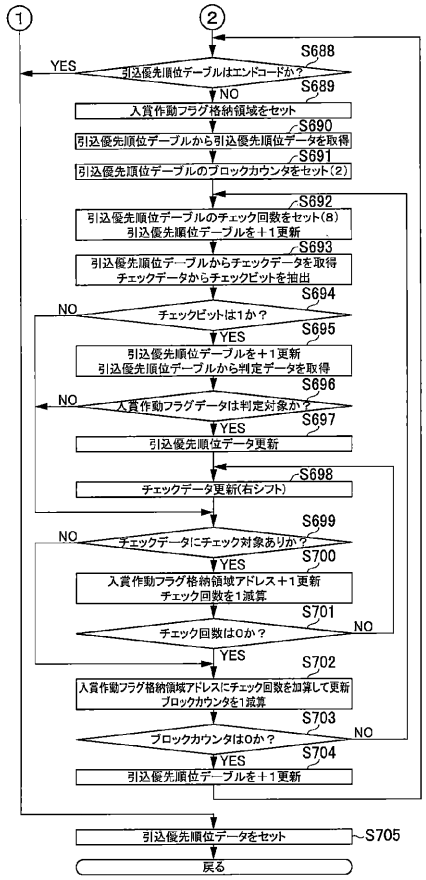
【図１３３】



【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
```

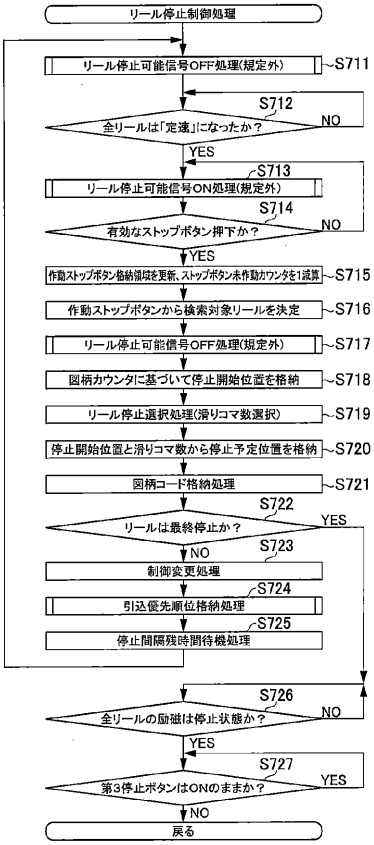
C

```
;=== 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】

```
; 引込優先順位ﾃｰﾌﾞﾙ
dPLVLTB00   EQU   $
            DB    03EH                  ; 引込優先順位ﾃﾞｰﾀ
            DB    10001000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    080H, 003H            ; ﾌﾗｸﾞ判定ﾃﾞｰﾀ
            DB    00000001B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    040H                  ; ﾌﾗｸﾞ判定ﾃﾞｰﾀ
;
            DB    01EH                  ; 引込優先順位ﾃﾞｰﾀ
            DB    10001011B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    048H, 008H, 004H, 034H ; ﾌﾗｸﾞ判定ﾃﾞｰﾀ
            DB    00000000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
                  ～
            DB    002H                  ; 引込優先順位ﾃﾞｰﾀ
            DB    00000000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    00000100B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    0C0H                  ; ﾌﾗｸﾞ判定ﾃﾞｰﾀ
;
            DB    000H                  ; ｴﾝﾄﾞｺｰﾄﾞ
;
dPLVLTB01   EQU   $
            DB    01EH                  ; 引込優先順位ﾃﾞｰﾀ
                  ～
dPLVLTB05   EQU   $
            DB    00EH                  ; 引込優先順位ﾃﾞｰﾀ
            DB    00010000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    004H                  ; ﾌﾗｸﾞ判定ﾃﾞｰﾀ
            DB    00000000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
;
            DB    006H                  ; 引込優先順位ﾃﾞｰﾀ
            DB    00001000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    080H                  ; ﾌﾗｸﾞ判定ﾃﾞｰﾀ
            DB    00000000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
;
            DB    002H                  ; 引込優先順位ﾃﾞｰﾀ
            DB    00010000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
            DB    002H                  ; ﾌﾗｸﾞ判定ﾃﾞｰﾀ
            DB    00000000B             ; ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ
;
            DB    000H                  ; ｴﾝﾄﾞｺｰﾄﾞ
```

【図１３８】



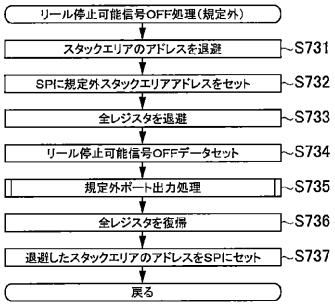
【図１３９】

```
;== ストップ許可のチェック
MN_STOP_01:
        LD      HL,OT_SLEDOF_00     ; リールストップ可能信号OFF処理(領域外モジュール)
        CALLF   SB_OGALL_00         ; 領域外呼び出し処理
        CALLF   SB_FXCK_00          ; 定速チェック処理
        JR      C,MN_STOP_00        ; 定速以降でないならジャンプ
;
        LDQ     HL,wSLAMPBIT        ; ストップボタン信号状態格納領域セット
;== 有効なストップボタンのチェック
        LDQ     A,(wIBUF+sL_ONE+sPI_STPBTN) ; 入力ポートオンエッジデータ取得(ストップボタン入力)
;
        AND     (HL)                ; 有効な(回転中の)ストップボタン入力?
        JR      NZ,MN_STOP_02       ; そうならジャンプ(停止制御開始)
;
        LD      HL,OT_SLEDON_00     ; リールストップ可能信号ON処理(領域外モジュール)
        JR      MN_STOP_01
;== ストップ開始時の初期化(回胴押下時は左の回胴を最優先)
MN_STOP_02:
        LDQ     IX,wR1_CTRL-(wR2_CTRL-wR1_CTRL) ; 第一回胴 制御データ格納領域セット
        LD      C,080H              ; ストップボタン作動ビットセット
```

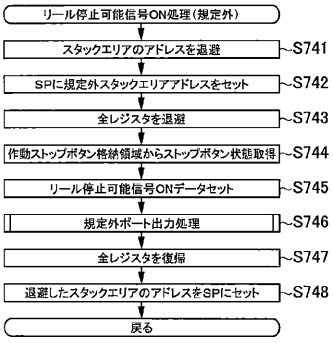
【図１４０】

```
MN_STOP_05:
;
;== 回胴制御終了のチェック
;
        LDQ     A,(LOW.wR1_TIM)
        ORQ     (LOW.wR2_TIM)
        ORQ     (LOW.wR3_TIM)       ; 全回胴の励磁タイマー合成
        JR      NZ,MN_STOP_05       ; 停止終了でないならジャンプ
```

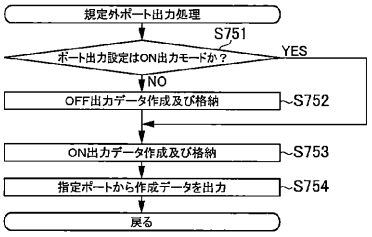
【図１４１】



【図１４２】



【図１４３】

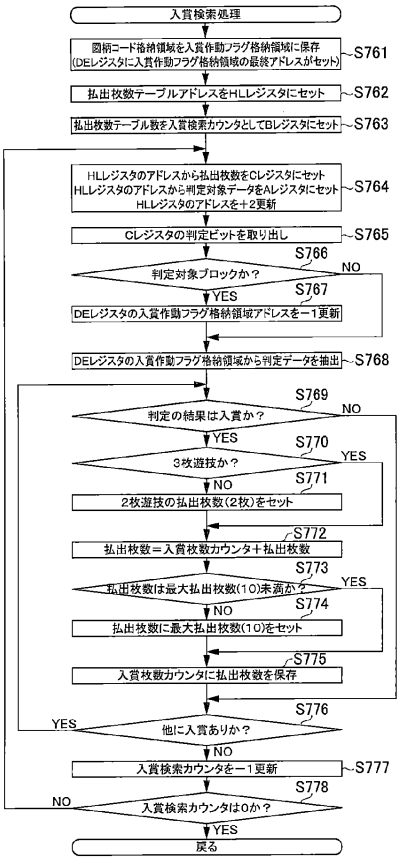


【図１４４】

```
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
;=== ﾒﾓﾘﾏｯﾌﾟﾄﾞI/O出力
;
            CALL    OI1_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】



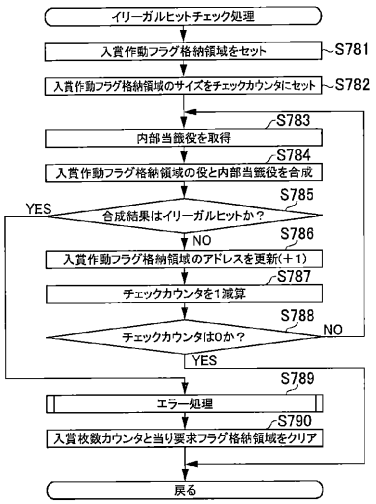
【図１４６】

```
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
cPAYNUMTBNUM EQU  ($-dPAYNUMTB)/2
```

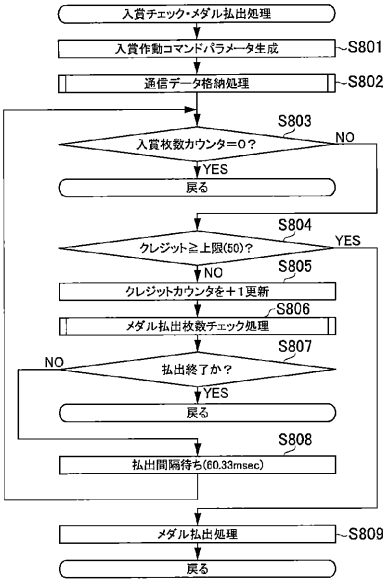
【図１４８】



【図１４９】

```
;ｲﾘｰｶﾞﾙﾁｪｯｸ処理
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
```

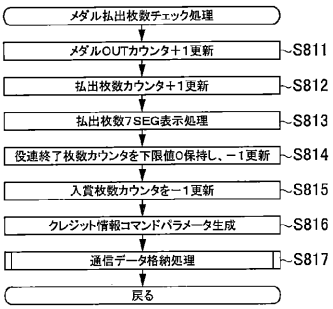
【図１５０】



【図１５１】

```
MN_HCPS_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_HCPS_02      ; 払出処理継続
```

【図１５２】



【図１５３】

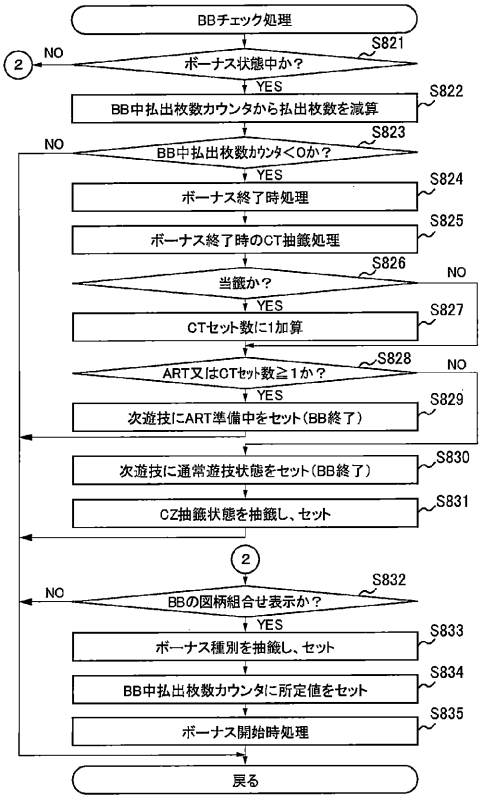
A

```
        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）
;
```

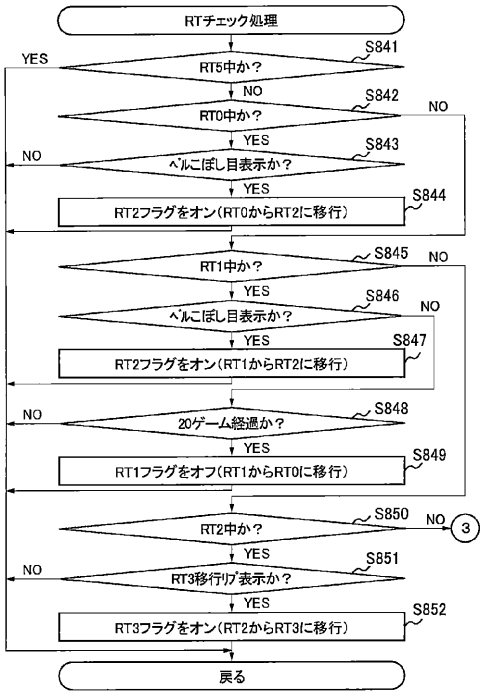
B

```
        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        ; 通信データ格納処理
```

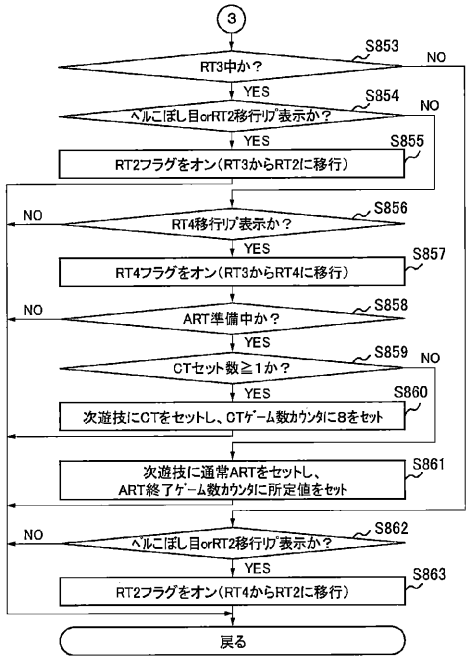
【図１５４】



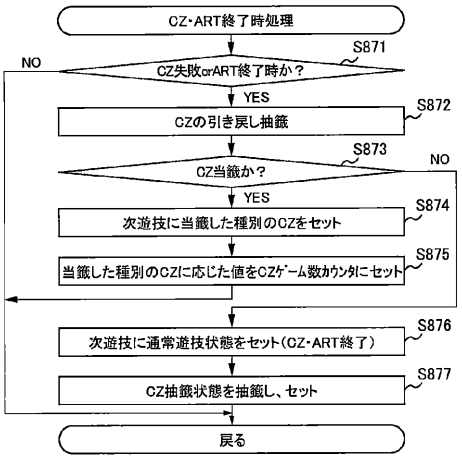
【図１５５】



【図１５６】

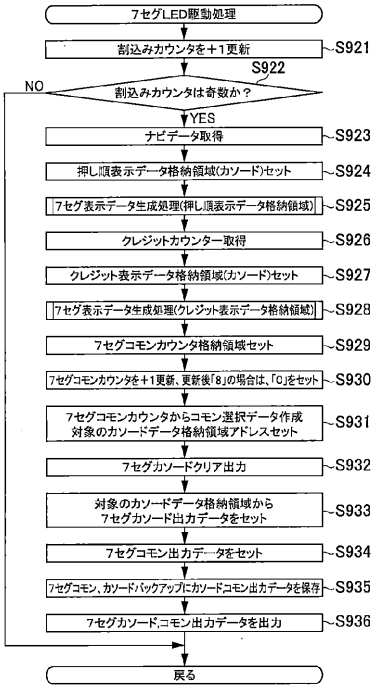


【図１５７】



【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】

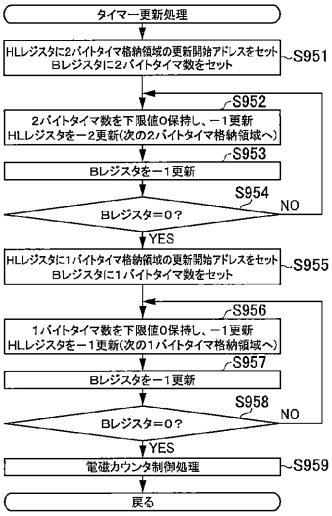
【図１６２】

```
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】

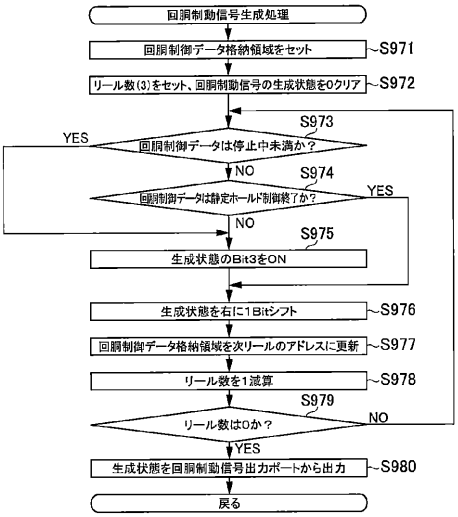


【図１６５】

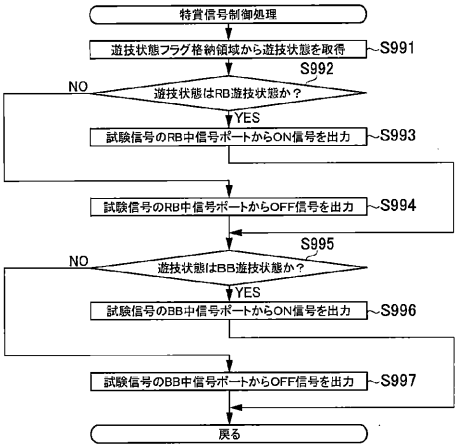
```
I1_TIME_00:
        LDQ     HL,LOW.(wXTIMER2BS-2)  ; [wLOFF_TMR]
        LD      B,cTIMER2BL
;
I1_TIME_01:
        DCPWLD  (HL),0                 ; タイマー更新（下限値なら0保持）
;
I1_TIME_02:
        DEC     HL                     ; 次のタイマー格納領域へ
        DEC     HL
        DJNZ    I1_TIME_01
```

【図１６６】

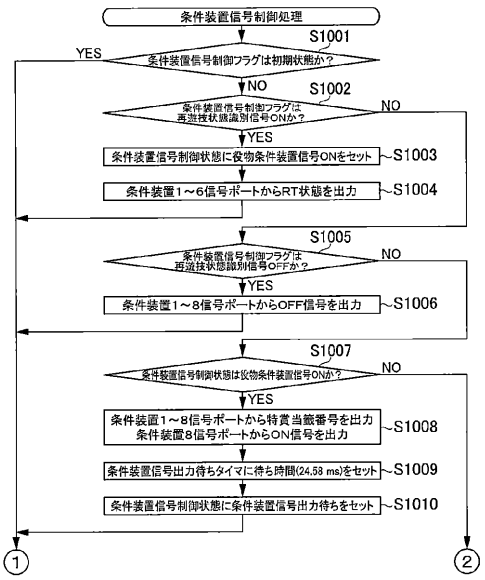
【図１６７】



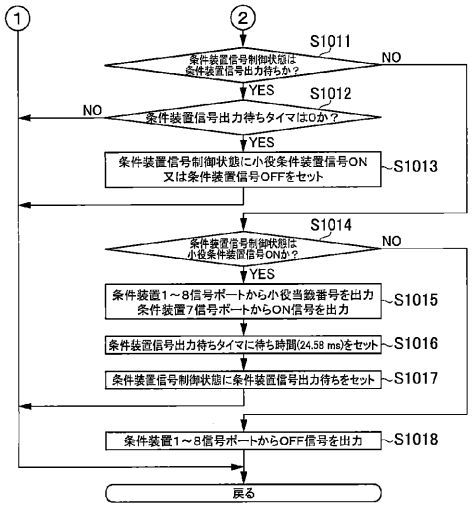
【図１６８】



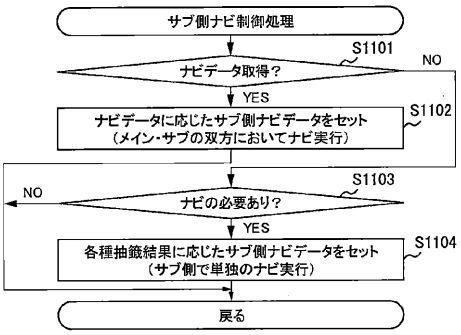
【図１６９】



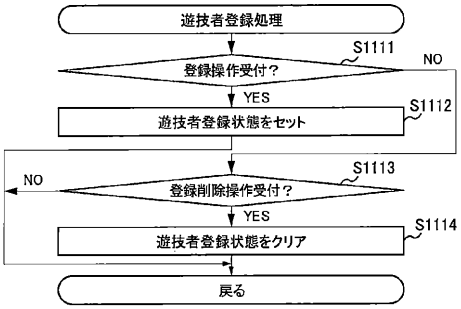
【図１７０】



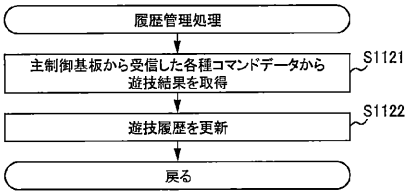
【図１７１】



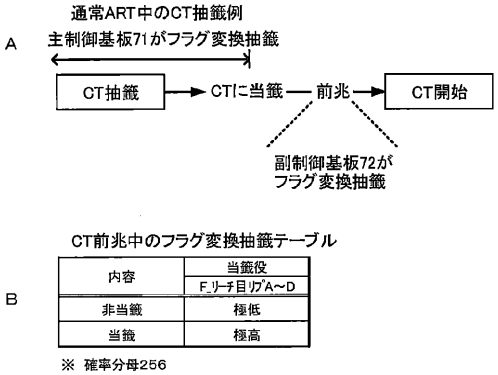
【図１７２】



【図１７３】

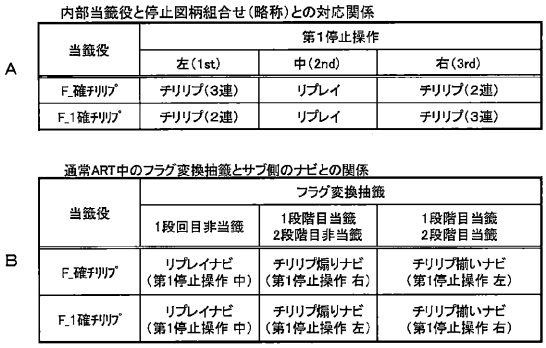


【図１７４】



内容	当籤役 F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟA～D
非当籤	極低
当籤	極高

【図１７５】



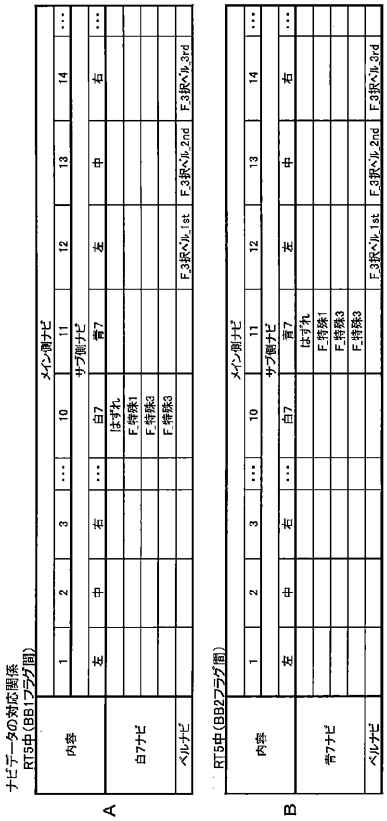
A 内部当籤役と停止図柄組合せ（略称）との対応関係

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）	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁﾘﾘﾌﾟ（2連）
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾁﾘﾘﾌﾟ（2連）	ﾘﾌﾟﾚｲ	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	ﾘﾌﾟﾚｲﾅﾋﾞ（第1停止操作 中）	ﾁﾘﾘﾌﾟ煽りﾅﾋﾞ（第1停止操作 右）	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃いﾅﾋﾞ（第1停止操作 左）
F_1確ﾁﾘﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟﾚｲﾅﾋﾞ（第1停止操作 中）	ﾁﾘﾘﾌﾟ煽りﾅﾋﾞ（第1停止操作 左）	ﾁﾘﾘﾌﾟ揃いﾅﾋﾞ（第1停止操作 右）

【図１７６】



ナビデータの対応関係

A RT5中（BB1フラグ間）

内容	1	2	3	…	10	11	12	13	14	…
	メイン側ナビ									
	サブ側ナビ									
白7ナビ	左	中	右	…	白7 はずれ	青7	左	中	右	…
					F_特殊1					
					F_特殊2					
					F_特殊3					
ベルナビ							F_3択ベル_1st	F_3択ベル_2nd	F_3択ベル_3rd	

B RT5中（BB2フラグ間）

内容	1	2	3	…	10	11	12	13	14	…
	メイン側ナビ									
	サブ側ナビ									
青7ナビ	左	中	右	…	白7	青7 はずれ	左	中	右	…
						F_特殊1				
						F_特殊2				
						F_特殊3				
ベルナビ							F_3択ベル_1st	F_3択ベル_2nd	F_3択ベル_3rd	

【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	
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・	・・・

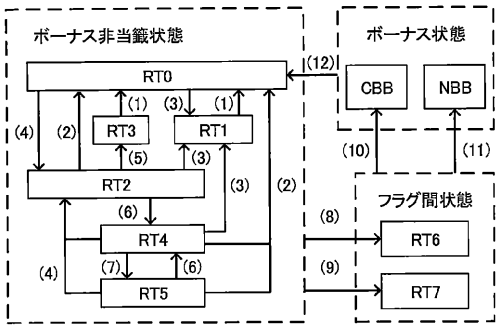
※ ロック状態0：ロックし難い状態
ロック状態1：ロックし易い状態

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	27880	21366	1314	1314
F_ｸﾗｳﾝBB	1	1	1	1	1	1
F_ｸﾗｳﾝBB+F_通常ﾘﾌﾟ	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_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	7	7	7	7	7	7
F_ｸﾗｳﾝBB+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	2	2	2	2	2	2
F_ｸﾗｳﾝBB+F_強ﾍﾞﾙ	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_通常ﾘﾌﾟ	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_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	3	3	3	3	3	3
F_赤BB+F_強ﾍﾞﾙ	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_赤BB+F_強ﾁｪﾘｰ	8	8	8	8	8	8
F_赤BB+F_確定ﾁｪﾘｰ	1	1	1	1	1	1
F_青BB+F_通常ﾘﾌﾟ	5	5	5	5	5	5
F_青BB+F_弱ﾁｪﾘｰ	8	8	8	8	8	8
F_青BB+F_強ﾁｪﾘｰ	4	4	4	4	4	4
F_青BB+F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	23	23	23	23	23	23
F_青BB+F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	3	3	3	3	3	3
F_青BB+F_強ﾍﾞﾙ	5	5	5	5	5	5
F_青BB+F_弱ｽｲｶ	2	2	2	2	2	2
F_青BB+F_強ｽｲｶA	24	24	24	24	24	24
F_青BB+F_強ｽｲｶB	11	11	11	11	11	11
F_青BB+F_強ﾁｪﾘｰ	8	8	8	8	8	8
F_青BB+F_確定ﾁｪﾘｰ	1	1	1	1	1	1
F_通常ﾘﾌﾟ	0	5050	0	2540	0	0
F_維持ﾘﾌﾟ	0	2540	0	2540	18752	0
F_弱ﾁｪﾘｰ	0	874	32	18752	0	0
F_強ﾁｪﾘｰ	0	76	0	66	66	0
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	0	338	0	388	388	0
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	0	0	0	0	0	0
F_ﾌｨｲﾁﾘﾌﾟ	0	0	0	0	44	15270
F_ﾌﾘｶA	0	0	0	0	12	6284
F_ﾌﾘｶB	0	0	0	0	4	492
F_BARﾘﾌﾟ	0	0	0	0	4	164
F_6択維持ﾘﾌﾟ123	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持ﾘﾌﾟ132	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持ﾘﾌﾟ213	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持ﾘﾌﾟ231	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持ﾘﾌﾟ312	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択維持ﾘﾌﾟ321	1480	0	1480	0	2540	0
F_6択突入ﾘﾌﾟ123	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入ﾘﾌﾟ132	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入ﾘﾌﾟ213	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入ﾘﾌﾟ231	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入ﾘﾌﾟ312	0	0	1480	0	0	0
F_6択突入ﾘﾌﾟ321	0	0	1480	0	0	0
F_6択転落ﾘﾌﾟ123	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落ﾘﾌﾟ132	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落ﾘﾌﾟ213	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落ﾘﾌﾟ231	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落ﾘﾌﾟ312	0	0	0	0	0	3688
F_6択転落ﾘﾌﾟ321	0	0	0	0	0	3688
F_3択昇格ﾘﾌﾟ1xx	0	0	0	0	3276	0
F_3択昇格ﾘﾌﾟ2xx	0	0	0	0	3276	0
F_3択昇格ﾘﾌﾟ3xx	0	0	0	0	3276	0
F_123ﾍﾞﾙA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_123ﾍﾞﾙB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_132ﾍﾞﾙA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_132ﾍﾞﾙB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_213ﾍﾞﾙA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_213ﾍﾞﾙB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_231ﾍﾞﾙA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_231ﾍﾞﾙB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_312ﾍﾞﾙA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_312ﾍﾞﾙB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_321ﾍﾞﾙA	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_321ﾍﾞﾙB	1435	1435	1435	1435	1435	1435
F_共通ﾍﾞﾙ	1314	1314	1314	1314	1314	1314
F_強ﾍﾞﾙ	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	3688
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

図柄組合せ	当籤役 F_クラウンBB	F_赤BB	F_青BB	F_通常リプ	F_維持リプ	F_強チェリプ	F_チャンスリプ	F_リーチ目リプ	F_フェイクリプ	F_フリプA	F_フリプB	F_BARリプ	F_6択維持リプ123	F_6択維持リプ132	F_6択維持リプ213	F_6択維持リプ231	F_6択維持リプ312	F_6択維持リプ321	F_6択突入リプ123	F_6択突入リプ132	F_6択突入リプ213	F_6択突入リプ231	F_6択突入リプ312	F_6択突入リプ321	F_6択転落リプ123	F_6択転落リプ132	F_6択転落リプ213	F_6択転落リプ231	F_6択転落リプ312	F_6択転落リプ321
R_3rd移行_01																														
R_3rd移行_02																														
R_3rd移行_03																														
R_3rd移行_04																														
R_3rd移行_05																														
R_3rd移行_06																														
R_3rd移行_07																														
R_3rd移行_08																														
R_3rd移行_09																														
R_3rd移行_10																														
R_3rd移行_11																														
R_3rd移行_12																														
R_3rd移行_13																														
R_3rd移行_14																														
R_3rd移行_15																														
R_3rd移行_16																														
R_3rd移行_17																														
R_3rd移行_18																														
R_2nd移行_01																														
R_2nd移行_02																														
R_2nd移行_03																														
R_2nd移行_04																														
R_2nd移行_05																														
R_2nd移行_06																														
R_2nd移行_07																														
R_2nd移行_08																														
R_2nd移行_09																														
R_1st移行_01																														
R_1st移行_02																														
R_1st移行_03																														
R_1st移行_04																														
R_1st移行_05																														
R_1st移行_06																														
R_1st移行_07																														
R_1st移行_08																														
R_1st移行_09																														
R_1st移行_10																														
R_1st移行_11																														
R_1st移行_12																														
R_1st移行_13																														
R_1st移行_14																														
R_1st移行_15																														
R_1st移行_16																														
R_1st移行_17																														
R_1st移行_18																														
T_停止制御A																														
T_停止制御B_01																														
T_停止制御B_02																														
T_停止制御B_03																														
T_停止制御B_04																														
T_停止制御C																														
T_停止制御D_01																														
T_停止制御D_02																														
T_停止制御E_01																														
T_停止制御E_02																														
T_停止制御F_01																														
T_停止制御F_02																														
T_停止制御G_01																														
T_停止制御G_02																														
T_停止制御G_03																														
T_停止制御G_04																														
T_停止制御H																														
T_停止制御I_01																														

【図１８４】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役 F_クラウンBB	F_赤BB	F_青BB	F_通常リプ	F_維持リプ	F_強チェリプ	F_チャンスリプ	F_リーチ目リプ	F_フェイクリプ	F_フリプA	F_フリプB	F_BARリプ	F_6択維持リプ123	F_6択維持リプ132	F_6択維持リプ213	F_6択維持リプ231	F_6択維持リプ312	F_6択維持リプ321	F_6択突入リプ123	F_6択突入リプ132	F_6択突入リプ213	F_6択突入リプ231	F_6択突入リプ312	F_6択突入リプ321	F_6択転落リプ123	F_6択転落リプ132	F_6択転落リプ213	F_6択転落リプ231	F_6択転落リプ312	F_6択転落リプ321
T_停止制御I_02																														
T_停止制御I_03																														
T_停止制御J_01																														
T_停止制御J_02																														
T_停止制御J_03																														
T_停止制御K_01																														
T_停止制御K_02																														
T_停止制御K_03																														
T_停止制御K_04																														
T_停止制御L_01																														
T_停止制御L_02																														
BB制御用																														
C_7RBR_01	●																													
C_7RBR_02	●																													
C_7BRR		●																												
C_7BBB_01			●																											
C_7BBB_02			●																											
C_CUPプ					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_01					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_02					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_03					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_04					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_05					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_06					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_07					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_08					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_CUPプ_09					●					●				●	●	●	●	●								●	●	●	●	●
C_RT4プ_01								●											●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C_RT4プ_02								●											●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C_RT4プ_03								●											●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
C_RT3プ_A_01						●																								
C_RT3プ_A_02						●																								
C_RT3プ_A_03						●																								
C_RT3プ_B_01						●																								
C_RT3プ_B_02						●																								
C_RT3プ_B_03						●																								
C_RT3プ_B_04						●																								
C_RT3プ_B_05						●																								
C_RT3プ_B_06						●																								
C_RT3プ_B_07						●																								
C_RT3プ_B_08						●																								
C_RT3プ_B_09						●																								
C_RT3プ_C_01						●																								
C_RT3プ_C_02						●																								
C_RT3プ_C_03						●																								
C_RT3プ_C_04						●																								
C_RT3プ_D_01						●																								
C_RT3プ_D_02						●																								
C_RT3プ_D_03						●																								
C_RT3プ_D_04						●																								
C_BBプ_01						●																								
C_BBプ_02						●																								
C_BBプ_03						●																								
C_BBプ_04						●																								
C_BBプ_05						●																								
C_BBプ_06						●																								
C_BBプ_07						●																								
C_BBプ_08						●																								
C_BBプ_09						●																								
C_BBプ_10						●																								
C_BBプ_11						●																								
C_BBプ_12						●																								
C_BBプ_13						●																								

【図１８５】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																													
	F_ｸﾗｳﾝBB	F_赤BB	F_青BB	F_通常ﾘﾌﾟ	F_維持ﾘﾌﾟ	F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	F_ｱﾘﾌﾟA	F_ｱﾘﾌﾟB	F_BARﾘﾌﾟ	F_6択維持ﾘﾌﾟ123	F_6択維持ﾘﾌﾟ132	F_6択維持ﾘﾌﾟ213	F_6択維持ﾘﾌﾟ231	F_6択維持ﾘﾌﾟ312	F_6択維持ﾘﾌﾟ321	F_6択突入ﾘﾌﾟ123	F_6択突入ﾘﾌﾟ132	F_6択突入ﾘﾌﾟ213	F_6択突入ﾘﾌﾟ231	F_6択突入ﾘﾌﾟ312	F_6択突入ﾘﾌﾟ321	F_6択転落ﾘﾌﾟ123	F_6択転落ﾘﾌﾟ132	F_6択転落ﾘﾌﾟ213	F_6択転落ﾘﾌﾟ231	F_6択転落ﾘﾌﾟ312
C_BBﾘﾌﾟ_14						●																								
C_BBﾘﾌﾟ_15						●																								
C_BBﾘﾌﾟ_16						●																								
C_BBﾘﾌﾟ_17						●																								
C_BBﾘﾌﾟ_18						●																								
C_BTﾘﾌﾟ_01				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_02				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_03				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_04				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_05				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_06				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_07				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_08				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_BTﾘﾌﾟ_09				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_CTﾘﾌﾟ_01				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_CTﾘﾌﾟ_02				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_CTﾘﾌﾟ_03				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_CTﾘﾌﾟ_04				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_CTﾘﾌﾟ_05				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_CTﾘﾌﾟ_06				●										●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
C_TPﾘﾌﾟ_01				●										●	●	●	●	●	●											
C_TPﾘﾌﾟ_02				●										●	●	●	●	●	●											
C_TPﾘﾌﾟ_03				●										●	●	●	●	●	●											
C_RT5ﾘﾌﾟ_01							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_02							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_03							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_04							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_05							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_06							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_07							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_08							●				●	●	●																	
C_RT5ﾘﾌﾟ_09							●				●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟA											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟB_01											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟB_02											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟC_01											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟC_02											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟC_03											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟD_01											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟD_02											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟD_03											●	●	●																	
C_CD7ﾘﾌﾟD_04											●	●	●																	
C_TP7ﾘﾌﾟA_01											●	●	●																	
C_TP7ﾘﾌﾟB_01											●	●	●																	
C_TP7ﾘﾌﾟB_02											●	●	●																	
C_TP7ﾘﾌﾟB_03											●	●	●																	
C_TP7ﾘﾌﾟB_04											●	●	●																	
C_CU7ﾘﾌﾟA											●	●	●																	
C_CU7ﾘﾌﾟB_01											●	●	●																	
C_CU7ﾘﾌﾟB_02											●	●	●																	
C_CU7ﾘﾌﾟC_01											●	●	●																	
C_CU7ﾘﾌﾟC_02											●	●	●																	
C_CU7ﾘﾌﾟC_03											●	●	●																	
C_CU7ﾘﾌﾟC_04											●	●	●																	
C_CUBARﾘﾌﾟA												●	●																	
C_CUBARﾘﾌﾟB													●																	
C_CDBARﾘﾌﾟA													●																	
C_CDBARﾘﾌﾟB_01									●	●			●																	
C_CDBARﾘﾌﾟB_02									●	●			●																	
C_CDBARﾘﾌﾟC_01													●																	
C_CDBARﾘﾌﾟC_02													●																	
C_BTBARﾘﾌﾟA													●																	
C_BTBARﾘﾌﾟB													●																	

【図１８６】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																													
	F_ｸﾗｳﾝBB	F_赤BB	F_青BB	F_通常ﾘﾌﾟ	F_維持ﾘﾌﾟ	F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	F_ｱﾘﾌﾟA	F_ｱﾘﾌﾟB	F_BARﾘﾌﾟ	F_6択維持ﾘﾌﾟ123	F_6択維持ﾘﾌﾟ132	F_6択維持ﾘﾌﾟ213	F_6択維持ﾘﾌﾟ231	F_6択維持ﾘﾌﾟ312	F_6択維持ﾘﾌﾟ321	F_6択突入ﾘﾌﾟ123	F_6択突入ﾘﾌﾟ132	F_6択突入ﾘﾌﾟ213	F_6択突入ﾘﾌﾟ231	F_6択突入ﾘﾌﾟ312	F_6択突入ﾘﾌﾟ321	F_6択転落ﾘﾌﾟ123	F_6択転落ﾘﾌﾟ132	F_6択転落ﾘﾌﾟ213	F_6択転落ﾘﾌﾟ231	F_6択転落ﾘﾌﾟ312
C_BTBARﾘﾌﾟC_01													●																	
C_BTBARﾘﾌﾟC_02													●																	
C_ﾌｪｲｸA_01										●					●			●			●			●			●			●
C_ﾌｪｲｸA_02										●					●			●			●			●			●			●
C_ﾌｪｲｸA_03										●					●			●			●			●			●			●
C_ﾌｪｲｸB_01										●						●		●	●			●		●	●			●		●
C_ﾌｪｲｸB_02										●						●		●	●			●		●	●			●		●
C_ﾌｪｲｸB_03										●						●		●	●			●		●	●			●		●
C_ﾌｪｲｸC_01									●	●							●		●				●		●				●	
C_ﾌｪｲｸC_02									●	●							●		●				●		●				●	
C_ﾌｪｲｸD_01									●	●																				
C_ﾌｪｲｸD_02									●	●																				
C_ﾌｪｲｸE									●	●																				
C_ﾌｪｲｸF_01									●	●																				
C_ﾌｪｲｸF_02									●	●																				
C_ﾌｪｲｸG_01									●	●																				
C_ﾌｪｲｸG_02									●	●																				
C_ﾌｪｲｸG_03									●	●																				
C_ﾌｪｲｸG_04									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟA_01									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟA_02									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟA_03									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟA_04									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟB_01									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟB_02									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟC_01									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟC_02									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟC_03									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟC_04									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟD_01									●	●																				
C_特殊ﾘﾌﾟD_02									●	●																				
C_CDﾍﾞﾙAAA_01																														
C_CDﾍﾞﾙAAA_02																														
C_CDﾍﾞﾙAAA_03																														
C_CDﾍﾞﾙAAA_04																														
C_CDﾍﾞﾙAAA_05																														
C_CDﾍﾞﾙAAA_06																														
C_CDﾍﾞﾙAAA_07																														
C_CDﾍﾞﾙAAA_08																														
C_CDﾍﾞﾙAAB_01																														
C_CDﾍﾞﾙAAB_02																														
C_CDﾍﾞﾙAAB_03																														
C_CDﾍﾞﾙAAB_04																														
C_CDﾍﾞﾙABA_01																														
C_CDﾍﾞﾙABA_02																														
C_CDﾍﾞﾙABA_03																														
C_CDﾍﾞﾙABA_04																														
C_CDﾍﾞﾙABB_01																														
C_CDﾍﾞﾙABB_02																														
C_CDﾍﾞﾙBAA_01																														
C_CDﾍﾞﾙBAA_02																														
C_CDﾍﾞﾙBAA_03																														
C_CDﾍﾞﾙBAA_04																														
C_CDﾍﾞﾙBAB_01																														
C_CDﾍﾞﾙBAB_02																														
C_CDﾍﾞﾙBBA_01																														
C_CDﾍﾞﾙBBA_02																														
C_CDﾍﾞﾙBBB																														
C_TPﾍﾞﾙ_01																														
C_TPﾍﾞﾙ_02																														
C_TPﾍﾞﾙ_03																														
C_TPﾍﾞﾙ_04																														
C_TPﾍﾞﾙ_05																														

【図１８７】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																													
	F_ｸﾗｳﾝBB	F_赤BB	F_青BB	F_通常ﾘﾌﾟ	F_維持ﾘﾌﾟ	F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	F_ｱﾘﾌﾟA	F_ｱﾘﾌﾟB	F_BARﾘﾌﾟ	F_6択維持ﾘﾌﾟ123	F_6択維持ﾘﾌﾟ132	F_6択維持ﾘﾌﾟ213	F_6択維持ﾘﾌﾟ231	F_6択維持ﾘﾌﾟ312	F_6択維持ﾘﾌﾟ321	F_6択突入ﾘﾌﾟ123	F_6択突入ﾘﾌﾟ132	F_6択突入ﾘﾌﾟ213	F_6択突入ﾘﾌﾟ231	F_6択突入ﾘﾌﾟ312	F_6択突入ﾘﾌﾟ321	F_6択転落ﾘﾌﾟ123	F_6択転落ﾘﾌﾟ132	F_6択転落ﾘﾌﾟ213	F_6択転落ﾘﾌﾟ231	F_6択転落ﾘﾌﾟ312
C_TPﾍﾞﾙ_06																														
C_TPﾍﾞﾙ_07																														
C_TPﾍﾞﾙ_08																														
C_TPﾍﾞﾙ_09																														
C_TPﾍﾞﾙ_10																														
C_TPﾍﾞﾙ_11																														
C_TPﾍﾞﾙ_12																														
C_TPﾍﾞﾙ_13																														
C_TPﾍﾞﾙ_14																														
C_TPﾍﾞﾙ_15																														
C_TPﾍﾞﾙ_16																														
C_TPﾍﾞﾙ_17																														
C_TPﾍﾞﾙ_18																														
C_CTﾍﾞﾙ_01																														
C_CTﾍﾞﾙ_02																														
C_CTﾍﾞﾙ_03																														
C_CTﾍﾞﾙ_04																														
C_CTﾍﾞﾙ_05																														
C_CTﾍﾞﾙ_06																														
C_CUﾍﾞﾙ_01																														
C_CUﾍﾞﾙ_02																														
C_CUﾍﾞﾙ_03																														
C_CUﾍﾞﾙ_04																														
C_CUﾍﾞﾙ_05																														
C_CUﾍﾞﾙ_06																														
C_CUﾍﾞﾙ_07																														
C_CUﾍﾞﾙ_08																														
C_CUﾍﾞﾙ_09																														
C_CUﾍﾞﾙ_10																														
C_CUﾍﾞﾙ_11																														
C_CUﾍﾞﾙ_12																														
C_CUﾍﾞﾙ_13																														
C_CUﾍﾞﾙ_14																														
C_CUﾍﾞﾙ_15																														
C_CUﾍﾞﾙ_16																														
C_CUﾍﾞﾙ_17																														
C_CUﾍﾞﾙ_18																														
C_BTﾍﾞﾙ_01																														
C_BTﾍﾞﾙ_02																														
C_BTﾍﾞﾙ_03																														
C_BTﾍﾞﾙ_04																														
C_BTﾍﾞﾙ_05																														
C_BTﾍﾞﾙ_06																														
C_BTﾍﾞﾙ_07																														
C_BTﾍﾞﾙ_08																														
C_BTﾍﾞﾙ_09																														
C_左1枚役A_01																														
C_左1枚役A_02																														
C_左1枚役A_03																														
C_左1枚役A_04																														
C_左1枚役A_05																														
C_左1枚役A_06																														
C_左1枚役B_01																														
C_左1枚役B_02																														
C_左1枚役B_03																														
C_左1枚役B_04																														
C_左1枚役B_05																														
C_左1枚役B_06																														
C_右1枚役A_01																														
C_右1枚役A_02																														
C_右1枚役A_03																														
C_右1枚役A_04																														
C_右1枚役A_05																														

【図１８８】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																													
	F_ｸﾗｳﾝBB	F_赤BB	F_青BB	F_通常ﾘﾌﾟ	F_維持ﾘﾌﾟ	F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	F_ｱﾘﾌﾟA	F_ｱﾘﾌﾟB	F_BARﾘﾌﾟ	F_6択維持ﾘﾌﾟ123	F_6択維持ﾘﾌﾟ132	F_6択維持ﾘﾌﾟ213	F_6択維持ﾘﾌﾟ231	F_6択維持ﾘﾌﾟ312	F_6択維持ﾘﾌﾟ321	F_6択突入ﾘﾌﾟ123	F_6択突入ﾘﾌﾟ132	F_6択突入ﾘﾌﾟ213	F_6択突入ﾘﾌﾟ231	F_6択突入ﾘﾌﾟ312	F_6択突入ﾘﾌﾟ321	F_6択転落ﾘﾌﾟ123	F_6択転落ﾘﾌﾟ132	F_6択転落ﾘﾌﾟ213	F_6択転落ﾘﾌﾟ231	F_6択転落ﾘﾌﾟ312
C_右1枚役A_06																														
C_右1枚役B_01																														
C_右1枚役B_02																														
C_右1枚役B_03																														
C_右1枚役B_04																														
C_右1枚役B_05																														
C_右1枚役B_06																														
C_左移行役_01																														
C_左移行役_02																														
C_左移行役_03																														
C_中移行役A_01																														
C_中移行役A_02																														
C_中移行役A_03																														
C_中移行役A_04																														
C_中移行役A_05																														
C_中移行役A_06																														
C_中移行役A_07																														
C_中移行役A_08																														
C_中移行役B_01																														
C_中移行役B_02																														
C_中移行役B_03																														
C_中移行役B_04																														
C_中移行役B_05																														
C_中移行役B_06																														
C_右移行役_01																														
C_右移行役_02																														
C_右移行役_03																														
C_右移行役_04																														
C_右移行役_05																														
C_右移行役_06																														
C_ｽｲｶA_01																														
C_ｽｲｶA_02																														
C_ｽｲｶB_01																														
C_ｽｲｶB_02																														
C_ｽｲｶC_01																														
C_ｽｲｶC_02																														
C_ｽｲｶD_01																														
C_ｽｲｶD_02																														
C_ｽｲｶE_01																														
C_ｽｲｶE_02																														
C_ｽｲｶF_01																														
C_ｽｲｶF_02																														
C_ﾁｪﾘｰA_01																														
C_ﾁｪﾘｰA_02																														
C_ﾁｪﾘｰB_01																														
C_ﾁｪﾘｰB_02																														
C_ﾁｪﾘｰB_03																														
C_ﾁｪﾘｰB_04																														
C_ﾁｪﾘｰB_05																														
C_ﾁｪﾘｰB_06																														
C_ﾁｪﾘｰC_01																														
C_ﾁｪﾘｰC_02																														
C_ﾁｪﾘｰC_03																														
C_ﾁｪﾘｰD_01																														
C_ﾁｪﾘｰD_02																														
C_ﾁｪﾘｰE_01																														
C_ﾁｪﾘｰE_02																														
C_SP役A_01																														
C_SP役A_02																														
C_SP役A_03																														
C_SP役A_04																														
C_SP役B_01																														
C_SP役B_02																														

【図１８９】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																							
	F_ブランクBB	F_REG0	F_REG0	F_REG0	F_通常ハズ	F_REG1ハズ	F_REG2ハズ	F_REG3ハズ	F_U→REGハズ	F_スルーハズ	F_ハズレ	F_BARハズ	F_REG1ハズ123	F_REG1ハズ132	F_REG1ハズ213	F_REG1ハズ231	F_REG1ハズ312	F_REG2ハズ123	F_REG2ハズ132	F_REG2ハズ213	F_REG2ハズ231	F_REG2ハズ312	F_REG3ハズ123	F_REG3ハズ231
O_SP役O_01																								
O_SP役O_02																								
O_SP役U_01																								
O_SP役U_02																								
O_SP役E_01																								
O_SP役E_02																								
O_SP役F_01																								
O_SP役F_02																								
O_SP役G																								
O_V→7_01																								
O_V→7_02																								
O_V→7_03																								
O_V→7_04																								
O_V→7_05																								
O_V→7_06																								
O_V→7_07																								
O_V→7_08																								
O_V→7_09																								
O_V→7_10																								
O_V→7_11																								
O_V→7_12																								
O_V→7_13																								
O_V→7_14																								
O_V→7_15																								
O_V→7_16																								
O_V→7_17																								
O_V→7_18																								

【図１９０】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																							
	F_REG3ハズ231	F_REG3ハズ312	F_REG3ハズ321	F_REG3ハズ2xx	F_1/32ハズ	F_1/32ハズ1A	F_1/32ハズ1B	F_1/32ハズ2A	F_1/32ハズ2B	F_2/32ハズ1A	F_2/32ハズ1B	F_3/32ハズ1A	F_3/32ハズ1B	F_4/32ハズ1A	F_4/32ハズ1B	F_5/32ハズ1A	F_5/32ハズ1B	F_6/32ハズ1A	F_6/32ハズ1B	F_純ハズ	F_中ハズ	F_REG2ハズ	F_REG1ハズ	F_REG3ハズ
R_3rd移行_01					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_02					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_03					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_04					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_05					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_06					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_07					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_08					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_09					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_10					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_11					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_12					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_13					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_14					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_15					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_16					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_17					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_3rd移行_18					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_01					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_02					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_03					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_04					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_05					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_06					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_07					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_08					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_2nd移行_09					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					
R_1st移行_01					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_02					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_03					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_04					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_05					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_06					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_07					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_08					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_09					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_10					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_11					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_12					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_13					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_14					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_15					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_16					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_17					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
R_1st移行_18					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●				●	
T_停止制御A																				●	●	●		
T_停止制御B_01																				●	●	●		
T_停止制御B_02																				●	●	●		
T_停止制御B_03																				●	●	●		
T_停止制御B_04																				●	●	●		
T_停止制御C																				●	●	●		
T_停止制御D_01																				●	●	●		
T_停止制御D_02																				●	●	●		
T_停止制御E_01																				●	●	●		
T_停止制御E_02																				●	●	●		
T_停止制御F_01																				●	●	●		
T_停止制御F_02																				●	●	●		
T_停止制御G_01																				●	●	●		
T_停止制御G_02																				●	●	●		
T_停止制御G_03																				●	●	●		
T_停止制御G_04																				●	●	●		
T_停止制御H																						●		

【図１９１】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																							
	F_REG3ハズ321	F_REG3ハズ4xx	F_REG3ハズ5xx	F_REG3ハズ6xx	F_1/32ハズ	F_1/32ハズ1A	F_1/32ハズ1B	F_2/32ハズ1A	F_2/32ハズ1B	F_3/32ハズ1A	F_3/32ハズ1B	F_4/32ハズ1A	F_4/32ハズ1B	F_5/32ハズ1A	F_5/32ハズ1B	F_6/32ハズ1A	F_6/32ハズ1B	F_純ハズ	F_中ハズ	F_REG2ハズ	F_REG1ハズ	F_REG3ハズ	BBハズレ	BB中間ハズ
T_停止制御J_02																		●						
T_停止制御J_03																		●						
T_停止制御J_01																		●						
T_停止制御J_02																		●						
T_停止制御J_03																		●						
T_停止制御K_01																			●					
T_停止制御K_02																			●					
T_停止制御K_03																			●					
T_停止制御K_04																			●					
T_停止制御L_01																			●					
T_停止制御L_02																			●					
BB制限示																							●	●
O_7BBR_01																								
O_7BBR_02																								
O_7BAR																								
O_7BBB_01																								
O_7BBB_02																								
O_CDリ7	●		●																					
O_CUリ7_01	●	●	●	●																				
O_CUリ7_02	●	●	●	●																				
O_CUリ7_03	●	●	●	●																				
O_CUリ7_04	●	●	●	●																				
O_CUリ7_05	●	●	●	●																				
O_CUリ7_06	●	●	●	●																				
O_CUリ7_07	●	●	●	●																				
O_CUリ7_08	●	●	●	●																				
O_CUリ7_09	●	●	●	●																				
O_RT4リ7_01	●																							
O_RT4リ7_02	●																							
O_RT4リ7_03	●																							
O_RT3リ7_A_01																							●	
O_RT3リ7_A_02																							●	
O_RT3リ7_A_03																							●	
O_RT3リ7_B_01																							●	
O_RT3リ7_B_02																							●	
O_RT3リ7_B_03																							●	
O_RT3リ7_B_04																							●	
O_RT3リ7_B_05																							●	
O_RT3リ7_B_06																							●	
O_RT3リ7_B_07																							●	
O_RT3リ7_B_08																							●	
O_RT3リ7_B_09																							●	
O_RT3リ7_C_01																							●	
O_RT3リ7_C_02																							●	
O_RT3リ7_C_03																							●	
O_RT3リ7_C_04																							●	
O_RT3リ7_D_01																							●	
O_RT3リ7_D_02																							●	
O_RT3リ7_D_03																							●	
O_RT3リ7_D_04																							●	
O_BBリ7_01																							●	
O_BBリ7_02																							●	
O_BBリ7_03																							●	
O_BBリ7_04																							●	
O_BBリ7_05																							●	
O_BBリ7_06																							●	
O_BBリ7_07																							●	
O_BBリ7_08																							●	
O_BBリ7_09																							●	
O_BBリ7_10																							●	
O_BBリ7_11																							●	
O_BBリ7_12																							●	
O_BBリ7_13																							●	

【図１９２】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																							
	F_REG3ハズ321	F_REG3ハズ4xx	F_REG3ハズ5xx	F_REG3ハズ6xx	F_1/32ハズ	F_1/32ハズ1A	F_1/32ハズ1B	F_2/32ハズ1A	F_2/32ハズ1B	F_3/32ハズ1A	F_3/32ハズ1B	F_4/32ハズ1A	F_4/32ハズ1B	F_5/32ハズ1A	F_5/32ハズ1B	F_6/32ハズ1A	F_6/32ハズ1B	F_純ハズ	F_中ハズ	F_REG2ハズ	F_REG1ハズ	F_REG3ハズ	BBハズレ	BB中間ハズ
O_BBリ7_14																							●	
O_BBリ7_15																							●	
O_BBリ7_16																							●	
O_BBリ7_17																							●	
O_BBリ7_18																							●	
O_BTリ7_01			●	●																				
O_BTリ7_02			●	●																				
O_BTリ7_03			●	●																				
O_BTリ7_04			●	●																				
O_BTリ7_05			●	●																				
O_BTリ7_06			●	●																				
O_BTリ7_07			●	●																				
O_BTリ7_08			●	●																				
O_BTリ7_09			●	●																				
O_CTリ7_01		●																						
O_CTリ7_02		●																						
O_CTリ7_03		●																						
O_CTリ7_04		●																						
O_CTリ7_05		●																						
O_CTリ7_06		●																						
O_TPリ7_01				●																				
O_TPリ7_02				●																				
O_TPリ7_03				●																				
O_RTSリ7_01		●	●	●																				
O_RTSリ7_02		●	●	●																				
O_RTSリ7_03		●	●	●																				
O_RTSリ7_04		●	●	●																				
O_RTSリ7_05		●	●	●																				
O_RTSリ7_06		●	●	●																				
O_RTSリ7_07		●	●	●																				
O_RTSリ7_08		●	●	●																				
O_RTSリ7_09		●	●	●																				
O_CDリ7_A																								
O_CDTリ7_B_01																								
O_CDTリ7_B_02																								
O_CDTリ7_C_01																								
O_CDTリ7_C_02																								
O_CDTリ7_C_03																								
O_CDTリ7_D_01																								
O_CDTリ7_D_02																								
O_CDTリ7_D_03																								
O_CDTリ7_D_04																								
O_TPTリ7_A_01																								
O_TPTリ7_B_01																								
O_TPTリ7_B_02																								
O_TPTリ7_B_03																								
O_TPTリ7_B_04																								
O_CUTリ7_A																								
O_CUTリ7_E_01																								
O_CUTリ7_E_02																								
O_CUTリ7_C_01																								
O_CUTリ7_C_02																								
O_CUTリ7_C_03																								
O_CUTリ7_C_04																								
O_CUBARリ7_A																								
O_CUBARリ7_B																								
O_CDBARリ7_A																								
O_CDBARリ7_E_01																								
O_CDBARリ7_E_02																								
O_CDBARリ7_C_01																								
O_CDBARリ7_C_02																								
O_BTBARリ7_A																								
O_BTBARリ7_B																								

【図１９３】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																											
	F_6択転落リプ321	F_3択昇格リプ1xx	F_3択昇格リプ2xx	F_3択昇格リプ3xx	F_CBBベル	F_123ベルA	F_123ベルB	F_132ベルA	F_132ベルB	F_213ベルA	F_213ベルB	F_231ベルA	F_231ベルB	F_312ベルA	F_312ベルB	F_321ベルA	F_321ベルB	F_共通ベル	F_強ベル	F_弱スイカ	F_強スイカA	F_強スイカB	F_強チェリー	F_確定チェリー	BB中ハズレ	BB中弱チェリプ	BB中共通ベル	BB中強ベル
C_BTBARリプC_01																												
C_BTBARリプC_02																												
C_フェイクA_01																												
C_フェイクA_02																												
C_フェイクA_03																												
C_フェイクB_01	●																											
C_フェイクB_02	●																											
C_フェイクB_03	●																											
C_フェイクC_01	●																											
C_フェイクC_02	●																											
C_フェイクD_01																												
C_フェイクD_02																												
C_フェイクE																												
C_フェイクF_01																												
C_フェイクF_02																												
C_フェイクG_01																												
C_フェイクG_02																												
C_フェイクG_03																												
C_フェイクG_04																												
C_特殊リプA_01																												
C_特殊リプA_02																												
C_特殊リプA_03																												
C_特殊リプA_04																												
C_特殊リプB_01																												
C_特殊リプB_02																												
C_特殊リプC_01																												
C_特殊リプC_02																												
C_特殊リプC_03																												
C_特殊リプC_04																												
C_特殊リプD_01																												
C_特殊リプD_02																												
C_CDベルAAA_01					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAA_02					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAA_03					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAA_04					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAA_05					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAA_06					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAA_07					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAA_08					●	●				●				●				●									●	
C_CDベルAAB_01					●				●				●				●	●									●	
C_CDベルAAB_02					●				●				●				●	●									●	
C_CDベルAAB_03					●				●				●				●	●									●	
C_CDベルAAB_04					●				●				●				●	●									●	
C_CDベルABA_01					●		●				●				●			●									●	
C_CDベルABA_02					●		●				●				●			●									●	
C_CDベルABA_03					●		●				●				●			●									●	
C_CDベルABA_04					●		●				●				●			●									●	
C_CDベルABB_01					●			●				●				●		●									●	
C_CDベルABB_02					●			●				●				●		●									●	
C_CDベルBAA_01					●			●				●				●		●									●	
C_CDベルBAA_02					●			●				●				●		●									●	
C_CDベルBAA_03					●			●				●				●		●									●	
C_CDベルBAA_04					●			●				●				●		●									●	
C_CDベルBAB_01					●		●				●				●			●									●	
C_CDベルBAB_02					●		●				●				●			●									●	
C_CDベルBBA_01					●				●				●				●	●									●	
C_CDベルBBA_02					●				●				●				●	●									●	
C_CDベルBBB					●	●				●				●				●									●	
C_TPベル_01					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_02					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_03					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_04					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_05					●	●	●	●	●									●	●								●	●

【図１９４】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																											
	F_6択転落リプ321	F_3択昇格リプ1xx	F_3択昇格リプ2xx	F_3択昇格リプ3xx	F_CBBベル	F_123ベルA	F_123ベルB	F_132ベルA	F_132ベルB	F_213ベルA	F_213ベルB	F_231ベルA	F_231ベルB	F_312ベルA	F_312ベルB	F_321ベルA	F_321ベルB	F_共通ベル	F_強ベル	F_弱スイカ	F_強スイカA	F_強スイカB	F_強チェリー	F_確定チェリー	BB中ハズレ	BB中弱チェリプ	BB中共通ベル	BB中強ベル
C_TPベル_06					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_07					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_08					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_09					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_10					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_11					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_12					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_13					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_14					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_15					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_16					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_17					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_TPベル_18					●	●	●	●	●									●	●								●	●
C_CTベル_01					●					●	●							●	●								●	●
C_CTベル_02					●					●	●							●	●								●	●
C_CTベル_03					●					●	●							●	●								●	●
C_CTベル_04					●					●	●							●	●								●	●
C_CTベル_05					●					●	●							●	●								●	●
C_CTベル_06					●					●	●							●	●								●	●
C_CUベル_01					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_02					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_03					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_04					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_05					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_06					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_07					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_08					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_09					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_10					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_11					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_12					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_13					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_14					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_15					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_16					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_17					●							●	●					●	●								●	●
C_CUベル_18					●							●	●					●	●								●	●
C_BTベル_01					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_02					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_03					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_04					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_05					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_06					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_07					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_08					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_BTベル_09					●									●	●	●	●	●	●								●	
C_左1枚役A_01					●	●	●											●									●	
C_左1枚役A_02					●	●	●											●									●	
C_左1枚役A_03					●	●	●											●									●	
C_左1枚役A_04					●	●	●											●									●	
C_左1枚役A_05					●	●	●											●									●	
C_左1枚役A_06					●	●	●											●									●	
C_左1枚役B_01					●			●	●									●									●	
C_左1枚役B_02					●			●	●									●									●	
C_左1枚役B_03					●			●	●									●									●	
C_左1枚役B_04					●			●	●									●									●	
C_左1枚役B_05					●			●	●									●									●	
C_左1枚役B_06					●			●	●									●									●	
C_右1枚役A_01					●									●	●			●									●	
C_右1枚役A_02					●									●	●			●									●	
C_右1枚役A_03					●									●	●			●									●	
C_右1枚役A_04					●									●	●			●									●	
C_右1枚役A_05					●									●	●			●									●	

【図１９５】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																											
	F_6択転落リプ321	F_3択昇格リプ1xx	F_3択昇格リプ2xx	F_3択昇格リプ3xx	F_CBBベル	F_123ベルA	F_123ベルB	F_132ベルA	F_132ベルB	F_213ベルA	F_213ベルB	F_231ベルA	F_231ベルB	F_312ベルA	F_312ベルB	F_321ベルA	F_321ベルB	F_共通ベル	F_強ベル	F_弱スイカ	F_強スイカA	F_強スイカB	F_強チェリー	F_確定チェリー	BB中ハズレ	BB中弱チェリプ	BB中共通ベル	BB中強ベル
C_右1枚役A_06					●									●	●			●									●	
C_右1枚役B_01					●											●	●	●									●	
C_右1枚役B_02					●											●	●	●									●	
C_右1枚役B_03					●											●	●	●									●	
C_右1枚役B_04					●											●	●	●									●	
C_右1枚役B_05					●											●	●	●									●	
C_右1枚役B_06					●											●	●	●									●	
C_左移行役_01					●	●	●	●	●									●									●	
C_左移行役_02					●	●	●	●	●									●									●	
C_左移行役_03					●	●	●	●	●									●									●	
C_中移行役A_01					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役A_02					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役A_03					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役A_04					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役A_05					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役A_06					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役A_07					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役A_08					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役B_01					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役B_02					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役B_03					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役B_04					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役B_05					●					●	●	●	●					●									●	
C_中移行役B_06					●					●	●	●	●					●									●	
C_右移行役_01					●									●	●	●	●	●						●			●	
C_右移行役_02					●									●	●	●	●	●						●			●	
C_右移行役_03					●									●	●	●	●	●						●			●	
C_右移行役_04					●									●	●	●	●	●						●			●	
C_右移行役_05					●									●	●	●	●	●						●			●	
C_右移行役_06					●									●	●	●	●	●						●			●	
C_スイカA_01					●													●		●	●	●					●	
C_スイカA_02					●													●		●	●	●					●	
C_スイカB_01					●													●		●	●	●					●	
C_スイカB_02					●													●		●	●	●					●	
C_スイカC_01					●													●		●	●	●					●	
C_スイカC_02					●													●		●	●	●					●	
C_スイカD_01					●													●		●	●	●					●	
C_スイカD_02					●													●		●	●	●					●	
C_スイカE_01					●													●		●	●						●	
C_スイカE_02					●													●		●	●						●	
C_スイカF_01					●													●		●		●					●	
C_スイカF_02					●													●		●		●					●	
C_チェリーA_01					●													●					●				●	
C_チェリーA_02					●													●					●				●	
C_チェリーB_01					●													●					●				●	
C_チェリーB_02					●													●					●				●	
C_チェリーB_03					●													●					●				●	
C_チェリーB_04					●													●					●				●	
C_チェリーB_05					●													●					●				●	
C_チェリーB_06					●													●					●				●	
C_チェリーC_01					●													●					●				●	
C_チェリーC_02					●													●					●				●	
C_チェリーC_03					●													●					●				●	
C_チェリーD_01					●													●					●				●	
C_チェリーD_02					●													●					●				●	
C_チェリーE_01					●													●					●				●	
C_チェリーE_02					●													●					●				●	
C_SP役A_01					●													●						●			●	
C_SP役A_02					●													●						●			●	
C_SP役A_03					●													●						●			●	
C_SP役A_04					●													●						●			●	
C_SP役B_01					●											●	●	●						●			●	
C_SP役B_02					●											●	●	●						●			●	

【図１９６】

図柄組合せテーブル

図柄組合せ	当籤役																											
	F_6択転落リプ321	F_3択昇格リプ1xx	F_3択昇格リプ2xx	F_3択昇格リプ3xx	F_CBBベル	F_123ベルA	F_123ベルB	F_132ベルA	F_132ベルB	F_213ベルA	F_213ベルB	F_231ベルA	F_231ベルB	F_312ベルA	F_312ベルB	F_321ベルA	F_321ベルB	F_共通ベル	F_強ベル	F_弱スイカ	F_強スイカA	F_強スイカB	F_強チェリー	F_確定チェリー	BB中ハズレ	BB中弱チェリプ	BB中共通ベル	BB中強ベル
C_SP役C_01					●													●						●			●	
C_SP役C_02					●													●						●			●	
C_SP役D_01					●											●	●	●				●		●			●	
C_SP役D_02					●											●	●	●				●		●			●	
C_SP役E_01					●											●	●	●						●			●	
C_SP役E_02					●											●	●	●						●			●	
C_SP役F_01					●													●						●			●	
C_SP役F_02					●													●						●			●	
C_SP役G					●	●	●											●						●			●	
C_Vベル_01					●																							
C_Vベル_02					●																							
C_Vベル_03					●																							
C_Vベル_04					●																							
C_Vベル_05					●																							
C_Vベル_06					●																							
C_Vベル_07					●																							
C_Vベル_08					●																							
C_Vベル_09					●																							
C_Vベル_10					●																							
C_Vベル_11					●																							
C_Vベル_12					●																							
C_Vベル_13					●																							
C_Vベル_14					●																							
C_Vベル_15					●																							
C_Vベル_16					●																							
C_Vベル_17					●																							
C_Vベル_18					●																							

【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リプ_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リプ_C_03	0	
チェリー	チェリー	チェリー	C_RT3リプ_C_04	0	
BAR	チェリー	赤7	C_RT3リプ_D_01	0	
BAR	チェリー	チェリー	C_RT3リプ_D_02	0	
スイカ1	チェリー	赤7	C_RT3リプ_D_03	0	
スイカ1	チェリー	チェリー	C_RT3リプ_D_04	0	
BAR	ベル1	ベル1	C_BBリプ_01	0	BB中リプレイ
BAR	ベル1	スイカ2	C_BBリプ_02	0	
BAR	ベル1	スイカ1	C_BBリプ_03	0	
BAR	ベル2	ベル1	C_BBリプ_04	0	
BAR	ベル2	スイカ2	C_BBリプ_05	0	
BAR	ベル2	スイカ1	C_BBリプ_06	0	
BAR	ベル3	ベル1	C_BBリプ_07	0	
BAR	ベル3	スイカ2	C_BBリプ_08	0	
BAR	ベル3	スイカ1	C_BBリプ_09	0	
スイカ1	ベル1	ベル1	C_BBリプ_10	0	
スイカ1	ベル1	スイカ2	C_BBリプ_11	0	
スイカ1	ベル1	スイカ1	C_BBリプ_12	0	
スイカ1	ベル2	ベル1	C_BBリプ_13	0	
スイカ1	ベル2	スイカ2	C_BBリプ_14	0	
スイカ1	ベル2	スイカ1	C_BBリプ_15	0	
スイカ1	ベル3	ベル1	C_BBリプ_16	0	
スイカ1	ベル3	スイカ2	C_BBリプ_17	0	
スイカ1	ベル3	スイカ1	C_BBリプ_18	0	
ベル1	青7	リプレイ	C_BTリプ_01	0	平行リプレイ (RT1移行図柄)
ベル1	BAR	リプレイ	C_BTリプ_02	0	
ベル1	ベル1	リプレイ	C_BTリプ_03	0	
ベル2	青7	リプレイ	C_BTリプ_04	0	
ベル2	BAR	リプレイ	C_BTリプ_05	0	
ベル2	ベル1	リプレイ	C_BTリプ_06	0	
ベル3	青7	リプレイ	C_BTリプ_07	0	
ベル3	BAR	リプレイ	C_BTリプ_08	0	
ベル3	ベル1	リプレイ	C_BTリプ_09	0	
赤7	リプレイ	赤7	C_CTリプ_01	0	
赤7	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_02	0	
青7	リプレイ	赤7	C_CTリプ_03	0	
青7	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_04	0	
スイカ1	リプレイ	赤7	C_CTリプ_05	0	
スイカ1	リプレイ	チェリー	C_CTリプ_06	0	
リプレイ	チェリー	ベル1	C_TPリプ_01	0	
リプレイ	チェリー	スイカ2	C_TPリプ_02	0	
リプレイ	チェリー	スイカ1	C_TPリプ_03	0	
赤7	リプレイ	ベル1	C_RT5リプ_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リプ_02	0	
赤7	リプレイ	スイカ1	C_RT5リプ_03	0	
青7	リプレイ	ベル1	C_RT5リプ_04	0	
青7	リプレイ	スイカ2	C_RT5リプ_05	0	
青7	リプレイ	スイカ1	C_RT5リプ_06	0	
スイカ1	リプレイ	ベル1	C_RT5リプ_07	0	
スイカ1	リプレイ	スイカ2	C_RT5リプ_08	0	
スイカ1	リプレイ	スイカ1	C_RT5リプ_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リプ_A_01	0	7揃いリプ (RT5移行図柄)
赤7	赤7	チェリー	C_CDリプ_B_01	0	
赤7	スイカ2	チェリー	C_CDリプ_B_02	0	
赤7	チェリー	赤7	C_CDリプ_C_01	0	
スイカ2	チェリー	赤7	C_CDリプ_C_02	0	
リプレイ	チェリー	赤7	C_CDリプ_C_03	0	
青7	赤7	赤7	C_CDリプ_D_01	0	
青7	赤7	チェリー	C_CDリプ_D_02	0	
スイカ1	赤7	赤7	C_CDリプ_D_03	0	
スイカ1	赤7	チェリー	C_CDリプ_D_04	0	
赤7	BAR	BAR	C_TPリプ_A_01	0	
赤7	リプレイ	BAR	C_TPリプ_B_01	0	
スイカ1	リプレイ	BAR	C_TPリプ_B_02	0	
スイカ1	リプレイ	BAR	C_TPリプ_B_03	0	
チェリー	リプレイ	BAR	C_TPリプ_B_04	0	
スイカ2	赤7	BAR	C_CUリプ_A	0	
スイカ2	赤7	リプレイ	C_CUリプ_B_01	0	
スイカ2	リプレイ	リプレイ	C_CUリプ_B_02	0	
青7	赤7	BAR	C_CUリプ_C_01	0	
青7	スイカ2	BAR	C_CUリプ_C_02	0	
ベル1	赤7	BAR	C_CUリプ_C_03	0	
ベル1	スイカ2	BAR	C_CUリプ_C_04	0	
赤7	BAR	リプレイ	C_CUBARリプ_A	0	BAR揃いリプ (RT5移行図柄)
赤7	チェリー	リプレイ	C_CUBARリプ_B	0	
BAR	BAR	BAR	C_CDBARリプ_A	0	
BAR	BAR	リプレイ	C_CDBARリプ_B_01	0	
BAR	リプレイ	リプレイ	C_CDBARリプ_B_02	0	
BAR	ベル1	BAR	C_CDBARリプ_C_01	0	
BAR	ベル1	BAR	C_CDBARリプ_C_02	0	
赤7	赤7	BAR	C_BTBARリプ_A	0	
赤7	スイカ2	BAR	C_BTBARリプ_B	0	
スイカ1	赤7	BAR	C_BTBARリプ_C_01	0	
スイカ1	スイカ2	BAR	C_BTBARリプ_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_特殊リプ_A_01	0	リーチ目リプ
スイカ2	スイカ2	BAR	C_特殊リプ_A_02	0	
リプレイ	スイカ2	青7	C_特殊リプ_A_03	0	
リプレイ	スイカ2	BAR	C_特殊リプ_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_特殊リプB_01	0	リーチ目リプ
リプレイ	スイカ2	チェリー	C_特殊リプB_02	0	
スイカ2	チェリー	青7	C_特殊リプC_01	0	
スイカ2	チェリー	BAR	C_特殊リプC_02	0	
リプレイ	チェリー	青7	C_特殊リプC_03	0	
リプレイ	チェリー	BAR	C_特殊リプC_04	0	
BAR	赤7	リプレイ	C_特殊リプD_01	0	
BAR	スイカ2	リプレイ	C_特殊リプD_02	0	
ベル1	ベル1	ベル1	C_CDベルAAA_01	8	ベル
ベル1	ベル1	ベル3	C_CDベルAAA_02	8	
ベル1	ベル2	ベル1	C_CDベルAAA_03	8	
ベル1	ベル2	ベル3	C_CDベルAAA_04	8	
ベル2	ベル1	ベル1	C_CDベルAAA_05	8	
ベル2	ベル1	ベル3	C_CDベルAAA_06	8	
ベル2	ベル2	ベル1	C_CDベルAAA_07	8	
ベル2	ベル2	ベル3	C_CDベルAAA_08	8	
ベル1	ベル1	ベル2	C_CDベルAAB_01	8	
ベル1	ベル2	ベル2	C_CDベルAAB_02	8	
ベル2	ベル1	ベル2	C_CDベルAAB_03	8	
ベル2	ベル2	ベル2	C_CDベルAAB_04	8	
ベル1	ベル3	ベル1	C_CDベルABA_01	8	
ベル1	ベル3	ベル3	C_CDベルABA_02	8	
ベル2	ベル3	ベル1	C_CDベルABA_03	8	
ベル2	ベル3	ベル3	C_CDベルABA_04	8	
ベル1	ベル3	ベル2	C_CDベルABB_01	8	
ベル2	ベル3	ベル2	C_CDベルABB_02	8	
ベル3	ベル1	ベル1	C_CDベルBAA_01	8	
ベル3	ベル1	ベル3	C_CDベルBAA_02	8	
ベル3	ベル2	ベル1	C_CDベルBAA_03	8	
ベル3	ベル2	ベル3	C_CDベルBAA_04	8	
ベル3	ベル1	ベル2	C_CDベルBAB_01	8	
ベル3	ベル2	ベル2	C_CDベルBAB_02	8	
ベル3	ベル3	ベル1	C_CDベルBBA_01	8	
ベル3	ベル3	ベル3	C_CDベルBBA_02	8	
ベル3	ベル3	ベル2	C_CDベルBBB	8	
ベル1	赤7	赤7	C_TPベル_01	8	
ベル1	赤7	チェリー	C_TPベル_02	8	
ベル1	スイカ2	赤7	C_TPベル_03	8	
ベル1	スイカ2	チェリー	C_TPベル_04	8	
ベル1	リプレイ	赤7	C_TPベル_05	8	
ベル1	リプレイ	チェリー	C_TPベル_06	8	
ベル2	赤7	赤7	C_TPベル_07	8	
ベル2	赤7	チェリー	C_TPベル_08	8	
ベル2	スイカ2	赤7	C_TPベル_09	8	
ベル2	スイカ2	チェリー	C_TPベル_10	8	
ベル2	リプレイ	赤7	C_TPベル_11	8	
ベル2	リプレイ	チェリー	C_TPベル_12	8	
ベル3	赤7	赤7	C_TPベル_13	8	
ベル3	赤7	チェリー	C_TPベル_14	8	
ベル3	スイカ2	赤7	C_TPベル_15	8	
ベル3	スイカ2	チェリー	C_TPベル_16	8	
ベル3	リプレイ	赤7	C_TPベル_17	8	
ベル3	リプレイ	チェリー	C_TPベル_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ベル_01	8	ベル
スイカ2	ベル2	リプレイ	C_CTベル_02	8	
スイカ2	ベル3	リプレイ	C_CTベル_03	8	
リプレイ	ベル1	リプレイ	C_CTベル_04	8	
リプレイ	ベル2	リプレイ	C_CTベル_05	8	
リプレイ	ベル3	リプレイ	C_CTベル_06	8	
BAR	ベル1	赤7	C_CUベル_01	8	
BAR	ベル1	チェリー	C_CUベル_02	8	
BAR	ベル2	赤7	C_CUベル_03	8	
BAR	ベル2	チェリー	C_CUベル_04	8	
BAR	ベル3	赤7	C_CUベル_05	8	
BAR	ベル3	チェリー	C_CUベル_06	8	
スイカ1	ベル1	赤7	C_CUベル_07	8	
スイカ1	ベル1	チェリー	C_CUベル_08	8	
スイカ1	ベル2	赤7	C_CUベル_09	8	
スイカ1	ベル2	チェリー	C_CUベル_10	8	
スイカ1	ベル3	赤7	C_CUベル_11	8	
スイカ1	ベル3	チェリー	C_CUベル_12	8	
チェリー	ベル1	赤7	C_CUベル_13	8	
チェリー	ベル1	チェリー	C_CUベル_14	8	
チェリー	ベル2	赤7	C_CUベル_15	8	
チェリー	ベル2	チェリー	C_CUベル_16	8	
チェリー	ベル3	赤7	C_CUベル_17	8	
チェリー	ベル3	チェリー	C_CUベル_18	8	
BAR	チェリー	ベル1	C_BTベル_01	8	
BAR	チェリー	ベル2	C_BTベル_02	8	
BAR	チェリー	ベル3	C_BTベル_03	8	
スイカ1	チェリー	ベル1	C_BTベル_04	8	
スイカ1	チェリー	ベル2	C_BTベル_05	8	
スイカ1	チェリー	ベル3	C_BTベル_06	8	
チェリー	チェリー	ベル1	C_BTベル_07	8	
チェリー	チェリー	ベル2	C_BTベル_08	8	
チェリー	チェリー	ベル3	C_BTベル_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 3BET	略称
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	RTO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 3BET	略称
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_Vベル_01	12	CBB中ベル
ベル1	ベル1	チェリー	C_Vベル_02	12	
ベル1	ベル2	赤7	C_Vベル_03	12	
ベル1	ベル2	チェリー	C_Vベル_04	12	
ベル1	ベル3	赤7	C_Vベル_05	12	
ベル1	ベル3	チェリー	C_Vベル_06	12	
ベル2	ベル1	赤7	C_Vベル_07	12	
ベル2	ベル1	チェリー	C_Vベル_08	12	
ベル2	ベル2	赤7	C_Vベル_09	12	
ベル2	ベル2	チェリー	C_Vベル_10	12	
ベル2	ベル3	赤7	C_Vベル_11	12	
ベル2	ベル3	チェリー	C_Vベル_12	12	
ベル3	ベル1	赤7	C_Vベル_13	12	
ベル3	ベル1	チェリー	C_Vベル_14	12	
ベル3	ベル2	赤7	C_Vベル_15	12	
ベル3	ベル2	チェリー	C_Vベル_16	12	
ベル3	ベル3	赤7	C_Vベル_17	12	
ベル3	ベル3	チェリー	C_V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_通常ﾘﾌﾟ	平行ﾘﾌﾟﾚｲ(RT1移行図柄)
F_維持ﾘﾌﾟ	斜めﾘﾌﾟﾚｲ
F_弱ﾁｪﾘﾌﾟ	弱ﾁｪﾘﾌﾟ(RT3移行図柄)
F_強ﾁｪﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ(RT5移行図柄)
F_ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ(RT4移行図柄)
F_ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ	ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟ
F_ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ	ﾌｪｲｸﾘﾌﾟ
F_ｱﾘﾌﾟA	7揃いﾘﾌﾟ(RT5移行図柄)
F_ｱﾘﾌﾟB	

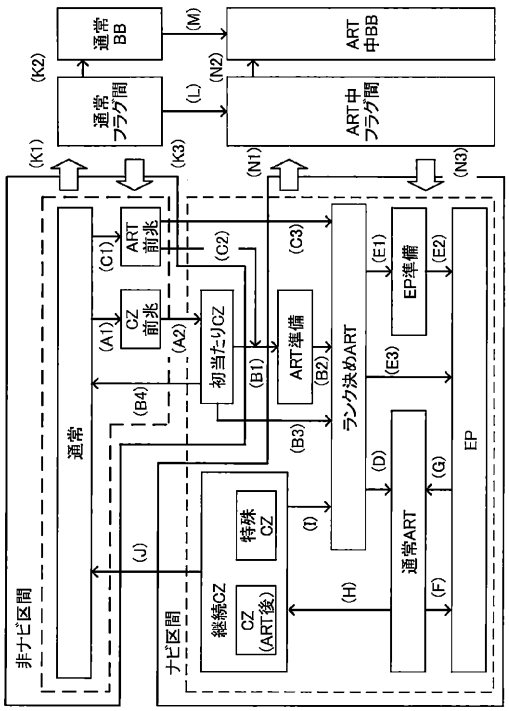
当籤役	図柄組合せ
F_BARﾘﾌﾟ	BAR揃いﾘﾌﾟ(RT5移行図柄)
F_共通ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_強ﾍﾞﾙ	
F_弱ｽｲｶ	ｽｲｶ
F_強ｽｲｶA	
F_強ｽｲｶB	
F_強ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ
F_確定ﾁｪﾘｰ	確定出目
F_CBBﾍﾞﾙ	CBB中ﾍﾞﾙ
F_BB中弱ﾁｪﾘﾌﾟ	BB中ﾘﾌﾟﾚｲ
F_BB中共通ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ
F_BB中強ﾍﾞﾙ	

(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択維持ﾘﾌﾟ123	C_CUﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択維持ﾘﾌﾟ132	C_BTﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択維持ﾘﾌﾟ213	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択維持ﾘﾌﾟ231	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択維持ﾘﾌﾟ312	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択維持ﾘﾌﾟ321	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ
F_6択突入ﾘﾌﾟ123	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択突入ﾘﾌﾟ132	C_BTﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択突入ﾘﾌﾟ213	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択突入ﾘﾌﾟ231	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択突入ﾘﾌﾟ312	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_BTﾘﾌﾟ
F_6択突入ﾘﾌﾟ321	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ
F_6択転落ﾘﾌﾟ123	C_CUﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ
F_6択転落ﾘﾌﾟ132	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_CUﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ
F_6択転落ﾘﾌﾟ213	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_CUﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ
F_6択転落ﾘﾌﾟ231	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_CUﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ
F_6択転落ﾘﾌﾟ312	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_CUﾘﾌﾟ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ
F_6択転落ﾘﾌﾟ321	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	小山ﾘﾌﾟﾚｲ	C_CUﾘﾌﾟ
F_3択昇格ﾘﾌﾟ1xx	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CTﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ
F_3択昇格ﾘﾌﾟ2xx	C_CUﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ
F_3択昇格ﾘﾌﾟ3xx	C_BTﾘﾌﾟ	C_BTﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	C_CUﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ	強ﾁｬﾝｽﾘﾌﾟ

※ 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_ｱﾘﾌﾟA	7揃い
F_ｱﾘﾌﾟ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

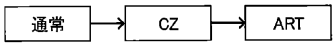
(B) 内部当籤役と抽籤用フラグとの対応関係（スタート時又は停止時の抽籤用）

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

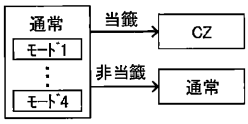
【図２０９】

通常中の遊技の流れ

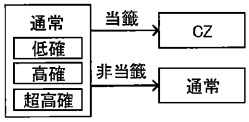
(A)通常⇒CZ⇒ART



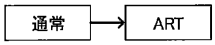
(A-1)通常⇒CZ(ベル当籤時のモードに応じた抽籤)



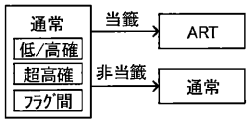
(A-2)通常⇒CZ(抽籤用フラグと状態とに応じた抽籤)



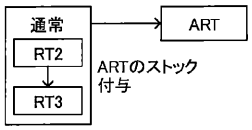
(B)通常⇒ART



(B-1)通常⇒ART(抽籤用フラグと状態とに応じた抽籤)



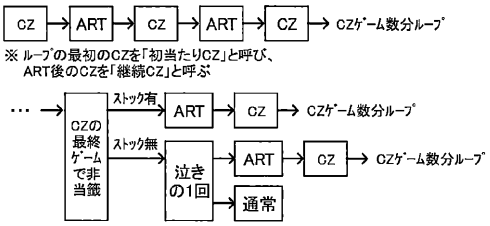
(B-2)通常⇒ART(RT3への移行)



【図２１０】

CZ中の遊技の流れ

(A)CZからARTへの基本的な流れ



(B)初当たりCZの概要

残りCZゲーム数	・・・	2	1	0	終了 次遊技
ART移行契機	フェーズA			フェーズB	フェーズC

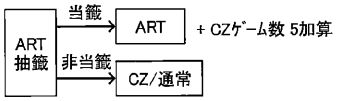
(C)継続CZの概要

残りCZゲーム数	・・・	2	1	0	0	終了 次遊技
ART移行契機	フェーズA				フェーズD	フェーズC

【図２１１】

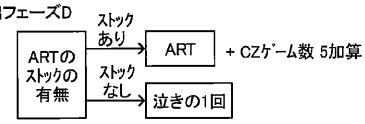
(D)各フェーズの概要

抽籤フェーズA、B、C

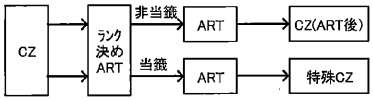


※ 抽籤フェーズ毎に当籤確率が異なる

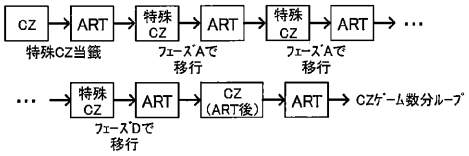
放出フェーズD



(E)継続CZの種別抽籤



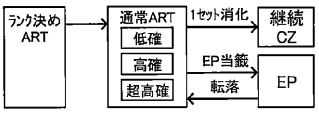
(F)特殊CZの流れ



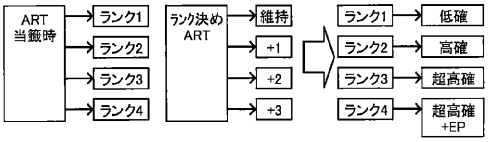
【図２１２】

ART中の遊技の流れ

(A)ARTの概要

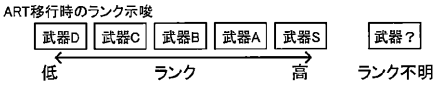


(B)ART中のランク(低確・高確・超高確)の決め方



(C)ランク示唆演出の概要

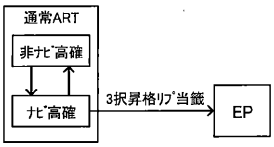
ART移行時のランク示唆



通常ART中の抽籤状態示唆

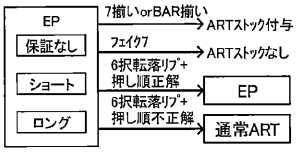
ARTの抽籤状態	演出ステージ
低確	ステージ1
高確	ステージ2
超高確	ステージ3

(D)通常ART⇒EP



【図２１３】

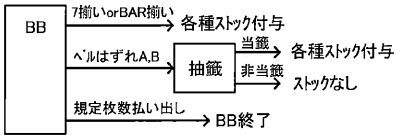
(E)EPの概要



※ 7揃い、BAR揃い又はフェイク7当籤時に転落モード移行（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）
※ 転落モード「保証なし」では、6択転落リプの押し順を報知せず、
転落モード「ショート」「ロング」では、6択転落リプ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ドの移行（昇格）

【図２１４】

BB中の遊技の流れ



※ NBB中は、ベルはずれで、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			
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード1	モード2	モード3	モード4
モード1	192	0	0	0	176	0	0	0
モード2	48	192	0	0	48	176	0	0
モード3	12	48	192	0	24	48	176	0
モード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			
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード1	モード2	モード3	モード4
モード1	128	0	0	0	96	0	0	0
モード2	96	128	0	0	96	96	0	0
モード3	24	96	128	0	48	96	96	0
モード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			
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード1	モード2	モード3	モード4
モード1	240	224	192	0	224	192	128	0
モード2	12	24	48	0	24	48	96	0
モード3	3	6	12	0	6	12	24	0
モード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	
モード1	192	176
モード2	48	48
モード3	12	24
モード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	
モード1	176	128
モード2	64	96
モード3	16	32
モード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:モード4
         DB     12      ;B1:モード3
         DB     48      ;B2:モード2
;
dVCMD1_04 EQU   $
         DB     00000111B
         DB     8       ;B0:モード4
         DB     24      ;B1:モード3
         DB     48      ;B2:モード2
;
dVCMD1_16 EQU   $
         DB     00000110B
         DB     16      ;B0:モード4
         DB     64      ;B1:モード3
;
dVCMD1_17 EQU   $
         DB     00000110B
         DB     32      ;B0:モード4
         DB     96      ;B1:モード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
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	0	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	0
高確_A	256
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			
	モード1	モード2	モード3	モード4	モード1	モード2	モード3	モード4
非当籤	256	255	250	214	256	254	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 モード 1
         DB     cPRB__1             ;[1]VC モード 2
         DB     cPRB__6             ;[2]VC モード 3
         DB     cPRB_42             ;[3]VC モード 4
;
dNRMVC_H  EQU   $                   ;高設定
         DB     cPRB__0             ;[0]VC モード 1
         DB     cPRB__2             ;[1]VC モード 2
         DB     cPRB__6             ;[2]VC モード 3
         DB     cPRB_42             ;[3]VC モード 4
```

【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	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	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	256	254	254	254	192	128	128	128	128	256
当籤	0	2	2	2	64	128	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	256	256	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応じて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7	7揃い	BAR揃い
非当籤	254	254	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	2	2	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7	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7	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7	7揃い	BAR揃い
非当籤	224	255	0	224	0	0	0	0	0	224	0	0
当籤	32	1	256	32	256	256	256	256	256	32	256	256

【図229】

(E)CZ中ART抽籤テーブル(CZ(ART後)、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7	7揃い	BAR揃い
非当籤	0	255	0	224	0	0	0	0	0	224	0	0
当籤	256	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7	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7	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7	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230】

(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7	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

(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7	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	255	256	256	240	224	224	224	256	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

【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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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

(G)ART中ストック抽籤テーブル(EP中、かつ、転落モード:ロング時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ											
	はずれ	通常ﾘﾌﾟ、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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、ﾍﾞﾙ	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	強ﾍﾞﾙ	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	低設定 当籤契機				高設定 当籤契機			
	初当り	上乗せA	上乗せB	上乗せC	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	243	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

【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

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、通常ﾘﾌﾟ間、又は、通常BB中のART当籤時
上乗せA	EP中のART当籤時
上乗せB	継続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	弱チャンスリプ	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル	7揃い	BAR揃い
ランク1	192	192	192	192	192	192	192	192	0
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	58	0
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	5	230
ランク4	1	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	192	128	128	128	128	0
ランク2	58	58	58	58	58	116	116	116	116	230
ランク3	5	5	5	5	5	10	10	10	10	24
ランク4	1	1	1	1	1	2	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	128	0	0	0	0	0
ランク2	116	116	116	116	116	116	230	230	230	230	0
ランク3	10	10	10	10	10	10	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)			
	強スイカ	強チェリー	強チャンスリプ	強ベル
ランク1	192	192	192	192
ランク2	58	58	58	58
ランク3	5	5	5	5
ランク4	1	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	192	128	128	128	192	0
ランク2	58	58	58	58	58	116	116	116	58	230
ランク3	5	5	5	5	5	10	10	10	5	24
ランク4	1	1	1	1	1	2	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	116	116	116	116	116	116	230	230	230	116	0
ランク3	10	10	10	10	10	10	24	24	24	10	192
ランク4	2	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	通常リプ、ベル	弱スイカ	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	192	192	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

(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	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ランク2	230	230	230	230	230	230	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:CZ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7	7揃い	BAR揃い
ランク1	230	230	230	230	230	0	0	0	0	0	0	230	0	0
ランク2	24	24	24	24	24	230	230	230	230	230	0	24	0	0
ランク3	1	1	1	1	1	24	24	24	24	24	0	1	230	0
ランク4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	256	1	26	256

(K)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング:CZ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	26

(L)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイミング:CZ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	128	0	0	0	0	0
ランク3	10	10	10	10	10	116	230	230	230	230	0
ランク4	2	2	2	2	2	12	26	26	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：フラグ間状態）

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	強チャンスリプ	強ベル	確定チェリー
ランク1	192	192	192	192	192	0
ランク2	58	58	58	58	58	0
ランク3	5	5	5	5	5	192
ランク4	1	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			
	ベルハズレA	ベルハズレB	7揃い	BAR揃い
ランク1	192	192	192	0
ランク2	58	58	58	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：複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7	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7	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	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	256	224	255	255	255	192	192	192	255	256	256
ナビ高確+5G	0	0	28	0	0	0	56	56	56	0	0	0
ナビ高確+10G	1	0	4	1	1	1	8	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	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	224	255	224	224	252	252	128	128	128	224	256	256
ナビ高確+5G	28	1	28	28	0	0	112	112	112	28	0	0
ナビ高確+10G	4	0	4	4	4	4	16	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	フェイク7	7揃い	BAR揃い
非当籤	128	243	128	128	0	0	0	0	0	128	256	256
ナビ高確+5G	112	13	112	112	224	224	128	128	128	112	0	0
ナビ高確+10G	16	0	16	16	32	32	128	128	128	16	0	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	弱入力	弱チェリー	弱チャンスリプ	強入力	強チェリー	弱チャンスリプ	強ベル	リーチ目リプ
非当籤	256	192	0	128	0	0	0	0	256
CZ+5G	0	56	224	112	224	0	0	0	0
CZ+10G	0	6	28	14	28	224	224	224	0
CZ+20G	0	1	3	1	3	28	28	28	0
CZ+30G	0	1	1	1	1	4	4	4	0

(B)CZゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、かつ、非ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ								
	はずれ	弱入力	弱チェリー	弱チャンスリプ	強入力	強チェリー	弱チャンスリプ	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、かつ、ナビ高確時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ								
	はずれ	弱入力	弱チェリー	弱チャンスリプ	強入力	強チェリー	弱チャンスリプ	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	弱入力	強入力	強チェリー	強ベル	フェイク1	7捕い	BAR捕い	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	弱入力	強入力	強チェリー	強ベル	フェイク1	7捕い	BAR捕い
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	弱入力	強入力	強チェリー	強ベル	フェイク1	7捕い	BAR捕い
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	ベルハズレA	ベルハズレ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

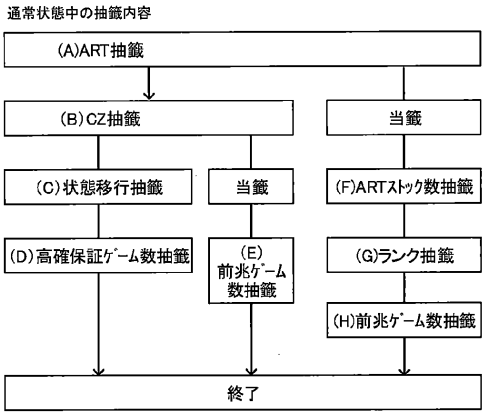
(B)BB中CZ抽籤テーブル(通常BB中用)

抽籤結果	抽籤用フラグ							
	CBBベル	中段ベル	斜めベル	ベルハズレA	ベルハズレ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)

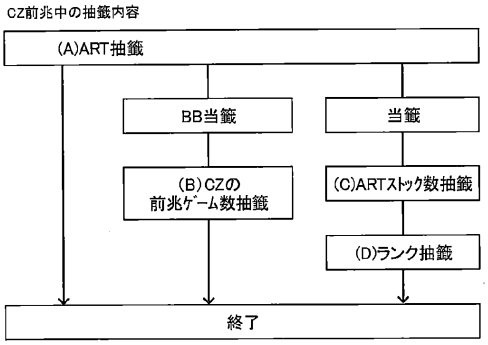
抽籤結果	抽籤用フラグ							
	CBBベル	中段ベル	斜めベル	ベルハズレA	ベルハズレB	フェイク	7揃い	BAR揃い
非当籤	256	256	256	146	146	256	0	256
当籤	0	0	0	110	110	0	256	0

【図２５０】



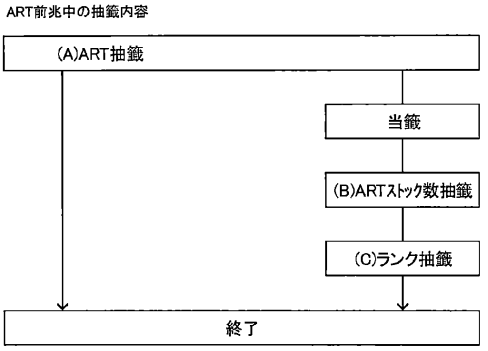
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	ART当籤、かつ、当該遊技でBB作動	モード、状態をクリア
通常BB	ART非当籤、かつ、当該遊技でBB作動	
通常フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
ART前兆	ART当籤	モード、状態をクリア
CZ前兆	CZ当籤	状態をクリア

【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	モードのクリア、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	モードのクリア
ART準備中	ART当籤、かつ、ART前兆なし、かつ、低RT	モードのクリア
ART前兆	ART当籤	モードのクリア
初当たりCZ	CZ前兆なし	

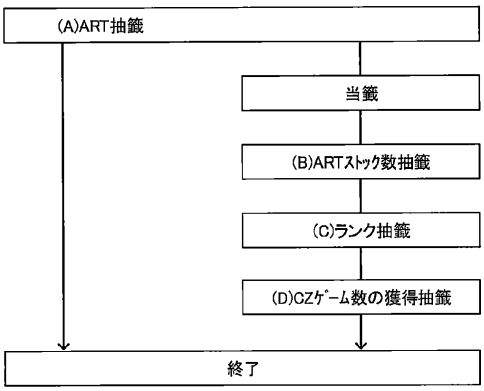
【図２５２】



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ゲーム数に「10」をセット
ART準備中	ART前兆なし、かつ、低RT	CZゲーム数に「10」をセット

【図２５３】

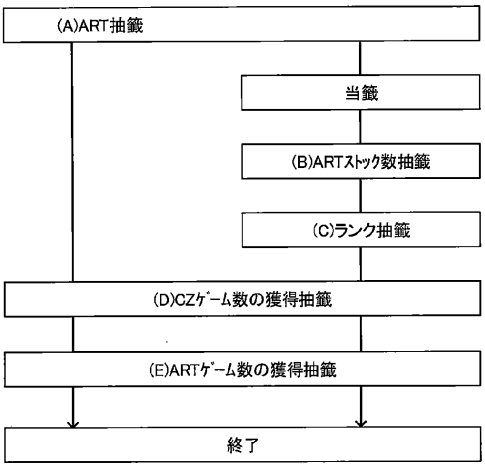
初当たりCZ、及び、初当たりCZ終了の次遊技中の抽籤内容



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	モードのクリア
ART中フラグ間	当該遊技でBBに当籤	モードのクリア
ランク決めART	ART当籤、かつ、高RT	モードのクリア
ART準備中	ART当籤、かつ、低RT	モードのクリア
CZ前兆	CZ失敗、かつ、CZストックあり時	モード、前兆ゲーム数抽籤
通常	CZ失敗、かつ、CZストックなし時	モード、状態、高確保証ゲーム数抽籤

【図２５４】

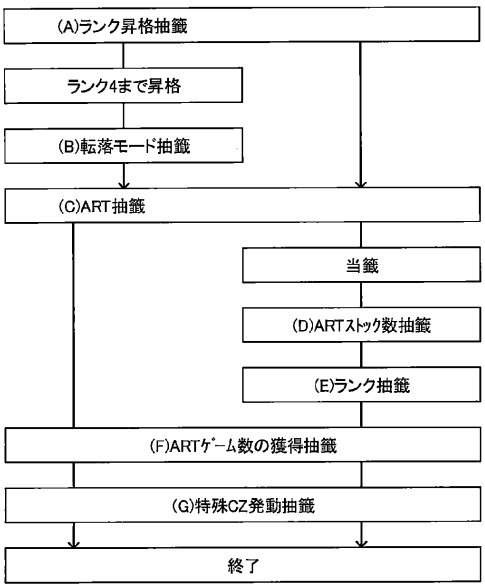
ART準備中の抽籤内容



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	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】

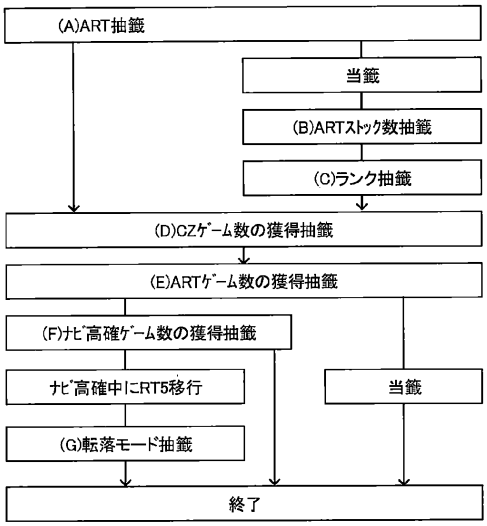
ランク決めART中の抽籤内容



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	
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】

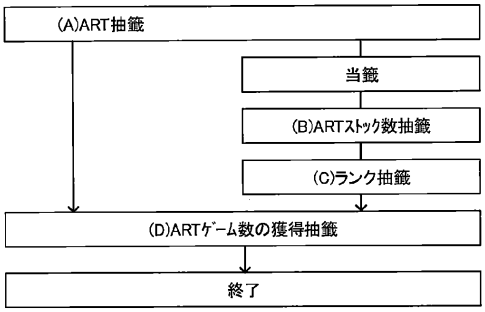
通常ART中の抽籤内容



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	
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】

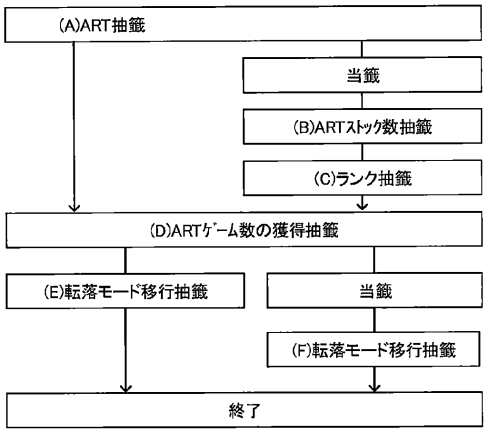
EP準備中の抽籤内容



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	
EP	RT5移行時	EP初回モードセット

【図２５８】

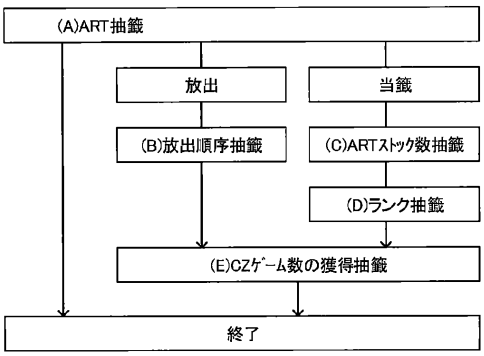
EP中の抽籤内容



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	
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】

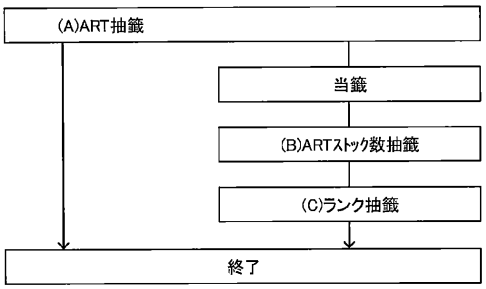
CZ(ART後)、CZ(ART後)終了の次遊技、及び特殊CZ中の抽籤内容



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	モード、前兆ゲーム数抽籤
通常	CZ失敗、かつ、CZストックなし時	モード、状態、 高確保証ゲーム数抽籤

【図２６０】

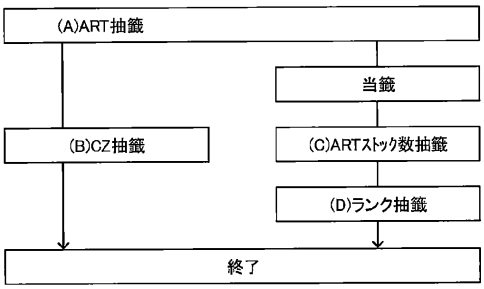
通常フラグ間中の抽籤内容



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】

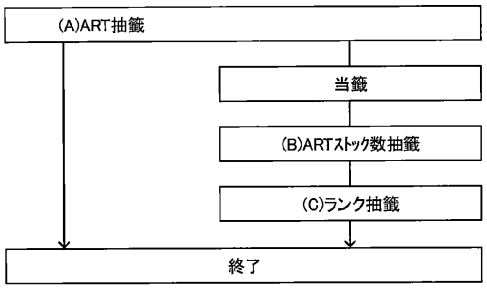
通常BB中の抽籤内容



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、前兆ゲーム数なし	
初当たりCZ	CZストックあり、かつ、前兆ゲーム数なし	モード、状態抽籤
CZ前兆	CZストックあり、かつ、前兆ゲーム数あり	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】

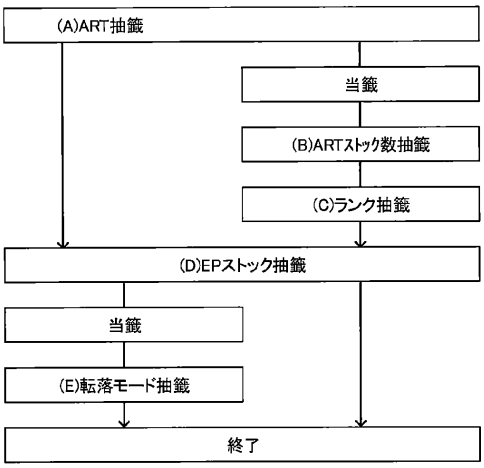
ART中フラグ間中の抽籤内容



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】

ART中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ｹﾞｰﾑ数	・・・	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

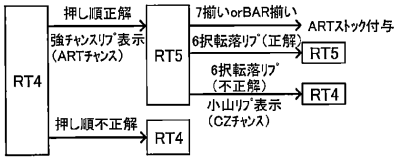
残りCZｹﾞｰﾑ数	・・・	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	・・・	テーブルA		テーブルB		テーブルC		テーブルD		テーブルE
ランク抽籤	・・・	テーブルV		テーブルW		テーブルX		テーブルY		テーブルZ
ストックなし時										
ART抽籤	・・・	テーブルF		テーブルG		テーブルH		テーブルI		テーブルJ
ランク抽籤	・・・	テーブルQ		テーブルR		テーブルS		テーブルT		テーブルU

(C) CZ中のｽﾄｯｸの有無と各抽籤との関係例3

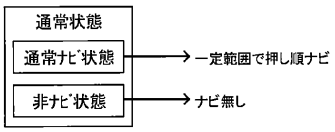
残りCZｹﾞｰﾑ数	・・・	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	・・・	テーブルA		テーブルB		テーブルC		テーブルD		テーブルE
ランク抽籤	・・・	テーブルX			テーブルY			テーブルZ		
ストックなし時										
ART抽籤	・・・	テーブルF				テーブルG			テーブルH	
ランク抽籤	・・・	テーブルU			テーブルV			テーブルW		

【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_1st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_1st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_1st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_1st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_CT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_CT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_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_CDベル 又はR_2nd移行	C_CDベル 又はR_1st移行
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_BTベル	C_右移行役
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_右移行役	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_右移行役	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						
F_231ベルA			RT0移行	8枚		
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						
F_321ベルA					RT0移行	8枚
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) 押し順ﾍﾞﾙ当籤時の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ﾍﾞﾙA F_123ﾍﾞﾙB F_123ﾍﾞﾙC F_123ﾍﾞﾙD	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_132ﾍﾞﾙA F_132ﾍﾞﾙB F_132ﾍﾞﾙC F_132ﾍﾞﾙD	1/4で8枚 3/4でRT2移行	8枚	1/4で8枚 3/4でRT0移行			
F_213ﾍﾞﾙA F_213ﾍﾞﾙB F_213ﾍﾞﾙC F_213ﾍﾞﾙD	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	
・・・	・・・					

(D) 押し順ﾍﾞﾙ当籤時の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ﾍﾞﾙA F_123ﾍﾞﾙB F_123ﾍﾞﾙC F_123ﾍﾞﾙD	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_132ﾍﾞﾙA F_132ﾍﾞﾙB F_132ﾍﾞﾙC F_132ﾍﾞﾙD	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_213ﾍﾞﾙA F_213ﾍﾞﾙB F_213ﾍﾞﾙC F_213ﾍﾞﾙD	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
・・・	・・・					

【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	通常ART	・・・
ナビ高確ゲーム数	0	0	+5	5	4	3	2	7	6	・・・
変動	0	0	−1	−1	−1	−1	+5	−1	−1	・・・
内部当籤役	3択昇格ﾘﾌﾟ	3択昇格ﾘﾌﾟ	F_強チェリー	6択維持ﾘﾌﾟ	押し順ﾍﾞﾙ	6択維持ﾘﾌﾟ	F_強チェリー	6択維持ﾘﾌﾟ	押し順ﾍﾞﾙ	・・・
抽籤用フラグ	通常ﾘﾌﾟ	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ	・・・
RT状態	RT4	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	EP	EP	EP	・・・
ナビ高確ゲーム数	0	0	5	4	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_フェイクリプ	F_フリプA	・・・
抽籤用フラグ	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	強チャンスリプ	フェイク7	7揃い	・・・
RT状態	RT4	RT4	RT4	RT5	RT5	RT5	・・・

(C)ナビ高確ゲーム数の更新例3

遊技状態	通常ART	通常ART	継続CZ	ランク決めART	通常ART	・・・
ナビ高確ゲーム数	0	0	4	3⇒0	0	・・・
変動	0	+5	−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_フェイクリプ	押し順ﾍﾞﾙ
抽籤用フラグ	通常ﾘﾌﾟ	強チェリー	通常ﾘﾌﾟ	強チャンスリプ	フェイク7	ﾍﾞﾙ
RT状態	RT4	RT4	RT4	RT5	RT5	RT5

【図２７１】

(A) ナビ高確の有無と継続CZ中のART抽籤(3択昇格ﾘﾌﾟ当籤時)

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	通常ﾘﾌﾟ	強チャンスﾘﾌﾟ
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択昇格ﾘﾌﾟ当籤時)

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	通常ﾘﾌﾟ	強チャンスﾘﾌﾟ
昇格抽籤	維持	＋1以上

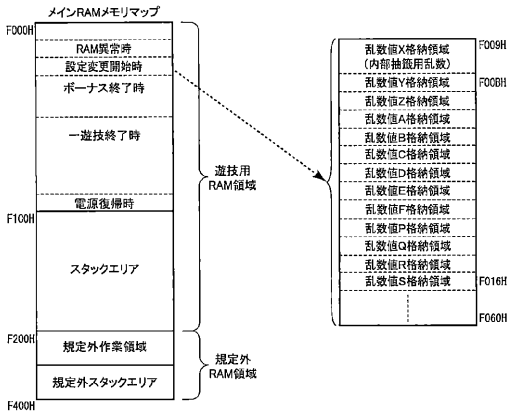
(C) ナビ高確の有無とランク決めART中の昇格抽籤2(はずれ時)

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	
ﾌﾗｸﾞの当籤確率	低い	高い

【図２７２】



【図２７３】

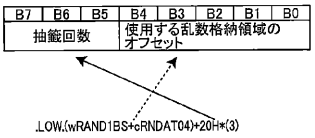
乱数格納領域(RAM)の配置

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】

抽籤指定データ

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
0	0	0	0	0	1	0	1

高確Bの抽籤を行う
高確Aの抽籤を行わない
超高確の抽籤を行う

【図２７８】

```
;==========================================================
;==      BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)
;==========================================================
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】

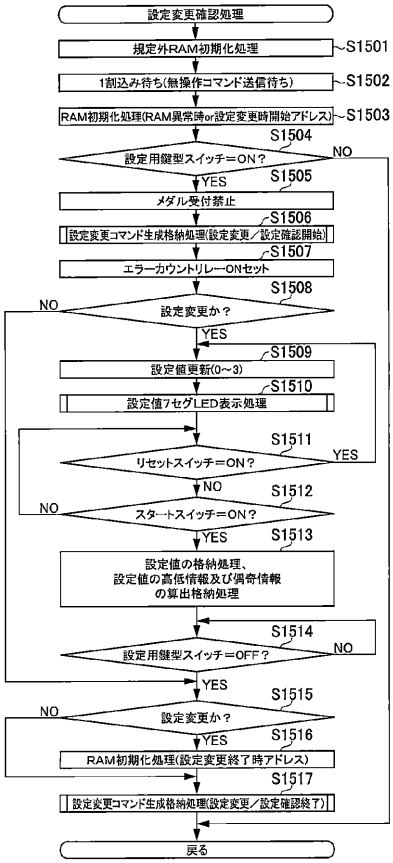
```
;==========================================================
;===      BB当籤時状態別CZ抽籤テーブル(A)～(C)
;==========================================================
dBHSVCTB EQU     $
         DB      .LOW.(wRAND1BS+cRNDAT09)+20H*(0)
         DB      .LOW.wDDM_STS
         DB      .LOW.wDDMFLG_A
;
;----------------------------------------------------------
         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)
;==========================================================
dVCSVCTB 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
```

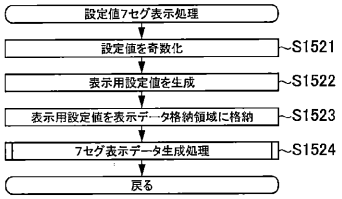
【図２８２】



【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】

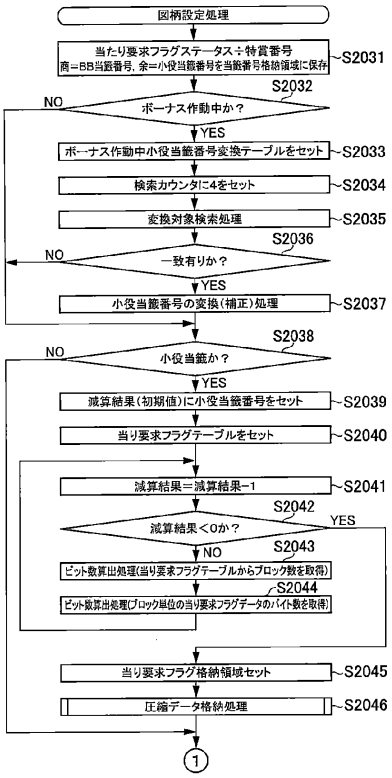


【図２８５】

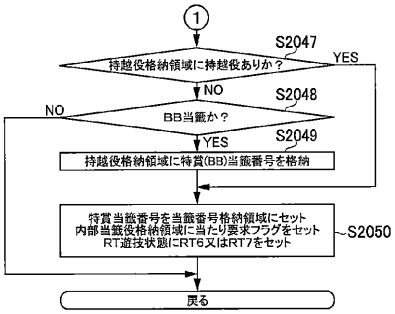
```
LD      E, A                    ; 設定値を退避(奇数化前)
SET     0, A                    ; 奇数化
ADD     A, E                    ; 表示用設定値生成(1,2,5,6)
```

【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】

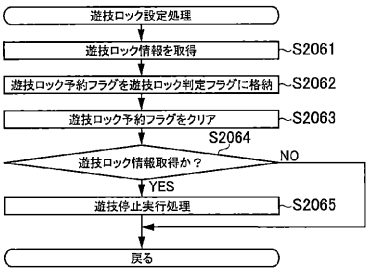
変換後の小役当籤番号

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      ; ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルをセット
LD      BC, 4               ; 検索カウンタの初期値をセット
CPIR                        ; 変換対象検索処理
```

【図２９２】



【図２９３】

```
        LDQ     HL, wLOCK_RSV-1         ; 遊技ロック予約フラグ
        INLD    AE, (HL)                ; A : wLOCK_FLG(遊技ロック判定フラグ)
/;;;;;;                                 ; E : wLOCK_RSV(遊技ロック予約フラグ)
        LD      (HL), E                 ; 遊技ロック判定フラグに遊技ロック予約フラグを格納
        CLRQ    (wLOCK_RSV)             ; 遊技ロック予約フラグをクリア
        RT      Z, A                    ; 遊技ロック情報無しならリターン
```

【図２９４】

```
F216  woXOUT0 :  DS   3     ; 規定外出力ポート格納領域
F219  ;;;                   ; +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
```

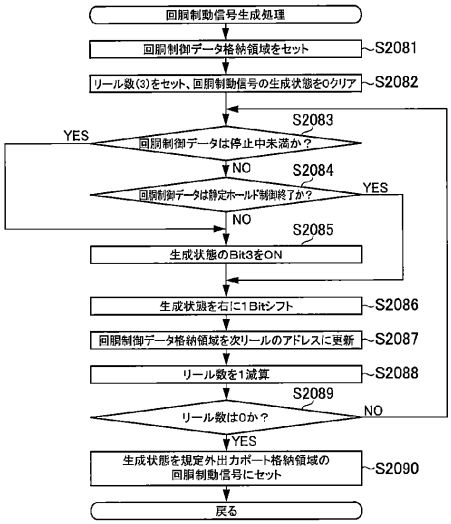
【図２９５】

規定外出力ポート格納領域内のBIT割り付け

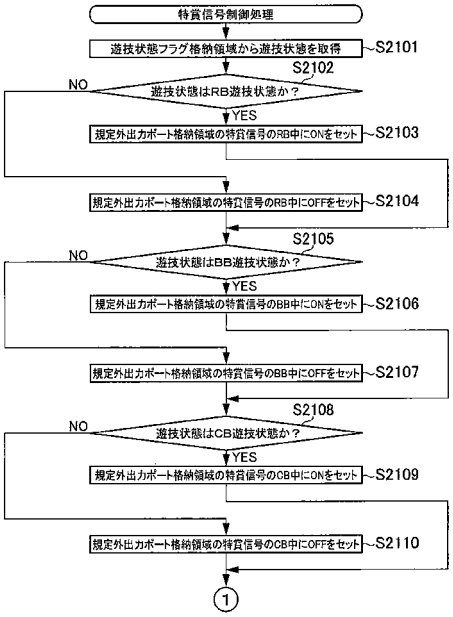
内容	B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
条件装置1～8(条件装置信号)	8	7	6	5	4	3	2	1
特賞信号	SB	CB	MB	RB	BB	－	－	－
回胴制動信号	－	－	－	－	－	R3	R2	R1

【図２９６】

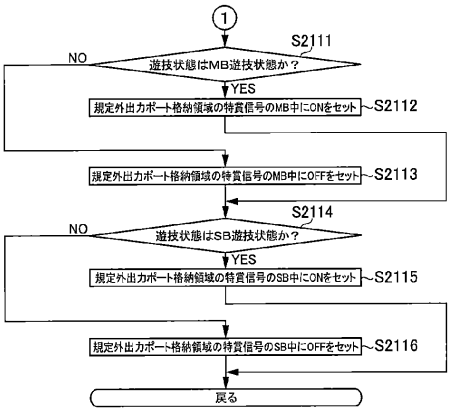
【図２９７】



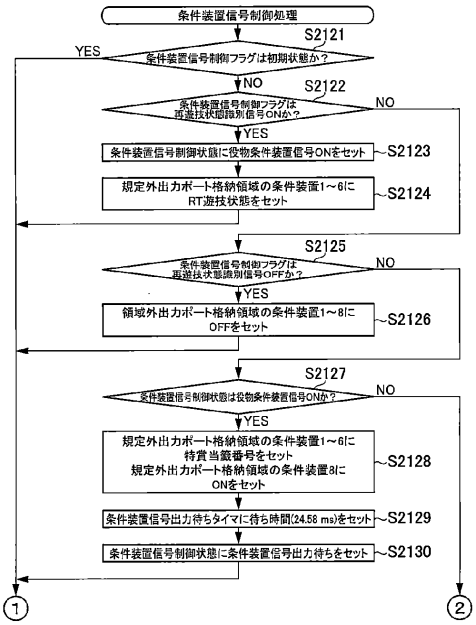
【図２９８】



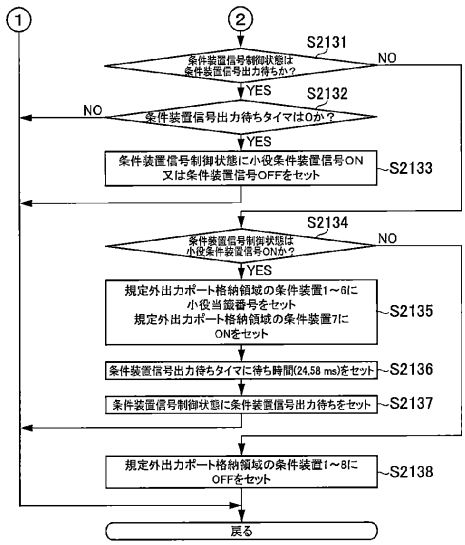
【図２９９】



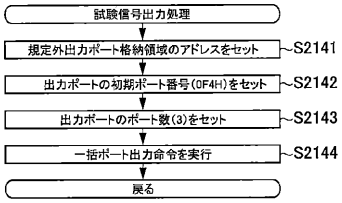
【図３００】



【図３０１】



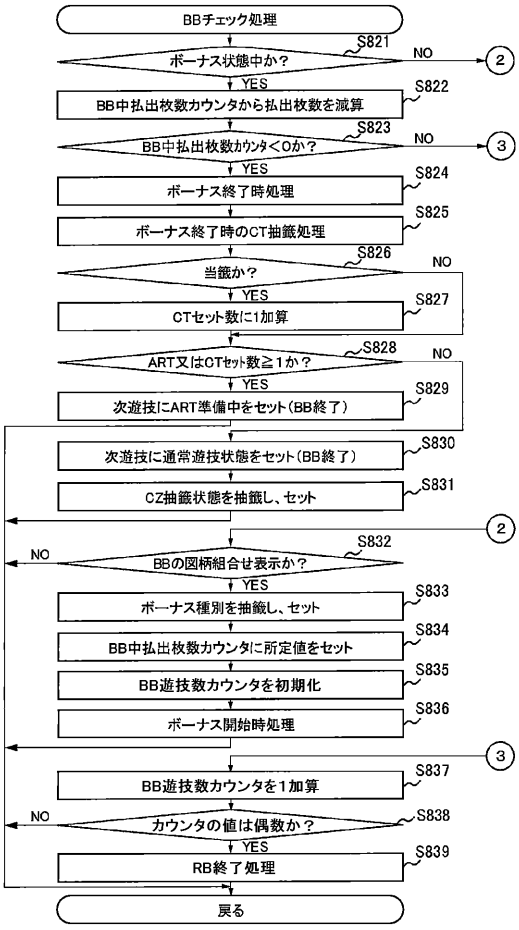
【図３０２】



【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
OTIOR                            ; [F4H]～[F6H]に一括出力
```

【図３０４】



【図３０５】

[A]抽籤値の共通化例1

区分	確率例	使用する乱数レジスタ	最大値	確率分母	抽籤値	確 率
「極々低」	約0．4%	1	65535	65536	255	255/65536
「極低」	約6%	4	255	256	15	15／256
「低」	約20%	5	74	75	15	15／75
「中」	50%	5	255	256	128	128／256
「高」	約71%	6	20	21	15	15／21
「極高」	約88%	7	16	17	15	15／17
「極々高」	約99%	4	255	256	255	255／256
プレミア「極々低」	約0.006%	1	65535	65536	4	4/65536
	約0.012%	2	32767	32768	4	4/32768
	約0.024%	3	16383	16384	4	4/16384

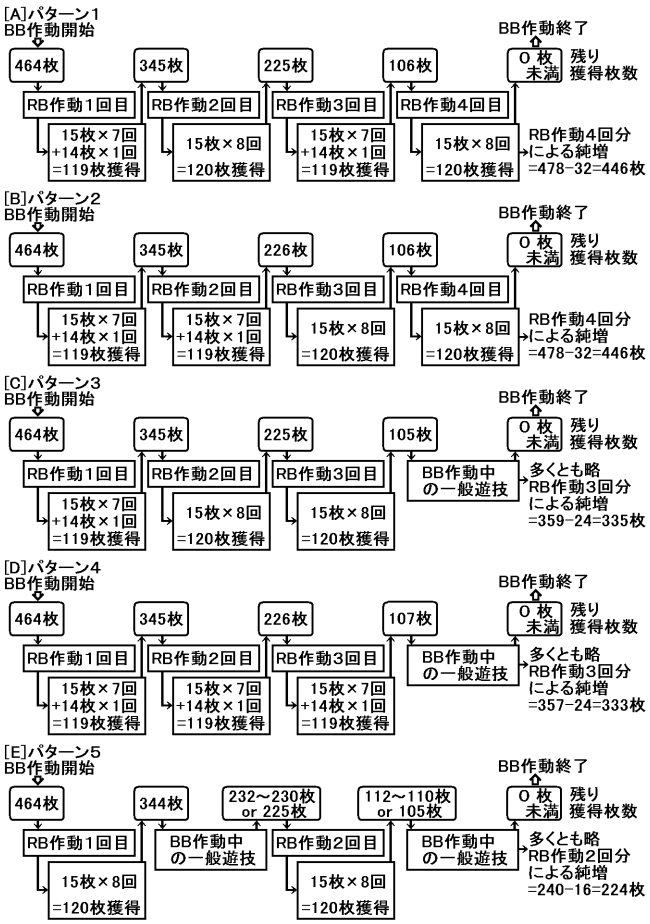
[B]抽籤値の共通化例2(CZ抽籤)

区分	確率例	使用する乱数レジスタ	最大値	確率分母	抽籤値	確 率
「低確」	1/399.6	1	65535	65536	164	164/65536
「通常」	1/199.8	2	32767	32768	164	164/32768
「高確」	1/99.9	3	16383	16384	164	164/16384

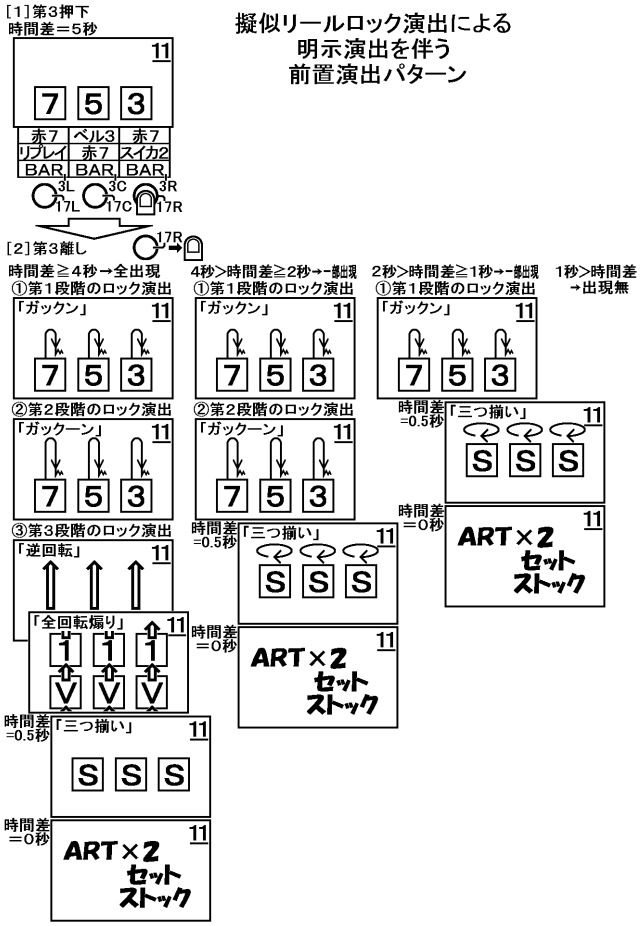
[C]抽籤値の共通化例3(ART抽籤)

区分	確率例	使用する乱数レジスタ	最大値	確率分母	抽籤値	確 率
「低確」	1/3276.8	1	65535	65536	20	20/65536
「通常」	1/1638.4	2	32767	32768	20	20/32768
「高確」	1/819.2	3	16383	16384	20	20/16384

【図３０６】



【図３０７】



【図３０８】

RT状態を参照した得点による上乗せ抽籤

[A]第3の得点なしの場合の得点の合計値

第3の得点＝0点

	第1の得点 / 第2の得点		リプレイタイム状態					
			RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5
			0点	1点	2点	2点	1点	0点
内部当籤役	「F_弱スイカ 」	1点	1点	2点	3点	3点	2点	1点
	「F_弱チェリプ」	1点	—	2点	3点	3点	—	—
	「F_チャンスリプ」	1点	—	2点	—	3点	2点	—
	「F_強スイカA」	2点	2点	3点	4点	4点	3点	2点
	「F_強チェリー」	3点	3点	4点	5点	5点	4点	3点
	「F_強スイカB」	4点	4点	5点	6点	6点	5点	4点
	「F_強チェリプ」	4点	—	5点	—	6点	5点	—
	「F_強ベル 」	4点	4点	5点	6点	6点	5点	4点
	上記レア役以外	−2点	−2点	−1点	0点	0点	−1点	−2点

[B]第3の得点ありの場合の得点の合計値

第3の得点＝1点

	第1の得点 / 第2の得点		リプレイタイム状態					
			RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5
			0点	1点	2点	2点	1点	0点
内部当籤役	「F_弱スイカ 」	1点	2点	3点	4点	4点	3点	2点
	「F_弱チェリプ」	1点	—	3点	4点	4点	—	—
	「F_チャンスリプ」	1点	—	3点	—	4点	3点	—
	「F_強スイカA」	2点	3点	4点	5点	5点	4点	3点
	「F_強チェリー」	3点	4点	5点	6点	6点	5点	4点
	「F_強スイカB」	4点	5点	6点	7点	7点	6点	5点
	「F_強チェリプ」	4点	—	6点	—	7点	6点	—
	「F_強ベル 」	4点	5点	6点	7点	7点	6点	5点
	上記レア役以外	−2点	−1点	0点	1点	1点	0点	−1点

【図３０９】

2段階抽籤による有利区間の振分け抽籤値

内部当籤役	有利区間当籤 ナビ無ゲームの初期継続ゲーム数(G)									有利区間非当籤
	100	200	300	500	600	700	1000	1200	1400	
「F_共通ベル 」(抽籤値1314)	0	2	3	5	6	7	16	20	5	192
「F_弱スイカ 」(抽籤値 725)	1	4	6	10	12	14	32	40	9	128
「F_強スイカA」(抽籤値 168)	12	16	32	64	64	32	30	4	2	0
「F_強チェリー」(抽籤値 146)	17	33	70	85	17	15	13	5	1	0
「F_強スイカB」(抽籤値 78)	32	64	64	32	24	22	10	7	1	0
「F_強ベル 」(抽籤値 12)	64	128	32	16	8	4	3	1	0	0

【図３１０】

シフトタイプBBの上乗せ抽籤テーブル

テーブルA；JACフラグ間0ゲームのとき参照

上乗せゲーム数	抽籤値（確率分母256）
40G	64
70G	128
100G	64

上乗せ平均ゲーム数＝70G

テーブルB；JACフラグ間1ゲームのとき参照

上乗せゲーム数	抽籤値（確率分母256）
10G	64
40G	128
70G	64

上乗せ平均ゲーム数＝40G

テーブルC；JACフラグ間2ゲーム以上のとき参照

上乗せゲーム数	抽籤値（確率分母256）
5G	64
20G	128
35G	64

上乗せ平均ゲーム数＝20G

【図３１１】

ギャップMB作動中の抽籤内容とナビデータ

[A]ギャップMB作動中の抽籤内容

小役オール（65536）	停止制御変更役1（16384）	→「F_3択14枚_1st」当籤
	停止制御変更役2（16384）	→「F_3択14枚_2nd」当籤
	停止制御変更役3（16384）	→「F_3択14枚_3rd」当籤
	停止制御変更役4（16384）	→「　F_15枚　」当籤

[B]ART準備中／ART中のナビデータ（比較例）

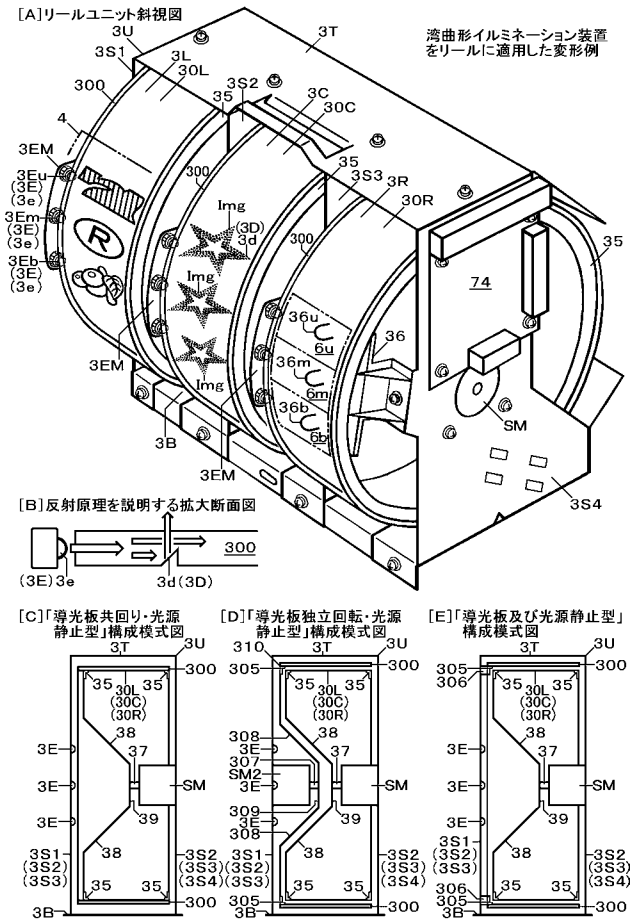
内容	メイン側ナビデータ 1	2	3	11	12	13	14
	サブ側ナビデータ 左第1停止	中第1停止	右第1停止	青7	左第1停止以外	中第1停止以外	右第1停止以外
ベルナビ	F_3択ベル_1st	F_3択ベル_2nd	F_3択ベル_3rd				
維持リプナビ	F_維持リプ_1st	F_維持リプ_2nd	F_維持リプ_3rd				
RT3移行リプナビ							
RT4移行リプナビ							
MB中第1ゲーム目ナビ	F_3択14枚_1st	F_3択14枚_2nd	F_3択14枚_3rd				
MB中第2ゲーム目ナビ					F_3択14枚_1st	F_3択14枚_2nd	F_3択14枚_3rd

[C]ART準備中／ART中のナビデータ（本発明）

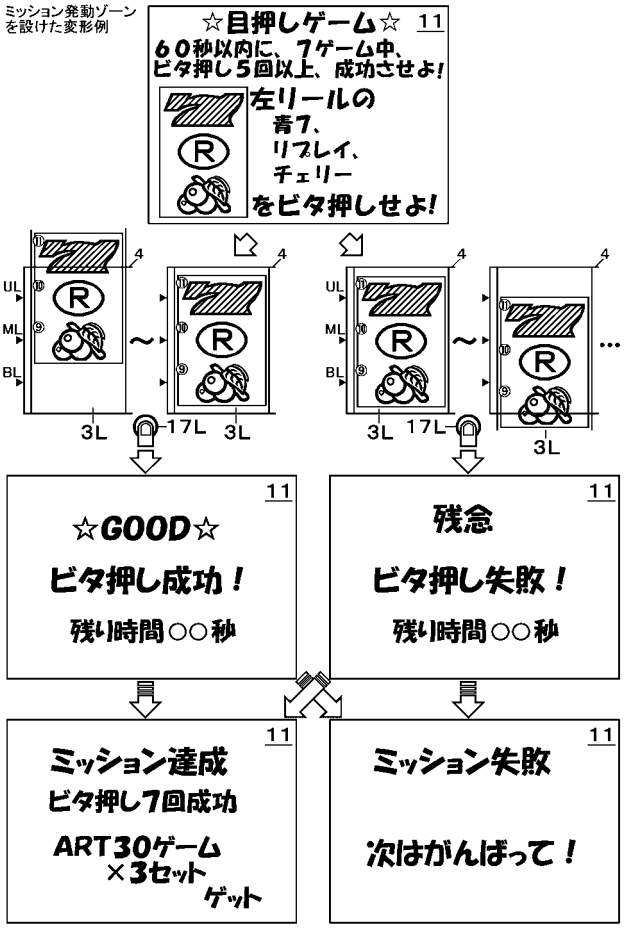
内容	メイン側ナビデータ 1	2	3	11
	サブ側ナビデータ 左第1停止	中第1停止	右第1停止	青7
ベルナビ	F_3択ベル_1st	F_3択ベル_2nd	F_3択ベル_3rd	
維持リプナビ	F_維持リプ_1st	F_維持リプ_2nd	F_維持リプ_3rd	
RT3移行リプナビ				
RT4移行リプナビ				
MB中第1ゲーム目ナビ	F_3択14枚_1st	F_3択14枚_2nd	F_3択14枚_3rd	
MB中第2ゲーム目ナビ	F_3択14枚_3rd	F_3択14枚_1st	F_3択14枚_2nd	

圧縮

【図３１２】



【図３１３】



フロントページの続き

(72)発明者　鈴木　悠矢
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　中山　和之
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　野口　英三
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　樋浦　一秀
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　松下　真介
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　高見　祐也
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　伊藤　拓也
東京都江東区有明３丁目７番２６号

Ｆターム(参考) 2C082 AB03　AC23　AC27　AC32　AC38　AC77　BA13　BA17　BA35　BB16
2C182 BA07　BA09　BA24