

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7029986号

(P7029986)

(45)発行日 令和4年3月4日(2022.3.4)

(24)登録日 令和4年2月24日(2022.2.24)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 2 0

請求項の数 2 (全523頁)

(21)出願番号 特願2018-46449(P2018-46449)
 (22)出願日 平成30年3月14日(2018.3.14)
 (65)公開番号 特開2019-154836(P2019-154836
 A)
 (43)公開日 令和1年9月19日(2019.9.19)
 審査請求日 令和2年12月15日(2020.12.15)

(73)特許権者 598098526
 株式会社ユニバーサルエンターテインメ
 ント
 東京都江東区有明三丁目7番26号 有
 明フロンティアビルA棟
 (74)代理人 100103104
 弁理士 廣瀬 邦夫
 (72)発明者 首藤 茂
 東京都江東区有明3丁目7番26号
 審査官 西岡 貴央

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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とを設ける
 遊技機において、

前記有利区間において、所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行する第1有利区
 間と、前記所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行しない第2有利区間と、を生
 起可能にする有利区間制御手段と、

前記第1有利区間を延長させる延長手段と、
 を備え、

前記有利区間制御手段は、前記第1有利区間の後に前記第2有利区間を行うか否かを、決
 定可能にしており、

前記有利区間制御手段は、前記第2有利区間を実行可能な期間を決定する期間決定手段を
 有し、

前記期間決定手段は、一の第1有利区間を開始する際に、当該一の第1有利区間の後に行
 われる第2有利区間を実行可能な期間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1有利区間において、所定の条件を満たした場合、前記期間決定手段により決定さ

れた期間を短縮することが可能である

ことを特徴とする請求項 1 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】

従来、特許文献1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）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0007】

【文献】特開2015-29741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、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乘せや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中に上乘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。

10

【0009】

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、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を目的とする。

20

【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】

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、

前記有利区間において、所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行する第1有利区間（例えば、ナビ有りゲームの区間）と、前記所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行しない第2有利区間（例えば、ナビ無しゲームの区間）と、を生起可能にする有利区間制御手段と、

30

前記第1有利区間を延長させる延長手段と、

を備え、

前記有利区間制御手段は、前記第1有利区間の後に前記第2有利区間を行うか否かを、決定可能にしており、

前記有利区間制御手段は、前記第2有利区間を実行可能な期間を決定する期間決定手段を有し、

前記期間決定手段は、一の第1有利区間を開始する際に、当該一の第1有利区間の後に行われる第2有利区間を実行可能な期間を決定する

40

ことを特徴とする遊技機。

【0012】

以上の遊技機において、

前記第1有利区間において、所定の条件（例えば、ナビ有ゲームが消化される、或は、ナビ有ゲーム継続ゲーム数が増加される等）を満たした場合、前記期間決定手段により決定された期間を短縮することが可能である

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

上記構成の本発明の遊技機によれば、今回の有利区間におけるゲーム数により、次回に非

50

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。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【図 3 6】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 3 7】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 3 8】本発明の第 1 実施形態の遊技機において、サブフラグ E X 「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 3 9】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 4 0】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。

10

【図 4 1】本発明の第 1 実施形態における C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 4 2】本発明の第 1 実施形態における C Z 1 中モードアップ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 4 3】本発明の第 1 実施形態における C Z 2 中ポイント抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 4 4】本発明の第 1 実施形態における C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1，C Z 2 用）の一例を示す図である。

【図 4 5】本発明の第 1 実施形態における C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 3 用）の一例を示す図である。

【図 4 6】本発明の第 1 実施形態における通常 A R T 中の遊技の流れを説明するための図である。

20

【図 4 7】本発明の第 1 実施形態における A R T 中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 4 8】本発明の第 1 実施形態における A R T レベル決定テーブルの一例を示す図である。

【図 4 9】本発明の第 1 実施形態における通常 A R T 中高確率抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 0】本発明の第 1 実施形態における A R T 中 C T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 1】本発明の第 1 実施形態における通常 A R T 中上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

30

【図 5 2】本発明の第 1 実施形態における C T 状態中の遊技の流れを説明するための図である。

【図 5 3】本発明の第 1 実施形態における C T 中テーブル抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 4】本発明の第 1 実施形態における C T 中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 5】本発明の第 1 実施形態における C T 中上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 5 6】本発明の第 1 実施形態における C T 中セット数上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 5 7】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 5 8】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 5 9】本発明の第 1 実施形態におけるボーナス中 A R T ゲーム数上乗せ抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 6 0】本発明の第 1 実施形態におけるボーナス終了時 C T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 6 1】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

50

するための図である。

【図 6 2】本発明の第 1 実施形態における非 A R T 中フラグ変換抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 6 3】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 6 4】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 6 5】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 6 6】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。

10

【図 6 7】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 6 8】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 6 9】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 7 0】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 7 1】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。

20

【図 7 2】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 7 3】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 7 4】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 7 5】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 7 6】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。

30

【図 7 7】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 7 8】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 7 9】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 8 0】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。

40

【図 8 1】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 8 2】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 8 3】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 8 4】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 8 5】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。

50

【図 8 6】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 8 7】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 8 8】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 8 9】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 9 0】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 9 1】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 9 2】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 9 3】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 9 4】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 9 5】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 R T 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 9 6】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 9 7】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 9 8】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 9 9】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 1 0 0】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 1 0 1】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 1 0 2】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 1 0 3】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 1 0 4】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 1 0 5】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 1 0 6】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 1 0 7】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 1 0 8】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 1 0 9】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 1 1 0】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 1 1 1】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。

10

20

30

40

50

【図 1 1 2】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 1 1 3】本発明の第 1 実施形態における C Z 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】本発明の第 1 実施形態における C Z 1 (C Z 2) 中処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】本発明の第 1 実施形態における C Z 1 (C Z 2) 中処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】本発明の第 1 実施形態における C Z 3 中処理の例を示すフローチャートである。

10

【図 1 1 7】本発明の第 1 実施形態における通常 A R T 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】本発明の第 1 実施形態における C T 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】本発明の第 1 実施形態における C T 中 C T 抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】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 1 2 1】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。

20

【図 1 2 2】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 C T 中 C T 抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 1 2 3】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 1 2 4】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 1 2 5】本発明の第 1 実施形態における B B 中スタート時処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】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。

30

【図 1 2 7】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 1 2 8】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 1 2 9】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 1 3 0】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 1 3 1】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。

40

【図 1 3 2】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 1 3 3】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 1 3 4】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 1 3 5】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。

50

ートである。

【図 1 3 6】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 1 3 7】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 1 3 8】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 1 3 9】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 1 4 0】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。

10

【図 1 4 1】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 1 4 2】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 1 4 3】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 1 4 4】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 1 4 5】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。

20

【図 1 4 6】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 1 4 7】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 1 4 8】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 1 4 9】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 1 5 0】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。

30

【図 1 5 1】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 1 5 2】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 1 5 3】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 1 5 4】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 1 5 5】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。

40

【図 1 5 6】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 1 5 7】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 1 5 8】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 1 5 9】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 1 6 0】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

50

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 1 6 1】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 1 6 2】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 1 6 3】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 1 6 4】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 1 6 5】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。

10

【図 1 6 6】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 1 6 7】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 1 6 8】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 1 6 9】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 1 7 0】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。

20

【図 1 7 1】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 1 7 2】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 1 7 3】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 1 7 4】本発明の変形例 1 における C T 前兆中の遊技の流れを示す図である。

【図 1 7 5】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。

30

【図 1 7 6】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 1 7 7】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 1 7 8】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 1 7 9】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 1 8 0】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 1 8 1】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 1 8 2】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 1 8 3】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。

40

【図 1 8 4】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 1 8 5】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 1 8 6】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 1 8 7】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 1 8 8】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

50

る。

【図 1 8 9】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 1 9 0】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 1 9 1】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 1 9 2】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 1 9 3】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。

10

【図 1 9 4】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 1 9 5】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 1 9 6】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 1 9 7】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 1 9 8】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 1 9 9】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。

20

【図 2 0 0】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 2 0 1】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 2 0 2】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 2 0 3】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 2 0 4】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 2 0 5】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 2 0 6】本発明の第 2 実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 2 0 7】本発明の第 2 実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。

30

【図 2 0 8】本発明の第 2 実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 2 0 9】本発明の第 2 実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 2 1 0】本発明の第 2 実施形態における C Z 中の遊技の流れを示す図である。

【図 2 1 1】本発明の第 2 実施形態における C Z 中の遊技の流れを示す図である。

【図 2 1 2】本発明の第 2 実施形態における A R T 状態中の遊技の流れを示す図である。

【図 2 1 3】本発明の第 2 実施形態における A R T 状態中の遊技の流れを示す図である。

【図 2 1 4】本発明の第 2 実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。

40

【図 2 1 5】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 2 1 6】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 2 1 7】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 2 1 8】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 2 1 9】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 2 2 0】本発明の第 2 実施形態におけるモード別 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

50

【図 2 2 1】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 C Z 抽籤テーブルの構成の一例を示す図である。

【図 2 2 2】本発明の第 2 実施形態における B B 当籤時状態別 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 3】本発明の第 2 実施形態における状態別 C Z 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 4】本発明の第 2 実施形態における C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 5】本発明の第 2 実施形態における B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

10

【図 2 2 6】本発明の第 2 実施形態における通常時 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 7】本発明の第 2 実施形態における A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 8】本発明の第 2 実施形態における C Z 中 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 2 9】本発明の第 2 実施形態における C Z 中 A R T 抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 0】本発明の第 2 実施形態における A R T 中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

20

【図 2 3 1】本発明の第 2 実施形態における A R T 中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 2】本発明の第 2 実施形態における A R T 中ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 3】本発明の第 2 実施形態における A R T 中 B B 当籤時ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 4】本発明の第 2 実施形態における A R T 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 2 3 5】本発明の第 2 実施形態における特殊 C Z 移行抽籤テーブルの一例を示す図である。

30

【図 2 3 6】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 7】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 8】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 3 9】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 0】本発明の第 2 実施形態における A R T 当籤時ランク抽籤テーブルの一例を示す図である。

40

【図 2 4 1】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 2 4 2】本発明の第 2 実施形態におけるランク決め A R T 中ランク昇格抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 3】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 2 4 4】本発明の第 2 実施形態における C Z ゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 4 5】本発明の第 2 実施形態における A R T ゲーム数獲得抽籤テーブルの一例を示す図である。

50

【図 2 4 6】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 2 4 7】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 2 4 8】本発明の第 2 実施形態における B B 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 2 4 9】本発明の第 2 実施形態における B B 中 A R T 抽籤テーブル、B B 中 C Z 抽籤テーブル、B B 中 E P ストック抽籤テーブルの一例を示す図である。

【図 2 5 0】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。

10

【図 2 5 1】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z 前兆中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 2】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 前兆中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 3】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの初当り C Z、及び、初当り C Z 終了の次遊技の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 4】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 準備中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 5】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロのランク決め A R T 中の抽籤内容を示す図である。

20

【図 2 5 6】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの通常 A R T 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 7】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの E P 準備中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 8】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの E P 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 5 9】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z (A R T 後)、C Z (A R T 後) 終了の次遊技、及び特殊 C Z 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 6 0】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 2 6 1】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの通常 B B 中の抽籤内容を示す図である。

30

【図 2 6 2】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 中フラグ間中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 6 3】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの A R T 中 B B 中の抽籤内容を示す図である。

【図 2 6 4】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z の残りゲーム数と C Z 中の各抽籤との関係性を示す図である。

【図 2 6 5】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの C Z 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 2 6 6】本発明の第 2 実施形態におけるパチスロの R T 4 状態又は R T 5 状態中の A R T 抽籤の概要を示す図である。

40

【図 2 6 7】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 2 6 8】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 R T 制御との対応関係を示す図である。

【図 2 6 9】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 R T 制御との対応関係の別例を示す図である。

【図 2 7 0】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 2 7 1】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

50

性を示す図である。

【図 2 7 2】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 2 7 3】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 2 7 4】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 2 7 5】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。

10

【図 2 7 6】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 2 7 7】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 2 7 8】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 2 7 9】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 2 8 0】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。

20

【図 2 8 1】本発明の第 2 実施形態において、ソースプログラム上で実際に参照される CZ 中 ART 抽籤テーブル（A）～（H）の構成を示す図である。

【図 2 8 2】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 2 8 3】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 2 8 4】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 2 8 5】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。

30

【図 2 8 6】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 2 8 7】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 2 8 8】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 2 8 9】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 2 9 0】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 2 9 1】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。

40

【図 2 9 2】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 2 9 3】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 2 9 4】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 2 9 5】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 2 9 6】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

50

フローチャートである。

【図 2 9 7】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 2 9 8】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 2 9 9】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 3 0 0】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 3 0 1】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 3 0 2】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 3 0 3】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 3 0 4】本発明の変形例における B B チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図 3 0 5】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 3 0 6】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 3 0 7】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 3 0 8】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 3 0 9】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 3 1 0】本発明の変形例におけるシフトタイプボーナスの J A C 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 3 1 1】本発明の変形例における、特定作動役である M B 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 3 1 2】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 3 1 3】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】

【 0 0 1 5 】

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 A R T 機能を備えたパチスロについて説明する。

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

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 ～ 6 5 5 3 5）の乱数から 1 つの値（以下、乱数値という）が抽出される。

【 0 0 1 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

図柄表示領域 4 は、正面から見て、3つのリール 3 L, 3 C, 3 R に重畳する領域で、かつ、3つのリール 3 L, 3 C, 3 R より遊技者側の位置に配置されており、3つのリール 3 L, 3 C, 3 R 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 3 L, 3 C, 3 R 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 3 L, 3 C, 3 R 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 3 L, 3 C, 3 R 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 3 L の中段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R 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。

10

【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 15 a 及び 1 ベットボタン 15 b が設けられる。

20

【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、所定枚数を越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 15 a 及び 1 ベットボタン 15 b は、キャビネット 2 a 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 15 a の内部には、メダル投入が可能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。

30

【0041】

なお、遊技者が MAX ベットボタン 15 a 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 15 b 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 15 b 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 15 a の操作、1ベットボタン 15 b 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）をいづれも「投入操作」という。

40

【0043】

スタートレバー 16 は、全てのリール（3 L, 3 C, 3 R）の回転を開始するために設けられる。ストップボタン 17 L, 17 C, 17 R は、それぞれ、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R 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 17 L, 17 C, 17 R を、それぞれ左ストップボタン 17 L、中ストップボタン 17 C、右ストップボタン 17 R 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。

50

【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。

10

【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。

20

【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に電氣的に接続され、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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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出力される。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

。このホッパー装置 5 1 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 5 1 は、貯留されたメダルが例えば 5 0 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 5 1 によって払い出されたメダルは、メダル払出口 2 4（図 2 参照）から排出される。

【0060】

メダル補助収納庫 5 2 は、ホッパー装置 5 1 から溢れ出たメダルを収納する。このメダル補助収納庫 5 2 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 5 1 の右側に配置される。また、メダル補助収納庫 5 2 は、キャビネット 2 a の底面板 2 7 b に対して着脱可能に取り付けられている。

10

【0061】

電源装置 5 3 は、電源スイッチ 5 3 a と、電源基板 5 3 b（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 5 3 は、キャビネット 2 a 内部を正面から見て、ホッパー装置 5 1 の左側に配置されており、左側面板 2 7 c に取り付けられている。電源装置 5 3 は、サブ電源装置（不図示）から供給された交流電圧 1 0 0 V 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 2 a 内の電源装置 5 3 の上方には、副制御基板 7 2（後述の図 7 参照）を収容する副制御基板ケース 5 7 が配設される。副制御基板ケース 5 7 に収納された副制御基板 7 2 には、後述の副制御回路 2 0 0（後述の図 1 0 参照）が搭載されている。この副制御回路 2 0 0 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 2 0 0 の具体的な構成については後述する。

20

【0063】

キャビネット 2 a 内の副制御基板ケース 5 7 の上方には、副中継基板 6 1 が配設される。この副中継基板 6 1 は、副制御基板 7 2 と後述の主制御基板 7 1 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 6 1 は、副制御基板 7 2 と副制御基板 7 2 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 2 a 内には、キャビネット側中継基板 4 4（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 4 4 は、主制御基板 7 1（後述の図 7 参照）と、ホッパー装置 5 1、遊技メダル補助収納庫スイッチ 7 7（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。

30

【0065】

フロントドア 2 b の裏面側の中央部には、図 4 に示すように、ミドルドア 4 1 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 4 1 のリール表示窓 4 側には、3 つのリール 3 L、3 C、3 R が取り付けられ、ミドルドア 4 1 のリール表示窓 4 側とは反対側には、主制御基板 7 1（後述の図 7 参照）が収納された主制御基板ケース 5 5 が取り付けられている。なお、3 つのリール 3 L、3 C、3 R 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。

40

【0066】

主制御基板ケース 5 5 に収納された主制御基板 7 1 は、後述する主制御回路 9 0（後述の図 9 参照）を有する。主制御回路 9 0（主制御手段）は、内部当籤役の決定、各リール 3 L、3 C、3 R の回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ 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 9 0 により行われる。なお、主制御回路 9 0 の具体的な構成は後述する。

【0067】

50

フロントドア 2 b の裏面側において、ミドルドア 4 1 の下方には、スピーカ 6 5 L , 6 5 R が配設される。スピーカ 6 5 L , 6 5 R は、それぞれスピーカ用孔 2 0 L , 2 0 R (図 2 参照) と対向する位置に配置されている。

【 0 0 6 8 】

また、スピーカ 6 5 L の上方には、セクタ 6 6 と、ドア開閉監視スイッチ 6 7 とが配設される。セクタ 6 6 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 1 4 に投入された適正なメダルをホッパー装置 5 1 へ案内する。セクタ 6 6 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。

【 0 0 6 9 】

ドア開閉監視スイッチ 6 7 は、フロントドア 2 b を裏面側から見て、セクタ 6 6 の左斜め下に配置される。このドア開閉監視スイッチ 6 7 は、フロントドア 2 b 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。

【 0 0 7 0 】

また、図 4 には示さないが、フロントドア 2 b を裏面において、ミドルドア 4 1 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 6 8 が配設される (後述の図 7 参照)。このドア中継端子板 6 8 は、主制御基板ケース 5 5 内の主制御基板 7 1 と、各種のボタンやスイッチ、副中継基板 6 1、セクタ 6 6、遊技動作表示基板 8 1、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 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 1 5 a、1 ベットボタン 1 5 b、ドア開閉監視スイッチ 6 7、後述の BET スイッチ 7 7、スタートスイッチ 7 9 等が挙げられる。

【 0 0 7 1 】

< サブ表示装置の表示例 >

ここで、図 5 A ~ 図 5 E を参照して、サブ表示装置 1 8 に表示される各種表示画面について説明する。なお、図 5 A は、サブ表示装置 1 8 に表示されるトップ画面 2 2 1 を示す図であり、図 5 B は、サブ表示装置 1 8 に表示されるメニュー画面 2 2 2 を示す図である。また、図 5 C ~ 図 5 E は、サブ表示装置 1 8 に表示される遊技情報画面 2 2 3 , 2 2 4 , 2 2 5 を示す図である。

【 0 0 7 2 】

サブ表示装置 1 8 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 5 A ~ 図 5 E に示すように、トップ画面 2 2 1、メニュー画面 2 2 2 及び遊技情報画面 2 2 3 , 2 2 4 , 2 2 5 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 1 9 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。

【 0 0 7 3 】

トップ画面 2 2 1 は、サブ表示装置 1 8 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 2 2 1 では、「MENU」ボタン 2 2 1 a と、概要遊技履歴 2 2 1 b とが表示される。「MENU」ボタン 2 2 1 a は、図 5 B に示すメニュー画面 2 2 2 を呼び出すための操作ボタンであり、「MENU」ボタン 2 2 1 a 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 2 2 2 が呼び出される。また、トップ画面 2 2 1 では、概要遊技履歴 2 2 1 b 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 2 2 1 b 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。

【 0 0 7 4 】

メニュー画面 2 2 2 は、サブ表示装置 1 8 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 2 2 2 では、「戻る」ボタン 2 2 2 a、「登録」ボタン 2 2 2 b、「説明」ボタン 2 2 2 c、「配列配当」ボタン 2 2 2 d、「リーチ目」ボタン 2 2 2 e、「WEB サイト」ボタン 2 2 2 f 及び「音量」ボタン 2 2 2 g が表示される。「戻る」ボタン 2 2 2 a は、トップ画面 2 2 1 を呼び出すための操作ボタンであり、「戻る」ボタン 2 2 2 a に対して遊技者による操作が行われると、トップ画面 2 2 1 が呼び出される。また、「登

10

20

30

40

50

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。

10

【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ー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。

20

【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「リーチ目リブ」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、「リーチ目リブ」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。

30

【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。

40

【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

50

）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ー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、キャラクター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 224e 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

10

20

30

40

50

面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 2 2 2 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 2 2 2 から遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 は、メニュー画面 2 2 2 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 2 2 2 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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、遊技者が所望する遊技履歴情報へのアクセスを容易に行うことができる。

10

【0094】

また、本実施形態では、メニュー画面 2 2 2 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 に遷移させることができず、メニュー画面 2 2 2 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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はできない、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。

20

【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 1 8 の表示画面を、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 から、遊技者の手動により、又は、自動的に、トップ画面 2 2 1 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 からトップ画面 2 2 1 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 2 2 1 に遷移する(自動遷移機能)。

30

【0096】

より具体的には、パチスロ 1 では、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 1 5 a への操作、1ベットボタン 1 5 b への操作及びメダル投入口 1 4 にメダルを投入する操作)が行われると、サブ表示装置 1 8 の表示画面が自動的にトップ画面 2 2 1 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(高リプレイ状態)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、高リプレイ状態では、遊技情報画面 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 からトップ画面 2 2 1 に遷移する。

40

【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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 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 2 2 3, 2 2 4, 2 2 5 からトップ画面 2 2 1 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 2 2 3, 2

50

24, 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）。

10

【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。

20

【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類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。

30

【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。

40

【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

50

られた副制御基板 7 2 とを有する。また、パチスロ 1 は、主制御基板 7 1 に接続された、リール中継端子板 7 4、設定用鍵型スイッチ 5 4（設定スイッチ）及びキャビネット側中継基板 4 4 を有する。さらに、パチスロ 1 は、キャビネット側中継基板 4 4 を介して主制御基板 7 1 に接続された外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1、メダル補助収納庫スイッチ 7 5、リセットスイッチ 7 6 及び電源装置 5 3 を有する。なお、ホッパー装置 5 1 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 7 4 は、各リール 3 L、3 C、3 R 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 7 4 は、各リール 3 L、3 C、3 R のステッピングモータ（不図示）に電氣的に接続されており、主制御基板 7 1 からステッピングモータに出力される信号を中継する。

10

【0106】

設定用鍵型スイッチ 5 4 は、主制御基板ケース 5 5 に設けられる。設定用鍵型スイッチ 5 4 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使用される。

【0107】

キャビネット側中継基板 4 4 は、主制御基板 7 1 と、外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1、メダル補助収納庫スイッチ 7 5、リセットスイッチ 7 6 及び電源装置 5 3 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 4 7 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 7 5 は、メダル補助収納庫 5 2 に設けられ、メダル補助収納庫 5 2 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 7 6 は、例えば、パチスロ 1 の設定を変更する際に用いられる。

20

【0108】

電源装置 5 3 は、電源基板 5 3 b と、電源基板 5 3 b に接続された電源スイッチ 5 3 a とを有する。電源スイッチ 5 3 a 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 5 3 b は、キャビネット側中継基板 4 4 を介して主制御基板 7 1 に接続されるとともに、副中継基板 6 1 を介して副制御基板 7 2 にも接続される。

【0109】

また、パチスロ 1 は、ドア中継端子板 6 8、並びに、該ドア中継端子板 6 8 を介して、主制御基板 7 1 に接続された、セレクト 6 6、ドア開閉監視スイッチ 6 7、BET スwitch 7 7、精算スイッチ 7 8、スタートスイッチ 7 9、ストップスイッチ基板 8 0、遊技動作表示基板 8 1、副中継基板 6 1、試験機用第 1 インターフェースボード 3 0 1 及び試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 を有する。なお、セレクト 6 6、ドア開閉監視スイッチ 6 7 及び副中継基板 6 1 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。

30

【0110】

BET スwitch 7 7（投入操作検出手段）は、MAX ベットボタン 1 5 a 又は 1 ベットボタン 1 5 b 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 7 8 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 7 9（開始操作検出手段）は、スタートレバー 1 6 が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。

40

【0111】

ストップスイッチ基板 8 0（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 8 0 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 1 7 L、1 7 C、1 7 R 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 8 1 は、情報表示器（7 セグ表示器）6 及び LED 8 2 に接続される。

50

LED 82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

10

20

30

40

50

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（

10

20

30

40

50

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, 3R(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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

かの入力ポートに接続され、スタートスイッチ 7 9 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 1 1 1 から乱数回路 1 1 0 の乱数レジスタ 0 ヘラッチ信号が出力される。そして、乱数回路 1 1 0 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。

【0 1 3 4】

割込みコントローラ 1 1 2 は、パラレルポート 1 1 1 を介して電源管理回路 9 3 から入力される電断検知信号、又は、タイマー回路 1 1 3 から 1 . 1 1 7 2 m s 周期で入力されるタイムアウト信号に基づいて、メイン CPU 1 0 1 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 9 3 から電断検知信号が入力された場合、又は、タイマー回路 1 1 3 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 1 1 2 は、割込処理開始指令を示す割込要求信号をメイン CPU 1 0 1 に出力する。メイン CPU 1 0 1 は、タイマー回路 1 1 3 からのタイムアウト信号に応じて割込みコントローラ 1 1 2 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 L E D 駆動処理、タイマー更新処理等の各種割込処理（後述の図 1 5 8 参照）を行う。

【0 1 3 5】

タイマー回路 1 1 3（P T C）は、クロック回路 1 0 5 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 1 1 3 は、1 . 1 1 7 2 m s e c の周期で割込みコントローラ 1 1 2 にタイムアウト信号（トリガー信号）を出力する。

【0 1 3 6】

第 1 シリアル通信回路 1 1 4 は、主制御基板 7 1 から副制御基板 7 2 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 1 1 5 は、主制御基板 7 1 から試験機用第 2 インターフェースボード 3 0 2 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。

【0 1 3 7】

<副制御回路>

次に、図 1 0 を参照して、副制御基板 7 2 に実装される副制御回路 2 0 0（副制御手段）の構成について説明する。図 1 0 は、パチスロ 1 の副制御回路 2 0 0 の構成例を示すブロック図である。

【0 1 3 8】

副制御回路 2 0 0 は、主制御回路 9 0 と電氣的に接続されており、主制御回路 9 0 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 2 0 0 は、基本的に、サブ CPU 2 0 1、サブ RAM 2 0 2、レンダリングプロセッサ 2 0 3、描画用 RAM 2 0 4、ドライバ 2 0 5 を含んで構成される。

【0 1 3 9】

なお、サブ CPU 2 0 1 は、ロムカートリッジ基板 8 6 に接続される。ドライバ 2 0 5 は、液晶中継基板 8 7 に接続される。すなわち、ドライバ 2 0 5 は、液晶中継基板 8 7 を介してプロジェクタ機構 2 1 1 及びサブ表示装置 1 8 に接続される。

【0 1 4 0】

サブ CPU 2 0 1 は、主制御回路 9 0 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 8 6 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 8 6 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。

【0 1 4 1】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 2 0 1 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 9 0 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

10

20

30

40

50

定した演出内容に基づいて表示装置 1 1 による映像の表示を制御する描画制御タスク、LED 群 8 5 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 8 4 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RAM 202 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CPU 201、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 1 1（プロジェクタ機構 2 1 1）及び／又はサブ表示装置 1 8 に表示させる。なお、表示装置 1 1（プロジェクタ機構 2 1 1）及びサブ表示装置 1 8 は、副制御基板 7 2 により、それぞれ個別に制御される。

【0145】

また、サブCPU 201 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 8 4 により出力させる。また、サブCPU 201 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 8 5 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 1 1 を参照しながら、メインCPU 101 が有する各種レジスタについて説明する。なお、図 1 1 は、メインCPU 101 に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【0147】

メインCPU 101 は、メイン・レジスタとして、アキュムレータ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CPU 101 は、サブ・レジスタとして、アキュムレータ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 1 1 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CPU 101 は、ビット6のデータ「0」／「1」を参照して判定（YES／NO）を行う。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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（0000H）側から、メインROM102のメモリ領域、メインRAM103のメモリ領域、内蔵レジスタエリア及びXCSデコードエリアが、不使用領域を間に挟んでこの順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

【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（0000H）側から、プログラムエリア、データエリア、規定外エリア、商標記録エリア、プログラム管理エリア及びセキュリティ設定エリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。

30

【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。

40

【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

50

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）

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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2

50

8 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 R T 1 状態から R T 2 状態に移行させる。

【0173】

R T 0 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 R T 0 状態から R T 2 状態に移行させる。R T 2 状態において、略称「R T 3 移行リップ」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 R T 2 状態から R T 3 状態に移行させる。

【0174】

R T 3 状態において、略称「R T 4 移行リップ」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 R T 3 状態から R T 4 状態に移行させる。また、R T 3 状態において、略称「ベルこぼし目」又は「R T 2 移行リップ」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 T 3 状態から R T 2 状態に遊技状態を移行させる。さらに、R T 4 状態において、略称「ベルこぼし目」又は「R T 2 移行リップ」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 R T 4 状態から R T 2 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__1 s t」、「F__3 択ベル__2 n d」又は「F__3 択ベル__3 r d」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「R T 2 移行リップ」に係る図柄組合せは、後述の名称「F__維持リップ__1 s t」、「F__維持リップ__2 n d」又は「F__維持リップ__3 r d」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「R T 3 移行リップ」に係る図柄組合せは、後述の名称「F__R T 3 リップ__1 s t」、「F__R T 3 リップ__2 1 3」、「F__R T 3 リップ__2 3 1」又は「F__R T 3 リップ__3 r d」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「R T 4 移行リップ」に係る図柄組合せは、後述の名称「F__R T 4 リップ__1 2 3」、「F__R T 4 リップ__1 3 2」、「F__R T 4 リップ__2 n d」又は「F__R T 4 リップ__3 r d」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(A R T)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 CPU 101) により、遊技者にとって有利な停止操作を報知する機能(A R T 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 A R T 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 14 A 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(A R T)の有無に基づいて「一般遊技状態」と「A R T 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(A R T)の有無を考慮した遊技状態の管理では、図 14 A 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「A R T 遊技状態」の 3 種類の遊技状態を管理する。

【0179】

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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。

50

【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「00000001」が割り当てられ、図柄「青7」（図柄コード2）には、データとして「00000010」が割り当てられている。図柄「チリ上1」（図柄コード3）には、データとして「00000011」が割り当てられ、図柄「チリ上2」（図柄コード4）には、データとして「00000100」が割り当てられている。

【0197】

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

【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に変化する。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、15～18参照）、名称「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」のそれぞれの内部当籤役（リプレイ役）が単独で内部当籤役として決定されることはない。それゆえ、本実施形態において、RT0状態～RT3状態中に名称「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」に係るリプレイ役が内部当籤役として決定された場合（遊技者からすると名称「F__リーチ目リプA」～「F__リーチ目リプD」に係るリプレイ役に応じた図柄組合せが表示された場合）、ボーナス役（名称「F__BB1」又は「F__BB2」）が同時に内部当籤役として決定されていることになる。

【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。

10

【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】

20

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】

30

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。

40

【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__チリリブ」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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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 3 L 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 3 L 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。

40

【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

50

が正解でない場合には、略称「RT2移行リブ」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リブ_1st」～「F_RT3リブ_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移行リブ」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。

10

【0221】

また、内部当籤役「F_RT4リブ_123」～「F_RT4リブ_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移行リブ」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。

20

【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。

30

【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〕

40

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

50

、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ず、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」のいずれかとは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190ms以内には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

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

データにより表される入賞作動格納領域 0 ～ 1 1 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 2 8 ～ 図 3 0 中の「データ」欄の 1 バイトデータのみであるが、図 2 8 ～ 図 3 0 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 3 L の図柄、中リール 3 C の図柄及び右リール 3 R 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。

【 0 2 4 9 】

当り要求フラグ格納領域 0 ～ 1 1 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 ～ 1 1 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。

10

【 0 2 5 0 】

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 2 8 ～ 図 3 0 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。

【 0 2 5 1 】

20

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「サポテン 2」－「白 7」－「帽子」（コンビネーション名称「C__維持リブ C__0 1」）、図柄組合せ「サポテン 2」－「チリ上 1」－「帽子」（コンビネーション名称「C__維持リブ C__0 2」）、及び、図柄組合せ「サポテン 2」－「サポテン 2」－「帽子」（コンビネーション名称「C__維持リブ C__0 3」）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。

【 0 2 5 2 】

30

〔持越役格納領域〕

次に、図 3 1 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。

【 0 2 5 3 】

内部抽籤の結果、内部当籤役「F__B B 1」又は「F__B B 2」が決定されたときには、その内部当籤役（B B 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。

【 0 2 5 4 】

40

〔遊技状態フラグ格納領域〕

次に、図 3 2 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 3 2 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 R T の種別が割り当てられる。

【 0 2 5 5 】

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 R T 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「B B」の作動が行われており、遊技状態が B B 遊技状態であることを示す。また、例

50

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】

10

20

30

40

50

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__維持リブ__1st（10：小役当籤番号）」～「F__維持リブ__3rd（12）」は、サブフラグ「押し順リブ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連チリリブ（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連チリリブA（02）」及びサブフラグ「3連チリリブ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連チリリブ（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「リーチ目リブ1（04）」～「リーチ目リブ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「リーチ目リブ（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「押し順リブ1（09）」～「押し順リブ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連チリリブA（02）」、「3連チリリブB（03）」及び「リーチ目リブ1（04）」～「リーチ目リブ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

10

20

30

40

50

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ゲーム数の上乘せや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

10

20

30

40

50

リップ」がサブフラグEX「3連チリリップ（07）」又は「確定役（06）」に変換されると、略称「3連チリリップ」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__確チリリップ」又は「F__1確チリリップ」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__リーチ目リップA」～「F__リーチ目リップ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__リーチ目リップA」～「F__リーチ目リップD」は、それぞれサブフラグ「リーチ目リップ1（04）」～「リーチ目リップ4（07）」に変換される。

10

【0283】

次いで、サブフラグ「リーチ目リップ1（04）」～「リーチ目リップ4（07）」は、フラグ変換抽籤に当籤すると、サブフラグEX「リーチ目リップ（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「リーチ目リップ1（04）」～「リーチ目リップ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__リーチ目リップA」～「F__リーチ目リップD」のいずれかが当籤した場合、押し順正解時には略称「リーチ目リップ」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__リーチ目リップA」～「F__リーチ目リップ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__リーチ目リップA」～「F__リーチ目リップD」はいずれも、サブフラグEX「リーチ目リップ（08）」又は「確定役（06）」の役として扱われる。

20

【0285】

そして、このフラグ変換過程によって内部当籤役「F__リーチ目リップA」～「F__リーチ目リップD」が例えばサブフラグEX「リーチ目リップ（08）」又は「確定役（06）」に変換されると、略称「リーチ目リップ」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__リーチ目リップA」～「F__リーチ目リップ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）。

30

【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連チリリップ」又は「リーチ目リップ」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連チリリップ」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。

40

【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

50

、R T 4 状態だけでなく、R T 6 状態やR T 7 状態などの他のR T 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（R T 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。

10

【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C Zに移行し、その後、遊技状態がC ZからA R T遊技状態に移行することにより、一般遊技状態（非A R T遊技状態）からA R T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C Z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、C Z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C Z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C Z抽籤に当籤し難い状態であり、高確率状態はC Z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C Z抽籤に当籤した場合には、遊技状態が通常遊技状態からC Zに移行する。

20

【0291】

なお、本実施形態のパチスロ1では、C Z（チャンスゾーン）として、「C Z 1」、「C Z 2」及び「C Z 3」の複数のチャンスゾーンを設ける。C Z 1～C Z 3は、C Z中の遊技で行われるA R T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、C Z 3は、A R T抽籤に必ず当籤するチャンスゾーンであり、C Z 1及びC Z 2は、所定の確率でA R T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C Z抽籤では、C Zの当籤／非当籤だけでなく、当籤時に移行するC Zの種別（C Z 1～C Z 3のいずれか）も決定される（後述の図41参照）。

30

【0292】

図39Bは、遊技状態が一般遊技状態のC Z 1及びC Z 2からA R T遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。C Z 1及びC Z 2はともに、前半部と後半部とから構成される。前半部は、C Z中の遊技で行われるA R T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A R T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。

40

【0293】

C Z 1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、A R T抽籤に当籤する期待度が高くなる。C Z 1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、C Z 1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A R T抽籤が行われる。

【0294】

また、C Z 2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、A R T抽籤に当籤する期待度が高くなる。C Z 2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

50

イントの昇格抽籤が行われる。そして、C Z 2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A R T抽籤が行われる。

【0295】

C Z 1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、C Z 2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、A R T抽籤の結果に基づいて管理（決定）され、A R T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、C Z 1及びC Z 2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A R T抽籤が行われる。そして、このA R T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、A R T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】

C Z 1及びC Z 2において、A R T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、C Z 1及びC Z 2において、A R T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C Z からA R T準備状態を経由して通常A R Tに移行する。なお、本実施形態では、C Z 1及びC Z 2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ます、その場合には、遊技状態がC Z からA R T準備状態を経由して、通常A R TではなくC T（上乘せチャンスゾーン）に移行する。

【0298】

図39Cは、遊技状態が一般遊技状態のC Z 3からA R T遊技状態に移行する際の遊技の流れを示す図である。C Z 3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、C Z 3では、毎ゲーム、内部当籤役に基づいてA R T抽籤が行われる。

【0299】

C Z 3は、A R T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C Z 3からA R T準備状態を経由してC T（上乘せチャンスゾーン）に移行する。また、C Z 3では、フリーズが発生する場合があります、その場合にも、次ゲーム以降、遊技状態がC Z 3からA R T準備状態を経由してC T（上乘せチャンスゾーン）に移行する。一方、C Z 3において、A R T抽籤に当籤せずにC Z 3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C Z 3からA R T準備状態を経由して通常A R Tに移行する。すなわち、本実施形態では、C Z 3は、A R T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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

抽籤値の情報との対応関係を規定する。図 4 1 A に示す C Z 抽籤テーブルから明らかなように、現在の C Z の抽籤状態が高確率中である場合には、現在の C Z の抽籤状態が低確率中である場合よりも、C Z 抽籤に当籤する確率が高くなる。

【0309】

図 4 1 B に示す C Z 抽籤テーブルは、C Z 失敗時や A R T 終了時における、C Z 1、C Z 2、C Z 3 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。C Z 失敗時（C Z 1、C Z 2 中の A R T 抽籤に非当籤時）や A R T 遊技状態の終了時には、この C Z 抽籤テーブルを用いて C Z の引き戻し抽籤が行われる。

【0310】

〔C Z 1 中モードアップ抽籤テーブル〕

次に、図 4 2 を参照して、C Z 1 の前半部において行われる C Z 1 のモードアップ抽籤で用いられる C Z 1 中モードアップ抽籤テーブルについて説明する。図 4 2 は、C Z 1 中モードアップ抽籤テーブルの構成図である。なお、図 4 2 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】

C Z 1 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 4 4 A に示すように、C Z 1 では、モードが上がる（モードの値が高くなる）ほど A R T 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、A R T 抽籤に必ず当籤する。

【0312】

なお、図 4 2 中の抽籤結果「モード 1 U P」とは、C Z 1 のモードが 1 段階上がることを意味し、抽籤結果「モード 2 U P」とは、C Z 1 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 2 U P」に当籤すると、C Z 1 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 6 U P __ フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、A R T 抽籤の当籤及び C T の付与が決定される。

【0313】

〔C Z 2 中ポイント抽籤テーブル〕

次に、図 4 3 を参照して、C Z 2 の前半部において行われる C Z 2 のポイントアップ抽籤で用いられる C Z 2 中ポイント抽籤テーブルについて説明する。図 4 3 は、C Z 2 中ポイント抽籤テーブルの構成図である。なお、図 4 3 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】

C Z 2 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 4 4 B に示すように、C Z 2 では、ポイントが上がるほど A R T 抽籤に当籤する確率が上がり、ポイントが「ポイント 1 0」まで上がると、A R T 抽籤に必ず当籤する。なお、図 4 3 中の抽籤結果「ポイント 2 U P」とは、現在の C Z 2 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 2 U P」に当籤すると、C Z 2 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 1 0 U P __ フリーズ発生」に当籤すると、フリーズが発生し、A R T 抽籤の当籤及び C T の付与が決定される。

【0315】

〔C Z 中 A R T 抽籤テーブル〕

次に、図 4 4 A ～ 4 4 C 及び図 4 5 を参照して、C Z 中に実行される A R T 抽籤で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブルについて説明する。なお、図 4 4 A は、C Z 1 の後半部の 1 ゲーム目で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1 用）の構成図であり、図 4 4 B は、C Z 2 の後半部の 1 ゲーム目で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 2 用）の構成図であり、図 4 4 C は、C Z 1、C Z 2 の後半部で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テ

10

20

30

40

50

ーブル（C Z 1，C Z 2 共通 後半バトル中用）の構成図である。また、図 4 5 は、C Z 3 中に実行される A R T 抽籤で用いられる C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 3 用）の構成図である。なお、図 4 4 C 及び図 4 5 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 4 4 A に示す C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1 用）は、現在のモードと、A R T 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 4 4 B に示す C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 2 用）は、現在のポイントと、A R T 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。

10

【0317】

C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1 用）及び C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 2 用）から明らかなように、C Z 1 及び C Z 2 では前半部のランク（モード又はポイント）が上がるほど、A R T 抽籤に当籤し易くなる。

【0318】

図 4 4 C に示す C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1，C Z 2 共通 後半バトル中用）は、内部当籤役と、A R T 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。C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 1，C Z 2 共通 後半バトル中用）から明らかなように、C Z 1 及び C Z 2 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 A R T 抽籤に当籤する。

20

【0319】

図 4 5 に示す C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 3 用）は、C Z 3 の消化ゲーム数と内部当籤役との各組合せと、A R T 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。C Z 中 A R T 抽籤テーブル（C Z 3 用）から明らかなように、本実施形態では、C Z 3 中において A R T 抽籤に当籤すると必ず C T にも当籤する。

【0320】

<通常 A R T 中の遊技性>

次に、図 4 6 A 及び 4 6 B を参照して、遊技 A R T 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、A R T 遊技状態として、通常 A R T と C T とが設けられ（図 1 4 A 及び 1 4 B 参照）、C T 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 A R T 中の遊技において、C T への移行を目指して遊技を行うことになる。

30

【0321】

[通常 A R T から C T への移行態様]

図 4 6 A は、通常 A R T から C T 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 4 6 A に示すように、通常 A R T 中に行われる C T 抽籤に当籤した場合、遊技状態が通常 A R T から C T に移行する。なお、本実施形態のパチスロ 1 は、図 4 6 A に示すように、通常 A R T 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、A R T レベル及び C T 抽籤状態が設けられる。

40

【0322】

A R T 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 A R T レベルは、主に通常 A R T 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、A R T レベルは、C T 抽籤状態の決定や後述する通常 A R T 中のフラグ変換抽籤などに対して影響を与える。

【0323】

C T 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、C T 抽籤状態は、主に、A R T レベルや通常 A R T 中の内部当籤役などに基づいて制御（決定）される。そして、C T 抽籤状態は、通常 A R T 中に行う C T 抽籤や後述する通常 A

50

R T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、R T 4 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ゲーム数の上乘せや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

10

20

30

40

50

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連チリリブ（３連チリリブＡ及び３連チリリブＢ）」やサブフラグ「リーチ目リブ（リーチ目リブ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連チリリブ」や「リーチ目リブ」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連チリリブ（３連チリリブＡ及び３連チリリブＢ）」、「リーチ目リブ（リーチ目リブ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連チリリブ」当籤時におけるＣＴ中の遊技

10

20

30

40

50

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が終了することではなく、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

＜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。

10

20

30

40

50

【0364】

また、同一のCTセット中におけるサブフラグ「3連チリリブ」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連チリリブ」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連チリリブ」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連チリリブ」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。

10

【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連チリリブ」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連チリリブ」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連チリリブ」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。

20

【0366】

なお、本実施形態では、上述したサブフラグ「3連チリリブ」（内部当籤役「F__確チリリブ」又は「F__1確チリリブ」）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。

30

【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「リーチ目リブ（リーチ目リブ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__リーチ目リブA」～「F__リーチ目リブ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を開始される。

40

【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。

50

【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5

10

20

30

40

50

0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__リーチ目リブA」～「F__リーチ目リブD」のいずれかが決定される可能性があるため、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「リーチ目リブ」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「リーチ目リブ」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__リーチ目リブA」～「F__リーチ目リブ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「リーチ目リブ」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__リーチ目リブA」～「F__リーチ目リブ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「リーチ目リブ」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」、「維持リブナビ」、「RT3移行リブナビ」及び「RT4移行リブナビ」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。「維持リブナビ」では、内部当籤役「F__維持リブ__1st」～「F__維持リブ__3rd」が決定された際に、略称「リブレイ」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移行リブナビ」では、内部当籤役「F__RT3移行リブ__1st」～「F__RT3移行リブ__3rd」が決定された際に、略称「RT3移行リブ」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移行リブナビ」では、内部当籤役「F__RT4移行リブ__123」～「F__RT4移行リブ__3rd」が決定された際に、略称「RT4移行リブ」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」、「維持リブナビ」、「RT3移行リブナビ」及び「RT4移行リブナビ」と称する報知（ナビ）が行われる。なお、ART遊技状態（RT4状態）

10

20

30

40

50

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ため、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。

10

【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。

20

【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」のいずれかが当籤と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。

30

40

【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）した後にはのみ、「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

50

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「X S R S T」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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 は、タイマー回路 113 の初期設定を行う。具体的には、メイン CPU 101 は、タイマー用プリスケアラレジスタ（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 CPU 101 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 CPU 101 は、乱数回路 110（RDG）の初期化処理を行う（S4）。次いで、メイン CPU 101 は、メイン RAM 103 の書き込みテストを行う（S5）。

【0418】

次いで、メイン CPU 101 は、書き込みテストの結果、メイン RAM 103 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 CPU 101 が、メイン RAM 103 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 CPU 101 は、後述のS13の処理を行う。一方、S6において、メイン CPU 101 が、メイン RAM 103 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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、プリスケア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、 $1.1172\text{ms} (= 1 / (10\text{MHz} / 228) \times 49)$ 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_SEG COM」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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

、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E/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。

【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

10

20

30

40

50

の処理を行う（S 4 5）。この処理により、セレクト 6 6（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 2 4（図 2 参照）から排出される。

【0 4 6 0】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、レジスタに設定変更開始又は設定確認開始の情報（0 0 5 H：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（S 4 6）。この処理では、メイン CPU 1 0 1 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 9 0 から副制御回路 2 0 0 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 RAM 1 0 3 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 7 0 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 1 5 8 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 9 0 から副制御回路 2 0 0 に送信される。

【0 4 6 1】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、エラーカウントリレーをオン状態にセットする（S 4 7）。次いで、メイン CPU 1 0 1 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（S 4 8）。

【0 4 6 2】

S 4 8 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 4 8 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 5 5 の処理を行う。

【0 4 6 3】

一方、S 4 8 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 4 8 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、設定値の更新処理を行う（S 4 9）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は、設定値の 7 セグ表示設定処理を行う（S 5 0）。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。

【0 4 6 4】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、リセットスイッチ 7 6 がオン状態であるか否かを判別する（S 5 1）。

【0 4 6 5】

S 5 1 において、メイン CPU 1 0 1 が、リセットスイッチ 7 6 がオン状態であると判別したとき（S 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 4 9 の処理に戻し、S 4 9 以降の処理を繰り返す。一方、S 5 1 において、メイン CPU 1 0 1 が、リセットスイッチ 7 6 がオン状態でないと判別したとき（S 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、スタートスイッチ 7 9 がオン状態であるか否かを判別する（S 5 2）。

【0 4 6 6】

S 5 2 において、メイン CPU 1 0 1 が、スタートスイッチ 7 9 がオン状態でないと判別したとき（S 5 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、処理を S 5 1 の処理に戻し、S 5 1 以降の処理を繰り返す。一方、S 5 2 において、メイン CPU 1 0 1 が、スタートスイッチ 7 9 がオン状態であると判別したとき（S 5 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 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（S 5 3）。

【0 4 6 7】

次いで、メイン CPU 1 0 1 は、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオフ状態であるか否かを判別する（S 5 4）。

【0 4 6 8】

S 5 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオフ状態でないと判別したとき（S 5 4 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、S 5 4 の処理を繰り返す。一方、S 5 4 において、メイン CPU 1 0 1 が、設定用鍵型スイッチ 5 4 がオフ状態であると判別したとき（S 5 4 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S

10

20

30

40

50

55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、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.wECRR EQ)」が実行されると、Qレジスタの格納データと、整数値「.LOW.wECRR EQ」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のと同時に、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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

に、例えば、設定変更コマンド生成格納処理（図 7 0 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 S 7 1 ~ S 7 6 の処理は、メイン CPU 1 0 1 が、図 7 3 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 B C C データの格納処理は、図 7 3 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 CPU 1 0 1 専用命令コードである、「L D Q」命令を用いて実行される。

【0498】

具体的には、ソースコード「L D Q （. L O W. （w P D T _ T M P + 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「. L O W. （w P D T _ T M P + 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「L D Q （. L O W. （w P D T _ T M P + 1 ））, H L」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「. L O W. （w P D T _ T M P + 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「L D Q （. L O W. （w P D T _ T M P + 3 ））, D E」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「. L O W. （w P D T _ T M P + 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「L D Q （. L O W. （w P D T _ T M P + 5 ））, B C」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「. L O W. （w P D T _ T M P + 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 B C C データは、一連のソースコード「A D D （加算命令コード） A, H」~「A D D 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「L D Q （. L O W. （w P D T _ T M P + 7 ））, A」の実行により、A レジスタに格納された B C C データが、Q レジスタの格納データと 1 バイトの整数値「. L O W. （w P D T _ T M P + 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（B C C 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 A D D （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、S U B （減算命令コード）、X O R （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 CPU 1 0 1 専用命令である、M U L （乗算命令コード）又は D I V （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 7 4 及び図 7 5 を参照して、通信データ格納処理（図 7 2 参照）中の S 7 9 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 7 4 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 7 5 A 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 7 5 B 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 CPU 101 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（S 8 1）。

【0504】

次いで、メイン CPU 101 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（S 8 2）。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 7 5 B 参照）の上限サイズ以上となる場合には、メイン CPU 101 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 7 5 B 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、S 8 2 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、S 8 2 の処理後、メイン CPU 101 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 7 2 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 CPU 101 が、図 7 5 A 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、S 8 2 の通信データポインタの更新処理は、図 7 5 A 中の「ADD」命令及び「ICPLD」命令（所定の更新命令）により実行されるが、この「ICPLD」命令もまた、メイン CPU 101 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

10

20

30

40

50

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（S

10

20

30

40

50

94)。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）。 10

【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。 20

【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）。 30

【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。 40

【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 50

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イ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

10

20

30

40

50

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」と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」と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

10

20

30

40

50

処理の判定結果に「サム異常」をセットする（S 1 3 3）。次いで、メインCPU 1 0 1は、算出されたサム値が「0」であるか否かを判別する（S 1 3 4）。

【0 5 5 0】

なお、この処理では、メインCPU 1 0 1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、S 1 2 8でセットされたサム算出力カウンタの値が「0」になった時点、すなわち、メインRAM 1 0 3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、S 1 3 4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CPU 1 0 1はサム値が「0」であると判定する。

10

【0 5 5 1】

S 1 3 4において、メインCPU 1 0 1が、算出されたサム値が「0」でないと判別したとき（S 1 3 4がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 1 3 9の処理を行う。一方、S 1 3 4において、メインCPU 1 0 1が、算出されたサム値が「0」であると判別したとき（S 1 3 4がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、判定結果に「電断異常」をセットする（S 1 3 5）。

【0 5 5 2】

次いで、メインCPU 1 0 1は、電断発生フラグを取得する（S 1 3 6）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 7）。

20

【0 5 5 3】

S 1 3 7において、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 7がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 1 3 9の処理を行う。一方、S 1 3 7において、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 7がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、判定結果に「正常」をセットする（S 1 3 8）。

【0 5 5 4】

S 1 3 8の処理後、S 1 3 4がNO判定の場合、又は、S 1 3 7がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1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（S 1 3 9）。次いで、メインCPU 1 0 1は、S 1 2 1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（S 1 4 0）。そして、S 1 4 0の処理後、メインCPU 1 0 1は、サムチェック処理を終了し、処理を電源投入時処理（図6 4参照）のS 1 0の処理に移す。

30

【0 5 5 5】

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S 1 2 2～S 1 3 2の処理は、メインCPU 1 0 1が、図8 1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。

【0 5 5 6】

上述のように、本実施形態における、メインRAM 1 0 3のサムチェ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RAM 1 0 3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8 1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8 1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。

40

【0 5 5 7】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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】

50

S 2 2 1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（S 2 2 1がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 2 2 5の処理を行う。

【0581】

一方、S 2 2 1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（S 2 2 1がNO判定の場合）、メインCPU101は、メダル投入処理を行う（S 2 2 2）。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（S 2 2 3）。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（S 2 2 4）。

【0583】

S 2 2 4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（S 2 2 4がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 2 2 2の処理に戻し、S 2 2 2以降の処理を繰り返す。

【0584】

一方、S 2 2 4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（S 2 2 4がYES判定の場合）、又は、S 2 2 1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（S 2 2 5）。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（S 2 2 6）。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（S 2 2 7）。

【0586】

S 2 2 7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（S 2 2 7がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 2 3 1の処理を行う。

【0587】

一方、S 2 2 7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（S 2 2 7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（S 2 2 8）。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（S 2 2 9）。

【0589】

S 2 2 9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（S 2 2 9がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 2 3 1の処理を行う。一方、S 2 2 9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（S 2 2 9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（S 2 3 0）。この処理により、セレクト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】

S 2 3 0の処理後、S 2 2 7がNO判定の場合、又は、S 2 2 9がYES判定の場合、メ

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

行前の時点でAレジスタに格納されているデータが「00000110B」である場合、この「DEC」命令により、減算結果となる「00000101B」がAレジスタに格納される。

【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「00000101B」であり、Lレジスタに格納されているデータが「00000011B」である場合（メダル投入枚数が3枚である場合）、この「OR」命令により、両データの論理和演算の結果となる「00000111B」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「00000111B」がメダル投入枚数表示用のLED点灯データとなる。そして、本実施形態では、最終的に算出されたLED点灯データのビット0の「1/0」が1枚目のメダル投入枚数表示用のLED（第1LED）への出力ポートの「オン/オフ」状態に対応し、ビット1の「1/0」が2枚目のメダル投入枚数表示用のLED（第2LED）への出力ポートの「オン/オフ」状態に対応し、ビット2の「1/0」が3枚目のメダル投入枚数表示用のLED（第3LED）への出力ポートの「オン/オフ」状態に対応する。それゆえ、メダル投入枚数が3枚である場合には、上述のように、LED点灯データとして「00000111B」が生成されるので、メダル投入枚数表示用の第1～第3LEDの全ての出力ポートがオン状態にセットされ、メダル投入枚数表示用の第1～第3LEDが全て点灯状態となる。

【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、セレクト66（図4参照）のソレノイドの駆動が行われ、メダル投入口1

10

20

30

40

50

4 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 5 1 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クタ66内の通過状況を示す情報であり、セクタ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、セクタ66の出口にメダルの通過方向に並んで設けられた上流側の第1メダルセンサ（不図示）の検知結果がビット0の情報（「0」又は「1」）に対応し、下流側の第2メダルセンサ（不図示）の検知結果がビット1の情報（「0」又は「1」）に対応する。第1メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット0に「1」がセットされ、第2メダルセンサによりメダルの通過が検知された場合には、ビット1に「1」がセットされる。それゆえ、メダルセンサ入力状態「00000000B」は、メダル通過前又は通過後（通過時）の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000001B」は、メダル通過開始時の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000011B」は、メダル通過中の状態を示し、メダルセンサ入力状態「00000010B」は、メダル通過完了直前の状態を示す。

【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「00000001B」（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「00000001B」である場合には、メダルセンサ入力状態の

10

20

30

40

50

正常変化値として「０００００１１Ｂ」（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「０００００１１Ｂ」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「０００００１０Ｂ」（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「０００００１０Ｂ」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「０００００００Ｂ」（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（「０００００００Ｂ」）であるか否かを判別する（Ｓ２５９）。Ｓ２５９において、メインＣＰＵ１０１が、現処理時のメダルセンサ入力状態がメダル通過時の状態であると判別したとき（Ｓ２５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ２６３の処理を行う。

【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、メダルがセレクト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（「０００００１１Ｂ」）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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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_MDINSW2」の実行結果に基づいて決定される。

40

【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_MDINSW2」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_MDINSW2」が実行されると、Aレジスタに格納された前回のメ

50

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。

10

【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、「00000001B」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000001B(メダル通過開始時の状態)」(<「cBX__MDISW2」)であれば、「RLA」命令の実行により、「00000011B」が生成される。一方、例えば、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「00000011B(メダル通過中の状態)」(>「cBX__MDISW2」)であれば、「RLA」命令の実行により、「00000110B」が生成され、前回のメダルセンサ入力状態を示す1バイトのデータが「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、「00000100B」が生成される。

20

【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__MDINSW」は、本実施形態では「00000011B」である。それゆえ、ソースコード「AND cBX__MDINSW」が実行されれば、Aレジスタの格納データ中のビット0及びビット1のデータだけがマスクされ、その他のビットデータが「0」になる。

30

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

40

【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

50

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、セレクト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pty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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

R T 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R T 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__チリリブ」に対応付けられている判定データ「(dRPPTRO1-dRTRB__SEL)*2+001H」では、図95に示すR T 状態別抽籤値選択テーブル内の内部当籤役「F__チリリブ」のアドレス「dRPPTRO1」が規定されているので、内部当籤役「F__チリリブ」に対応付けられている判定データは、R T 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__チリリブ」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R T 状態別データであると判定する。

10

【0666】

S306において、メインCPU101が、判定データがR T 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R T 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R T 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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

S 3 1 0 の処理において、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値が R T 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 9 6 に示す 1 バイト内部抽籤値テーブルからアドレス「d N M__B 0 0 F 2 6」に格納された抽籤値「1 2 8」が取得される。また、例えば、抽籤対象役が、その抽籤値が R T 状態により変化する内部当籤役「F__R T 3 リブ__1 s t」であり、R T 状態が R T 2 状態である場合には、図 9 6 に示す 2 バイト内部抽籤値テーブルからアドレス「d R T 2 B 0 0 F 1 3 4 5 6」に格納された抽籤値「1 8 0 0」が取得される。

【0 6 7 2】

また、S 3 1 0 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 9 6 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「1 5 0（設定 1）、1 5 0（設定 2）、1 5 0（設定 3）、1 5 0（設定 4）、1 6 0（設定 5）、1 7 0（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（S 3 0 9 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「d N M L B 0 0 F 2 8 9 + 5」に格納された抽籤値「1 7 0」が取得される。

【0 6 7 3】

なお、本実施形態では、例えば内部当籤役「F__維持リブ A」のように、その抽籤値が R T 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。

【0 6 7 4】

次いで、メイン C P U 1 0 1 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 ~ 6 5 5 3 5 のいずれか）を取得する（S 3 1 1）。

【0 6 7 5】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、抽籤実行処理を行う（S 3 1 2）。この処理では、メイン C P U 1 0 1 は、S 3 1 0 で取得された抽籤値に、S 3 1 1 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 6 5 5 3 5 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。

【0 6 7 6】

次いで、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 1 3）。次いで、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 1 4）。

【0 6 7 7】

S 3 1 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、抽籤実行処理で当籤したと判別したとき（S 3 1 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 1 5）。例えば、一般遊技中において、抽籤対象役が「F__確チリリブ」であるときの抽籤実行処理で当籤した場合、S 3 1 5 の処理では、当り要求フラグステータス「(0 0 H * 2 5 H) + 0 2 H」（特賞当籤番号 = 0、小役当籤番号 = 2）が取得される。そして、S 3 1 5 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー（図 8 2 参照）の S 2 0 5 に移す。

【0 6 7 8】

一方、S 3 1 4 において、メイン C P U 1 0 1 が、抽籤実行処理で当籤していないと判別したとき（S 3 1 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 1 6）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、減算後の抽籤回数が「0」であるか否かを判別する（S 3 1 7）。

【0 6 7 9】

10

20

30

40

50

S 3 1 7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（S 3 1 7がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 3 0 5の処理に戻し、S 3 0 5以降の処理を繰り返す。

【0680】

一方、S 3 1 7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（S 3 1 7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（S 3 1 8）。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、S 3 1 8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S 2 0 5に移す。

10

【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S 3 0 2～S 3 0 5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、S 3 0 5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、S 3 0 5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。

20

【0683】

上述のように、内部抽籤処理中のS 3 0 5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。

30

【0684】

また、上述した内部抽籤処理中のS 3 0 8及びS 3 0 9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、S 3 0 9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。

40

【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

50

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E/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、S 3 2 1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CPU 1 0 1は、当り要求フラグステータスの値を特賞番号(「3 7」)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(1 0進数で0~2のいずれか)となり、余りの値が小役当籤番号(1 0進数で0~3 6のいずれか)となる。

【0 6 9 3】

次いで、メインCPU 1 0 1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(S 3 2 2)。この処理において、小役当籤番号が1~3 6のいずれかである場合には、メインCPU 1 0 1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CPU 1 0 1は、小役が当籤しなかったと判定する。

10

【0 6 9 4】

S 3 2 2において、メインCPU 1 0 1が、小役が当籤していないと判別したとき(S 3 2 2がNO判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、後述のS 3 3 1の処理を行う。一方、S 3 2 2において、メインCPU 1 0 1が、小役が当籤したと判別したとき(S 3 2 2がYES判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする(S 3 2 3)。

【0 6 9 5】

次いで、メインCPU 1 0 1は、当り要求フラグテーブル(図1 0 0参照)をセットする(S 3 2 4)。次いで、メインCPU 1 0 1は、減算結果を1減算し、該減算結果を更新する(S 3 2 5)。次いで、メインCPU 1 0 1は、減算結果が「0」未満であるか否かを判別する(S 3 2 6)。

20

【0 6 9 6】

S 3 2 6において、メインCPU 1 0 1が、減算結果が「0」未満でないと判別したとき(S 3 2 6がNO判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、ビット数算出処理を行う(S 3 2 7)。なお、S 3 2 7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。

【0 6 9 7】

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8~1 1のブロックとが設けられている。それゆえ、S 3 2 7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__確チリリブ」である場合には、当り要求フラグテーブル(図1 0 0参照)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8~1 1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、S 3 2 7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。

30

【0 6 9 8】

次いで、メインCPU 1 0 1は、ビット数算出処理を行う(S 3 2 8)。なお、S 3 2 8のビット数算出処理では、当り要求フラグテーブル(図1 0 0参照)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__確チリリブ」である場合には、当り要求フラグテーブル(図1 0 0参照)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、S 3 2 8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1 0 0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「1 0 0 0 0 0 0 0 B | 0 1 0 0 0 0 0 0 B」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「1 0 0 0 0 0 0 0 B」又は(「|」は論理和の記号)「0 1 0 0 0 0 0 0 B」であることを意味する。

40

【0 6 9 9】

なお、上述したS 3 2 5~S 3 2 8の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。例

50

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）。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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9

50

9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__確チリリブ」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。

10

【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。

20

【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。

30

【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__確チリリブ」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__確チリリブ」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。

40

【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プロ

50

ック目の処理では、S 3 4 6 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。

【0 7 2 2】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 3 4 7）。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、S 3 4 7 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）。

【0 7 2 3】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、S 3 4 7 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（S 3 4 8）。この処理では、メインCPU 1 0 1 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、「0 0 0 0 0 0 1 0 B」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 S 3 4 7 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 S 3 4 7 の処理では、転送指示なしの判定となる。

10

【0 7 2 4】

S 3 4 8 において、メインCPU 1 0 1 が、転送指示がないと判別したとき（S 3 4 8 が NO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、後述の S 3 5 1 の処理を行う。

【0 7 2 5】

20

一方、S 3 4 8 において、メインCPU 1 0 1 が、転送指示があると判別したとき（S 3 4 8 が YES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 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（S 3 4 9）。

【0 7 2 6】

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「1 0 0 0 0 0 0 0 B」（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 S 3 4 7 の処理で転送指示があると判定され、その後の S 3 4 9 の処理で、当り要求フラグデータ「1 0 0 0 0 0 0 0 B」、「0 1 0 0 0 0 0 0 B」、「0 0 1 0 0 0 0 0 B」及び「0 0 0 1 0 0 0 0 B」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。

30

【0 7 2 7】

次いで、メインCPU 1 0 1 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（S 3 5 0）。

【0 7 2 8】

S 3 5 0 の処理後又は S 3 4 8 が NO 判定の場合、メインCPU 1 0 1 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（S 3 5 1）。次いで、メインCPU 1 0 1 は、転送カウンタの値を 1 減算する（S 3 5 2）。

40

【0 7 2 9】

次いで、メインCPU 1 0 1 は、転送カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（S 3 5 3）。S 3 5 3 において、メインCPU 1 0 1 が、転送カウンタの値が「0」でないと判別したとき（S 3 5 3 が NO 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 は、処理を S 3 4 7 の処理に戻し、S 3 4 7 以降の処理を繰り返す。

【0 7 3 0】

一方、S 3 5 3 において、メインCPU 1 0 1 が、転送カウンタの値が「0」とであると判別したとき（S 3 5 3 が YES 判定の場合）、メインCPU 1 0 1 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（S 3 5 4）。この処理では、メインCPU 1 0 1 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

50

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。

10

【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】

20

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）。

30

【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】

40

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

50

加算する処理は、押下位置テーブル（不図示）から B B 2 の押下位置を取得するために行われる処理である。

【0739】

S 3 7 0 の処理後又は S 3 6 9 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 は、押下位置テーブル選択カウンタの値に「1」を加算する（S 3 7 1）。S 3 7 1 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 B B 1 又は B B 2 の押下位置を取得するために行われる処理である。

【0740】

S 3 7 1 の処理後又は S 3 6 8 が Y E S 判定の場合、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 7 2）。次いで、メイン C P U 1 0 1 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 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R）の押下位置データを取得する（S 3 7 3）。次いで、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 7 4）。S 3 6 7 ~ S 3 7 1 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 B B 1 停止操作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 B B 2 停止操作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 C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェイスボード出力処理を行う（S 3 7 5）。なお、第 2 インターフェイスボード出力処理の詳細については、後述の図 1 0 3 を参照しながら後で説明する。

【0742】

次いで、メイン C P U 1 0 1 は、全レジスタの復帰処理を行う（S 3 7 6）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、S 3 6 1 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（S P）にセットする（S 3 7 7）。そして、S 3 7 7 の処理後、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェイスボード制御処理を終了し、処理をメインフロー（図 8 2 参照）の S 2 0 8 に移す。

【0743】

【第 2 インターフェイスボード出力処理】

次に、図 1 0 3 を参照して、第 2 インターフェイスボード制御処理（図 1 0 2 参照）中の S 3 7 5 で行う第 2 インターフェイスボード出力処理について説明する。図 1 0 3 は、第 2 インターフェイ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 インターフェイスボード出力処理は、メイン R A M 1 0 3 の規定外作業領域で行われる。

【0744】

まず、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェイス用シリアル回線（第 2 シリアル通信回路 1 1 5 : S C U 2）を介して送信動作が行われているか否かを判別する（S 3 8 1）。S 3 8 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、第 2 インターフェイ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（S 3 8 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェイスボード出力処理を終了し、処理を第 2 インターフェイスボード制御処理（図 1 0 2 参照）の S 3 7 6 に移す。

【0745】

一方、S 3 8 1 において、メイン C P U 1 0 1 が、第 2 インターフェイ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（S 3 8 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 0 1 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（S 3 8 2）。次いで、メイン C P U 1 0 1 は、第 2 インターフェイス用シリアル回線（第 2 シリアル通信回路 1 1 5 : S C U 2）を介して、送信開始データを送信する（S 3 8 3）。

【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。

10

【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）。

20

【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）。

30

【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）。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

初期値を「ハズレ（００）」にセットするとともに参照対象とする図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）「０００００００１Ｂ」が共通して割り付けられている。そして、上述した内部当籤役（サブフラグ）をサブフラグＥＸに変換する際のフラグ変換抽籤処理では、サブフラグ変換制御データ格納領域に格納されたサブフラグ変換制御データ（制御ステータス）に基づいて、抽籤が行われる。

【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。

10

20

30

40

50

【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。

10

20

30

40

50

【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E/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。

10

20

30

40

50

【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)。

10

【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。

20

【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CPU101は、サブフラグ維持処理を行う(S450)。この処理において、例えば、内部当籤役が「F__1確チリリプ」である場合、すなわち、サブフラグが「3連チリリプB(03)」である場合、フラグ変換抽籤に非当籤であると、S450のサブフラグ維持処理により、サブフラグ「3連チリリプB(03)」が、サブフラグEX「リプレイ(01)」に変換(維持)される。そして、S450の処理後、メインCPU101は、フラグ変換処理を終了し、処理を状態別制御処理(図104参照)のS405に移す。

30

【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)。

40

【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

50

ンタは、C Zの継続期間を計数するカウンタであり、メインRAM 103に設けられる。S 464の処理において、例えば、C Z 1が当籤している場合には、C Z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、C Z 2が当籤している場合には、C Z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、C Z 3が当籤している場合には、C Z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】

S 464の処理後又はS 462がNO判定の場合、メインCPU 101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C Zの抽籤状態の移行抽籤を行う（S 465）。次いで、メインCPU 101は、移行抽籤の結果に基づいて、C Zの抽籤状態を更新する（S 466）。そして、S 466の処理後、メインCPU 101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。

10

【0803】

〔C Z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S 409で行うC Z中スタート時処理について説明する。なお、図113は、C Z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CPU 101は、現在の遊技状態がC Z 1であるか否かを判別する（S 471）。

20

【0805】

S 471において、メインCPU 101が、現在の遊技状態がC Z 1であると判別したとき（S 471がYES判定の場合）、メインCPU 101は、C Z 1（C Z 2）中処理を行う（S 472）。なお、C Z 1（C Z 2）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、S 472の処理後、メインCPU 101は、C Z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、S 471において、メインCPU 101が、現在の遊技状態がC Z 1でないと判別したとき（S 471がNO判定の場合）、メインCPU 101は、現在の遊技状態がC Z 2であるか否かを判別する（S 473）。

30

【0807】

S 473において、メインCPU 101が、現在の遊技状態がC Z 2であると判別したとき（S 473がYES判定の場合）、メインCPU 101は、C Z 1（C Z 2）中処理を行う（S 474）。C Z 1（C Z 2）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、S 474の処理後、メインCPU 101は、C Z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、C Z 1中処理とC Z 2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、C Z 1中処理及びC Z 2中処理をC Z 1（C Z 2）中処理として一つの処理で説明する。

40

【0808】

一方、S 473において、メインCPU 101が、現在の遊技状態がC Z 2でないと判別したとき（S 473がNO判定の場合）、メインCPU 101は、C Z 3中処理を行う（S 475）。なお、C Z 3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、S 475の処理後、メインCPU 101は、C Z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】

〔C Z 1（C Z 2）中処理〕

50

次に、図 1 1 4 及び図 1 1 5 を参照して、C Z 中スタート時処理（図 1 1 3 参照）中の S 4 7 2 又は S 4 7 4 で行う C Z 1（C Z 2）中処理について説明する。なお、図 1 1 4 及び図 1 1 5 は、C Z 1（C Z 2）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C Z 1（又はC Z 2）の前半部の遊技であるか否かを判別する（S 4 8 1）。S 4 8 1において、メインCPU101が、現遊技がC Z 1（又はC Z 2）の前半部の遊技でないと判別したとき（S 4 8 1がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 4 9 0の処理を行う。

【0811】

一方、S 4 8 1において、メインCPU101が、現遊技がC Z 1の前半部の遊技であると判別したとき（S 4 8 1がYES判定の場合）、メインCPU101は、C Z 1中モードアップ抽籤テーブル（図 4 2 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（S 4 8 2）。また、S 4 8 1において、メインCPU101が、現遊技がC Z 2の前半部の遊技であると判別したとき（S 4 8 1がYES判定の場合）、メインCPU101は、C Z 2中ポイント抽籤テーブル（図 4 3 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（S 4 8 2）。

【0812】

次いで、メインCPU101は、S 4 8 2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（S 4 8 3）。次いで、メインCPU101は、S 4 8 2の抽籤においてフリーズに当籤したか否かを判別する（S 4 8 4）。

【0813】

S 4 8 4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（S 4 8 4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（S 4 8 5）。また、この処理では、メインCPU101は、ARTレベル決定テーブル（図 4 8 A 参照）を参照してARTレベルを決定し、セットする。なお、フリーズ発生時には、ARTレベルとして「ARTレベル2」が決定される。

【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（S 4 8 6）。そして、S 4 8 6の処理後、メインCPU101は、C Z 1（C Z 2）中処理を終了するとともに、C Z 中スタート時処理（図 1 1 3 参照）も終了する。

【0815】

ここで再度、S 4 8 4の処理に戻って、S 4 8 4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（S 4 8 4がNO判定の場合）、メインCPU101は、C Z ゲーム数カウンタ（前半部）の値を1減算する（S 4 8 7）。次いで、メインCPU101は、C Z 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（S 4 8 8）。

【0816】

S 4 8 8において、メインCPU101が、C Z 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（S 4 8 8がNO判定の場合）、メインCPU101は、C Z 1（C Z 2）中処理を終了するとともに、C Z 中スタート時処理（図 1 1 3 参照）も終了する。

【0817】

一方、S 4 8 8において、メインCPU101が、C Z 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（S 4 8 8がYES判定の場合）、メインCPU101は、次遊技の遊技状態にC Z 1又はC Z 2の後半部をセットする（S 4 8 9）。そして、S 4 8 9の処理後、メインCPU101は、C Z 1（C Z 2）中処理を終了するとともに、C Z 中スタート時処理（図 1 1 3 参照）も終了する。

【0818】

ここで再度、S 4 8 1の処理に戻って、S 4 8 1がNO判定の場合、メインCPU101

10

20

30

40

50

は、現ゲームがC Z 1又はC Z 2の後半部の1ゲーム目であるか否かを判別する（S 4 9 0）。S 4 9 0において、メインCPU 1 0 1が、現ゲームがC Z 1又はC Z 2の後半部の1ゲーム目でないと判別したとき（S 4 9 0がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 4 9 5の処理を行う。

【0 8 1 9】

一方、S 4 9 0において、メインCPU 1 0 1が、現ゲームがC Z 1又はC Z 2の後半部の1ゲーム目であると判別したとき（S 4 9 0がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、C Z 中ART抽籤テーブル（図4 4 A及び4 4 B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（S 4 9 1）。

【0 8 2 0】

次いで、メインCPU 1 0 1は、ART抽籤に当籤したか否かを判別する（S 4 9 2）。S 4 9 2において、メインCPU 1 0 1が、ART抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S 4 9 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 4 9 4の処理を行う。

【0 8 2 1】

一方、S 4 9 2において、メインCPU 1 0 1が、ART抽籤に当籤したと判別したとき（S 4 9 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、ARTセット数に「1」を加算し、ARTレベル決定テーブル（図4 8 A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（S 4 9 3）。

【0 8 2 2】

S 4 9 3の処理後又はS 4 9 2がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、C Z ゲーム数カウンタ（後半部）に所定値をセットする（S 4 9 4）。なお、S 4 9 4の処理において、例えば、ART抽籤に当籤している場合には、C Z 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、C Z ゲーム数カウンタ（後半部）に「3」がセットされる。

【0 8 2 3】

S 4 9 4の処理後又はS 4 9 0がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、C Z 中ART抽籤テーブル（図4 4 C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（S 4 9 5）。

【0 8 2 4】

次いで、メインCPU 1 0 1は、ART抽籤に当籤したか否かを判別する（S 4 9 6）。S 4 9 6において、メインCPU 1 0 1が、ART抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S 4 9 6がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 4 9 8の処理を行う。

【0 8 2 5】

一方、S 4 9 6において、メインCPU 1 0 1が、ART抽籤に当籤したと判別したとき（S 4 9 6がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、ARTセット数に「1」を加算し、ARTレベル決定テーブル（図4 8 A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（S 4 9 7）。

【0 8 2 6】

S 4 9 7の処理後又はS 4 9 6がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、C Z ゲーム数カウンタ（後半部）の値を1減算する（S 4 9 8）。次いで、メインCPU 1 0 1は、C Z 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（S 4 9 9）。

【0 8 2 7】

S 4 9 9において、メインCPU 1 0 1が、C Z 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（S 4 9 9がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、C Z 1（C Z 2）中処理を終了するとともに、C Z 中スタート時処理（図1 1 3参照）も終了する。

【0 8 2 8】

一方、S 4 9 9において、メインCPU 1 0 1が、C Z 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（S 4 9 9がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、ARTセット数が「1」以上であるか否かを判別する（S 5 0 0）。

10

20

30

40

50

【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。

10

20

30

40

50

【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）。

10

20

30

40

50

【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中上乘せ抽籤テーブル（図55参照）を参照し、内部当籤役（サブフラグ）に基づいてARTゲーム数の上乘せ抽籤を行う（S551）。次いで、メインCPU101は、上乘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、上乘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、上乘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回の抽籤当りの上乘せ量が増える。

【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

10

20

30

40

50

に、CTセット数の上乘せ抽籤を行う。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中セット数上乘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中セット数上乘せ抽籤テーブル)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セットの上乘せ抽籤を行う。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中セット数上乘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」と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」)を格納する必要がなくなり、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中セット数上乘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「00000001B」が判定ビットとして格納される。一方、通常CT状態時に用いる抽籤テーブルのように、判定ビットの格納領域の次のアドレス及び次々アドレスに抽籤対象(高確CT及び通常CT)の抽籤値が格納されている場合には、図122に示すように、判定ビットの格納領域には、ビット0及び1にのみ「1」が格納された1バイトデータ「00000011B」が判定ビットとして格納される。このような判定ビットを設けた場合、抽籤テーブルにおいて、判定ビットにおいてビットデータが「0」となるアドレスの領域に抽籤対象外の抽籤値データを格納する必要がなくなる。

【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

10

20

30

40

50

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中セット数上乘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中セット数上乘せ抽籤では、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「リーチ目リブ」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なくなる。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中セット数上乘せ抽籤テーブル）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ゲーム数上乘せ抽籤（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

10

20

30

40

50

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」と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セット数の上乘せ抽籤）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」と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E/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。

10

20

30

40

50

【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ゲーム数上乘せ抽籤テーブル（図59参照）を参照し、内部当籤役に基づいてARTゲーム数の上乘せ抽籤処理を行う（S611）。次いで、メインCPU101は、上乘せ抽籤に当籤したか否かを判別する（S612）。

10

【0895】

S612において、メインCPU101が、上乘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、上乘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（上乘せゲーム数）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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

については、後述の図 1 3 3 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CPU

10

20

30

40

50

101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S64

10

20

30

40

50

7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

10

20

30

40

50

上に位置する図柄が「白 7」である場合、S 6 4 9 の処理において、図 1 3 0 B に示すテーブル内のアドレス「d R 1 _ S V N 1 + 2」に格納されている入賞作動フラグデータ「0 0 0 1 0 0 0 0 B」又は「0 0 0 0 0 1 0 0 B」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「d R 1 _ S V N 1 + 3」に格納されている入賞作動フラグデータ「0 0 1 0 0 0 0 0 B」又は「0 0 0 0 0 1 0 0 B」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、S 6 4 9 の処理において、図 1 3 0 B に示すテーブル内のアドレス「d R 1 _ S V N 1 + 4」に格納されている入賞作動フラグデータ「1 0 0 0 0 0 0 0 B」、「0 1 0 0 0 0 0 0 B」又は「0 0 1 0 0 0 0 0 B」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「d R 1 _ S V N 1 + 5」に格納されている入賞作動フラグデータ「0 0 1 0 0 0 0 0 B」、「0 0 0 1 0 0 0 0 B」又は「0 0 0 0 1 0 0 0 B」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、S 6 4 9 の処理において、図 1 3 0 B に示すテーブル内のアドレス「d R 1 _ S V N 1 + 8」に格納されている入賞作動フラグデータ「1 0 0 0 0 0 0 0 B」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 1 0 格納領域に転送される。

10

【0 9 2 5】

S 6 4 9 の処理後、メイン CPU 1 0 1 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 1 2 バイト）をセットする（S 6 5 0）。そして、S 6 5 0 の処理後、メイン CPU 1 0 1 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 1 2 6 参照）の S 6 2 6 に移す。

20

【0 9 2 6】

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 CPU 1 0 1 が、図 1 2 9 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、S 6 4 9 の圧縮データ格納処理は、メイン CPU 1 0 1 が図 1 2 9 中のソースコード「CALLF SB__BT E P__0 0」を実行することにより行われる。

【0 9 2 7】

「CALLF」命令は、上述のようにメイン CPU 1 0 1 専用の 2 バイト命令コードであり、図 1 2 9 中のソースコード「CALLF SB__BT E P__0 0」が実行されると、「SB__BT E P__0 0」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。

30

【0 9 2 8】

なお、本実施形態では、上述した図柄コード取得処理中の S 6 4 7 ~ S 6 4 9 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 CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 の容量を有効活用することができる。

40

【0 9 2 9】

また、本実施形態では、図柄コード取得処理中の S 6 4 9 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__BT E P__0 0」は、図 9 7 で説明した図柄設定処理中の S 3 3 0 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、S 6 4 9 及び S 3 3 0 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、S 6 4 9 及び S 3 3 0 の両処理において、それぞ

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

得処理中の後述の S 6 8 0 ~ S 6 8 3 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 1 3 6 B は、引込優先順位取得処理中の後述の S 6 8 6 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 1 3 6 C は、引込優先順位取得処理中の後述の S 6 8 7 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 1 3 7 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 CPU 101 は、右リール 3 R（特定の表示列）のチェック時であるか否かを判別する（S 6 7 1）。

【0939】

S 6 7 1 において、メイン CPU 101 が、右リール 3 R のチェック時でないと判別したとき（S 6 7 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 101 は、後述の S 6 7 4 の処理を行う。一方、S 6 7 1 において、メイン CPU 101 が、右リール 3 R のチェック時であると判別したとき（S 6 7 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 101 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（S 6 7 2）。なお、ここでいう「ANY 役」とは、少なくとも右リール 3 R 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 3 R の停止図柄が任意の図柄である入賞役）のことをいう。

【0940】

S 6 7 2 において、メイン CPU 101 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（S 6 7 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 101 は、後述の S 6 7 4 の処理を行う。一方、S 6 7 2 において、メイン CPU 101 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（S 6 7 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 101 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（S 6 7 3）。具体的には、メイン CPU 101 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】

S 6 7 3 の処理後、又は、S 6 7 1 或いは S 6 7 2 が NO 判定の場合、メイン CPU 101 は、入賞作動フラグ格納領域（図 2 8 ~ 図 3 0 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（S 6 7 4）。次いで、メイン CPU 101 は、ストップ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（S 6 7 5）。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 3 3 参照）を参照することにより取得される。

【0942】

次いで、メイン CPU 101 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（S 6 7 6）。次いで、メイン CPU 101 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 2 8 ~ 図 3 0 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（S 6 7 7）。

【0943】

次いで、メイン CPU 101 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（S 6 7 8）。

【0944】

S 6 7 8 において、メイン CPU 101 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（S 6 7 8 が NO 判定の場合）、メイン CPU 101 は、後述の S 6 8 4 の処理を行う。一方、S 6 7 8 において、メイン CPU 101 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（S 6 7 8 が YES 判定の場合）、メイン CPU 101 は、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

お、S 6 8 6 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、R T 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。R T 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、R T 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 2 8 ～図 3 0 に示すように格納領域 1 1 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（S 6 8 7）。この処理は、メインCPU101により、図 1 3 6 C 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 1 3 7 に示す、先頭アドレスが「d P L V L T B 0 0」～「d P L V L T B 0 5」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 1 3 7 に示す、先頭アドレスが「d P L V L T B 0 0」～「d P L V L T B 0 5」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 2 7 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（S 6 8 8）。

【0955】

S 6 8 8 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（S 6 8 8 がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 7 0 5 の処理を行う。一方、S 6 8 8 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（S 6 8 8 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（S 6 8 9）。

【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（S 6 9 0）。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（S 6 9 1）。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（S 6 9 2）。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 1 3 7 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 1 3 7 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（S 6 9 3）。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、S 6 9 0 の処理において、先頭アドレスが「d P L V L T B 0 0」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、S 6 9 3 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。

10

20

30

40

50

【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）。

10

【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か否かを判定し、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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

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ROM

10

20

30

40

50

102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なくなるので、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

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

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。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E/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

10

20

30

40

50

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）。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

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「01000000」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「01000000」（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「01000000」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

10

20

30

40

50

送して保存する（S 7 6 1）。そして、この処理終了時点では、D E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。

【1 0 2 6】

次いで、メインCPU 1 0 1は、払出枚数データテーブルのアドレス（図1 4 7に示す払出枚数データテーブルの先頭アドレス「d P A Y N U M T B」）をH Lレジスタにセットする（S 7 6 2）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 7 6 3）。

【1 0 2 7】

次いで、メインCPU 1 0 1は、H L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、H L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（S 7 6 4）。なお、図1 4 7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「1 1 1 1 1 0 0 0 B」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。

【1 0 2 8】

次いで、メインCPU 1 0 1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（S 7 6 5）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 7 6 6）。この処理において、メインCPU 1 0 1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1 4 7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、S 7 6 6の処理は必ずNO判定となる。

【1 0 2 9】

S 7 6 6において、メインCPU 1 0 1が、判定対象ブロックでないと判別したとき（S 7 6 6がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 7 6 8の処理を行う。一方、S 7 6 6において、メインCPU 1 0 1が、判定対象ブロックであると判別したとき（S 7 6 6がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、D E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（S 7 6 7）。

【1 0 3 0】

S 7 6 7の処理後又はS 7 6 6がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、D E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（S 7 6 8）。

【1 0 3 1】

次いで、メインCPU 1 0 1は、S 7 6 4でAレジスタにセットされた判定対象データと、S 7 6 8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（S 7 6 9）。この処理において、メインCPU 1 0 1は、S 7 6 4でAレジスタにセットされた判定対象データが、S 7 6 8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。

【1 0 3 2】

S 7 6 9において、メインCPU 1 0 1が、判定の結果が入賞でないと判別したとき（S 7 6 9がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 7 7 6の処理を行う。一方、S 7 6 9において、メインCPU 1 0 1が、判定の結果が入賞であると判別したとき（S 7 6 9がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1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（S 7 7 0）。

【1 0 3 3】

10

20

30

40

50

S 7 7 0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（S 7 7 0がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 7 7 2の処理を行う。一方、S 7 7 0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（S 7 7 0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（S 7 7 1）。

【1034】

S 7 7 1の処理後又はS 7 7 0がYES判定の場合、メインCPU101は、払出枚数の更新処理を行う（S 7 7 2）。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（S 7 7 3）。

【1036】

S 7 7 3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（S 7 7 3がYES判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 7 7 5の処理を行う。一方、S 7 7 3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（S 7 7 3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（S 7 7 4）。

【1037】

S 7 7 4の処理後又はS 7 7 3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（S 7 7 5）。

【1038】

S 7 7 5の処理後又はS 7 6 9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（S 7 7 6）。S 7 7 6において、メインCPU101が、他の入賞があると判別したとき（S 7 7 6がYES判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 7 6 9の処理に戻し、S 7 6 9以降の処理を繰り返す。

【1039】

一方、S 7 7 6において、メインCPU101が、他の入賞がないと判別したとき（S 7 7 6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（S 7 7 7）。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、S 7 7 6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（S 7 7 8）。

【1041】

S 7 7 8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（S 7 7 8がNO判定の場合）、メインCPU101は、処理をS 7 6 4の処理に戻し、S 7 6 4以降の処理を繰り返す。一方、S 7 7 8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（S 7 7 8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S 2 1 5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、S 7 6 4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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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E/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。

20

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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S216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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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、S 8 2 1において、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 1がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 2）。

【1 0 8 7】

次いで、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 3）。S 8 2 3において、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 8 3 7の処理を行う。

10

【1 0 8 8】

一方、S 8 2 3において、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、ボーナス終了時処理を行う（S 8 2 4）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、ボーナス状態中の各種情報をクリアするとともに、RT 1状態フラグをオン状態にセットする。

【1 0 8 9】

次いで、メインCPU 1 0 1は、ボーナス終了時CT抽籤テーブル（図6 0参照）を参照して、ボーナス終了時のCT抽籤を行う（S 8 2 5）。次いで、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 6）。

【1 0 9 0】

20

S 8 2 6において、メインCPU 1 0 1が、CT抽籤に当籤しなかったと判別したとき（S 8 2 6がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 8 2 8の処理を行う。一方、S 8 2 6において、メインCPU 1 0 1が、CT抽籤に当籤したと判別したとき（S 8 2 6がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、CTセット数に「1」を加算する（S 8 2 7）。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、S 8 2 7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。

【1 0 9 1】

S 8 2 7の処理後又はS 8 2 6がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 8）。

30

【1 0 9 2】

S 8 2 8において、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 8がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、次遊技の遊技状態にART準備状態をセットする（S 8 2 9）。そして、S 8 2 9の処理後、メインCPU 1 0 1は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2参照）中のS 2 1 8の処理に移す。

【1 0 9 3】

一方、S 8 2 8において、メインCPU 1 0 1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（S 8 2 8がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、次遊技の遊技状態に通常遊技状態をセットする（S 8 3 0）。次いで、メインCPU 1 0 1は、通常中高確率抽籤テーブル（図4 0 B参照）を参照して、C Zの抽籤状態を抽籤し、抽籤結果をセットする（S 8 3 1）。そして、S 8 3 1の処理後、メインCPU 1 0 1は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロー（図8 2参照）中のS 2 1 8の処理に移す。

40

【1 0 9 4】

ここで再度、S 8 2 1の処理に戻って、S 8 2 1がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1は、BB役に係る図柄組合せ（コンビネーション「C__BB 1」又は「C__BB 2」の図柄組合せ）が表示されたか否かを判定する（S 8 3 2）。S 8 3 2において、メインCPU 1 0 1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（S 8 3 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、BBチェック処理を終了し、処理をメインフロ

50

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】

10

20

30

40

50

一方、S 8 4 5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（S 8 4 5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（S 8 4 6）。

【1104】

S 8 4 6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（S 8 4 6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（S 8 4 7）。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、S 8 4 7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S 2 1 9の処理に移す。

10

【1105】

一方、S 8 4 6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（S 8 4 6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（S 8 4 8）。

【1106】

S 8 4 8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（S 8 4 8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S 2 1 9の処理に移す。一方、S 8 4 8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（S 8 4 8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（S 8 4 9）。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、S 8 4 9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S 2 1 9の処理に移す。

20

【1107】

ここで再度、S 8 4 5の処理に戻って、S 8 4 5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（S 8 5 0）。S 8 5 0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（S 8 5 0がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 8 5 3の処理を行う。

【1108】

一方、S 8 5 0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（S 8 5 0がYES判定の場合）、メインCPU101は、略称「RT3移行リップ」の図柄組合せ（図28参照）が表示されたか否かを判別する（S 8 5 1）。S 8 5 1において、メインCPU101が、略称「RT3移行リップ」の図柄組合せが表示されなかったと判別したとき（S 8 5 1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S 2 1 9の処理に移す。

30

【1109】

一方、S 8 5 1において、メインCPU101が、略称「RT3移行リップ」の図柄組合せが表示されたと判別したとき（S 8 5 1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（S 8 5 2）。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、S 8 5 2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S 2 1 9の処理に移す。

40

【1110】

ここで再度、S 8 5 0の処理に戻って、S 8 5 0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（S 8 5 3）。S 8 5 3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（S 8 5 3がNO判定の場合）、メインCPU101は、後述のS 8 6 2の処理を行う。

【1111】

一方、S 8 5 3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（S 8 5 3がYES判定の場合）、メインCPU101は、略称「ベルこぼし目」

50

又は「RT2移行リブ」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移行リブ」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移行リブ」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移行リブ」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移行リブ」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移行リブ」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移行リブ」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移行リブ」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。

10

20

30

40

50

【1120】

一方、S862において、メインCPU101が、略称「ベルこぼし目」又は「RT2移行リブ」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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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インターフェースポ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インターフェースポ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。

40

【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、S9

50

12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（S921）。次いで、メインCPU101は、割込カウンタの値が奇数であるか否かを判別する（S922）。

【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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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E/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S925及びS928で行う7セグ表示データ生成処理について説明する。なお、図161は、7セグ表示データ生成処理の手順を示すフローチャートである。図162は、7セグ表示データ生成処理を実行するためのソースプログラムの一例を示す図である。また、図163は、7セグ表示データ生成処理のソースプログラム上で、実際に参照される7セグカソードテーブルの構成の一例を示す図である。

【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

10

20

30

40

50

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）。 10

【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）。 20

【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）。 30

【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）。 40

【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/O 50

UT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「DCPWL D」命令（所定の更新命令）により実行される。なお、「DCPWL D」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「DCPWL D （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「DCPWL D （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「DCPWL D」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「DCPWL D」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「DCPWL D」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）。

10

20

30

40

50

【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インターフェースポ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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

了し、処理を試射試験信号制御処理（図 1 6 6 参照）中の S 9 6 6 の処理に移す。

【1 1 9 4】

〔条件装置信号制御処理〕

次に、図 1 6 9 及び図 1 7 0 を参照して、試射試験信号制御処理（図 1 6 6 参照）中の S 9 6 6 で行う条件装置信号制御処理について説明する。なお、図 1 6 9 及び図 1 7 0 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。

【1 1 9 5】

まず、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 1）。S 1 0 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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 1 6 6 参照）中の S 9 6 7 の処理に移す。

【1 1 9 6】

一方、S 1 0 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 2）。

【1 1 9 7】

S 1 0 0 2 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 2 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 3）。次いで、メイン CPU 1 0 1 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 3 0 1（図 7 参照）へ出力する（S 1 0 0 4）。そして、S 1 0 0 4 の処理後、メイン CPU 1 0 1 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 1 6 6 参照）中の S 9 6 7 の処理に移す。

【1 1 9 8】

一方、S 1 0 0 2 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 2 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 5）。

【1 1 9 9】

S 1 0 0 5 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 5 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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 3 0 1（図 7 参照）へ出力する（S 1 0 0 6）。そして、S 1 0 0 6 の処理後、メイン CPU 1 0 1 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 1 6 6 参照）中の S 9 6 7 の処理に移す。

【1 2 0 0】

一方、S 1 0 0 5 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 5 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 7）。

【1 2 0 1】

S 1 0 0 7 において、メイン CPU 1 0 1 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（S 1 0 0 7 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 0 1 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 3 0 1（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 3 0 1（図 7 参照）へ出力する（S 1 0 0 8）。次いで、メイン CPU 1 0 1 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、2 4 . 5 8 m s）をセットする（S 1 0 0 9）。次いで、メイン CPU 1 0 1 は

10

20

30

40

50

、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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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「リブレイ」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。

40

【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222

50

b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乘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

10

20

30

40

50

上乗せを行う。なお、C Tでは、1セット8回の遊技が行われるが、C T中にA R T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、C Tがいつまで続くかわからず、また、上乗せが行われている限りC Tが終了することがないため、C T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、C T中にサブフラグE X「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C T遊技も再セット（ストック）される。この場合、例えば、C Tの遊技期間が終了直前になっても、サブフラグE X「3連チリリプ」当籤時には、上乗せが行われ、C Tが初めから再開されることになるので、C T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、C T中の遊技の興趣を高めることができる。

10

【1227】

また、サブフラグE X「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、C T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。

20

【1228】

〔C T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、C T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A R T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、A R Tゲーム数の上乗せが行われている限り、C Tは終了することなく、また、サブフラグE X「3連チリリプ」に当籤するとC Tの再セットが行われる。それゆえ、遊技者からすると、C T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、C T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、C T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。

30

【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（B B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。

40

【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」のいずれかが重複して決定

50

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

10

20

30

40

50

様々な情報を表示する。例えば、図5 A～5 E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ため、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。

10

【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）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。

20

【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。

30

【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。

40

【1243】

〔規定外ROM領域及び規定外RAM領域〕

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 CPU 101 専用命令コード）が各種設けられており、このメイン CPU 101 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 CPU 101 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 ROM 102、メイン RAM 103 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 ROM 102 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 ROM 102 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 CPU 101 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 RAM 103 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 ROM 102 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 ROM 102 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 CPU 101 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 ROM 102 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 ROM 102 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

10

20

30

40

50

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 7 2 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 7 5 A に示すように、ソースプログラム上において、メイン CPU 101 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 ROM 102 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 ROM 102 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 7 7 に示すように、メイン RAM 103 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 7 9 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 RAM 103 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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「LDA, 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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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「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】

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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なくなり、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。

30

【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なくなる。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中セット数上乘せ抽籤テーブル）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。

40

【1282】

【図柄コード取得処理で得られる効果】

50

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。

【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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

う入賞枚数カウンタの保存（更新）処理では、いずれも、図 1 4 6 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 1 4 6 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 2 8 ～図 3 0 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 1 4 9 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 1 5 0 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 1 5 2 参照）中のS814の役連終了枚数カウンタの更新処理では、図 1 5 3 A 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 1 5 3 B 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（B C C）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 L E D 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 L E D 駆動処理（図 159 参照）中の S 936 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 160 B に示すように、一つのソースコード「LD（c P A _ S E G C O M），B C」により実行される。すなわち、本実施形態では、7 セグ L E D 駆動処理において、2 桁の 7 セグ L E D 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。

10

【1306】

この場合、7 セグ L E D 駆動処理のソースプログラム上において、7 セグ L E D 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 R O M 102 の使用容量）を低減することができ、メイン R O M 102 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。

20

【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 S 952 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 C P U 101 専用命令コードである「D C P W L D」命令が用いられる。

【1308】

タイマー更新処理において、「D C P W L D」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 R O M 102 の使用容量）を低減することができ、メイン R O M 102 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。

30

【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。

40

【1310】

〔変形例 1：通常 A R T 中の C T 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、C T）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 174 A 及び 174 B を参照して、その一例として、遊技状態が、通常 A R

50

Tから所定回数の前兆遊技を介してC Tに移行する例を説明する。なお、図174Aは、変形例1におけるC T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C T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C T抽籤を行う。このC T抽籤に当籤すると、遊技状態が、C T（上乘せチャンスゾーン）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、C Tに当籤するまでの期間において、C T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。

10

【1313】

次いで、通常ART中の遊技においてC T抽籤に当籤すると、この例では、C T移行前に所定期間の前兆遊技（C T前兆遊技）が行われる。なお、この例では、C T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C T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、C T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（プロジェクト機構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。

20

【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（C T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、C T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。

30

【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C T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。C T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。

40

【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、C T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、C T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C T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、C T前兆遊技においてサブ側で行うフラグ変

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

される。そして、このような「チリリブ揃いナビ」では、図 1 7 4 A に示すように、内部当籤が「F__確チリリブ」である場合には、順押し時に略称「3 連チリリブ」に係る図柄組合せが表示され、内部当籤役が「F__1 確チリリブ」である場合には、逆押し時に略称「3 連チリリブ」に係る図柄組合せが表示されることになる。

【1 3 3 0】

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 1 1）でのみ行う。また、この例では、上述のように、「チリリブ揃いナビ」だけでなく、「チリリブ煽りナビ」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。

10

【1 3 3 1】

〔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 6 3 A～6 3 D 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（RT 5 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（RT 5）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。

20

【1 3 3 2】

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 1 7 6 A 及び 1 7 6 B 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 1 7 6 A は、RT 5 状態中（BB 1 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 1 7 6 B は、RT 5 状態中（BB 2 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。

【1 3 3 3】

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 6 3 A 及び 6 3 B 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。

30

【1 3 3 4】

この例では、図 1 7 6 A 及び 1 7 6 B 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「1 2」～「1 4」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 1 1 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。

40

【1 3 3 5】

〔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 7 1）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。

【1 3 3 6】

50

この場合、主制御基板 7 1（メイン CPU 1 0 1）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。

【1 3 3 7】

〔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 1 7 4 A 及び 1 7 4 B 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。

【1 3 3 8】

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（難しい）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（難しい）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。

【1 3 3 9】

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。

【1 3 4 0】

ここで、図 1 7 7 A 及び 1 1 7 B 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 1 7 7 A は、押し順とロック状態との対応関係を示す図であり、図 1 7 7 B 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。

【1 3 4 1】

図 1 7 7 A 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。

【1 3 4 2】

なお、図 1 1 7 A 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

10

20

30

40

50

難しい状態)」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。

10

【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（し難しい）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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

〔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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

当籤状態からフラグ間状態の R T 6 状態に移行させる。また、ボーナス役として名称「F__赤 B B」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 9 0 は、遊技状態をボーナス非当籤状態からフラグ間状態の R T 7 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 9 0 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 C B B と N B B とを有しており、名称「F__クラウン B B」が入賞する（略称「クラウン B B」に係る図柄組合せ（後述の図 1 9 7 ～図 2 0 4 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 9 0 は、遊技状態をフラグ間状態から C B B に移行させる。また、名称「F__赤 B B」又は「F__青 B B」が入賞する（略称「B B」に係る図柄組合せ（後述の図 1 9 7 ～図 2 0 4 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 9 0 は、遊技状態をフラグ間状態から N B B 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 9 0 は、遊技状態をボーナス状態からボーナス非当籤状態の R T 0 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、C B B においては「396 枚」であり、N B B 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 ROM 1 0 2 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 1 7 9 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 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R 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 1 7 9 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」「B A R」「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 1 8 0 ～図 1 8 2 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 R T 0 状態中は、R T 0 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 R T 1 状態中は、R T 1 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 R T 2 状態中は、R T 2 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 R T 3 状態中は、R T 3 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 R T 4 状態中は、R T 4 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 R T 5 状態中は、R T 5 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 B B」を持ち越しているフラグ間状態の R T 6 状態中は、クラウン B B フラグ間用（R T 6）の内部抽籤テーブルが参照され、内部当籤役「F__赤 B B」を持ち越しているフラグ間状態の R T 7 状態中は、赤 B B フラグ間用（R T 7）の内部抽籤テーブルが参照され、内部当籤役「F__青 B B」を持ち越しているフラグ間状態の R T 6 状態中は、青 B B フラグ間用（R T 6）の内部抽籤テーブルが参照される。また、C B B のボーナス状態中は、C B B 用の内部抽籤テーブルが参照され、N B B のボー

10

20

30

40

50

ナス状態中は、N B B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）。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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】

50

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択維持リブ123」～「F__6択維持リブ321」、「F__6択突入リブ123」～「F__6択突入リブ321」、「F__6択転落リブ123」～「F__6択転落リブ321」、「F__3択昇格リブ1xx」～「F__3択昇格リブ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択維持リブ123」～「F__6択維持リブ321」を「6択維持リブ」と呼ぶことがあり、「F__6択突入リブ123」～「F__6択突入リブ321」を「6択突入リブ」と呼ぶことがあり、「F__6択転落リブ123」～「F__6択転落リブ321」を「6択転落リブ」と呼ぶことがあり、「F__3択昇格リブ1xx」～「F__3択昇格リブ3xx」を「3択昇格リブ」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 B B」及び「F 青 B B」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 択維持リブ」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__C Uリブ」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__B Tリブ」又は「C__C Tリブ」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__C Uリブ」とは、略称「斜めリプレイ」のうちのコンビネーション名「C__C Dリブ」以外の「C__C Uリブ__01」～「C__C Uリブ__09」をいう（図 197～図 204 参照）。また、コンビネーション名「C__B Tリブ」とは、略称「平行リプレイ（R T 1 移行図柄）」のうちのコンビネーション名「C__B Tリブ__01」～「C__B Tリブ__09」をいい、また、コンビネーション名「C__C Tリブ」とは、略称「平行リプレイ（R T 1 移行図柄）」のうちのコンビネーション名「C__C Tリブ__01」～「C__B Tリブ__06」をいう。

【1444】

内部当籤役「6 択維持リブ」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__C Uリブ」に係る図柄組合せは、R T 状態の移行契機とはならない図柄組合せであるため、「6 択維持リブ」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、R T 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__B Tリブ」又は「C__C Tリブ」に係る図柄組合せは、R T 1 移行図柄であるため、無限 R T 中に「6 択維持リブ」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、R T 状態が R T 1 状態に移行することになる。

【1445】

また、内部当籤役「6 択突入リブ」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__B Tリブ」又は「C__C Tリブ」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 択突入リブ」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、R T 4 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__B Tリブ」又は「C__C Tリブ」に係る図柄組合せは、R T 1 移行図柄である。そのため、無限 R T 中に「6 択突入リブ」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、R T 状態が R T 4 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、R T 状態が R T 1 状態に移行することになる。

【1447】

また、内部当籤役「6 択転落リブ」は、押し順に応じて表示される図柄組合せが異なり、

10

20

30

40

50

押し順が正解である場合には、略称「C__CUリブ」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 転落リブ」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リブ」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 転落リブ」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。

10

【1449】

また、内部当籤役「3 昇格リブ」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「強チャンスリブ」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リブ」又は「C__BTリブ」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。

20

【1450】

内部当籤役「3 昇格リブ」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「強チャンスリブ」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 昇格リブ」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リブ」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リブ」又は「C__CTリブ」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 昇格リブ」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。

30

【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）。

40

【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

50

口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、所謂上乘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中における各種上乘せ（例えば、ART状態のセット数の上乘せやCZのゲーム数の上乘せ）に影響を与える情報であり、高ランクであるほど各種上乘せが優遇されている。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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__CURI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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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択突入りリプ」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。

40

【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。

50

【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つ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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【1487】

ここで、内部当籤役「6 折転落リプ」は、押し順不正解時に R T 5 状態から R T 4 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（R T 5 状態のまま維持）には「通常リプ」、押し順不正解時（R T 4 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、R T 状態が R T 5 状態から R T 4 状態に転落してしまうため、R T 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 折昇格リプ」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 折昇格リプ」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。

10

【1489】

ここで、内部当籤役「3 折昇格リプ」は、押し順正解時に R T 4 状態から R T 5 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（R T 5 状態に昇格）には「強チャンスリプ」、押し順不正解時（R T 4 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 R T 状態も押し順正解時の方が優遇されている。

20

【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 A R T 状態を目指して遊技を行うことになる。通常状態から A R T 状態への移行は、通常状態から C Z を経由して A R T 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 A R T 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。

30

【1492】

図 209（A）を参照して、通常状態から C Z を経由して A R T 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 C Z 抽籤を行い、C Z 抽籤に当籤すると遊技状態を通常状態から（C Z 前兆を介して）C Z に移行させ、C Z 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 C Z 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 C Z 抽籤（図 209（A-2）参照）を行う。

40

【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 C Z 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 C Z 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 C Z 抽籤を行う

50

。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

10

20

30

40

50

ととしてもよい。

【1502】

〔C Z中の遊技性〕

続いて、図210及び図211を参照して、C Z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、C Z中にART抽籤を行っており、このART抽籤に当籤すると、C Z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C Zを再開し、再びART抽籤を行う。このようにパチスロ1では、C Z中は、C Zゲーム数が残っている限りC ZとART状態とがループする。

【1504】

また、C Zの最終ゲームにおいてART抽籤に非当籤の場合には、C Z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、C Z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、C Z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状態に遊技状態に移行する。このとき、C ZからART状態への移行に伴い、C Zの残りゲーム数が最低5ゲーム延長される結果、その後、C Z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、C Zの最終ゲーム終了時にストックの放出が行われる結果、C ZとART状態とがループすることになる。

【1505】

一方で、C Z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、C Z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、C Z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C Z終了後の1ゲーム目に行うART抽籤に当籤すると、ART状態に遊技状態に移行し、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C Z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、C Zの残りゲーム数が最低5ゲーム延長され、結果、その後、C ZとART状態とがループすることになり、また、その後のC Z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、C Z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C Zを初当りC Zと呼び、C ZとART状態とのループ中にART状態から戻った後のC Zを継続C Zと呼ぶ。続いて、初当りC Zの概要と継続C Z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C Z中は、C Z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C Zは、C Zの残りゲーム数が1以上の場合の抽籤フェーズAと、C Z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C Z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C Zは、継続C Z中に行う抽籤フェーズAと、C Z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、C Z終了後の1ゲーム目には泣きの1回のART抽籤が行われるが、この泣きの1回のART抽籤を便宜上、抽籤フェーズCと呼ぶ（抽籤フェーズCは、通常状態中のART抽籤であり、C Z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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

状態に移行している場合、C Z ゲーム数の上乗せ（最低 5 ゲーム）は、特殊 C Z の残りゲーム数に対して行われる。

【1516】

一方で、特殊 C Z において放出フェーズ D のストック放出に伴い A R T 状態に移行した場合には、特殊 C Z が終了し、継続 C Z が C Z (A R T 後) に書き換わる。このように特殊 C Z 中に放出フェーズ D のストック放出に伴い A R T 状態に移行した場合、C Z ゲーム数の上乗せ（最低 5 ゲーム）は、通常 (C Z (A R T 後)) の残り C Z ゲーム数に対して行われる。

【1517】

[A R T 中の遊技性]

続いて、図 2 1 2 及び図 2 1 3 を参照して、A R T 状態中の遊技の流れについて説明する。

【1518】

図 2 1 2 (A) に示すように、A R T 状態は、ランク決め A R T と通常 A R T と E P とから構成される。ランク決め A R T は、1 ゲームで完結する遊技状態であり、通常 A R T は、30 ゲームを 1 セットとする遊技状態であり、E P は、所謂上乗せ特化ゾーンであり、R T 4 状態に転落するまで継続する遊技状態である。A R T 状態中は、A R T ゲーム数が残っている間、通常 A R T から E P への移行を目指して遊技を行うことになる。一方で、A R T ゲーム数を消化してしまうと、遊技状態は、A R T 状態 (通常 A R T) から継続 C Z に移行することになる。

【1519】

通常 A R T 中は、A R T 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 A R T 中の抽籤状態に応じて E P への移行し易さが制御される。図 2 1 2 (B) に示すように、A R T 中の抽籤状態は、ランク決め A R T 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 2 1 2 (B) を参照して、A R T 中の抽籤状態、すなわち、A R T のランクの決定方法について説明する。

【1520】

図 2 1 2 (B) に示すように、主制御回路 90 は、A R T 抽籤の当籤時に A R T のランクを仮決めする。A R T 当籤時のランクの仮決めは、A R T 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 A R T 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 A R T 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 A R T 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、A R T 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、A R T 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】

A R T 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 A R T において、当籤時に仮決めしたランクの昇格抽籤を行い、A R T 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 A R T 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 A R T 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 A R T 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、A R T 当籤時に仮決め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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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択昇格リップ」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「強チャンスリップ（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__C__リップ」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択昇格リップ」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「強チャンスリップ」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。

20

【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。

30

【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リップA」「F__7リップB」「F__BARリップ」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。

40

【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択転落リップ」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択転落リップ」の当籤

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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、NBBの終了時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215（B）は、CBBの終了時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215（C）は、ART状態に移行することなく終了した初当りCZの終了（初当りCZから通常状態に移行）時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215（D）は、継続CZの終了（継続CZから通常状態に移行）時にモードを決定するためのモード移行抽籤テーブルであり、図215（E）は、設定変更時にモードを決定するためのモ

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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

10

20

30

40

50

る。また、図 2 2 3 の状態別 C Z 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 C Z 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 9 0 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 C Z 抽籤を行い、この C Z 抽籤に当籤した場合には、遊技状態を（C Z 前兆を介して）C Z に移行させる。なお、同遊技において行う通常状態中の A R T 抽籤に当籤している場合には、C Z 抽籤は行わない。

【1 5 6 0】

なお、図 2 2 3 の状態別 C Z 抽籤テーブルを用いた C Z 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、強チャンスリブ又は強ベル）」である場合における C Z 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。

【1 5 6 1】

〔C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブル〕

続いて、図 2 2 4 は、通常状態中の C Z 抽籤に当籤した際に、通常状態から C Z に移行するまでの期間（C Z 前兆ゲーム数）を抽籤するために用いる C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルである。C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルは、C Z 抽籤に当籤した際の B B 当籤の有無に応じて C Z 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 9 0 は、通常状態中に C Z 抽籤に当籤すると、C Z 前兆ゲーム数の抽籤を行い、当籤した C Z 前兆ゲーム数をセットし、遊技状態を C Z 前兆に移行する。

【1 5 6 2】

なお、C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルでは、C Z 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 9 0 は、当籤した範囲の中から均等に C Z 前兆ゲーム数を決定する。また、B B 当籤時に C Z 抽籤に当籤していた場合には、主制御回路 9 0 は、B B の終了後に当籤した C Z 前兆ゲーム数をセットする。すなわち、通常状態中に C Z 抽籤に当籤し、かつ、C Z 前兆ゲーム数として「1」以上が決定された場合、B B 非当籤時の C Z 当籤時は、その後、通常状態から C Z 前兆に遊技状態を移行し、また、B B 当籤時の C Z 当籤時は、その後、B B が終了した後に C Z 前兆に遊技状態を移行する。

【1 5 6 3】

〔B B 当籤時 A R T 抽籤テーブル及び通常時 A R T 抽籤テーブル〕

続いて、図 2 2 5 及び図 2 2 6 は、通常状態中に抽籤用フラグ等に基づき行う A R T 抽籤に用いる A R T 抽籤テーブルであり、図 2 2 5 は、通常状態中の B B 当籤時に B B 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 A R T 抽籤を行うための B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルであり、図 2 2 6 は、通常状態中の B B 非当籤時に抽籤用フラグを参照して A R T 抽籤を行うための通常時 A R T 抽籤テーブルである。

【1 5 6 4】

なお、B B 当籤時は、N B B 当籤、かつ、抽籤状態が「通常」又は「高確」である場合に、図 2 2 5（A）に示す B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルが参照され、また、C B B 当籤、かつ、抽籤状態が「通常」又は「高確」である場合に、図 2 2 5（B）に示す B B 当籤時 A R T 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「C Z 前兆」「A R T 前兆中」の何れかである場合に、B B（C B B 又は N B B）の種別に関わらず、図 2 2 5（C）に示す B B 当籤時 A R T 抽籤テーブルが参照される。

【1 5 6 5】

また、B B 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 2 2 6（A）に示す通常時 A R T 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「C Z 前兆」及び「A R T 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 2 2 6（B）に示す通常時 A R T 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 2 2 6（C）に示す通常時 A R T 抽籤テーブルが参照される。さらに、B B 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、強チャンスリップ又は強ベル)」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

10

20

30

40

50

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乘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「上乘せA」とは、EP中にART状態のセット数の上乘せ抽籤に当籤した場合をいい、また、当籤契機「上乘せ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「上乘せC」とは、当籤契機「初当り」「上乘せA」「上乘せB」以外の状況でART抽籤や、ART状態のセット数の上乘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状態が上乘せされる確率は、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状態の上乘せ確率が、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】

10

20

30

40

50

図 2 3 6 (A) は、ART 当籤の当籤タイミングが通常状態、C Z 前兆、ART 前兆、又は E P 以外の ART 状態中であり、かつ、B B 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 2 3 6 (B) は、ART 当籤の当籤タイミングが通常状態、C Z 前兆、ART 前兆、又は E P 以外の ART 状態中であり、かつ、N B B 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 2 3 6 (C) は、ART 当籤の当籤タイミングが通常状態、C Z 前兆、ART 前兆、又は E P 以外の ART 状態中であり、かつ、C B B 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。

【1 5 8 2】

また、図 2 3 7 (D) は、ART 当籤の当籤タイミングが ART 準備中であり、かつ、B B 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 2 3 7 (E) は、ART 当籤の当籤タイミングが ART 準備中であり、かつ、N B B 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 2 3 7 (F) は、ART 当籤の当籤タイミングが ART 準備中であり、かつ、C B B 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。

【1 5 8 3】

また、図 2 3 8 (G) は、ART 当籤の当籤タイミングが E P 中であり、かつ、B B 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 2 3 8 (H) は、ART 当籤の当籤タイミングが E P 中であり、かつ、N B B 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 2 3 8 (I) は、ART 当籤の当籤タイミングが E P 中であり、かつ、C B B 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。

【1 5 8 4】

また、図 2 3 9 (J) は、ART 当籤の当籤タイミングが C Z 中であり、かつ、B B 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 2 3 9 (K) は、ART 当籤の当籤タイミングが C Z 中であり、かつ、N B B 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 2 3 9 (L) は、ART 当籤の当籤タイミングが C Z 中であり、かつ、C B B 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。

【1 5 8 5】

また、図 2 4 0 (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 2 4 0 (N) は、ART 当籤の当籤タイミングが B B 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 2 4 0 (O) は、複数ストック時の 2 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。

【1 5 8 6】

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 9 0 は、ART 抽籤や、ART 状態のセット数の上乘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 2 1 2 (B) 参照）。

【1 5 8 7】

【ストック放出順序抽籤テーブル】

続いて、図 2 4 1 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 9 0 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 9 0 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、C Z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、C Z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、C Z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

10

20

30

40

50

せするC Z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C Zゲーム数の上乗せを行うとともに、C ZからART状態への移行時にC Zゲーム数の上乗せを行う。なお、図244(D)に示すように、C Z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C Z中に抽籤用フラグとして「NB B」又は「CB B」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C Z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C Z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C Z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択昇格リブ」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択転落リブ」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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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リップA」「F__7リップB」又は「F__BARリップ」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。

10

【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「強チャンスリップ」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択昇格リップ」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「強チャンスリップ」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択昇格リップ」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)。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

場合に、図 2 2 0 に示すモード別 C Z 抽籤テーブルを参照した C Z 抽籤と、図 2 2 0 に示すモード別 C Z 抽籤テーブルを参照した C Z 抽籤の双方を行うこととしてもよい。

【1 6 1 5】

続いて、(B) の C Z 抽籤が非当籤の場合、メイン C P U 1 0 1 は、続いて、(C) の状態移行抽籤を行う。この抽籤では、メイン C P U 1 0 1 は、図 2 1 7 (A) ~ 図 2 1 8 (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。

【1 6 1 6】

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 C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、図 2 1 9 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。

【1 6 1 7】

(A) の A R T 抽籤及び (B) の C Z 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。

【1 6 1 8】

また、(B) の C Z 抽籤に当籤した場合、メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、図 2 2 4 に示す C Z 前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照して、B B 当籤の有無に基づき C Z 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。

【1 6 1 9】

また、(A) の A R T 抽籤に当籤した場合、メイン C P U 1 0 1 は、続いて、(F) の A R T ストック数抽籤を行う。この抽籤では、メイン C P U 1 0 1 は、図 2 3 4 に示す A R T 当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、A R T 抽籤の当籤契機に基づき A R T 状態のセット数を決定し、付与する。なお、図 2 3 4 に示す A R T 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 A R T 抽籤に当籤した場合には、A R T 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。

【1 6 2 0】

メイン C P U 1 0 1 は、続いて、(G) のランク抽籤を行う。この抽籤では、メイン C P U 1 0 1 は、図 2 3 6 ~ 図 2 4 0 に示す A R T 当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤した A R T 状態のランクを決定する。具体的には、メイン C P U 1 0 1 は、1 つ目の A R T 状態のストックについては、図 2 3 6 (A) ~ (C) に示す A R T 当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、A R T 当籤時の抽籤用フラグに基づいて A R T 状態のランクを決定し、2 つ目以降の A R T 状態のストックについては、図 2 4 0 (O) に示す A R T 当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、A R T 状態のランクを決定する。

【1 6 2 1】

メイン C P U 1 0 1 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 C P U 1 0 1 は、図 2 2 7 に示す A R T 前兆ゲーム数抽籤テーブルを参照して、A R T 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。

【1 6 2 2】

[通常状態から移行する遊技状態]

メイン C P U 1 0 1 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 2 0 6 及び図 2 0 7 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 2 5 0 にも示している。

【1 6 2 3】

10

20

30

40

50

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。

10

【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〕

20

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】

30

（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ＡＲＴ当籤時ストック数抽籤テーブルを参照して、ＡＲＴ抽籤の当籤契機に基づきＡＲＴ状態のセット数を決定し、付与する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、（Ｄ）のランク抽籤を行う。この抽籤では、メインＣＰＵ１０１は、図２３６～図２４０に示すＡＲＴ当籤時ランク抽籤テーブルを参照して、当籤したＡＲＴ状態のランクを決定する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ＣＺの前兆ゲーム数をＡＲＴの前兆ゲーム数に書き換えて、今回の遊技において行うべき抽籤を終了する。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

【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、上乘せするCZゲーム数を決定し、当該上乘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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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CPU

10

20

30

40

50

101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。

10

【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。

20

【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択昇格リブ」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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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〕

20

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。

30

【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】

40

(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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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、上乘せするCZゲーム数を決定し、当該上乘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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

るテーブルに応じて任意に設定することができ、例えば、C Z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C Z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、C Z中は、C Z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、C Z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、C Zの残りゲーム数毎に有することで、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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C Z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、C Z中は、C Z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、C Z中に行うART抽籤とランク抽籤との間で、C Z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、C Z中のART抽籤は、C Z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、C Z中のランク抽籤は、C Z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、C Z中の各種抽籤をより多

10

20

30

40

50

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、
10 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
20 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
50

てランク抽籤を行い、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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、C Z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。

10

【1742】

例えば、ART状態のセット数のストックがある場合は、C Z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、C Z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。

20

【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、C Z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、C Z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。

30

【1744】

また、図265（A）（B）では、C Z中に行うART抽籤とランク抽籤との間で、C Z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、C Z中に行うART抽籤とランク抽籤との間で、C Z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C Z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C Z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。

40

【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、C Z中のART抽籤は、C Z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、C Z中のランク抽籤は、C Z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、C Z中のART抽籤は、C Z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、C Z中のランク抽籤は、C Z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

50

ようにすることで、C Z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事ができる。

【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、C Z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。

10

【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。

20

【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ふものの、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、C Z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事ができる。

30

【1752】

また、パチスロ1では、C Z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、C Z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事ができる。

40

【1753】

なお、パチスロ1において、ART状態のランクは、C Z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、C Zゲーム数の上乗せに期待でき、結果、C Z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。

50

【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ゲーム数の上乘せなど）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）。

10

【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ゲーム数の上乘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。

20

【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。

30

【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乘せされるが、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乘せされ、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」が上乘せされた場合、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」が上乘せされた場合も、ART状態終了時のCZゲーム数の残りは「5ゲーム」である。

40

【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

50

、C ZとA R T状態とのループによる有利区間の結果は、C Zの最終ゲームにおいて表示しておき、次のゲーム（C Z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、C Zが終了した次の1ゲームにおいてA R T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、C Zが終了した次の1ゲームにおいて当籤確率の高いA R T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C Z及びA R T状態は、高R T状態中に行われるため、例えば、C Zが終了した後の低R T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A R T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C Zの終了時は、R T状態がR T0～R T2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A R T抽籤を行い、また、初当りC Zの終了時には、初当りC Zの終了時のR T状態が既にR T0～R T2状態である場合は初当りC Zが終了した次の1ゲームにおいて当籤確率の高いA R T抽籤を行い、また、初当りC Zの終了時のR T状態がR T4状態又はR T5状態である場合は、初当りC Zが終了した後にR T状態がR T0～R T2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A R T抽籤を行うこととしてもよい。

【1764】

また、A R T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に応じて決定されるため（図208（B）参照）、C Z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、C Zが終了した次の1ゲームにおけるA R T抽籤の抽籤結果が異なることになる。この点、C Z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、A R T抽籤を行い、A R T抽籤に当籤すると、遊技状態をA R T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、A R T抽籤に当籤すると、付与するA R T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A R T状態に移行させると、メインRAM103に記憶されているA R T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、C Z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、C Z中にA R T抽籤に当籤すると、C Zを中断して遊技状態をA R T状態に移行させ、その後、このA R T状態が終了すると、中断していたC Zを再開することで、C ZとA R T状態とのループを実現するが、この際、C ZからA R T状態への移行に伴いC Zゲーム数の上乘せを行うため、高確率状態加算手段として機能する。

【1769】

〔A R T当籤時のランク抽籤〕

本実施形態のパチスロ1では、A R T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 ゲーム数の上乘せ等が行われ易く、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 ゲーム数の上乘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 CPU 101）及び副制御基板（副制御回路 200，サブ CPU 201）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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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〕

30

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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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択昇格リブ」が内部当籤役として決定された場合に、当籤した「3択昇格リブ」の押し順に正解すると、略称「強チャンスリブ（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。

30

【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「強チャンスリブ（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「強チャンスリブ」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リブA」「F__7リブB」「F__BARリブ」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。

40

【1792】

また、図266（A）に示すようにRT5状態において「6択転落リブ」が内部当籤役として決定された場合に、当籤した「6択転落リブ」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択転落リブ」の押し順に正解するとコンビネーション名「C__CUリブ」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。

50

【1793】

R T 状態を R T 5 状態のまま維持できた場合には、R T 5 状態中の高確率で当籤する A R T 抽籤をその後も受けることができ好適であるが、R T 状態が R T 4 状態に転落してしまった場合であっても、図 2 2 3 の状態別 C Z 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、R T 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 C Z 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、R T 4 状態から R T 5 状態に移行したタイミング（すなわち、R T 5 状態の入り口）で A R T 抽籤の当籤に期待を持つことができ、また、R T 5 状態から R T 4 状態に転落したタイミング（すなわち、R T 5 状態の出口）で C Z 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、A R T 抽籤に高確率で当籤する R T 5 状態への入り口と出口との双方において、特典（A R T 状態や C Z）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 2 6 6（B）は、通常状態中のナビ制御の一例を示す図である。図 2 6 6（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、R T 5 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、A R T 抽籤に高確率で当籤する R T 5 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、R T 4 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 R T 5 状態に移行できると、その後、R T 4 状態への転落を回避しつつ、R T 5 状態の A R T 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、R T 5 状態へ唯一移行することができる R T 4 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 1 7 8 を参照すると、R T 4 状態へは、R T 2 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 9 0 は、R T 2 状態から R T 4 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 2 0 5 参照）が、これに限られ

るものではない。すなわち、「F__7リプA」「F__7リプB」「F__BARリプ」が内部当籤役として決定された場合に、停止操作の態様が予め定められた態様である場合（例えば、押し順に正解すると）略称「7揃いリプ」「BAR揃いリプ」に係る図柄組合せが停止表示され、停止操作の態様が予め定められた態様ではない場合（例えば、押し順に不正解すると）略称「7揃いリプ」「BAR揃いリプ」に係る図柄組合せが停止表示されない（例えば、略称「フェイクリプ」に係る図柄組合せが停止表示される）こととしてもよい。

【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なっている。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沢昇格リプ」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

10

20

30

40

50

せの停止表示時)には、必ず当籤する。また、主制御基板 7 1 が行う C Z 抽籤は、「6 回転落リプ」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__C U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 7 1 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 7 2 も報知手段として機能する。

【1809】

〔R T 3 状態への移行を契機とした A R T 状態への移行〕

本実施形態のパチスロ 1 では、R T 移行図柄に基づき R T 状態を移行しており、R T 2 状態に略称「弱チェリプ (R T 3 移行図柄)」に係る図柄組合せが停止表示されると、R T 状態が R T 3 状態に移行し、また、A R T 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 (R T 3 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、R T 状態が R T 3 状態に移行することと、R T 2 状態中に略称「弱チェリプ (R T 3 移行図柄)」に係る図柄組合せが停止表示されることと、R T 2 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、R T 状態が R T 3 状態に移行することを契機に、必ず A R T 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、R T 状態が R T 3 状態に移行した場合に、所定の確率で A R T 状態のセット数を付与することとしてもよい。

【1811】

ここで、R T 3 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)、R T 3 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、R T 3 状態中であること、すなわち、A R T 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、A R T 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 R T 状態に移行しない R T 状態として、R T 1 状態を有する。ここで、このような R T 1 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、R T 3 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、A R T 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 R T 3 状態に移行しない R T 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 R T 3 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 A R T 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、R T 3 状態への移行を契機に付与される特典は、高 R T 状態中に行う A R T 状態であるところ、高 R T 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 R T 状態から R T 3 状態に移行することがない。これにより、それぞ

10

20

30

40

50

れの R T 状態の役割を明確にすることができる。

【1814】

なお、R T 3 状態中は、「F__弱チェリブ」が内部当籤役として決定される確率が高いが、R T 3 状態中の「F__弱チェリブ」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、R T 3 状態中の「F__弱チェリブ」の当籤時には、A R T 抽籤及び C Z 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、R T 3 状態中であっても「F__弱チェリブ」の当籤時に A R T 抽籤及び C Z 抽籤に所定の確率で当籤することとしてもよい。なお、R T 3 状態中の「F__弱チェリブ」の当籤時における A R T 抽籤及び C Z 抽籤の当籤確率は、図 2 2 3 に示す状態別 C Z 抽籤テーブル又は図 2 2 6 に示す通常時 A R T 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。

10

【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 9 0，メイン C P U 1 0 1）及び副制御基板（副制御回路 2 0 0，サブ C P U 2 0 1）は、次のような機能を有する。

【1816】

主制御基板 7 1 は、スタートスイッチ 7 9 やストップスイッチ基板 8 0 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 7 1 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。

20

【1817】

また、主制御基板 7 1 は、無限 R T 状態中に略称「弱チェリブ（R T 3 移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されると、R T 状態を R T 3 状態に移行させる一方で、有限 R T 状態中に略称「弱チェリブ（R T 3 移行図柄）」に係る図柄組合せが停止表示されても、R T 状態を移行させずに維持し、また、R T 3 状態中に 2 0 回の遊技が行われると、R T 状態を R T 3 状態から R T 0 状態に移行させるため、R T 移行手段として機能する。

【1818】

また、主制御基板 7 1 は、R T 状態が R T 3 状態に移行すると、A R T 状態のセット数を付与するとともに、その後、R T 状態が R T 3 状態から高 R T 状態に移行すると遊技状態を A R T 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。

30

【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 A R T 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、R T 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 2 6 7 ～図 2 6 9 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。

40

50

【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__01」～「C__CDベル__BBB」をいう。

10

【1822】

また、コンビネーション名「C__左移行役」とは、略称「RTO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「RTO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「RTO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。

20

【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。

30

【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。

40

【1826】

また、2停ミス時には、略称「RTO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】

50

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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

、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

10

20

30

40

50

」)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択昇格リブ」が内部当籤役として決定された場合に、略称「強チャンスリブ(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択昇格リブ」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択昇格リブ」が内部当籤役として決定された場合に、略称「斜めリブレイ(C__CULリブ)」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

10

20

30

40

50

、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択昇格リブ」が内部当籤役として決定されている。ナビ高確中は、「3択昇格リブ」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「強チャンスリブ」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。

10

【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。

20

【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択昇格リブ」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リブA」「F__7リブB」「F__BARリブ」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。

30

【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択昇格リブ」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択昇格リブ」に対応する抽籤用フラグが「通常リブ」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択昇格リブ」に対応する抽籤用フラグが「強チャンスリブ」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択昇格リブ」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択昇格リブ」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。

40

【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択昇格リブ」が内部当籤役として場合、非ナビ高確中の抽籤用フラグ「通常リブ」に基づく昇格抽籤よりも、ナビ高

50

確中の抽籤用フラグ「強チャンスリップ」に基づく昇格抽籤の方がランクが昇格し易い（図 2 4 2 参照）。また、図 2 7 1（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 2 4 2 参照）。

【1 8 6 2】

また、継続 C Z にナビ高確ゲーム数を持ち越した場合、ランク決め A R T 中の R T 状態が R T 5 状態になることがある。図 2 7 1（D）は、R T 4 状態のランク決め A R T 中の昇格抽籤と、R T 5 状態のランク決め A R T 中の昇格抽籤とを比較した図である。図 2 4 2 に示すランク決め A R T 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」「B A R 揃い」では、A R T 当籤時のランクが昇格し易いことが分かる。また、図 1 8 0 の内部抽籤テーブルを参照すると、R T 4 状態と R T 5 状態とでは、この抽籤用フラグ「フェイク 7」「7 揃い」「B A R 揃い」に対応する「F__フェイクリップ」「F__7 リプ A」「F__7 リプ B」「F__B A R リプ」が内部当籤役として決定される確率は、R T 4 状態よりも R T 5 状態の方が高いことが分かる。そのため、R T 5 状態のランク決め A R T 中は、R T 4 状態のランク決め A R T よりも A R T 当籤時のランクが昇格し易くなる。

【1 8 6 3】

図 2 7 1（A）～（D）に例示するように、ナビ高確ゲーム数を継続 C Z やランク決め A R T に持ち越した場合、継続 C Z 中の A R T 抽籤、及びランク決め A R T 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 択昇格リップ」という 1 つの役に基づく A R T 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 A R T において「3 択昇格リップ」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 C Z やランク決め A R T 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。

【1 8 6 4】

〔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 9 0，メイン C P U 1 0 1）及び副制御基板（副制御回路 2 0 0，サブ C P U 2 0 1）は、次のような機能を有する。

【1 8 6 5】

主制御基板 7 1 は、スタートスイッチ 7 9 やストップスイッチ基板 8 0 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 7 1 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。

【1 8 6 6】

また、主制御基板 7 1 は、A R T 抽籤を行い A R T 状態に移行するか否かを決定し、A R T 抽籤に当籤した場合に遊技状態を A R T 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 7 1 は、C Z 中の遊技を管理して C Z の残りゲーム数が 0 になると C Z 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。

【1 8 6 7】

また、主制御基板 7 1 は、ナビ高確中の A R T 状態中に「3 択昇格リップ」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「強チャンスリップ」に係る図柄組合せが表示されると、遊技状態を通常 A R T から E P に移行させるため、特典付与手段として機能する。

【1 8 6 8】

また、主制御基板 7 1 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 E P 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。

【1 8 6 9】

〔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 7 1 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 7 1 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 RAM 1 0 3 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 RAM 1 0 3 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 7 1 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 7 1 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 7 1 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 2 7 2 及び図 2 7 3 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 2 7 2 は、本実施形態におけるメイン RAM 1 0 3 のメモリマップを示す図であり、図 2 7 3 は、メイン RAM 1 0 3 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 ROM 1 0 2 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 1 6 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 RAM 1 0 3 (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 2 7 2 に示すように、上記第 1 実施形態と同様に、メイン RAM 1 0 3 の先頭アドレス (F 0 0 0 H) 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 RAM 1 0 3 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 2 7 2 及び図 2 7 3 に示すように、乱数値格納領域は、アドレス「F 0 0 9 H」(ラベル「wRANDOMX」が付されたアドレス) ~ 「F 0 1 6 H」(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「F 0 0 9 H」(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「F 0 0 B H」(ラベル「wRANDOM1BS」及び「wRANDOMY」が付されたアドレス) の乱数値 Y 格納領域 ~ 「F 0 1 6 H」(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 1 2 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 ROM 1 0 2 のデータエリア (図 1 2 B 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

10

20

30

40

50

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「dBBDMC GTB」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) + dBBDMC_L - \$」、'(80H) + dBBDMC_H - \$」、'00000101B」、'124」、'3」、'00000101B」、'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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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「00000101B」が格納される。この例では、抽籤回数が3回であるので、抽籤処理毎に抽籤指定データのビット0からビット2まで各ビットの値が順次検索され、検索対象のビットに「1」が格納されていれば、抽籤値データを用いた抽籤を実行し、検索対象のビットに「0」が格納されていれば、抽籤を行わない。それゆえ、この例の低確時用の状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)を用いた状態移行抽籤では、1回目及び3回目の抽籤処理において抽籤値データを用いた抽籤が実行される。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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「00000101B」が格納される。それゆえ、この例の高確時用の状態移行抽籤テーブル(BB終了時用)を用いた状態移行抽籤では、1回目及び3回目の抽籤処理において抽籤値データを用いた抽籤が実行される。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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。

30

【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」となり、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。

40

【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

50

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($1 \times 2 + (1)$)及びラベル「cPRB__0」で指定される値($0 \times 2 + (1)$)が当否要求有りの抽籤値データである。なお、前者(当籤確定)の抽籤値データには「256」とは異なる値(「3(00000011B)」)が割り当てられ、後者(非当籤確定)の抽籤値データには「0」とは異なる値(「1(00000001B)」)が割り当てられる。

【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、「通常リップ、ベル」、「弱スイカ」、「弱チェリー」、「弱チャンスリップ」、「強スイカ」、「強チェリー」、「強チャンスリップ」、「強ベル」、「リーチ目リップ」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。

40

【1933】

具体的には、抽籤用フラグ「通常リップ、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「弱チャンスリップ」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」、「強チャンスリップ」、「強ベル」及び「リーチ目リップ」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

50

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。

10

【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。

20

【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」、「強チャンスリップ」、「強ベル」又は「リーチ目リップ」）である場合にも、非当籤が確定する（図222（A）～222（C）参照）。

30

【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。

40

【1940】

50

〔C Z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C Z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C Z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C Z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〕

C Z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 + cRNDA12) + 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（C Z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、C Z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」、「通常リブ、ベル」、「弱スイカ」、「弱チェリー」、「弱チャンスリブ」、「強スイカ」、「強チェリー」、「強チャンスリブ」、「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、C Z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「通常リブ、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」、「弱チャンスリブ」、「強スイカ」及び「強チェリー」、「強チャンスリブ」、「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「プレミアム系」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C Z」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（「C Z（ART後）」、「特殊C Z」）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C Z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

10

20

30

40

50

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「プレミアム系」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「プレミアム系」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「プレミアム系」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「プレミアム系」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「プレミアム系」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

10

20

30

40

50

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。

10

【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なくなるので、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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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）。

20

【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）。

30

【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。

40

【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）。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、

10

20

30

40

50

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、

S 1 5 2 4 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S 1 5 1 1 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。

10

【1992】

上述した設定値7セグ表示処理中のS 1 5 2 1 及びS 1 5 2 2 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。

20

【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「0000000B」が奇数化処理より、「00000001B」（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「00000001B」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「00000001B」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「0000010B」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「0000011B」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。

30

40

【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

50

行されると、Aレジスタに格納されている奇数化処理後の設定値の内部値「1（0000001B）」と、Eレジスタに格納されている奇数化処理前の設定値の内部値「0（0000000B）」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（0000010B）」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（0000011B）」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（0000010B）」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（0000011B）」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（0000011B）」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、設定値の内部値に対応する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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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」（弱チェリブ）及び「0」（ハズレ）の4種類である。そして、ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブルは、図289に示すように、先頭アドレス「dBBFRTSLTB」～アドレス「dBBFRTSLTB+3」までの領域（4バイト）に配置され、変換前の小役当籤番号「46」（強ベル）は、アドレス「dBBFRTSLTB」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「45」（共通ベル）は、アドレス「dBBFRTSLTB+1」の領域に格納され、変換前の小役当籤番号「3」（弱チェリブ）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、

20

30

【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類数、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。

40

【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

50

ブル内にあったか否かを判別する（S 2 0 3 6）。

【2 0 2 6】

S 2 0 3 6において、メインCPU 1 0 1が、S 2 0 3 1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（S 2 0 3 6がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 2 0 3 8の処理を行う。

【2 0 2 7】

一方、S 2 0 3 6において、メインCPU 1 0 1が、S 2 0 3 1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（S 2 0 3 6がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、小役当籤番号の変換（補正）処理を行う（S 2 0 3 7）。この処理では、メインCPU 1 0 1は、S 2 0 3 1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「5 2」（補正值）を加算した値を変換後の小役当籤番号とする。

【2 0 2 8】

具体的には、図2 9 0に示すように、S 2 0 3 1で取得された小役当籤番号が「4 6」（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、「5 5（＝3＋5 2）」となり、小役当籤番号が「4 6」から「5 5」（BB中強ベル）に変換される。S 2 0 3 1で取得された小役当籤番号が「4 5」（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、「5 4（＝2＋5 2）」となり、小役当籤番号が「4 5」から「5 4」（BB中共通ベル）に変換される。S 2 0 3 1で取得された小役当籤番号が「3」（弱チェリブ）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、「5 3（＝1＋5 2）」となり、小役当籤番号が「3」から「5 3」（BB中弱チェリブ）に変換される。また、S 2 0 3 1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、「5 2（＝0＋5 2）」となり、小役当籤番号が「0」から「5 2」（BB中ハズレ）に変換される。

【2 0 2 9】

S 2 0 3 7の処理後、又は、S 2 0 3 2或いはS 2 0 3 6がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1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（S 2 0 3 8）。この処理は、上記第1実施形態（図9 7中のS 3 2 2の処理）と同様にして行われる。

【2 0 3 0】

S 2 0 3 8において、メインCPU 1 0 1が、小役が当籤していないと判別したとき（S 2 0 3 8がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、後述のS 2 0 4 7の処理を行う。一方、S 2 0 3 8において、メインCPU 1 0 1が、小役が当籤したと判別したとき（S 2 0 3 8がYES判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、小役当籤番号を減算結果の初期値としてセットする（S 2 0 3 9）。

【2 0 3 1】

次いで、メインCPU 1 0 1は、当り要求フラグテーブル（不図示）をセットする（S 2 0 4 0）。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CPU 1 0 1は、減算結果を1減算し、該減算結果を更新する（S 2 0 4 1）。次いで、メインCPU 1 0 1は、減算結果が「0」未満であるか否かを判別する（S 2 0 4 2）。上述したS 2 0 3 9～S 2 0 4 2の処理は、上記第1実施形態（図9 7中のS 3 2 3～S 3 2 6の処理）と同様にして行われる。

【2 0 3 2】

S 2 0 4 2において、メインCPU 1 0 1が、減算結果が「0」未満でないと判別したとき（S 2 0 4 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 0 1は、ビット数算出処理を行う（S 2 0 4 3）。次いで、メインCPU 1 0 1は、ビット数算出処理を行う（S 2 0 4 4）。なお、S 2 0 4 3及びS 2 0 4 4の処理は、上記第1実施形態（図9 7中のS 3 2 7及

10

20

30

40

50

びS 3 2 8の処理)と同様にして行われる。そして、上述したS 2 0 4 1～S 2 0 4 3の処理は、小役当籤番号の回数だけ繰り返される。

【2 0 3 3】

一方、S 2 0 4 2において、メインCPU 1 0 1が、減算結果が「0」未満であると判別したとき(S 2 0 4 2がYES判定の場合)、メインCPU 1 0 1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(S 2 0 4 5)。なお、この処理は、上記第1実施形態(図9 7中のS 3 2 9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CPU 1 0 1は、図1 0 1で説明した圧縮データ格納処理を行う(S 2 0 4 6)。

10

【2 0 3 4】

S 2 0 4 6の処理後又はS 2 0 3 8がNO判定の場合、メインCPU 1 0 1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(S 2 0 4 7)。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。

【2 0 3 5】

S 2 0 4 7において、メインCPU 1 0 1が、持越役があると判別したとき(S 2 0 4 7がYES判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、後述のS 2 0 5 0の処理を行う。一方、S 2 0 4 7において、メインCPU 1 0 1が、持越役がないと判別したとき(S 2 0 4 7がNO判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、S 2 0 3 1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(S 2 0 4 8)。

20

【2 0 3 6】

S 2 0 4 8において、メインCPU 1 0 1が、BBが当籤していないと判別したとき(S 2 0 4 8がNO判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、図柄判定処理を終了し、処理をメインフロー(図2 8 6参照)のS 2 0 0 6に移す。一方、S 2 0 4 8において、メインCPU 1 0 1が、BBが当籤したと判別したとき(S 2 0 4 8がYES判定の場合)、メインCPU 1 0 1は、当籤した特賞当籤番号を持越役格納領域に格納する(S 2 0 4 9)。

【2 0 3 7】

S 2 0 4 9の処理後又はS 2 0 4 7がYES判定の場合、メインCPU 1 0 1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RT 6状態又はRT 7状態にセットする(S 2 0 5 0)。そして、S 2 0 5 0の処理後、メインCPU 1 0 1は、図柄設定処理を終了し、処理をメインフロー(図2 8 6参照)のS 2 0 0 6に移す。

30

【2 0 3 8】

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7 1(メインCPU 1 0 1)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7 1(メインCPU 1 0 1)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。

40

【2 0 3 9】

上述した図柄設定処理中のS 2 0 3 3～S 2 0 3 6の処理(小役当籤番号の変換(補正)対象検索処理)は、メインCPU 1 0 1が、図2 9 1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。

【2 0 4 0】

まず、メインCPU 1 0 1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(S 2 0 3 3

50

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（CPIR命令による処理が終了する）。一方、CPIR命令の終了条件が成立していない場合には、上述した、HLレジスタで指定されるメモリに格納されているデータとAレジスタに格納されているデータとの比較処理、HLレジスタの値の更新（1加算）処理、BCレジスタの値の更新（1減算）処理、及び、比較結果の判定処理が、CPIR命令の終了条件が成立するまで繰り返し実行される。

【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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【2059】

そして、メインCPU101がソースコード「RTZ, 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」（

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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「DS3」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「OF4H」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「OF5H」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「OF6H」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。

10

【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/OFF情報がセットされる。そして、条件装置信号では、ON状態となる条件装置のビットには「1」がセットされ、OFF状態となる条件装置のビットには「0」がセットされる。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50

、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（S2079）。そして、S2079の処理後、メインCPU101は、試射試験信号制御処理を終了し、処理を割込処理（図158参照）中のS912の処理に移す。

【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

10

20

30

40

50

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」と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

10

20

30

40

50

(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

10

20

30

40

50

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）。 10

【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）。 20

【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。 30

【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）。 40

【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）。 40

【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 50

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、「OF4H」：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「OF4H」～「OF6H」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

10

20

30

40

50

を行う。それゆえ、主制御基板 71（メイン CPU 101）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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 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 CPU 101 がソースコード「OTICR」を実行する。OTICR 命令は、メイン CPU 101 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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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）。

30

【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__通常リブ」が単独で内部当籤役として決定されることがないが、「F__通常リブ」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）。

40

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

50

ば、R T 1 状態又は R T 3 状態中は、「F__弱チェリブ」が内部当籤役として決定される確率が高く、また、R T 1 状態や R T 3 状態は、固定ゲーム数が消化されるまで継続するため、A R T 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、C Z から A R T 状態に移行する場合に、C Z の残りゲーム数を保持したままとし、A R T 状態の終了後に保持した残りゲーム数に対して、A R T 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 C Z 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、C Z から A R T 状態に移行する場合に C Z の残りゲーム数を破棄するとともに、A R T 状態の終了後には、所定ゲーム数分の C Z 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 A R T 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、C Z から A R T 状態へ移行したタイミング（C Z の中断時）であってもよく、また、ランク決め A R T から通常 A R T へ移行したタイミング（ランク決め A R T の終了時）であってもよく、また、A R T 状態から C Z へ移行したタイミング（通常 A R T 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、A R T 状態への移行、A R T 状態の継続期間の上乗せ、C Z への移行、C Z 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、A R T 状態中（第1実施形態ではC T 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

10

20

30

40

50

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、A T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、A R T機能が作動する遊技状態であってもよい。

10

【2132】

また、A R T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、A R T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、A R T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、A R T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、A R T状態中に特定の図柄組合せが表示されるとA R T状態を終了させることとしてもよい。この場合、上乘せの対象は、ゲーム数、セット数、ナビ回数、差枚数などのようにA R T状態の継続期間の管理方法によって適宜調整される。

20

【2133】

また、C Z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、C Z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、C Z中に特定の図柄組合せが表示されるとC Zを終了させることとしてもよく、また、C Z中に行ったA R T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、C Z中にA R T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、上乘せの対象は、ゲーム数、セット数、抽籤回数などのようにC Zの継続期間の管理方法によって適宜調整される。

30

【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（A R T）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（A R T）機能の作動を行うこととしてもよい。

40

【2136】

また、上記実施形態のパチスロ1では、C ZやA R T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。

50

【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

10

20

30

40

50

置 5 1 を駆動してメダル払出口 2 4 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。

【 2 1 4 2 】

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 9 0 （主制御基板 7 1）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 9 0 （主制御基板 7 1）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。

10

【 2 1 4 3 】

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。

20

【 2 1 4 4 】

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。

30

【 2 1 4 5 】

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）。

【 2 1 4 6 】

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

40

50

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、上述のセレクト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ト66やホッパー装置51などの装置を減らすことができ、遊技機の内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（初当たり及び/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してすることが出来る。

【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、 $39600 / 4.1 = \text{約} 9659$ 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、 $32 \times 256 = 8192$ 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】

以上のように、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

10

20

30

40

50

点、及び、S 8 2 3の「B B中払出枚数カウンタ<0か?」の判定でNOとなるB Bの作動が終了せずに継続する場合に、「B B遊技数カウンタを1加算」する処理(図304のS 8 3 7)と「カウンタ(B B遊技数カウンタ)の値が偶数か?」の判定処理(図304のS 8 3 8)とYES判定の場合にする「R B終了処理」(図304のS 8 3 9)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B Bの作動中は、常に、遊技者に有利な第2特別遊技であるR Bを連続して作動させ、B B作動中の一般遊技という概念の遊技状態はない仕様になっている。また、第1実施形態のものでは、B B作動中のR Bの一作動あたりの規定入賞回数(R Bの一作動を終了させることとなる入賞回数)は2回、B B作動中のR Bの一作動あたりの規定遊技回数(R B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、R B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、R B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。B Bの作動継続期間中は、B B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、R B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B B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__B B 1」又は「F__B B 2」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R Bは、第1特別遊技であるB Bの作動中において、R Bが作動していない場合にその一作動(R Bの一作動)が開始され、R Bの一作動の終了の判定後、R Bの次の一作動が開始される。B B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、B B作動中というボーナス状態において規定枚数(B B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。B Bの作動終了により、R B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R Bの作動も同時に終了させる。すなわち、第1特別遊技たるB B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B B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R Bの作動を終了させる。また、メインCPUにおいて構築するR Bについての第2特別遊技制御手段は、第1特別遊技たるB Bの作動中において、当該B B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R B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。S 8 3 2において、メインCPU101が、B B役に係る図柄組合せが表示されたと判別したとき(S 8 3 2がYES判定の場合)、ステップS 8 3 3, S 8 3 4に続いて、メインCPU101は、B Bの作動開始からのB B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B B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(S 8 3 5)、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(S 8 3 6)、この後、B B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S 2 1 8の処理に移す。

【2164】

また、S 8 2 3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B Bの作動終了条件を具備せずに第1特別遊技であるB Bの作動が継続する場合、メインCPU101は、B B遊技数カウンタの値に1を加算する(S 8 3 7)。B Bの作動開始後の第1ゲーム目の終了時は01H=00000001B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

10

20

30

40

50

となり、同第4ゲーム目の終了時は04H=00000100Bとなり、同第5ゲーム目の終了時は05H=00000101Bとなり、同第6ゲーム目の終了時は06H=00000110B・・・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・・・等の偶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「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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・・・等の偶数回目の遊技終了時にRBの一作動の終了を判定する。

40

【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。

50

【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。

10

【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...等の偶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。

20

【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。

30

【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。

40

【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「RRC A」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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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1

50

4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%

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

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 ROM 102 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。

30

40

【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

50

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】

プログラムの乱数回路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り容量削減効果を実効あるものとしている。

10

【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。

20

「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。

30

【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。

40

「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

50

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C Z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C Z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C Z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C Z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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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なっている。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ブ低確率の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__維持リブA」、及び／又は、「F__維持リブB」のみとしている。

10

【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。

20

【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増える点で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。

30

【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。

40

【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1

50

4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枚未滿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

10

20

30

40

50

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なっている。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

10

20

30

40

50

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揃いリブ(「F__7リブA」,「F__7リブB」))又は「BAR揃い」(BAR揃いリブ(「F__BARリブ」))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け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、

10

20

30

40

50

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け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。

10

【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。

20

【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つた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け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。

30

【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。

40

【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け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け付けず、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

50

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。

10

【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。

20

【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「ガクン」等の効果音を出音させる。

30

【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「ガクーン」等の効果音を出音させる。

【2227】

引き続き、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揃いを出現させ、（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、所定の揃い効果音を出音させる。

40

【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

50

k) 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

10

20

30

40

50

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の制御下と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__通常リブ」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、 $RT0 \sim RT5$ 共通で且つ全設定共通の、 $(1314 + 12 + 725 + 168 + 78 + 146) / 65536 = 2443 / 65536 \approx 1 / 26.8$ 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 $1 / (25 \sim 45)$ 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乘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乘せの当籤とみなす。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乘せの当籤とみなす。

【2246】

なお、ART中又はART準備中にARTのセット数の上乘せを可能にする場合のARTセット数の上乘せ当籤、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ゲーム数の上乘せ当籤、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のゲーム数の上乘せ当籤、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RT

10

20

30

40

50

1に転落するか、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CZ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RTO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、RTO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RTO, 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RTO~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、RTO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、RTO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__弱チェリブ」の当籤を契機に「F__弱チェリブ」の高確率状態となるRT3に移行可能な

10

20

30

40

50

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 P_{pc} 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 $64 \times 2/256 = 128/256$ 、同３点なら $64 \times 3/256 = 192/256$ 、同４点以上なら $64 \times 4/256 = 256/256$ （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 P_{pa} 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 P_{ca} を例えば３６とし、第

10

20

30

40

50

1と第2の得点の合計値が1点なら $36/256$ 、同2点なら $36 \times 2/256 = 72/256$ 、同3点なら $36 \times 3/256 = 108/256$ 、同4点なら $36 \times 4/256 = 144/256$ 、同5点なら $36 \times 5/256 = 180/256$ 、同6点なら $36 \times 6/256 = 216/256$ 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 $5 \times 2/256 = 10/256$ 、同3点なら $5 \times 3/256 = 15/256$ 、同4点なら $5 \times 4/256 = 20/256$ 、同5点なら $5 \times 5/256 = 25/256$ 、同6点なら $5 \times 6/256 = 30/256$ 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。

10

【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 $10 \times 2/256 = 20/256$ 、同3点なら $10 \times 3/256 = 30/256$ 、同4点なら $10 \times 4/256 = 40/256$ 、同5点なら $10 \times 5/256 = 50/256$ 、同6点なら $10 \times 6/256 = 60/256$ 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】

20

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 $20 \times 2/256 = 40/256$ 、同3点なら $20 \times 3/256 = 60/256$ 、同4点なら $20 \times 4/256 = 80/256$ 、同5点なら $20 \times 5/256 = 100/256$ 、同6点なら $20 \times 6/256 = 120/256$ 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。

30

【2267】

以上により、RTO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】

40

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RTO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__弱チェリブ」の抽籤値は874、同「F__強チェリブ」の抽籤値は76、同「F__チャンスリブ」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ゲーム間の遊技興味が高まる。

【2269】

50

また、R T 2 は、「F __弱チェリプ」の抽籤値は3 2 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A R T が高確率で期待できるR T 3 に移行でき、しかも、得点の合計値がR T 1 よりも総じて高くなり、C Z やA R T の初当たりにも期待できる。このため、チャンスR T として有効に機能し、遊技者は、R T 2 からR T 0 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。

【2 2 7 0】

さらに、R T 3 は、「F __弱チェリプ」の抽籤値は1 8 7 5 2 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R T 3 に移行したことを遊技者は察知でき、しかも、2 0 ゲーム間はR T 3 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1 8 7 5 2 の「F __弱チェリプ」の当籤、抽籤値6 6 の「F __強チェリプ」、抽籤値3 8 8 の「F __チャンスリプ」の当籤を含め、極めて高い確率でA R T に直接又はC Z 経由で当籤でき、しかも、2 0 ゲーム間に複数回についてA R T に当籤して複数セットのA R T 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。

【2 2 7 1】

また、R T 4 は、ほぼA R T 状態すなわち有利区間の継続中となり、R T 4 において通常区間から前兆ゾーン経由でC Z 又はA R T 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、A R T 中の上乗せ性能を十分に発揮させることができ、A R T 中のセット数上乗せやゲーム数上乗せに期待できるA R T 中ならではの遊技性を打ち出し得る。

【2 2 7 2】

R T 5 も、ほぼA R T 状態すなわち有利区間の継続中となり、R T 5 において通常区間から前兆ゾーン経由でC Z 又はA R T に当籤する頻度は低い。これと共に、R T 5 は、A R T 中のE P (エピソード) にて「7 揃い」又は「B A R 揃い」の当籤によりA R T 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。

【2 2 7 3】

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3 L , 3 C , 3 R の表示出目に注目しつつ、リプレイタイムR T 0 ~ R T 5 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味が高まる。

【2 2 7 4】

以上のものでは、A R T の終了後に継続C Z に移行させて継続C Z 経由でA R T の連荘を可能にしたが、継続C Z は設けずに、A R T 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A R T 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C Z 又はアシストリプレイタイムA R T 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。

【2 2 7 5】

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。

10

【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。

20

【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 $64 \times 7 / 256 > 256 / 256$ で100%、前兆ゾーン中からARTに当籤する確率は $1 \times 7 / 256 = 7 / 256$ 、CZ中からARTに当籤する確率は $36 \times 7 / 256 = 252 / 256$ 、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 $5 \times 7 / 256 = 35 / 256$ 、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 $10 \times 7 / 256 = 70 / 256$ 、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 $20 \times 7 / 256 = 140 / 256$ 、継続CZ中からARTに当籤する確率は $36 \times 7 / 256 = 252 / 256$ となる。

30

【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。

40

【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

50

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】

この変形例という有利区間も、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__弱チェリブ」若しくは「F__チャンスリブ」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__強チェリブ」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__弱チェリブ」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R T 0～5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。

10

【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A R T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A R T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A R T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A R T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。

20

【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C B B又はN B Bに当籤し、その作動が終了してR T 0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R T 1でもR T 3でもなく且つR T 0移行図柄の表示なしで今回R T 0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、A R T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。

30

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。

40

【2300】

[シフトタイプボーナス中のJ A C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B B 1と、図柄の組合せ「青7」－「青7」－「青7」の表示により作動するB B 2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B B 0を設け、このB B 0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

50

R B 1, R B 2, R B 3 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、

R B 1 の作動図柄の組合せは「リプレイ」－「リプレイ」－「白 7」とし、

R B 2 の作動図柄の組合せは「リプレイ」－「リプレイ」－「青 7」とし、

R B 3 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。

R B 1～R B 3 の各抽籤値は、内部抽籤用の乱数の分母 6 5 5 3 6 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。B B 0 の作動中の一般遊技では、再遊技役の抽籤値は例えば 8 9 7 8 (確率 $1/7.3$)、はずれの抽籤値は 0 にしている。

10

【2302】

したがって、B B 0 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、R B 1～R B 3 の何れかに当籤し、この当籤ゲームでは当籤に係る R B 1～R B 3 の一種類の作動図柄の組合せを表示できる。ただし、R B 1～R B 3 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 J A C フラグ間と称する内部当籤状態となり、R B 1～R B 3 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 R B 1～R B 3 の一種類の作動図柄の組合せのみを表示できる。

20

【2303】

図 15 に示すように、左リール 3 L 及び中リール 3 C 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 3 R 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、R B 1 の当籤時は 2 番「白 7」を中段に即止めできるが、R B 2 又は R B 3 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 3 R 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 択ゲームに変わりはない。

30

【2304】

この変形例の遊技機、すなわち、複数のリール 3 L, 3 C, 3 R と、回転中のリールを停止させる複数のストップボタン 17 L, 17 C, 17 R とを有し、内部抽籤で決定する当籤役に、第 1 ボーナス B B 0 を含むと共に、この第 1 ボーナス B B 0 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 R B 1～R B 3 を含む遊技機において、第 2 ボーナス R B 1～R B 3 の作動図柄の組合せは、右ストップボタン 17 R 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 R B 1～R B 3 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 R B 1～R B 3 のフラグ間ゲーム数 (J A C 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。

40

【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 R T 状態でアシストタイム A T を作動させるアシストリプレイタイム A R T」中において、内部抽籤での

50

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と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、それでもダメなら、「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

10

20

30

40

50

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 3 L, 3 C, 3 R 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。

10

【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 3 R は、右ストップボタン 17 R を押下操作した後、第 2 の規定時間である 75 ms 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 190 ms を維持する左リール 3 L 及び中リール 3 C 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 75 ms となる右リール 3 R の最大滑りコマ数は 1 コマとなる。よって、右リール 3 R 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 15 a 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 15 b を 2 回押すと 2 枚掛けとなる。MAX ベットボタン 15 a を 2 回以上押しても、また、1 ベットボタン 15 b 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。

20

【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 A 1」～「C__特殊 A 6」) 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 RT 0 ～ RT 4 及びフラグ間状態 RT 5 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。

30

【2320】

「帽子」－「リプレイ」－「リプレイ」(コンビネーション名称「C__特殊 A 1」)

「帽子」－「リプレイ」－「チリ上 1」(コンビネーション名称「C__特殊 A 2」)

「帽子」－「リプレイ」－「チリ上 2」(コンビネーション名称「C__特殊 A 3」)

「帽子」－「リプレイ」－「チリ下」(コンビネーション名称「C__特殊 A 4」)

「帽子」－「リプレイ」－「白 7」(コンビネーション名称「C__特殊 A 5」)

「帽子」－「リプレイ」－「青 7」(コンビネーション名称「C__特殊 A 6」)

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 3 L の「帽子」及び中リール 3 C 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 3 R 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。

40

【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__0 1」, 「C__RB 役 G__0 1」, 「C__RB 役 G__0 2」, 「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 RT 0 ～ RT 4 及びフラグ間

50

状態 R T 5 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、M B 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 __ 0 1」）

「帽子」－「帽子」－「チリ上 1」（コンビネーション名称「C __ R B 役 G __ 0 1」）

「帽子」－「帽子」－「チリ上 2」（コンビネーション名称「C __ R B 役 G __ 0 2」）

「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 3 L の「帽子」及び中リール 3 C 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 3 R 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】

M B 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、M B の当籤を得た元の遊技状態である R T 0 ～ R T 4 の何れかに復帰する。M B 作動中すなわち M B 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 17 L, 17 C, 17 R 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 17 L, 17 C, 17 R 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】

M B 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 M B 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。M B 作動中の規定投入数を 1 枚としてもよく、この場合には、M B 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】

M B 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、M B 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、M B の作動を契機に確率変動が許され且つ M B 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__リーチ目リブ 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 1 4 枚__1 s t」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 1 4 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 1 5 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 1 4 枚__2 n d」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 1 4 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 1 5 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 1 4 枚__3 r d」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 1 4 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 1 5 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__1 5 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 1 5 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での当籤により「F__1 5 枚」の当籤としてもよい。「F__1 5 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 1 5 枚に止まる。これはこれで総獲得メダル枚数に変化が付き、遊技性を多様にできる。しかし、「F__1 5 枚」の当籤領域は設けず、内部抽籤に用いる乱数の大きさ 6 5 5 3 6 の数値範囲を、抽籤値を 2 1 8 4 5, 2 1 8 4 5, 2 1 8 4 6 とした区分領域にほぼ 3 分割し、「F__3 択 1 4 枚__1 s t」、「F__3 択 1 4 枚__2 n d」、「F__3 択 1 4 枚__3 r d」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 A T 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 2 9 枚に増加できる。

【2329】

主制御回路 9 0 の ROM 1 0 2 (図 8, 図 9 参照) には、図 6 3 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 3 1 1 [B] 又は [C] に示すように、A R T 準備中又は A R T 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 1 4 枚__1 s t」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 1 4 枚__2 n d」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 1 4 枚__3 r d」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 1 4 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】

A R T 準備中又は A R T 中に、MB が作動し、MB 作動中の第 1 ゲーム目に、「F__3 択 1 4 枚__1 s t」、「F__3 択 1 4 枚__2 n d」、「F__3 択 1 4 枚__3 r d」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__1 5 枚」に当籤した場合、A R T 準備中又は A R T 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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__1

50

5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

10

20

30

40

50

る「2」番に対して、+1して「3」番の「右第1停止」に、

「F__3 折1 4枚__3 r d」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 折1 4枚__3 r d」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 $(1+1) \div 4 = 0$ 余り2で2、同番号が2なら $(2+1) \div 4 = 0$ 余り3で3、同番号が3なら $(3+1) \div 4 = 1$ 余り0で1となり、「F__3 折1 4枚__3 r d」の当籤時に「1」番の「左第1停止」に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折とする他、「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」の6折としてもよい。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 折1 4枚__1 2 3」、

「左右中」で14枚払出・これ以外は15枚払出となる「F__6 折1 4枚__1 3 2」、

「中左右」で14枚払出・これ以外は15枚払出となる「F__6 折1 4枚__2 1 3」、

「中右左」で14枚払出・これ以外は15枚払出となる「F__6 折1 4枚__2 3 1」、

「右左中」で14枚払出・これ以外は15枚払出となる「F__6 折1 4枚__3 1 2」、

「右中左」で14枚払出・これ以外は15枚払出となる「F__6 折1 4枚__3 2 1」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の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。

10

【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。

20

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、ダイヤモンドマーク、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。

30

40

【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

50

ている。光源 3 E は、リールバックランプ 3 6 b, 3 6 m, 3 6 u と同様、サブ CPU 2 0 1 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 3 0 0 の端部から入射した光は、導光板 3 0 0 の板厚内を直進し、光源 3 E 側に傾斜面を向けた楔形ドット等による反射凹部 3 d から成る反射要素 3 D 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 3 D による輝点の集まりすなわち点描により、潜像 I m g を可視像化する。反射要素 3 D 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 3 E 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 3 E に赤 (R)、緑 (G)、青 (B) の多色 L E D を用いることにより、色を変化させることも可能である。

10

【2351】

光源 3 E から放たれて導光板 3 0 0 に入射した光は、導光板 3 0 0 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 3 E から湾曲面に沿って変位する距離に応じて、反射要素 3 D 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 3 L, 3 C, 3 R のリール帯 3 0 L, 3 0 C, 3 0 R 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 3 0 0 に設ける潜像 I m g 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 3 E は、図 3 1 2 [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 3 E b, 中段光源 3 E m、上段光源 3 E u により光源モジュール 3 E M を構成し、各リール 3 L, 3 C, 3 R 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 3 S 1, 3 S 2, 3 S 3 に直接又は基板を介して間接的に一体化している。光源 3 E 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 3 E の全部又は一部のオンにより、潜像 I m g を可視像化してリールの図柄の上に潜像 I m g を重ねて表示し、合計 9 つの光源 3 E の全部又は一部の光源 3 E のオフにより、潜像 I m g 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。

20

【2353】

定速回転中にある各リール 3 L, 3 C, 3 R の停止操作が受付可能となった後、全リール 3 L, 3 C, 3 R が停止するまでの間は、全ての光源 3 E のオフを維持して潜像 I m g を可視像化せず、透明な導光板 3 0 0 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 3 L, 3 C, 3 R 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 3 E 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。

30

【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 3 L, 3 C, 3 R 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 3 E 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 3 E 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 I m g 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。

40

【2355】

以上のものでは、導光板 3 0 0 を、各リール 3 L, 3 C, 3 R と共回り可能に設け、光源 3 E を、各リール 3 L, 3 C, 3 R 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 3 S 1, 3 S 2, 3 S 3 に設けた「導光板共回り・光源静止型」としたが、

50

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を重ね合わせて表示し、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が追っかけ合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

10

20

30

40

50

リール 3 L, 3 C, 3 R を、ストップボタン 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R 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、ピタ押し 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。

10

【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__通常リブ」等のボーナス役との重複役でもよい。

20

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。

30

【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ー）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。

40

【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 1500 G を超えると強制終了となり、この強制

50

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乘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、有利区間中の上乘せ等は、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、 $(1314 + 12 + 725 + 168 + 78 + 146) / 65536 = 2443 / 65536 \approx 1 / 26.8$ 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

10

20

30

40

50

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÷78.57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!」「残り時間〇〇秒」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!」「残り時間〇〇秒」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、停止操作の精度が低い場合は、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。

10

【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。

20

【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」、

30

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】

40

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ない。

50

【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。

10

【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。

20

【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回当てると、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。

30

40

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

50

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。

10

【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。

20

【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、

30

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、

40

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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

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、

30

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

40

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

50

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、

10

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、

20

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、

30

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、

40

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]

50

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

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

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。

10

【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クيوم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。

20

【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。

30

【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、

40

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

50

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

10

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】

20

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

30

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】

40

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、ソフトウェ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R

50

ＯＭ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

10

20

30

40

50

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。

10

【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、

20

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】

30

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】

40

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、

50

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 L E D 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 L E D を駆動する 7 セグ L E D 駆動手段（例えば、7 セグ L E D 駆動処理）と、

前記 7 セグ L E D 駆動手段による前記複数の 7 セグ L E D 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 C P U 1 0 1）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 R O M 1 0 2）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 R A M 1 0 3）と、を備え、

前記演算処理手段は、

前記複数の 7 セグ L E D 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、「L D W」命令）を実行して、前記複数の 7 セグ L E D 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。

【 2 4 4 5 】

また、前記本発明の第 1 2 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、「L D Q」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。

【 2 4 4 6 】

上記構成の本発明の第 1 1 及び第 1 2 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 R O M（第 1 記憶手段）の空き容量を増やし、該増えた容量分の R O M の空き領域を利用して遊技性を高めることができる。

【 2 4 4 7 】

【第 1 3 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 2 0 1 2 - 0 3 4 9 1 4 号公報参照）。

【 2 4 4 8 】

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味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。

【 2 4 4 9 】

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。

【 2 4 5 0 】

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 1 3 の遊技機を提供する。

10

20

30

40

50

【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 1 9 9 9 - 1 7 8 9 8 3 号公報参照）。

【 2 4 6 2 】

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 R O M 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。

【 2 4 6 3 】

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 R O M の空き容量を増やし、該増えた容量分の R O M 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。

10

【 2 4 6 4 】

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 1 5 の遊技機を提供する。

【 2 4 6 5 】

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、B E T スイッチ 7 7 ）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 7 9 ）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、

20

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 3 L , 3 C , 3 R ）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ基板 8 0 ）と、

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、

30

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 S 2 5 5 ~ S 2 5 8 ）と、を備える遊技機。

【 2 4 6 6 】

前記本発明の第 1 5 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。

40

【 2 4 6 7 】

また、前記本発明の第 1 5 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。

【 2 4 6 8 】

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 1 6 の遊技機を提供する。

【 2 4 6 9 】

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、B E T スイッチ 7 7 ）と、

50

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 CPU 101、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 ROM 102）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 RAM 103）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】

10

20

30

40

50

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 CPU 101）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 ROM 102）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 RAM 103）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、

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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、

10

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、

20

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、

30

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】

40

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

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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)

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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ることができる。

【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ある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、

10

20

30

40

50

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、所定期間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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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ラ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2010-051471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

10

20

30

40

50

定している状況においても、A Tの当籤が確定していない状態と同じ当籤確率でのA T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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 RAM 103）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 のゲーム数の上乘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に移行すると、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 RAM 103）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 3 6 及び第 3 7 の遊技機〕

A T (A R T) 機として、特開 2 0 1 4 - 0 3 6 7 2 5 号公報には、A T に当籤する期待度が高い A T 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 A T の当籤確率に差を設けることができ、A T 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。

〔 2 5 7 5 〕

しかしながら、上述の遊技機では、A T に当籤した場合、その後、高 R T 状態に移行し A T 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 A T 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。

〔 2 5 7 6 〕

本発明は、上記第 2 0 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 0 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。

〔 2 5 7 7 〕

上記第 2 0 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 6 の遊技機を提供する。

〔 2 5 7 8 〕

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、C Z）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 3 L, 3 C, 3 R）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 9 0、スタートスイッチ 7 9）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 9 0、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 9 0）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 9 0、ストップスイッチ基板 8 0）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 9 0、ステッピングモータ）と、

遊技者に対して前記特典（例えば、A R T 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 9 0）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 9 0）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 9 0、メイン R A M 1 0 3）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 9 0）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、A R T 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、A R T 状態の終了後

10

20

30

40

50

)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】

10

20

30

40

50

〔第 38～第 40 の遊技機〕

A T (A R T) 機として、A T に当籤する期待度が高い A T 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 A T 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、A T 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 A T 抽籤の当籤確率に差が設けられているものの、A T 自体の性能は、A T 当籤時の当籤役に関わらず同一であることから、A T 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、A R T 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、C Z）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 3 L, 3 C, 3 R）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、A R T 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、C Z のゲーム数の上乘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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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、C Z のゲーム数の上乘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 RAM 103）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、C Z）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

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

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 のゲーム数の上乘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「強チャンスリップ（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依りて前記第1の図柄組合せ又は第2の図柄組合せ（例えば、「C__C__U__リブ」）を停止表示可能な第1役（例えば、「F__3__リブ」）、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__リブ」）を停止表示可能な第2役（例えば、「F__7__リブ」）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。

10

20

30

40

50

【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依じて前記第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。

10

【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、

20

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、

30

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、

40

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依じて前記第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折昇格リプ」）、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、

50

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。

10

【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、

20

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、

30

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「強チャンスリップ（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、

40

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依って前記第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依って前記第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

50

ば、「F __ 6 択転落リブ」)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 1 R T 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 R T 状態を前記第 2 R T 状態に移行させ、また、前記第 2 R T 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 R T 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 R T 状態に移行させる R T 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、A R T 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 1 R T 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 1 R T 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 R T 移行手段が前記第 2 R T 状態から他の R T 状態に R T 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 2 R T 状態では、前記第 1 R T 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 2 R T 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 2 R T 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 R T 状態として、第 1 R T 状態（例えば、R T 1 状態）と第 2 R T 状態（例えば、R T 2 状態）と第 3 R T 状態（例えば、R T 3 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 3 L, 3 C, 3 R）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

10

20

30

40

50

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 2 R T 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 R T 状態を前記第 3 R T 状態に移行させる一方で、前記第 1 R T 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 R T 状態を前記第 1 R T 状態のまま維持し、また、前記第 3 R T 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 R T 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 R T 状態に移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記 R T 移行手段が前記第 2 R T 状態から前記第 3 R T 状態に R T 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、A R T 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 3 R T 状態では、前記第 1 R T 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 2 R T 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 3 R T 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 3 R T 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 R T 状態として、第 1 R T 状態（例えば、R T 2 状態）と第 2 R T 状態（例えば、R T 3 状態）と第 3 R T 状態（例えば、R T 4 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 3 L, 3 C, 3 R）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）

10

20

30

40

50

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 3 R T 状態は、第 1 R T 状態及び前記第 2 R T 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 R T 状態であり、

前記第 1 R T 状態及び前記第 3 R T 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 R T 状態に移行する図柄移行 R T 状態であり、前記第 2 R T 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 R T 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 R T 状態に移行する遊技数移行 R T 状態であり、

前記図柄移行 R T 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 R T 状態を前記第 2 R T 状態に移行させ、また、前記図柄移行 R T 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 R T 状態を前記第 3 R T 状態に移行させ、また、遊技数移行 R T 状態において、所定回数の遊技が行われると前記 R T 状態を他の R T 状態に移行させる R T 移行手段（例えば、主制御回路 90）と、

前記 R T 移行手段が前記第 2 R T 状態に R T 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、A R T 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 R T 移行手段が前記高 R T 状態である前記第 3 R T 状態に R T 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 2 R T 状態では、前記第 1 R T 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 3 R T 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 2 R T 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 2 R T 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 R T 状態と高確率で成立する高 R T 状態とを有し、高 R T 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 A R T 機能を備え

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 R T 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 R T 状態を第 1 R T 状態（例えば、R T 2 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 R T 状態を第 2 R T 状態（例えば、R T 0 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 R T 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 R T 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 3 L、3 C、3 R）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

10

20

30

40

50

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 R T 状態を移行させる R T 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「R T 0 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「R T 2 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 R T 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 R T 状態を第 1 R T 状態（例えば、R T 0 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 R T 状態を第 2 R T 状態（例えば、R T 2 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 R T 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 R T 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 3 L，3 C，3 R）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 R T 状態を移行させる R T 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「R T 0 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「R T 2 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 R T 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 R T 状態を第 1 R T 状態（例えば、R T 0 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 R T 状態を第 2 R T 状態（例えば、R T 2 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 R T 状態を維持することを特徴とする遊技機。

【2 6 4 6】

また、前記本発明の第 5 1 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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、

40

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

50

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 1 RT 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 2 RT 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

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 C Z 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、C Z）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 3 L, 3 C, 3 R）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

10

20

30

40

50

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「強チャンスリップ」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択昇格リップ」）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リップA」「F__7リップB」「F__BARリップ」）が内部当籤役として決定される確率が他のRT状態よりも高い特殊RT状態（例えば、RT5状態）を少なくとも有し、

前記第2報知モード中に第2の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が付与されると）、前記第2報知モードから前記第1報知モードに報知モードを切り替えるとともに、前記第1報知モード中に第3の条件を満たすと（例えば、ナビ高確ゲーム数が0になると）、前記第1報知モードから前記第2報知モードに報知モードを切り替える報知モード制御手段と、

遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記第2の条件を満たす確率が異なる複数の有利状態モード（例えば、ART状態中のランクや抽籤状態）の中から今回の前記有利状態に用いる一の有利状態モードを決定する有利状態モード決定手段（例えば、主制御回路90）と、

前記リールの回転停止に伴い前記図柄表示手段に前記第1の図柄組合せが停止表示されると、前記RT状態を特殊RT状態に移行させるRT移行手段（例えば、主制御回路90）と、を更に備え、

前記報知モード制御手段は、前記第1報知モード中の前記有利状態が前記第3の条件を満たすことなく終了した場合、当該有利状態の終了後に再開する前記高確率状態においても前記第1報知モードを維持可能（例えば、ナビ高確を継続CZに持越可能）であり、

前記特典付与手段は、前記有利状態中に前記第1の図柄組合せが停止表示されることに応じて、遊技者に前記特典を付与し、

前記移行決定手段は、前記高確率状態において、前記第1報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合には、前記第2報知モード中に前記特定役が内部当籤役として決定された場合よりも高い確率で、前記有利状態に移行すると決定し、

前記有利状態モード決定手段は、遊技状態が前記有利状態に移行した最初の遊技において、前記特殊リプレイが内部当籤役として決定されると、前記一の有利状態モードとして前記第2の条件を満たす確率が高い有利状態モードを決定する（例えば、ランク決めART中の昇格抽籤でランクを大きく昇格させる）、

ことを特徴とする遊技機。

【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2017-0

10

20

30

40

50

51798号公報には、チャンスゾーンとしてA T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B A Rが揃うとA T（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、A R T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、C Z（A R T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C Z）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3 L，3 C，3 R）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R A M 103）と、

第1の条件を満たすと（例えば、A R T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A R T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、

10

20

30

40

50

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。

10

【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、

20

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、

30

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、

40

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

50

(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、

10

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、

20

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、

30

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、

40

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

50

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 A T 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、A T 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、A T 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

【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。

10

【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、

20

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、

30

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、

40

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

50

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さ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する第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第2の乱数値の中から前記出玉抽籤処理に必要な所定の第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。

10

20

30

40

50

【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

10

20

30

40

50

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、

10

20

30

40

50

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
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
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 3 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 7 1 の遊技機を提供する。

【 2 7 1 9 】

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、H L 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、O T I C R 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。

10

【 2 7 2 0 】

上記第 3 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 7 2 の遊技機を提供する。

20

【 2 7 2 1 】

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、H L 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、O T I C R 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。

30

【 2 7 2 2 】

上記第 3 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 7 3 の遊技機を提供する。

40

【 2 7 2 3 】

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、H L 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、

50

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、O T I C R 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、

10

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。

20

【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。

30

【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R
OM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。

40

【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

50

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

ことを特徴とする遊技機。

10

【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、

30

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

ことを特徴とする遊技機。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

、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。

10

【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】

20

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 バイトなら 65535）と等しくない最大値（16～254, 256～65534）をもつ

30

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、

40

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

50

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れ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れ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

10

20

30

40

50

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。

10

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け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、

20

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 $\geq$ 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け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。

30

【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)。

40

【2765】

50

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 A R T や C Z 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、R T 0 ~ R T 5）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 A T の作動終了時に、次回に A T 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 A T 当籤条件を具備するかにより、再度 A T 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 A T 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 A T 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 A T 中にされる継続ゲーム数の上乘せや A T のセット数のストック等は、今回の A T の作動を長期にするものであり、次回の A T 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 A T 中に上乘せ等を多く得たという頑張りは、今回の A T 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 3 L，3 C，3 R）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 17 L，17 C，17 R）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 B B 0）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 R B 1，R B 2，R B 3）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

【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 M B（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、M B 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 R T 状態でアシストタイム A T を作動させる A R T 下、M B 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、M B 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（1

10

20

30

40

50

4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る、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

10

20

30

40

50

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 1 4 枚__1 s t」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 1 4 枚__2 n d」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 1 4 枚__3 r d」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__1 5 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、ピタ押し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。

10

【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つく点で好ましい。
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。

20

【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CPU、201、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

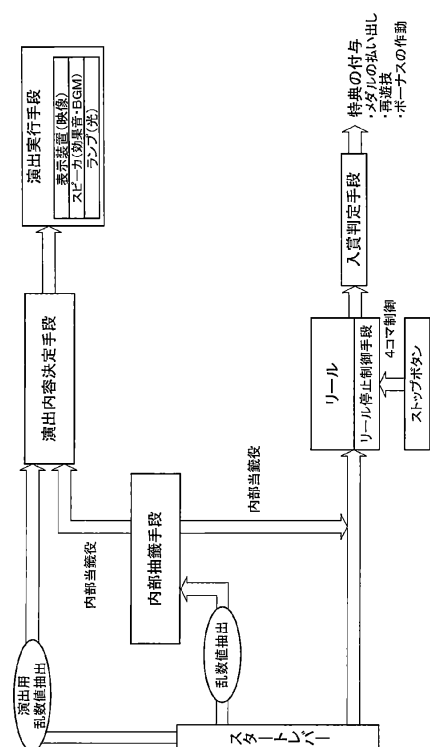
30

40

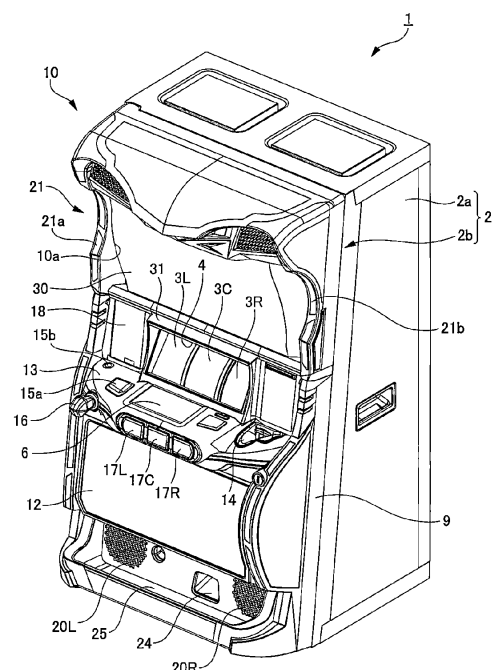
50

【図面】

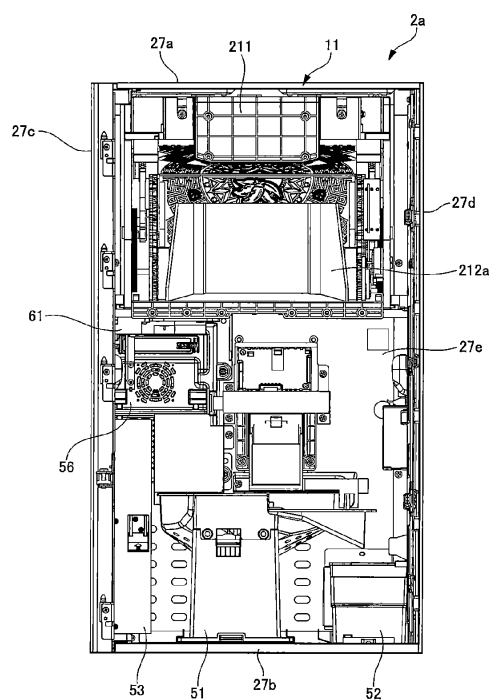
【図 1】



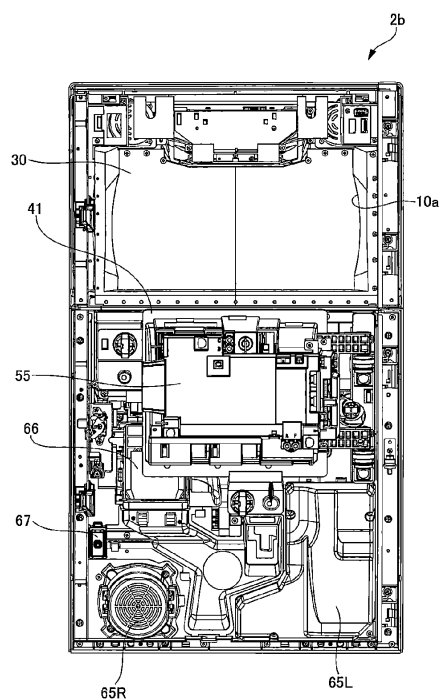
【図 2】



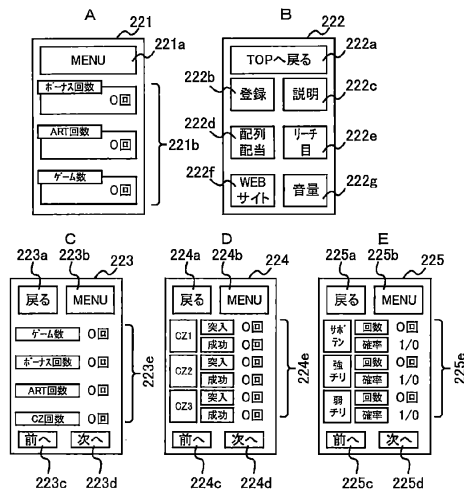
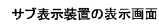
【図 3】



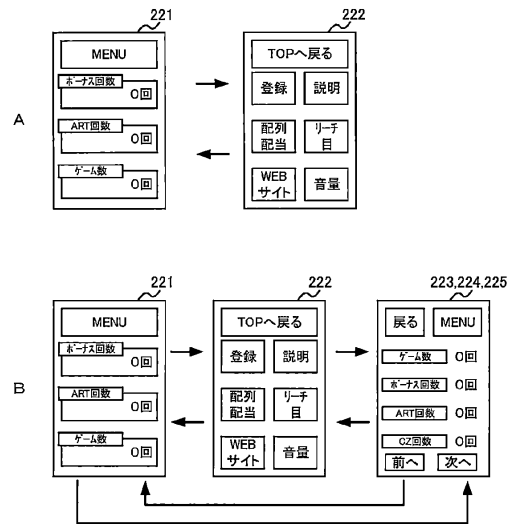
【図 4】



【図 5】



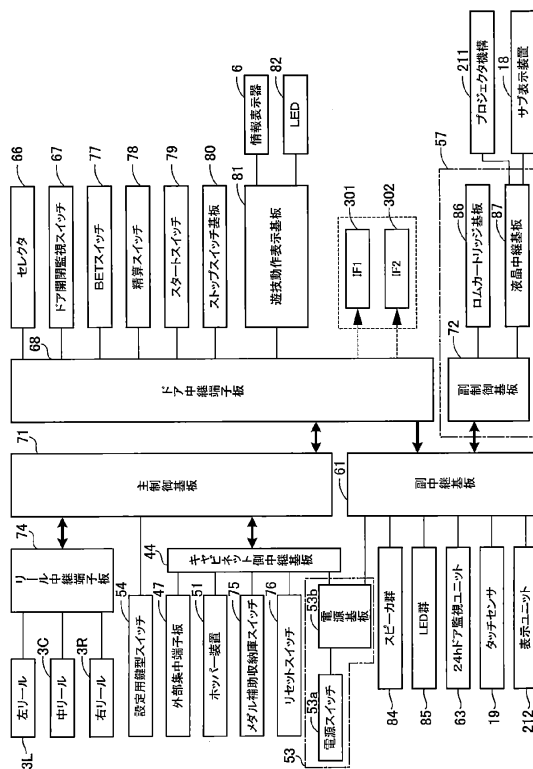
【図 6】



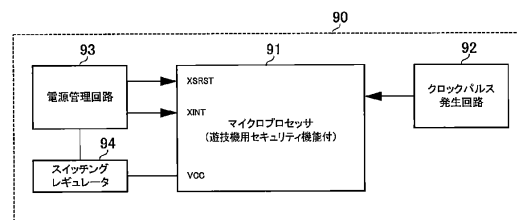
10

20

【圖 7】



【圖 8】

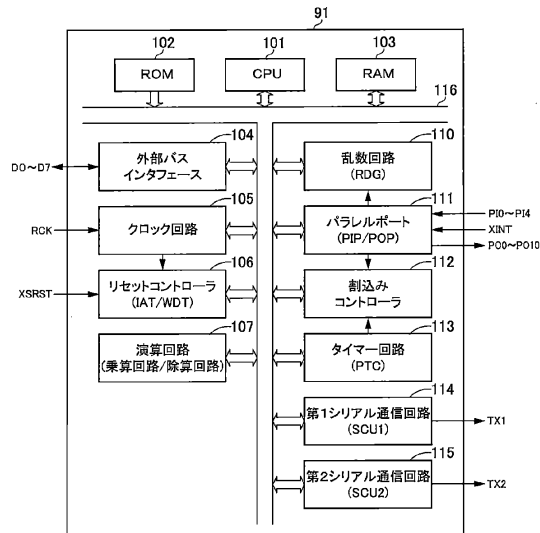


30

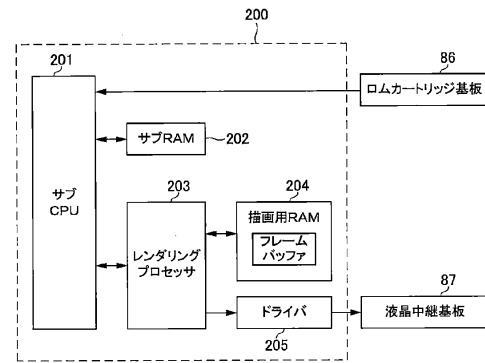
40

50

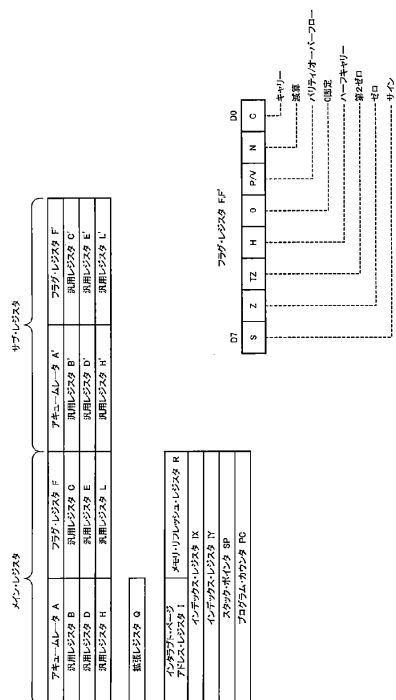
【図 9】



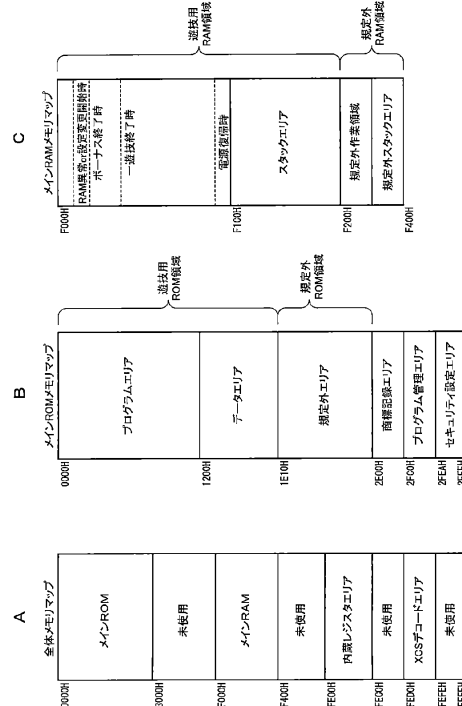
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

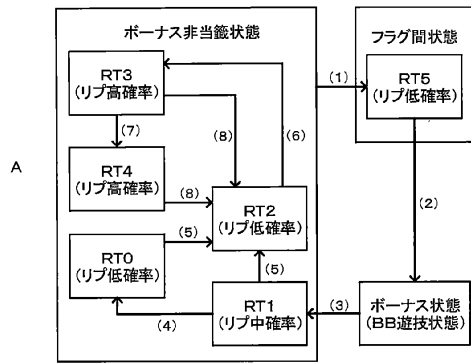
20

30

40

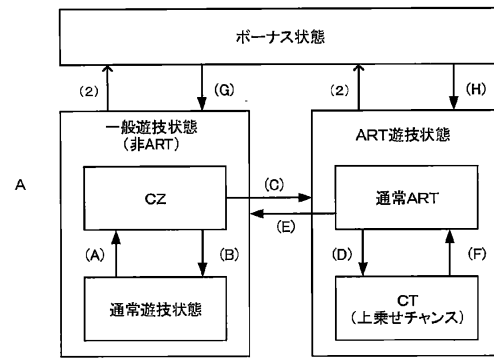
50

【図 13】



移行条件	内容
(1)	F.BB1.2に内部当籤
(2)	F.BB1.2入賞 (C.BB1.2が表示)
(3)	ボーナス終了 (216枚を超える払出)
(4)	20ゲーム経過
(5)	ベルにぼし目表示
(6)	RT3移行リプレイ表示
(7)	RT4移行リプレイ表示
(8)	ベルにぼし目又はRT12移行リプレイ表示

【図 14】



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	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.	抽籤	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
1	はずれ	37775	8549	37848	1789	1299
2	F.BB1	20	20	20	20	20
3	F.BB1+F.リチ目ワA	5	5	5	5	5
4	F.BB1+F.リチ目ワB	1	1	1	1	1
5	F.BB1+F.リチ目ワC	5	5	5	5	5
6	F.BB1+F.リチ目ワD	1	1	1	1	1
7	F.BB1+F.サキ1	15	15	15	15	15
8	F.BB1+F.サキ2	10	10	10	10	10
9	F.BB1+F.強サ1	5	5	5	5	5
10	F.BB1+F.強サ1	15	15	15	15	15
11	F.BB1+F.強サ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.リチ目ワA	5	5	5	5	5
16	F.BB2+F.リチ目ワB	1	1	1	1	1
17	F.BB2+F.リチ目ワC	5	5	5	5	5
18	F.BB2+F.リチ目ワD	1	1	1	1	1
19	F.BB2+F.サキ1	15	15	15	15	15
20	F.BB2+F.サキ2	10	10	10	10	10
21	F.BB2+F.強サ1	5	5	5	5	5
22	F.BB2+F.強サ1	15	15	15	15	15
23	F.BB2+F.強サ2	15	15	15	15	15
24	F.BB2+F.特殊2	5	5	5	5	5
25	F.サリワ	0	0	0	0	5600
26	F.強サリワ	0	0	0	0	13400
27	F.1強サリワ	0	0	0	0	3300
28	F.リチ目ワA	0	0	0	0	1200
29	F.リチ目ワB	0	0	0	0	500
30	F.リチ目ワC	0	0	0	0	600
31	F.リチ目ワD	0	0	0	0	500
32	F.維持ワA	8900	37800	1300	0	11800
33	F.維持ワB	0	330	330	0	330
34	F.維持ワ1st	0	0	0	11230	2750
35	F.維持ワ2nd	0	0	0	11230	2750
36	F.維持ワ3rd	0	0	0	11230	2750
37	F.RT3ワ1st	0	0	1800	0	0
38	F.RT3ワ213	0	0	1800	0	0
39	F.RT3ワ231	0	0	1800	0	0
40	F.RT3ワ3rd	0	0	1800	0	0
41	F.RT4ワ123	0	0	0	2800	0
42	F.RT4ワ132	0	0	0	2800	0
43	F.RT4ワ2nd	0	0	0	2800	0
44	F.RT4ワ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.サキ1	510	510	510	510	510
50	F.サキ2	128	128	128	128	128
51	F.強サ1	570	570	570	570	570
52	F.強サ1	150	150	150	150	150
53	F.強サ2	150	150	150	150	150

【図 17】

内部抽籤テーブル(設定1)				内部抽籤テーブル(設定1)			
No.	略称	RT5 (BB1)		No.	略称	RT5 (BB2)	
1	はずれ F(B1)	29923		1	はずれ F(B2)	26923	
2	F BB1+ F チリッ	0		2	F BB2+ F チリッ	0	
3	F BB1+ F 確チリッ	0		3	F BB2+ F 確チリッ	0	
4	F BB1+ F 1確チリッ	0		4	F BB2+ F 1確チリッ	0	
5	F BB1+ F リーチ目リ'A	4100		5	F BB2+ F リーチ目リ'A	4100	
6	F BB1+ F リーチ目リ'B	1650		6	F BB2+ F リーチ目リ'B	1650	
7	F BB1+ F リーチ目リ'C	2050		7	F BB2+ F リーチ目リ'C	2050	
8	F BB1+ F リーチ目リ'D	500		8	F BB2+ F リーチ目リ'D	500	
9	F BB1+ F 維持リ'A	5080		9	F BB2+ F 維持リ'A	5080	
10	F BB1+ F 維持リ'B	0		10	F BB2+ F 維持リ'B	0	
11	F BB1+ F 維持リ'1st	1840		11	F BB2+ F 維持リ'1st	1840	
12	F BB1+ F 維持リ'2nd	1840		12	F BB2+ F 維持リ'2nd	1840	
13	F BB1+ F 維持リ'3rd	1840		13	F BB2+ F 維持リ'3rd	1840	
14	F BB1+ F RT3リ'1st	410		14	F BB2+ F RT3リ'1st	410	
15	F BB1+ F RT3リ'2nd	410		15	F BB2+ F RT3リ'2nd	410	
16	F BB1+ F RT3リ'2nd	410		16	F BB2+ F RT3リ'2nd	410	
17	F BB1+ F RT3リ'3rd	410		17	F BB2+ F RT3リ'3rd	410	
18	F BB1+ F RT4リ'123	0		18	F BB2+ F RT4リ'123	0	
19	F BB1+ F RT4リ'132	0		19	F BB2+ F RT4リ'132	0	
20	F BB1+ F RT4リ'132	0		20	F BB2+ F RT4リ'2nd	0	
21	F BB1+ F RT4リ'3rd	0		21	F BB2+ F RT4リ'3rd	0	
22	F BB1+ F 3Rへル 1st	5250		22	F BB2+ F 3Rへル 1st	5250	
23	F BB1+ F 3Rへル 2nd	5250		23	F BB2+ F 3Rへル 2nd	5250	
24	F BB1+ F 3Rへル 3rd	5250		24	F BB2+ F 3Rへル 3rd	5250	
25	F BB1+ F 共通へル	1000		25	F BB2+ F 共通へル	1000	
26	F BB1+ F サマ	610		26	F BB2+ F サマ	610	
27	F BB1+ F サマ2	128		27	F BB2+ F サマ2	128	
28	F BB1+ F 弱リ	870		28	F BB2+ F 弱リ	870	
29	F BB1+ F 強リ'1	150		29	F BB2+ F 強リ'1	150	
30	F BB1+ F 強リ'2	150		30	F BB2+ F 強リ'2	150	
31	F BB1+ F 特殊1	5		31	F BB2+ F 特殊1	5	
32	F BB1+ F 特殊2	5		32	F BB2+ F 特殊2	5	
33	F BB1+ F 特殊3	5		33	F BB2+ F 特殊3	5	

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	57838	

【圖 18】

[illegible]

10

20

【圖 19】

[illegible]

【圖 20】

[illegible]

30

40

50

【図 2 1】

[illegible]

【圖 22】

[illegible]

10

20

【圖 23】

当簡位	図柄組合せ							
	○強 2枚 C 0 2	○強 2枚 C 0 3	○強 2枚 C 0 4	○強 2枚 C 0 5	○強 2枚 C 0 6	○強 2枚 C 0 7	○強 2枚 C 0 8	○強 2枚 C 0 9
F.9B1								
F.9B2								
F.9C17								
F.9C1717								
F.9C1717								
F.9C1717A								
F.9C1717B								
F.9C1717C								
F.9C1717D								
F.9C1717A								
F.9C1717B								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								
F.9C17171st								
F.9C17172nd								
F.9C17173rd								

【圖 24】

内部当番役と停止区柄組合せ(略称)との対応関係			
当番役	停止操作		
	押し順 正解		押し順 不正解
F チリワ	チリワリP(含3連)		リプレイ
F 機チリワ	チリワリP(3連)		リプレイ
F 1リチワ	チリワリP(3連)		リプレイ
F リーチワA	リーチ目P		リプレイ
F リーチワB	リーチ目P		リプレイ
F リーチワC	リーチ目P		リプレイ
F リーチワD	リーチ目P		リプレイ
F 機持ワA		リプレイ	
F 機持ワB		リプレイ	
F 機持ワ 1st	リプレイ		RT2移行リブ
F 機持ワ 2nd	リプレイ		RT2移行リブ
F 機持ワ 3rd	リプレイ		RT2移行リブ
F RT3ワ 1st	RT3移行リブ		リプレイ
F RT3ワ 213	RT3移行リブ		リプレイ
F RT3ワ 231	RT3移行リブ		リプレイ
F RT3ワ 3rd	RT3移行リブ		リプレイ
F RT4ワ 123	RT4移行リブ		リプレイ
F RT4ワ 132	RT4移行リブ		リプレイ
F RT4ワ 2nd	RT4移行リブ		リプレイ
F RT4ワ 3rd	RT4移行リブ		リプレイ
F 3段ベル 1st	ベル	ベルに戻し目 or 1枚出目	
F 3段ベル 2nd	ベル	ベルに戻し目 or 1枚出目	
F 3段ベル 3rd	ベル	ベルに戻し目 or 1枚出目	
F 共通ベル	ベル		
F ヲキ1		サボテン	
F ヲキ2		サボテン	
F 機ヲキ		弱ヲキ	
F 強ヲキ		強ヲキ	
F 強ヲキ2		強ヲキ	

30

40

【図 25】

内部当番役と停止園種組合せとの対応関係			
当番役	BB(C,BB1) の成立可否	当番役	BB(C,BB2) の成立可否
はずれ(F,BB1)	○	はずれ(F,BB2)	○
F,BB1+F,種1/1	×	F,BB2+F,種1/1	×
F,BB1+F,種1/2	×	F,BB2+F,種1/2	×
F,BB1+F,種1/3	×	F,BB2+F,種1/3	×
F,BB1+F,種1/4	×	F,BB2+F,種1/4	×
F,BB1+F,種1/5	×	F,BB2+F,種1/5	×
F,BB1+F,種1/6	×	F,BB2+F,種1/6	×
F,BB1+F,種1/7	×	F,BB2+F,種1/7	×
F,BB1+F,種1/8	×	F,BB2+F,種1/8	×
F,BB1+F,種1/9	×	F,BB2+F,種1/9	×
F,BB1+F,種1/10	×	F,BB2+F,種1/10	×
F,BB1+F,種1/11	×	F,BB2+F,種1/11	×
F,BB1+F,種1/12	×	F,BB2+F,種1/12	×
F,BB1+F,種1/13	×	F,BB2+F,種1/13	×
F,BB1+F,種1/14	×	F,BB2+F,種1/14	×
F,BB1+F,種1/15	×	F,BB2+F,種1/15	×
F,BB1+F,種1/16	×	F,BB2+F,種1/16	×
F,BB1+F,種1/17	×	F,BB2+F,種1/17	×
F,BB1+F,種1/18	×	F,BB2+F,種1/18	×
F,BB1+F,種1/19	×	F,BB2+F,種1/19	×
F,BB1+F,種1/20	×	F,BB2+F,種1/20	×
F,BB1+F,種1/21	×	F,BB2+F,種1/21	×
F,BB1+F,種1/22	×	F,BB2+F,種1/22	×
F,BB1+F,種1/23	×	F,BB2+F,種1/23	×
F,BB1+F,種1/24	×	F,BB2+F,種1/24	×
F,BB1+F,種1/25	×	F,BB2+F,種1/25	×
F,BB1+F,種1/26	×	F,BB2+F,種1/26	×
F,BB1+F,種1/27	×	F,BB2+F,種1/27	×
F,BB1+F,種1/28	×	F,BB2+F,種1/28	×
F,BB1+F,種1/29	×	F,BB2+F,種1/29	×
F,BB1+F,種1/30	×	F,BB2+F,種1/30	×
F,BB1+F,種1/31	×	F,BB2+F,種1/31	×
F,BB1+F,種1/32	×	F,BB2+F,種1/32	×
F,BB1+F,種1/33	×	F,BB2+F,種1/33	×
F,BB1+F,種1/34	×	F,BB2+F,種1/34	×
F,BB1+F,種1/35	×	F,BB2+F,種1/35	×
F,BB1+F,種1/36	×	F,BB2+F,種1/36	×
F,BB1+F,種1/37	×	F,BB2+F,種1/37	×
F,BB1+F,種1/38	×	F,BB2+F,種1/38	×
F,BB1+F,種1/39	×	F,BB2+F,種1/39	×
F,BB1+F,種1/40	×	F,BB2+F,種1/40	×
F,BB1+F,種1/41	×	F,BB2+F,種1/41	×
F,BB1+F,種1/42	×	F,BB2+F,種1/42	×
F,BB1+F,種1/43	×	F,BB2+F,種1/43	×
F,BB1+F,種1/44	×	F,BB2+F,種1/44	×
F,BB1+F,種1/45	×	F,BB2+F,種1/45	×
F,BB1+F,種1/46	×	F,BB2+F,種1/46	×
F,BB1+F,種1/47	×	F,BB2+F,種1/47	×
F,BB1+F,種1/48	×	F,BB2+F,種1/48	×
F,BB1+F,種1/49	×	F,BB2+F,種1/49	×
F,BB1+F,種1/50	×	F,BB2+F,種1/50	×
F,BB1+F,種1/51	×	F,BB2+F,種1/51	×
F,BB1+F,種1/52	×	F,BB2+F,種1/52	×
F,BB1+F,種1/53	×	F,BB2+F,種1/53	×
F,BB1+F,種1/54	×	F,BB2+F,種1/54	×
F,BB1+F,種1/55	×	F,BB2+F,種1/55	×
F,BB1+F,種1/56	×	F,BB2+F,種1/56	×
F,BB1+F,種1/57	×	F,BB2+F,種1/57	×
F,BB1+F,種1/58	×	F,BB2+F,種1/58	×
F,BB1+F,種1/59	×	F,BB2+F,種1/59	×
F,BB1+F,種1/60	×	F,BB2+F,種1/60	×
F,BB1+F,種1/61	×	F,BB2+F,種1/61	×
F,BB1+F,種1/62	×	F,BB2+F,種1/62	×
F,BB1+F,種1/63	×	F,BB2+F,種1/63	×
F,BB1+F,種1/64	×	F,BB2+F,種1/64	×
F,BB1+F,種1/65	×	F,BB2+F,種1/65	×
F,BB1+F,種1/66	×	F,BB2+F,種1/66	×
F,BB1+F,種1/67	×	F,BB2+F,種1/67	×
F,BB1+F,種1/68	×	F,BB2+F,種1/68	×
F,BB1+F,種1/69	×	F,BB2+F,種1/69	×
F,BB1+F,種1/70	×	F,BB2+F,種1/70	×
F,BB1+F,種1/71	×	F,BB2+F,種1/71	×
F,BB1+F,種1/72	×	F,BB2+F,種1/72	×
F,BB1+F,種1/73	×	F,BB2+F,種1/73	×
F,BB1+F,種1/74	×	F,BB2+F,種1/74	×
F,BB1+F,種1/75	×	F,BB2+F,種1/75	×
F,BB1+F,種1/76	×	F,BB2+F,種1/76	×
F,BB1+F,種1/77	×	F,BB2+F,種1/77	×
F,BB1+F,種1/78	×	F,BB2+F,種1/78	×
F,BB1+F,種1/79	×	F,BB2+F,種1/79	×
F,BB1+F,種1/80	×	F,BB2+F,種1/80	×
F,BB1+F,種1/81	×	F,BB2+F,種1/81	×
F,BB1+F,種1/82	×	F,BB2+F,種1/82	×
F,BB1+F,種1/83	×	F,BB2+F,種1/83	×
F,BB1+F,種1/84	×	F,BB2+F,種1/84	×
F,BB1+F,種1/85	×	F,BB2+F,種1/85	×
F,BB1+F,種1/86	×	F,BB2+F,種1/86	×
F,BB1+F,種1/87	×	F,BB2+F,種1/87	×
F,BB1+F,種1/88	×	F,BB2+F,種1/88	×
F,BB1+F,種1/89	×	F,BB2+F,種1/89	×
F,BB1+F,種1/90	×	F,BB2+F,種1/90	×
F,BB1+F,種1/91	×	F,BB2+F,種1/91	×
F,BB1+F,種1/92	×	F,BB2+F,種1/92	×
F,BB1+F,種1/93	×	F,BB2+F,種1/93	×
F,BB1+F,種1/94	×	F,BB2+F,種1/94	×
F,BB1+F,種1/95	×	F,BB2+F,種1/95	×
F,BB1+F,種1/96	×	F,BB2+F,種1/96	×
F,BB1+F,種1/97	×	F,BB2+F,種1/97	×
F,BB1+F,種1/98	×	F,BB2+F,種1/98	×
F,BB1+F,種1/99	×	F,BB2+F,種1/99	×
F,BB1+F,種1/100	×	F,BB2+F,種1/100	×
F,BB1+F,種1/101	×	F,BB2+F,種1/101	×
F,BB1+F,種1/102	×	F,BB2+F,種1/102	×
F,BB1+F,種1/103	×	F,BB2+F,種1/103	×
F,BB1+F,種1/104	×	F,BB2+F,種1/104	×
F,BB1+F,種1/105	×	F,BB2+F,種1/105	×
F,BB1+F,種1/106	×	F,BB2+F,種1/106	×
F,BB1+F,種1/107	×	F,BB2+F,種1/107	×
F,BB1+F,種1/108	×	F,BB2+F,種1/108	×
F,BB1+F,種1/109	×	F,BB2+F,種1/109	×
F,BB1+F,種1/110	×	F,BB2+F,種1/110	×
F,BB1+F,種1/111	×	F,BB2+F,種1/111	×
F,BB1+F,種1/112	×	F,BB2+F,種1/112	×
F,BB1+F,種1/113	×	F,BB2+F,種1/113	×
F,BB1+F,種1/114	×	F,BB2+F,種1/114	×
F,BB1+F,種1/115	×	F,BB2+F,種1/115	×
F,BB1+F,種1/116	×	F,BB2+F,種1/116	×
F,BB1+F,種1/117	×	F,BB2+F,種1/117	×
F,BB1+F,種1/118	×	F,BB2+F,種1/118	×
F,BB1+F,種1/119	×	F,BB2+F,種1/119	×
F,BB1+F,種1/120	×	F,BB2+F,種1/120	×
F,BB1+F,種1/121	×	F,BB2+F,種1/121	×
F,BB1+F,種1/122	×	F,BB2+F,種1/122	×
F,BB1+F,種1/123	×	F,BB2+F,種1/123	×
F,BB1+F,種1/124	×	F,BB2+F,種1/124	×
F,BB1+F,種1/125	×	F,BB2+F,種1/125	×
F,BB1+F,種1/126	×	F,BB2+F,種1/126	×
F,BB1+F,種1/127	×	F,BB2+F,種1/127	×
F,BB1+F,種1/128	×	F,BB2+F,種1/128	×
F,BB1+F,種1/129	×	F,BB2+F,種1/129	×
F,BB1+F,種1/130	×	F,BB2+F,種1/130	×
F,BB1+F,種1/131	×	F,BB2+F,種1/131	×
F,BB1+F,種1/132	×	F,BB2+F,種1/132	×
F,BB1+F,種1/133	×	F,BB2+F,種1/133	×
F,BB1+F,種1/134	×	F,BB2+F,種1/134	×
F,BB1+F,種1/135	×	F,BB2+F,種1/135	×
F,BB1+F,種1/136	×	F,BB2+F,種1/136	×
F,BB1+F,種1/137	×	F,BB2+F,種1/137	×
F,BB1+F,種1/138	×	F,BB2+F,種1/138	×
F,BB1+F,種1/139	×	F,BB2+F,種1/139	×
F,BB1+F,種1/140	×	F,BB2+F,種1/140	×
F,BB1+F,種1/141	×	F,BB2+F,種1/141	×
F,BB1+F,種1/142	×	F,BB2+F,種1/142	×
F,BB1+F,種1/143	×	F,BB2+F,種1/143	×
F,BB1+F,種1/144	×	F,BB2+F,種1/144	×
F,BB1+F,種1/145	×	F,BB2+F,種1/145	×
F,BB1+F,種1/146	×	F,BB2+F,種1/146	×
F,BB1+F,種1/147	×	F,BB2+F,種1/147	×
F,BB1+F,種1/148	×	F,BB2+F,種1/148	×
F,BB1+F,種1/149	×	F,BB2+F,種1/149	×
F,BB1+F,種1/150	×	F,BB2+F,種1/150	×
F,BB1+F,種1/151	×	F,BB2+F,種1/151	×
F,BB1+F,種1/152	×	F,BB2+F,種1/152	×
F,BB1+F,種1/153	×	F,BB2+F,種1/153	×
F,BB1+F,種1/154	×	F,BB2+F,種1/154	×
F,BB1+F,種1/155	×	F,BB2+F,種1/155	×
F,BB1+F,種1/156	×	F,BB2+F,種1/156	×
F,BB1+F,種1/157	×	F,BB2+F,種1/157	×
F,BB1+F,種1/158	×	F,BB2+F,種1/158	×
F,BB1+F,種1/159	×	F,BB2+F,種1/159	×
F,BB1+F,種1/160	×	F,BB2+F,種1/160	×
F,BB1+F,種1/161	×	F,BB2+F,種1/161	×
F,BB1+F,種1/162	×	F,BB2+F,種1/162	×
F,BB1+F,種1/163	×	F,BB2+F,種1/163	×
F,BB1+F,種1/164	×	F,BB2+F,種1/164	×
F,BB1+F,種1/165	×	F,BB2+F,種1/165	×
F,BB1+F,種1/166	×	F,BB2+F,種1/166	×
F,BB1+F,種1/167	×	F,BB2+F,種1/167	×
F,BB1+F,種1/168	×	F,BB2+F,種1/168	×
F,BB1+F,種1/169	×	F,BB2+F,種1/169	×
F,BB1+F,種1/170	×	F,BB2+F,種1/170	×
F,BB1+F,種1/171	×	F,BB2+F,種1/171	×
F,BB1+F,種1/172	×	F,BB2+F,種1/172	×
F,BB1+F,種1/173	×	F,BB2+F,種1/173	×
F,BB1+F,種1/174	×	F,BB2+F,種1/174	×
F,BB1+F,種1/175	×	F,BB2+F,種1/175	×
F,BB1+F,種1/176	×	F,BB2+F,種1/176	×
F,BB1+F,種1/177	×	F,BB2+F,種1/177	×
F,BB1+F,種1/178	×	F,BB2+F,種1/178	×
F,BB1+F,種1/179	×	F,BB2+F,種1/179	×
F,BB1+F,種1/180	×	F,BB2+F,種1/180	×
F,BB1+F,種1/181	×	F,BB2+F,種1/181	×
F,BB1+F,種1/182	×	F,BB2+F,種1/182	×
F,BB1+F,種1/183	×	F,BB2+F,種1/183	×
F,BB1+F,種1/184	×	F,BB2+F,種1/184	×
F,BB1+F,種1/185	×	F,BB2+F,種1/185	×
F,BB1+F,種1/186	×	F,BB2+F,種1/186	×
F,BB1+F,種1/187	×	F,BB2+F,種1/187	×
F,BB1+F,種1/188	×	F,BB2+F,種1/188	×
F,BB1+F,種1/189	×	F,BB2+F,種1/189	×
F,BB1+F,種1/190	×	F,BB2+F,種1/190	×
F,BB1+F,種1/191	×	F,BB2+F,種1/191	×
F,BB1+F,種1/192	×	F,BB2+F,種1/192	×
F,BB1+F,種1/193	×	F,BB2+F,種1/193	×
F,BB1+F,種1/194	×	F,BB2+F,種1/194	×
F,BB1+F,種1/195	×	F,BB2+F,種1/195	×
F,BB1+F,種1/196	×	F,BB2+F,種1/196	×
F,BB1+F,種1/197	×	F,BB2+F,種1/197	×
F,BB1+F,種1/198	×	F,BB2+F,種1/198	×
F,BB1+F,種1/199	×	F,BB2+F,種1/199	×
F,BB1+F,種1/200	×	F,BB2+F,種1/200	×
F,BB1+F,種1/201	×	F,BB2+F,種1/201	×
F,BB1+F,種1/202	×	F,BB2+F,種1/202	×
F,BB1+F,種1/203	×	F,BB2+F,種1/203	×
F,BB1+F,種1/204	×	F,BB2+F,種1/204	×
F,BB1+F,種1/205	×	F,BB2+F,種1/205	×
F,BB1+F,種1/206	×	F,BB2+F,種1/206	×
F,BB1+F,種1/207	×	F,BB2+F,種1/207	×
F,BB1+F,種1/208	×	F,BB2+F,種1/208	×
F,BB1+F,種1/209	×	F,BB2+F,種1/209	×
F,BB1+F,種1/210	×	F,BB2+F,種1/210	×
F,BB1+F,種1/211	×	F,BB2+F,種1/211	×
F,BB1+F,種1/212	×	F,BB2+F,種1/212	×
F,BB1+F,種1/213	×	F,BB2+F,種1/213	×
F,BB1+F,種1/214	×	F,BB2+F,種1/214	×
F,BB1+F,種1/215	×	F,BB2+F,種1/215	×
F,BB1+F,種1/216	×	F,BB2+F,種1/216	×
F,BB1+F,種1/217	×	F,BB2+F,種1/217	×
F,BB1+F,種1/218	×	F,BB2+F,種1/218	×
F,BB1+F,種1/219	×	F,BB2+F,種1/219	×
F,BB1+F,種1/220	×	F,BB2+F,種1/220	×
F,BB1+F,種1/221	×	F,BB2+F,種1/221	×
F,BB1+F,種1/222	×	F,BB2+F,種1/222	×
F,BB1+F,種1/223	×	F,BB2+F,種1/223	×
F,BB1+F,種1/224	×	F,BB2+F,種1/224	×
F,BB1+F,種1/225	×	F,BB2+F,種1/225	×
F,BB1+F,種1/226	×	F,BB2+F,種1/226	×
F,BB1+F,種1/227	×	F,BB2+F,種1/227	×
F,BB1+F,種1/228	×	F,BB2+F,種1/228	×
F,BB1+F,種1/229	×	F,BB2+F,種1/229	×
F,BB1+F,種1/230	×	F,BB2+F,種1/230	×
F,BB1+F,種1/231	×	F,BB2+F,種1/231	×
F,BB1+F,種1/232	×	F,BB2+F,種1/232	×
F,BB1+F,種1/233	×	F,BB2+F,種1/233	×
F,BB1+F,種1/234	×	F,BB2+F,種1/234	×
F,BB1+F,種1/235	×	F,BB2+F,種1/235	×
F,BB1+F,種1/236	×	F,BB2+F,種1/236	×
F,BB1+F,種1/237	×	F,BB2+F,種1/237	×
F,BB1+F,種1/238	×	F,BB2+F,種1/238	×
F,BB1+F,種1/239	×	F,BB2+F,種1/239	×
F,BB1+F,種1/240	×	F,BB2+F,種1/240	×
F,BB1+F,種1/241	×	F,BB2+F,種1/241	×
F,BB1+F,種1/242	×	F,BB2+F,種1/242	×
F,BB1+F,種1/243	×	F,BB2+F,種1/243	×
F,BB1+F,種1/244	×	F,BB2+F,種1/244	×
F,BB1+F,種1/245	×	F,BB2+F,種1/245	×
F,BB1+F,種1/246	×	F,BB2+F,種1/246	×
F,BB1+F,種1/247	×	F,BB2+F,種1/247	×
F,BB1+F,種1/248	×	F,BB2+F,種1/248	×
F,BB1+F,種1/249	×	F,BB2+F,種1/249	×
F,BB1+F,種1/250	×	F,BB2+F,種1/250	×
F,BB1+F,種1/251	×	F,BB2+F,種1/251	×
F,BB1+F,種1/252	×	F,BB2+F,種1/252	×
F,BB1+F,種1/253	×	F,BB2+F,種1/253	×
F,BB1+F,種1/254	×	F,BB2+F,種1/254	×
F,BB1+F,種1/255	×	F,BB2+F,種1/255	×
F,BB1+F,種1/256	×	F,BB2+F,種1/256	×
F,BB1+F,種1/257	×	F,BB2+F,種1/257	×
F,BB1+F,種1/258	×	F,BB2+F,種1/258	×
F,BB1+F,種1/259	×	F,BB2+F,種1/259	×
F,BB1+F,種1/260	×	F,BB2+F,種1/260	×
F,BB1+F,種1/261	×	F,BB2+F,種1/261	×
F,BB1+F,種1/262	×	F,BB2+F,種1/262	×
F,BB1+F,種1/263	×	F,BB2+F,種1/263	×
F,BB1+F,種1/264	×	F,BB2+F,種1/264	×
F,BB1+F,種1/265	×	F,BB2+F,種1/265	×
F,BB1+F,種1/266	×	F,BB2+F,種1/266	×
F,BB1+F,種1/267	×	F,BB2+F,種1/267	×
F,BB1+F,種1/268	×	F,BB2+F,種1/268	×
F,BB1+F,種1/269	×	F,BB2+F,種1/269	×
F,BB1+F,種1/270	×	F,BB2+F,種1/270	×
F,BB1+F,種1/271	×	F,BB2+F,種1/271	×
F,BB1+F,種1/272			

【圖 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 3リプレイ
2	1	—	2	全遊技状態	F 確リプレイ
3	1	—	3	全遊技状態	F 1確リプレイ
4	2	—	4	一般遊技中 フラグ閉状態	F.リーチ目リプレイA
5	3	—	5	一般遊技中 フラグ閉状態	F.リーチ目リプレイB
6	4	—	6	一般遊技中 フラグ閉状態	F.リーチ目リプレイC
7	4	—	7	一般遊技中 フラグ閉状態	F.リーチ目リプレイD
8	0	—	8	全遊技状態	F 継続リプレイA
9	5	—	9	全遊技状態	F 継続リプレイB
10	6	—	10	全遊技状態	F 継続リプレイ 1st
11	7	—	11	全遊技状態	F 継続リプレイ 2nd
12	8	—	12	全遊技状態	F 継続リプレイ 3rd
13	9	—	13	全遊技状態	F RT3リプレイ 1st
14	10	—	14	全遊技状態	F RT3リプレイ 213
15	11	—	15	全遊技状態	F RT3リプレイ 231
16	12	—	16	全遊技状態	F RT3リプレイ 3rd
17	13	—	17	全遊技状態	F RT4リプレイ 123
18	14	—	18	全遊技状態	F RT4リプレイ 132
19	15	—	19	全遊技状態	F RT4リプレイ 2nd
20	16	—	20	全遊技状態	F RT4リプレイ 3rd
21	17	—	21	全遊技状態	F 3Rヘル 1st
22	18	—	22	全遊技状態	F 3Rヘル 2nd
23	19	—	23	一般遊技中 フラグ閉状態	F 3Rヘル 3rd
24	20	—	24	全遊技状態	F 共通ヘル
25	21	—	25	全遊技状態	F サブ 1
26	21	—	26	全遊技状態	F サブ 2
27	21	—	27	全遊技状態	F 無料
28	21	—	28	全遊技状態	F 確リプレイ
29	21	—	29	全遊技状態	F 確リプレイ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】

[illegible]

【圖 28】

格納箱種別	データ	コンビネーション(左-中-右)	名称	表示出力	内容(略称)
当り要求 格納箱種別11、 入倉作動 格納箱種別11	B7	0/1	横子 横子 サボテン2 R.横子横子A.01	0	ベルニ(3)ニ
			横子 横子 サボテン2 G.横子横子A.02	0	ベルニ(3)ニ
			横子 横子 サボテン2 R.横子横子A.03	0	ベルニ(3)ニ
			横子 横子 サボテン2 R.横子横子A.04	0	ベルニ(3)ニ
			横子 横子 サボテン2 R.横子横子B.01	0	ベルニ(3)ニ
	B6	0/1	横子 リンズ サボテン2 R.横子横子B.02	0	ベルニ(3)ニ
	B5	0	---	---	---
	B4	0	---	---	---
	B3	0	---	---	---
	B2	0	---	---	---
当り要求 格納箱種別10、 入倉作動 格納箱種別10	B1	0	---	---	---
	B0	0	---	---	---
	B7	0/1	白7 白7 白7 G.BB1	0	BB
	B6	0/1	青7 青7 青7 G.BB2	0	BB
	B5	0	---	---	---
	B4	0	---	---	---
	B3	0	---	---	---
	B2	0	---	---	---
	B1	0	---	---	---
	B0	0	---	---	---
当り要求 格納箱種別8、 入倉作動 格納箱種別8	B7	0/1	横子 白7 横子 G.横子横子A.01	0	リズレ
	B6	0/1	横子 サボテン2 横子 G.横子横子B.02	0	リズレ
			横子 サボテン2 横子 G.横子横子B.03	0	リズレ
	B5	0/1	横子 横子 サボテン2 G.横子横子B.04	0	リズレ
			横子 横子 サボテン2 G.横子横子B.05	0	リズレ
			横子 横子 サボテン2 G.横子横子B.06	0	リズレ
	B4	0/1	横子 サボテン2 G.横子横子B.07	0	リズレ
			横子 サボテン2 G.横子横子B.08	0	リズレ
	B3	0/1	横子 横子 サボテン2 G.横子横子B.09	0	リズレ
			横子 横子 サボテン2 G.横子横子B.10	0	リズレ
当り要求 格納箱種別7、 入倉作動 格納箱種別7	B2	0/1	横子 リンズ 横子 G.横子横子B.11	0	リズレ
	B1	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.12	0	リズレ
	B0	0	---	---	---
	B7	0/1	横子 リンズ サボテン2 G.横子横子A.01	0	R12横子リズ
			横子 リンズ サボテン2 R.横子横子A.02	0	R12横子リズ
	B6	0/1	横子 リンズ リンズ G.横子横子B.01	0	R12横子リズ
			横子 リンズ リンズ R.横子横子B.02	0	R12横子リズ
	B4	0/1	横子 横子 リンズ G.横子横子B.01	0	R12横子リズ
			横子 横子 白7 G.横子横子B.01	0	R12横子リズ
	B3	0/1	横子 横子 白7 G.横子横子B.01	0	R12横子リズ
当り要求 格納箱種別6、 入倉作動 格納箱種別6	D2	0/1	横子 横子 白7 G.横子横子B.01	0	R12横子リズ
			横子 横子 白7 G.横子横子B.02	0	R12横子リズ
	B1	0	---	---	---
	B0	0	---	---	---
	B7	0/1	横子 リンズ リンズ G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B6	0/1	横子 横子 リンズ G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B4	0/1	横子 横子 リンズ G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B3	0/1	横子 横子 リンズ G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B2	0/1	横子 横子 リンズ G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B1	0/1	横子 横子 リンズ G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
当り要求 格納箱種別5、 入倉作動 格納箱種別5	B0	0/1	横子 横子 リンズ G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B7	0/1	横子 リンズ 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B6	0/1	横子 サボテン2 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B5	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B4	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B3	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B2	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B1	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B0	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ
	B7	0/1	横子 横子 横子 G.横子横子B.01	0	横子リズ(3)ニ

【図 29】

当り要求フラグ格納領域、入置作動フラグ格納領域(その2)

格納領域	データ	コンディション(左-中-右)	名称	基出し 3ビット	内容(略称)
当り要求 格納領域5、 入置作動 格納領域5	B7	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
	B6	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
当り要求 格納領域4、 入置作動 格納領域4	B4	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
	B3	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
当り要求 格納領域3、 入置作動 格納領域3	B5	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
	B4	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08

【図 30】

当り要求フラグ格納領域、入置作動フラグ格納領域(その3)

格納領域	データ	コンディション(左-中-右)	名称	基出し 3ビット	内容(略称)
当り要求 格納領域2、 入置作動 格納領域2	B7	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
	B5	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
当り要求 格納領域1、 入置作動 格納領域1	B7	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
	B5	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
当り要求 格納領域0、 入置作動 格納領域0	B7	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08
	B5	0/1	白7	白7	C.0-1番W1.01
			白7	白7	C.0-1番W1.02
			白7	白7	C.0-1番W1.03
			白7	白7	C.0-1番W1.04
			白7	白7	C.0-1番W1.05
			白7	白7	C.0-1番W1.06
			白7	白7	C.0-1番W1.07
			白7	白7	C.0-1番W1.08

※B0～B7:ビット0～ビット7、「0」/「1」:「0」又は「1」

【図 31】

持建設格納領域

格納領域種別	データ	内容
持建設 格納領域	ビット7	0
	ビット6	0
	ビット5	0
	ビット4	0
	ビット3	0
	ビット2	0
	ビット1	0 or 1
	ビット0	0 or 1

【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
	ビット6	0 or 1
	ビット5	0 or 1
	ビット4	0 or 1
	ビット3	0 or 1
	ビット2	0 or 1
	ビット1	0 or 1
	ビット0	0 or 1

【図 3 3】

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 3 4】

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 3 5】

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
			R_RT移行目B_01
	ビット6	0 or 1	R_RT移行目B_02
			未使用
			未使用
			未使用
			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
			C_弱2枚B_01
			C_弱2枚B_02
			C_弱2枚B_03
			C_強2枚A_01
	ビット6	0 or 1	C_強2枚A_02
			C_強2枚A_03
			C_強2枚B_01
			C_強2枚B_02
			C_強2枚C_01
	ビット5	0 or 1	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
	ビット4	0 or 1	C_強2枚C_07
			C_強2枚C_08
			C_強2枚C_09
			未使用
			未使用
			未使用

【図 3 6】

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_チリリブ(01)	2連チリリブ(01)	リブレイ(01)	
F_確チリリブ(02)	3連チリリブA(02)	リブレイ(01), 確定役(06), 3連チリリブ(07)	ハズレ(00), 確定役(04), 3連チリリブ(06)
F_1確チリリブ(03)	3連チリリブB(03)		
F_リーチ目リブA(04)	リーチ目リブ1(04)	リブレイ(01), 確定役(06), リーチ目リブ(08)	ハズレ(00), 確定役(04), リーチ目リブ(06)
F_リーチ目リブB(05)	リーチ目リブ2(05)		
F_リーチ目リブC(06)	リーチ目リブ3(06)		
F_リーチ目リブD(07)	リーチ目リブ4(07)		
F_維持リブA(08)			
F_維持リブB(09)	リブレイ(08)		
F_維持リブ_1st(10)			
F_維持リブ_2nd(11)	押し順リブ1(09)		
F_維持リブ_3rd(12)			
F_RT3リブ_1st(13)			
F_RT3リブ_213(14)	押し順リブ2(10)	リブレイ(01)	
F_RT3リブ_231(15)			
F_RT3リブ_3rd(16)			
F_RT4リブ_123(17)			
F_RT4リブ_132(18)	押し順リブ3(11)		
F_RT4リブ_2nd(19)			
F_RT4リブ_3rd(20)			
F_3択ベル_1st(21)			
F_3択ベル_2nd(22)	押し順ベル(12)	ベル(02)	
F_3択ベル_3rd(23)			
F_共通ベル(24)	共通ベル(13)		
F_サボ1(25)			
F_サボ2(26)	サボテン(14)	サボテン(03)	サボテン(01)
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)		

10

20

30

40

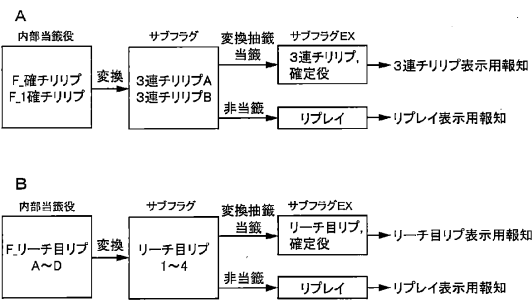
50

【図 3 7】

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)	

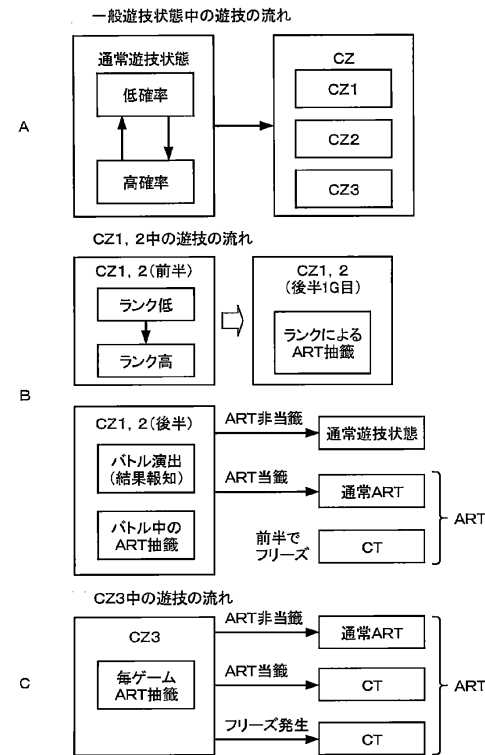
【図 3 8】



※ 交換抽籤はRT4中のみ行う

10

【図 3 9】



【図 4 0】

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	共通ベル	サボテン	当籤役	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	0
低確率中	高確率	極低	低	中	低	0	低
高確率中	低確率	0	0	0	0	0	低
高確率中	高確率	確定	確定	確定	確定	確定	極高

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	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%)

20

30

40

50

【図 4 1】

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
A 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
B 高確率中	非当籤	高	極高	中	中
	CZ1当籤	中	0	中	中
	CZ2当籤	低	0	低	低
	CZ3当籤	極低	極低	極低	極低

CZ抽籤テーブル(引き戻し用)		
状況	内容	抽籤値
B 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 4 2】

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	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード3	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード4	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード5 モード6	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	確定

※ 確率分母256

10

20

【図 4 3】

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	非当籤	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	非当籤	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 4 4】

CZ2中ART抽籤テーブル(CZ1用)					
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	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード3 モード4	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0
モード5 モード6	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0
CZ2開始 2G以内	非当籤	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8UP フリーズ発生	0	0	0	0

※ 確率分母256

30

40

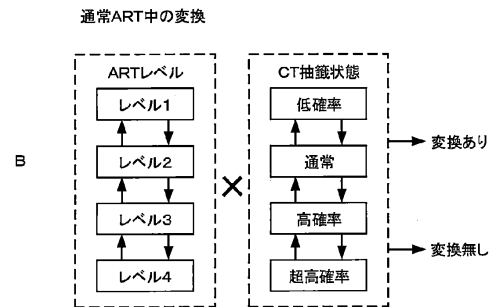
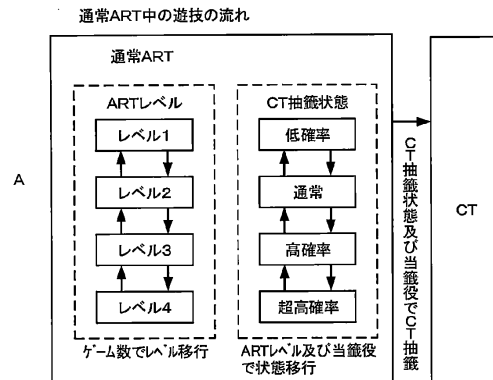
50

【図 4 5】

状態	内容	当籤役				
		リプレイ	共通ベル	弱チェリー サブテン	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
CZ3開始 3G~17 G	非当籤	極高	極高	中	0	極高
	ART当籤+通常CT	極低	低	中	中	極低
	ART当籤+高確CT	0	0	0	0	0
	フリーズ+通常CT	極低	0	極低	中	0
	フリーズ+高確CT	0	0	0	0	0

※ 確率分母256

【図 4 6】



【図 4 7】

内容	当籤役	
	F.強リプレイorF.1確リプレイ	F.リーチ目リプレイA~D
変換無し	極々高	
変換あり(仮)	極々低	

※ 確率分母256

ARTレベル	CT抽籤状態	内容	当籤役	
			F.強リプレイorF.1確リプレイ	F.リーチ目リプレイA~D
初回 (一度CTに当籤 するまで)	低確率	変換無し	0	極高
	通常	変換無し	確定	低
	通常	変換有り	0	極高
	通常	変換有り	確定	低
	高確率	変換無し	0	0
	高確率	変換有り	確定	確定
	超高確率	変換無し	0	0
	超高確率	変換有り	確定	確定
ARTレベル1	低確率	変換無し	極高	極々高
	通常	変換無し	極低	極々低
	通常	変換有り	極高	極々高
	通常	変換有り	極低	極々低
	高確率	変換無し	極高	高
	高確率	変換有り	極低	中
	超高確率	変換無し	極高	0
	超高確率	変換有り	極低	確定
ARTレベル2~4	低確率	変換無し	極高	極々高
	通常	変換無し	低	極々低
	通常	変換有り	極高	極々高
	通常	変換有り	低	極々低
	高確率	変換無し	0	高
	高確率	変換有り	確定	中
	超高確率	変換無し	0	0
	超高確率	変換有り	確定	確定

※ 確率分母256

【図 4 8】

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	極高

※ 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

経過ゲーム数	移行先のARTレベル	ARTレベル1	ARTレベル2	ARTレベル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

10

20

30

40

50

【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					
		押し順ベル 共通ベル	サボテン	弱チェリー	強チェリー	3連チリリ リーチ目リブ	それ以外
低確率 (ARTレベル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レベル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レベル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レベル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GT抽籤テーブル

現在の状態	内容	当籤役					
		サボテン	弱チェリー	強チェリー	3連チリリ リーチ目リブ	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
	超高確率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
	超高確率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
	超高確率CT	0	0	0	0	0	極々低

※ サボテン、弱チェリー、強チェリー、3連チリリ、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

10

20

【図 51】

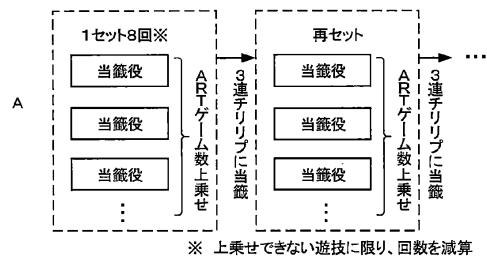
通常ART中上乗せ抽籤テーブル

内容	当籤役		
	サボテン	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

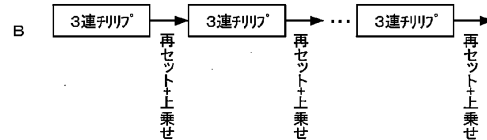
【図 52】

CT中の遊技の流れ1

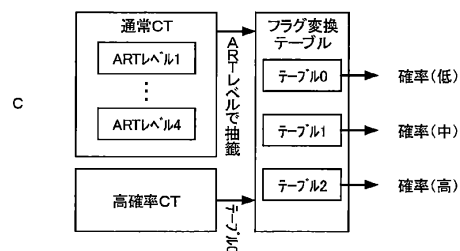


30

CT中の遊技の流れ2



CT中の変換



40

50

【図 5 3】

CT中テーブル抽籤テーブル

内容	状態				
	ARTLレベル1 (通常CT)	ARTLレベル2 (通常CT)	ARTLレベル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 5 4】

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_確チリブ or F_1確チリブ	F_リチ目リブ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

10

【図 5 5】

CT中上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役			
		サテン	弱チエリ	強チエリ	3連チリブ
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 200G	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 200G	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

※ 同一のCT中に3連チリブ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 5 6】

CT中セット数上乗せ抽籤テーブル

状態	内容	当籤役
		リチ目リブ
通常CT	非当籤	0
	通常CT当籤	極々高
	高確率CT当籤	極々低
	非当籤	0
高確率CT	通常CT当籤	0
	高確率CT当籤	確定
	非当籤	0

※ 確率分母256

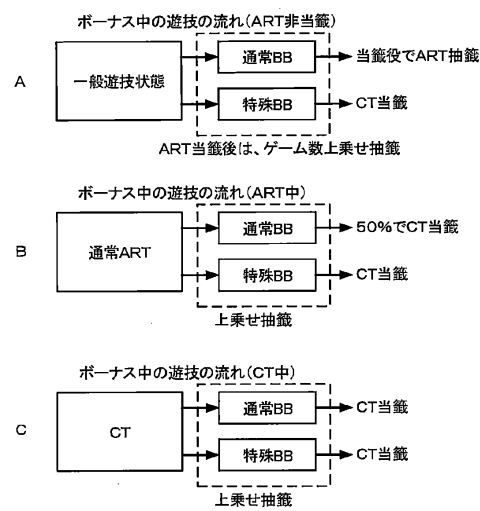
20

30

40

50

【図 5 7】



【図 5 8】

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

10

20

【図 5 9】

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 6 0】

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 (一般遊技状態)	通常CT中 (通常or特殊BB)	高確率CT中 (通常or特殊BB)
非当籤	0	0	0	0	0
通常CT当籤	0	50%	0	0	0
高確率CT当籤	0	50%	確定	50%	確定

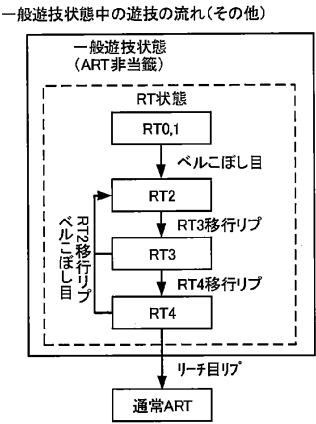
※ 確率分母256

30

40

50

【図 6 1】



【図 6 2】

非ART中フラグ変換抽籤テーブル

内容	当籤役
変換無し	F リーチ目リブA~D
変換あり	極高
	極低

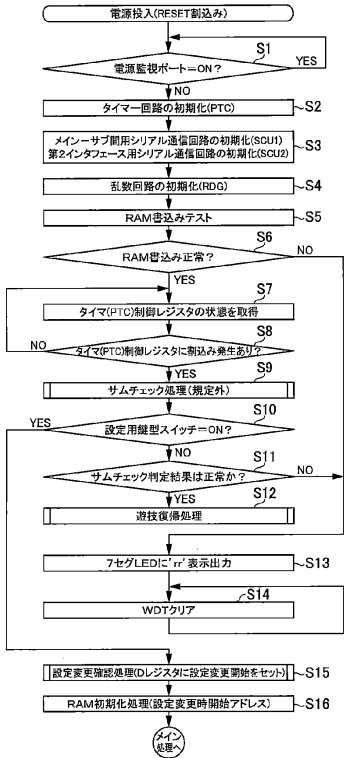
※ 確率分母256

【図 6 3】

ナビゲーションの外部関係

ART状態	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ART状態中	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容
A	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容
B	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容
C	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容
D	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容	内容

【図 6 4】



10

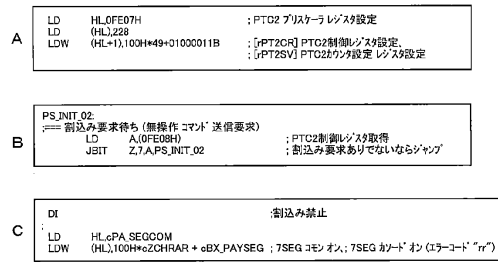
20

30

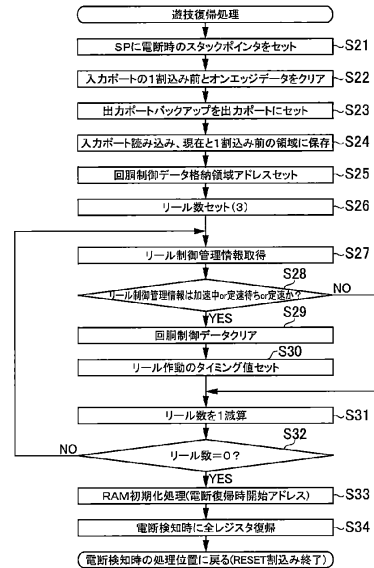
40

50

【図 65】



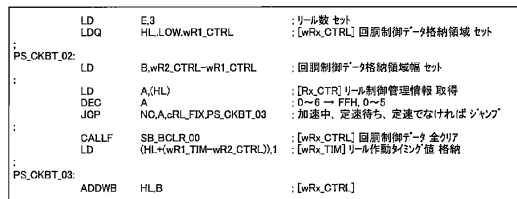
【図 66】



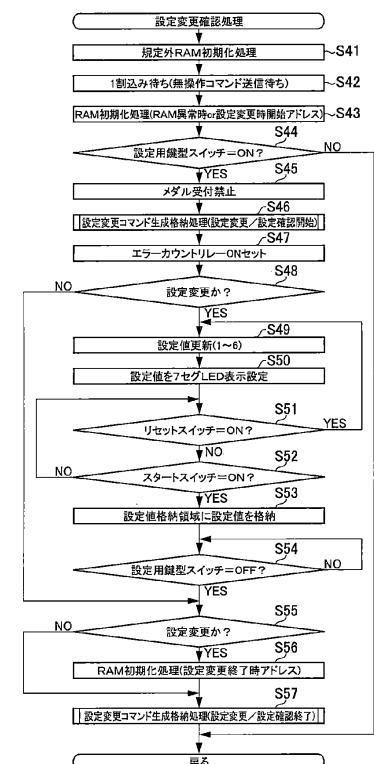
10

20

【図 67】



【図 68】



30

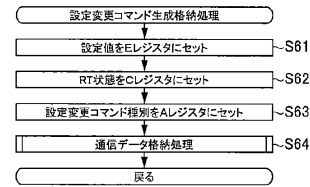
40

50

【図 69】

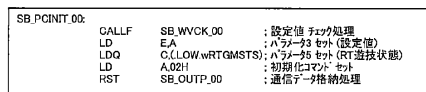


【図 70】

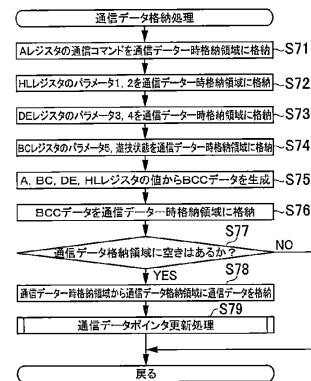


10

【図 71】

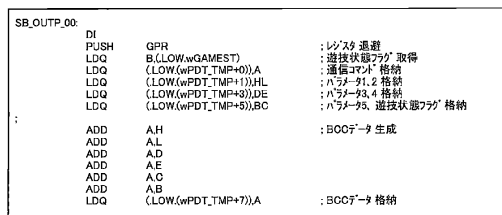


【図 72】

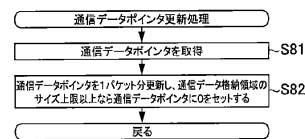


20

【図 73】



【図 74】

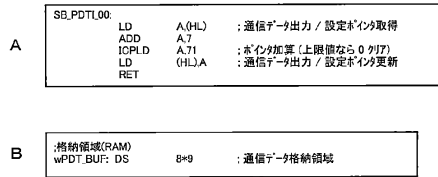


30

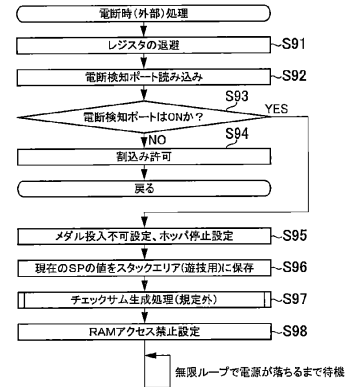
40

50

【図 75】



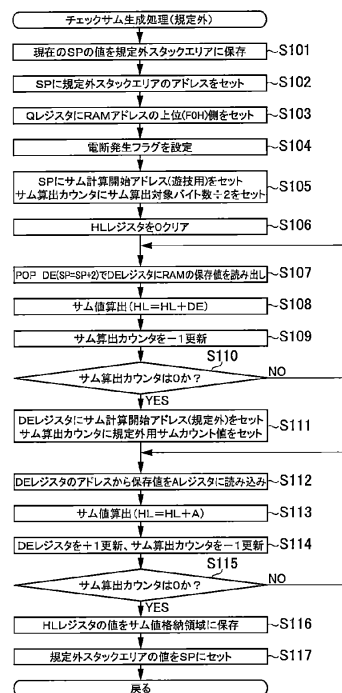
【図 76】



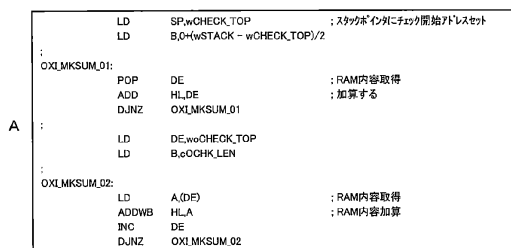
10

20

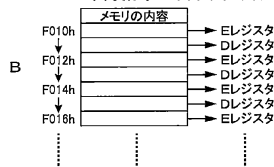
【図 77】



【図 78】



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

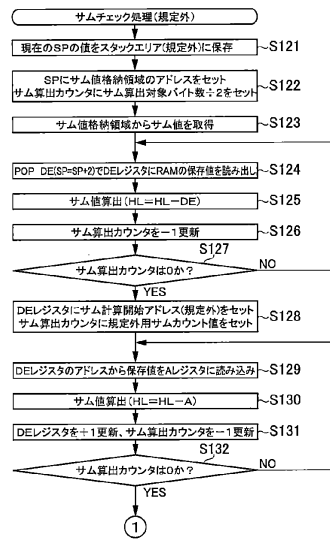


30

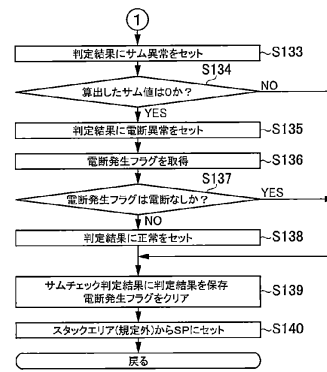
40

50

【図 79】



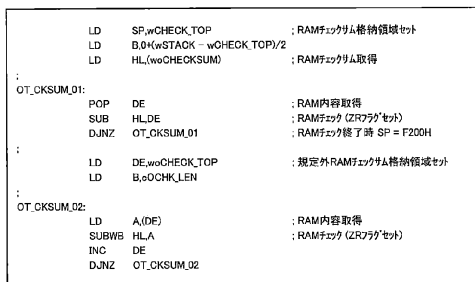
【図 80】



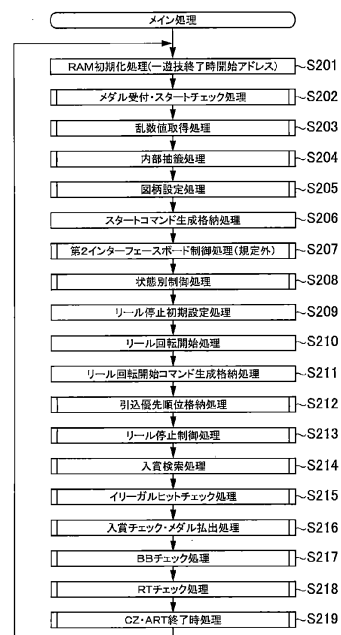
10

20

【図 81】



【図 82】

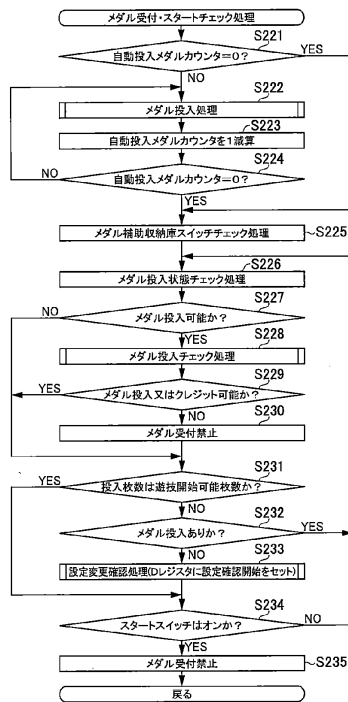


30

40

50

【図 8 3】



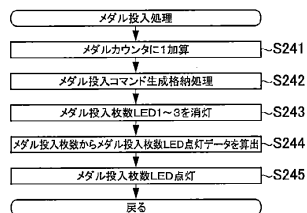
【図 8 4】

CALLF	SB_MDCK_00	: メダル投入枚数チェック処理
JR	NZ.MN.GMST_08	: 遊技可能規定数ならジャンプ
JR	NZ.MN.GMST_03	: メダルが投入されているならジャンプ
LD	DcBX.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

10

20

【図 8 5】



【図 8 6】

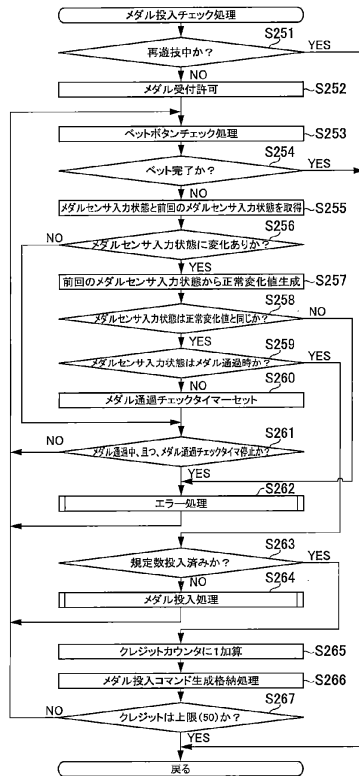
:メダル投入処理		
GMSB_MDIN_00:	INCC	(wMEDLOTR) :メダルカウンタ加算更新
== 投入枚数 (1"3) コマンド 送信 ==		
	CALLF	SB_PCMDIN_00 :遊技メダル投入コマンド送信処理
== メダル投入枚数 LED 点灯 ==		
	CALLF	SB_MDLOF_00 :メダル投入枚数LED消灯処理
LD	AJL	:メダル投入枚数セット
ADD	AA	:@ 1:010, 2:100, 3:110
DEC	A	:@ 1:001, 2:011, 3:101
OR	L	:@ 1:001, 2:011, 3:111
LD	BA	:メダル投入枚数LED点灯データセット
LD	CcIOSET+cPR_MDLLLED*2	
RST	SB_OUTX_00	:メダル投入枚数LED点灯
RET		

30

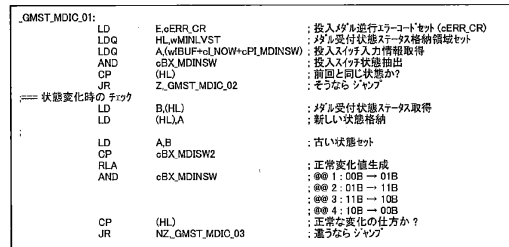
40

50

【図 87】



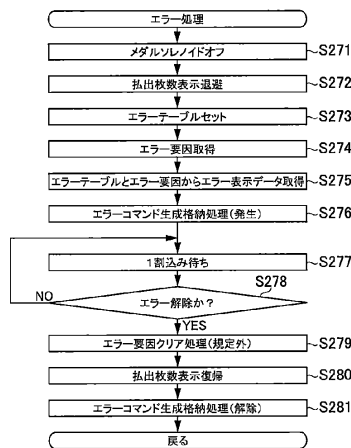
【図 88】



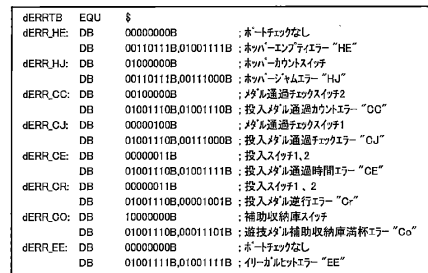
10

20

【図 89】



【図 90】

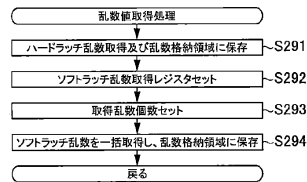


30

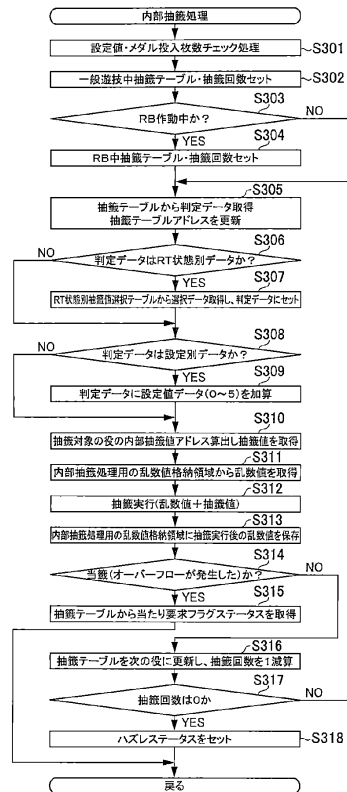
40

50

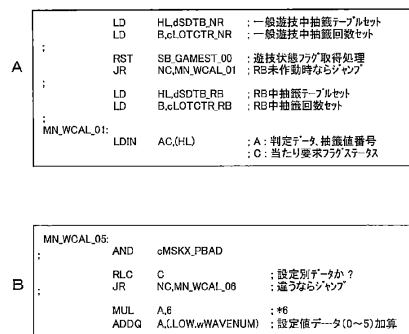
【図 9 1】



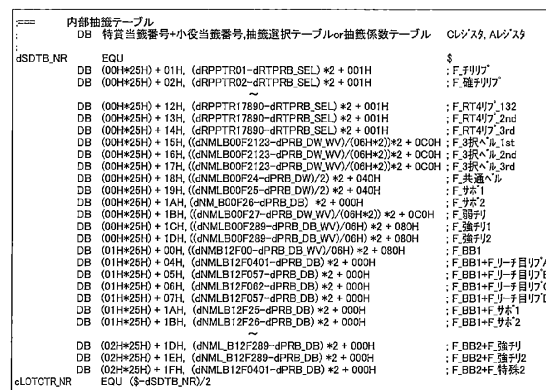
【図 9 2】



【図 9 3】



【図 9 4】



10

20

30

40

50

【図 9 5】

```

; ===== RT 状態別抽籤確率設定プログラム =====
dRPRB_SEL EQU $

; ----- RT1 状態 -----
dRPPRT01: .F. 3リッパ
DB 00010000B
DB ((dRT4B00F01-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT4 作動中

; ----- RT2 状態 -----
dRPPRT02: .F. 5確リッパ
DB 00010000B
DB ((dRT4B00F02-dPRB_DW_VV)/(06H*2))*2+0+00H ; RT4 作動中

; ----- RT3 状態 -----
dRPPRT03: .F. 1確リッパ
DB 00010000B
DB ((dRT4B00F03-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT4 作動中

; ----- RT4 状態 -----
dRPPRT04: .F. 5確リッパ
DB 00110111B
DB ((dRT0B00F09-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT4 作動時
DB ((dRT1B00F09-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT1 作動中
DB ((dRT2B00F09-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT2 作動中
DB ((dRT4B00F09-dPRB_DW_VV)/(06H*2))*2+0+00H ; RT4 作動中
DB ((dRT5B00F09-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT5 作動中

; ----- RT5 状態 -----
dRPPRT05: .F. 5確リッパ
DB 00010110B
DB ((dRT124B00F09-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT1 作動中
DB ((dRT124B00F09-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT2 作動中
DB ((dRT124B00F09-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT4 作動中

; ----- RT6 状態 -----
dRPPRT06: .F. 5確リッパ
DB 00111003B
DB ((dRT3B00F102-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT3 作動中
DB ((dRT4B00F102-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT4 作動中
DB ((dRT5B00F102-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT5 作動中

; ----- RT7 状態 -----
dRPPRT07: .F. RT4リッ123, RT4リッ132, RT4リッ2nd, RT4リッ3rd
DB 00001003B
DB ((dRT3B00F1789B-dPRB_DW)/2)*2+0+0H ; RT3 作動中

```

【圖 9 6】

```

== 内部抽換値テーブル選択テーブル ==
dPRB_SEL:  DB dPRB,DB ~ dPRB_SEL
              DB dPRB,DB ~ dPRB_SEL
              DB dPRB,DB,WV ~ dPRB_SEL
              DB dPRB,DB,WV ~ dPRB_SEL

== 内部抽換値テーブル ==
1/4ｲﾝ内部抽換値テーブル
dPRB,DB:
dNMLB12F0401:DB 5
                  f,BB1+f,リチ目リフA,f,BB2+f,リチ目リフA,f,BB1+f,特殊1,f,BB2+f,特殊2

~

dNMLB00F26:DB 128
                  f,サキ?
dNMLB00F34:DB 100
                  f,FRB役2

== 2/4ｲﾝ内部抽換値テーブル ==
dPRB,DB,WV
dRTD500F08:DB 8900
                  [RT]0:f,維持リ?A
dRT1500F08:DB 37800
                  [RT]1:f,維持リ?A
dRT124B0F08:DB 330
                  [RT]1,RT2,RT4,f,維持リ?B

== [RT]2 ==
dRT2500F08:DB 1360
                  f,維持リ?A
dRT2900F13456:DB 1800
                  f,RT3リ?1st,f,RT3リ?213,f,RT3リ?231,f,RT3リ?3rd

== [RT]5 ==
dRT500F1012:DB 1640
                  f,維持リ?1st,f,維持リ?2nd,f,維持リ?3rd
dRT5B0F13456:DB 410
                  f,RT3リ?1st,f,RT3リ?213,f,RT3リ?231,f,RT3リ?3rd
dRT500F04:DB 4100
                  f,リチ目リ?A
dRT500F05:DB 1650
                  f,リチ目リ?B

dNMLB00F33:DB 300
                  f,FRB役1
dNMLB00F35:DB 7300
                  f,FRB役2
dNMLB00F38:DB 57635
                  f,FRB役4

== 1/4ｲﾝ 設定別内部抽換値テーブル ==
dPRB,DB,WV
dNMLB00F289:DB 150,160,150,150,160,170
                  f,強リ?1,f,強リ?2
dNMLB12F20:DB 20,21,22,23,24,25
                  f,BB1,f,BB2
dNMLB12F27:DB 5,7,9,11,13,15
                  f,BB1+f,弱リ,f,BB2+f,弱リ

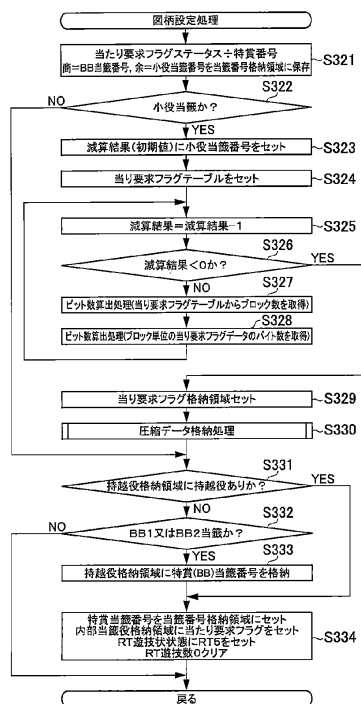
== 2/4ｲﾝ 設定別内部抽換値テーブル ==
dPRB,DB,WV
dRT4500F02:DB 13400,11000,13400,11000,13400,11000
                  [RT]4:f,強リリ?A
dRT4500F08:DB 11800,14100,11880,13870,11630,13720
                  [RT]4:f,維持リ?A
dNMLB00F2123:DB 5260,5260,5230,5260,5190,5210
                  f,3FRB+1st,f,3FRB+2nd,f,3FRB+3rd,f,3rd
                  f,弱リ
dNMLB00F27:DB 870,900,930,980,1020

```

10

20

【圖 9 7】



【圖 9 8】

当籤番号一覽(定額)			
特賞番号(ボーナス番号)			
cNHT_BB01	EGU	01	◎0 01F_BB1
cNHT_BB02	EGU	02	◎0 02F_BB2
小役当籤番号			
cNHT_FC01	EGU	01	◎0 01F_リリフ
cNHT_FC02	EGU	02	◎0 02F_雄持リフ
cNHT_FC03	EGU	03	◎0 03F_満持リフ
cNHT_FC04	EGU	04	◎0 04F_リリ目リフ
cNHT_FC05	EGU	05	◎0 05F_リリ目リフ B
cNHT_FC06	EGU	06	◎0 06F_リリ目リフ C
cNHT_FC07	EGU	07	◎0 07F_リリ目リフ D
cNHT_FC08	EGU	08	◎0 08F_雄持リフ
cNHT_FC09	EGU	09	◎0 09F_雄持リフ B
cNHT_FC10	EGU	10	◎0 10F_雄持リフ_1et
cNHT_FC11	EGU	11	◎0 11F_雄持リフ_2nd
cNHT_FC12	EGU	12	◎0 12F_雄持リフ_3rd
cNHT_FC13	EGU	13	◎0 13F_RT3 リフ_1st
cNHT_FC14	EGU	14	◎0 14F_RT3 リフ_213
cNHT_FC15	EGU	15	◎0 15F_RT3 リフ_231
cNHT_FC16	EGU	16	◎0 16F_RT3 リフ_123
cNHT_FC17	EGU	17	◎0 17F_RT4 リフ_3rd
cNHT_FC18	EGU	18	◎0 18F_RT4 リフ_132
cNHT_FC19	EGU	19	◎0 19F_RT4 リフ_232
cNHT_FC20	EGU	20	◎0 20F_RT4 リフ_1st
cNHT_FC21	EGU	21	◎0 21F_3Rリリ_3rd
cNHT_FC22	EGU	22	◎0 22F_3Rリリ_2nd
cNHT_FC23	EGU	23	◎0 23F_3Rリリ_1st
cNHT_FC24	EGU	24	◎0 24F_先走リリ
cNHT_FC25	EGU	25	◎0 25F_リリ
cNHT_FC26	EGU	26	◎0 26F_リリ
cNHT_FC27	EGU	27	◎0 27F_リリ
cNHT_FC28	EGU	28	◎0 28F_雄持リ
cNHT_FC29	EGU	29	◎0 29F_雄持リ
cNHT_FC30	EGU	30	◎0 30F_特殊1
cNHT_FC31	EGU	31	◎0 31F_特殊2
cNHT_FC32	EGU	32	◎0 32F_特殊3
cNHT_FC33	EGU	33	◎0 33F_BB 1st
cNHT_FC34	EGU	34	◎0 34F_BB 2nd
cNHT_FC35	EGU	35	◎0 35F_BB 3rd
cNHT_FC36	EGU	36	◎0 36F_BB 4th

30

40

50

【図 9 9】

```

=====
; 小役当り要求 フラグ テーブル 検査処理
LD      HL,HL+7FLG7B      ; 小役当り要求フラグテーブルセト
MN_FGST_03:
DEC     D
JR      D,Z,MN_FGST_05
;
CALLF   SB,BTNM_00        ; ビット数算出処理
CALLF   SB,BTNM_01        ; ビット数算出処理
JR      MN_FGST_03
; 小役当り要求 フラグ テータ 展開処理
MN_FGST_05:
LDQ     DE,LOW+VAVEBIT    ; 当り要求フラグ格納領域 セト
CALLF   SB,BTPE_00        ; 圧縮テーブル格納処理
=====

```

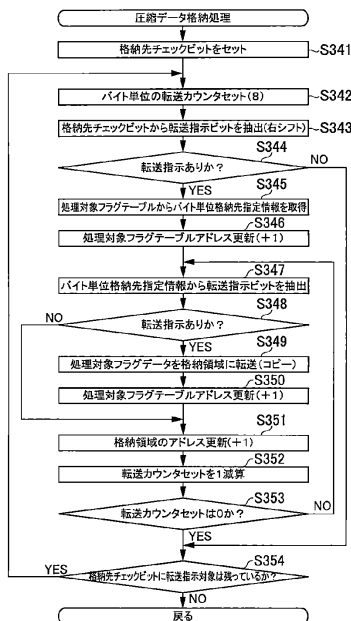
【図 100】

[illegible]

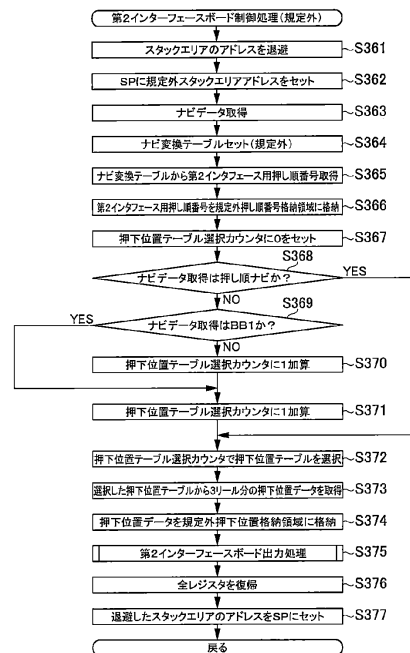
10

20

【図 101】



【図 102】

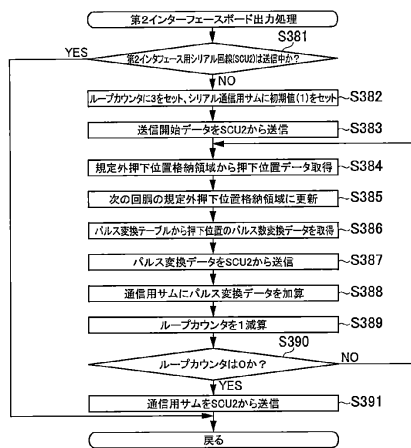


30

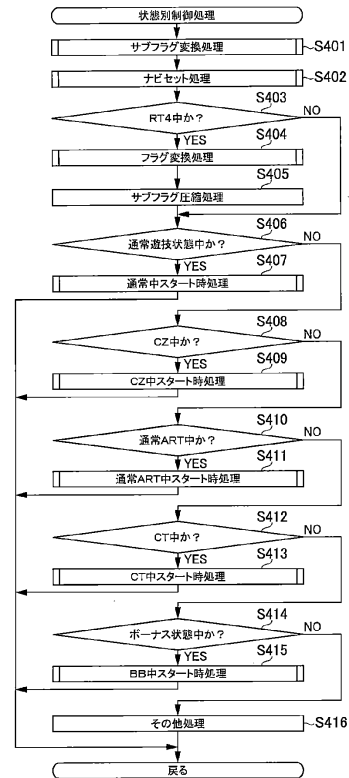
40

50

【図 103】



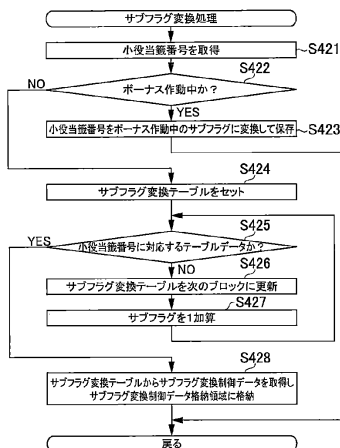
【図 104】



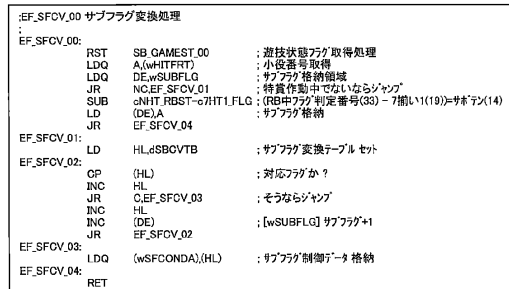
10

20

【図 105】



【図 106】



30

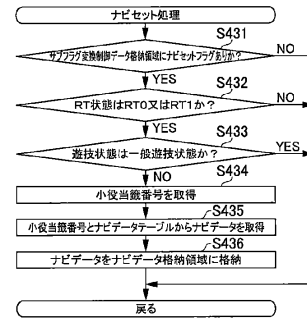
40

50

【図 107】

サブフラグ変換テーブル		
dSBOVTB	EQU	\$
DB	00+1, 00010000B	: 00ハズレ
DB	01+1, 00000000B	: 012連チリフ
DB	02+1, 00000011B	: 023連チリフA
DB	03+1, 00000011B	: 033連チリフB
DB	04+1, 00000001B	: 04リチ目リフ1
DB	05+1, 00000001B	: 05リチ目リフ2
DB	06+1, 00000001B	: 06リチ目リフ3
DB	07+1, 00000001B	: 07リチ目リフ4
DB	08+1, 00000000B	: 08リフレ
DB	12+1, 01000000B	: 08押し戻リフ1
DB	19+1, 01000000B	: 10押し戻リフ2
DB	20+1, 01000000B	: 11押し戻リフ3
DB	23+1, 01000100B	: 12押し戻ヘル
DB	24+1, 00000000B	: 13共通ヘル
DB	25+1, 00000000B	: 14リチ目
DB	27+1, 00000000B	: 15強チリ
DB	29+1, 00000000B	: 16強チリ
DB	31+1, 00011000B	: 17リチ目1
DB	32+1, 00011000B	: 16リチ目2

【図 108】



10

【図 109】

LDQ	A:(WHITRT)	: 小役番号格納領域(0 ~ 36)
LD	H:dNAVIPTNTB-10	: ナビデータテーブル(小役番号10 ~ 23)
RST	SB_ADRA_00	
LDQ	(wNAVIPTN).A	: ナビセット

【図 110】

dNAVIPTNTB	EQU	\$
DB	7	: 10F.維持リフ_1st
DB	8	: 11F.維持リフ_2nd
DB	9	: 12F.維持リフ_3rd
DB	1	: 13F.RT3リフ_1st
DB	3	: 14F.RT3リフ_213
DB	4	: 15F.RT3リフ_231
DB	6	: 16F.RT3リフ_3rd
DB	1	: 17F.RT4リフ_123
DB	2	: 18F.RT4リフ_132
DB	3	: 19F.RT4リフ_2nd
DB	6	: 20F.RT4リフ_3rd
DB	7	: 21F.3択ヘル_1st
DB	6	: 22F.3択ヘル_2nd
DB	9	: 23F.3択ヘル_3rd

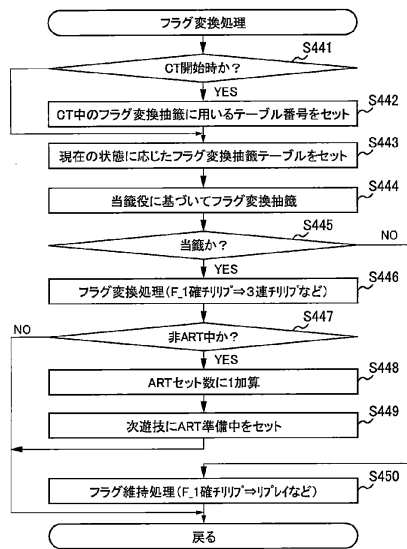
20

30

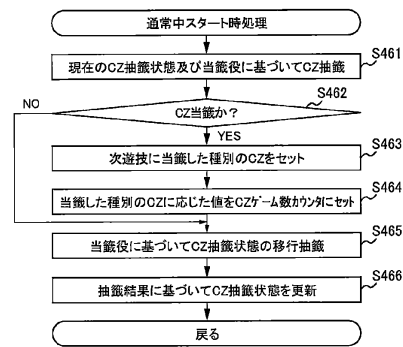
40

50

【図 1 1 1】



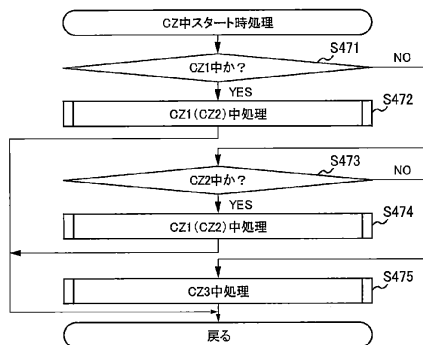
【図 1 1 2】



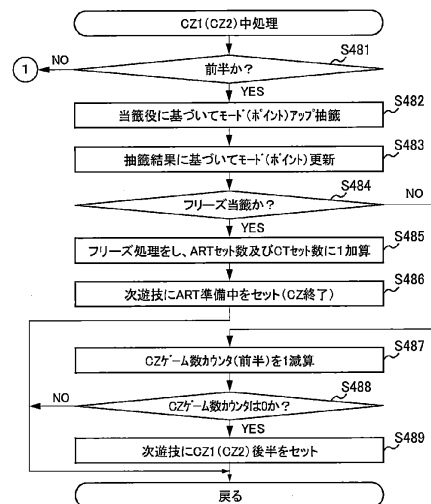
10

20

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

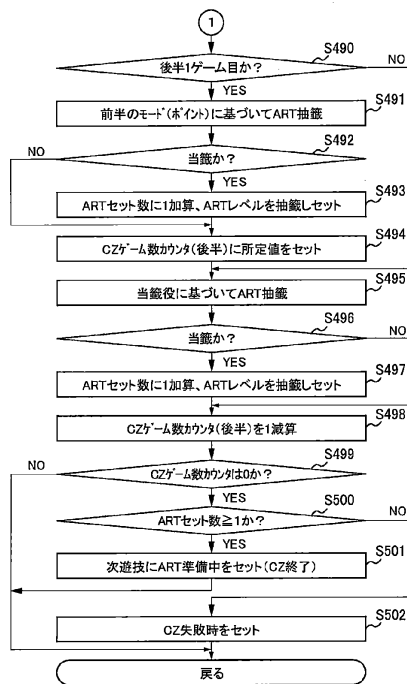


30

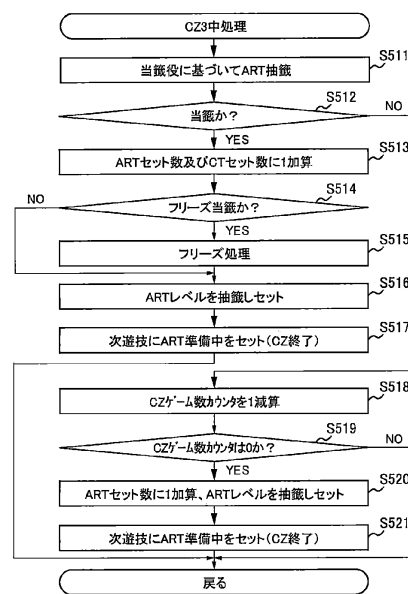
40

50

【図 1 1 5】



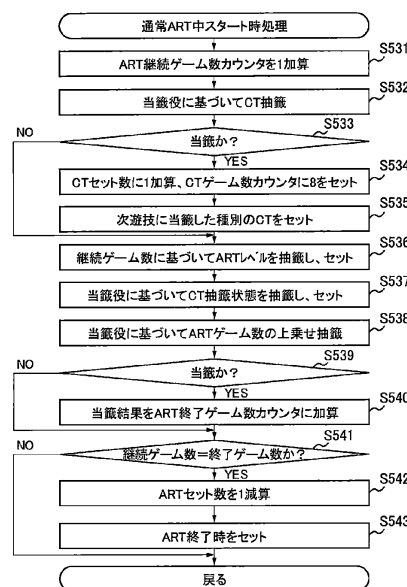
【図 1 1 6】



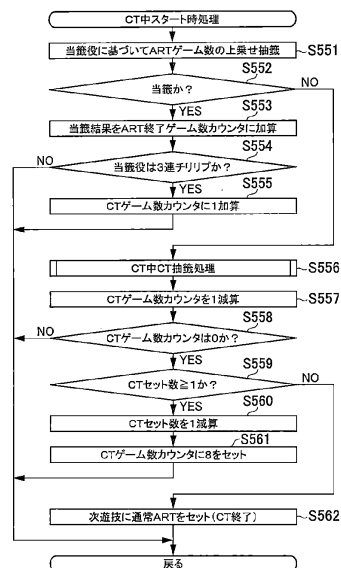
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

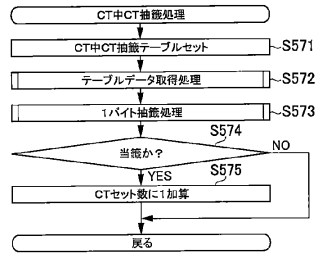


30

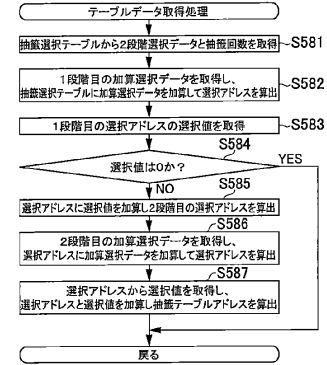
40

50

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】



10

【図 1 2 1】

```

;= テーブルデータ取得処理
ESB_GTD2_00:
    LDIN    DE,(HL)    ; 加算RAMアドレス取得 E: 1回目 D: 2回目
    LD      B,(HL)     ; 抽籤回数取得
    INCB   HL
    LD      A,(E)
    RST    SB_ADRA_00
    RT     ZA
    ESB_GTD2_00:
    ADDWB  HL,A
    LD      A,(D)
    RST    SB_ADRA_00
    RST    SB_ADRA_00
    RET
  
```

【図 1 2 2】

```

;= CT中CT当籤抽籤テーブル
aABS_HIT EQU 0
dCTCTS_TB EQU $
    DB LOW.wSUBFLGD ; サブフラグ
    DB LOW.wCT_KIND ; CT種別
    DB 2 ; 抽籤回数
    DB 0,0,0,0,0 ; ハズレ, リーチ目リブ, 弱チヤウ, 強チヤウ, 確定役, 3連チリブ
    DB dCTCTS_RER-$ ; リーチ目リブ
dCTCTS_RER:
    DB dNMCTCTS_RER-$ ; 通常 リーチ目リブ
    DB dSPCTCTS_RER-$ ; 高確 リーチ目リブ
dNMCTCTS_RER:
    DB 00000011B ; 判定ビット
    DB 1 ; 高確CT
    DB 255 ; 通常CT
; @
; @
dSPCTCTS_RER:
    DB 00000001B ; ハズレ
    DB 00000001B ; 判定ビット
    DB aABS_HIT ; 高確CT
; @
; @
    DB 255 ; 通常CT
    DB ; ハズレ
  
```

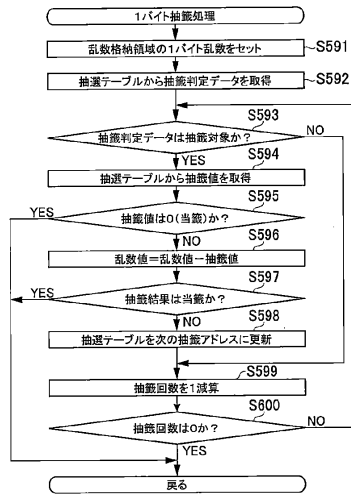
20

30

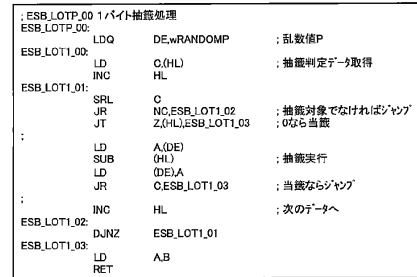
40

50

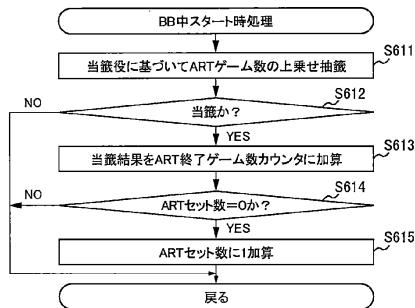
【図 1 2 3】



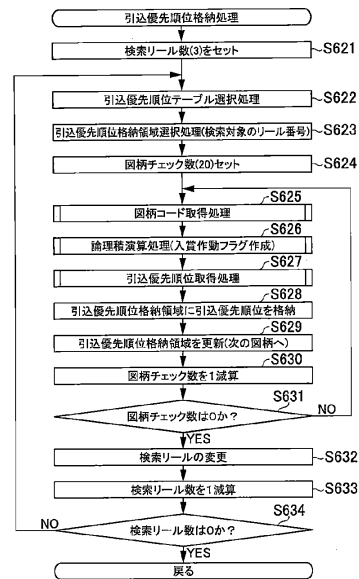
【図 1 2 4】



【図 1 2 5】



【図 1 2 6】



10

20

30

40

50

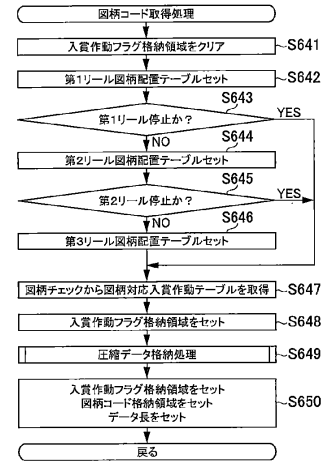
【図 1 2 7】

```

LD    A,cREEL_ZONT
SUB    B           ; 図柄コード取得処理
CALLF .STSB_RLTB_00
; @DE = [wHITFLAG] 入賞作動フラグ格納領域
; @HL = [wXARAY] 図柄コード格納領域
; @B = cARYSIZE
;
; 1 ラインに対する入賞作動フラグ作成
EX     DE,HL
CALLF .SB_DAND_00 ; 論理積演算処理

```

【図 1 2 8】



【図 1 2 9】

```

.STSB_RLTB_00:
CALLF .SB_HITLGCR_00 ; 入賞作動フラグクリア
;
LD     HL,dREELTB1    ; 第一回胴図柄配置テーブル
JEIT   NZ,0,C_STSB_RLTB_01 ; 第一回胴なるジャンプ
LD     HL,dREELTB2    ; 第二回胴図柄配置テーブル
JEIT   NZ,1,C_STSB_RLTB_01 ; 第二回胴なるジャンプ
LD     HL,dREELTB3    ; 第三回胴図柄配置テーブル
;
.STSB_RLTB_01:
RST    SB_ADRA_00      ; 図柄コード相対アドレス取得
ADDB   H,LA            ; 図柄コードアドレス取得
;
LDQ    DE,wHITFLAG     ; 入賞作動フラグデータ格納領域処理
CALLF .SB_BTEP_00
;
LDQ    DE,wHITFLAG     ; 入賞作動フラグ格納領域セット
LDQ    HL,wXARAY       ; 図柄コード格納領域セット
LD     B,cARYSIZE      ; データ長セット
RET

```

【図 1 3 0】

== 第一回胴 図柄配置テーブル

A

```

dREELTB1 EQU $
DB dR1_REP - $ ; 図柄位置 0
DB dR1_BEL - $ ; 1
DB dR1_SVN1 - $ ; 2
;
DB dR1_REP - $ ; 18
DB dR1_OOT2 - $ ; 19

```

B

```

== 図柄対応入賞作動テーブル(第一回胴)
dR1_SVN1:
DB 01011100B ; 白7 (第一回胴)
DB 00010000B | 00000100B ; 格納領域 +2, +3, +4, +6
DB 00100000B | 00001000B ; フラグ
DB 10000000B | 01000000B | 00100000B
DB 00100000B | 00010000B | 00001000B
DB 00000100B ; 格納領域 +10
;
DB 10000000B
;
dR1_SVN2:
DB 00100101B ; 青7 (第一回胴)
DB ; 格納領域 +0, +2, +5
-以下省略-

```

10

20

30

40

50

【図 1 3 1】

第二回 図柄配置テーブル	
dREELTB2 EQU \$	; 図柄位置 0
DB dR2_BEL_ - \$	; 1
DB dR2_REP_ - \$	; 2
DB dR2 SVN1 - \$	; 18
DB dR2_REP_ - \$	; 19
DB dR2_CCT2 - \$	

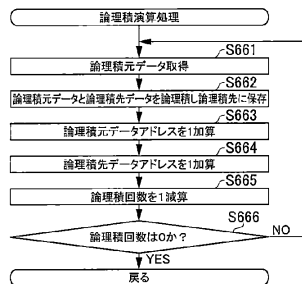
図柄対応入賞作動テーブル(第二回)	
dR2 SVN1:	; 白7 (第二回)
DB 01111001B	; 格納領域 +0, +3, +4, +5, +6
DB 00100000B	
DB 01000000B	[00000001B]
DB 10000000B	[00100000B]
DB 10000000B	[00000100B]
DB 00100000B	[00000100B]
DB 00000100B	; 格納領域 +9, +10
DB 10000000B	[00100000B]
DB 10000000B	
dR2 SVN2:	; 青7 (第二回)
DB 00011101B	; 格納領域 +0, +2, +3, +4
以下省略	

【図 1 3 2】

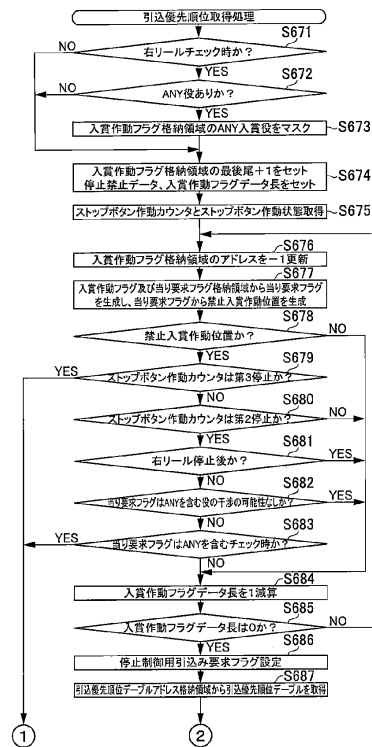
第三回 図柄配置テーブル	
dREELTB3 EQU \$	; 図柄位置 0
DB dR3_REP_ - \$	; 1
DB dR3_BEL_ - \$	; 2
DB dR3 SVN1 - \$	; 18
DB dR3_CH2 - \$	; 19
DB dR3_CCT1 - \$	

図柄対応入賞作動テーブル(第三回)	
dR3 SVN1:	; 白7 (第三回)
DB 01111001B	; 格納領域 +0, +3, +4, +5, +6
DB 00001000B	
DB 00100000B	[00010000B]
DB 00010000B	[00000100B]
DB 10000000B	[00100000B]
DB 00100000B	[00000001B]
DB 00000101B	; 格納領域 +8, +10
DB 00001000B	[00000100B]
DB 10000000B	
dR3 SVN2:	; 青7 (第三回)
DB 01111001B	; 格納領域 +0, +3, +4, +5, +6
以下省略	

【図 1 3 3】



【図 1 3 4】



10

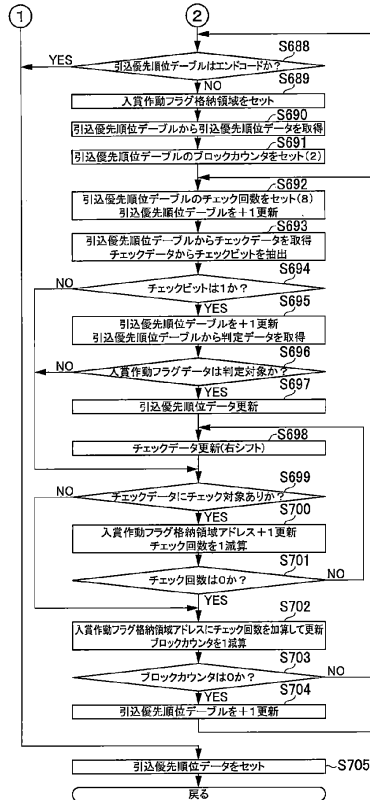
20

30

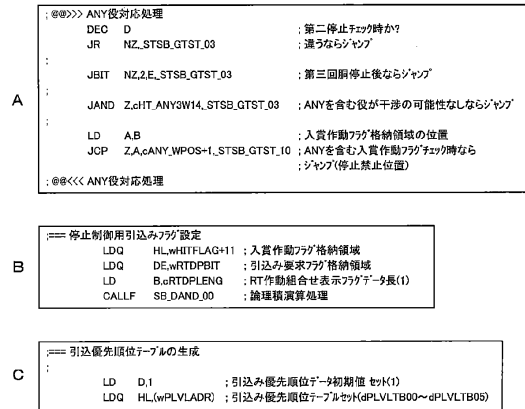
40

50

【図 1 3 5】



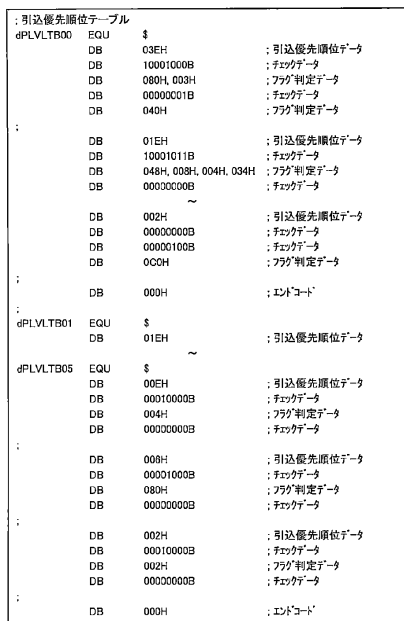
【図 1 3 6】



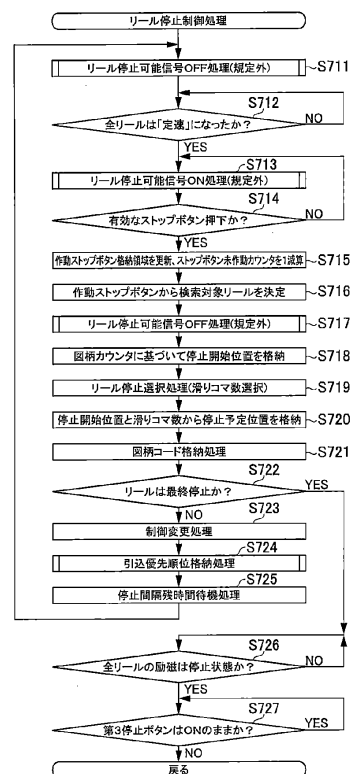
10

20

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

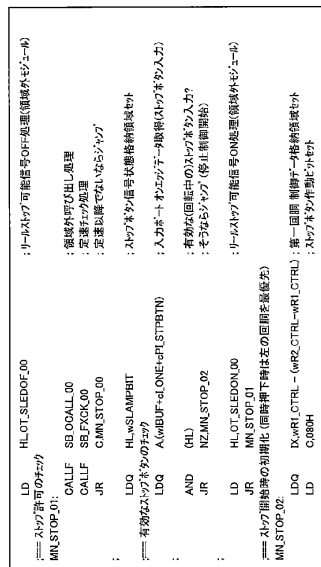


30

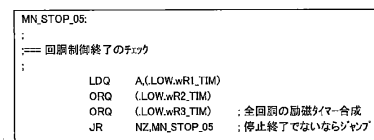
40

50

【図 1 3 9】



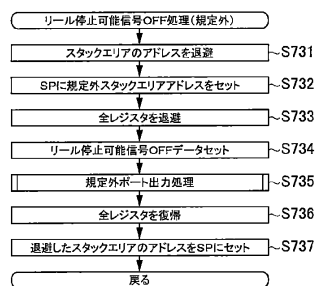
【図 1 4 0】



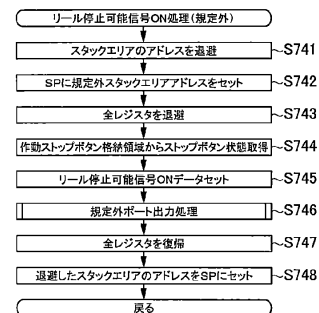
10

20

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

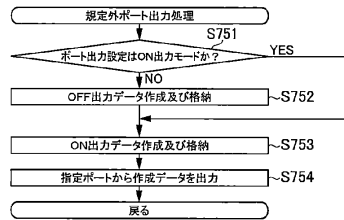


30

40

50

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

```

OSB_OUTX_00:
LD    A,C          ;出力モード、出力ポートデータセット
:
PUSH  GPR          ;レジスタ退避
SRL   C            ;出力ポートデータ抽出
:
LD    HL,woXOUT0   ;領域外出力ポートへのオフセット領域セット
ADDB  HL,C         ;出力モード抽出 (CYフラグ セット/リセット)
RRCA   ;出力制御データセット
LD    A,B
== 出力オン/オフチェック
JR    C,OSB_OUTX_01 ;出力オンモードならジャンプ
:
XOR   (HL)         ;出力オンモードデータ作成
AND   (HL)
LD    (HL),A
:
OSB_OUTX_01:
OR    (HL)         ;出力オンモードデータ作成
LD    (HL),A       ;新出力データ格納
== 出力オン/オフ出力
:
CALL  OT1_OUTX_00  ;試験信号出力処理
:
POP   GPR          ;レジスタ復帰
XOR   A            ;クリア (兼 CYフラグクリア)
:
RET
  
```

OFF出力データ出力作成の一例

00010111	出力データ
01010011	パリアップデータ
01000100	XORした結果
01000000	ANDした結果
01000000	ORした結果

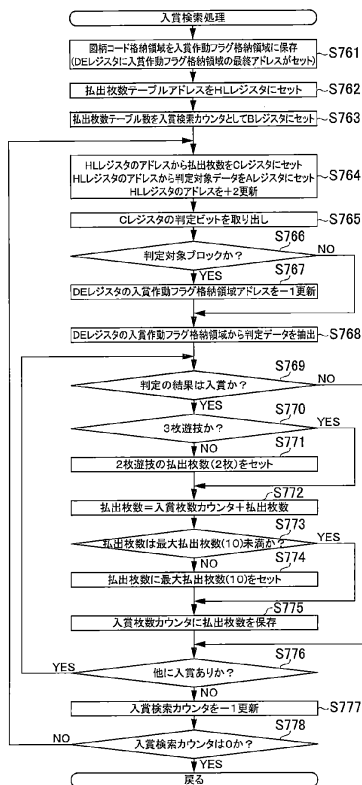
OFF出力データ作成

ON出力データ作成

10

20

【図 1 4 5】



【図 1 4 6】

```

MN_CKLN_00:
LDG   HL,LOW.wXARAY ;図柄コード格納領域セット
LDG   DE,LOW.wHTFLAG ;入賞作動フラグ格納領域セット
LD    B,12           ;図柄コードを入賞作動フラグに転送
:
LD    LD,HLPAYNUMTB ;払出枚数テーブル
LD    B,5            ;払出枚数テーブルサイズ
:
MN_CKLN_01:
LDIN  AC,(HL)        ;C = 払出枚数、A = 判定データ
SRL   C              ;パリアップデータか?
JR    NC,MN_CKLN_02  ;違うならジャンプ
DEC   DE
:
MN_CKLN_02:
AND   (DE)           ;判定ビットを抽出
:
MN_CKLN_03:
JSLAA NO,MN_CKLN_08  ;入賞なしならジャンプ
== 入賞 3枚 加算 (重複入賞 対応)
PUSH  AF
LDQ   A,(LOW.wMEDLCTR) ;3枚連続時ならジャンプ
JCP   Z,A,3,MN_CKLN_04 ;3枚連続の払い出し枚数セット
LD    C,2
:
MN_CKLN_04:
LDQ   A,(LOW.wHTCTR)  ;入賞枚数カウンタ取得
ADD   A,C             ;払い出し枚数加算
:
JCP   C,A,3,MN_CKLN_05 ;獲得枚数の最大値未満ならジャンプ
LD    A,0             ;獲得枚数の最大値セット
:
MN_CKLN_05:
LDQ   (LOW.wHTCTR),A ;入賞枚数カウンタ保存
POP   AF
:
MN_CKLN_06:
JR    NZ,MN_CKLN_03  ;他に入賞ありならジャンプ
:
DJNZ  MN_CKLN_01
RET
  
```

30

40

50

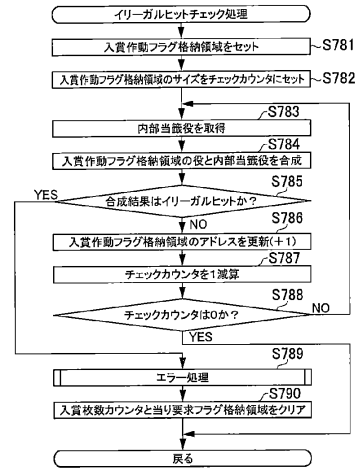
【図 147】

```

; 払出枚数データテーブル
dPAYNUMTB EQU $
DB 9*2 + 0, 111111110B : @@ F.RB 役1~4
DB 9*2 + 0, 111111111B : @@ F.3R役へL1st, F.3R役へL2nd, F.3R役へL3rd, F.共通へL
DB 1*2 + 0, 111111110B
DB 3*2 + 0, 1111111100B : @@ F.9*1, F.9*2
DB 2*2 + 0, 111111000B : @@ 弱7エラー, 強7エラー, 特殊1~3
dPAYNUMTBNUM EQU ($-dPAYNUMTB)/2

```

【図 148】



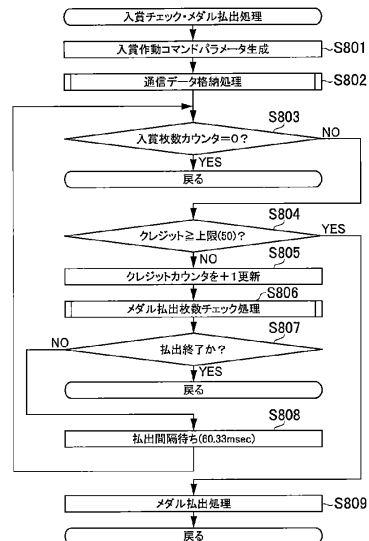
【図 149】

```

; イリーガルチェック処理
MN_ILCK_00:
    LDQ HL, LOW_wHITFLAG : 入賞作動フラグ格納領域セット
    LD B, WV_LEN : 入賞作動フラグデータ長セット
;
MN_ILCK_01:
    LD A, (HL+(wWAVEBIT-wHITFLAG)) : 当り要求フラグ取得
    XOR (HL) : イリーガルヒットはあるか?
    AND (HL) : 入賞作動フラグと合成
    JR NZ, MN_ILCK_02 : そうならジャンプ
;
    INC HL
    DJNZ MN_ILCK_01
    RET
;
; == イリーガルヒットエラーの表示
MN_ILCK_02:
    LD E, 7 : イリーガルヒットエラーコードセット
    CALLF SB_ERRS_00 : エラー処理

```

【図 150】



10

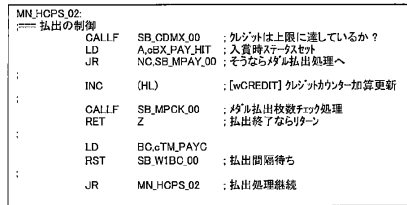
20

30

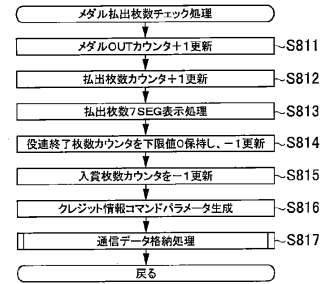
40

50

【図 151】

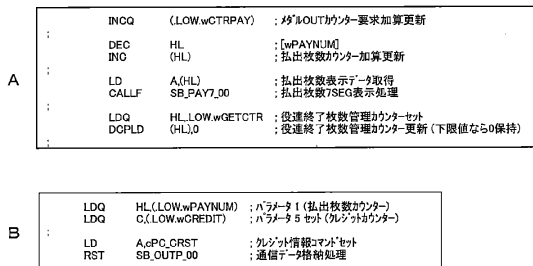


【図 152】

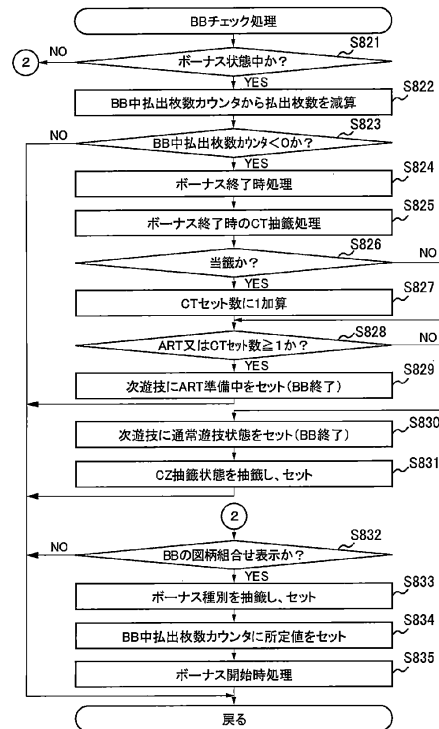


10

【図 153】



【図 154】



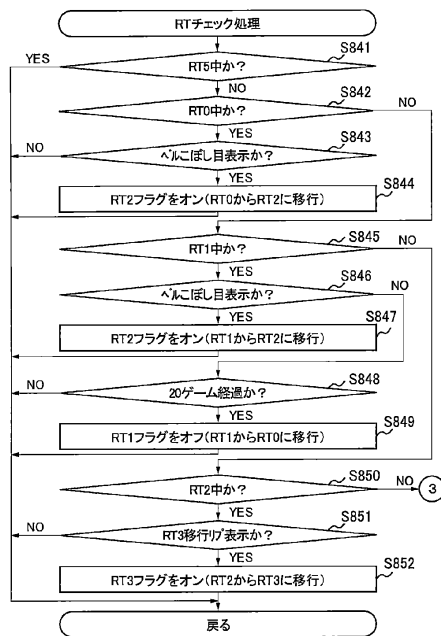
20

30

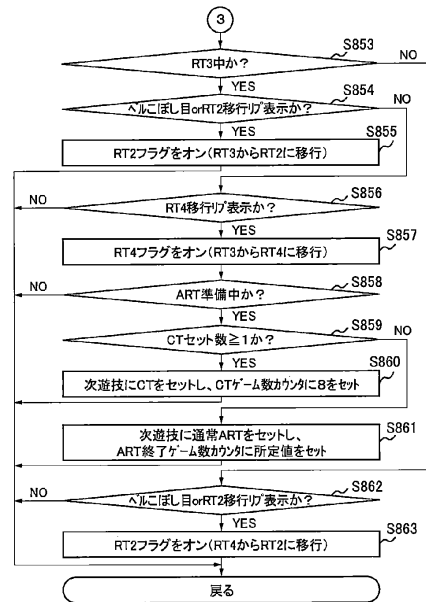
40

50

【図 155】



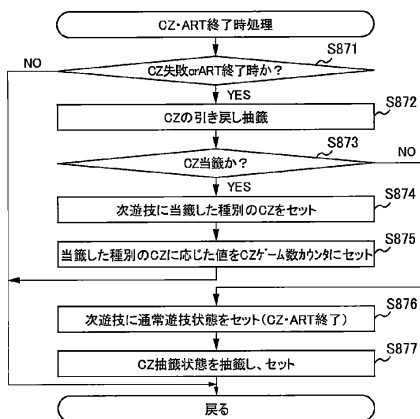
【図 156】



10

20

【図 157】



【図 158】

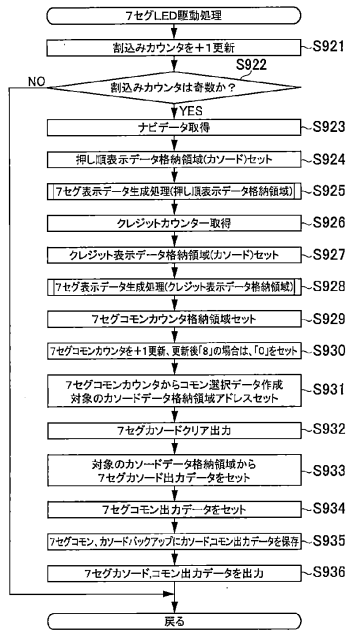


30

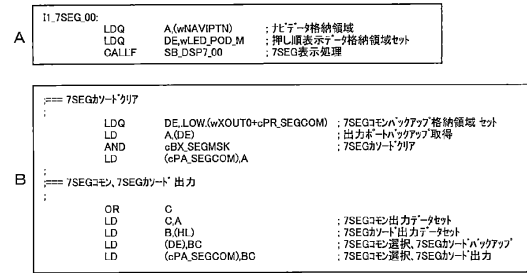
40

50

【図 159】



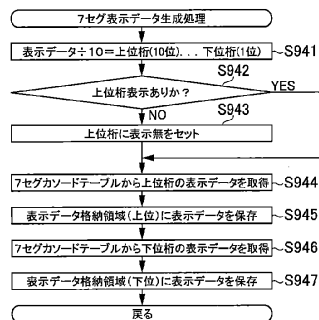
【図 160】



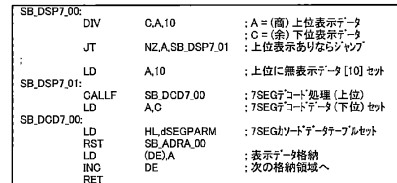
10

20

【図 161】



【図 162】



30

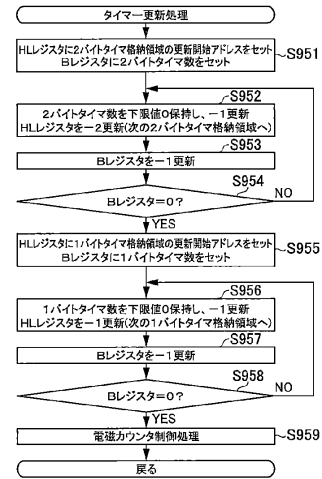
40

50

【図 163】

dSEGPARM	EQU	\$
DB	01111110B	: "0" 表示
DB	00110000B	: "1" 表示
DB	01101101B	: "2" 表示
DB	0111001B	: "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】

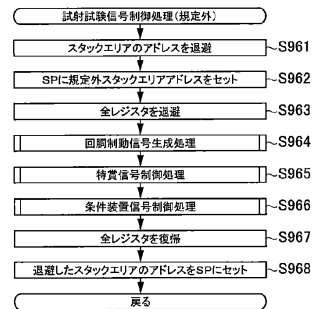


10

【図 165】

I1_TIME_00:	LDQ	HL_LOW(=XTIMER2BS-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】



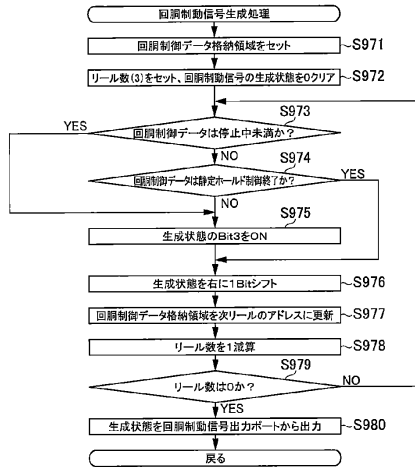
20

30

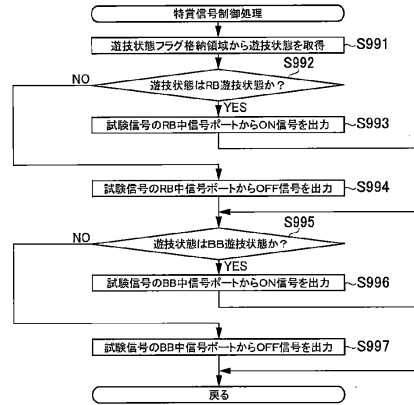
40

50

【図 167】



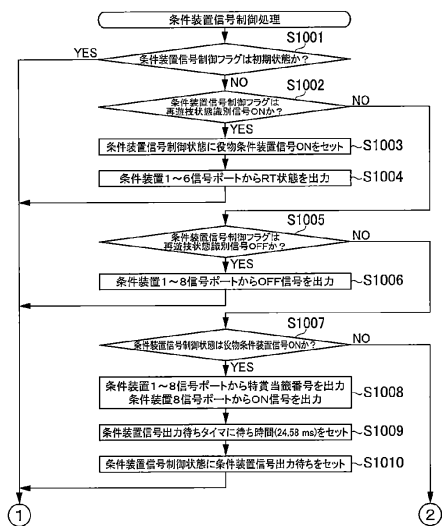
【図 168】



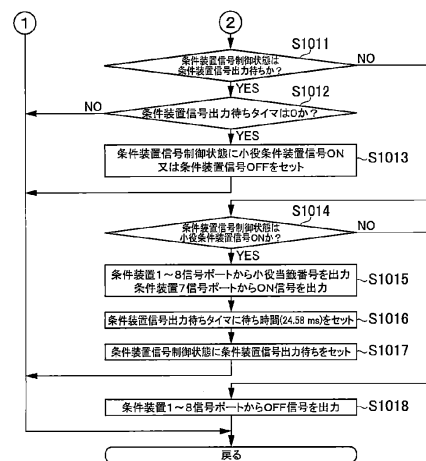
10

20

【図 169】



【図 170】

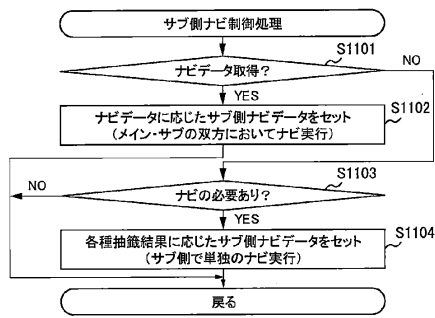


30

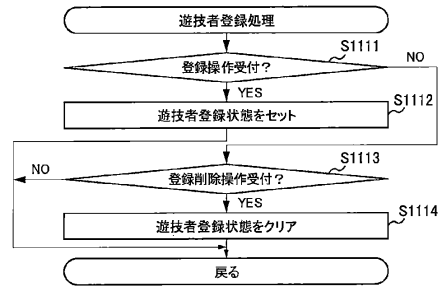
40

50

【図 171】

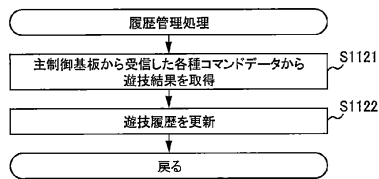


【図 172】

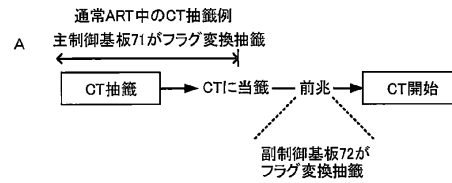


10

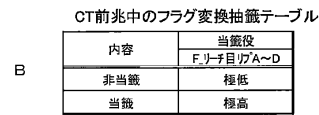
【図 173】



【図 174】



20



※ 確率分母256

30

40

50

【図 1 7 5】

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)
A	F.確リリガ	テリリブ(3連)	リプレイ	テリリブ(2連)
	F.1確リリガ	テリリブ(2連)	リプレイ	テリリブ(3連)

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段階目非当籤	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
B	F.確リリガ	リプレイナビ (第1停止操作中)	テリリブ隔リナビ (第1停止操作 右)	テリリブ揃いナビ (第1停止操作 左)
	F.1確リリガ	リプレイナビ (第1停止操作中)	テリリブ隔リナビ (第1停止操作 左)	テリリブ揃いナビ (第1停止操作 右)

【図 1 7 6】

ナビデータの対応関係 RT9中(BBフラグ面)													
ナビデータ	内番	1	2	3	...	10	11	12	13	14	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	

ナビデータの対応関係 RT9中(BBフラグ面)													
ナビデータ	内番	1	2	3	...	10	11	12	13	14	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	
		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	F.3段へ1st, 2nd	

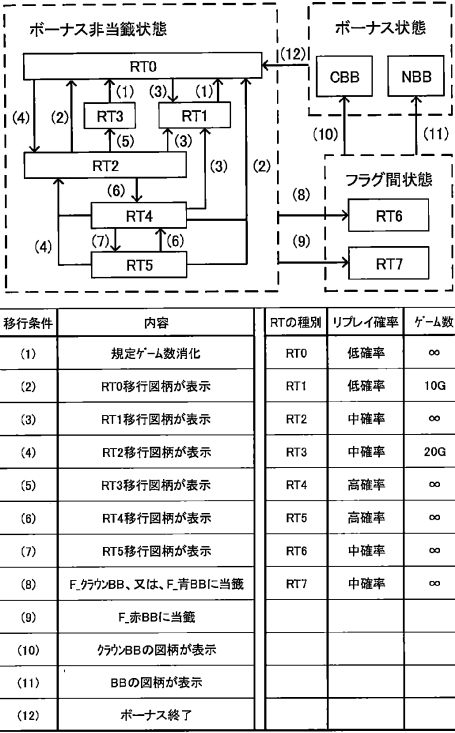
【図 1 7 7】

押し順とロック状態との関係						
A	当籤役	左-中-右	左-右-中	中-左-右	中-右-左	右-左-中
	F.維持リブA	0⇒1	維持	維持	維持	1⇒0
	F.維持リブB	維持	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

ロック状態を移行するための報知			
B	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 1 7 8】



10

20

30

40

50

【図 180】

内部抽籤テーブル

リールの回転方向

[illegible]

【図 182】

内部抽籤テーブル

略称	抽籤値		略称	抽籤値	
	青BB	77%抽用(RTB)		C98用	
F.青BB		2967	BB中ハズレ		0
F.青BB+F.通常J/F		164	F.フエJ/F		3668
F.青BB+F.維持J/F		5050	F.77/A		368
F.青BB+F.買付J/F		874	F.77/D		0
F.青BB+F.味付J/F		66	F.BARJ		66
F.青BB+F.チヤッスJ/F		389	F.C98ベル		61323
F.青BB+F.77%買付		8			
F.青BB+F.77/A		0	略称	抽籤値	
F.青BB+F.77%B		0			抽籤値
F.青BB+F.BARJ		0		NB9用	
F.青BB+F.6枚組持J/F 123		1480	BB中ハズレ		328
F.青BB+F.6枚組持J/F 132		1480	F.BB中弱チンJ/F		328
F.青BB+F.6枚組持J/F 213		1480	F.77/A		0
F.青BB+F.6枚組持J/F 231		1480	F.BARJ		0
F.青BB+F.6枚組持J/F 312		1480	F.BB中共通ベル		64652
F.青BB+F.6枚組持J/F 321		1480	F.BB中強ベル		328
F.青BB+F.6枚束入J/F 123		0			
F.青BB+F.6枚束入J/F 132		0			
F.青BB+F.6枚束入J/F 213		0			
F.青BB+F.6枚束入J/F 231		0			
F.青BB+F.6枚束入J/F 312		0			
F.青BB+F.6枚束入J/F 321		0			
F.青BB+F.3枚昇格J/F 1xx		378			
F.青BB+F.3枚昇格J/F 2xx		0			
F.青BB+F.3枚昇格J/F 3xx		0			
F.青BB+F.132%A		1435			
F.青BB+F.132%B		1435			
F.青BB+F.132%A		1435			
F.青BB+F.132%B		1435			
F.青BB+F.213%A		1435			
F.青BB+F.213%B		1435			
F.青BB+F.231%A		1435			
F.青BB+F.231%B		1435			
F.青BB+F.312%A		1435			
F.青BB+F.312%B		1435			
F.青BB+F.321%A		1435			
F.青BB+F.321%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		224			
F.青BB+F.強スイカB		104			
F.青BB+F.強チリ		164			
F.青BB+F.魔定チリ		3			

【図 183】

図柄組合せテーブル

類別		項目		單位		數量		金額		備註	
1. 材料費	1.1 材料費	1.1.1 材料費	1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
2. 人工費	2.1 人工費	2.1.1 人工費	2.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	2.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
3. 設備費	3.1 設備費	3.1.1 設備費	3.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	3.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
4. 其他費	4.1 其他費	4.1.1 其他費	4.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	4.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
5. 材料費	5.1 材料費	5.1.1 材料費	5.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	5.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
6. 人工費	6.1 人工費	6.1.1 人工費	6.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	6.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
7. 設備費	7.1 設備費	7.1.1 設備費	7.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	7.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
8. 其他費	8.1 其他費	8.1.1 其他費	8.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	8.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
9. 材料費	9.1 材料費	9.1.1 材料費	9.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	9.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
10. 人工費	10.1 人工費	10.1.1 人工費	10.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	10.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
11. 設備費	11.1 設備費	11.1.1 設備費	11.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	11.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
12. 其他費	12.1 其他費	12.1.1 其他費	12.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	12.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
13. 材料費	13.1 材料費	13.1.1 材料費	13.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	13.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
14. 人工費	14.1 人工費	14.1.1 人工費	14.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	14.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
15. 設備費	15.1 設備費	15.1.1 設備費	15.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	15.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
16. 其他費	16.1 其他費	16.1.1 其他費	16.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	16.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
17. 材料費	17.1 材料費	17.1.1 材料費	17.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	17.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
18. 人工費	18.1 人工費	18.1.1 人工費	18.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	18.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
19. 設備費	19.1 設備費	19.1.1 設備費	19.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	19.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
20. 其他費	20.1 其他費	20.1.1 其他費	20.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	20.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
21. 材料費	21.1 材料費	21.1.1 材料費	21.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	21.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
22. 人工費	22.1 人工費	22.1.1 人工費	22.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	22.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
23. 設備費	23.1 設備費	23.1.1 設備費	23.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	23.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
24. 其他費	24.1 其他費	24.1.1 其他費	24.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	24.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
25. 材料費	25.1 材料費	25.1.1 材料費	25.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	25.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
26. 人工費	26.1 人工費	26.1.1 人工費	26.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	26.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
27. 設備費	27.1 設備費	27.1.1 設備費	27.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	27.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
28. 其他費	28.1 其他費	28.1.1 其他費	28.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	28.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
29. 材料費	29.1 材料費	29.1.1 材料費	29.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	29.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
30. 人工費	30.1 人工費	30.1.1 人工費	30.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	30.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
31. 設備費	31.1 設備費	31.1.1 設備費	31.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	31.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
32. 其他費	32.1 其他費	32.1.1 其他費	32.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	32.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
33. 材料費	33.1 材料費	33.1.1 材料費	33.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	33.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
34. 人工費	34.1 人工費	34.1.1 人工費	34.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	34.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
35. 設備費	35.1 設備費	35.1.1 設備費	35.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	35.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
36. 其他費	36.1 其他費	36.1.1 其他費	36.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	36.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費
37. 材料費	37.1 材料費	37.1.1 材料費	37.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費	37.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 材料費
38. 人工費	38.1 人工費	38.1.1 人工費	38.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費	38.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 人工費
39. 設備費	39.1 設備費	39.1.1 設備費	39.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費	39.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 設備費
40. 其他費	40.1 其他費	40.1.1 其他費	40.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費	40.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 其他費

【圖 184】

図柄組合せテーブル

[illegible]

10

20

【図 185】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【図 186】

図柄組合せテーブル

[illegible]

30

40

50

【図 187】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【圖 188】

図柄組合せテーブル

[illegible]

10

20

【図 189】

図柄組合せテーブル

电源线	
1. 电源线 1/2" 12	
2. 电源线 1/2" 11	
3. 电源线 1/2" 10	
4. 电源线 1/2" 9	
5. 电源线 1/2" 8	
6. 电源线 1/2" 7	
7. 电源线 1/2" 6	
8. 电源线 1/2" 5	
9. 电源线 1/2" 4	
10. 电源线 1/2" 3	
11. 电源线 1/2" 2	
12. 电源线 1/2" 1	
13. 电源线 1/2" 0	
14. 电源线 1/2" -1	
15. 电源线 1/2" -2	
16. 电源线 1/2" -3	
17. 电源线 1/2" -4	
18. 电源线 1/2" -5	
19. 电源线 1/2" -6	
20. 电源线 1/2" -7	
21. 电源线 1/2" -8	
22. 电源线 1/2" -9	
23. 电源线 1/2" -10	
24. 电源线 1/2" -11	
25. 电源线 1/2" -12	
26. 电源线 1/2" -13	
27. 电源线 1/2" -14	
28. 电源线 1/2" -15	
29. 电源线 1/2" -16	
30. 电源线 1/2" -17	
31. 电源线 1/2" -18	
32. 电源线 1/2" -19	
33. 电源线 1/2" -20	
34. 电源线 1/2" -21	
35. 电源线 1/2" -22	
36. 电源线 1/2" -23	
37. 电源线 1/2" -24	
38. 电源线 1/2" -25	
39. 电源线 1/2" -26	
40. 电源线 1/2" -27	
41. 电源线 1/2" -28	
42. 电源线 1/2" -29	
43. 电源线 1/2" -30	
44. 电源线 1/2" -31	
45. 电源线 1/2" -32	
46. 电源线 1/2" -33	
47. 电源线 1/2" -34	
48. 电源线 1/2" -35	
49. 电源线 1/2" -36	
50. 电源线 1/2" -37	
51. 电源线 1/2" -38	
52. 电源线 1/2" -39	
53. 电源线 1/2" -40	
54. 电源线 1/2" -41	
55. 电源线 1/2" -42	
56. 电源线 1/2" -43	
57. 电源线 1/2" -44	
58. 电源线 1/2" -45	
59. 电源线 1/2" -46	
60. 电源线 1/2" -47	
61. 电源线 1/2" -48	
62. 电源线 1/2" -49	
63. 电源线 1/2" -50	
64. 电源线 1/2" -51	
65. 电源线 1/2" -52	
66. 电源线 1/2" -53	
67. 电源线 1/2" -54	
68. 电源线 1/2" -55	
69. 电源线 1/2" -56	
70. 电源线 1/2" -57	
71. 电源线 1/2" -58	
72. 电源线 1/2" -59	
73. 电源线 1/2" -60	
74. 电源线 1/2" -61	
75. 电源线 1/2" -62	
76. 电源线 1/2" -63	
77. 电源线 1/2" -64	
78. 电源线 1/2" -65	
79. 电源线 1/2" -66	
80. 电源线 1/2" -67	
81. 电源线 1/2" -68	
82. 电源线 1/2" -69	
83. 电源线 1/2" -70	
84. 电源线 1/2" -71	
85. 电源线 1/2" -72	
86. 电源线 1/2" -73	
87. 电源线 1/2" -74	
88. 电源线 1/2" -75	
89. 电源线 1/2" -76	
90. 电源线 1/2" -77	
91. 电源线 1/2" -78	
92. 电源线 1/2" -79	
93. 电源线 1/2" -80	
94. 电源线 1/2" -81	
95. 电源线 1/2" -82	
96. 电源线 1/2" -83	
97. 电源线 1/2" -84	
98. 电源线 1/2" -85	
99. 电源线 1/2" -86	
100. 电源线 1/2" -87	
101. 电源线 1/2" -88	
102. 电源线 1/2" -89	
103. 电源线 1/2" -90	
104. 电源线 1/2" -91	
105. 电源线 1/2" -92	
106. 电源线 1/2" -93	
107. 电源线 1/2" -94	
108. 电源线 1/2" -95	
109. 电源线 1/2" -96	
110. 电源线 1/2" -97	
111. 电源线 1/2" -98	
112. 电源线 1/2" -99	
113. 电源线 1/2" -100	
114. 电源线 1/2" -101	
115. 电源线 1/2" -102	
116. 电源线 1/2" -103	
117. 电源线 1/2" -104	
118. 电源线 1/2" -105	
119. 电源线 1/2" -106	
120. 电源线 1/2" -107	
121. 电源线 1/2" -108	
122. 电源线 1/2" -109	
123. 电源线 1/2" -110	
124. 电源线 1/2" -111	
125. 电源线 1/2" -112	
126. 电源线 1/2" -113	
127. 电源线 1/2" -114	
128. 电源线 1/2" -115	
129. 电源线 1/2" -116	
130. 电源线 1/2" -117	
131. 电源线 1/2" -118	
132. 电源线 1/2" -119	
133. 电源线 1/2" -120	
134. 电源线 1/2" -121	
135. 电源线 1/2" -122	
136. 电源线 1/2" -123	
137. 电源线 1/2" -124	
138. 电源线 1/2" -125	
139. 电源线 1/2" -126	
140. 电源线 1/2" -127	
141. 电源线 1/2" -128	
142. 电源线 1/2" -129	
143. 电源线 1/2" -130	
144. 电源线 1/2" -131	
145. 电源线 1/2" -132	
146. 电源线 1/2" -133	
147. 电源线 1/2" -134	
148. 电源线 1/2" -135	
149. 电源线 1/2" -136	
150. 电源线 1/2" -137	
151. 电源线 1/2" -138	
152. 电源线 1/2" -139	
153. 电源线 1/2" -140	
154. 电源线 1/2" -141	
155. 电源线 1/2" -142	
156. 电源线 1/2" -143	
157. 电源线 1/2" -144	
158. 电源线 1/2" -145	
159. 电源线 1/2" -146	
160. 电源线 1/2" -147	
161. 电源线 1/2" -148	
162. 电源线 1/2" -149	
163. 电源线 1/2" -150	
164. 电源线 1/2" -151	
165. 电源线 1/2" -152	
166. 电源线 1/2" -153	
167. 电源线 1/2" -154	
168. 电源线 1/2" -155	
169. 电源线 1/2" -156	
170. 电源线 1/2" -157	
171. 电源线 1/2" -158	
172. 电源线 1/2" -159	
173. 电源线 1/2" -160	
174. 电源线 1/2" -161	
175. 电源线 1/2" -162	
176. 电源线 1/2" -163	
177. 电源线 1/2" -164	
178. 电源线 1/2" -165	
179. 电源线 1/2" -166	
180. 电源线 1/2" -167	
181. 电源线 1/2" -168	
182. 电源线 1/2" -169	
183. 电源线 1/2" -170	
184. 电源线 1/2" -171	
185. 电源线 1/2" -172	
186. 电源线 1/2" -173	
187. 电源线 1/2" -174	
188. 电源线 1/2" -175	
189. 电源线 1/2" -176	
190. 电源线 1/2" -177	
191. 电源线 1/2" -178	
192. 电源线 1/2" -179	
193. 电源线 1/2" -180	
194. 电源线 1/2" -181	
195. 电源线 1/2" -182	
196. 电源线 1/2" -183	
197. 电源线 1/2" -184	
198. 电源线 1/2" -185	
199. 电源线 1/2" -186	
200. 电源线 1/2" -187	
201. 电源线 1/2" -188	
202. 电源线 1/2" -189	
203. 电源线 1/2" -190	
204. 电源线 1/2" -191	
205. 电源线 1/2" -192	
206. 电源线 1/2" -193	
207. 电源线 1/2" -194	
208. 电源线 1/2" -195	
209. 电源线 1/2" -196	
210. 电源线 1/2" -197	
211. 电源线 1/2" -198	
212. 电源线 1/2" -199	
213. 电源线 1/2" -200	
214. 电源线 1/2" -201	
215. 电源线 1/2" -202	
216. 电源线 1/2" -203	
217. 电源线 1/2" -204	
218. 电源线 1/2" -205	
219. 电源线 1/2" -206	
220. 电源线 1/2" -207	
221. 电源线 1/2" -208	
222. 电源线 1/2" -209	
223. 电源线 1/2" -210	
224. 电源线 1/2" -211	
225. 电源线 1/2" -212	
226. 电源线 1/2" -213	
227. 电源线 1/2" -214	
228. 电源线 1/2" -215	
229. 电源线 1/2" -216	
230. 电源线 1/2" -217	
231. 电源线 1/2" -218	
232. 电源线 1/2" -219	
233. 电源线 1/2" -220	
234. 电源线 1/2" -221	
235. 电源线 1/2" -222	
236. 电源线 1/2" -223	
237. 电源线 1/2" -224	
238. 电源线 1/2" -225	
239. 电源线 1/2" -226	
240. 电源线 1/2" -227	
241. 电源线 1/2" -228	
242. 电源线 1/2" -229	
243. 电源线 1/2" -230	
244. 电源线 1/2" -231	
245. 电源线 1/2" -232	
246. 电源线 1/2" -233	
247. 电源线 1/2" -234	
248. 电源线 1/2" -235	
249. 电源线 1/2" -236	
250. 电源线 1/2" -237	
251. 电源线 1/2" -238	
252. 电源线 1/2" -239	
253. 电源线 1/2" -240	
254. 电源线 1/2" -241	
255. 电源线 1/2" -242	
256. 电源线 1/2" -243	
257. 电源线 1/2" -244	
258. 电源线 1/2" -245	
259. 电源线 1/2" -246	
260. 电源线 1/2" -247	
261. 电源线 1/2" -248	
262. 电源线 1/2" -249	
263. 电源线 1/2" -250	
264. 电源线 1/2" -251	
265. 电源线 1/2" -252	
266. 电源线 1/2" -253	
267. 电源线 1/2" -254	
268. 电源线 1/2" -255	
269. 电源线 1/2" -256	
270. 电源线 1/2" -257	
271. 电源线 1/2" -258	
272. 电源线 1/2" -259	
273. 电源线 1/2" -260	
274. 电源线 1/2" -261	
275. 电源线 1/2" -262	
276. 电源线 1/2" -263	
277. 电源线 1/2" -264	
278. 电源线 1/2" -265	
279. 电源线 1/2" -266	
280. 电源线 1/2" -267	
281. 电源线 1/2" -268	
282. 电源线 1/2" -269	
283. 电源线 1/2" -270	
284. 电源线 1/2" -271	
285. 电源线 1/2" -272	
286. 电源线 1/2" -273	
287. 电源线 1/2" -274	
288. 电源线 1/2" -275	
289. 电源线 1/2" -276	
290. 电源线 1/2" -277	
291. 电源线 1/2" -278	
292. 电源线 1/2" -279	
293. 电源线 1/2" -280	
294. 电源线 1/2" -281	
295. 电源线 1/2" -282	
296. 电源线 1/2" -283	
297. 电源线 1/2" -284	
298. 电源线 1/2" -285	
299. 电源线 1/2" -286	
300. 电源线 1/2" -287	
301. 电源线 1/2" -288	
302. 电源线 1/2" -289	
303. 电源线 1/2" -290	
304. 电源线 1/2" -291	
305. 电源线 1/2" -292	
306. 电源线 1/2" -293	
307. 电源线 1/2" -294	
308. 电源线 1/2" -295	
309. 电源线 1/2" -296	
310. 电源线 1/2" -297	
311. 电源线 1/2" -298	
312. 电源线 1/2" -299	
313. 电源线 1/2" -300	
314. 电源线 1/2" -301	
315. 电源线 1/2" -302	
316. 电源线 1/2" -303	
317. 电源线 1/2" -304	
318. 电源线 1/2" -305	
319. 电源线 1/2" -306	
320. 电源线 1/2" -307	
321. 电源线 1/2" -308	
322. 电源线 1/2" -309	
323. 电源线 1/2" -310	
324. 电源线 1/2" -311	
325. 电源线 1/2" -312	
326. 电源线 1/2" -313	
327. 电源线 1/2" -314	
328. 电源线 1/2" -315	
329. 电源线 1/2" -316	
330. 电源线 1/2" -317	
331. 电源线 1/2" -318	
332. 电源线 1/2" -319	
333. 电源线 1/2" -320	
334. 电源线 1/2" -321	
335. 电源线 1/2" -322	
336. 电源线 1/2" -323	
337. 电源线 1/2" -324	
338. 电源线 1/2" -325	
339. 电源线 1/2" -326	
340. 电源线 1/2" -327	
341. 电源线 1/2" -328	
342. 电源线 1/2" -329	
343. 电源线 1/2" -330	
344. 电源线 1/2" -331	
345. 电源线 1/2" -332	
346. 电源线 1/2" -333	
347. 电源线 1/2" -334	
348. 电源线 1/2" -335	
349. 电源线 1/2" -336	
350. 电源线 1/2" -337	
351. 电源线 1/2" -338	
352. 电源线 1/2" -339	
353. 电源线 1/2" -340	
354. 电源线 1/2" -341	
355. 电源线 1/2" -342	
356. 电源线 1/2" -343	
357. 电源线 1/2" -344	
358. 电源线 1/2" -345	
359. 电源线 1/2" -346	
360. 电源线 1/2" -347	
361. 电源线 1/2" -348	
362. 电源线 1/2" -349	
363. 电源线 1/2" -350	
364. 电源线 1/2" -351	
365. 电源线 1/2" -352	
366. 电源线 1/2" -353	
367. 电源线 1/2" -354	
368. 电源线 1/2" -355	
369. 电源线 1/2" -356	
370. 电源线 1/2" -357	
371. 电源线 1/2" -358	
372. 电源线 1/2" -359	
373. 电源线 1/2" -360	
374. 电源线 1/2" -361	
375. 电源线 1/2" -362	
376. 电源线 1/2" -363	
377. 电源线 1/2" -364	
378. 电源线 1/2" -365	
379. 电源线 1/2" -366	
380. 电源线 1/2" -367	
381. 电源线 1/2" -368	
382. 电源线 1/2" -369	
383. 电源线 1/2" -370	
384. 电源线 1/2" -371	
385. 电源线 1/2" -372	
386. 电源线 1/2" -373	
387. 电源线 1/2" -374	
388. 电源线 1/2" -375	
389. 电源线 1/2" -376	
390. 电源线 1/2" -377	
391. 电源线 1/2" -378	
392. 电源线 1/2" -379	
393. 电源线 1/2" -380	
394. 电源线 1/2" -381	
395. 电源线 1/2" -382	
396. 电源线 1/2" -383	
397. 电源线 1/2" -384	
398. 电源线 1/2" -385	
399. 电源线 1/2" -386	
400. 电源线 1/2" -387	
401. 电源线 1/2" -388	
402. 电源线 1/2" -389	
403. 电源线 1/2" -390	
404. 电源线 1/2" -391	
405. 电源线 1/2" -392	
406. 电源线 1/2" -393	
407. 电源线 1/2" -394	
408. 电源线 1/2" -395	
409. 电源线 1/2" -396	
410. 电源线 1/2" -397	
411. 电源线 1/2" -398	
412. 电源线 1/2" -399	
413. 电源线 1/2" -400	
414. 电源线 1/2" -401	
415. 电源线 1/2" -402	
416. 电源线 1/2" -403	
417. 电源线 1/2" -404	
418. 电源线 1/2" -405	
419. 电源线 1/2" -406	
420. 电源线 1/2" -407	
421. 电源线 1/2" -408	
422. 电源线 1/2" -409	
423. 电源线 1/2" -410	
424. 电源线 1/2" -411	
425. 电源线 1/2" -412	
426. 电源线 1/2" -413	
427. 电源线 1/2" -414	
428. 电源线 1/2" -415	
429. 电源线 1/2" -416	
430. 电源线 1/2" -417	
431. 电源线 1/2" -418	
432. 电源线 1/2" -419	
433. 电源线 1/2" -420	
434. 电源线 1/2" -421	
435. 电源线 1/2" -422	
436. 电源线 1/2" -423	
437. 电源线 1/2" -424	
438. 电源线 1/2" -425	
439. 电源线 1/2" -426	
440. 电源线 1/2" -427	
441. 电源线 1/2" -428	
442. 电源线 1/2" -429	
443. 电源线 1/2" -430	
444. 电源线 1/2" -431	
445. 电源线 1/2" -432	
446. 电源线 1/2" -433	
447. 电源线 1/2" -434	
448. 电源线 1/2" -435	
449. 电源线 1/2" -436	
450. 电源线 1/2" -437	
451.	

【図 190】

図柄組合せテーブル

[illegible]

30

40

50

【図 191】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【図 192】

図柄組合せテーブル

物料名称		物料规格		物料单位		物料数量		物料重量		物料体积		物料价值		物料备注	
物料名称	物料规格	物料单位	物料数量	物料重量	物料体积	物料价值	物料备注	物料名称	物料规格	物料单位	物料数量	物料重量	物料体积	物料价值	物料备注
0.0001.14								0.0001.14							
0.0001.15								0.0001.15							
0.0001.16								0.0001.16							
0.0001.17								0.0001.17							
0.0001.18								0.0001.18							
0.0001.19								0.0001.19							
0.0001.20								0.0001.20							
0.0001.21								0.0001.21							
0.0001.22								0.0001.22							
0.0001.23								0.0001.23							
0.0001.24								0.0001.24							
0.0001.25								0.0001.25							
0.0001.26								0.0001.26							
0.0001.27								0.0001.27							
0.0001.28								0.0001.28							
0.0001.29								0.0001.29							
0.0001.30								0.0001.30							
0.0001.31								0.0001.31							
0.0001.32								0.0001.32							
0.0001.33								0.0001.33							
0.0001.34								0.0001.34							
0.0001.35								0.0001.35							
0.0001.36								0.0001.36							
0.0001.37								0.0001.37							
0.0001.38								0.0001.38							
0.0001.39								0.0001.39							
0.0001.40								0.0001.40							
0.0001.41								0.0001.41							
0.0001.42								0.0001.42							
0.0001.43								0.0001.43							
0.0001.44								0.0001.44							
0.0001.45								0.0001.45							
0.0001.46								0.0001.46							
0.0001.47								0.0001.47							
0.0001.48								0.0001.48							
0.0001.49								0.0001.49							

10

【図 193】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【図 194】

図柄組合せテーブル

[illegible]

30

40

50

【図 195】

図柄組合せテーブル

[illegible]

【図 196】

図柄組合せテーブル

[illegible]

10

20

【図 197】

図柄組合せの内容

コンバージョン		名称		転出 シート	略称
ベル1	ベル1	表7	R.3e移行_01	0	
ベル1	ベル1	表7	R.3e移行_02	0	
ベル1	ベル2	表7	R.3e移行_03	0	
ベル1	ベル2	表7	R.3e移行_04	0	
ベル1	ベル3	表7	R.3e移行_05	0	
ベル1	ベル3	表7	R.3e移行_06	0	
ベル2	ベル1	表7	R.3e移行_07	0	
ベル2	ベル1	表7	R.3e移行_08	0	
ベル2	ベル2	表7	R.3e移行_09	0	
ベル2	ベル2	表7	R.3e移行_10	0	
ベル2	ベル3	表7	R.3e移行_11	0	
ベル2	ベル3	表7	R.3e移行_12	0	
ベル3	ベル1	表7	R.3e移行_13	0	
ベル3	ベル1	表7	R.3e移行_14	0	
ベル3	ベル2	表7	R.3e移行_15	0	
ベル3	ベル2	表7	R.3e移行_16	0	
ベル3	ベル3	表7	R.3e移行_17	0	
ベル3	ベル3	表7	R.3e移行_18	0	
ベル1	チェリ	ベル1	R.2m移行_01	0	
ベル1	チェリ	ベル2	R.2m移行_02	0	
ベル1	チェリ	ベル3	R.2m移行_03	0	
ベル2	チェリ	ベル1	R.2m移行_04	0	
ベル2	チェリ	ベル2	R.2m移行_05	0	
ベル2	チェリ	ベル3	R.2m移行_06	0	
ベル3	チェリ	ベル1	R.2m移行_07	0	
ベル3	チェリ	ベル2	R.2m移行_08	0	
ベル3	チェリ	ベル3	R.2m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	
リブレイ	ベル1	ベル1	R.1st移行_10	0	
リブレイ	ベル1	ベル2	R.1st移行_11	0	
リブレイ	ベル1	ベル3	R.1st移行_12	0	
リブレイ	ベル2	ベル1	R.1st移行_13	0	
リブレイ	ベル2	ベル2	R.1st移行_14	0	
リブレイ	ベル2	ベル3	R.1st移行_15	0	
リブレイ	ベル3	ベル1	R.1st移行_16	0	
リブレイ	ベル3	ベル2	R.1st移行_17	0	
リブレイ	ベル3	ベル3	R.1st移行_18	0	
スイカ2	スイカ2	リブレイ	T.巻上げ制御	0	
スイカ2	チェリ	スイカ2	T.巻上げ制御_01	0	
スイカ2	チェリ	スイカ1	T.巻上げ制御_R.02	0	
スイカ1	チェリ	スイカ2	T.巻上げ制御_03	0	
スイカ1	チェリ	スイカ1	T.巻上げ制御_R.04	0	
リブレイ	スイカ2	リブレイ	T.巻上げ制御_C	0	
リブレイ	ベル1	ベル1	T.巻上げ制御_01	0	
リブレイ	ベル1	ベル3	T.巻上げ制御_02	0	

【図 198】

図柄組合せの内容

コンボバージョン	名称	抽出 3BET	略称
スイカ2	チェリー	リプレイ	T.停止制御E1 0
リプレイ	チェリー	リプレイ	T.停止制御E2 0
スイカ2	チェリー	ベル3	T.停止制御F1 0
スイカ2	チェリー	ベル3	T.停止制御F2 0
リプレイ	赤7	スイカ2	T.停止制御G1 0
リプレイ	赤7	スイカ2	T.停止制御G2 0
リプレイ	ベル1	スイカ2	T.停止制御G3 0
リプレイ	ベル1	スイカ1	T.停止制御G4 0
BAR	スイカ2	チェリー	T.停止制御H1 0
BAR	赤7	青7	T.停止制御I1 0
BAR	赤7	青7	T.停止制御I2 0
BAR	赤7	チェリー	T.停止制御J1 0
BAR	リプレイ	青7	T.停止制御J2 0
BAR	リプレイ	BAR	T.停止制御J3 0
BAR	リプレイ	チェリー	T.停止制御J4 0
BAR	チェリー	青7	T.停止制御K1 0
BAR	チェリー	BAR	T.停止制御K2 0
スイカ1	チェリー	青7	T.停止制御K3 0
スイカ1	チェリー	BAR	T.停止制御K4 0
スイカ1	チェリー	リプレイ	T.停止制御L1 0
スイカ1	チェリー	リプレイ	T.停止制御L2 0
スイカ1	スイカ1	スイカ1	T.停止制御L3 0
赤7	青7	赤7	0.7RB1 0
ベル3	青7	スイカ2	0.7RB2 0
ベル3	赤7	スイカ2	0.7RR1 0
青7	青7	青7	0.7BB1 0
ベル2	青7	ベル2	0.7BB2 0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	0.7CJ1 0
ベル1	リプレイ	ベル1	0.7CJ2 0
ベル1	リプレイ	スイカ2	0.7CJ3 0
ベル1	リプレイ	スイカ1	0.7CJ4 0
ベル2	リプレイ	ベル1	0.7CJ5 0
ベル2	リプレイ	スイカ2	0.7CJ6 0
ベル2	リプレイ	スイカ1	0.7CJ7 0
ベル3	リプレイ	ベル1	0.7CJ8 0
ベル3	リプレイ	スイカ2	0.7CJ9 0
ベル3	リプレイ	スイカ1	0.7CJ10 0
ベル1	リプレイ	リプレイ	0.7RT42 0
ベル2	リプレイ	リプレイ	0.7RT47 0
ベル3	リプレイ	リプレイ	0.7RT49 0
青7	チェリー	ベル1	0.7RT37A 0
青7	チェリー	スイカ2	0.7RT37B 0
青7	チェリー	スイカ1	0.7RT37C 0
チェリー	ベル1	ベル1	0.7RT37D 0
チェリー	ベル1	スイカ2	0.7RT37E 0
チェリー	ベル1	スイカ1	0.7RT37F 0
チェリー	ベル2	ベル1	0.7RT37G 0
チェリー	ベル2	スイカ2	0.7RT37H 0
チェリー	ベル2	スイカ1	0.7RT37I 0
チェリー	ベル3	ベル1	0.7RT37J 0
チェリー	ベル3	スイカ2	0.7RT37K 0
青7	チェリー	赤7	0.7RT37L 0

30

40

【図 199】

図解組合せの内容				略称
コンビネーション	名称	払出 3RET		
番7 チェリー チェリー	C.RT317 G.02	0	番チェリブ (RT5移行図解)	
チェリー チェリー 番7	C.RT317 G.03	0		
チェリー チェリー チェリー	C.RT317 G.04	0		
BAR チェリー 番7	C.RT317 D.01	0		
BAR チェリー チェリー	C.RT317 D.02	0		
スイカ1 チェリー 番7	C.RT317 D.03	0		
スイカ1 チェリー チェリー	C.RT317 D.04	0		
BAR ベル1 ベル1	C.BB17 01	0		
BAR ベル1 スイカ2	C.BB17 02	0		
BAR ベル1 スイカ1	C.BB17 03	0		
BAR ベル2 ベル1	C.BB17 04	0	BB中リプレイ	
BAR ベル2 スイカ2	C.BB17 05	0		
BAR ベル2 スイカ1	C.BB17 06	0		
BAR ベル3 ベル1	C.BB17 07	0		
BAR ベル3 スイカ2	C.BB17 08	0		
BAR ベル3 スイカ1	C.BB17 09	0		
スイカ1 ベル1 ベル1	C.BB17 10	0		
スイカ1 ベル1 スイカ2	C.BB17 11	0		
スイカ1 ベル1 スイカ1	C.BB17 12	0		
スイカ1 ベル2 ベル1	C.BB17 13	0		
スイカ1 ベル2 スイカ2	C.BB17 14	0	平中リプレイ (RT5移行図解)	
スイカ1 ベル2 スイカ1	C.BB17 15	0		
スイカ1 ベル3 ベル1	C.BB17 16	0		
スイカ1 ベル3 スイカ2	C.BB17 17	0		
スイカ1 ベル3 スイカ1	C.BB17 18	0		
ベル1 番7 リプレイ	C.BT17 01	0		
ベル1 BAR リプレイ	C.BT17 02	0		
ベル1 ベル1 リプレイ	C.BT17 03	0		
ベル2 番7 リプレイ	C.BT17 04	0		
ベル2 BAR リプレイ	C.BT17 05	0		
ベル2 ベル1 リプレイ	C.BT17 06	0	強チャンスリブ (RT5移行図解)	
ベル3 番7 リプレイ	C.BT17 07	0		
ベル3 BAR リプレイ	C.BT17 08	0		
ベル3 ベル1 リプレイ	C.BT17 09	0		
番7 リプレイ 番7	C.T17 01	0		
番7 リプレイ チェリー	C.T17 02	0		
番7 リプレイ 番7	C.T17 03	0		
番7 リプレイ チェリー	C.T17 04	0		
スイカ1 リプレイ 番7	C.T17 05	0		
スイカ1 リプレイ チェリー	C.T17 06	0		
リプレイ チェリー ベル1	C.T17 07	0		
リプレイ チェリー スイカ2	C.T17 08	0		
リプレイ チェリー スイカ1	C.T17 09	0		
番7 リプレイ ベル1	C.RT517 01	0		
番7 リプレイ スイカ2	C.RT517 02	0		
番7 リプレイ スイカ1	C.RT517 03	0		
番7 リプレイ ベル1	C.RT517 04	0		
番7 リプレイ スイカ2	C.RT517 05	0		
スイカ1 リプレイ ベル1	C.RT517 06	0		
スイカ1 リプレイ スイカ2	C.RT517 07	0		
スイカ1 リプレイ スイカ1	C.RT517 08	0		
スイカ1 リプレイ スイカ1	C.RT517 09	0		

【図 200】

図解組合せの内容				略称
コンビネーション	名称	払出 3RET		
番7 番7 番7	C.CD177 A.01	0	7掛リブ (RT5移行図解)	
番7 番7 チェリー	C.CD177 B.01	0		
番7 スイカ2 チェリー	C.CD177 B.02	0		
番7 チェリー 番7	C.CD177 C.01	0		
スイカ2 チェリー 番7	C.CD177 C.02	0		
リプレイ チェリー 番7	C.CD177 C.03	0		
番7 番7 番7	C.CD177 D.01	0		
番7 番7 チェリー	C.CD177 D.02	0		
スイカ1 番7 番7	C.CD177 D.03	0		
スイカ1 番7 チェリー	C.CD177 D.04	0		
番7 BAR BAR	C.TP177 A.01	0	BAR掛リブ (RT5移行図解)	
番7 リプレイ BAR	C.TP177 B.01	0		
スイカ1 リプレイ BAR	C.TP177 B.02	0		
スイカ1 リプレイ BAR	C.TP177 B.03	0		
チェリー リプレイ BAR	C.TP177 B.04	0		
スイカ2 番7 BAR	C.CU177 A.01	0		
スイカ2 番7 リプレイ	C.CU177 B.01	0		
スイカ2 リプレイ リプレイ	C.CU177 B.02	0		
番7 番7 BAR	C.OU177 C.01	0		
番7 スイカ2 BAR	C.OU177 C.02	0		
ベル1 番7 BAR	C.OU177 C.03	0	フェイクリブ	
ベル1 スイカ2 BAR	C.OU177 C.04	0		
番7 BAR リプレイ	C.CDBAR17 A.01	0		
番7 チェリー リプレイ	C.CDBAR17 B.01	0		
BAR BAR BAR	C.CDBAR17 A.01	0		
BAR BAR リプレイ	C.CDBAR17 B.01	0		
BAR リプレイ リプレイ	C.CDBAR17 C.01	0		
BAR ベル1 BAR	C.CDBAR17 C.02	0		
BAR ベル1 BAR	C.CDBAR17 C.03	0		
番7 番7 BAR	C.CDBAR17 B.01	0		
スイカ1 番7 BAR	C.CDBAR17 C.01	0	リーチ目リブ	
スイカ1 スイカ2 BAR	C.CDBAR17 C.02	0		
番7 番7 ベル1	C.7217A.01	0		
番7 番7 スイカ2	C.7217A.02	0		
番7 スイカ1 スイカ2	C.7217A.03	0		
番7 チェリー ベル1	C.7217B.01	0		
番7 チェリー スイカ2	C.7217B.02	0		
番7 チェリー スイカ1	C.7217B.03	0		
スイカ2 番7 スイカ2	C.7217C.01	0		
スイカ2 番7 スイカ1	C.7217C.02	0		
スイカ2 リプレイ スイカ2	C.7217D.01	0	リーチ目リブ	
スイカ2 リプレイ スイカ1	C.7217D.02	0		
スイカ2 番7 チェリー	C.7217E.01	0		
スイカ2 番7 番7	C.7217E.02	0		
リプレイ 番7 番7	C.7217F.01	0		
スイカ2 リプレイ 番7	C.7217G.01	0		
スイカ2 リプレイ チェリー	C.7217G.02	0		
リプレイ リプレイ 番7	C.7217G.03	0		
リプレイ リプレイ チェリー	C.7217G.04	0		
スイカ2 スイカ2 番7	C.特種17 A.01	0		
スイカ2 スイカ2 BAR	C.特種17 A.02	0		
リプレイ スイカ2 番7	C.特種17 A.03	0		
リプレイ スイカ2 BAR	C.特種17 A.04	0		

【図 201】

図解組合せの内容				略称
コンビネーション	名称	払出 3RET		
スイカ2 スイカ2 チェリー	C.特種17 B.01	0	リーチ目リブ	
リプレイ スイカ2 チェリー	C.特種17 B.02	0		
スイカ2 チェリー 番7	C.特種17 C.01	0		
スイカ2 チェリー BAR	C.特種17 C.02	0		
リプレイ チェリー 番7	C.特種17 C.03	0		
リプレイ チェリー BAR	C.特種17 C.04	0		
BAR 番7 リプレイ	C.特種17 D.01	0		
BAR スイカ2 リプレイ	C.特種17 D.02	0		
ベル1 ベル1 ベル1	C.CD^1AAA.01	8		
ベル1 ベル1 ベル3	C.CD^1AAA.02	8		
ベル1 ベル2 ベル1	C.CD^1AAA.03	8		
ベル1 ベル2 ベル3	C.CD^1AAA.04	8		
ベル2 ベル1 ベル1	C.CD^1AAA.05	8		
ベル2 ベル1 ベル3	C.CD^1AAA.06	8		
ベル2 ベル2 ベル1	C.CD^1AAA.07	8		
ベル2 ベル2 ベル3	C.CD^1AAA.08	8		
ベル1 ベル1 ベル2	C.CD^1AAB.01	8		
ベル1 ベル2 ベル2	C.CD^1AAB.02	8		
ベル2 ベル1 ベル2	C.CD^1AAB.03	8	ベル	
ベル2 ベル2 ベル2	C.CD^1AAB.04	8		
ベル1 ベル3 ベル1	C.CD^1ABA.01	8		
ベル1 ベル3 ベル3	C.CD^1ABA.02	8		
ベル2 ベル3 ベル1	C.CD^1ABA.03	8		
ベル2 ベル3 ベル3	C.CD^1ABA.04	8		
ベル1 ベル3 ベル2	C.CD^1AB.01	8		
ベル2 ベル3 ベル2	C.CD^1AB.02	8		
ベル3 ベル1 ベル1	C.CD^1BAA.01	8		
ベル3 ベル1 ベル3	C.CD^1BAA.02	8		
ベル3 ベル2 ベル1	C.CD^1BAA.03	8	1枚目	
ベル3 ベル2 ベル3	C.CD^1BAA.04	8		
ベル3 ベル1 ベル2	C.CD^1BAB.01	8		
ベル3 ベル2 ベル2	C.CD^1BAB.02	8		
ベル3 ベル3 ベル1	C.CD^1BAB.03	8		
ベル3 ベル3 ベル3	C.CD^1BAB.04	8		
ベル3 ベル3 ベル3	C.CD^1BBA.01	8		
ベル3 ベル3 ベル3	C.CD^1BBA.02	8		
ベル3 ベル3 ベル3	C.CD^1BBA.03	8		
ベル3 ベル3 ベル3	C.CD^1BBA.04	8		
ベル1 番7 番7	C.TP^1L.01	8		
ベル1 番7 チェリー	C.TP^1L.02	8		
ベル1 スイカ2 番7	C.TP^1L.03	8		
ベル1 スイカ2 チェリー	C.TP^1L.04	8		
ベル1 リプレイ 番7	C.TP^1L.05	8		
ベル1 リプレイ チェリー	C.TP^1L.06	8		
ベル2 番7 番7	C.TP^1L.07	8		
ベル2 番7 チェリー	C.TP^1L.08	8		
ベル2 スイカ2 番7	C.TP^1L.09	8		
ベル2 スイカ2 チェリー	C.TP^1L.10	8		
ベル2 リプレイ 番7	C.TP^1L.11	8		
ベル2 リプレイ チェリー	C.TP^1L.12	8		
ベル3 番7 番7	C.TP^1L.13	8		
ベル3 番7 チェリー	C.TP^1L.14	8		
ベル3 スイカ2 番7	C.TP^1L.15	8		
ベル3 スイカ2 チェリー	C.TP^1L.16	8		
ベル3 リプレイ 番7	C.TP^1L.17	8		
ベル3 リプレイ チェリー	C.TP^1L.18	8		

【図 202】

図解組合せの内容				略称
コンビネーション	名称	払出 3RET		
スイカ2 ベル1 リプレイ	C.OTA^L.01	8	ベル	
スイカ2 ベル2 リプレイ	C.OTA^L.02	8		
スイカ2 ベル3 リプレイ	C.OTA^L.03	8		
リプレイ ベル1 リプレイ	C.OTA^L.04	8		
リプレイ ベル2 リプレイ	C.OTA^L.05	8		
リプレイ ベル3 リプレイ	C.OTA^L.06	8		
BAR ベル1 番7	C.OLA^L.01	8		
BAR ベル1 チェリー	C.OLA^L.02	8		
BAR ベル2 番7	C.OLA^L.03	8		
BAR ベル2 チェリー	C.OLA^L.04	8		
BAR ベル3 番7	C.OLA^L.05	8	1枚目	
BAR ベル3 チェリー	C.OLA^L.06	8		
スイカ1 ベル1 番7	C.OLA^L.07	8		
スイカ1 ベル1 チェリー	C.OLA^L.08	8		
スイカ1 ベル2 番7	C.OLA^L.09	8		
スイカ1 ベル2 チェリー	C.OLA^L.10	8		
スイカ1 ベル3 番7	C.OLA^L.11	8		
スイカ1 ベル3 チェリー	C.OLA^L.12	8		
チェリー ベル1 番7	C.OLA^L.13	8		
チェリー ベル1 チェリー	C.OLA^L.14	8		
チェリー ベル2 番7	C.OLA^L.15	8	1枚目	
チェリー ベル2 チェリー	C.OLA^L.16	8		
チェリー ベル3 番7	C.OLA^L.17	8		
チェリー ベル3 チェリー	C.OLA^L.18	8		
BAR チェリー ベル1	C.BTA^L.01	8		
BAR チェリー ベル2	C.BTA^L.02	8		
BAR チェリー ベル3	C.BTA^L.03	8		
スイカ1 チェリー ベル1	C.BTA^L.04	8		
スイカ1 チェリー ベル2	C.BTA^L.05	8		
スイカ1 チェリー ベル3	C.BTA^L.06	8		
チェリー チェリー ベル1	C.BTA^L.07	8		
チェリー チェリー ベル2	C.BTA^L.08	8		
チェリー チェリー ベル3	C.BTA^L.09	8		
ベル1 番7 リプレイ	C.差1枚役A.01	1		
ベル1 スイカ2 リプレイ	C.差1枚役A.02	1		
ベル2 番7 リプレイ	C.差1枚役A.03	1		
ベル2 スイカ2 リプレイ	C.差1枚役A.04	1		
ベル3 番7 リプレイ	C.差1枚役A.05	1		
ベル3 スイカ2 リプレイ	C.差1枚役A.06	1		
ベル1 チェリー 番7	C.差1枚役B.01	1		
ベル1 チェリー BAR	C.差1枚役B.02	1		
ベル2 チェリー 番7	C.差1枚役B.03	1		
ベル2 チェリー BAR	C.差1枚役B.04	1		
ベル3 チェリー 番7	C.差1枚役B.05	1		
ベル3 チェリー BAR	C.差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		
チェリー リプレイ ベル1	C.右1枚役A.03	1		
チェリー リプレイ ベル2	C.右1枚役A.04	1		
チェリー リプレイ ベル3	C.右1枚役A.05	1		
スイカ3 番7	C.右1枚役B.01	1		
スイカ3 チェリー	C.右1枚役B.02	1		
スイカ3 ベル1	C.右1枚役B.03	1		
スイカ3 ベル2	C.右1枚役B.04	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		
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	RTO移行図柄	
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	
スイカ2 スイカ2 スイカ2	C.スイカA.01	3		
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	チェリー	
BAR スイカ2 赤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 BAR	C.チェリーA.01	3		
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	CBB中ベル	
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	CBB中ベル	
リプレイ BAR ベル2	C.SP役E.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.VA&L.01	12		
ベル1 ベル1 チェリー	C.VA&L.02	12		
ベル1 ベル2 赤7	C.VA&L.03	12		
ベル1 ベル2 チェリー	C.VA&L.04	12		
ベル1 ベル3 赤7	C.VA&L.05	12		
ベル1 ベル3 チェリー	C.VA&L.06	12		
ベル2 ベル1 赤7	C.VA&L.07	12		
ベル2 ベル1 チェリー	C.VA&L.08	12		
ベル2 ベル2 赤7	C.VA&L.09	12		
ベル2 ベル2 チェリー	C.VA&L.10	12		
ベル2 ベル3 赤7	C.VA&L.11	12		
ベル2 ベル3 チェリー	C.VA&L.12	12		
ベル3 ベル1 赤7	C.VA&L.13	12		
ベル3 ベル1 チェリー	C.VA&L.14	12		
ベル3 ベル2 赤7	C.VA&L.15	12		
ベル3 ベル2 チェリー	C.VA&L.16	12		
ベル3 ベル3 赤7	C.VA&L.17	12		
ベル3 ベル3 チェリー	C.VA&L.18	12		

10

20

【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)

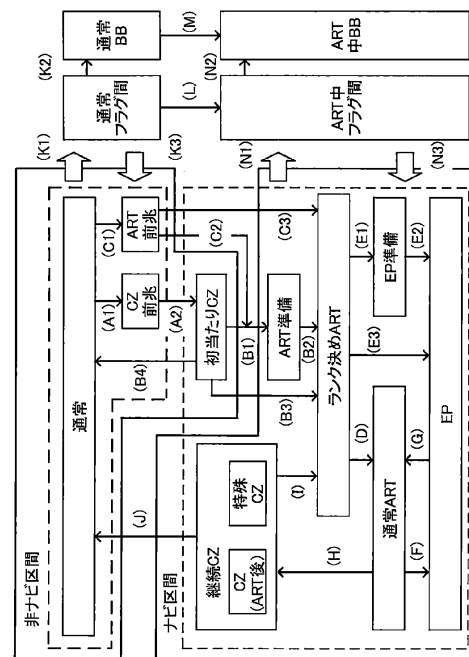
当籤役	図柄組合せ	当籤役	図柄組合せ
F.クワンBB	クワンBB	F.BARリゾ	BAR組リゾ(RT5移行図柄)
F.赤BB	BB	F.共通ベル	ベル
F.青BB		F.強スハ	スハ
F.通常リゾ	平行リゾ(RT1移行図柄)	F.強スハA	
F.維持リゾ	斜めリゾ	F.強スハB	
F.弱チリゾ	弱チリゾ(RT3移行図柄)	F.強チリ	チリ
F.強チリゾ	強チリゾ(RT5移行図柄)	F.確定チリ	確定出目
F.チリスリゾ	小山リゾ(RT4移行図柄)	F.CBBベル	CBB中ベル
F.リチ目リゾ	リチ目リゾ	F.BB中弱チリゾ	BB中リゾリゾ
F.リゾリゾ	リゾリゾ	F.BB中共通ベル	
F.リゾA	7組リゾ(RT5移行図柄)	F.BB中強ベル	ベル
F.リゾB			

(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枚維持リゾ123	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚維持リゾ132	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚維持リゾ213	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚維持リゾ231	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚維持リゾ312	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚維持リゾ321	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚突入りリゾ123	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚突入りリゾ132	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚突入りリゾ213	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚突入りリゾ231	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚突入りリゾ312	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚突入りリゾ321	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚転落リゾ123	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚転落リゾ132	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚転落リゾ213	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚転落リゾ231	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚転落リゾ312	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.6枚転落リゾ321	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.3枚昇格リゾ1xx	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.3枚昇格リゾ2xx	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ
F.3枚昇格リゾ3xx	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ	C.0リゾ

※ 押し順ベルについては、省略

【図 206】



30

40

50

【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択昇格リブ当籤し、RT5移行
(G)	EP	通常ART	保証なし時の転落リブ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	抽籤用フラグ	当籤役	抽籤用フラグ
はずれ	はずれ	6択維持リブ	通常リブ
ドカゲンBB	BB(CBB)	押し順ベル	ベル
F.共BB	BB(NBB)	F.共通ベル	F.強ベル
F.青BB		F.強ベル	強ベル
F.通常リブ	通常リブ	F.弱スレ	弱スレ
F.維持リブ	維持リブ	F.強スレA	強スレ
F.強リブ	強リブ	F.強スレB	強スレ
F.強スレリブ	強スレリブ	F.強リブ	強リブ
F.チャンスリブ	強チャンスリブ	F.確定リブ	確定リブ
F.リブ目リブ	リブ目リブ	F.CBBベル	CBBベル
F.フェイクリブ	フェイクリブ	BB中のはずれ	ベルはずれA
F.リブA	7揃い	F.BB中強リブ	ベルはずれB
F.リブB		F.BB中共通ベル	中段ベル
F.BARリブ	BAR揃い	F.BB中強ベル	強めベル

(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択突入リブ	弱チャンスリブ	通常リブ	弱チャンスリブ
6択転落リブ	通常リブ	弱チャンスリブ	弱チャンスリブ
3択昇格リブ	強チャンスリブ	通常リブ	強チャンスリブ

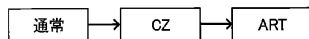
10

20

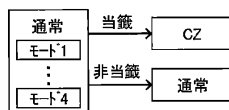
【図 209】

通常中の遊技の流れ

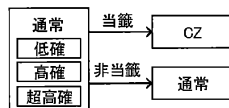
(A) 通常⇒CZ⇒ART



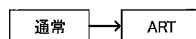
(A-1) 通常⇒CZ (ベル当籤時のモードに応じた抽籤)



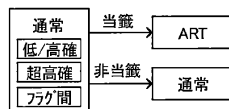
(A-2) 通常⇒CZ (抽籤用フラグと状態に応じた抽籤)



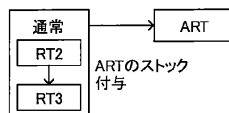
(B) 通常⇒ART



(B-1) 通常⇒ART (抽籤用フラグと状態に応じた抽籤)



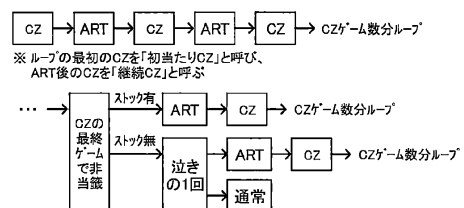
(B-2) 通常⇒ART (RT3への移行)



【図 210】

CZ中の遊技の流れ

(A) CZからARTへの基本的な流れ



※ ループの最初のCZを「初当たりCZ」と呼び、ART後のCZを「継続CZ」と呼ぶ

(B) 初当たりCZの概要

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

(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	フェースA	フェースB	フェースC	フェースD	フェースE	

30

40

50

【図 2 1 1】

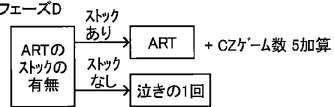
(D)各フェーズの概要

抽籤フェーズA、B、C

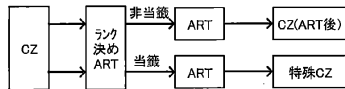


※ 抽籤フェーズ毎に当籤確率が異なる

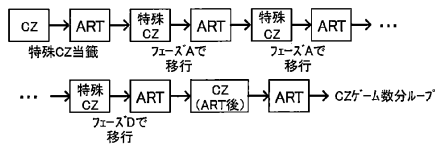
放出フェーズD



(E)継続CZの種別抽籤

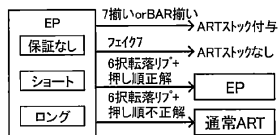


(F)特殊CZの流れ



【図 2 1 3】

(E)EPの概要

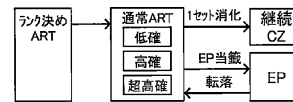


※ 7揃い、BAR揃い又はフェイク7当籤時に転落モード移行(転落)
 (ただし、7揃い又はBAR揃いが一度当籤するまでは転落なし)
 ※ 転落モード「保証なし」では、6択転落リブの押し順を報知せず。
 転落モード「ショート」「ロング」では、6択転落リブの押し順を報知する。
 ※ レア役や自力押し順正解時に転落モードの移行(昇格)

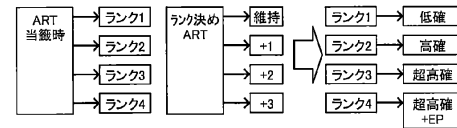
【図 2 1 2】

ART中の遊技の流れ

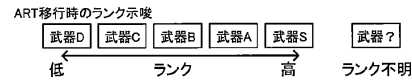
(A)ARTの概要



(B)ART中のランク(低確・高確・超高確)の決め方



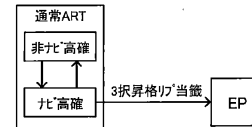
(C)ランク示唆演出の概要



通常ART中の抽籤状態示唆

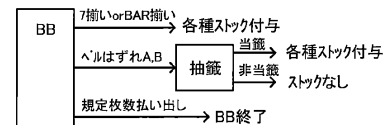
ARTの抽籤状態	演出ステージ
低確	ステージ1
高確	ステージ2
超高確	ステージ3

(D)通常ART⇒EP



【図 2 1 4】

BB中の遊技の流れ



※ NBB中は、ハルはずれで、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。

10

20

30

40

50

【図 2 1 5】

(A) モード移行抽籤テーブル(NBB終了後時)

抽籤結果	移行前のモード				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終了時時)

抽籤結果	移行前のモード				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失敗時時)

抽籤結果	移行前のモード				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終了時時)

抽籤結果	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	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(設定変更時時)

抽籤結果	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	176	128		
モード2	64	96		
モード3	16	32		
モード4	0	0		

【図 2 1 6】

== モード移行抽籤テーブル(D), (E)

```

dVCMD2TB EQU $
DB .LOW(wRAND1BS+oRNDAT02)+20H*(3)
DB .LOW(wDDMPARX)
DB .LOW(wEVD_ODD)
;
DB (80H)+dVCMD2_A-$
DB (80H)+dVCMD2_B-$
;
dVCMD2A EQU $
DB (80H)+dVCMD1_16-$
DB (80H)+dVCMD1_17-$
;
dVCMD2B EQU $
DB (80H)+dVCMD1_03-$
DB (80H)+dVCMD1_04-$
;
dVCMD1_03 EQU $
DB 00000111B
DB 4
DB 12
DB 48
;
dVCMD1_04 EQU $
DB 00000111B
DB 8
DB 24
DB 48
;
dVCMD1_16 EQU $
DB 00000110B
DB 16
DB 64
;
dVCMD1_17 EQU $
DB 00000110B
DB 32
DB 96

```

【図 2 1 7】

(A)状態移行抽籤テーブル(低確時時)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常A	通常B	通常C	通常D	通常E	通常F	通常G	通常H	通常I
低確	256	256	128	256	256	256	256	256	256	256
高確保証なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	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
高確C	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2

(B)状態移行抽籤テーブル(高確保証10未満時時)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常A	通常B	通常C	通常D	通常E	通常F	通常G	通常H	通常I
低確	256	256	128	256	256	256	256	256	256	256
高確保証なし	230	230	128	230	230	230	230	230	230	230
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
高確C	0	0	0	0	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以上時時)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常A	通常B	通常C	通常D	通常E	通常F	通常G	通常H	通常I
低確	256	256	128	256	256	256	256	256	256	256
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
高確C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図 2 1 8】

(D)状態移行抽籤テーブル(超高確時時)

抽籤結果	抽籤用フラグ									
	はずれ	通常A	通常B	通常C	通常D	通常E	通常F	通常G	通常H	通常I
低確	256	256	128	256	256	256	256	256	256	256
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	224	224	224	224
高確B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
高確C	256	256	32	32	32	32	32	32	32	32

(E)状態移行抽籤テーブル(BB終了時時)

抽籤結果	移行前の抽籤結果		抽籤値	
	低確	高確	低確	高確
低確	128	0	0	0
高確保証なし	0	0	0	0
高確A	0	0	0	0
高確B	124	224	0	64
高確C	4	32	256	0

(F)状態移行抽籤テーブル(CZ終了時時)

抽籤結果	移行前の抽籤結果		抽籤値	
	低確	高確	低確	高確
低確	128	0	0	0
高確保証なし	0	0	0	0
高確A	0	256	0	0
高確B	0	0	0	0
高確C	0	0	0	0

10

20

30

40

50

【図 2 1 9】

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 2 2 0】

モード別OZ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OZ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。

10

20

【図 2 2 1】

モード別OZ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,wVQ_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
:		
dNRMVCL 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
:		
dNRMVCH 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 2 2 2】

(A)BB当籤時状態別OZ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)								
	通常役、ベル	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(B)BB当籤時状態別OZ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)								
	通常役、ベル	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役
非当籤	256	254	254	254	192	128	128	128	256
当籤	0	2	2	2	64	128	128	128	0

(C)BB当籤時状態別OZ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)								
	通常役、ベル	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役	当籤役
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	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OZ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。

30

40

50

【図 2 2 3】

(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 はすれ	抽籤用ラブリ はすれ	通常入	弱入カ	弱チリ	弱チカワリ	強入カ	強チリ	強チカワリ	強ペル	チカワ	7抽い	BAR抽い
256	256	255	255	255	255	224	192	192	192	255	256	256
0	0	0	1	1	1	92	64	64	64	1	0	0

(B) 状態別CZ抽籤テーブル(設定1、2(低設定)、高確率時用)

	抽籤用フリップ はす	抽籤結果	抽籤した 番号	抽入カ 番号	抽子ノリ 番号	露キマスに 抽入カ	露キマスに 抽ナレ	露キマスに 抽ベル	フェイス	7抽い	BAR横い
非常識 当選	0	0	0	266	254	254	192	128	128	254	256
非常識 当選	0	0	2	2	2	2	64	128	128	2	0

(C) 状態別CZ抽籤テーブル(設定1、2(低設定)、超高確率時)

	抽籤結果 はすれ	通常入	頭上カ	懸チー	器サバツ	強スガ	強チエー	強サバツ	強ヘル	フェイフ	7捕い	BAR捕い
抽籤用フラグ	255	255	192	192	192	128	0	0	192	255	255	
抽籤結果 非常当籤	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)、低確率時用)

抽籤結果	はすれ	通常型	朝ズイカ	朝ズジー	朝ズスリカ	強サエー	強サズリカ	強サハル	フェイト	BAR
非常当籤	296	256	253	253	216	178	176	176	253	256
当籤	0	0	3	3	3	40	80	80	3	0

(E) 状態別OZ抽籤テーブル(設定5、6(高設定)、高確率時用)

抽籤結果	抽籤用フラグ	はすれ	通常入	入賞スカ	弱チー	弱チンゾル	強スカ	強チー	強チンゾル	進ハル	フイフ	7柄目	BAR柄目
非当籤	256	256	250	250	176	98	98	250	256	256	256	256	256
当籤	0	0	6	6	6	160	160	160	6	0	0	0	0

(F) 状態別CZ抽籤テーブル(設定5.6(高設定)、超高確率時用)

抽籤結果		抽籤用フランク						
はすれ	通常	7/7	弱さ	7/7	弱さ	7/7	弱さ	7/7
252	252	176	176	96	0	0	176	252
4	4	80	80	180	256	256	180	4

【圖 2 2 4】

CZ前兆ゲーム数抽籤テーブル

抽籤結果	BB非當籤時	BB當籤時
0G	0	6
5~8G	0	
9~12G	16	1
13~20G	48	3
21~28G	176	13
29~30G	16	1
31~34G	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 2 2 5】

(A)BB当籤時ART抽籤デ－ブル(NBB当籤、状態:通常or高確時用)

	抽換用フлаг(BB当選時に登録して当選した応募者に限じた抽換用フлаг)							
抽換結果	通常ガール	ペル ガール	萌ガール	弱+αスプ	強+αスプ	強ガール	強+αスプ	強+αスプ
当選	254	264	254	254	254	254	254	254
非当選	2	2	2	2	2	2	2	2
未当選								
リチアアップ								254
補完ガール								0
合計	256	266	256	256	256	256	256	254

(B)BB当籤時ART抽籤テーブル(CBB当籤、状態:通常or高確時用)

抽籤用フラガ	抽籤用フラガ(BB当選時に賞状として当選したと賞状に応じた抽籤用フラガ)
非常当籤	0
非当籤	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)

[illegible]

※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 2 2 6】

(A) 通常時ART抽籤グループ(低設定、状態:低確or高確時用)

[illegible]

(B) 通常時ART抽籤デューブル(低設定: 状態: 超高速時 or CZ前兆時 or ART前兆時用)

抽籤結果	はずれ	通常	ハル	朝スカ	朝チレ	朝チヤスワ	朝スカ	朝チレ	朝チヤスワ	連ハル	7月	7月	BAR
当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256	240	256	0	0
非常籤	0	0	0	0	0	0	0	4	16	16	16	256	256

(C) 通常時ART抽籤テーブル(低設定、通常フラグ間時用)

[illegible]

(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	はずれ	通常	ハム	弱スハ	弱スエ	弱サスハ	強スハ	強スエ	強サスハ	強ハ	7期い	BAR総い
当籤	0	0	0	0	0	0	0	5	10	10	0	256
非当籤	286	286	286	286	256	256	251	246	246	246	256	0

(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	はすれ	通常賞	7等	弱オシロ	弱オシロ	強オシロ	強オシロ	強オシロ	7等	BAB抽い
抽籤用ラッパ	0	0	0	0	0	0	8	32	32	0	256
抽籤結果	256	256	296	296	256	256	248	224	224	256	0
非常當	0	0	0	0	0	0	8	32	32	0	256
当	0	0	0	0	0	0	8	32	32	0	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	当選者	当落者	抽籤用フラグ(特に出ているBBと重複している当落役に不応じ抽籤用フラグ)	強ハズレ	強ハズレ	強ハズレ	7強い	BAR揃い
0	0	0	0	0	8	32	32	0	256
非当選	256	256	256	256	248	224	224	256	0
当選	256	256	256	256	248	224	224	256	258

【図 2 2 7】

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 2 2 8】

(A)CZ中ART抽籤テーブル(初当たりCZ、かつ、残りゲーム以上時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	0	0	0	0	0	0	0
当籤	2	2	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)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	0	0	0	0	0	0	0
当籤	32	32	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)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	0	0	0	0	0	0	0
当籤	0	0	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)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	0	0	0	0	0	0	0
当籤	32	1	256	32	256	256	256	256	256

【図 2 2 9】

(E)CZ中ART抽籤テーブル(CZ(ART後)、かつ、ナビ高確時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	0	256	0	256	0	0	0	256	0
当籤	256	1	256	32	256	256	256	32	256

(F)CZ中ART抽籤テーブル(CZ(ART後)終了の次遊技用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	0	256	0	0	0	256	0
当籤	0	0	256	256	256	256	256	0	256

(G)CZ中ART抽籤テーブル(特殊CZ、かつ、非ナビ高確時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	128	240	0	128	0	0	0	128	0
当籤	128	16	256	128	256	256	256	128	256

(H)CZ中ART抽籤テーブル(特殊CZ、かつ、ナビ高確時用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	0	240	0	128	0	0	0	128	0
当籤	256	16	256	128	256	256	256	128	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 2 3 0】

(A)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:低確の高確、かつ、非ナビ高確中用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	256	256	256	252	252	256	0
当籤	0	0	0	0	1	4	4	0	256

(B)ART中ストック抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:低確の高確、かつ、ナビ高確中用)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	256	256	255	252	252	256	0
当籤	0	0	0	0	1	4	4	0	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)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	256	256	240	224	224	256	0
当籤	0	0	1	0	16	32	32	0	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)

抽籤用フラグ									
抽籤結果	はずれ	通常時	ハズレ	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々	弱々
非当籤	256	256	256	256	240	224	256	224	0
当籤	1	0	1	0	0	16	32	0	256

10

20

30

40

50

【図 2 3 1】

(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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256	256
当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ
非当籤	255	256	256	256	240	224	256	224	256	256	0
当籤	1	0	1	0	0	16	32	0	32	0	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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ
非当籤	128	224	128	256	256	0	0	256	256	0	256
当籤	128	32	128	0	0	256	256	0	256	0	256

【図 2 3 3】

(A)ART中BB当籤時ストック抽籤テーブル(状態:促進or高確、又は、EP中の転落モード:保証なし時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ
非当籤	252	252	252	252	252	252	252	252	252	252	256
当籤	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

(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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ
非当籤	224	224	224	224	224	224	224	224	224	224	0
当籤	32	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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ
非当籤	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192	0
当籤	64	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後の次遊技)、又は、EP中の転落モード:ロング時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ
非当籤	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
当籤	256	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準備中時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ
非当籤	252	252	252	252	252	252	252	252	252	252	0
当籤	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	256

【図 2 3 2】

(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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ
非当籤	256	256	256	255	224	192	192	192	256	0	0
当籤	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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ
非当籤	255	256	256	255	224	192	192	192	256	0	0
当籤	1	0	1	0	1	32	64	0	64	0	256

(J)ART中ストック抽籤テーブル(ART準備中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ
非当籤	256	256	256	256	255	252	252	252	256	256	256
当籤	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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常ワ、ベル	弱スハ	弱サハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ	弱ハ	弱ヤハ
非当籤	256	256	256	256	240	224	224	224	256	0	256
当籤	0	1	0	0	0	16	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 2 3 4】

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
ストック+1	0	252	254	224	0	248
ストック+2	248	4	2	32	224	8
ストック+3	8	0	0	0	32	0

当籤契機	内容
初当り	通常中、CZ前兆中、ART前兆中、初当たりCZ中、通常フラグ間、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

10

20

30

40

50

特殊OZ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

(A)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイムミング:通常時、OZ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4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ランク4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(B)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイムミング:通常時、OZ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 (NEB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	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ランク4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(C)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイムミング:通常時、OZ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	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128
ランク2	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116
ランク3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
ランク4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

(D)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイムミング:ART準備中)

抽籤結果	抽籤用フラグ (BB非当籤時)			
	はずれ	弱4倍	弱4倍	弱4倍
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(当籤タイムミング:ART準備中)

抽籤結果	抽籤用フラグ (NEB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	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ランク4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(F)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイムミング: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	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128
ランク2	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116
ランク3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
ランク4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

(G)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイムミング:EP中)

抽籤結果	抽籤用フラグ (BB非当籤時)									
	はずれ	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192
ランク2	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
ランク3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ランク4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

(H)ART当籤時ランク抽籤テーブル(当籤タイムミング:EP中)

抽籤結果	抽籤用フラグ (NEB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	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128
ランク2	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116
ランク3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
ランク4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

(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	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍	弱4倍
ランク1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ランク2	230	230	230	230	230	230	230	230	230	230
ランク3	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
ランク4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

【図 2 3 9】

(J)ART 当籤時ラング抽籤テーブル(当籤タイミング:GZ中)

抽籤用フラグ (BB非当籤時)											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
ラング1	230	230	230	230	230	0	0	0	0	0	0
ラング2	24	24	24	24	230	230	230	230	230	0	24
ラング3	1	1	1	1	24	24	24	24	24	0	230
ラング4	1	1	1	1	2	2	2	2	2	285	1

(K)ART 当籤時ラング抽籤テーブル(当籤タイミング:GZ中)

抽籤用フラグ (NBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
ラング1	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0	0
ラング2	116	116	116	230	128	128	128	128	128	128	0
ラング3	10	10	10	10	24	116	116	116	116	230	0
ラング4	2	2	2	2	12	12	12	12	12	26	0

(L)ART 当籤時ラング抽籤テーブル(当籤タイミング:GZ中)

抽籤用フラグ (GBと重複して当籤した当籤役に応じた抽籤用フラグ)											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
ラング1	128	128	128	128	0	0	0	0	0	0	0
ラング2	116	116	116	116	128	0	0	0	0	0	0
ラング3	10	10	10	10	128	0	0	0	0	0	0
ラング4	2	2	2	2	12	26	26	26	26	230	0

【図 2 4 0】

(M)ART 当籤時ラング抽籤テーブル(当籤タイミング:フラグ間状態)

抽籤用フラグ (待ち続いているBBと重複している当籤役に応じた抽籤用フラグ)											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
ラング1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192	0
ラング2	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	0
ラング3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	192
ラング4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	64

(N)ART 当籤時ラング抽籤テーブル(当籤タイミング:BB中)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
ラング1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192	0
ラング2	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	0
ラング3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	192
ラング4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	64

(O)ART 当籤時ラング抽籤テーブル(当籤タイミング:複数ストックした場合の2つ以降)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
ラング1	230	230	230	230	230	230	230	230	230	230	0
ラング2	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	0
ラング3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	230
ラング4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	230

【図 2 4 1】

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 2 4 2】

(A)ラング決めART 中ラング昇格抽籤テーブル(非ナビ高確時用)

抽籤用フラグ (BB非当籤時)											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
維持	192	254	0	192	0	0	0	0	0	192	0
ラング+1	62	0	248	62	248	248	248	248	62	192	192
ラング+2	1	1	7	1	7	7	7	7	7	1	56
ラング+3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8

(B)ラング決めART 中ラング昇格抽籤テーブル(ナビ高確時用)

抽籤用フラグ (BB非当籤時)											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
維持	0	254	0	192	0	0	0	0	0	192	0
ラング+1	248	0	248	62	248	248	248	248	62	192	192
ラング+2	7	1	7	1	7	7	7	7	7	1	56
ラング+3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8

(C)ラング決めART 中ラング昇格抽籤テーブル(BB当籤時用)

抽籤用フラグ (BB当籤時)											
抽籤結果	はずれ	通票ワ、ベル	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ	密スハ
維持	0	254	0	192	0	0	0	0	0	192	0
ラング+1	192	192	192	192	192	192	192	192	192	192	0
ラング+2	56	56	56	56	56	56	56	56	56	56	128
ラング+3	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	128

【図 2 4 3】

(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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常フラグ	ベル	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ
非当籤	255	256	224	224	255	255	255	192	192	256	256
ナビ高確+5G	0	0	28	0	0	0	56	56	0	0	0
ナビ高確+10G	1	0	4	1	1	1	8	8	1	0	0

(B)ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:高確時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常フラグ	ベル	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ
非当籤	224	255	224	224	252	252	252	128	128	224	256
ナビ高確+5G	28	1	28	28	0	0	112	112	28	0	0
ナビ高確+10G	4	0	4	4	4	4	16	16	4	0	0

(C)ナビ高確ゲーム数獲得抽籤テーブル(通常ART、かつ、状態:超高確時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常フラグ	ベル	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ
非当籤	128	243	128	128	0	0	0	0	0	128	256
ナビ高確+5G	112	13	112	112	224	224	128	128	112	0	0
ナビ高確+10G	16	0	16	16	32	32	128	128	16	0	0

【図 2 4 4】

(A)CZゲーム数獲得抽籤テーブル(ART準備中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ
非当籤	256	192	0	128	0	0	0	0	0	256	0
CZ+5G	0	56	224	112	224	0	0	0	0	0	0
CZ+10G	0	6	28	14	28	224	224	224	224	0	0
CZ+20G	0	1	3	1	3	28	28	28	28	0	0
CZ+30G	0	1	1	1	1	4	4	4	4	0	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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ
非当籤	256	224	256	192	128	0	0	0	0	0	0
CZ+5G	0	28	0	56	112	224	224	224	224	224	224
CZ+10G	0	2	0	6	14	28	28	28	28	28	28
CZ+20G	0	1	0	1	1	3	3	3	3	3	3
CZ+30G	0	1	0	1	1	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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ	弱スロ	弱チャイ
非当籤	224	224	256	192	128	0	256	0	0	0	0
CZ+5G	28	0	56	112	224	0	224	0	224	224	224
CZ+10G	2	0	6	14	28	0	28	0	28	28	28
CZ+20G	1	0	1	1	3	0	3	0	3	3	3
CZ+30G	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1

※ CZ中のA・B・Cで当籤又はCZ中のA・B・Cでストップ放出するとCZゲーム数獲得

抽籤結果		抽籤値
CZ+5G		248
CZ+10G		8

【図 2 4 5】

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 2 4 6】

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

10

20

30

40

50

【図 2 4 7】

(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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常フラグ	ハズレ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ
保証なし	192	256	0	192	0	0	0	256	256	0	0
ショット	63	0	63	252	240	240	0	0	0	255	0
ロング	1	0	1	4	16	16	0	0	0	0	1

※ EP継続時:保証なし時の6枚転落リブ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:ショット時用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常フラグ	ハズレ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ
保証なし	0	0	0	0	0	0	0	248	248	248	0
ショット	248	256	248	224	192	192	8	8	8	8	8
ロング	8	0	8	32	64	64	0	0	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)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	はずれ	通常フラグ	ハズレ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ	強スガ
保証なし	0	0	0	0	0	0	0	82	82	0	0
ショット	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロング	256	256	256	256	256	256	256	204	204	256	256

※ BB当籤時は抽籤を行わない。

【図 2 4 8】

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	ショット	ロング	保証なし	ショット	ロング
保証なし	0	0	0	0	0	0
ショット	240	192	0	224	128	0
ロング	16	64	256	32	128	256

10

20

【図 2 4 9】

(A)BB中ART抽籤テーブル(通常BB、又は、ART中BB中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	CBBハズレ	中ハズレ	強ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
非当籤	256	256	256	252	252	252	4	0	256	256	0
当籤	0	0	0	4	4	4	0	0	0	0	255

※ 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)

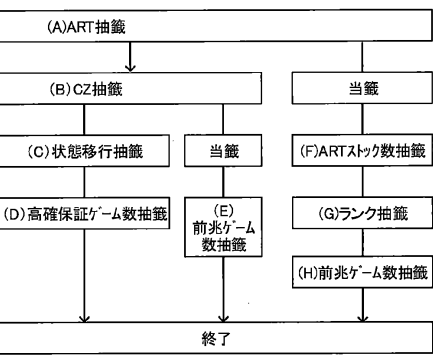
抽籤用フラグ											
抽籤結果	CBBハズレ	中ハズレ	強ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
非当籤	256	256	256	148	148	148	256	256	256	256	0
当籤	0	0	0	110	110	110	0	0	0	0	0

(C)BB中EPストック抽籤テーブル(ART中BB中用)

抽籤用フラグ											
抽籤結果	CBBハズレ	中ハズレ	強ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
非当籤	256	256	256	148	148	148	256	256	256	256	0
当籤	0	0	0	110	110	110	0	0	0	0	255

【図 2 5 0】

通常状態中の抽籤内容



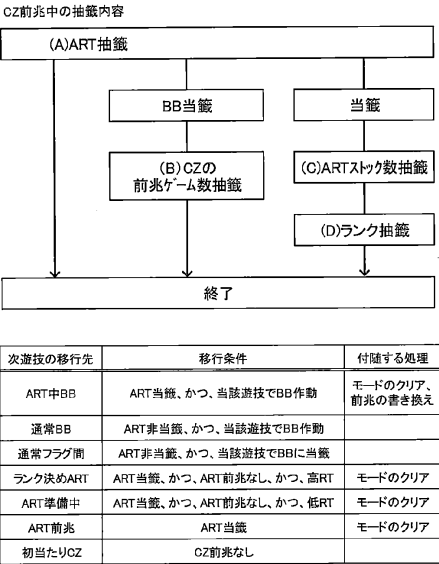
次遊技の移行先	移行条件	付随する処理
ART中BB	ART当籤、かつ、当該遊技でBB作動	モード、状態をクリア
通常BB	ART非当籤、かつ、当該遊技でBB作動	
通常フラグ間	当該遊技でBBに当籤	
ART前兆	ART当籤	モード、状態をクリア
CZ前兆	CZ当籤	状態をクリア

30

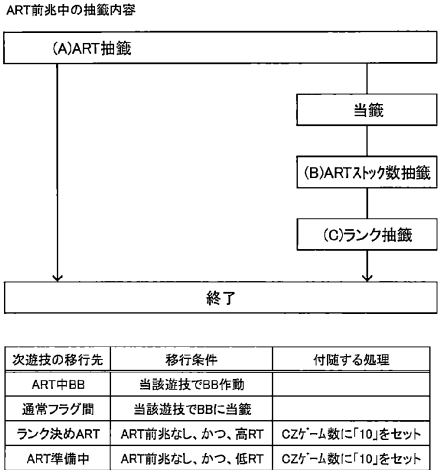
40

50

【図 2 5 1】



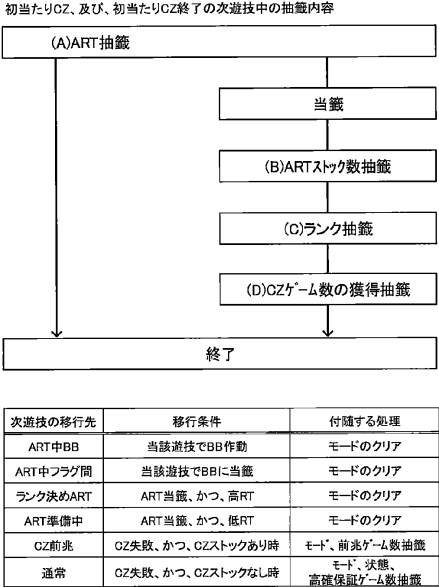
【図 2 5 2】



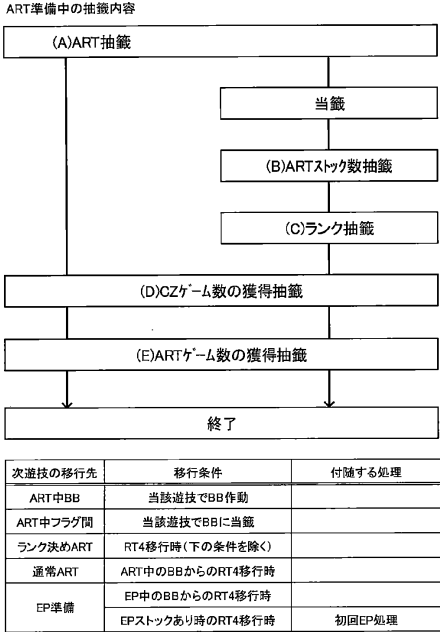
10

20

【図 2 5 3】



【図 2 5 4】

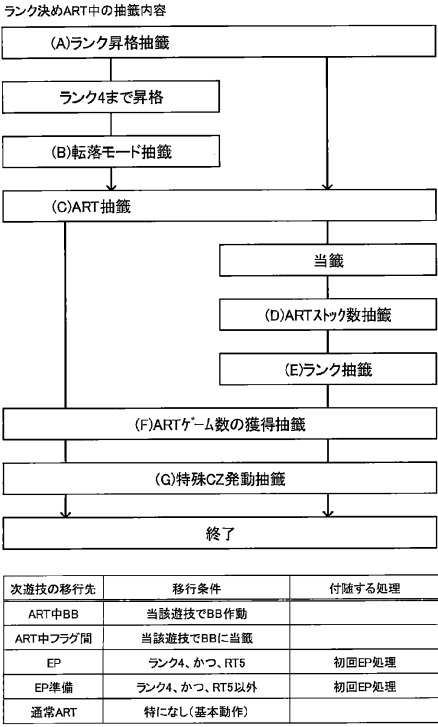


30

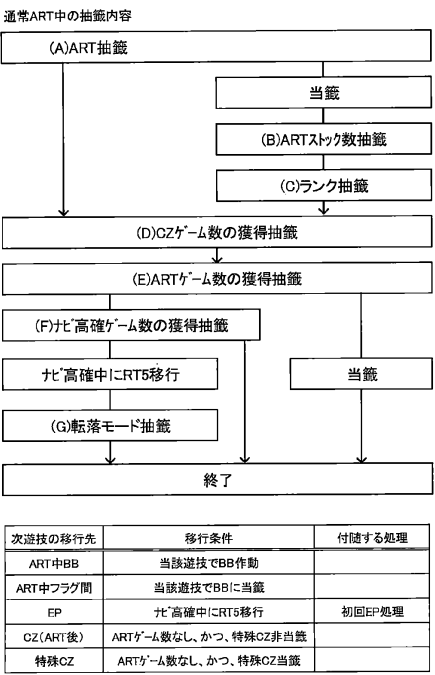
40

50

【図 2 5 5】



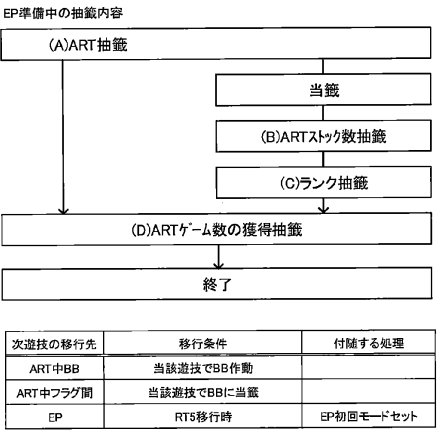
【図 2 5 6】



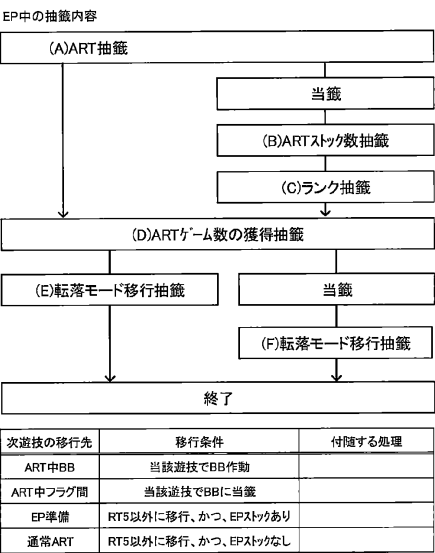
10

20

【図 2 5 7】



【図 2 5 8】

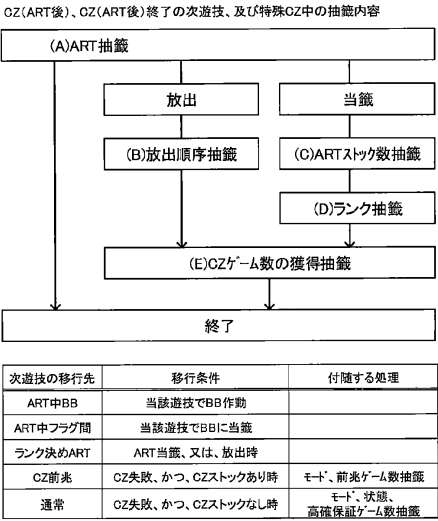


30

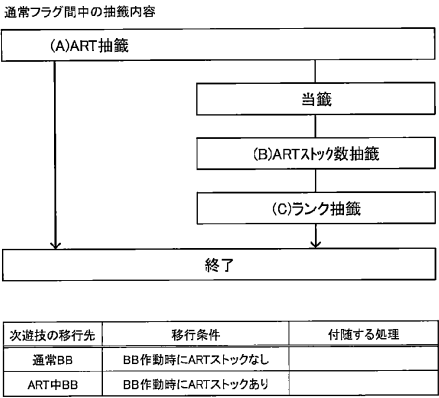
40

50

【図 2 5 9】



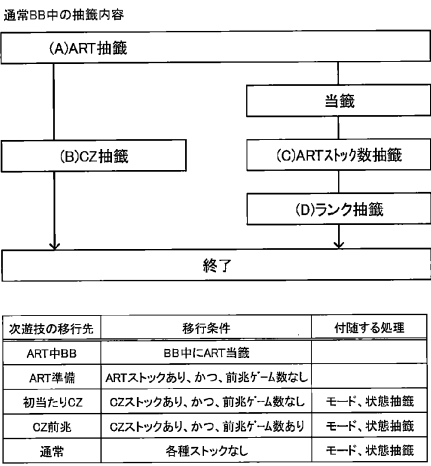
【図 2 6 0】



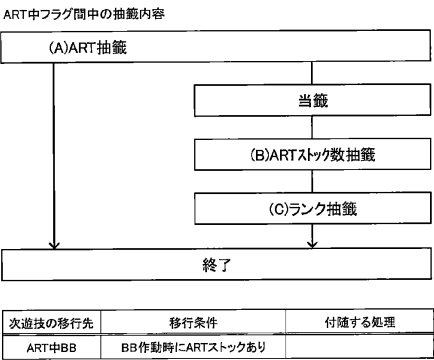
10

20

【図 2 6 1】



【図 2 6 2】

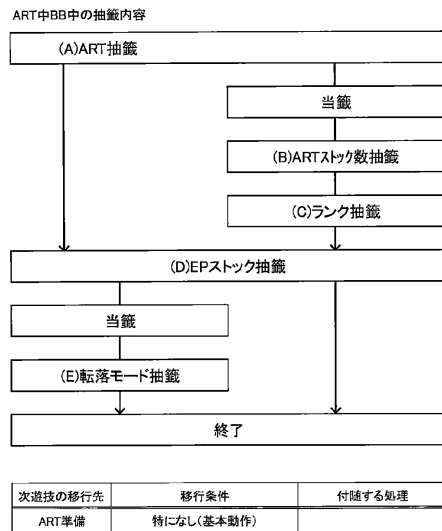


30

40

50

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

(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						

10

20

【図 2 6 5】

(A) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例1

残りCZゲーム数	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	...	テーブルA								
ランク抽籤	...	テーブルZ								
ストックなし時										
ART抽籤	...	テーブルB								
ランク抽籤	...	テーブルY								

(B) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例2

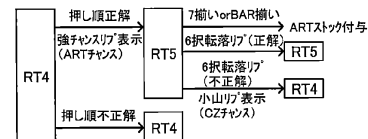
残りCZゲーム数	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	...	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE				
ランク抽籤	...	テーブルV	テーブルW	テーブルX	テーブルY	テーブルZ				
ストックなし時										
ART抽籤	...	テーブルF	テーブルG	テーブルH	テーブルI	テーブルJ				
ランク抽籤	...	テーブルQ	テーブルR	テーブルS	テーブルT	テーブルU				

(C) CZ中のストックの有無と各抽籤との関係例3

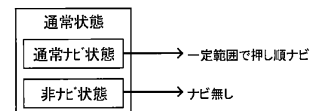
残りCZゲーム数	...	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ストックあり時										
ART抽籤	...	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE				
ランク抽籤	...	テーブルX	テーブルY	テーブルZ						
ストックなし時										
ART抽籤	...	テーブルF	テーブルG	テーブルH						
ランク抽籤	...	テーブルU	テーブルV	テーブルW						

【図 2 6 6】

(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



30

40

50

【図 2 6 7】

[illegible]

【圖 2 6 8】

(A) 押し順ベル当籤時のRT制御

当班股	園病組合せ(押し順)				
	123	132	213	321	321
F.123△A	8枚	RT0移行	1/4で8枚 3/4でRT2移行		
F.123△B					
F.132△A					
F.132△B					
F.213△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△B					
F.231△A					
F.231△B					
F.312△A	1/4で8枚 3/4でRT2移行	RT0移行	8枚	8枚	
F.312△B					
F.321△A					
F.321△B					

(B) 押し順ヘル当籤時のRT制御の別例1

当置役	因柄組合せ(押し頂番)					
	123	132	213	231	312	321
F.123△A	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	RTD移行			
F.123△B						
F.123△C						
F.123△D						
F.132△A	1/4で8枚 3/4でRT2移行	8枚	RTD移行			
F.132△B						
F.132△C						
F.132△D						
F.213△A	RTD移行	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	RTD移行		
F.213△B						
F.213△C						
F.213△D						
...	...					

10

20

【図 2 6 9】

(C) 押し順ベル当籤時のRT制御の別例2

当番役	図例組合せ(押し順係)					
	123	132	213	231	312	321
F.123<A>	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	1/4で8枚			
F.123			3/4でRT0移行			
F.123<C>						
F.123<D>						
F.132<A>	1/4で8枚 3/4でRT2移行	8枚	1/4で8枚			
F.132			3/4でRT0移行			
F.132<C>						
F.132<D>						
F.213<A>	1/4で8枚 3/4でRT0移行	8枚	1/4で8枚 3/4でRT2移行	1/4で8枚		
F.213				3/4でRT0移行		
F.213<C>						
F.213<D>						
...	...					

(D) 押し順ヘル当籤時のRT制御の別例3

当機位	団柄組合せ(押し順番)					
	123	132	213	231	312	321
F.123 ^a /A						
F.123 ^a /B	8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1/4で8枚 3/4でRT0移行			1枚
F.123 ^a /C						
F.123 ^a /D						
F.132 ^a /A	1/2で8枚 1/2でRT2移行	8枚	1/2で8枚 1/2でRT2移行	1枚	1/4で8枚 3/4でRT0移行	
F.132 ^a /B						
F.132 ^a /C						
F.132 ^a /D						
F.213 ^a /A				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 ^a /B	1/4で8枚 3/4でRT0移行		8枚			
F.213 ^a /C						
F.213 ^a /D						

【図 270】

(A)ナビ高確ゲーム数の更新例1

[illegible]

(B) ナビ高確ゲーム数の更新例2

[illegible]

(C)ナビ高確ゲーム数の更新例3

[illegible]

30

40

【図 2 7 1】

(A) ナビ高確の有無と継続CZ中のART抽籤(3択昇格リブ当籤時)

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	通常リブ	強チャンスリブ
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択昇格リブ当籤時)

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	通常リブ	強チャンスリブ
昇格抽籤	維持	+1以上

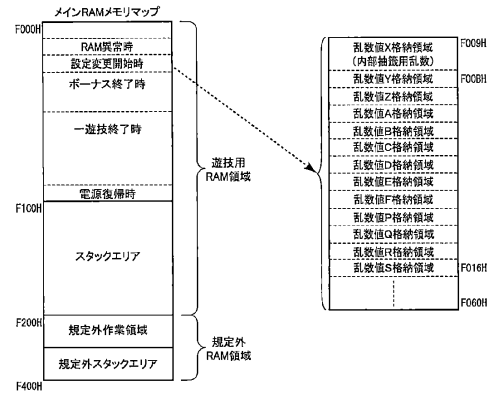
(C) ナビ高確の有無とランク決めART中の昇格抽籤2(はずれ時)

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	フェイス7.7揃い、BAF揃い	
昇格抽籤	昇格確率高い	
フラグの当籤確率	低い	高い

【図 2 7 2】



10

20

【図 2 7 3】

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	wRANDOMBS	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	wRANDOMF:	DS	1	; 乱数値 F 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15969	F012	wRANDOMP:	DS	1	; 乱数値 P 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15971	F013	wRANDOMQ:	DS	1	; 乱数値 Q 格納領域 (出玉抽籤用乱数)
15972	F014	wRANDOMR:	DS	1	; 乱数値 R 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 2 7 4】

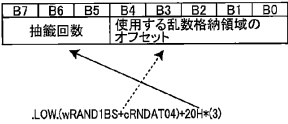
状態移行抽籤テーブル(BB終了時)				
dBDDMCGB	EQU	\$		
	DB		LOW(wRANDOMBS+RANDAT04)+20H(3)	; 抽籤乱数+抽籤回数
	DB		LOW(wDDM_STS	; 抽籤パラメータ(テーブルオフセット)
;				
	DB		(80H)+dBDDMC_L-\$	
	DB		(80H)+dBDDMC_H-\$	
;				
dBDDMC_L	EQU	\$		
	DB		00000101B	
	DB		124	
	DB		3	
;				
dBDDMC_H	EQU	\$		
	DB		00000101B	
	DB		224	
	DB		cHITABS	

30

40

50

【図 2 7 5】

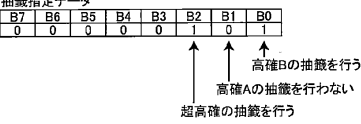


【図 2 7 6】

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	cRANDAT01	EQU	11	: 0F016H
2821	000B	cRANDAT02	EQU	11	: 0F016H
2822	000B	cRANDAT03	EQU	11	: 0F016H
2823	0000	cRANDAT04	EQU	0	: 0F00BH
2824	0000	cRANDAT05	EQU	0	: 0F00BH
2825	0006	cRANDAT06	EQU	6	: 0F011H
2826	0004	cRANDAT07	EQU	4	: 0F00FH
2827	0004	cRANDAT08	EQU	4	: 0F00FH
2828	0004	cRANDAT09	EQU	4	: 0F00FH
2829	0001	cRANDAT10	EQU	1	: 0F00CH
2830	0005	cRANDAT11	EQU	5	: 0F010H
2831	0005	cRANDAT12	EQU	5	: 0F010H
2832	0005	cRANDAT13	EQU	5	: 0F010H
2833	0005	cRANDAT14	EQU	5	: 0F010H
2834	0005	cRANDAT15	EQU	5	: 0F010H
2835	0003	cRANDAT16	EQU	3	: 0F00EH
2836	0004	cRANDAT17	EQU	4	: 0F00FH
2837	0004	cRANDAT18	EQU	4	: 0F00FH
2838	0007	cRANDAT19	EQU	7	: 0F012H
2839	000A	cRANDAT20	EQU	10	: 0F015H
2840	0000	cRANDAT21	EQU	0	: 0F00BH
2841	0001	cRANDAT22	EQU	1	: 0F00CH
2842	0001	cRANDAT23	EQU	1	: 0F00CH
2843	000B	cRANDAT24	EQU	11	: 0F016H
2844	0006	cRANDAT25	EQU	6	: 0F011H
2845	000B	cRANDAT26	EQU	11	: 0F016H
2846	0001	cRANDAT27	EQU	1	: 0F00CH
2847	0001	cRANDAT28	EQU	1	: 0F00CH
2848	0000	cRANDAT29	EQU	0	: 0F00BH
2849	000B	cRANDAT30	EQU	11	: 0F016H
2850	000B	cRANDAT31	EQU	11	: 0F016H
2851	0006	cRANDAT32	EQU	6	: 0F011H
2852	0002	cRND_NAV	EQU	2	: 0F00DH
2853	0002	cRND_ZNG	EQU	2	: 0F00DH

10

【図 2 7 7】



【図 2 7 8】

BB中ART抽籤テーブル(通常BB又はART中BB中用)			
dBBSVOTB	EQU	\$	LOW(wRAND1BS+cRANDAT15)*20H*(0)
DB			LOW.wDDMFLG_C
DB	cPRB_0		:0.Aスレ
DB	cPRB_4		:1.EP役
DB	cPRB_HIT		:2.プレイア系

20

30

40

50

【図 279】

当否判定用係数テーブル			
cPRB_HIT	EQU	B0:当否要求、B1:当否(1)・非当否(0)	
cPRB_0	EQU	1*2*(1) ; B0:当否要求、B1:当否	
		0*2*(1) ; B0:当否要求、B1:非当否	
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_180	EQU	(\$-dDDMPRB)*2*(0) ; 34	
DB		180	
cPRB_192	EQU	(\$-dDDMPRB)*2*(0) ; 36	
DB		192	

【図 280】

BB当機時状態別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)+dBH.LOW-\$	[0]通常、低確
DB		(80H)+dBH.HIG-\$	[1]通常、高確
DB		(80H)+dBH.SPH-\$	[2]通常、超高
dBH.LOW	EQU	\$	
DB		cPRB_0 [0]ハズレ&プレミア系	
DB		cPRB_0 [1]弱レア&弱スィカ	
DB		cPRB_0 [2]強スィカ	
dBH.HIG	EQU	\$	
DB		cPRB_0 [0]ハズレ&プレミア系、低確 [3]強レア&EP役	
DB		cPRB_2 [1]弱レア&弱スィカ	
DB		cPRB_64 [2]強スィカ	
DB		cPRB_128 [3]強レア&EP役	
dBH.SPH	EQU	\$	
DB		cPRB_HIT [0]ハズレ&プレミア系	
DB		cPRB_HIT [1]弱レア&弱スィカ	
DB		cPRB_HIT [2]強スィカ	
DB		cPRB_HIT [3]強レア&EP役	

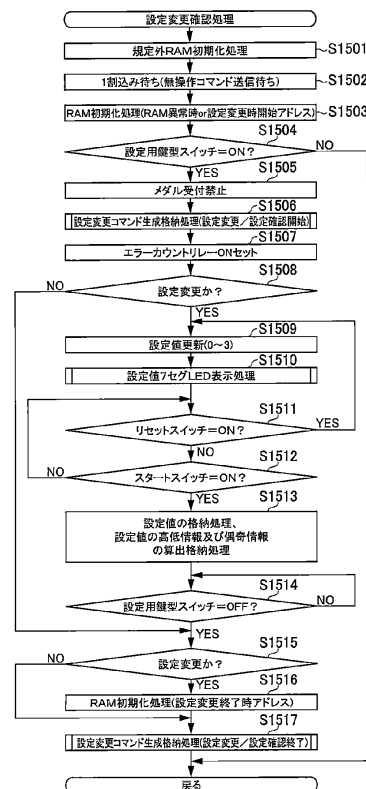
10

20

【図 281】

CZ中ART抽籤テーブル(A)~(H)			
dVGSVOTB	EQU	\$	
DB		.LOW.(wRAND1BS+cRNDAT12)+20H*(0)	
DB		.LOW.wDDMFLG_D ; フラググループD[0]~[3]	
DB		.LOW.wDDMPAR_X ; 遊技状況0~8	
DB		(80H)+dVCVO_0-\$	[0] ハズレ
DB		(80H)+dVCVO_1-\$	[1] 弱レア
DB		(80H)+dVCVO_2-\$	[2] その他レア役系
DB		(80H)+dVCVO_3-\$	[3] プレミア系
dVCVO_0	EQU	\$	[0] ハズレ
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] プレミア系
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 [2] その他レア [3] プレミア系
DB		cPRB_HIT 0:NVC 終了次遊技 ; 8: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】



30

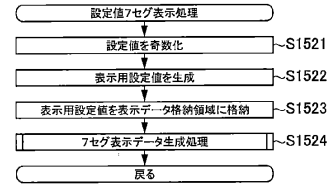
40

50

【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

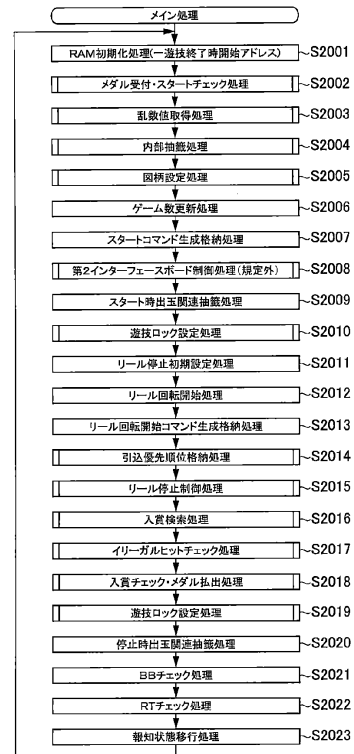
【図 284】



【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】



10

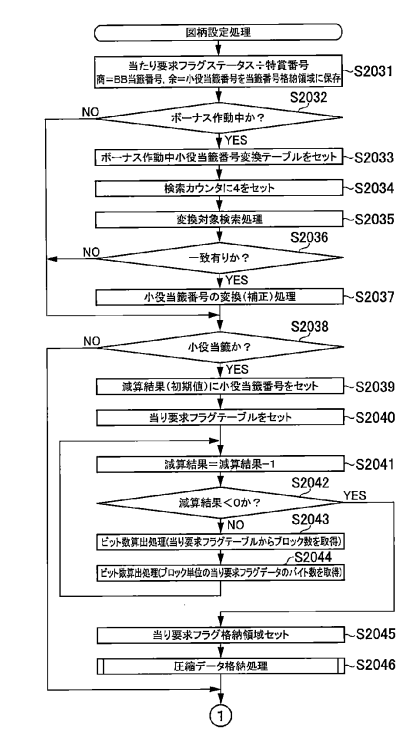
20

30

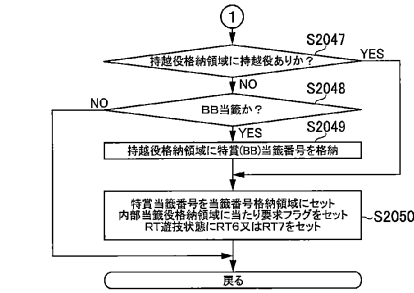
40

50

【図 2 8 7】



【図 2 8 8】



【図 2 8 9】

＝ ボーナス作動中小役当籤番号変換テーブル			
gBBFRRTSLTB	EQU	5	
DB	48		: 強ベル
DB	45		: 共通ベル
DB	3		: 弱チカワ
DB	0		: ハズレ

【図 2 9 0】

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中弱チカワ
0	52	52	BB中ハズレ

10

20

30

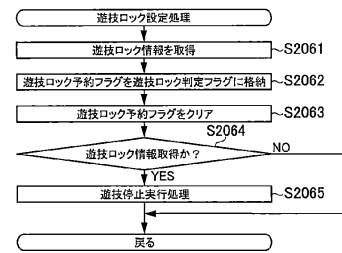
40

50

【図 2 9 1】

LD	HL, dBBFRTSLTB	: ホール動作中 小役当籤番号 交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
CFIR		: 交換対象検索処理

【図 2 9 2】



【図 2 9 3】

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 2 9 4】

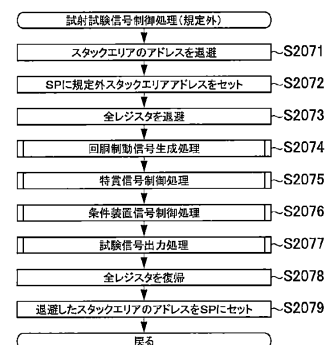
F216	woXOUT0	DS	3	: 規定外出力ポート格納領域
F219	...			: +0 0F4H 条件装置1~8(条件装置番号)
F219	...			: +1 0F5H 特賞信号
F219	...			: +2 0F6H 回胴制動信号

【図 2 9 5】

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(条件装置番号)	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 2 9 6】



10

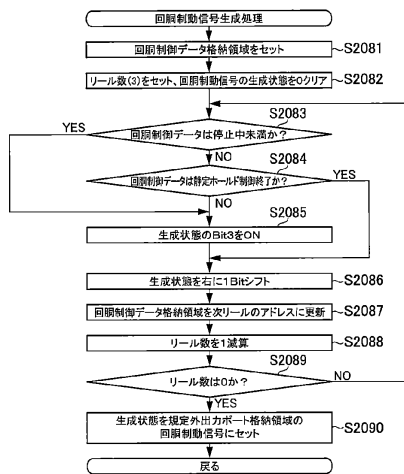
20

30

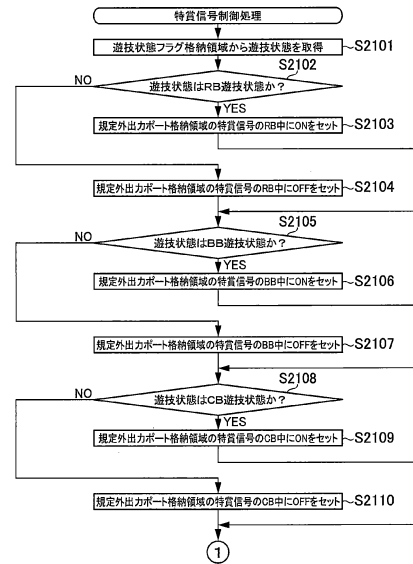
40

50

【図 297】



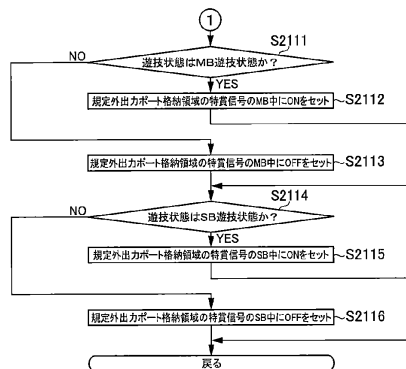
【図 298】



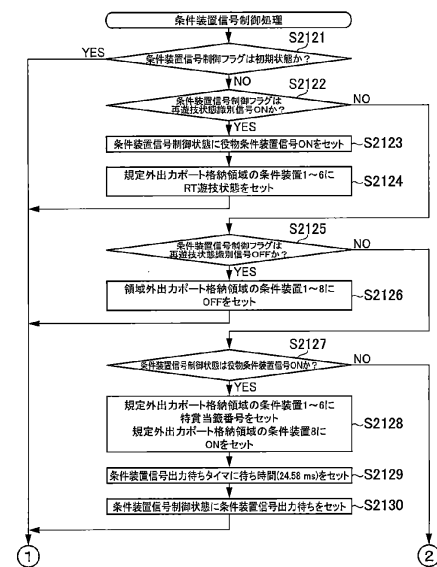
10

20

【図 299】



【図 300】

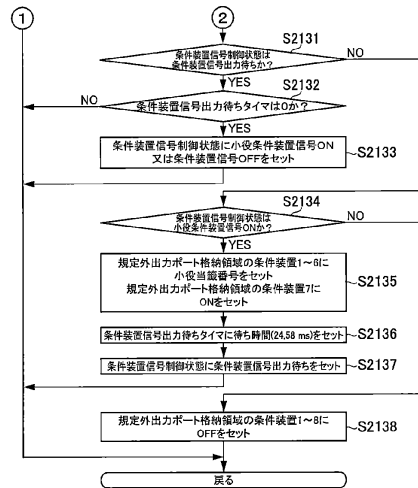


30

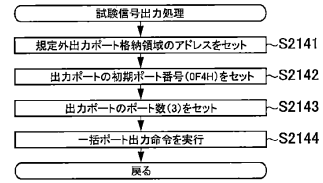
40

50

【図 3 0 1】



【図 3 0 2】



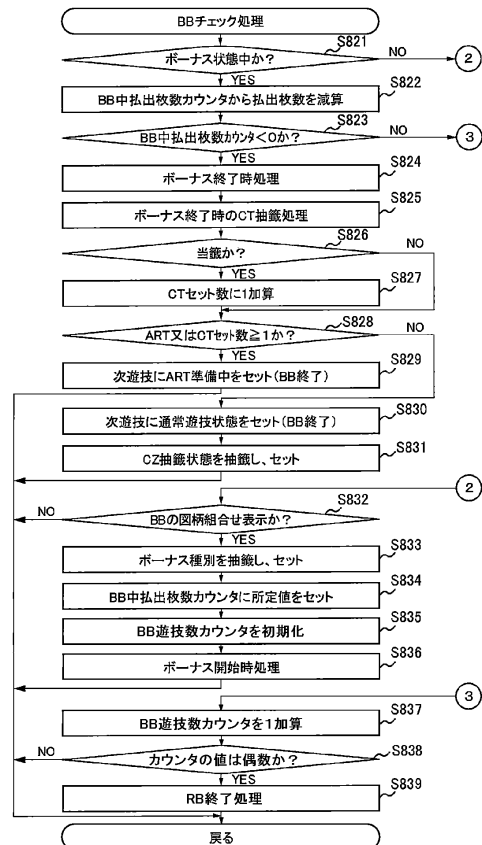
10

20

【図 3 0 3】

LD HL, woXOUT0	: 規定外出力ポート格納領域のアドレスセット
LD BC, 100H*3 + 0F4H	: 初期ポート番号: 0F4H, ポート数: 3
OTICR	: [F4H] ~ [F8H] に一括出力

【図 3 0 4】



30

40

50

【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
プレミアム 「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

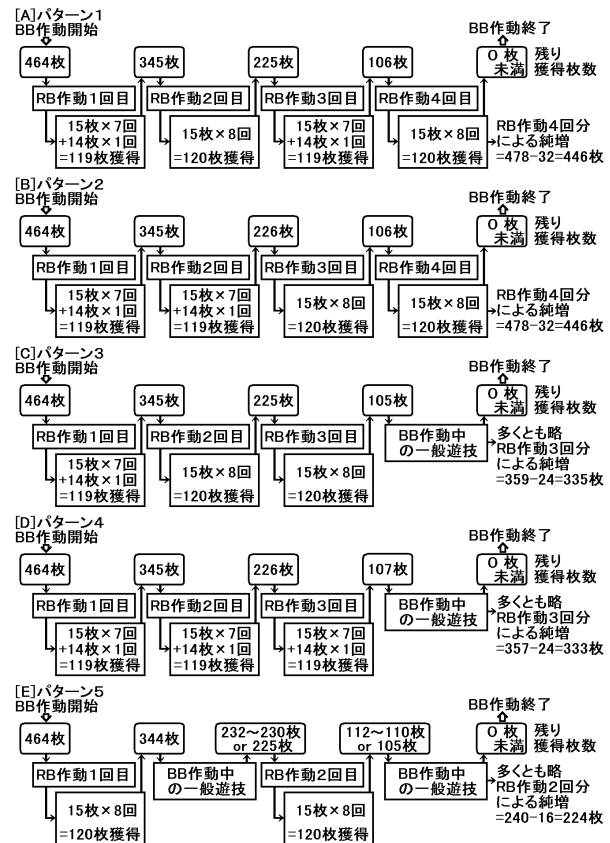
[B] 抽籤値の共通化例2 (CZ抽籤)

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

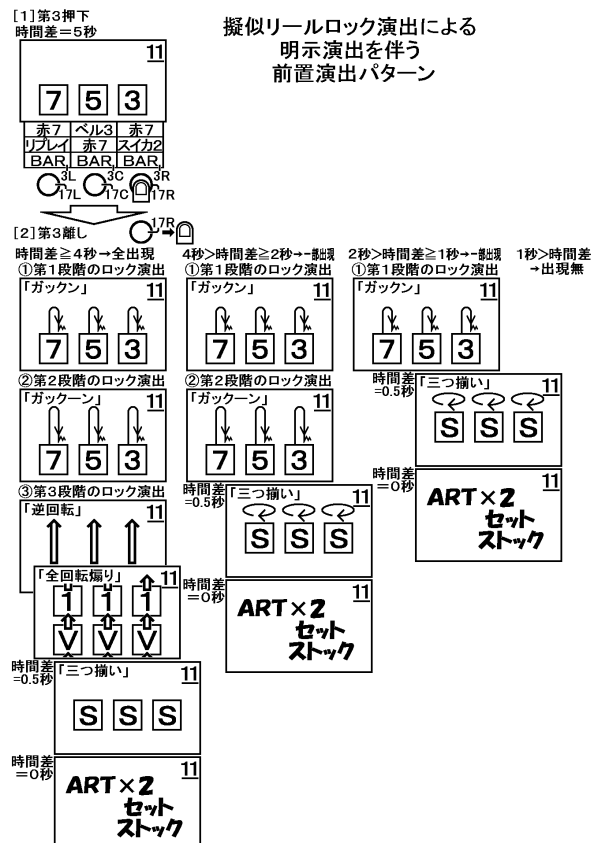
【図306】



10

20

【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

		リプレイタイム状態						
第1の得点		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	
第2の得点		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	0点
	「F_弱チェリブ」	1点	—	2点	3点	3点	—	—
	「F_チャンスリブ」	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_強チェリブ」	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

30

[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

		リプレイタイム状態							
		第1の得点		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5
		第2の得点		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	2点	4点	3点	2点
	「F_弱チェリブ」	1点	—	3点	4点	4点	—	—	—
	「F_チャンスリブ」	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_強チェリブ」	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	—

40

50

【図 3 0 9】

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										有利 区間 非当籤
	ナビ無ゲームの初期継続ゲーム数(G)										
	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 3 1 0】

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 3 1 1】

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)

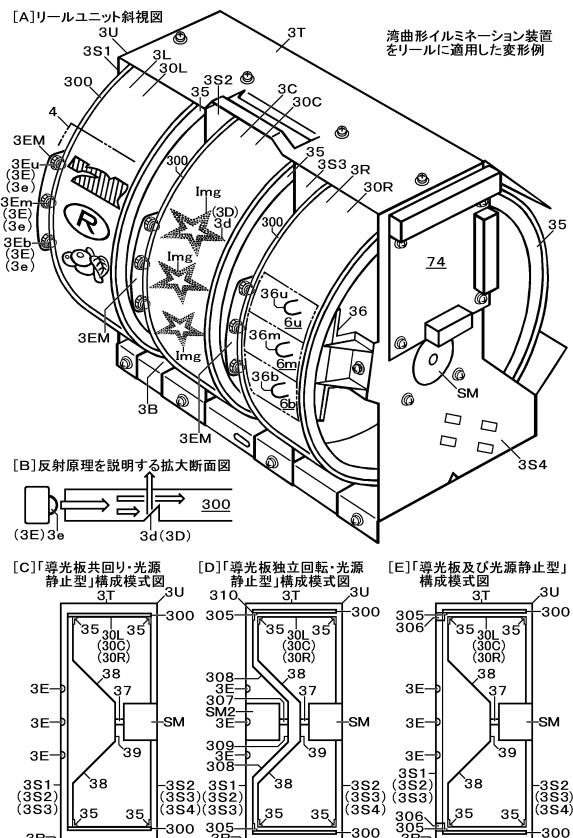
内容	メイン側 ナビデータ						
	1	2	3	11	12	13	14
	サブ側 ナビデータ						
	左第1停止	中第1停止	右第1停止	青7	左第1停止以外	中第1停止以外	右第1停止以外
ベルナビ	F.3択ベル_1st	F.3択ベル_2nd	F.3択ベル_3rd				
維持リブナビ	F.維持リブ_1st	F.維持リブ_2nd	F.維持リブ_3rd				
RT3移行リブナビ							
RT4移行リブナビ							
MD中第1ゲーム目ナビ	F.3択14枚_1st	F.3択14枚_2nd	F.3択14枚_3rd				
MD中第2ゲーム目ナビ				F.3択14枚_1st	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	
維持リブナビ	F.維持リブ_1st	F.維持リブ_2nd	F.維持リブ_3rd	
RT3移行リブナビ				
RT4移行リブナビ				
MD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	
MD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 3 1 2】



10

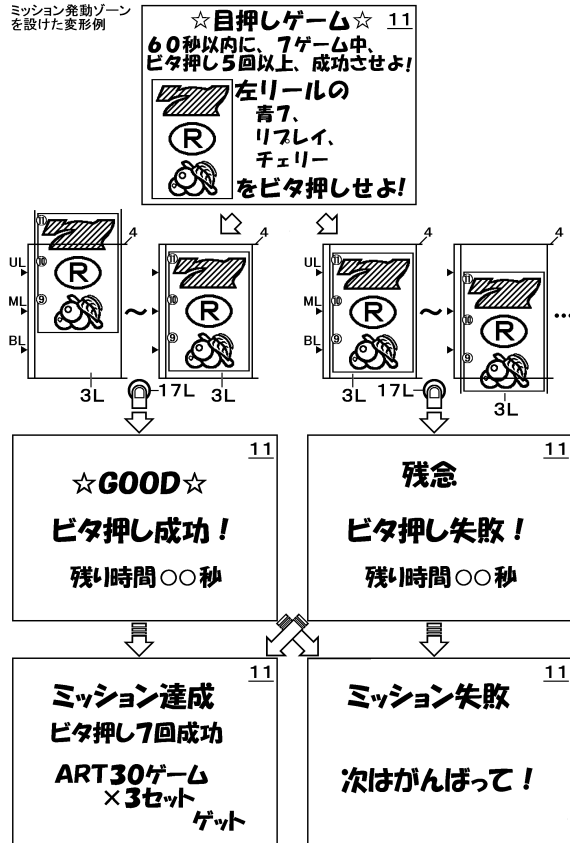
20

30

40

50

【図 3 1 3】

ミッション発動ゾーン
を設けた変形例

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2017-221424 (JP, A)
特開 2013-153900 (JP, A)
特開 2018-29805 (JP, A)
特開 2018-15165 (JP, A)
特開 2019-122626 (JP, A)
特開 2012-130568 (JP, A)
特開 2014-200503 (JP, A)
特開 2017-140305 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A 63 F 5 / 0 4