

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-181240

(P2019-181240A)

(43) 公開日 令和1年10月24日(2019.10.24)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 63 F 5/04 (2006.01)</b>	A 63 F 5/04 6 5 2	2 C 5 1 8
	A 63 F 5/04 6 3 1	
	A 63 F 5/04 6 6 1	

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 132 頁)

(21) 出願番号	特願2019-122970 (P2019-122970)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	令和1年7月1日 (2019.7.1)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
(62) 分割の表示	特願2015-253831 (P2015-253831)の分割		東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
原出願日	平成26年10月17日 (2014.10.17)	(74) 代理人	100145816 弁理士 鹿股 俊雄
		(74) 代理人	100195718 弁理士 市橋 俊規
		(72) 発明者	大瀬良 宏明 東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	小林 諭史 東京都江東区有明三丁目7番26号
		Fターム(参考)	2C518 CA03 DA03 DA06 EA03 EA12 EC01 FA01

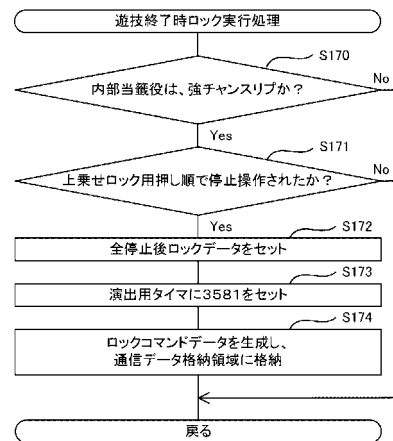
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技内容がわかりにくくなることを防止することができる遊技機を提供する。

【解決手段】所定役が内部当籤役として決定された場合、所定遊技状態においては、所定の停止操作態様が報知される所定の報知を行うことが可能であり、特定遊技状態においては、所定の停止操作態様とは異なる特定の停止操作態様が報知される特定の報知を行うことが可能であり、所定の報知と特定の報知のうち、一方の報知にしたがって停止操作が行われた場合にはロックを行わず、他方の報知にしたがって停止操作が行われた場合にはロックを行うことが可能である。

【選択図】 図 5 4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段と、  
遊技者の開始操作に応じて、所定役を含む複数の役の中から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

遊技者の停止操作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に応じて、図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、

遊技者に停止操作に関する情報を報知可能な報知手段と、

前記停止制御手段によって図柄の変動表示が停止された後に、遊技者の遊技操作を所定期間無効にするロックを行うことが可能な停止後ロック手段と、を備え、

遊技状態として、所定遊技状態と、特定遊技状態とを含み、

前記内部当籤役決定手段によって前記所定役が内部当籤役として決定された場合、

前記所定遊技状態においては、前記報知手段によって所定の停止操作態様が報知される所定の報知を行うことが可能であり、

前記特定遊技状態においては、前記報知手段によって前記所定の停止操作態様とは異なる特定の停止操作態様が報知される特定の報知を行うことが可能であり、

前記停止後ロック手段は、前記所定の報知と前記特定の報知のうち、一方の報知にしたがって停止操作が行われた場合にはロックを行わず、他方の報知にしたがって停止操作が行われた場合にはロックを行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記内部当籤役決定手段によって前記所定役が内部当籤役として決定された場合に、前記所定の報知にしたがって停止操作が行われた場合に表示される図柄の組合せと、前記特定の報知にしたがって停止操作が行われた場合に表示される図柄の組合せとは互いに異なることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記内部当籤役決定手段は、遊技状態が前記所定遊技状態の場合と、前記特定遊技状態の場合とで、前記所定役を同じ確率で内部当籤役として決定することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

## 【請求項 4】

前記所定の停止操作態様となり得る停止操作順序は複数通りあるとともに、前記特定の停止操作態様となり得る停止操作順序も複数通りあることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチスロ機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技者により、メダルやコイン等の遊技媒体が投入され、スタートレバーが操作されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示された図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

## 【0003】

このような遊技機においては、スタートレバーへの操作（以下、「開始操作」という。）をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、ストップボタンへの操作（以下、「停止操作」という。）をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

## 【 0 0 0 4 】

近年、遊技者にとって有利な有利遊技状態終了後の一般遊技状態において、再度有利遊技状態に移行可能となるゲーム数である、「天井」までのゲーム数の累積回数を示す演出画像を所定の表示装置に表示する遊技機が知られている（特許文献1）。

## 【 0 0 0 5 】

具体的には、「天井」を1200ゲーム目とした場合に、ゲーム回数を0～599ゲーム、600～899ゲーム、900ゲーム以上の3段階に区切り、順に第1ゲーム数演出画像、第2ゲーム数演出画像、第3ゲーム数演出画像を表示することにより、遊技者は、「天井」に到達するまでの残りのゲーム回数を把握することができる。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 6 】

【 特許文献1 】 特開2006-181142号公報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 7 】

しかしながら、特許文献1に示す遊技機では、例えば、第3ゲーム数演出画像が表示されている場合には、「天井」に到達するまでの残りのゲーム回数が少ないことが把握できることから、遊技者は遊技を継続することとなるが、第1ゲーム数演出画像が表示されている場合には、「天井」に到達するまでの残りのゲーム回数が多いことが把握できてしまうことから、かえって遊技の興趣を低下させ、遊技者はすぐに遊技を止めてしまうこととなってしまう。また、その結果として、遊技機の稼働が低下してしまうおそれもあり、遊技場の利益を減退させてしまう可能性もあるという問題点があった。

## 【 0 0 0 8 】

本発明の目的は、遊技内容がわかりにくくなることを防止することができる遊技機を提供することにある。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 9 】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段と、遊技者の開始操作に応じて、所定役を含む複数の役の中から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、遊技者の停止操作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に応じて、図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、遊技者に停止操作に関する情報を報知可能な報知手段と、前記停止制御手段によって図柄の変動表示が停止された後に、遊技者の遊技操作を所定期間無効にするロックを行うことが可能な停止後ロック手段と、を備え、遊技状態として、所定遊技状態と、特定遊技状態とを含み、前記内部当籤役決定手段によって前記所定役が内部当籤役として決定された場合、前記所定遊技状態においては、前記報知手段によって所定の停止操作態様が報知される所定の報知を行うことが可能であり、前記特定遊技状態においては、前記報知手段によって前記所定の停止操作態様とは異なる特定の停止操作態様が報知される特定の報知を行うことが可能であり、前記停止後ロック手段は、前記所定の報知と前記特定の報知のうち、一方の報知にしたがって停止操作が行われた場合にはロックを行わず、他方の報知にしたがって停止操作が行われた場合にはロックを行うことが可能であることを特徴とする。

## 【 0 0 1 0 】

また、本発明に係る遊技機は、前記内部当籤役決定手段によって前記所定役が内部当籤役として決定された場合に、前記所定の報知にしたがって停止操作が行われた場合に表示される図柄の組合せと、前記特定の報知にしたがって停止操作が行われた場合に表示される図柄の組合せとは互いに異なることを特徴とする。

## 【 0 0 1 1 】

また、本発明に係る遊技機は、前記内部当籤役決定手段は、遊技状態が前記所定遊技状態の場合と、前記特定遊技状態の場合とで、前記所定役を同じ確率で内部当籤役として決

10

20

30

40

50

定することを特徴とする。

【0012】

また、本発明に係る遊技機は、前記所定の停止操作態様となり得る停止操作順序は複数通りあるとともに、前記特定の停止操作態様となり得る停止操作順序も複数通りあることを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、遊技内容がわかりにくくなることを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の機能フローを示す図である。

【図2】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の外部構造を示す斜視図である。

【図3】本発明の実施の形態に係るパチスロ機において可動部品が初期位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図である。

【図4】本発明の実施の形態に係るパチスロ機において可動部品が演出位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図である。

【図5】本発明の実施の形態に係るパチスロ機におけるフロントパネルの分解斜視図である。

【図6】本発明の実施の形態に係るパチスロ機の内部構造を示すものであり、フロントドアが開いた状態の正面図である。

【図7】本発明の実施の形態に係るパチスロ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】本発明の実施の形態に係るパチスロ機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9】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における遊技状態の変移図である。

【図10】メインROMに記憶された図柄配置テーブルを示す図である。

【図11】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における図柄コード表を示す図である。

【図12】メインROMに記憶されたボーナス役に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図13】メインROMに記憶されたリプレイ役に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図14a】メインROMに記憶された小役に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図14b】メインROMに記憶された小役に係る図柄組合せテーブルを示す図である。

【図15】メインROMに記憶された一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図16】メインROMに記憶されたRB遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図17】メインROMに記憶された小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図18】メインROMに記憶されたボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図19】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における内部当籤役に対する停止操作順序と入賞役との関係を示す図である。

【図20】(a)は本発明の実施の形態に係るパチスロ機における押し順小役の構成例を示す図であり、(b)は本発明の実施の形態に係るパチスロ機における押し順小役の構成を適用しない場合の押し順小役の構成例を示す図である。

【図21】メインRAMに割り当てられる内部当籤役格納領域を示す図である。

【図22】メインRAMに割り当てられる表示役格納領域を示す図である。

【図23】インRAMに割り当てられる図柄コード格納領域を示す図である。

【図24】インRAMに割り当てられる持越役格納領域を示す図である。

【図25】メインRAMに割り当てられる遊技状態フラグ格納領域を示す図である。

【図26】メインRAMに割り当てられる作動ストップボタン格納領域を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図27】メインRAMに割り当てられる押下順序格納領域を示す図である。
- 【図28】メインRAMに割り当てられる演出遊技状態格納領域を示す図である。
- 【図29】メインROMに記憶されたメインCZ状態用リールアクション抽籤テーブルを示す図である。
- 【図30】(a)はメインROMに記憶された疑似遊技回数抽籤テーブル、(b)はメインROMに記憶された疑似内部当籤役抽籤テーブル、(c)はメインROMに記憶された高確移行抽籤テーブル、(d)はメインROMに記憶された高確保障ゲーム数抽籤テーブル、(e)はサブROMに記憶された疑似確変状態終了抽籤テーブルを示す図である。
- 【図31】メインROMに記憶された確定役用リールアクション抽籤テーブルを示す図である。 10
- 【図32】サブROMに記憶されたモード示唆演出抽籤テーブルを示す図である。
- 【図33】サブROMに記憶された残りゲーム数示唆演出抽籤テーブルを示す図である。
- 【図34】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における残りゲーム数示唆演出による残りゲーム数の推測例を示す図である。
- 【図35】サブROMに記憶されたAT中ポイント加算抽籤テーブルを示す図である。
- 【図36】サブROMに記憶された上乗せ状態中AT回数加算抽籤テーブルを示す図である。
- 【図37】サブROMに記憶された上乗せ状態中ポイント加算抽籤テーブルを示す図である。
- 【図38】メインROMに記憶されたリール演出選択用データの一例を示す図である。 20
- 【図39】メインROMに記憶された演出用励磁出力テーブルの一例を示す図である。
- 【図40】メインROMに記憶された演出図柄位置検索データの一例を示す図である。
- 【図41】本発明の実施の形態に係るパチスロ機における遊技の流れを示す概要図である。
- 【図42】本発明の実施の形態に係るパチスロ機のメイン制御処理を示すフローチャートである。
- 【図43】図42に示したメイン制御処理において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
- 【図44】図42に示したメイン制御処理において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。 30
- 【図45】図42に示したメイン制御処理において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図46】図42に示したメイン制御処理において実行されるロック抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図47】図46に示したロック抽籤処理において実行される疑似確変状態中抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図48】図46に示したロック抽籤処理において実行される通常遊技中抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図49】図42に示したメイン制御処理において実行される遊技開始時ロック実行処理を示すフローチャートである。 40
- 【図50】図49に示した遊技開始時ロック実行処理において実行される疑似遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図51】図42に示したメイン制御処理において実行される状態管理処理を示すフローチャートである。
- 【図52】図51に示した状態管理処理において実行されるAT中状態管理処理を示すフローチャートである。
- 【図53】図51に示した状態管理処理において実行される外部信号出力管理処理を示すフローチャートである。
- 【図54】図42に示したメイン制御処理において実行される遊技終了時ロック実行処理を示すフローチャートである。 50

【図 5 5】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するメイン CPU の制御による割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】図 5 5 に示した割込処理において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】図 5 5 に示した割込処理において実行される通信データ送信処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】図 5 5 に示した割込処理において実行されるリール制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】図 5 8 に示したリール制御処理において実行されるリール演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 0】図 5 9 に示したリール演出制御処理において実行されるリール演出調整出力処理を示すフローチャートである。

【図 6 1】図 5 9 に示したリール演出制御処理において実行されるリール演出調整出力処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】図 6 0 及び図 6 1 に示したリール演出調整出力処理において実行される演出図柄位置更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】本発明の実施の形態に係るパチスロ機を構成するサブ CPU の電源投入処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】図 6 3 に示した電源投入処理において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【図 6 5】図 6 3 に示した電源投入処理において起動されるサウンド制御タスクを示すフローチャートである。

【図 6 6】図 6 3 に示した電源投入処理で起動されたマザータスクにおいて起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【図 6 7】図 6 6 に示した主基板通信タスクにおいて実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】図 6 7 に示したコマンド解析処理において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】図 6 8 に示した演出内容決定処理において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】図 6 9 に示したスタートコマンド受信時処理において実行される上乗せ状態中処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】図 6 9 に示したスタートコマンド受信時処理において実行される疑似確変状態中処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】図 6 9 に示したスタートコマンド受信時処理において実行される通常遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】図 7 2 に示した通常遊技中処理、図 7 4 に示したロックコマンド受信時処理において実行される AT 突入時処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】図 6 8 に示した演出内容決定処理において実行されるロックコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】図 6 8 に示した演出内容決定処理において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】本発明の他の実施の形態に係る、図 4 2 に示したメイン制御処理において実行されるロック抽籤処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】本発明の他の実施の形態に係る、図 4 2 に示したメイン制御処理において実行される遊技開始時ロック実行処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】本発明の他の実施の形態に係る、図 5 5 に示した割込処理において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】本発明の他の実施の形態に係る、停止操作継続示唆演出の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 1 5 】

以下に、本発明に係る遊技機の一具体例であるパチスロ機について図面に基づいて説明する。まず、図1を参照して、本発明の実施の形態のパチスロ機の機能フローについて説明する。

## 【 0 0 1 6 】

[パチスロ機の機能フロー]

図1に示したように、パチスロ機（例えば、後述のパチスロ機1）は、遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー（例えば、後述のスタートレバー16）が操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、0～65535）の乱数から1つの値（以下、乱数値）を抽出する。

10

## 【 0 0 1 7 】

内部当籤役決定手段（例えば、後述のメインCPU51）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。すなわち、内部当籤役決定手段は、スタートスイッチ（例えば、後述のスタートスイッチ16S）によるスタートレバーに対する単位遊技の開始操作の検出（所定の開始条件の成立）に基づき、複数の役の中から所定の当籤確率で内部当籤役を決定する。

## 【 0 0 1 8 】

内部当籤役の決定により、入賞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、メダルの払出、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「ハズレ」に係るものとが設けられている。

20

## 【 0 0 1 9 】

また、パチスロ機は、遊技の進行が停止される制御を行いうる。このような制御は、「フリーズ」又は「ロック」と称される。なお、便宜上、遊技開始時に実行される遊技の進行が停止される制御を「遊技開始時ロック」と呼び、遊技終了時に実行される遊技の進行が停止される制御を「遊技終了時ロック」と呼ぶ。すなわち、「遊技開始時ロック」とは、スタートレバーが操作された後、予め定められた期間においては、ストップボタン（例えば、後述のストップボタン17L、17C、17R）への操作が有効とならないという意味で遊技の進行が停止される制御であり、「遊技終了時ロック」とは、ストップボタンが操作された後、予め定められた期間においては、ベットボタンへの操作、若しくはスタートレバーへの操作が有効とならないという意味で遊技の進行が停止される制御である。もちろん、「フリーズ」又は「ロック」の契機は、上記に限られるものではなく、例えば、スタートレバー16が操作され、ストップボタンのいずれかが操作された後、予め定められた期間においては、その後の操作が有効とならない制御を行うこととしてもよい。

30

## 【 0 0 2 0 】

なお、内部当籤役決定手段は、抽出した乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役に替えて、あるいは内部当籤役とともに、「フリーズ」又は「ロック」を行うか否かを決定することとしてもよい。また、その際、複数の乱数値を抽出しておき、そのうちの1つの乱数値に基づいて内部当籤役を決定し、他の1つの乱数値に基づいて「フリーズ」又は「ロック」を行うか否かを決定することとしてもよい。

40

## 【 0 0 2 1 】

続いて、複数のリール（例えば、後述のリール3L、3C、3R）の回転が行われた後で、遊技者によりストップボタンが押されると、リール停止制御手段（例えば、後述のモータ駆動回路62、後述のステッピングモータ61L、61C、61R）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。

## 【 0 0 2 2 】

ここで、パチスロ機では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（190msc又は75msc）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内のリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑

50

り駒数」と呼ぶ。規定期間が190 msecである場合には、滑り駒数の最大数を図柄4個分に定め、規定期間が75 msecである場合には、滑り駒数の最大数を図柄1個分に定める。なお、滑り駒数の最大数はこれらに限られるものではなく、適宜設定することができる。

【0023】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが有効化された入賞ライン（以下、「有効ライン」ともいう。）に沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリールの回転を停止する。

【0024】

その一方で、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、有効ラインに沿って表示されることがないように最大滑り駒数の範囲でリールの回転を停止する。

【0025】

また、リール停止制御手段は、決定されている内部当籤役が、予め定められた停止操作順序に応じて表示される図柄の組合せを変動させるものであるときには、その予め定められた停止操作順序も参照して、該当するリールの回転を停止する制御を行う。

【0026】

こうして、複数のリールの回転が全て停止されると、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。

【0027】

すなわち、入賞判定手段は、リール停止制御手段により図柄の変動が停止された場合に、有効ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて役の入賞又は非入賞を判定する。

【0028】

入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払出等の特典が遊技者に与えられる。以上のような一連の流れがパチスロ機における1回の遊技（単位遊技）として行われる。

【0029】

なお、本実施の形態では、全てのリールが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作を第1停止操作、第1停止操作の次に行われる停止操作を第2停止操作、第2停止操作の次に行われる停止操作を第3停止操作という。

【0030】

また、パチスロ機では、上述した一連の流れの中で、演出実行手段（報知手段）により様々な演出が行われる。これらの演出は、表示装置（例えば、後述の液晶表示装置11）により行う映像の表示、ランプ（例えば、後述のランプ群21）により行う光の出力、スピーカ（例えば、後述のスピーカ20L、20R）により行う音の出力、あるいはこれらの組合せにより行われる。

【0031】

遊技者によりスタートレバーが操作されると、上述の内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、その他の抽籤処理、例えば演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。

【0032】

演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段（例えば、後述のサブCPU81）は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。

【0033】

演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転が開始されるとき、各リールの回転がそれぞれ停止されるとき、入賞の有無の判定が行われたとき等の各契機に連動させて演出を実行する。

【0034】

10

20

30

40

50



このように、パチスロ機では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知るあるいは予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上が図られる。

【0035】

[パチスロ機の構造]

次に、図2～図6を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機1の構造について説明する。

【0036】

図2は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機の外部構造を示す斜視図であり、図3は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機において可動部品が初期位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図であり、図4は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機において可動部品が演出位置にある状態のフロントパネルの状態の正面図である。また、図5は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機におけるフロントパネルの分解斜視図であり、図6は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機の内部構造を示すものであり、フロントドアが開いた状態の正面図である。

10

【0037】

このパチスロ機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークン等の他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0038】

図2に示すように、パチスロ機1は、外装体2を備えている。外装体2は、リールや回路基板等を収容する本体であるキャビネット2aと、キャビネット2aに対して開閉可能に取り付けられるフロントドア2bとを有している。キャビネット2aの両側面には、把手7が設けられている（図2では一側面の把手7のみを示す）。この把手7は、パチスロ機1を運搬するとき手をかける凹部である。

20

【0039】

フロントドア2bは、ドア本体9と、フロントパネル10と、表示装置の一具体例を示す液晶表示装置11（図3参照）と、腰部パネル12とを備えている。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ている。ヒンジは、パチスロ機1の前方からドア本体9を見た場合に、ドア本体9における左側の端部に設けられている。

30

【0040】

また、図3に示すように、キャビネット2aの内部には、3つのリール3L、3C、3Rが横並びに設けられている。以下、各リール3L、3C、3Rを、それぞれ左リール3L、中リール3C、右リール3Rという。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している。シート材の表面には、複数（例えば21個）の図柄が周方向に沿って所定の間隔をあけて描かれている。

【0041】

液晶表示装置11は、ドア本体9の上部に取り付けられており、映像の表示による演出を実行する。この液晶表示装置11は、3つのリール3L、3C、3Rに描かれた図柄を表示する表示窓4L、4C、4Rを含む表示部（表示画面）11aを備える。本実施の形態では、表示窓4L、4C、4Rを含む表示部11aの全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

40

【0042】

表示窓4L、4C、4Rは、例えばアクリル板等の透明な部材で形成されている。この表示窓4L、4C、4Rは、正面（遊技者側）から見て、3つのリールの配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、3つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。したがって、遊技者は、表示窓4L、4C、4Rを介して、表示窓4L、4C、4Rの背後に設けられた3つのリールを視認することができる。

50

## 【 0 0 4 3 】

本実施の形態では、表示窓 4 L、4 C、4 R は、その背後に設けられた対応するリールの回転が停止したとき、各リールに描かれた複数種類の図柄のうち、連続して配置された 3 つの図柄を表示できる大きさに設定されている。すなわち、表示窓 4 L、4 C、4 R の枠内には、リールごとに上段、中段及び下段の各領域が設けられ、各領域に 1 個の図柄が表示される。そして、本実施の形態では、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 の中段領域を結ぶライン（センターライン）を、入賞か否かの判定を行う入賞ラインとして定義する。

## 【 0 0 4 4 】

フロントパネル 1 0 は、ドア本体 9 の上部に取り付けられており、液晶表示装置 1 1 を覆う大きさに設定されている。このフロントパネル 1 0 は、液晶表示装置 1 1 の表示部 1 1 a 側に重畳して配置され、液晶表示装置 1 1 の表示部 1 1 a を露出させるパネル開口 1 0 1 a を有する装飾枠 1 0 1 と、装飾枠 1 0 1 の前面を覆う保護カバー 1 0 2（図 2 及び図 5 参照）とを有している。

10

## 【 0 0 4 5 】

図 5 に示すように、装飾枠 1 0 1 は、パネル開口 1 0 1 a を有する矩形の枠状に形成されている。この装飾枠 1 0 1 は、上枠部 1 1 1、下枠部 1 1 2、左枠部 1 1 3、及び、右枠部 1 1 4 を有している。装飾枠 1 0 1 は、樹脂に混合物を混ぜて射出成型することで、表面に模様が生じるように形成されている。このような成型により表面に模様を生じさせるには、例えば、射出ゲートの位置等を調整するとよい。

20

## 【 0 0 4 6 】

上枠部 1 1 1 には、前方に開口する複数の上係合孔 1 1 1 a が設けられている。複数の上係合孔 1 1 1 a の開口は、それぞれ横長の長方形に形成されている。これら複数の上係合孔 1 1 1 a には、保護カバー 1 0 2 の後述する上係合片 1 2 6 が挿入される。

## 【 0 0 4 7 】

また、左枠部 1 1 3 には、前方に開口する複数の左係合孔 1 1 3 a が設けられており、右枠部 1 1 4 には、前方に開口する複数の右係合孔 1 1 4 a が設けられている。複数の左係合孔 1 1 3 a 及び右係合孔 1 1 4 a の開口は、それぞれ縦長の長方形に形成されている。複数の左係合孔 1 1 3 a 及び右係合孔 1 1 4 a には、保護カバー 1 0 2 の後述する左係合片 1 2 7 及び右係合片 1 2 8 が挿入される。

30

## 【 0 0 4 8 】

また、図 5 に示すように、保護カバー 1 0 2 は、透光性を有する合成樹脂により形成されており、前方を向く前面部 1 2 1 と、上方を向く上面部 1 2 2 と、下方を向く下面部 1 2 3 と、側方を向く左側面部 1 2 4 及び右側面部 1 2 5 とを有している。

## 【 0 0 4 9 】

前面部 1 2 1 の下部には、後述する演出用スイッチ 2 2 L、2 2 R を露出させるためのスイッチ用切り欠き 1 2 1 a、1 2 1 b が形成されている。これらスイッチ用切り欠き 1 2 1 a、1 2 1 b は、演出用スイッチ 2 2 L、2 2 R の外形に応じた円弧状に形成されている。

40

## 【 0 0 5 0 】

上面部 1 2 2 の端面には、複数の上係合片 1 2 6 が設けられている。複数の上係合片 1 2 6 は、上下方向に略直交する平面を有する平板状に形成されており、可撓性を有している。また、複数の上係合片 1 2 6 の上面（一方の平面）には、係合突条 1 2 6 a が設けられている。

## 【 0 0 5 1 】

上係合片 1 2 6 を装飾枠 1 0 1 の複数の上係合孔 1 1 1 a に挿入すると、係合突条 1 2 6 a が、装飾枠 1 0 1 の上枠部 1 1 1 に係合し、保護カバー 1 0 2 が装飾枠 1 0 1 から外れないようにすることができる。

## 【 0 0 5 2 】

保護カバー 1 0 2 の左側面部 1 2 4 及び右側面部 1 2 5 は、前後方向の中間部で前面部

50

121と連続している。これにより、左側面部124及び右側面部125は、前面部121よりも前方に突出する突出片124A及び突出片125Aを有している。左側面部124及び右側面部125の前方を向く端面は、突出片124A及び突出片125A側の端面であり、中央部が最も前方に突出するような円弧状に形成されている。

【0053】

また、右側面部125の後方を向く端面には、複数の右係合片128が設けられている。なお、左側面部124には、右側面部125における右係合片128と同様に、複数の左係合片127（不図示）が設けられている。複数の左係合片127及び複数の右係合片128は、左右方向に略直交する平面を有する平板状に形成されている。

【0054】

右側面部125には、装飾部125aが設けられている。この装飾部125aは、右側面部125の外表面の一部にシボ加工を施すことにより形成されている。この装飾部125aは、装飾枠101の右係合孔114aの奥に設けた不図示の光源から発射された光を受けて発光する。なお、右側面部125において、装飾部125aが設けられていない領域は、光を透過する透光部である。

【0055】

また、左側面部124には、右側面部125の装飾部125aと同様の装飾部（不図示）が設けられている。左側面部124の装飾部（不図示）は、装飾枠101の左係合孔113aの奥に設けた不図示の光源から発射された光を受けて発光する。なお、左側面部124において、装飾部が設けられていない領域は、光を透過する透光部である。

【0056】

また、図3～図5に示すように、装飾枠101には、ランプ群21と、演出用スイッチ22L、22Rが設けられている。ランプ群21は、例えば、図3中のランプ21a、21bを含む。このランプ群21は、LED（Light Emitting Diode）等で構成され、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。演出用スイッチ22L、22Rは、それぞれ装飾枠101の左右の側部に設けられている。

【0057】

また、装飾枠101には、中央可動ユニット105と、左可動ユニット106と、右可動ユニット107とが取り付けられている。

【0058】

中央可動ユニット105は、装飾枠101内の上方における中央部に配置されており、後述する可動部品309を有している。中央可動ユニット105は、例えば、特定の演出が行われる場合に、初期位置（図3参照）にある可動部品309を、左右方向に延びる軸を中心に回転させると共に、装飾カバー364の下方から下降させる。これにより、可動部品309は、液晶表示装置11の表示部11aの一部を覆う演出位置（図4参照）まで移動する。

【0059】

ここで、図4に示すように、可動部品309は、キャラクタ部323、アーチカバー324、発光表示部325により構成され、可動部品309が演出位置に配置されると、キャラクタ部323、アーチカバー324、発光表示部325がパチスロ機1の前方から視認可能となる。また、図示は省略するが、アーチカバー324及び発光表示部325には、それらの裏面に設けられたLED（図示せず）から照射された光を透過する透過領域が、各々個別に形成されている。特に、発光表示部325は、複数段階（例えば、3段階）の点灯表示を段階的に行いうるよう、複数（例えば、3個）の透過領域が並列して形成されている。

【0060】

左可動ユニット106は、装飾枠101内の左側方に配置されており、後述する左扉188を有している。また、右可動ユニット107は、装飾枠101内の右側方に配置されており、後述する右扉189を有している。左扉188及び右扉189は、適当な厚みを有する略長方形の板状に形成されており、初期位置において、一方の平面が前方を向いて

10

20

30

40

50

いる。

【0061】

左可動ユニット106は、例えば、所定の演出が行われる場合に、初期位置（図3参照）にある左扉188を、上下方向に延びる軸を中心に回動させる。また、右可動ユニット107は、例えば、所定の演出が行われる場合に、初期位置にある右扉189を、上下方向に延びる軸を中心に回動させる。なお、パチスロ機1では、所定の演出が行われる場合において、左扉188と右扉189のいずれか一方を回動させてもよく、左扉188と右扉189の両方を回動させてもよい。

【0062】

また、図2に示すように、腰部パネル12には、台座部13が形成されている。この台座部13には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口14、MAXベットボタン15A、1BET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18）が設けられている。

10

【0063】

メダル投入口14は、遊技者によって外部からパチスロ機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、所定枚数（例えば3枚）を上限として1回の遊技に使用され、所定枚数を超えた分は、パチスロ機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）。

【0064】

MAXベットボタン15A及び1BETボタン15Bは、パチスロ機1の内部に預けられているメダルから1回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。また、精算ボタン18は、パチスロ機1の内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。

20

【0065】

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

【0066】

また、図2には示さないが、台座部13には、7セグメントLED（Light Emitting Diode）からなる7セグ表示器6（図7参照）が設けられている。この7セグ表示器6は、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ機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）等の情報をデジタル表示する。

30

【0067】

ドア本体9の下部には、メダル払出口24、メダル受皿25、スピーカ20L、20R等が設けられている。メダル払出口24は、後述のメダル払出装置33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、スピーカ20L、20Rは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

40

【0068】

また、図6に示すように、キャビネット2aは、正面側の一面が開口された略直方体状に形成されている。このキャビネット2a内の上部には、後述の主制御回路41（図7参照）を構成する主基板31が設けられている。主制御回路41は、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、パチスロ機1における遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する回路である。なお、主制御回路41の具体的な構成は後述する。

【0069】

キャビネット2a内の中央部には、3つのリール（左リール3L、中リール3C及び右

50

リール 3 R ) が設けられている。なお、図 6 には示さないが、各リールは、所定の減速比を有する歯車を介して対応する後述のステッピングモータ ( 図 7 中のステッピングモータ 6 1 L、6 1 C、6 1 R のいずれか ) に接続される。

#### 【 0 0 7 0 】

キャビネット 2 a 内の下部には、多量のメダルを収容可能であり、かつ、それらを 1 枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装 3 3 ( 以下、ホッパー 3 3 という ) が設けられている。また、キャビネット 2 a 内における、ホッパー 3 3 の一方の側部 ( 図 6 に示す例では左側 ) には、パチスロ機 1 が有する各装置に対して必要な電力を供給する電源装置 4 が設けられている。

#### 【 0 0 7 1 】

フロントドア 2 b の裏面側 ( 表示画面側とは反対側の部分 ) における上部には、後述の副制御回路 4 2 ( 図 7 及び図 8 参照 ) を構成する副基板 3 2 が設けられている。副制御回路 4 2 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。なお、副制御回路 4 2 の具体的な構成は後述する。

#### 【 0 0 7 2 】

さらに、フロントドア 2 b の裏面側における略中央部には、セクタ 3 5 が設けられている。セクタ 3 5 は、メダル投入口 1 4 ( 図 2 参照 ) を介して外部から投入された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、適正であると判定したメダルをホッパー 3 3 に案内する。また、図 6 には示さないが、セクタ 3 5 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 3 5 S ( 図 7 参照 ) が設けられている。

#### 【 0 0 7 3 】

##### [ パチスロ機が備える回路の構成 ]

次に、図 7、図 8 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ機 1 が備える回路の構成について説明する。図 7 は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機が備える回路の全体構成を示すブロック図であり、図 8 は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機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。本実施の形態におけるパチスロ機 1 は、主制御回路 4 1、副制御回路 4 2 及びこれらと電気的に接続する周辺装置 ( アクチュエータ ) を備える。

#### 【 0 0 7 4 】

##### < 主制御回路 >

主制御回路 4 1 は、主に、回路基板 ( 主基板 3 1 ) 上に設置されたマイクロコンピュータ 5 0 により構成される。それ以外の構成要素として、主制御回路 4 1 は、クロックパルス発生回路 5 4、分周器 5 5、乱数発生器 5 6、サンプリング回路 5 7、表示部駆動回路 6 4、ホッパー駆動回路 6 5、及び、払出完了信号回路 6 6 を含む。

#### 【 0 0 7 5 】

マイクロコンピュータ 5 0 は、メイン CPU 5 1、メイン ROM ( Read Only Memory ) 5 2 及びメイン RAM ( Random Access Memory ) 5 3 により構成される。

#### 【 0 0 7 6 】

メイン ROM 5 2 には、メイン CPU 5 1 により実行される各種処理の制御プログラム、内部抽籤テーブル等のデータテーブル、副制御回路 4 2 に対して各種制御指令 ( コマンド ) を送信するためのデータ等が記憶されている。メイン RAM 5 3 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ている。

#### 【 0 0 7 7 】

メイン CPU 5 1 には、クロックパルス発生回路 5 4、分周器 5 5、乱数発生器 5 6 及びサンプリング回路 5 7 が接続されている。クロックパルス発生回路 5 4 及び分周器 5 5 は、クロックパルスを発生する。なお、メイン CPU 5 1 は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。また、乱数発生器 5 6 は、予め定められた範囲の乱数 ( 例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 ) を発生する。そして、サンプリング回路 5 7 は、発生

10

20

30

40

50

された乱数の中から1つの値を抽出する。

【0078】

マイクロコンピュータ50の入力ポートには、各種スイッチ及びセンサ等が接続される。メインCPU51は、各種スイッチ等からの入力信号を受けて、ステッピングモータ61L、61C、61R等の周辺装置の動作を制御する。

【0079】

ストップスイッチ17Sは、左ストップボタン17L、中ストップボタン17C、右ストップボタン17Rのそれぞれが遊技者により押されたこと(停止操作)を検出する。スタートスイッチ16Sは、スタートレバー16が遊技者により操作されたこと(開始操作)を検出する。精算スイッチ18Sは、精算ボタンが遊技者により押されたことを検出する。

10

【0080】

メダルセンサ35Sは、メダル投入口14に投入されたメダルがセクタ35内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ15Sは、ベットボタン(MAXベットボタン15A又は1BETボタン15B)が遊技者により押されたことを検出する。

【0081】

また、マイクロコンピュータ50により動作が制御される周辺装置としては、3つのステッピングモータ61L、61C、61R、7セグ表示器6及びホッパー33がある。また、マイクロコンピュータ50の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための駆動回路が接続される。

20

【0082】

モータ駆動回路62は、左リール3L、中リール3C、右リール3Rに対応してそれぞれ設けられた3つのステッピングモータ61L、61C、61Rの駆動を制御する。リール位置検出回路63は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リールが一回転したことを示すリールインデックスをリールごとに検出する。

【0083】

3つのステッピングモータ61L、61C、61Rのそれぞれは、その運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を有する。また、各ステッピングモータの駆動力は、所定の減速比を有する歯車を介して、対応するリールに伝達される。そして、各ステッピングモータに対して1回のパルスが出力されるごとに、対応するリールは一定の角度で回転する。

30

【0084】

メインCPU51は、各リールのリールインデックスを検出してから対応するステッピングモータに対してパルスが出力された回数をカウントすることによって、各リールの回転角度(具体的には、リールが図柄何個分だけ回転したか)を管理する。

【0085】

ここで、各リールの回転角度の管理を具体的に説明する。各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RAM53に設けられたパルスカウンタ(不図示)によって計数される。そして、図柄1個分の回転に必要な所定回数(例えば、17回)のパルスの出力がパルスカウンタで計数されるごとに、メインRAM53に設けられた図柄カウンタ(不図示)の値に、「1」が加算される。なお、図柄カウンタは、リールごとに設けられる。そして、図柄カウンタの値は、リール位置検出回路63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。

40

【0086】

すなわち、本実施の形態では、図柄カウンタの値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動作が行われたのかを管理する。それゆえ、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。

【0087】

なお、表示部駆動回路64は、7セグ表示器6の動作を制御する。ホッパー駆動回路6

50

5 は、ホッパー 3 3 の動作を制御する。また、払出完了信号回路 6 6 は、ホッパー 3 3 に設けられたメダル検出部 3 3 S が行うメダルの検出を管理し、ホッパー 3 3 から外部に排出されたメダルが所定の払出枚数に達したか否かをチェックする。

【 0 0 8 8 】

また、図示は省略しているが、マイクロコンピュータ 5 0 の出力ポートには、外部集中端子板が接続されている。外部集中端子板は、主制御回路 4 1 からメダルの投入 / 払出枚数、遊技回数、ボーナスの作動有無情報等の信号が入力されるとともに、それらの信号を遊技回数やボーナス作動回数等を表示する外部表示器や、遊技場のホストコンピュータに外部信号として出力する。外部表示器は、例えば、パチスロ機 1 の上方に設置され、遊技回数の進行やボーナス作動と連動して表示を更新したり、ランプ等によりボーナス作動を報知したりするものである。

10

【 0 0 8 9 】

< 副制御回路 >

図 7 及び図 8 に示すように、副制御回路 4 2 は、主制御回路 4 1 と電氣的に接続され、主制御回路 4 1 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 4 2 は、基本的には、図 7 に示すように、サブ CPU 8 1、サブ ROM 8 2、サブ RAM 8 3、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5、及び、ドライバ 8 6 を含む。さらに、副制御回路 4 2 は、DSP (Digital Signal Processor) 9 0、オーディオ RAM 9 1、A / D (Analog to Digital) 変換器 9 2、アンプ 9 3、中央可動ユニット駆動回路 9 6、左可動ユニット駆動回路 9 7、右可動ユニット駆動回路 9 8、及び

20

【 0 0 9 0 】

サブ CPU 8 1 は、主制御回路 4 1 から送信されたコマンドに応じて、サブ ROM 8 2 に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力制御を行う。なお、サブ ROM 8 2 は、基本的には、プログラム記憶領域及びデータ記憶領域を有する。

【 0 0 9 1 】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 8 1 が実行する各種制御プログラムが記憶される。なお、プログラム記憶領域に格納される制御プログラムには、例えば、主制御回路 4 1 との通信を制御するための主基板通信タスク、演出用乱数値を抽出して演出内容 (演出データ) の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 1 1 による映像の表示を制御するための描画制御タスク、ランプ群 2 1 による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ 2 0 L、2 0 R による音の出力を制御するための音声制御タスク等のプログラムが含まれる。

30

【 0 0 9 2 】

データ記憶領域には、例えば、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各種演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、BGM や効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等の各種記憶領域が含まれる。

【 0 0 9 3 】

サブ RAM 8 3 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 4 1 から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域などを有する。

40

【 0 0 9 4 】

また、副制御回路 4 2 には、図 7 に示すように、液晶表示装置 1 1、スピーカ 2 0 L、2 0 R、ランプ群 2 1、中央可動ユニット 1 0 5、左可動ユニット 1 0 6、右可動ユニット 1 0 7、及び、回転灯 5 4 3 等の周辺装置が接続されている。つまり、これらの周辺装置の動作は、副制御回路 4 2 により制御される。

【 0 0 9 5 】

本実施の形態では、サブ CPU 8 1、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5 (フレームバッファを含む) 及びドライバ 8 6 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、該作成した映像は液晶表示装置 1 1 により表示される

50

。

## 【0096】

また、サブCPU81、DSP90、オーディオRAM91、A/D変換器92及びアンプ93は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってBGM等の音をスピーカ20L、20Rにより出力する。さらに、サブCPU81は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ群21の点灯及び消灯を行う。

## 【0097】

サブCPU81及び中央可動ユニット駆動回路96は、演出内容により指定された中央可動ユニット駆動データに従って中央可動ユニット105の駆動を行う。つまり、中央可動ユニット105は、特定の演出が行われる場合に駆動して、可動部品309を液晶表示装置11の表示部11aの一部を覆う位置まで移動させる。

10

## 【0098】

また、サブCPU81及び左可動ユニット駆動回路97は、演出内容により指定された左可動ユニット駆動データに従って左可動ユニット106の駆動を行う。サブCPU81及び右可動ユニット駆動回路98は、演出内容により指定された右可動ユニット駆動データに従って右可動ユニット107の駆動を行う。また、サブCPU81及び回転灯駆動回路99は、演出内容により指定された回転灯駆動データに従って回転灯543の駆動を行う。

## 【0099】

なお、本実施の形態において、サブCPU81は、所定の開始条件が成立した場合に、決定された内部当籤役に応じて、遊技者にとって有利となる停止操作の手順を報知する状態である有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段を構成する。このような、有利遊技状態は、「AT」と称される。

20

## 【0100】

## [遊技状態の変移]

次に、図9を参照して、パチスロ機1の遊技状態について説明する。メインCPU51は、パチスロ機1の遊技状態として、一般遊技状態(RT0遊技状態又はRT1遊技状態)とBB遊技状態(RB遊技状態)との2つの遊技状態をそれぞれ変移させるようになっている。

## 【0101】

## &lt;一般遊技状態の変移&gt;

図9に示すように、メインCPU51は、一般遊技状態として、RT0遊技状態及びRT1遊技状態のいずれかの状態をとる。RT0遊技状態において、ボーナスの作動役であるボーナス役(本実施の形態においては、BB)に内部当籤すると、遊技状態をRT1遊技状態に移行させる。

30

## 【0102】

RT0遊技状態は、再遊技の作動役であるリプレイ役の当籤確率がRT1遊技状態より相対的に低いリプレイ低確率状態(低RT遊技状態)である。RT1遊技状態は、リプレイ役の当籤確率がRT0遊技状態より相対的に高いリプレイ高確率状態(高RT遊技状態)である。

40

## 【0103】

ここで、RT1遊技状態からRT0遊技状態へは直接移行することはなく、RT1遊技状態においてBBに入賞し、BB遊技状態へ移行し、当該BB遊技状態が終了することにより、再びRT0遊技状態へ移行することとなる。

## 【0104】

また、BBは、内部当籤してから入賞するまでの間、常に内部当籤している状態となる。以下、この状態を「BB持越状態」という。すなわち、本実施の形態においては、RT1遊技状態とBB持越状態とは等価の関係にある。

## 【0105】

なお、RT1遊技状態は、ゲーム数によって管理されるRTではなく、上述したような

50



移行条件が成立したときにのみ移行する遊技状態である。その意味において、R T 1 遊技状態は無限 R T である。

【 0 1 0 6 】

< B B 遊技状態の変移 >

また、メイン C P U 5 1 は、B B が入賞すると、遊技状態を B B 遊技状態に移行させる。本実施の形態においては、B B 遊技状態中は常に R B 遊技状態中に制御され、B B 終了条件が成立した場合、具体的には、B B 遊技状態において規定枚数（本実施の形態においては、75枚）を超えるメダルの払出があった場合には、B B 遊技状態及び R B 遊技状態を終了させ、R T 0 遊技状態に移行させる。

【 0 1 0 7 】

なお、本実施の形態では、図 1 5 において後述する一般遊技状態用内部抽籤テーブルに示すように、R T 1 遊技状態においては、必ずいずれかの内部当籤役が抽籤により決定される構成となっている。すなわち、B B 持越状態であって、いずれの小役又はリプレイ役にも当籤していないという単位遊技は、B B に内部当籤した単位遊技でのみ発生することとなる。また、内部当籤役として、リプレイ役、小役、及びボーナス役に大別することができるが、後述する図 1 9 において示すように、本実施の形態においては、B B よりもリプレイ役や小役が優先的に停止表示されるように構成されている。

【 0 1 0 8 】

したがって、B B に内部当籤したが、その単位遊技において B B に入賞させることができなかつた場合には、所定の初期化条件が満たされるまで（例えば、電源投入時におけるメイン R A M 3 3 のバックアップエラーによる全記憶領域の初期化）R T 1 遊技状態が継続することとなる。

【 0 1 0 9 】

なお、遊技状態の変移は、上述したものに限られるものではない。例えば、後述するベルリブの図柄の組合せを複数設け、後述する通常リブ 1 ~ 4、又はベルリブ 1 ~ 4 の当籤時に、停止操作順序によって入賞する図柄の組合せを異ならせることで、一のベルリブの図柄の組合せが入賞した場合には、上述した R T 1 遊技状態に移行させ、他のベルリブの図柄の組合せが入賞した場合には、上述した R T 0 遊技状態に移行させるように構成することとしてもよい。

【 0 1 1 0 】

この場合、サブ C P U 8 1 により、有利遊技状態に制御されると、まず、その一のベルリブの図柄の組合せが入賞することとなる停止操作順序が報知され、この報知にしたがって停止操作を行うことにより、R T 0 遊技状態から R T 1 遊技状態に移行する。そして、R T 1 遊技状態においては、その他のベルリブの図柄の組合せが入賞しない停止操作順序を報知するとともに、各小役の入賞について、最もメダルの払出が多くなる停止操作順序が報知されるようにすることで、同様に、遊技者にとって有利な有利遊技状態を構成することができる。

【 0 1 1 1 】

[ メイン R O M に記憶されているデータテーブル ]

次に、図 1 0 ~ 図 1 8 を参照して、メイン R O M 5 2 に記憶されている各種のデータテーブルについて説明する。

【 0 1 1 2 】

< 図柄配置テーブル >

図 1 0 に示す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 の各々の表面に配されている図柄の配列を表している。図柄配置テーブルは、20個の図柄位置「0」~「19」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

【 0 1 1 3 】

図柄位置データ「0」~「19」は、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「0」~「19

10

20

30

40

50

」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【0114】

図柄の種類としては、「赤7」、「BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」、「白blank」及び「紫blank」を含んでいる。

【0115】

ここで、「スイカA」、「スイカB」及び「スイカC」は、メインCPU51が内部的に異なる図柄であると識別可能であればよく、本実施の形態においては、同一の図柄のように遊技者が認識できる図柄とする。以下、「スイカA」、「スイカB」及び「スイカC」を総称して「スイカ」ともいう。

10

【0116】

<図柄コード表>

図11に示すように、各リール3L、3C、3Rに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、本実施の形態においては、2バイト(16ビット)のデータによって区別される。図11に示す図柄コード表は、3つのリール3L、3C、3Rの表面に配された図柄を特定するためのデータとしての図柄コードを表している。

【0117】

例えば、図10に示した図柄配置テーブルは、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々の表面に配されている図柄の配列を表すものとして説明したが、実際にメインROM52に記憶されてい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の各々の表面に配されている図柄を特定する図柄コードの配列を表している。

20

【0118】

本実施の形態において、パチスロ機1で用いる図柄は、上述のように「赤7」、「BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」、「白blank」及び「紫blank」の10種類である。

【0119】

図柄コード表では、「赤7」図柄に対する図柄コードとして「1」が割り当てられている。また、「BAR」図柄に対する図柄コードとして「2」が割り当てられている。また、「リプレイ」図柄に対する図柄コードとして「3」が割り当てられている。

30

【0120】

同様に、「ベル」、「チェリー」、「スイカA」、「スイカB」、「スイカC」、「白blank」及び「紫blank」の図柄に対する図柄コードとして「4」から「10」がそれぞれ割り当てられている。

【0121】

<図柄組合せテーブル>

図12~図14に示す図柄組合せテーブルは、27バイトで表される格納領域識別データによって識別される図柄の組合せに対して、入賞作動フラグ及び払出枚数が対応付けられている。

【0122】

入賞作動フラグは、入賞した役(以下、「入賞役」という)を表すための固有の図柄の組合せに対応して割り当てられたデータであり、1バイト(8ビット)データ及び格納領域種別を含んでいる。格納領域種別は、1バイトデータを区別するためのデータである。1バイトデータは、複数の図柄の組合せに対応するデータを含んでいる。各図柄の組合せは、格納領域種別と1バイトデータとによって区別される。

40

【0123】

なお、図12~図14に示す図柄組合せテーブルは、発明を理解しやすくするために、各図柄の組合せに対する入賞作動フラグに対して、入賞役の名称(内容)が対応付けられている。

【0124】

50

払出枚数は、各図柄の組合せに対応して、遊技者に払い出すメダルの枚数を示すデータである。有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが、図柄組合せテーブルの「図柄の組合せ」と一致したときには、対応する払出枚数に基づいて、ホッパー装置 3 3 の駆動によるメダルの排出、又は、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタの加算が行われる。

【 0 1 2 5 】

図 1 2 は、ボーナス役に係る図柄組合せテーブルを示している。「BB」と呼ばれる入賞役を表す「スイカB - BAR - 白blank」の図柄の組合せが、一般遊技状態 (RT1 遊技状態) にあるときに有効ラインに沿って表示された場合には、メダルの払出はないが、BBに入賞したことを表す。すなわち、一般遊技状態 (RT1 遊技状態) にあるときに、「BB」が入賞した場合には、BB遊技状態に移行することとなる。

10

【 0 1 2 6 】

図 1 3 は、リプレイ役に係る図柄組合せテーブルを示している。図 1 3 に示す図柄の組合せが、有効ラインに沿って表示された場合には、メダルの払出はないが、再遊技の作動役に入賞したことを表す。すなわち、リプレイ役が入賞した場合には、次の遊技において再遊技が行えることとなる。

【 0 1 2 7 】

図 1 3 において、「中段リブ」と呼ばれる入賞役を表す「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で中段に「リプレイ」が揃う。

20

【 0 1 2 8 】

「クロスアップリブ 1」と呼ばれる入賞役を表す「ベル - リプレイ - 赤 7」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で右上がりに「リプレイ」が揃う。「クロスアップリブ 2」～「クロスアップリブ 4」についても、「クロスアップリブ 1」と同様である。

【 0 1 2 9 】

「クロスダウンリブ 1」と呼ばれる入賞役を表す「スイカ A - リプレイ - スイカ A」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で右下がりに「リプレイ」が揃う。「クロスダウンリブ 2」～「クロスダウンリブ 6」についても、「クロスダウンリブ 1」と同様である。

30

【 0 1 3 0 】

「ベルリブ」と呼ばれる入賞役を表す「リプレイ - ベル - チェリー」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で右下がりに「ベル」が揃う。

【 0 1 3 1 】

このように、本実施の形態においては、上述のセンターラインのみが有効ラインとなるが、リプレイ役に係る図柄の組合せを図 1 3 に示したように構成し、また、図 1 4 の説明において後述する小役に係る図柄の組合せ (例えば、上段ベル 1 ~ 1 2、クロスアップベル 1 ~ 9、下段ベル 1 ~ 3 及びクロスダウンスイカ 1 ~ 4 等) も同様に構成することで、あたかも 5 つのライン (中段に揃うセンターライン、上段に揃うトップライン、下段に揃うボトムライン、右下がりに揃うクロスダウンライン、右上がりに揃うクロスアップライン) が有効ラインであるかのように遊技者に印象付けることができるようになっている。

40

【 0 1 3 2 】

「チャンスリブ A 1」と呼ばれる入賞役を表す「リプレイ - リプレイ - チェリー」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L の上段に「ベル」、表示窓 4 C の下段に「ベル」、表示窓 4 R の下段に「ベル」が表示される。すなわち、上述した 5 つのラインのうち、少なくとも 1 つのライン (例えば、下段に揃うボトムライン、又は右下がりに揃うクロスダウンライン) 上においては、2 つの「ベル」が表示され (以下、「テンパイ」という。)、残り 1 つの「ベル」については他のライン上に表示される (以下、「テンパイ外れ」という。。「チャンスリブ A 2」～「チャンスリブ A 5」、

50

「チャンスリップ B 1」～「チャンスリップ B 3」についても、「チャンスリップ A 1」と同様に、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で「ベル」がテンパイ外れで表示される。

【0133】

「特殊リップ A 1」と呼ばれる入賞役を表す「ベル - スイカ A - スイカ A」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で「スイカ」がテンパイ外れで表示される。「特殊リップ A 2」～「特殊リップ A 6」、「特殊リップ B」についても、「特殊リップ A 1」と同様である。

【0134】

「BARリップ A」と呼ばれる入賞役を表す「BAR - BAR - BAR」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で中段に「BAR」が揃う。また、「BARリップ E」と呼ばれる入賞役を表す「リプレイ - BAR - チェリー」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で右上がり「BAR」が揃う場合がある。

10

【0135】

「BARリップ B 1」と呼ばれる入賞役を表す「BAR - BAR - スイカ A」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で「BAR」がテンパイ外れで表示される。「BARリップ B 2」、「BARリップ B 3」、「BARリップ C」、「BARリップ D 1」、「BARリップ D 2」についても、「BARリップ B 1」と同様である。

【0136】

「BARリップ B 4」と呼ばれる入賞役を表す「ベル - BAR - スイカ A」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で下段に「リプレイ」が揃う。「BARリップ B 5」、「BARリップ B 6」についても、「BARリップ B 4」と同様である。

20

【0137】

「チェリーリップ A」と呼ばれる入賞役を表す「チェリー - ANY - ANY」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L の中段に「チェリー」が表示される。なお、「ANY」とはいずれの図柄であってもよい旨を示すものである。すなわち、「チェリーリップ A」においては、表示窓 4 L の中段に「チェリー」が表示されれば、表示窓 4 C、4 R に表示される図柄の如何にかかわらず、入賞が確定する図柄の組合せとなっている。

30

【0138】

「チェリーリップ B 1」と呼ばれる入賞役を表す「スイカ A - 赤 7 - チェリー」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で「赤 7」がテンパイ外れで表示される場合があるが、基本的には上述した「チェリーリップ A」における「チェリー」の図柄を表示窓 4 L の中段に表示させることができなかつた場合に、表示される図柄の組合せとして規定されている。「チェリーリップ B 2」～「チェリーリップ B 8」、「チェリーリップ C」についても、「チェリーリップ B 1」と同様である。

【0139】

図 1 4 a 及び図 1 4 b は、メダルの払出がある小役に係る図柄組合せテーブルを示している。図 1 4 a 及び図 1 4 b に示す図柄の組合せが、有効ラインに沿って表示された場合には、その図柄の組合せに対応付けられた払出枚数のメダルが払い出される。

40

【0140】

「上段ベル 1」と呼ばれる入賞役を表す「リプレイ - スイカ A - スイカ A」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で上段に「ベル」が揃い、7 枚のメダルが払い出される。「上段ベル 2」～「上段ベル 1 2」についても、「上段ベル 1」と同様である。

【0141】

「クロスアップベル 1」と呼ばれる入賞役を表す「スイカ A - ベル - スイカ A」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で右上が

50

りに「ベル」が揃い、7枚のメダルが払い出される。「クロスアップベル2」～「クロスアップベル9」についても、「クロスアップベル1」と同様である。

【0142】

「中1st2nd不正解A1」と呼ばれる入賞役を表す「BAR-ベル-リプレイ」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、1枚のメダルが払い出される。

「中1st2nd不正解A2」～「中1st2nd不正解A9」、「中1st2nd不正解B1」～「中1st2nd不正解B9」についても、「中1st2nd不正解A1」と同様である。

【0143】

なお、「中1st2nd不正解」とは、図19の説明において後述するように、例えば、「押し順小役」として「中左右 クロスアップベル1」が内部当籤役として決定された場合には、「中左右」の停止操作順序でストップボタン17L、17C、17Rが操作された場合には、「クロスアップベル1」～「クロスアップベル9」のいずれかが入賞し、7枚のメダルが払い出されることとなるが、「中右左」の停止操作順序でストップボタン17L、17C、17Rが操作された場合には、第1停止操作の停止操作順序は正解となるが、第2停止操作の停止操作順序は不正解となるため、「中1st2nd不正解A1」～「中1st2nd不正解A9」のいずれかが入賞し、1枚のメダルが払い出されることを表したものである。

【0144】

「右1st不正解A1」と呼ばれる入賞役を表す「スイカA-スイカA-ベル」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、1枚のメダルが払い出される。「右1st不正解A2」～「右1st不正解A4」、「右1st不正解B1」～「右1st不正解B4」についても、「右1st不正解A1」と同様である。

【0145】

なお、「右1st不正解」とは、図19の説明において後述するように、例えば、「押し順小役」として「中左右 クロスアップベル1」が内部当籤役として決定された場合には、「中左右」の停止操作順序でストップボタン17L、17C、17Rが操作された場合には、「クロスアップベル1」～「クロスアップベル9」のいずれかが入賞し、7枚のメダルが払い出されることとなるが、「右」、すなわちストップボタン17Rが第1停止操作された場合には、停止操作順序は不正解となるため、後述する「取りこぼし」が発生しないときに、「右1st不正解A1」～「右1st不正解A4」、又は「右1st不正解B1」～「右1st不正解B4」のいずれかが入賞し、1枚のメダルが払い出されることを表したものである。

【0146】

「中段ベル」と呼ばれる入賞役を表す「ベル-ベル-ベル」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓4L、4C、4R内で中段に「ベル」が揃い、7枚のメダルが払い出される。

【0147】

「右1st2nd不正解A1」と呼ばれる入賞役を表す「スイカA-紫ブランク-ベル」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、1枚のメダルが払い出される。「右1st2nd不正解A2」～「右1st2nd不正解A6」、「右1st2nd不正解B1」～「右1st2nd不正解B6」についても、「右1st2nd不正解A1」と同様である。

【0148】

なお、「右1st2nd不正解」とは、図19の説明において後述するように、例えば、「押し順小役」として「右左中 中段ベル1」が内部当籤役として決定された場合には、「右左中」の停止操作順序でストップボタン17L、17C、17Rが操作された場合には、「中段ベル」が入賞し、7枚のメダルが払い出されることとなるが、「右中左」の停止操作順序でストップボタン17L、17C、17Rが操作された場合には、第1停止操作の停止操作順序は正解となるが、第2停止操作の停止操作順序は不正解となるため、「

10

20

30

40

50

右 1 s t 2 n d 不正解 A 1」～「右 1 s t 2 n d 不正解 A 6」のいずれかが入賞し、1枚のメダルが払い出されることを表したものである。

【0149】

もっとも、「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1」～「右 1 s t 2 n d 不正解 B 6」については、「押し順小役」として「中左右 下段ベル 1」～「中左右 下段ベル 3」、「中右左 下段ベル 1」～「中右左 下段ベル 3」のいずれかが内部当籤役として決定された場合には、「右」、すなわちストップボタン 17 R が第 1 停止操作された場合には、停止操作順序は不正解となるが、この場合には、後述する「取りこぼし」は発生せず、「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1」～「右 1 s t 2 n d 不正解 B 6」のいずれかが入賞し、1枚のメダルが払い出されることとなる。したがって、後述する「取りこぼし」が発生しない点を除いて、

10

【0150】

また、「押し順小役」として「右左中 下段ベル 1」～「右左中 下段ベル 3」、「右中左 下段ベル 1」～「右中左 下段ベル 3」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、「中」、すなわちストップボタン 17 C が第 1 停止操作された場合には、停止操作順序は不正解となるが、この場合には、後述する「取りこぼし」は発生せず、「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1」～「右 1 s t 2 n d 不正解 B 6」のいずれかが入賞し、1枚のメダルが払い出されることとなる。したがって、後述する「取りこぼし」が発生しない点を除いて、上述した内部当籤役の場合には、後述する「中 1 s t 不正解」であるとも言える。

【0151】

20

「中 1 s t 不正解 A 1」と呼ばれる入賞役を表す「ベル - チェリー - B A R」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、1枚のメダルが払い出される。「中 1 s t 不正解 A 2」～「中 1 s t 不正解 A 4」、「中 1 s t 不正解 B 1」～「中 1 s t 不正解 B 4」についても、「中 1 s t 不正解 A 1」と同様である。

【0152】

なお、「中 1 s t 不正解」とは、図 19 の説明において後述するように、例えば、「押し順小役」として「右左中 中段ベル 1」が内部当籤役として決定された場合に、「右左中」の停止操作順序でストップボタン 17 L、17 C、17 R が操作された場合には、「中段ベル」が入賞し、7枚のメダルが払い出されることとなるが、「中」、すなわちストップボタン 17 C が第 1 停止操作された場合には、停止操作順序は不正解となるため、後述する「取りこぼし」が発生しないときに、「中 1 s t 不正解 A 1」～「中 1 s t 不正解 A 4」、又は「中 1 s t 不正解 B 1」～「中 1 s t 不正解 B 4」のいずれかが入賞し、1枚のメダルが払い出されることを表したものである。

30

【0153】

「下段ベル 1」と呼ばれる入賞役を表す「スイカ A - リプレイ - チェリー」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で下段に「ベル」が揃い、7枚のメダルが払い出される。「下段ベル 2」、「下段ベル 3」についても、「下段ベル 1」と同様である。

【0154】

「クロスダウンスイカ 1」と呼ばれる入賞役を表す「赤 7 - スイカ A - ベル」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で右下がり

40

【0155】

「中段スイカ 1」と呼ばれる入賞役を表す「スイカ B - スイカ A - スイカ A」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L、4 C、4 R 内で中段に「スイカ」が揃い、3枚のメダルが払い出される。「中段スイカ 2」～「中段スイカ 6」についても、「中段スイカ 1」と同様である。

【0156】

「角チェリー A 1 - 1」と呼ばれる入賞役を表す「B A R - チェリー - 白blank」の

50

図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、表示窓 4 L 内の下段に「チェリー」が表示され、3枚のメダルが払い出される。「角チェリー A 1 - 2」～「角チェリー A 1 - 8」、「角チェリー B 1 - 1」～「角チェリー B 1 - 4」、「角チェリー B 2 - 1」～「角チェリー B 2 - 24」、「角チェリー B 3 - 1」～「角チェリー B 3 - 4」、「角チェリー B 4 - 1」～「角チェリー B 4 - 3」、「角チェリー B 5 - 1」～「角チェリー B 5 - 4」、「角チェリー C 1 - 1」～「角チェリー C 1 - 8」、「角チェリー C 2 - 1」～「角チェリー C 2 - 12」、「角チェリー C 3 - 1」～「角チェリー C 3 - 6」、「角チェリー C 4 - 1」～「角チェリー C 4 - 3」、についても、「角チェリー A 1 - 1」と同様に、表示窓 4 L 内の上段、又は下段に「チェリー」が表示される。

【0157】

「特殊役 A」と呼ばれる入賞役を表す「スイカ B - ベル - ベル」の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合には、1枚のメダルが払い出される。「特殊役 B」、「特殊役 C」についても、「特殊役 A」と同様である。

【0158】

ここで、「特殊役」は、「弱チェリー」、「強チェリー 1」、「強チェリー 2」が内部当籤役として決定された場合に、上述した「角チェリー」のいずれも入賞させることができない場合、すなわち、停止操作のタイミングに応じて、表示窓 4 L 内の上段、又は下段に「チェリー」を表示させることができない場合、「BB」よりも「特殊役」を優先的に表示させるように停止制御を行うことで、「BB」を入賞させないように制御するための図柄の組合せとして規定している。

【0159】

なお、本実施の形態においては、リプレイ役に係る図柄の組合せ及び小役に係る図柄の組合せに関し、他と識別できるように上述した名称を付しているが、その名称が必ずしもその図柄の組合せの役割を限定するものではない。

【0160】

< 内部抽籤テーブル >

図 15 及び図 16 に示す複数の内部抽籤テーブルは、当籤番号に対して、遊技状態ごとの抽籤値及びデータポイントが対応付けられている。なお、内部抽籤テーブルは、通常、パチスロ機 1 の設定値（例えば、設定値 1 ~ 6）ごとにメイン ROM 52 に格納されている。しかしながら、本実施の形態においては、説明の便宜上、それぞれ 1 つの内部抽籤テーブルを用いて説明する。

【0161】

本実施の形態では、予め定められた数値の範囲「0 ~ 65535」から抽出される抽籤用乱数値を、各当籤番号に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【0162】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、割り当てられたデータ（つまり、データポイント）が決定される確率が高い。減算の結果が負となったか否かの判断処理の回数が、当籤番号の数を超えたときには、内部抽籤処理の結果は「ハズレ」となる。

【0163】

なお、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に対応する抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（65536）」によって表すことができる。本実施の形態では、複数種類の内部抽籤テーブルを使い分けることにより、決定される内部当籤役の種類や当籤確率を変動させ、この結果、遊技者が抱く期待に起伏が生じるようにしている。

【0164】

データポイントは、内部抽籤テーブルを参照して行う抽籤の結果として取得されるデータであり、後述する内部当籤役決定テーブルにより規定されている内部当籤役を指定するためのデータである。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 5 】

すなわち、データポイントは、図 1 7 に示す小役・リプレイ用当籤役決定テーブル及び図 1 8 に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、格納領域種別及び 1 バイトデータを決定するために用いられるデータである。データポイントは、各当籤番号に対応して、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントが個別に規定されている。

## 【 0 1 6 6 】

なお、内部抽籤処理の方式は、上述した方式に限られるものではなく、例えば、予め定められた数値の範囲「 0 ~ 6 5 5 3 5 」から抽出される抽籤用乱数値に、各当籤番号に応じた抽籤値で順次加算し、加算の結果が所定の値となったか（例えば、当籤番号ごとに予め定められた値以上となったか）の判定を行うことによって内部的な抽籤を行うこととしてもよい。

## 【 0 1 6 7 】

（一般遊技状態用内部抽籤テーブル）

図 1 5 に示すように、一般遊技状態で参照される一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、R T 0 遊技状態及び R T 1 遊技状態における各当籤番号の抽籤値を規定している。一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、R T 0 遊技状態及び R T 1 遊技状態における当籤番号「 1 」～「 4 5 」は、小役・リプレイ用データポイント「 1 」～「 4 5 」にそれぞれ対応付けられている。なお、R T 1 遊技状態における「（ B B フラグ間）」とは、上述した「 B B 持越状態」と同義である。

## 【 0 1 6 8 】

R T 0 遊技状態と R T 1 遊技状態との間では、当籤番号「 1 」～「 1 6 」及び「 4 6 」の抽籤値が異なっており、当籤番号「 1 7 」～「 4 5 」の抽籤値が同一である。当籤番号「 4 6 」は、ボーナス用データポイントとして「 1 」が対応付けられ、 B B が内部当籤役として決定される場合には、 B B のみが内部当籤役として決定される（単独当籤する）ように設定されている。

## 【 0 1 6 9 】

詳細には、R T 0 遊技状態では、当籤番号「 1 」～「 1 6 」の抽籤値を合算すると、「 8 9 7 8 」に設定されており、当籤番号「 4 6 」の抽籤値は、「 5 8 5 1 」に設定されている。一方、R T 1 遊技状態では、当籤番号「 1 」～「 1 6 」の抽籤値を合算すると、「 1 4 8 2 9 」に設定されており、R T 0 遊技状態にあるときより高く設定され、当籤番号「 4 6 」の抽籤値は、「 0 」に設定されている。すなわち、この当籤番号「 4 6 」の差分に相当する抽籤値が当籤番号「 1 」～「 1 6 」の抽籤値に割り当てられている。

## 【 0 1 7 0 】

（ R B 遊技状態用内部抽籤テーブル）

図 1 6 に示すように、 R B 遊技状態で参照される R B 遊技状態用内部抽籤テーブルは、 R B 遊技状態における各当籤番号の抽籤値を規定している。 R B 遊技状態用内部抽籤テーブルにおいて、当籤番号「 1 」及び「 2 」は、小役・リプレイ用データポイント「 4 6 」及び「 4 7 」にそれぞれ対応付けられている。なお、本実施の形態では、 B B 遊技状態においては常に R B 遊技状態となっているため、 R B 遊技状態用内部抽籤テーブルは、 B B 遊技状態用内部抽籤テーブルと言い換えることもできる。

## 【 0 1 7 1 】

< 小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル >

図 1 7 に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルでは、小役・リプレイ用データポイントに対して、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）を識別するためのデータが対応付けられている。

## 【 0 1 7 2 】

また、図 1 7 に示した小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルでは、便宜上、小役・リプレイ用データポイントに対して、内部当籤役のデータが省略され、入賞役の名称（内容）と、内部当籤役の名称（備考）とが対応付けられている。

10

20

30

40

50



## 【0173】

ここで、図17に示すように、1つのデータポイントに対して、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)が複数対応付けられていることによって、1回の内部抽籤処理で、複数の図柄の組合せ(入賞作動フラグ)の入賞が許可されることを可能としている。これらの内部抽籤方式は、「同時当籤」方式、「重複当籤」方式と称される。

## 【0174】

なお、本実施の形態においては、入賞が許可される一の図柄の組合せ(入賞作動フラグ)を「内部当籤役」と定義することもできるし、1つのデータポイントに対して、入賞が許可される複数の図柄の組合せ(入賞作動フラグ)を1つのまとまりとして内部当籤役と定義することもできるが、図17~図20においては、後者を内部当籤役と定義して説明する。

10

## 【0175】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「0」は、「ハズレ」に対応付けられている。

## 【0176】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「1」は、内部当籤役として、「通常リブ1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「中段リブ」、「クロスアップリブ1~4」、「クロスダウンリブ1~6」及び「ベルリブ」が対応付けられている。

20

## 【0177】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「2」は、内部当籤役として、「通常リブ2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「中段リブ」、「クロスアップリブ1~4」、「クロスダウンリブ1~6」、「ベルリブ」及び「特殊リブA1~6」が対応付けられている。

## 【0178】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「3」は、内部当籤役として、「通常リブ3」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「中段リブ」、「クロスアップリブ1~4」、「クロスダウンリブ1~6」、「ベルリブ」及び「特殊リブB」が対応付けられている。

30

## 【0179】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「4」は、内部当籤役として、「通常リブ4」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「中段リブ」、「クロスアップリブ1~4」、「クロスダウンリブ1~6」、「ベルリブ」、「特殊リブA1~6」及び「特殊リブB」が対応付けられている。

## 【0180】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「5」は、内部当籤役として、「ベルリブ1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「中段リブ」及び「ベルリブ」が対応付けられている。

40

## 【0181】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「6」は、内部当籤役として、「ベルリブ2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「中段リブ」、「ベルリブ」及び「特殊リブA1~6」が対応付けられている。

## 【0182】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「7」は、内部当籤役として、「ベルリブ3」を示すものであり、入賞が許可され

50

る図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段リブ」、「ベルリブ」及び「特殊リブ B」が対応付けられている。

【0183】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「8」は、内部当籤役として、「ベルリブ4」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段リブ」、「ベルリブ」、「特殊リブ A 1～6」及び「特殊リブ B」が対応付けられている。

【0184】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「9」は、内部当籤役として、「チャンスリブ1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「チャンスリブ A 1～5」及び「チャンスリブ B 1～3」が対応付けられている。

10

【0185】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「10」は、内部当籤役として、「チャンスリブ2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「チャンスリブ A 1～5」、「チャンスリブ B 1～3」及び「ベルリブ」が対応付けられている。

【0186】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「11」は、内部当籤役として、「強チャンスリブ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段リブ」、「特殊リブ A 1～6」及び「特殊リブ B」が対応付けられている。

20

【0187】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「12」は、内部当籤役として、「チェリーリブ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「BARリブ B 1～6」、「BARリブ C」、「BARリブ D 1, 2」、「BARリブ E」、「チェリーリブ A」及び「チェリーリブ B 1～8」が対応付けられている。

【0188】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「13」は、内部当籤役として、「強チェリーリブ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「BARリブ B 1～6」、「BARリブ C」、「BARリブ D 1, 2」、「BARリブ E」、「チェリーリブ A」、「チェリーリブ B 1～8」、「BARリブ A」及び「チェリーリブ C」が対応付けられている。

30

【0189】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「14」は、内部当籤役として、「BARリブ1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段リブ」、「クロスアップリブ 1～4」、「BARリブ A」、「BARリブ B 1～6」、「BARリブ C」及び「BARリブ D 1, 2」が対応付けられている。

40

【0190】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「15」は、内部当籤役として、「BARリブ2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段リブ」、「クロスアップリブ 1～4」、「BARリブ A」、「BARリブ B 1～6」、「BARリブ C」、「BARリブ D 1, 2」、「ベルリブ」及び「BARリブ E」が対応付けられている。

【0191】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「16」は、内部当籤役として、「フェイクBARリブ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中段リブ」、「クロスアップリ

50

ブ 1 ~ 4 」及び「 B A R リブ D 1 , 2 」が対応付けられている。

【 0 1 9 2 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 1 7 」は、内部当籤役として、「中左右 クロスアップベル 1 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 1 」、「クロスアップベル 1 ~ 9 」、「中 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 9 」及び「右 1 s t 不正解 A 1 ~ 4 」が対応付けられている。

【 0 1 9 3 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 1 8 」は、内部当籤役として、「中左右 クロスアップベル 2 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 2 」、「クロスアップベル 1 ~ 9 」、「中 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 9 」及び「右 1 s t 不正解 A 1 ~ 4 」が対応付けられている。

10

【 0 1 9 4 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 1 9 」は、内部当籤役として、「中左右 クロスアップベル 3 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 3 」、「クロスアップベル 1 ~ 9 」、「中 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 9 」及び「右 1 s t 不正解 A 1 ~ 4 」が対応付けられている。

【 0 1 9 5 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 2 0 」は、内部当籤役として、「中右左 クロスアップベル 1 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 4 」、「クロスアップベル 1 ~ 9 」、「中 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 9 」及び「右 1 s t 不正解 B 1 ~ 4 」が対応付けられている。

20

【 0 1 9 6 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 2 1 」は、内部当籤役として、「中右左 クロスアップベル 2 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 5 」、「クロスアップベル 1 ~ 9 」、「中 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 9 」及び「右 1 s t 不正解 B 1 ~ 4 」が対応付けられている。

30

【 0 1 9 7 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 2 2 」は、内部当籤役として、「中右左 クロスアップベル 3 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 6 」、「クロスアップベル 1 ~ 9 」、「中 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 9 」及び「右 1 s t 不正解 B 1 ~ 4 」が対応付けられている。

【 0 1 9 8 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 2 3 」は、内部当籤役として、「右左中 中段ベル 1 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 7 」、「中段ベル」、「右 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 6 」及び「中 1 s t 不正解 A 1 ~ 4 」が対応付けられている。

40

【 0 1 9 9 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 2 4 」は、内部当籤役として、「右左中 中段ベル 2 」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 8 」、「中段ベル」、「右 1 s t 2 n d 不正解 A 1 ~ 6 」及び「中 1 s t 不正解 A 1 ~ 4 」が対応付けられている。

【 0 2 0 0 】

50

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「25」は、内部当籤役として、「右左中 中段ベル3」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル9」、「中段ベル」、「右1st2nd不正解A1～6」及び「中1st不正解A1～4」が対応付けられている。

【0201】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「26」は、内部当籤役として、「右中左 中段ベル1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル10」、「中段ベル」、「右1st2nd不正解A1～6」及び「中1st不正解B1～4」が対応付けられている。

10

【0202】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「27」は、内部当籤役として、「右中左 中段ベル2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル11」、「中段ベル」、「右1st2nd不正解A1～6」及び「中1st不正解B1～4」が対応付けられている。

【0203】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「28」は、内部当籤役として、「右中左 中段ベル3」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル12」、「中段ベル」、「右1st2nd不正解A1～6」及び「中1st不正解B1～4」が対応付けられている。

20

【0204】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「29」は、内部当籤役として、「中左右 下段ベル1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル1,2」、「下段ベル1～3」、「中1st2nd不正解B1～9」及び「右1st2nd不正解B1～6」が対応付けられている。

【0205】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「30」は、内部当籤役として、「中左右 下段ベル2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル3,4」、「下段ベル1～3」、「中1st2nd不正解B1～9」及び「右1st2nd不正解B1～6」が対応付けられている。

30

【0206】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「31」は、内部当籤役として、「中左右 下段ベル3」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル5,6」、「下段ベル1～3」、「中1st2nd不正解B1～9」及び「右1st2nd不正解B1～6」が対応付けられている。

40

【0207】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「32」は、内部当籤役として、「中右左 下段ベル1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル7,8」、「下段ベル1～3」、「中1st2nd不正解B1～9」及び「右1st2nd不正解B1～6」が対応付けられている。

【0208】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「33」は、内部当籤役として、「中右左 下段ベル2」を示すものであり、入賞

50

が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 9 , 1 0」、「下段ベル 1 ~ 3」、「中 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 9」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 0 9 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 3 4 」は、内部当籤役として、「中右左 下段ベル 3」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 1 1 , 1 2」、「下段ベル 1 ~ 3」、「中 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 9」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 0 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 3 5 」は、内部当籤役として、「右左中 下段ベル 1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 1 , 2」、「下段ベル 1 ~ 3」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 1 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 3 6 」は、内部当籤役として、「右左中 下段ベル 2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 3 , 4」、「下段ベル 1 ~ 3」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 2 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 3 7 」は、内部当籤役として、「右左中 下段ベル 3」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 5 , 6」、「下段ベル 1 ~ 3」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 3 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 3 8 」は、内部当籤役として、「右中左 下段ベル 1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 7 , 8」、「下段ベル 1 ~ 3」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 4 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 3 9 」は、内部当籤役として、「右中左 下段ベル 2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 9 , 1 0」、「下段ベル 1 ~ 3」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 5 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 4 0 」は、内部当籤役として、「右中左 下段ベル 3」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 1 1 , 1 2」、「下段ベル 1 ~ 3」及び「右 1 s t 2 n d 不正解 B 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 6 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 4 1 」は、内部当籤役として、「強ベル」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「上段ベル 1 ~ 1 2」、「クロスアップベル 1 ~ 9」及び「下段ベル 1 ~ 3」が対応付けられている。

【 0 2 1 7 】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「 4 2 」は、内部当籤役として、「スイカ」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「クロスダウンスイカ 1 ~ 4」及び「中段スイカ 1 ~ 6」が対応付けられている。

【 0 2 1 8 】

10

20

30

40

50

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「43」は、内部当籤役として、「弱チェリー」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「角チェリーA1-1~8」、「角チェリーB3-1~4」、「角チェリーC1-1~8」、「角チェリーC2-1~12」、「角チェリーC3-1~6」、「角チェリーC4-1~3」、「特殊役A」、「特殊役B」及び「特殊役C」が対応付けられている。

【0219】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「44」は、内部当籤役として、「強チェリー1」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「角チェリーA1-1~8」、「角チェリーB1-1~4」、「角チェリーB2-1~24」、「角チェリーB3-1~4」、「角チェリーB4-1~3」、「角チェリーB5-1~4」、「角チェリーC2-1~12」、「特殊役A」、「特殊役B」及び「特殊役C」が対応付けられている。

10

【0220】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「45」は、内部当籤役として、「強チェリー2」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「角チェリーA1-1~8」、「角チェリーB1-1~4」、「角チェリーB2-1~24」、「角チェリーB3-1~4」、「角チェリーB4-1~3」、「角チェリーB5-1~4」、「角チェリーC2-1~12」、「特殊役A」及び「特殊役C」が対応付けられている。

20

【0221】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「46」は、内部当籤役として、「RB中小役A」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、「中1st2nd不正解A1~9」が対応付けられている。

【0222】

また、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいて、小役・リプレイ用データポイント「47」は、内部当籤役として、「RB中小役B」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）として、全小役（すなわち、図14a及び図14bに示した全ての図柄の組合せ）が対応付けられている。

30

【0223】

ここで、図16に示したRB遊技状態用内部抽籤テーブルを参照すると、「RB中小役A」は、当籤番号「1」に対応し、 $39425 / 65536$ の当籤確率で内部当籤する。一方、図15に示した一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照すると、「RB中小役A」に対応付けられた「中1st2nd不正解A1~9」の当籤確率は、 $2734 \times 6 / 65536 = 16404 / 65536$ である。

【0224】

また、図16に示したRB遊技状態用内部抽籤テーブルを参照すると、「RB中小役B」は、当籤番号「2」に対応し、 $16406 / 65536$ の当籤確率で内部当籤する。一方、図15に示した一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照すると、「RB中小役B」に対応付けられた入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）の中で最も当籤確率が高いのは、当籤番号「17」~「22」及び「41」に対応する「クロスアップベル1~9」であり、その当籤確率は、 $(2734 \times 6 + 1) / 65536 = 16405 / 65536$ である。

40

【0225】

したがって、RB遊技状態では、入賞が許可される図柄の組合せ（入賞作動フラグ）単位において、一般遊技状態より高い当籤確率、すなわち、遊技者にとってより有利な当籤確率が設定されていることとなる。

【0226】

< ボーナス用内部当籤役決定テーブル >

50

図18に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルでは、ボーナス用データポイントに対して、内部当籤役を識別するためのデータが対応付けられている。

【0227】

また、図18に示したボーナス用内部当籤役決定テーブルは、便宜上、ボーナス用データポイントに対して、内部当籤役のデータが省略され、入賞役の名称(内容)と、内部当籤役の名称(備考)とが対応付けられている。

【0228】

ボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポイント「0」は、「ハズレ」に対応付けられている。また、ボーナス用内部当籤役決定テーブルにおいて、ボーナス用データポイント「1」は、内部当籤役として、「BB」を示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「BB」が対応付けられている。

【0229】

[内部当籤役に対する停止操作順序と入賞役との関係]

次に、図19を参照して、内部当籤役に対する停止操作順序と入賞役との関係について説明する。

【0230】

図19においては、停止操作順序として、「左中右」は、ストップボタン17L、ストップボタン17C、ストップボタン17Rの順に停止操作がなされることを意味し、「左右中」は、ストップボタン17L、ストップボタン17R、ストップボタン17Cの順に停止操作がなされることを意味し、「中左右」は、ストップボタン17C、ストップボタン17L、ストップボタン17Rの順に停止操作がなされることを意味し、「中右左」は、ストップボタン17C、ストップボタン17R、ストップボタン17Lの順に停止操作がなされることを意味し、「右左中」は、ストップボタン17R、ストップボタン17L、ストップボタン17Cの順に停止操作がなされることを意味し、「右中左」は、ストップボタン17R、ストップボタン17C、ストップボタン17Lの順に停止操作がなされることを意味する。

【0231】

<リール停止の概要>

本実施の形態においては、1つの内部当籤役に対して入賞が許可される図柄の組合せが複数対応付けられており、ストップボタン17L、17C、17Rが、どのようなタイミングで操作されたか(停止操作タイミング)、及びどのような順序で操作されたか(停止操作順序)によって、最終的に表示される入賞役も変動するように制御がなされる場合がある。

【0232】

すなわち、最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せがどの図柄の組合せとなるかに関して(換言すれば、メインCPU51がリールの停止制御を実行するに際し、基となる情報として)は、以下の3つの要素に基づいて定められる。

【0233】

第1の要素は、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役である。例えば、内部抽籤処理の結果が「ハズレ」(小役・リプレイ用データポイントの値が「0」)であった場合、いずれかのリプレイ役に係る図柄の組合せ、又は小役に係る図柄の組合せが最終的に有効ライン上に表示されることはない。

【0234】

第2の要素は、遊技者の停止操作タイミング(換言すれば、遊技者がいずれかのストップボタンを操作したときの図柄の位置)である。例えば、本実施の形態においては、最大滑り駒数として図柄4個分が定められているため、内部抽籤処理の結果、いずれかの内部当籤役に当籤していたとしても、それによって入賞が許可されている図柄の組合せを構成する図柄が図柄4個分を超えて配置されていた場合には、遊技者の停止操作のタイミングによっては入賞が許可されている図柄の組合せが表示されない場合がある。これをいわゆる「取りこぼし」といい、図19において、「orハズレ」と表記されているのは、この

「取りこぼし」があることを意味するものである。したがって、同図において、「or ハズレ」と表記されていない場合には、表記された入賞役のうち、少なくともいずれかの図柄の組合せが表示され、「取りこぼし」がないことを意味するものである。

【0235】

第3の要素は、遊技者の停止操作順序である。例えば、内部抽籤処理の結果が「通常リプ1」（小役・リプレイ用データポイントの値が「1」）であった場合、いずれの停止操作順序であったとしても、停止操作タイミングにかかわらず、図19に示すとおりいずれかのリプレイ役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示される。一方、内部抽籤処理の結果が「中左右 クロスアップベル1」（小役・リプレイ用データポイントの値が「17」）であった場合、停止操作順序が「中左右」である場合には、停止操作タイミングにかかわらず、「クロスアップベル1～9」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示され、停止操作順序が「中右左」である場合には、停止操作タイミングにかかわらず、「中1st2nd不正解A1～9」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示されることとなる。一方、停止操作順序が「左中右」又は「左右中」である場合には、停止操作タイミングが「上段ベル1」の図柄の組合せを構成する図柄を有効ライン上に表示可能なタイミングである場合に限り、「上段ベル1」の図柄の組合せが有効ライン上に表示され、停止操作順序が「右左中」又は「右中左」である場合には、停止操作タイミングが「右1st不正解A1～4」のいずれかの図柄の組合せを構成する図柄を有効ライン上に表示可能なタイミングである場合に限り、「右1st不正解A1～4」のいずれかの図柄の組合せが有効ライン上に表示される。

10

20

【0236】

ここで、内部当籤役「中左右 クロスアップベル1」（小役・リプレイ用データポイントの値が「17」）、「中左右 クロスアップベル2」（小役・リプレイ用データポイントの値が「18」）、「中左右 クロスアップベル3」（小役・リプレイ用データポイントの値が「19」）、「中左右 下段ベル1」（小役・リプレイ用データポイントの値が「29」）、「中左右 下段ベル2」（小役・リプレイ用データポイントの値が「30」）及び「中左右 下段ベル3」（小役・リプレイ用データポイントの値が「31」）は、その停止操作順序（図19参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「中左右ベル」と総称することができる。

【0237】

すなわち、内部抽籤処理の結果が「中左右ベル」であった場合には、停止操作順序が「中左右」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、7枚のメダルが払い出される。したがって、内部当籤役が「中左右ベル」の場合には、停止操作順序「中左右」が、遊技者にとって最も有利となる停止操作の手順となる。

30

【0238】

また、内部当籤役「中右左 クロスアップベル1」（小役・リプレイ用データポイントの値が「20」）、「中右左 クロスアップベル2」（小役・リプレイ用データポイントの値が「21」）、「中右左 クロスアップベル3」（小役・リプレイ用データポイントの値が「22」）、「中右左 下段ベル1」（小役・リプレイ用データポイントの値が「32」）、「中右左 下段ベル2」（小役・リプレイ用データポイントの値が「33」）及び「中右左 下段ベル3」（小役・リプレイ用データポイントの値が「34」）は、その停止操作順序（図19参照）に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「中右左ベル」と総称することができる。

40

【0239】

すなわち、内部抽籤処理の結果が「中右左ベル」であった場合には、停止操作順序が「中右左」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、7枚のメダルが払い出される。したがって、内部当籤役が「中右左ベル」の場合には、停止操作順序「中右左」が、遊技者にとって最も有利となる停止操作の手順となる。

【0240】

また、内部当籤役「右左中 中段ベル1」（小役・リプレイ用データポイントの値が「

50



23」)、 「右左中 中段ベル2」(小役・リプレイ用データポイントの値が「24」)、 「右左中 中段ベル3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「25」)、 「右左中 下段ベル1」(小役・リプレイ用データポイントの値が「35」)、 「右左中 下段ベル2」(小役・リプレイ用データポイントの値が「36」)及び「右左中 下段ベル3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「37」)は、その停止操作順序(図19参照)に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「右左中ベル」と総称することができる。

#### 【0241】

すなわち、内部抽籤処理の結果が「右左中ベル」であった場合には、停止操作順序が「右左中」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、7枚のメダルが払い出される。したがって、内部当籤役が「右左中ベル」の場合には、停止操作順序「右左中」が、遊技者にとって最も有利となる停止操作の手順となる。

10

#### 【0242】

また、内部当籤役「右中左 中段ベル1」(小役・リプレイ用データポイントの値が「26」)、 「右中左 中段ベル2」(小役・リプレイ用データポイントの値が「27」)、 「右中左 中段ベル3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「27」)、 「右中左 下段ベル1」(小役・リプレイ用データポイントの値が「38」)、 「右中左 下段ベル2」(小役・リプレイ用データポイントの値が「39」)及び「右中左 下段ベル3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「40」)は、その停止操作順序(図19参照)に着目すると、同様の利益を付与し得る点で共通することから、「右中左ベル」と総称することができる。

20

#### 【0243】

すなわち、内部抽籤処理の結果が「右中左ベル」であった場合には、停止操作順序が「右中左」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、7枚のメダルが払い出される。したがって、内部当籤役が「右中左ベル」の場合には、停止操作順序「右中左」が、遊技者にとって最も有利となる停止操作の手順となる。

#### 【0244】

このように、上述した第3の要素に基づいて、遊技者の利益が変動する内部当籤役をいわゆる「押し順役」といい、それがリプレイ役の場合には、「押し順リプレイ」と称されることがあり、小役の場合には、「押し順小役」と称されることがある。

30

#### 【0245】

本実施の形態では、AT中において、「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」が内部当籤役として決定された場合に、7枚のメダルが払い出されることとなる停止操作順序を報知することとしている。

#### 【0246】

<押し順小役の構成>

次に、図20を参照して、本発明の実施の形態に係るパチスロ機における押し順小役の構成について説明する。図20(a)は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機における押し順小役の構成例を示す図であり、(b)は本発明の実施の形態に係るパチスロ機における押し順小役の構成を適用しない場合の押し順小役の構成例を示す図である。

40

#### 【0247】

なお、図20の(a)において、「中左右ベルA」は、「中左右 クロスアップベル1~3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「17」~「19」)を概念的に表し、「中右左ベルA」は、「中右左 クロスアップベル1~3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「20」~「22」)を概念的に表し、「右左中ベルB」は、「右左中 中段ベル1~3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「23」~「25」)を概念的に表し、「右中左ベルB」は、「右中左 中段ベル1~3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「26」~「28」)を概念的に表し、「中左右ベルC」は、「中左右 下段ベル1~3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「29」~「31」)を概念的に表し、「中右左ベルC」は、「中右左 下段ベル1~3」(小役・リプレイ用データポ

50

インタの値が「32」～「34」)を概念的に表し、「右左中ベルC」は、「右左中 下段ベル1～3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「35」～「37」)を概念的に表し、「右中左ベルC」は、「右中左 下段ベル1～3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「38」～「40」)を概念的に表したものである。

【0248】

また、図20の(a)において、「不問1枚」は、図19にも示すとおり、「中左右 下段ベル1～3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「29」～「31」)、「中右左 下段ベル1～3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「32」～「34」)、「右左中 下段ベル1～3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「35」～「37」)及び「右中左 下段ベル1～3」(小役・リプレイ用データポイントの値が「38」～「40」)における「中1st2nd不正解B1～9」及び「右1st2nd不正解B1～6」を概念的に表したものである。なお、同様に、「押し順正解右上がり7枚」、「押し順正解中段7枚」、「押し順正解下段7枚」、「押下位置正解上段7枚」、「押下位置正解1枚」及び「第1停止正解1枚」についても、図19に示す入賞役を概念的に表したものである。

【0249】

また、図20の(b)において、「右左中ベルA」は、内部当籤役として規定するとしたならば、「右左中 クロスアップベル1～3」を概念的に表したものであり、停止操作順序が「右左中」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「クロスアップベル1～9」のいずれかに入賞し、7枚のメダルが払い出されることを表したものである。また、「右中左ベルA」は、内部当籤役として規定するとしたならば、「右中左 クロスアップベル1～3」を概念的に表したものであり、停止操作順序が「右中左」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「クロスアップベル1～9」のいずれかに入賞し、7枚のメダルが払い出されることを表したものである。また、「中左右ベルB」は、内部当籤役として規定するとしたならば、「中左右 中段ベル1～3」を概念的に表したものであり、停止操作順序が「中左右」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「中段ベル」に入賞し、7枚のメダルが払い出されることを表したものである。また、「中右左ベルB」は、内部当籤役として規定するとしたならば、「中右左 中段ベル1～3」を概念的に表したものであり、停止操作順序が「中右左」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「中段ベル」に入賞し、7枚のメダルが払い出されることを表したものである。

【0250】

また、図20の(a)及び(b)において、「押下位置正解」とあるのは、停止操作のタイミングが適切であったこと、すなわち、上述した第2の要素において、「取りこぼし」が発生することなく停止操作が行われたことを表したものである。例えば、「押下位置正解上段7枚」とは、停止操作順序が「左中右」又は「左右中」である場合に、停止操作タイミングが、「上段ベル1～12」のうち当籤して(入賞が許可されて)いる「上段ベル」に係る図柄の組合せを構成する図柄を有効ライン上に表示可能なタイミングである場合に限り、その当籤して(入賞が許可されて)いる「上段ベル」の図柄の組合せが有効ライン上に表示され、7枚のメダルが払い出されることを表したものである。

【0251】

また、図20の(a)及び(b)において、「(1/4)」、又は「(1/2)」とあるのは、各リール3L、3C、3Rのうち少なくとも1つのリールにおける図柄の配置上、その1つのリールにおいて、一の所定図柄が表示される所定の停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、その所定の停止操作タイミングによっては表示されることがない他の所定図柄がある場合に、それらの所定図柄の個数(換言すれば、遊技者が停止操作タイミングを選択する場合の択数)を表したものである。

【0252】

例えば、「上段ベル1～12」を1つのグループとしてみた場合、リール3Lにおいては、「リプレイ」図柄が停止操作のタイミングにかかわらず有効ライン上に表示されるよ

10

20

30

40

50

うに配置され、リール 3 R においては、「スイカ A」、「スイカ B」及び「スイカ C」図柄（一の図柄群）が停止操作のタイミングにかかわらず有効ライン上に表示されるように配置されている。一方、リール 3 C においては、「スイカ A」（「上段ベル 1～3」に対応）、「スイカ C」（「上段ベル 4～6」に対応）、「白blank」（「上段ベル 7～9」に対応）、「赤 7」（「上段ベル 10～12」に対応）が上述した所定図柄であり、これらのうちいずれかの図柄を表示させる停止操作タイミングで停止操作を行った場合、その停止操作タイミングでは他の図柄が表示されることがないように配置されている。すなわち、リール 3 C においては、遊技者が停止操作タイミングを選択する場合の択数が 4 択となるように所定図柄が配置されている（図 10、図 14 a 及び図 14 b 参照）。

#### 【0253】

また、例えば、「中 1 s t 不正解 A 1～A 4」及び「中 1 s t 不正解 B 1～B 4」を 1 つのグループとしてみた場合、リール 3 L においては、「ベル」及び「スイカ B」図柄（一の図柄群）が停止操作のタイミングにかかわらず有効ライン上に表示されるように配置され、リール 3 C においては、「チェリー」図柄が停止操作のタイミングにかかわらず有効ライン上に表示されるように配置されている。一方、リール 3 R においては、「BAR」（「中 1 s t 不正解 A 1, A 3」に対応）及び「スイカ A」（「中 1 s t 不正解 A 2, A 4」に対応）、「スイカ B」（「中 1 s t 不正解 B 1, B 3」に対応）及び「赤 7」（「中 1 s t 不正解 B 2, B 4」に対応）が上述した所定図柄であり、これらのうちいずれかの図柄を表示させる停止操作タイミングで停止操作を行った場合、その停止操作タイミングでは他の図柄が表示されることがないように配置されている。すなわち、リール 3 R においては、遊技者が停止操作タイミングを選択する場合の択数が 2 択となるように所定図柄が配置されている（図 10、図 14 a 及び図 14 b 参照）。

#### 【0254】

ここで、図 20 の (a) と (b) を対比すると、図 20 の (a) においては、内部当籤役の数が 8 個であるのに対し、図 20 の (b) においては、内部当籤役の数が 12 個であり、内部当籤役の数が 4 個も増加することとなっている。また、図 20 の (a) においては、所望する押し順小役の抽籤値の合計を「4000」としたい場合（すなわち、正解となる押し順に対して「1000」ずつの抽籤値を割り当てたい場合）に、均等に抽籤値を割り当てられるのに対し、図 20 の (b) においては、上述した所望の抽籤値を均等に割り当てることができない。

#### 【0255】

このように、本実施の形態に係る押し順小役の構成によれば、押し順小役における出目（表示される図柄の組合せ）を単調とすることなく、しかも、内部当籤役の数を減少させることで、データの容量を削減し、内部抽籤処理の制御負担を低減することができ、さらには、所望の抽籤値を均等に割り当てやすくなることから、抽籤の公平性、設計のしやすさにも資することとなる。

#### 【0256】

また、図 20 の (a) においては、「中左右ベル C」、「中右左ベル C」、「右左中ベル C」及び「右中左ベル C」の抽籤値（例えば、「250」）を、「中左右ベル A」、「中右左ベル A」、「右左中ベル B」及び「右中左ベル B」の抽籤値（例えば、「750」）よりも低くするかわりに、「中左右ベル C」、「中右左ベル C」、「右左中ベル C」又は「右中左ベル C」の当籤時に、いずれの停止操作順序により停止操作順序が不正解となった場合であっても「取りこぼし」は発生せず、「不問 1 枚」が入賞し、1 枚のメダルが払い出されることとなるのに対し、図 20 の (b) においては、第 1 停止操作の停止操作順序が不正解である限り、常に「取りこぼし」が発生する可能性がある。

#### 【0257】

このように、本実施の形態に係る押し順小役の構成によれば、相対的に抽籤値を低くする押し順小役においては、停止操作順序が不正解となった場合であっても必ず最低限の利益を遊技者に付与することで、結果として、遊技者に付与される利益の偏りを減少させることができ、遊技の公平性にも資することとなる。

10

20

30

40

50

## 【0258】

以上、本実施の形態に係る押し順小役の構成について、図20を用いて説明したが、本実施の形態に係る押し順小役の構成はこれに限られるものではない。例えば、本実施の形態に係る押し順小役の構成においては、停止操作順序が「左中右」又は「左右中」である場合に、押し順正解となる場合を設けていないが、押し順正解となる場合を設けることとしてもよい。

## 【0259】

この場合、「左中右ベルD」及び「左右中ベルD」を規定し、「左中右ベルD」の当籤時には、停止操作順序が「左中右」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「上段ベル1～12」のいずれかに入賞し、7枚のメダルが払い出されることとし、  
「左右中ベルD」の当籤時には、停止操作順序が「左右中」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「上段ベル1～12」のいずれかに入賞し、7枚のメダルが払い出されることとすればよい。さらに、「左中右ベルC」及び「左右中ベルC」を規定し、「左中右ベルC」の当籤時には、停止操作順序が「左中右」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「下段ベル1～3」のいずれかに入賞し、7枚のメダルが払い出されることとし、「左右中ベルC」の当籤時には、停止操作順序が「左右中」である場合に限り、停止操作のタイミングにかかわらず、「下段ベル1～3」のいずれかに入賞し、7枚のメダルが払い出されることとすればよい。また、「不問1枚」、「押下位置正解1枚」及び「第1停止正解1枚」については、上記と同様に構成することとすればよい。

## 【0260】

また、例えば、押し順正解時に「7枚」、押し順不正解時に「1枚」のメダルが払い出されることとしているが、押し順正解時は、メダルの投入枚数(3枚)以上であって規定枚数(15枚)以下のメダルの枚数が払い出されればよく、その枚数は適宜設定することができる。また、押し順不正解時は、1枚以上であってメダルの投入枚数(3枚)未満のメダルの枚数が払い出されればよく、その枚数も適宜設定することができる。さらに、押し順不正解時は、押し順正解時に払い出されるメダルの枚数未満のメダルの枚数が払い出されることとしてもよい。

## 【0261】

<リールの停止制御>

メインCPU51は、上述したリールの停止制御を実現するため、以下の処理を実行する。

## 【0262】

まず、メインCPU51は、後述する内部抽籤処理(図42のS14参照)において内部当籤役が決定され、その内部当籤役に関する情報がメインRAM53に格納されると、後述するリール停止初期設定処理(図42のS16参照)において、その内部当籤役に基づいて、メインROM52に格納されている各種の停止制御情報を読み出してメインRAM53に格納する。

## 【0263】

ここで、各種の停止制御情報として格納される情報を例示すると、上述した第2の要素に関連して、各リールにおいてどの図柄位置でストップボタンが操作されるとどの図柄位置で停止させるか(滑り駒数)を直接的に又は間接的に規定した情報や、上述した第3の要素に関連して、どの停止操作順序でストップボタンが操作されるとどの図柄の組合せを優先的に表示させるかを直接的に又は間接的に規定した情報などが挙げることができる。

## 【0264】

次に、メインCPU51は、後述するリール停止制御処理(図42のS22参照)において、メインRAM53に格納した各種の停止制御情報に基づいて各リールを停止させる。特に、内部当籤役が「押し順役」である場合には、停止操作順序に応じて、格納した停止制御情報の中から適切な停止制御情報を選択し、あるいは、1の停止操作が行われた後に、停止制御情報を生成(変更)して停止制御を行う。

## 【 0 2 6 5 】

なお、停止操作タイミングや停止操作順序によって、同一の内部当籤役であっても、異なる停止制御を実行する場合があるが、あくまでも当該停止制御は予め一意に定められたものであって、同一の内部当籤役、かつ同一の停止操作タイミングや停止操作順序である限り、同一の停止制御が実行される。

## 【 0 2 6 6 】

[メインRAMに割り当てられる格納領域の構成]

次に、図21～図28を参照して、メインRAM53に割り当てられる各種の格納領域の構成について説明する。

## 【 0 2 6 7 】

<内部当籤役格納領域>

図21に示す内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域1～27の27個の格納領域によって構成される。内部当籤役格納領域は、図12～図14に示した図柄組合せテーブルにおいて規定された各図柄の組合せに応じたデータ(ビット)が格納可能に構成されており、内部抽籤処理の結果、入賞が許可される図柄の組合せに応じたデータ(ビット)には、「1」がセットされ、入賞が許可されない図柄の組合せに応じたデータ(ビット)には、「0」がセットされる。

## 【 0 2 6 8 】

<表示役格納領域>

図22に示す表示役格納領域は、表示役格納領域1～27の27個の格納領域によって構成される。表示役格納領域は、上述した内部当籤役格納領域と同様に構成されており、内部抽籤処理の結果、入賞が許可される図柄の組合せのうちで、有効ライン上に表示することができる図柄の組合せに応じたデータ(ビット)には、「1」がセットされ、表示することができない図柄の組合せに応じたデータ(ビット)には、「0」がセットされる。また、表示役格納領域は、リール3L、3C、3Rの各リールが停止する度に、後述する図柄コード格納領域に格納されているデータ(ビット)に基づいて、そのデータ(ビット)が更新され、リール3L、3C、3Rの全てが停止した後においても「1」がセットされている図柄の組合せが入賞役となる。すなわち、表示役格納領域は、リール3L、3C、3Rの全てが停止した後に、メインCPU51が入賞役を識別するために用いられる。

## 【 0 2 6 9 】

<図柄コード格納領域>

図23に示す図柄コード格納領域は、図柄コード格納領域1～27の27個の格納領域によって構成される。図柄コード格納領域は、上述した内部当籤役格納領域及び表示役格納領域と同様に構成されており、図12～図14に示した図柄組合せテーブルにおいて規定された各図柄の組合せのうちで、有効ライン上に表示することができる図柄の組合せに応じたデータ(ビット)には、「1」がセットされ、表示することができない図柄の組合せに応じたデータ(ビット)には、「0」がセットされる。また、図柄コード格納領域は、リール3L、3C、3Rの各リールが停止する度に、そのデータ(ビット)が更新される。

## 【 0 2 7 0 】

<持越役格納領域>

図24に示す持越役格納領域は、持越役に係るデータが格納される。例えば、BB持越状態になった場合(すなわち、内部当籤役として「BB」が決定された場合)に、持越役格納領域のビット0が「1」にセットされ、「BB」に入賞してBB遊技状態に移行する場合に、該当ビットが「0」にリセットされる。

## 【 0 2 7 1 】

<遊技状態フラグ格納領域>

図25に示す遊技状態フラグ格納領域は、BB遊技状態、RB遊技状態及びRT遊技状態に係るデータが格納される。例えば、BB遊技状態になった場合に、遊技状態フラグ格納領域のビット0が「1」にセットされるとともに、遊技状態フラグ格納領域のビット1

10

20

30

40

50

が「1」にセットされる。

【0272】

また、RT遊技状態がRT1遊技状態になった場合に、遊技状態フラグ格納領域のビット2が「1」にセットされ、RT遊技状態がRT0遊技状態になった場合に、遊技状態フラグ格納領域のビット2が「0」にリセットされる。

【0273】

なお、以下の説明において、遊技状態フラグ格納領域のビット0を「BB遊技状態フラグ」ともいい、遊技状態フラグ格納領域のビット1を「RB遊技状態フラグ」ともいい、遊技状態フラグ格納領域のビット2を「RT1遊技状態フラグ」ともいう。

【0274】

<作動ストップボタン格納領域>

図26に示す作動ストップボタン格納領域は、ストップボタン17L、17C、17Rの状態が格納される。ビット0は、ストップボタン17Lに対応し、ストップボタン17Lが操作されたときには、ビット0に「1」が格納される。

【0275】

同様に、ビット1は、ストップボタン17Cに対応し、ストップボタン17Cが操作されたときには、ビット1に「1」が格納される。また、ビット2は、ストップボタン17Rに対応し、ストップボタン17Rが操作されたときには、ビット2に「1」が格納される。

【0276】

ビット4は、ストップボタン17Lに対応し、ストップボタン17Lが有効であるときには、ビット4に「1」が格納される。ビット5は、ストップボタン17Cに対応し、ストップボタン17Cが有効であるときには、ビット5に「1」が格納される。また、ビット6は、ストップボタン17Rに対応し、ストップボタン17Rが有効であるときには、ビット6に「1」が格納される。

【0277】

本実施の形態において、有効なストップボタンとは、回転中のリール3L、3C、3Rに対応し、メインCPU51によって停止操作を検出することが可能なストップボタン17L、17C、17Rのことをいう。

【0278】

<押下順序格納領域>

図27に示す押下順序格納領域は、3つのストップボタン17L、17C、17Rの押下順序を示す情報を格納するための領域である。ビット0は押下順序が「左 中 右」に対応し、押下順序が「左 中 右」であるときにビット0に「1」が格納され、他のビットは、「0」にリセットされる。

【0279】

同様に、ビット1は押下順序が「左 右 中」に対応し、ビット2は押下順序が「中 左 右」に対応し、ビット3は押下順序が「中 右 左」に対応し、ビット4は押下順序が「右 左 中」に対応し、ビット5は押下順序が「右 中 左」に対応する。

【0280】

<演出遊技状態格納領域>

図28に示す演出遊技状態格納領域は、主制御側（すなわち、メインCPU51）により管理される演出遊技状態を格納するための領域である。ビット0は演出遊技状態が「メインCZ状態1」に対応し、演出遊技状態が「メインCZ状態1」であるときにビット0に「1」が格納される。

【0281】

同様に、ビット1は演出遊技状態が「メインCZ状態2」に対応し、ビット2は演出遊技状態が「疑似確変状態1」に対応し、ビット3は演出遊技状態が「疑似確変状態2」に対応し、ビット4は演出遊技状態が「AT中状態」に対応する。また、いずれのビットも「0」である場合には、演出遊技状態が「通常遊技状態」に対応する。なお、各演出遊技

10

20

30

40

50

状態の詳細については、後述する。

【0282】

[演出等に用いられる各種の抽籤テーブルの構成]

次に、図29～図37を参照して、演出等に用いられる各種の抽籤テーブルの構成について説明する。

【0283】

<メインCZ状態用リールアクション抽籤テーブル>

図29は、メインROM52に記憶されたメインCZ状態用リールアクション抽籤テーブルを示す図である。このメインCZ状態用リールアクション抽籤テーブルは、図48の説明において後述する通常遊技中抽籤処理において参照され、演出遊技状態が「メインCZ状態1」又は「メインCZ状態2」である場合に、各リール3L、3C、3Rに表示される図柄変動態様による演出であるリールアクションを決定するために用いられる。

10

【0284】

図29に示すように、メインCZ状態用リールアクション抽籤テーブルは、演出遊技状態が「メインCZ状態1」又は「メインCZ状態2」いずれであるか（メインCZ状態の種別）と、メインCZ状態の滞在ゲーム数が何ゲーム目であることを示すCZゲーム数カウンタの値と、いずれの内部当籤役が決定されているかとに基づいて、リールアクション1～8のいずれかのリールアクションが決定されるように抽籤値が割り当てられている。

【0285】

例えば、演出遊技状態が「メインCZ状態1」であり、CZゲーム数カウンタの値が「1」であり、内部当籤役が「リプレイ」であるとき、 $32768 / 65536$ の確率でリールアクション2が決定され、 $8192 / 65536$ の確率でリールアクション3が決定され、 $23808 / 65536$ の確率でリールアクション4が決定され、 $256 / 65536$ の確率でリールアクション5が決定され、 $256 / 65536$ の確率でリールアクション6が決定され、 $256 / 65536$ の確率でリールアクション8が決定される。

20

【0286】

また、例えば、演出遊技状態が「メインCZ状態1」であり、CZゲーム数カウンタの値が「8」であり、内部当籤役が「リプレイ」であるとき、 $64512 / 65536$ の確率でリールアクション2が決定され、 $512 / 65536$ の確率でリールアクション5が決定され、 $512 / 65536$ の確率でリールアクション6が決定される。

30

【0287】

また、例えば、演出遊技状態が「メインCZ状態2」であり、CZゲーム数カウンタの値が「1～7」又は「8」であり、内部当籤役が「リプレイ」であるとき、 $52428 / 65536$ の確率でリールアクション2が決定され、 $6554 / 65536$ の確率でリールアクション5が決定され、 $6554 / 65536$ の確率でリールアクション6が決定される。

【0288】

また、例えば、リールアクション1は、各リールが1段階逆回転してから順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、リールアクション2は、各リールが2段階逆回転してから順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、リールアクション3は、各リールが3段階逆回転してから順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、リールアクション4は、各リールが4段階逆回転してから順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、リールアクション5及び7は、各リールが5段階逆回転してから順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、リールアクション6及び8は、各リールが6段階逆回転してから順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であるものとしてすることができる。なお、リールアクション5及び6は、その単位遊技で図柄変動態様による演出が行われるのに対し、リールアクション7及び8は、次の単位遊技で図柄変動態様による演出が行われる点において異なるものとなっている。

40

【0289】

また、図51の説明において後述するように、演出遊技状態が「メインCZ状態1」で

50

ある場合に、リールアクション3又は4が実行されると、次回の単位遊技から演出遊技状態が「メインCZ状態2」に移行し、また、図74の説明において後述するように、演出遊技状態が「メインCZ状態1」又は「メインCZ状態2」である場合に、リールアクション5～8が実行されると、次回の単位遊技からAT遊技が開始されるように構成されている。

#### 【0290】

このように、本実施の形態においては、メインCZ状態において、逆回転する段階が異なる複数のリールアクションのうち、1つのリールアクションを決定して実行するように構成されているため、リールアクションが実行される際の遊技者の期待感を段階的に向上させることができるとともに、逆回転する段階が何段階目であるかと有利さの度合いが同期していることから、遊技者に有利さの度合いを直感的に把握させることができる。

10

#### 【0291】

また、図29に示すように、演出遊技状態が「メインCZ状態1」である場合であって、CZゲーム数カウンタの値が「1～7」である場合よりも、CZゲーム数カウンタの値が「8」である場合のほうが、AT遊技が開始される確率（リールアクション5～8のいずれかが決定される確率）が相対的に高くなっている。すなわち、CZ状態の継続ゲーム数は8ゲームであることから（図51参照）、メインCZ状態においては、その最終ゲームが遊技者にとって最も有利となるように構成されている。

#### 【0292】

また、図29に示すように、演出遊技状態が「メインCZ状態1」である場合よりも、演出遊技状態が「メインCZ状態2」である場合のほうが、AT遊技が開始される確率（リールアクション5～8のいずれかが決定される確率）が相対的に高くなっている。すなわち、メインCZ状態においては、演出遊技状態が「メインCZ状態1」である場合よりも、演出遊技状態が「メインCZ状態2」である場合のほうが、遊技者によってより有利となるように構成されている。

20

#### 【0293】

このように、本実施の形態においては、メインCZ状態において、リールアクション3又は4が実行されると、演出遊技状態を「メインCZ状態1」から「メインCZ状態2」に移行させ、「メインCZ状態2」では、AT遊技が開始される確率（リールアクション5～8のいずれかが決定される確率）が相対的に高くなるように構成されているため、リールアクションの態様を多様化させて遊技の興趣を向上させることができるとともに、AT遊技が開始されるリールアクション（リールアクション5～8）が決定されない場合であっても、メインCZ状態における期待感が低下することを防止することができる。

30

#### 【0294】

なお、図29～図37においては、内部当籤役「リプレイ」は、「通常リブ1～4」及び「ベルリブ1～4」を指し、内部当籤役「ベル」は、「中左右 クロスアップベル1～3」、「中右左 クロスアップベル1～3」、「右左中 中段ベル1～3」、「右中左 中段ベル1～3」、「中左右 下段ベル1～3」、「中右左 下段ベル1～3」、「右左中 下段ベル1～3」及び「右中左 下段ベル1～3」を指し、内部当籤役「チャンス役」は、「チャンスリブ1」、「チャンスリブ2」及び「強チャンスリブ」を指し、内部当籤役「スイカ」は、「スイカ」を指し、内部当籤役「弱チェリー」は、「弱チェリー」を指し、内部当籤役「強チェリー」は、「強チェリー1」及び「強チェリー2」を示すものであるが、これに限られるものではなく、例えば、図17及び図18に示す内部当籤役のうち、全部又は一部についてリールアクション抽籤を行うこととしてもよい。

40

#### 【0295】

< 疑似遊技回数抽籤テーブル >

図30の(a)は、メインROM52に記憶された疑似遊技回数抽籤テーブルを示す図である。この疑似遊技回数抽籤テーブルは、図47の説明において後述する疑似確変状態中抽籤処理において参照され、演出遊技状態が「疑似確変状態1」又は「疑似確変状態2」である場合に、疑似遊技回数を決定するために用いられる。

50



## 【0296】

図30の(a)に示すように、疑似遊技回数抽籤テーブルは、演出遊技状態が「疑似確変状態1」又は「疑似確変状態2」のいずれであるか(疑似確変状態の種別)に基づいて、疑似遊技回数0~10回のいずれかの疑似遊技回数が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

## 【0297】

例えば、演出遊技状態が「疑似確変状態1」であるとき、164/256の確率で疑似遊技回数0回が決定され、40/256の確率で疑似遊技回数1回が決定され、40/256の確率で疑似遊技回数2回が決定され、6/256の確率で疑似遊技回数5回が決定され、6/256の確率で疑似遊技回数10回が決定される。

10

## 【0298】

また、例えば、演出遊技状態が「疑似確変状態2」であるとき、32/256の確率で疑似遊技回数0回が決定され、64/256の確率で疑似遊技回数2回が決定され、64/256の確率で疑似遊技回数3回が決定され、64/256の確率で疑似遊技回数4回が決定され、16/256の確率で疑似遊技回数5回が決定され、16/256の確率で疑似遊技回数10回が決定される。

## 【0299】

なお、疑似遊技回数として1回以上が決定されると、図74の説明において後述するように、疑似内部当籤役が決定され、決定された疑似内部当籤役に基づいてAT回数が加算(上乘せ)されることとなる。

20

## 【0300】

ここで、図30に示すように、演出遊技状態が「疑似確変状態1」である場合よりも、演出遊技状態が「疑似確変状態2」である場合のほうが、疑似遊技回数が付与される確率が相対的に高くなっている。すなわち、疑似確変状態においては、演出遊技状態が「疑似確変状態1」である場合よりも、演出遊技状態が「疑似確変状態2」である場合のほうが、遊技者によってより有利となるように構成されている。

## 【0301】

<疑似内部当籤役抽籤テーブル>

図30の(b)は、メインROM52に記憶された疑似内部当籤役抽籤テーブルを示す図である。この疑似内部当籤役抽籤テーブルは、図47の説明において後述する疑似確変状態中抽籤処理、及び図49の説明において後述する遊技開始時ロック実行処理において参照され、演出遊技状態が「疑似確変状態1」又は「疑似確変状態2」である場合であって、疑似遊技回数が1以上である場合に、疑似内部当籤役を決定するために用いられる。

30

## 【0302】

図30の(b)に示すように、疑似内部当籤役抽籤テーブルは、128/256の確率で疑似内部当籤役として弱チェリーが決定され、64/256の確率で疑似内部当籤役として強チェリーが決定され、32/256の確率で疑似内部当籤役としてスイカが決定され、32/256の確率で疑似内部当籤役としてチャンス役が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

## 【0303】

なお、疑似内部当籤役は、遊技開始時ロック中に実行される疑似遊技において、遊技者のストップボタン17L、17C、17Rへの操作(疑似停止操作)に基づいて、疑似的に各リール3L、3C、3Rを停止するために用いられるものである。例えば、疑似内部当籤役として弱チェリーが決定され、遊技者により疑似停止操作がなされると、左リール3Lの下段、中リール3Cの下段及び右リール3Rの上段に「チェリー」の図柄が疑似停止し、疑似内部当籤役として強チェリーが決定され、遊技者により疑似停止操作がなされると、左リール3Lの下段、中リール3Cの下段及び右リール3Rの下段に「チェリー」の図柄が疑似停止し、疑似内部当籤役としてスイカが決定され、遊技者により疑似停止操作がなされると、左リール3Lの上段、中リール3Cの中段及び右リール3Rの下段に「スイカ」の図柄が疑似停止し、疑似内部当籤役としてチャンス役が決定され、遊技者によ

40

50

り疑似停止操作がなされると、左リール 3 L の中段及び中リール 3 C の中段に「リプレイ」図柄が疑似停止するとともに、右リール 3 R の中段に「チェリー」の図柄が疑似停止するように制御される。このことから、疑似内部当籤役はリールアクションであるとも言い得る。

【0304】

<高確移行抽籤テーブル>

図 30 の (c) は、メイン ROM 5 2 に記憶された高確移行抽籤テーブルを示す図である。この高確移行抽籤テーブルは、図 47 の説明において後述する疑似確変状態中抽籤処理において参照され、演出遊技状態が「疑似確変状態 1」である場合に、「疑似確変状態 2」に移行するか否かを決定するために用いられる。

10

【0305】

図 30 の (c) に示すように、高確移行抽籤テーブルは、内部当籤役が「リプレイ」であるとき、255 / 256 の確率で現状維持（すなわち、「疑似確変状態 2」へ移行しないこと）が決定され、1 / 256 の確率で高確移行（すなわち、「疑似確変状態 2」へ移行すること）が決定され、また、内部当籤役が「スイカ」であるとき、256 / 256 の確率（すなわち、100% の確率）で高確移行（すなわち、「疑似確変状態 2」へ移行すること）が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

【0306】

<高確保障ゲーム数抽籤テーブル>

図 30 の (d) は、メイン ROM 5 2 に記憶された高確保障ゲーム数抽籤テーブルを示す図である。この高確保障ゲーム数抽籤テーブルは、図 47 の説明において後述する疑似確変状態中抽籤処理において参照され、演出遊技状態が「疑似確変状態 2」に移行した場合に、「疑似確変状態 2」において疑似遊技を行うことができる単位遊技の回数（すなわち、図 49 の説明において後述する遊技開始時ロック実行処理において、「疑似確変状態 2」中にロックが実行される回数）を決定するために用いられる。

20

【0307】

図 30 の (d) に示すように、高確保障ゲーム数抽籤テーブルは、164 / 256 の確率で高確保障ゲーム数 3 回が決定され、60 / 256 の確率で高確保障ゲーム数 4 回が決定され、24 / 256 の確率で高確保障ゲーム数 5 回が決定され、8 / 256 の確率で高確保障ゲーム数 10 回が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

30

【0308】

<疑似確変状態終了抽籤テーブル>

図 30 の (e) は、サブ ROM 8 2 に記憶された疑似確変状態終了抽籤テーブルを示す図である。この疑似確変状態終了抽籤テーブルは、図 71 の説明において後述する疑似確変状態中処理において参照され、演出遊技状態が「疑似確変状態 1」である場合であって、サブ CPU 8 1 により管理される「疑似確変状態 1」の保障ゲーム数である疑似確変状態管理カウンタの値が「0」である場合に、疑似確変状態を終了させるか否かを決定するために用いられる。

【0309】

図 30 の (e) に示すように、疑似確変状態終了抽籤テーブルは、内部当籤役が「リプレイ」であるとき、8192 / 32768 の確率で確変終了（すなわち、「疑似確変状態 1」を終了させること）が決定され、24576 / 32768 の確率で確変継続（すなわち、「疑似確変状態 1」を終了させないこと）が決定され、また、内部当籤役が「ベル」であるとき、24576 / 32768 の確率で確変終了（すなわち、「疑似確変状態 1」を終了させること）が決定され、8192 / 32768 の確率で確変継続（すなわち、「疑似確変状態 1」を終了させないこと）が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

40

【0310】

なお、図 52 の説明において後述するように、「疑似確変状態 1」は、実際には「ベルリブ」に入賞したことに基づいて終了するものであるが、本実施の形態においては、サブ

50

C P U 8 1 により上述した確変終了が決定された場合、「通常リブ 1 ~ 4」又は「ベルリブ 1 ~ 4」のいずれかが内部当籤役として決定された際に、「ベルリブ」が入賞役となる停止操作順序（図 1 9 参照）を報知することで「ベルリブ」に入賞させ、「疑似確変状態 1」を終了させるように構成されている。一方、疑似確変状態管理カウンタの値が「0」でない場合、サブ C P U 8 1 により上述した確変継続が決定された場合、「通常リブ 1 ~ 4」又は「ベルリブ 1 ~ 4」のいずれかが内部当籤役として決定された際に、「ベルリブ」が入賞役とならない停止操作順序（図 1 9 参照）を報知することで「ベルリブ」に入賞させず、「疑似確変状態 1」を継続させるように構成されている。

#### 【 0 3 1 1 】

もっとも、「疑似確変状態 1」の終了及び継続についても、「疑似確変状態 2」と同様に、メイン C P U 5 1 により管理することとしてもよい。具体的には、疑似確変状態管理カウンタをメイン C P U 5 1 が管理し、疑似確変状態管理カウンタの値が「0」となったことに基づいて、演出遊技状態を「疑似確変状態 1」から「A T 中状態」に移行させることとすればよい。

#### 【 0 3 1 2 】

< 確定役用リールアクション抽籤テーブル >

図 3 1 は、メイン R O M 5 2 に記憶された確定役用リールアクション抽籤テーブルを示す図である。この確定役用リールアクション抽籤テーブルは、図 4 8 の説明において後述する通常遊技中抽籤処理において参照され、内部当籤役が「確定役」である場合に、各リール 3 L、3 C、3 R に表示される図柄変動態様による演出である特別リールアクションを決定するために用いられる。なお、「確定役」とは、A T 遊技が開始されることが確定する役を意味し、本実施の形態においては、「チェリーリブ」、「強チェリーリブ」及び「強ベル」（図 1 7 参照）を示すものである。

#### 【 0 3 1 3 】

図 3 1 に示すように、確定役用リールアクション抽籤テーブルは、内部当籤役がいずれの確定役であるかに基づいて、特別リールアクション 1 ~ 4 のいずれかの特別リールアクションが決定されるように抽籤値が割り当てられている。

#### 【 0 3 1 4 】

内部当籤役が「チェリーリブ」であるとき、1 2 8 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 1 が決定され、4 3 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 2 が決定され、4 2 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 3 が決定され、4 3 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 4 が決定される。

#### 【 0 3 1 5 】

また、内部当籤役が「強チェリーリブ」であるとき、特別リールアクション 1 は決定されず、8 5 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 2 が決定され、8 6 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 3 が決定され、8 5 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 4 が決定される。

#### 【 0 3 1 6 】

また、内部当籤役が「強ベル」であるとき、特別リールアクション 1 及び 3 は決定されず、1 2 8 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 2 が決定され、1 2 8 / 2 5 6 の確率で特別リールアクション 4 が決定される。

#### 【 0 3 1 7 】

また、例えば、特別リールアクション 1 は、左リール 3 L、中リール 3 C の順に逆回転していき、右リール 3 R は逆回転せずに順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、特別リールアクション 2 は、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R の順に逆回転していき、その後、順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、特別リールアクション 3 は、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R の順に逆回転していき、その後、さらに全リール揃って 1 度逆回転した後に順回転（通常回転）を開始する図柄変動態様であり、特別リールアクション 4 は、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R の順に逆回転していき、その後、さらに全リール揃って 2 度逆回転した後に順回転（通常回転

10

20

30

40

50

)を開始する図柄変動態様であるものとすることができる。

【0318】

また、図31に示し、また、図74の説明において後述するように、特別ルールアクション1が決定された場合は、上乗せ失敗となり、AT回数(AT管理用差枚数カウンタの値)は加算されないが、特別ルールアクション2~4が決定された場合は、上乗せ成功となり、特別ルールアクションの種別に応じたAT回数が加算される。具体的には、特別ルールアクション2が決定された場合には、AT管理用差枚数カウンタの値に「300」が加算され、特別ルールアクション3が決定された場合には、AT管理用差枚数カウンタの値に「400」が加算され、特別ルールアクション4が決定された場合には、AT管理用差枚数カウンタの値に「500」が加算されることとなる。

10

【0319】

なお、本実施の形態においては、内部当籤役が「チェリーリブ」である場合にも、内部当籤役が「強チェリーリブ」である場合にも、左リール3Lについては、「チェリー」図柄が表示される停止操作タイミングでストップボタン17Lが操作された場合に、左リール3Lの中段に「チェリー」図柄を停止表示させて、「チェリーリブA」が入賞する停止制御が行われるように構成されている一方、右リール3Rについては、内部当籤役が「チェリーリブ」である場合と、内部当籤役が「強チェリーリブ」である場合とで停止制御が異なるように構成されている。

【0320】

具体的には、例えば、各々のリールにおいて「BAR」図柄を目押しした場合に、内部当籤役が「強チェリーリブ」である場合には、適切な停止操作タイミングで停止操作が行われれば、左リール3Lの中段に図柄位置データ「12」の位置、中リール3Cの中段に図柄位置データ「10」の位置及び右リール3Rの中段に図柄位置データ「13」の位置で各リールを停止表示させることができるように構成されているが、内部当籤役が「チェリーリブ」である場合には、適切な停止操作タイミングで停止操作が行われたとしても、左リール3Lの中段に図柄位置データ「12」の位置、中リール3Cの中段に図柄位置データ「10」の位置で停止表示させることはできないものの、右リール3Rの中段には、図柄位置データ「13」の位置で停止表示させることができないように構成されている。

20

【0321】

ここで、内部当籤役が「強チェリーリブ」である場合には、上述したように、必ず特別ルールアクション2~4が決定されることから上乗せ成功が確定するのに対し、内部当籤役が「チェリーリブ」である場合には、上述したように、特別ルールアクション1が決定される場合があることから上乗せ成功するか否かは1/2の確率となっているため、内部当籤役が「強チェリーリブ」であるか、「チェリーリブ」であるかは、遊技者にとって関心の高い事象となっている。

30

【0322】

そこで、本実施の形態においては、少なくとも各々のリールにおいて「BAR」図柄を目押しした場合には、各リールに停止表示された図柄の停止態様を異ならせることによって、内部当籤役が「強チェリーリブ」であったか、「チェリーリブ」であったかが、特別ルールアクションが実行される前に認識可能となるように構成されている。このように構成されていることで、確定役の種別を早く認識したい遊技者は、各リールに「BAR」図柄を目押しすることにより、特別ルールアクションが実行される前にその種別を認識することができることとなる。一方、特別ルールアクションによって上乗せ成功となるかを認識したい遊技者は、あえて上述した目押しを行わないことにより、より期待感を継続させて遊技を行うことができる。すなわち、遊技者の所望する報知形態及びタイミングによって上乗せ成功であるか否かを報知することができるため、上乗せの報知に関し、遊技者の嗜好に合わせた報知を行うことができる。

40

【0323】

<モード示唆演出抽籤テーブル>

図32は、サブROM82に記憶されたモード示唆演出抽籤テーブルを示す図である。

50

このモード示唆演出抽籤テーブルは、図72の説明において後述する通常遊技中処理において参照され、AT遊技終了後の1ゲーム目に、決定されているモードを示唆するためのモード示唆演出を決定するために用いられる。

【0324】

図32に示すように、モード示唆演出抽籤テーブルは、現在のモードがいずれのモードであるかに基づいて、モード示唆演出1～9のいずれかのモード示唆演出が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

【0325】

現在のモードが「モードA」であるとき、6552/32768の確率でモード示唆演出1が決定され、6554/32768の確率でモード示唆演出2が決定され、6554/32768の確率でモード示唆演出3が決定され、6554/32768の確率でモード示唆演出4が決定され、6554/32768の確率でモード示唆演出5が決定される。

10

【0326】

また、現在のモードが「モードB」であるとき、7476/32768の確率でモード示唆演出1が決定され、6554/32768の確率でモード示唆演出2が決定され、6554/32768の確率でモード示唆演出3が決定され、4096/32768の確率でモード示唆演出4が決定され、3276/32768の確率でモード示唆演出5が決定され、3276/32768の確率でモード示唆演出6が決定され、1024/32768の確率でモード示唆演出7が決定され、512/32768の確率でモード示唆演出8

20

【0327】

また、現在のモードが「モードC」であるとき、9728/32768の確率でモード示唆演出1が決定され、8192/32768の確率でモード示唆演出2が決定され、4096/32768の確率でモード示唆演出3が決定され、4096/32768の確率でモード示唆演出4が決定され、2048/32768の確率でモード示唆演出5が決定され、2048/32768の確率でモード示唆演出6が決定され、1024/32768の確率でモード示唆演出7が決定され、1024/32768の確率でモード示唆演出8が決定され、512/32768の確率でモード示唆演出9が決定される。

【0328】

ここで、モードは、図73の説明において後述するように、次回の天井ゲーム数を決定するために用いられるものである。モードAは、遊技者にとって最も不利なモードであり、天井ゲーム数として1000ゲームが選択される確率がモードBに比べて高い。また、モードBは、モードAよりも有利なモードであり、天井ゲーム数として240ゲームが選択される確率がモードAに比べて高い。また、モードCは、遊技者にとって最も有利なモードであり、天井ゲーム数として必ず100ゲーム以内が選択されるようになっている。

30

【0329】

すなわち、モード示唆演出6～8が決定された場合には、現在のモードがモードB、又はモードCであることが確定することとなり、モード示唆演出9が決定された場合には、現在のモードがモードCであることが確定することとなるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

40

【0330】

また、AT遊技終了後の1ゲーム目に、モード示唆演出を行うようにしたことから、AT遊技が終了したことによる遊技意欲の低下を軽減させることができる。

【0331】

<残りゲーム数示唆演出抽籤テーブル>

図33は、サブROM82に記憶された残りゲーム数示唆演出抽籤テーブルを示す図である。この残りゲーム数示唆演出抽籤テーブルは、図72の説明において後述する通常遊技中処理において参照され、通常遊技中の10ゲームごとに、AT遊技が開始されるまでの残りゲーム数(すなわち、天井ゲーム数に至るまでのゲーム数)を示唆するための残り

50

ゲーム数示唆演出を決定するために用いられる。

【0332】

図33に示すように、残りゲーム数示唆演出抽籤テーブルは、現在の残りゲーム数がいずれの範囲であるかに基づいて、残りゲーム数示唆演出1～10のいずれかの残りゲーム数示唆演出が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

【0333】

例えば、現在の残りゲーム数が「11～30」ゲームであるとき、568/32768の確率で残りゲーム数示唆演出1が決定され、100/32768の確率で残りゲーム数示唆演出3が決定され、100/32768の確率で残りゲーム数示唆演出4が決定され、2000/32768の確率で残りゲーム数示唆演出5が決定され、100/32768の確率で残りゲーム数示唆演出6が決定され、2000/32768の確率で残りゲーム数示唆演出7が決定され、9300/32768の確率で残りゲーム数示唆演出8が決定され、9300/32768の確率で残りゲーム数示唆演出9が決定され、9300/32768の確率で残りゲーム数示唆演出10が決定される。

10

【0334】

また、例えば、現在の残りゲーム数が「31～50」ゲームであるとき、568/32768の確率で残りゲーム数示唆演出2が決定され、100/32768の確率で残りゲーム数示唆演出3が決定され、2000/32768の確率で残りゲーム数示唆演出4が決定され、100/32768の確率で残りゲーム数示唆演出5が決定され、2000/32768の確率で残りゲーム数示唆演出6が決定され、100/32768の確率で残りゲーム数示唆演出7が決定され、9300/32768の確率で残りゲーム数示唆演出8が決定され、9300/32768の確率で残りゲーム数示唆演出9が決定され、9300/32768の確率で残りゲーム数示唆演出10が決定される。

20

【0335】

ここで、図33に示すように、残りゲーム数示唆演出1が決定されて実行された場合には、残りゲーム数が、「1～10」ゲーム又は「11～30」ゲーム（すなわち、残り30ゲーム以内）であることが確定し、残りゲーム数示唆演出2が決定されて実行された場合には、残りゲーム数が、「31～50」、「51～100」又は「101～240」（すなわち、残り31ゲーム以上240ゲーム以内）であることが確定し、残りゲーム数示唆演出3が決定されて実行された場合には、残りゲーム数が、「1～10」、「11～30」、「31～50」、「51～100」又は「101～240」（すなわち、残り240ゲーム以内）であることが確定するため、残りゲーム数示唆演出1～3が実行された場合には、遊技者は残りゲーム数が少ないこと（すなわち、次のAT遊技の開始が近いこと）を直接的に認識することができる。一方、図33に示すように、残りゲーム数示唆演出8～10のいずれかが決定されて実行された場合には、遊技者は残りゲーム数の多寡を認識することは困難となる。

30

【0336】

そこで、本実施の形態においては、図33に示すように、ある残りゲーム数範囲で特定の残りゲーム数示唆演出が実行される確率を、他の残りゲーム数範囲で特定の残りゲーム数示唆演出が実行される確率よりも高くしたり、あるいは低くしたりすることによって、残りゲーム数が減少していく中で、複数回の特定の残りゲーム数示唆演出が実行されることにより、遊技者に残りゲーム数を推測させるといった新たな遊技性を付加することとしている。

40

【0337】

具体例について、図34を用いて説明する。図34は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機1における残りゲーム数示唆演出による残りゲーム数の推測例を示す図である。

【0338】

例えば、残りゲーム数示唆演出4は、現在の残りゲーム数が「31～50」又は「101～240」の範囲にあるときに、2000/32768の確率で実行され、現在の残りゲーム数が「241～」の範囲にあるときに、3000/32768の確率で実行され、そ

50

の他の残りゲーム数の範囲にあるときに、100 / 32768の確率で実行されることから、残りゲーム数示唆演出4が実行された場合には、残りゲーム数が「31～50」又は「101～240」の範囲である可能性が高いと推測できるが、一方で、「241～」の範囲である可能性もあると推測できる。

#### 【0339】

この場合、その後の複数回の残りゲーム数示唆演出の実行時に、残りゲーム数示唆演出4～7のいずれもが実行されない場合には、残りゲーム数が未だ「241～」の範囲である可能性が高いと推測できる。一方、残りゲーム数示唆演出4～7のいずれかが実行された場合には、図34に示すとおり、その実行された残りゲーム数示唆演出の種類に応じて、残りゲーム数の範囲を絞り込んで推測することが可能となる。なお、残りゲーム数示唆演出1～3のいずれかが実行された場合には、上述のとおり、残りゲーム数が少ないことを確定的に認識することができる。

10

#### 【0340】

このように、本実施の形態においては、通常遊技において、10ゲームの遊技が行われるごとに、残りゲーム数示唆演出が実行されることにより、AT遊技に移行可能となるまでの残りゲーム数を推測するという新たな遊技性を付加することができる。その結果、遊技の興趣を向上させるとともに、遊技機の稼働の低下を軽減することができる。

#### 【0341】

また、本実施の形態においては、通常遊技における遊技回数が多くなるほど、多くの残りゲーム数示唆演出が実行されることとなるため、遊技回数が多い遊技者の方が、より正確に残りゲーム数を把握することができることから、遊技機の稼働の促進を図ることができる。

20

#### 【0342】

また、本実施の形態においては、AT遊技に移行可能となるまでの残りゲーム数を推測する上で、1回の残りゲーム数示唆演出の実行により推測できる場合もあれば、複数回の残りゲーム数示唆演出の実行により推測できる場合もあることから、残りゲーム数示唆演出自体の興趣を格段に向上させることが可能となる。

#### 【0343】

また、本実施の形態においては、上述したような抽籤確率で残りゲーム数示唆演出の決定を行うようにしたことから、AT遊技に移行可能となるまでの残りゲーム数を推測する上で、単調となることを防止し、より遊技性を多様なものとするすることができる。

30

#### 【0344】

なお、残りゲーム数示唆演出4～7に係る演出データは、少なくとも相互に何らかの関係性のある演出データとすることが望ましい。例えば、残りゲーム数示唆演出4に係る演出データは、「近い？」と表示される演出データであり、残りゲーム数示唆演出5に係る演出データは、「近いはずだ・・・」と表示される演出データであり、残りゲーム数示唆演出6に係る演出データは、「もうすぐのはずだ！」と表示される演出データであり、残りゲーム数示唆演出7に係る演出データは、「すぐ近くだ！」と表示される演出データであるものとすることができる。

#### 【0345】

また、例えば、残りゲーム数示唆演出4に係る演出データは、「キャラクタAはどこだ？」と表示される演出データであり、残りゲーム数示唆演出5に係る演出データは、「場所aか場所bに居るはずだ！」と表示される演出データであり、残りゲーム数示唆演出6に係る演出データは、「場所aを探してみよう！」と表示される演出データであり、残りゲーム数示唆演出7に係る演出データは、「場所bを探してみよう！」と表示される演出データであるものとするすることができる。

40

#### 【0346】

< AT中ポイント加算抽籤テーブル >

図35は、サブROM82に記憶されたAT中ポイント加算抽籤テーブルを示す図である。このAT中ポイント加算抽籤テーブルは、図69の説明において後述するスタートコ

50

マンド受信時処理において参照され、AT遊技中に、「ベルリブ1～4」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、AT中ポイントを累積加算するか否かを決定するために用いられる。

【0347】

図35に示すように、AT中ポイント加算抽籤テーブルは、現在のポイント値（すなわち、現在のAT中ポイントカウンタの値）に基づいて、維持（非当籤）又は加算（当籤）のいずれかが決定されるように抽籤値が割り当てられている。

【0348】

現在のポイント値が「0」であるとき、26214 / 32768の確率で維持（非当籤）が決定され、6554 / 32768の確率で加算（当籤）が決定される。また、現在のポイント値が「1」であるとき、27646 / 32768の確率で維持（非当籤）が決定され、5120 / 32768の確率で加算（当籤）が決定される。

10

【0349】

また、現在のポイント値が「2」であるとき、28672 / 32768の確率で維持（非当籤）が決定され、4096 / 32768の確率で加算（当籤）が決定される。また、現在のポイント値が「3」であるとき、28672 / 32768の確率で維持（非当籤）が決定され、4096 / 32768の確率で加算（当籤）が決定される。

【0350】

<上乗せ状態中AT回数加算抽籤テーブル>

図36は、サブROM82に記憶された上乗せ状態中AT回数加算抽籤テーブルを示す図である。この上乗せ状態中AT回数加算抽籤テーブルは、図70の説明において後述する上乗せ状態中処理において参照され、上乗せ状態中に、後述する上乗せ状態中ポイントカウンタの値が「100」以上となった場合に、AT管理用差枚数カウンタに加算される値であるAT回数加算値を決定するために用いられる。

20

【0351】

図36に示すように、上乗せ状態中AT回数加算抽籤テーブルは、上乗せ状態の滞在ゲーム数が何ゲーム目であるかを示す上乗せ状態管理カウンタ値に基づいて、AT回数加算値が決定されるように抽籤値が割り当てられている。このように構成することで、上乗せ状態において、AT回数加算抽籤が単調となることを防止し、繰り返し上乗せ状態に制御される場合であっても、遊技の興趣を維持することができる。

30

【0352】

例えば、上乗せ状態管理カウンタ値が「9」（上乗せ状態導入時を除く、上乗せ状態1ゲーム目）であるとき、29492 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数50枚分（AT管理用差枚数カウンタへ「50」加算すること）が決定され、3276 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数100枚分（AT管理用差枚数カウンタへ「100」加算すること）が決定される。

【0353】

また、例えば、上乗せ状態管理カウンタ値が「5」（上乗せ状態導入時を除く、上乗せ状態5ゲーム目）であるとき、20276 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数20枚分（AT管理用差枚数カウンタへ「20」加算すること）が決定され、8192 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数30枚分（AT管理用差枚数カウンタへ「30」加算すること）が決定され、3276 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数50枚分（AT管理用差枚数カウンタへ「50」加算すること）が決定され、1024 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数100枚分（AT管理用差枚数カウンタへ「100」加算すること）が決定される。

40

【0354】

また、例えば、上乗せ状態管理カウンタ値が「0」（上乗せ状態導入時を除く、上乗せ状態10ゲーム目）であるとき、24166 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数30枚分（AT管理用差枚数カウンタへ「30」加算すること）が決定され、6554 / 32768の確率でAT回数加算値として差枚数50枚分（AT管理用差枚数カウ

50



ンタへ「50」加算すること)が決定され、2048/32768の確率でAT回数加算値として差枚数100枚分(AT管理用差枚数カウンタへ「100」加算すること)が決定される。

#### 【0355】

なお、本実施の形態においては、AT回数の管理の手法として、差枚数管理を採用することとしている。ここで、差枚数管理とは、その単位遊技でいずれかの小役に入賞してメダルが払い出された場合に、その払出枚数(例えば、7枚)から、その単位遊技で投入されたメダルの枚数である投入枚数(例えば、3枚)を減ずることにより得られた値(例えば、 $7 - 3 = 4$ )を差枚数カウンタ(例えば、AT管理用差枚数カウンタ)から減じていき、その差枚数カウンタの値が0以下となったときに、AT遊技を終了させることとするものである。

10

#### 【0356】

しかしながら、本実施の形態において、AT管理の手法については、上述した差枚数管理に限定されるものではなく、例えば、AT遊技が行われるゲーム数を管理するゲーム数管理の手法、押し順役が報知される回数を管理する報知回数管理の手法、所定ゲーム数を1セットとして管理するセット数管理の手法、AT遊技が継続する継続率を管理する継続率管理の手法のいずれか、又はそれらの組合せを採用することもできる。すなわち、「AT回数」の「上乘せ」という場合には、差枚数カウンタに差枚数を加算するもののほか、AT遊技が行われるゲーム数を加算し、押し順役が報知される回数を加算し、セット数を加算し、継続率を再セット、あるいは継続率を高く設定することのいずれか、又はそれらの組合せを含むものとする。

20

#### 【0357】

<上乘せ状態中ポイント加算抽籤テーブル>

図37は、サブROM82に記憶された上乘せ状態中ポイント加算抽籤テーブルを示す図である。この上乘せ状態中ポイント加算抽籤テーブルは、図70の説明において後述する上乘せ状態中処理において参照され、上乘せ状態中の毎ゲーム、上乘せ状態中ポイントカウンタに加算される値であるポイント加算値を決定するために用いられる。なお、上乘せ状態中ポイントカウンタは、上乘せ状態中にポイント加算値が累積加算され、上乘せ状態中ポイントカウンタの値が「100」以上となると、上述したAT回数の上乗せが行われるとともに、再度上乘せ状態が最初から行える(継続する)こととなる。

30

#### 【0358】

図37に示すように、上乘せ状態中ポイント加算抽籤テーブルは、いずれの内部当籤役が決定されているかに基づいて、ポイント加算値1~100のいずれかのポイント加算値が決定されるように抽籤値が割り当てられている。

#### 【0359】

例えば、内部当籤役が「リプレイ」であるとき、2048/32768の確率でポイント加算値1~5のいずれかが決定され、1024/32768の確率でポイント加算値6~10のいずれかが決定され、819/32768の確率でポイント加算値11~15のいずれかが決定され、163/32768の確率でポイント加算値16~20のいずれかが決定され、81/32768の確率でポイント加算値21~32のいずれかが決定され、8/32768の確率でポイント加算値34~36のいずれかが決定され、2/32768の確率でポイント加算値72~76のいずれかが決定され、1/32768の確率でポイント加算値78~100のいずれかが決定される。なお、ポイント加算値37~72については記載を省略しているが、0を含むいずれかの抽籤値が割り当てられているものとする。

40

#### 【0360】

また、上乘せ状態として、さらに第1上乘せ状態と第2上乘せ状態を設け、第1上乘せ状態においては、図37に示す上乘せ状態中ポイント加算抽籤テーブルを用いてポイント加算値の抽籤を行い、第2上乘せ状態においては、抽籤値の異なる上乘せ状態中ポイント加算抽籤テーブルを用いてポイント加算値の抽籤を行うこととしてもよい。この場合、第

50

2 上乗せ状態において用いられる上乗せ状態中ポイント加算抽籤テーブルは、図 3 7 に示す上乗せ状態中ポイント加算抽籤テーブルよりも付与されるポイント加算値が相対的に高くなるように抽籤値を割り当てるとともに、図 3 7 に示す上乗せ状態中ポイント加算抽籤テーブルにおいては、抽籤値「0」が割り当てられているポイント加算値 3 3 及び 7 7 に「1」以上の抽籤値を割り当てることとすればよい。このように構成することで、所定のポイント加算値が決定されることにより、上乗せ状態の種別を報知することができる。

【0361】

[ リール演出制御に用いられる各種のデータの構成 ]

次に、図 3 8 ~ 図 4 0 を参照して、リール演出制御に用いられる各種のデータの構成について説明する。

10

【0362】

< リール演出選択用データ >

図 3 8 は、メイン ROM 5 2 に記憶されたリール演出選択用データの一例を示す図である。このリール演出選択用データは、図 5 9 の説明において後述するリール演出制御処理において、決定されたリールアクションに応じた図柄変動態様による演出を制御するために用いられるデータである。

【0363】

図 3 8 に示すように、リール演出選択用データは、演出対象リールごとに、演出回数及び励磁出力用選択データ、又は演出フェーズ終了データが対応付けられている。

【0364】

演出回数は、対応付けられている演出用励磁出力テーブル、又は図柄位置調整データに基づいて励磁出力制御を実行する回数を規定するデータである。例えば、演出回数として「32」、演出用励磁出力テーブルとして「逆回転用励磁出力テーブル」が対応付けられている場合、「逆回転用励磁出力テーブル」（図 3 9 参照）の先頭アドレスからエンドコードまでの励磁出力制御を 1 回として、それを 3 2 回実行することを規定するものである。

20

【0365】

また、励磁出力用選択データは、演出用励磁出力テーブルの種別、又は図柄位置調整データの種別を選択するためのデータである。なお、実際には、励磁出力用選択データには、演出用励磁出力テーブルの所在を示すデータアドレス、又は図柄位置調整データの所在を示すデータアドレスが記憶され、そのデータアドレスに基づいて演出用励磁出力テーブル、又は図柄位置調整データが読み出されることとなるが、便宜上、図 3 8 においては、直接的に各テーブル又はデータが記憶されていることとしている。

30

【0366】

また、演出フェーズ終了データは、その演出対象リールにおけるリール演出（図柄変動態様による演出）の終了を識別するためのデータである。例えば、リール演出選択用データが「1」であり、演出対象リールが「左」（左リール 3 L）である場合、ホールド用励磁出力テーブルによる励磁出力制御を 1 0 回実行すると、左リール 3 L についてのリール演出（図柄変動態様による演出）が終了するのに対し、リール演出選択用データが「2」であり、演出対象リールが「左」（左リール 3 L）である場合、加速回転用励磁出力テーブルによる励磁出力制御を 1 回実行した後、さらに図柄位置調整データ 2 による励磁出力制御を 8 4 回実行してから、左リール 3 L についてのリール演出（図柄変動態様による演出）が終了するように制御される。

40

【0367】

このように、演出対象リール（リール 3 L、3 C、3 R）ごとに、演出回数及び励磁出力用選択データ、並びに演出フェーズ終了データを個別に記憶させることで、多様なリール演出（図柄変動態様による演出）の実行を可能としている。

【0368】

< 演出用励磁出力テーブル >

図 3 9 は、メイン ROM 5 2 に記憶された演出用励磁出力テーブルの一例を示す図であ

50

る。この演出用励磁出力テーブルは、図 5 9 の説明において後述するリール演出制御処理において、励磁出力用選択データ、又は図 6 0 及び図 6 1 の説明において後述するリール演出調整出力処理の結果に基づいて、各ステッピングモータに励磁データを出力するために用いられる。

【 0 3 6 9 】

図 3 9 に示すように、演出用励磁出力テーブルは、励磁方向データ及び演出用励磁タイマ、又はエンドコードが対応付けられている。

【 0 3 7 0 】

励磁方向データは、リールの回転方向（すなわち、各ステッピングモータにおける励磁相へのパルスの出力順）を規定するデータである。例えば、ステッピングモータの励磁相を A ~ D 相（4 相）とした場合、励磁方向データ「順回転」は、A - B 相、B - C 相、C - D 相、D - A 相の順で励磁データを出力することにより、リールが順回転（遊技者からの視点では、上から下に回転）するように制御されるデータであり、励磁方向データ「逆回転」は、A - D 相、D - C 相、C - B 相、B - A 相の順で励磁データを出力することにより、リールが逆回転（遊技者からの視点では、下から上に回転）するように制御されるデータであり、励磁方向データ「ホールド」は、A ~ D 相を全て励磁するか、あるいは A ~ D 相をいずれも励磁しないことにより、リールが停止したままの状態を保持するように制御されるデータである。

【 0 3 7 1 】

また、演出用励磁タイマは、後述するタイマ更新処理（図 5 5 の S 3 2 2 参照）において、1 ずつ減算されていくタイマの値を規定するものであり、エンドコードは、その励磁出力テーブルによる励磁データの出力の終了を識別するためのデータである。

【 0 3 7 2 】

すなわち、例えば、演出用励磁出力テーブルとして「逆回転用励磁出力テーブル」がセットされる場合には、まず、2 回の割込回数分、リールを逆回転させる励磁データを出力した後、さらに、2 回の割込回数分、リールを逆回転させる励磁データを出力して制御を終了する。

【 0 3 7 3 】

< 演出図柄位置検索データ >

図 4 0 は、メイン ROM 5 2 に記憶された演出図柄位置検索データの一例を示す図である。この演出図柄位置検索データは、図 6 0 及び図 6 1 の説明において後述するリール演出調整出力処理において、リール演出（図柄変動態様による演出）における励磁出力制御を開始、又は終了する際の図柄位置である演出図柄位置が適切な図柄位置であるか否かを検索するために用いられるデータである。

【 0 3 7 4 】

図 4 0 に示すように、演出図柄位置検索データは、リールアクションの種別に応じて、演出対象リールごとに、検索回数及び演出図柄位置検索データが対応付けられている。

【 0 3 7 5 】

リールアクション 1 ~ 8 は、上述のとおりであり、リールアクション 9 は、演出遊技状態が「AT 中状態」において「疑似確変状態 1」に移行する場合に実行されるリールアクションであり、リールアクション 10 は、演出遊技状態が「AT 中状態」において「疑似確変状態 2」に移行する場合に実行されるリールアクションである。また、リールアクション 11 は、疑似内部当籤役「弱チェリー」に対応し、リールアクション 12 は、疑似内部当籤役「強チェリー」に対応し、リールアクション 13 は、疑似内部当籤役「スイカ」に対応し、リールアクション 14 は、疑似内部当籤役「チャンス役」に対応する。

【 0 3 7 6 】

なお、リールアクション 9 は、最終的に各リールで中段に「赤 7」図柄が揃うリールアクションとなっており、リールアクション 10 は、最終的に各リールで右上がり「赤 7」図柄が揃うリールアクションとなっており、リールアクション 11 は、最終的に左リール 3 L 及び中リール 3 C の下段、右リール 3 R の上段に「チェリー」図柄が表示されるリ

10

20

30

40

50

ールアクションとなっており、リールアクション12は、最終的に各リールで下段に「チェリー」図柄が揃うリールアクションとなっており、リールアクション13は、最終的に各リールで右下がり「スイカ」図柄が揃うリールアクションとなっており、リールアクション14は、最終的に左リール3L及び中リール3Cの中段に「リプレイ」図柄が表示されるとともに、右リール3Rの中段に「チェリー」図柄が表示されるリールアクションとなっている。

#### 【0377】

検索回数は、図60及び図61の説明において後述するリール演出調整出力処理において、演出図柄位置を検索する回数を規定するデータであり、換言すれば、その演出対象リールにおいて、演出図柄位置として適切な図柄位置の数を示すデータである。例えば、リールアクションが「9」であり、演出対象リールが「左」（左リール3L）である場合、左リール3Lには、「赤7」図柄を中段に表示する図柄位置が1つ（図柄位置データが2）しかないため、検索回数は「1」となるのに対し、リールアクションが「12」であり、演出対象リールが「左」（左リール3L）である場合、左リール3Lには、「チェリー」図柄を下段に表示する図柄位置が2つ（図柄位置データが13及び18）あるため、検索回数は「2」となる。

10

#### 【0378】

すなわち、演出図柄位置検索データは、図柄位置調整データがリール演出選択用データの中途にある場合には、その後のリール演出（図柄変動態様による演出）における励磁出力制御を開始する際の図柄位置として、演出図柄位置が適切な図柄位置であるか否かを検索するために用いられ、図柄位置調整データがリール演出選択用データの最後（より正確には、演出フェーズ終了データの直前）にある場合には、そのリール演出（図柄変動態様による演出）における励磁出力制御を終了する際の図柄位置として、演出図柄位置が適切な図柄位置であるか否かを検索するために用いられる。

20

#### 【0379】

##### [パチスロ機の遊技の流れ]

次に、パチスロ機1の遊技の流れについて、図41を用いて説明する。図41は、本発明の実施の形態に係るパチスロ機における遊技の流れを示す概要図である。

#### 【0380】

まず、本発明の実施の形態に係るパチスロ機1においては、遊技者が遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な有利遊技状態であるAT遊技と、AT遊技よりも相対的に不利な通常遊技状態である通常遊技とに大別される。

30

#### 【0381】

##### <通常遊技>

通常遊技からAT遊技への移行は、AT遊技終了後の遊技回数が上述した天井ゲーム数に至ったこと（天井ゲーム数消化）、上述した確定役に当籤したこと（確定役当籤）、上述したメインCZ状態においてリールアクション5～8が決定されたこと（CZ成功）を契機として行われることとなる。

#### 【0382】

ここで、確定役当籤により通常遊技からAT遊技に移行する場合には、まず、確定役に当籤したことに基づいて、AT遊技の基本継続回数が付与（AT管理用差枚数カウンタに150が加算）される。その後、上述したように確定役の種別に応じて、リールアクション（特別リールアクション1～4）が決定され、決定されたリールアクションに応じたAT遊技の付加継続回数が付与（AT管理用差枚数カウンタに300、400又は500が加算）されることとなる。

40

#### 【0383】

このように、本実施の形態においては、確定役の当籤が、単にAT遊技を発生させるだけのものにとどまらず、確定役の当籤に基づいて次回遊技で実行されるリールアクションを決定し、さらに、決定されたリールアクションが特定のリールアクション（特別リールアクション2～4）である場合には、この特定のリールアクションの実行に基づいてAT

50

遊技の継続回数を上乘せするように構成したことから、確定役に当籤し、又は入賞した遊技だけでなく、その次回遊技においても期待感を向上させることができる。

【0384】

なお、本実施の形態においては、確定役の当籤に基づいて基本継続回数を付与し、決定されたルールアクションに応じて付加継続回数を付与することとしているが、基本継続回数、及び付加継続回数の付与の態様については、これに限られるものではない。例えば、特別ルールアクション1が決定された場合、基本継続回数として第1の継続回数を付与（AT管理用差枚数カウンタに150を加算）し、特別ルールアクション2が決定された場合、基本継続回数として第2の継続回数を付与（AT管理用差枚数カウンタに300を加算）し、特別ルールアクション3が決定された場合、基本継続回数として第3の継続回数を付与（AT管理用差枚数カウンタに400を加算）し、特別ルールアクション4が決定された場合、基本継続回数として第4の継続回数を付与（AT管理用差枚数カウンタに500を加算）することとしてもよい。この場合、特別ルールアクションの実行時、又は終了時に、報知手段により付与された基本継続回数を報知することとすれば、確定役に当籤し、又は入賞した遊技だけでなく、その次回遊技においても期待感を向上させることができる。また、この場合、付加継続回数としては、AT遊技終了後に再度AT遊技を継続させる権利（すなわち、1セット分、さらにAT遊技を継続させることができる権利）を付与することとしてもよい。さらに、このAT遊技を継続させる権利の個数を抽籤により決定することとしてもよい。

10

【0385】

また、確定役の当籤に基づくルールアクションの実行は、通常遊技中のみならず、AT遊技中にも実行されることとしてもよい。この場合は、上述した基本継続回数が、基本上乘せ回数となり、また、上述した付加継続回数が、付加上乗せ回数となって、遊技者に付与されることとすればよい。

20

【0386】

（メインCZ状態）

また、通常遊技において、「強チャンスリブ」が内部当籤役として決定され、「特殊リブA1～6」又は「特殊リブB」のいずれかに入賞（強チャンスリブ成立）すると、メインCPU51の制御により演出遊技状態が「通常遊技状態」から「メインCZ状態1」に移行し、8ゲームの間、メインCZ状態となる。そして、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又はその後移行する「メインCZ状態2」である場合に、特定のルールアクション（ルールアクション5～8のいずれか）が決定され、実行されるとCZ成功となり、通常遊技からAT遊技に移行することとなっている。

30

【0387】

このように、本実施の形態においては、メインCPU51の制御によりAT遊技に移行しやすい状態であるチャンスゾーン状態（メインCZ状態）を導出し、しかもこのメインCZ状態においては、複数のルールアクション（ルールアクション1～8）のうち特定のルールアクション（ルールアクション5～8のいずれか）が決定され、実行されるとAT遊技に移行させるようにしたことから、単にロックが実行されるのみである場合と比べて、チャンスゾーン状態における期待感を格段に向上させることができる。

40

【0388】

なお、メインCZ状態への移行は、通常遊技中のみならず、AT遊技中にも実行されることとしてもよい。この場合は、複数のルールアクション（ルールアクション1～8）のうち特定のルールアクション（ルールアクション5～8のいずれか）が決定され、実行されたことに基づいて、所定のAT回数が遊技者に付与されることとすればよい。また、特定のルールアクション（ルールアクション5～8のいずれか）の種別に応じて、付与されるAT回数を変動させることとしてもよい。

【0389】

< AT遊技 >

AT遊技に移行すると、AT管理用差枚数カウンタの値が0以下となる（AT回数を消

50

化する)まで、遊技者にとって有利となる停止操作の手順が報知されることとなり、その報知にしたがって停止操作を行うことにより、遊技者はメダルを増加させることができる。

【0390】

また、AT遊技においては、「ベルリブ1~4」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、AT中ポイントの加算抽籤に当籤すると、AT中ポイントが累積加算される。そして、このAT中ポイントが4個加算される(AT中ポイントカウンタの値が4となる)と、AT回数を消化した場合であっても、再度AT遊技が継続することとなる。

【0391】

ここで、本実施の形態においては、AT遊技中に、AT回数(AT管理用差枚数カウンタの値)を加算させることができる、上乗せ状態と疑似確変状態の2種類の状態が設けられている。

【0392】

(上乗せ状態)

AT遊技において、「BARリブ1」又は「BARリブ2」が内部当籤役として決定され、左リール3L以外を第1停止操作することにより、当籤しているいずれかのリプレイに入賞すると、サブCPU81の制御により上乗せ状態に移行する。この上乗せ状態は、1セットあたり12ゲームの間継続し、1ゲーム目(上乗せ状態管理カウンタの値が11)及び2ゲーム目(上乗せ状態管理カウンタの値が10)においては、上乗せ状態導入時用の上乗せ抽籤が実行され、3~12ゲーム目(上乗せ状態管理カウンタの値が9~0)においては、上乗せ状態中ポイントの抽籤が実行される。そして、上乗せ状態中ポイントカウンタの値が「100」以上となった場合には、上乗せ状態中の何ゲーム目で上乗せ状態中ポイントカウンタの値が「100」以上となったかに応じて上乗せされるAT回数(AT管理用差枚数カウンタの値)が決定されるとともに、再度上乗せ状態が最初から行える(セットが継続する)こととなる。

【0393】

なお、上乗せ状態においては、小役に入賞してもAT管理用差枚数カウンタの値は減算されず、かつ押し順小役については遊技者に最も有利となる停止操作の手順が報知されることとなるため、上乗せ状態自体が継続すると、AT回数も上乗せされ、かつメダルも増加することとなる。

【0394】

また、上乗せ状態においては、上乗せ状態を継続させるための上乗せ状態中ポイントカウンタの値である所定数が「100」と定められており、その所定数である「100」を超える上乗せ状態中ポイントを取得した場合には、その余剰分は、次回の上乗せ状態に持ち越されることとなる。

【0395】

このように、本実施の形態においては、AT遊技中に、特定の開始条件が成立する(例えば、「BARリブ1」又は「BARリブ2」が内部当籤役として決定され、左リール3L以外を第1停止操作することにより、当籤しているいずれかのリプレイに入賞し、上乗せ状態を2ゲーム消化する)と、特定の終了条件が成立する(例えば、残り10ゲームを消化する、又は上乗せ状態が継続定する)するまで、上述した上乗せ状態に制御される。そして、この上乗せ状態は、AT回数を増加させる状態としても機能し、またメダルを増加させる状態としても機能するため、たとえ、AT回数を増加させることができなかつたとしても、遊技者にメダルの増加という利益を確実に享受させることで、遊技の興趣の低下を防止することができる。また、上乗せ状態が継続する場合には、上乗せ状態中に累積加算する上乗せ状態中ポイントが持ち越せるようになっているため、上乗せ状態中ポイントの抽籤結果に無駄が発生することなく、上乗せ状態中における抽籤の期待感をさらに向上させることができる。

【0396】

なお、上乗せ状態への移行は、AT遊技中のみならず、通常遊技中にも実行されること

としてもよい。この場合は、上乗せ状態中ポイントカウンタの値が「100」以上となったことに基づいて、AT遊技に移行させることとすればよい。また、上乗せ状態中の何ゲーム目で上乗せ状態中ポイントカウンタの値が「100」以上となったかに応じて、最初に付与されるAT回数を変動させることとしてもよい。

【0397】

(疑似確変状態)

また、AT遊技において、「ベルリブ1～4」のいずれかが内部当籤役として決定され、疑似確変状態の移行抽籤に当籤すると、特定のルールアクション(ルールアクション9又は10)が実行され、メインCPU51の制御により疑似確変状態に移行する。この疑似確変状態では、遊技開始時ロックが1回実行される場合の疑似遊技回数が決定され、決定された回数の疑似遊技を行うことができる。なお、疑似遊技回数の決定に際しては、複数回の疑似遊技回数が決定可能となっている。

10

【0398】

ここで、疑似遊技は、遊技開始時ロック中のベットボタン(MAXベットボタン15A又は1BETボタン15B)への操作(疑似投入操作)、スタートレバー(スタートレバー16)への操作(疑似開始操作)、疑似内部当籤役の決定、ストップボタン(ストップボタン17L、17C、17R)への操作(疑似停止操作)が行われることにより、その進行が制御されるものであり、あたかも通常遊技と同様に遊技が進行しているかのように遊技者に印象付けることができる。なお、本実施の形態においては、疑似内部当籤役の決定は、通常遊技における内部当籤役の決定と同様に、疑似開始操作に基づいて行われることとしているがこれに限られるものではない。例えば、疑似投入操作、又は疑似停止操作(特に、第1停止操作に係る疑似停止操作)に基づいて行われることとしてもよい。また、疑似投入操作、疑似開始操作、及び疑似停止操作を総称して「疑似遊技操作」というものとする。また、説明の便宜上、通常遊技におけるベットボタン(MAXベットボタン15A又は1BETボタン15B)への操作(通常投入操作)、通常遊技におけるスタートレバー(スタートレバー16)への操作(通常開始操作)、通常遊技におけるストップボタン(ストップボタン17L、17C、17R)への操作(通常停止操作)を総称して「通常遊技操作」というものとする。

20

【0399】

そして、疑似確変状態においては、決定された内部当籤役に基づいてAT回数(AT管理用差枚数カウンタの値)の上乗せ抽籤が行われるとともに、決定された疑似内部当籤役に基づいてAT回数(AT管理用差枚数カウンタの値)の上乗せ抽籤が行われることとなる。

30

【0400】

このように、本実施の形態においては、疑似確変状態中に、内部当籤役に基づくAT回数の上乗せ抽籤の機会のみならず、疑似内部当籤役に基づくAT回数の上乗せ抽籤の機会も付与されることとなるため、1回の単位遊技中に、複数回の上乗せ抽籤を期待させることができ、上乗せに関する遊技の興趣を向上させることができる。また、通常、パチスロ機においては、1回の単位遊技で付与されるメダルの払い出し枚数に上限値が定められており(例えば、15枚)、さらには、1回の単位遊技に要する規定時間が定められている(例えば、前回遊技の開始操作から今回遊技の開始操作まで4.1秒)ところ、疑似遊技を利用することで、これらの定め抵触することなく、例えば、規定時間よりも短い時間で複数回の抽籤を発生させることができるため、疑似確変状態という遊技者に有利な上乗せ抽籤状態における遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0401】

また、疑似確変状態には、「疑似確変状態1」(第1のモード)と、「疑似確変状態1」(第1のモード)よりも相対的に多くの疑似遊技回数が決定される「疑似確変状態2」(第2のモード)とがあり、所定の移行条件の成立(例えば、高確移行抽籤に当籤したこと)に基づいて、「疑似確変状態1」(第1のモード)から「疑似確変状態2」(第2のモード)に移行することとなる。この「疑似確変状態2」(第2のモード)では、疑似遊

50

技が実行される場合には、必ず2回以上の疑似遊技回数が決定される(図30の(a)参照)こととなるため、疑似内部当籤役に基づくAT回数の上乗せ抽籤の機会を複数回享受させることができ、疑似確変状態という遊技者に有利な上乗せ抽籤状態を多様化させることができる。

【0402】

また、「疑似確変状態2」(第2のモード)から「疑似確変状態1」(第1のモード)への移行は、実際に疑似遊技が行われた回数(高確保障ゲーム数)に基づいて行われるため、「疑似確変状態2」(第2のモード)における疑似遊技に基づくAT回数の上乗せ抽籤の機会を確実に享受させることができる。

【0403】

なお、本実施の形態においては、「ベルリブ1~4」のいずれかが内部当籤役として決定され、疑似確変状態の移行抽籤に当籤し、特定のルールアクション(ルールアクション9又は10)が実行されると疑似確変状態に移行することとしているが、疑似確変状態への移行契機については、これに限られるものではない。例えば、疑似確変状態へ移行するか否かの抽籤をサブCPU81により行うこととし、この抽籤に当籤すると、サブCPU81の制御により、所定の内部当籤役(例えば、通常リブ1~4のいずれか)の当籤時に、所定の停止操作順序(例えば、「ベルリブ」が入賞することとなる停止操作順序)を報知し、所定の図柄の組合せ(例えば、「ベルリブ」に係る図柄の組合せ)が表示された回数が所定回数(例えば、3回)となったことに基づいて、メインCPU51が、演出遊技状態を「疑似確変状態1」に移行させることにより、疑似確変状態に移行させることとしてもよい。

【0404】

また、この場合、所定の停止操作順序として、第1の所定の停止操作順序(例えば、「通常リブ1」のときの「右左中」、「通常リブ3」のときの「中左右」と、第2の所定の停止操作順序(例えば、「通常リブ1」のときの「右中左」、「通常リブ3」のときの「中右左」とを認識可能とし、サブCPU81は、第1の所定の停止操作順序、又は第2の所定の停止操作順序のいずれを報知するかを予め決定しておき、第2の所定の停止操作順序で停止操作されたことに基づいて、所定の図柄の組合せが表示された回数が特定回数(例えば、2回)以上であれば、メインCPU51が、演出遊技状態を「疑似確変状態2」に移行させ、特定回数未満であれば、メインCPU51が、演出遊技状態を「疑似確変状態1」に移行させることとしてもよい。あるいは、所定の図柄の組合せが所定回数表示される間に、予め定められた特定の順番(例えば、第2の所定の停止操作順序 第1の所定の停止操作順序 第2の所定の停止操作順序の順番)で、第1の所定の停止操作順序、又は第2の所定の停止操作順序により停止操作される遊技が行われたか否かに基づいて、演出遊技状態を「疑似確変状態1」とするか、「疑似確変状態2」とするかを振り分けることとしてもよい。また、これらの場合において、サブCPU81は、第1の所定の停止操作順序、又は第2の所定の停止操作順序のいずれを報知するかについて、単位遊技ごとの抽籤により決定することとしてもよい。さらに、第1の所定の停止操作順序、又は第2の所定の停止操作順序のいずれを報知するかについて、単位遊技ごとの抽籤により決定する場合には、特定の内部当籤役(例えば、スイカ)の当籤時に、第2の所定の停止操作順序が報知されにくい状態から、第2の所定の停止操作順序が報知されやすい状態に昇格させることとしてもよい。

【0405】

また、疑似確変状態への移行は、AT遊技中のみならず、通常遊技中にも実行されることとしてもよい。この場合は、決定された内部当籤役に基づいてAT遊技、又はメインCZ状態への移行抽籤が行われるとともに、決定された疑似内部当籤役に基づいてAT遊技、又はメインCZ状態への移行抽籤が行われることとすればよい。

【0406】

[主制御処理]

次に、図42~図62を参照して、主制御回路41のメインCPU51により実行され

10

20

30

40

50



る各種処理について説明する。

【0407】

<メイン制御処理>

図42は、メイン制御処理を示すフローチャートである。なお、以下に説明するメイン制御処理は、パチスロ機1に電源が投入されたときに開始される。

【0408】

最初に、パチスロ機1に電源が投入されると、メインCPU51は、図43に示す電源投入時処理を実行する(S10)。この電源投入時処理では、バックアップが正常であるか、設定変更が適切に行われたか等が判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

10

【0409】

次に、メインCPU51は、一遊技(1回の単位遊技)終了時の初期化処理を実行する(S11)。この初期化処理では、例えば、一遊技終了時に初期化するように予め指定された格納領域が初期化される。この初期化処理によって、メインRAM53の内部当籤役格納領域及び表示役格納領域等に格納されたデータがクリアされる。

【0410】

次に、メインCPU51は、図44に示すメダル受付・スタートチェック処理を実行する(S12)。このメダル受付・スタートチェック処理では、遊技者により投入されたメダルを検出する処理、及び開始操作を検出する処理が実行される。

【0411】

次に、メインCPU51は、乱数値を抽出し、メインRAM53に割り当てられた乱数値格納領域に格納する(S13)。ここで、乱数値は、内部抽籤処理のために使用される値(以下、乱数値1)とロック抽籤処理のために使用される値(以下、乱数値2)で、本実施の形態においては、0~65535の中から抽出される。

20

【0412】

次に、メインCPU51は、図45に示す内部抽籤処理を実行する(S14)。この内部抽籤処理を実行するメインCPU51は、内部当籤役決定手段を構成する。

【0413】

次に、メインCPU51は、図46に示すロック抽籤処理を実行する(S15)。このロック抽籤処理では、上述した「ロック」を行うか否かの抽籤や演出遊技状態の移行抽籤等が行われる。

30

【0414】

次に、メインCPU51は、リール停止初期設定処理を実行する(S16)。このリール停止初期設定処理により、内部抽籤処理の結果(内部当籤役)に基づいて、上述したリール3L、3C、3Rの各種の停止制御情報がメインRAM53の該当領域に格納される。

【0415】

次に、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するスタートコマンドデータを生成し、生成したスタートコマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S17)。スタートコマンドデータは、例えば、内部当籤役の種別、遊技状態フラグの種別、演出遊技状態の種別、ロックの種別及びその期間、並びにボーナス終了枚数カウンタ値等を、サブCPU81が認識可能となるデータである。

40

【0416】

次に、メインCPU51は、ウェイト処理を実行する(S18)。このウェイト処理では、前回の遊技開始(前回の単位遊技の開始)から所定時間を経過しているか否かが判断され、所定時間を経過していないと判断された場合には、所定時間を経過するまで待機する待ち時間が消化される。このウェイト処理における所定時間、すなわちウェイト時間は、例えば、前回の単位遊技の開始から4.1秒に設定される。

【0417】

50

次に、メインCPU51は、図49に示す遊技開始時ロック実行処理を実行する(S19)。このロック実行処理では、S15におけるロック抽籤処理における抽籤結果等に基づいて、遊技開始時のロック及び当該ロック実行中のリールアクション等が実行される。

#### 【0418】

次に、メインCPU51は、全てのリール3L、3C、3Rを回転させるリール回転開始処理を実行する(S20)。このリール回転開始処理に伴って、作動ストップボタン格納領域(図26参照)に「01110000」が格納される。なお、リールの回転開始制御は、図55に示す割込処理(より具体的には、図58に示すリール制御処理)によって実行される。この割込処理は、一定の周期(1.1172ms)ごとに定期的に行われる処理である。

10

#### 【0419】

この割込処理によって、ステッピングモータ61L、61C、61Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rの回転が開始する。その後、この割込処理によって、ステッピングモータ61L、61C、61Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rの回転が定速に達するまで加速される。

#### 【0420】

さらに、リール3L、3C、3Rの回転が定速に達すると、この割込処理によって、ステッピングモータ61L、61C、61Rの駆動が制御され、リール3L、3C、3Rが定速で回転するように維持される。なお、リール3L、3C、3Rの回転が定速に達し、上述したリールインデックスが検出されると、ストップボタン17L、17C、17Rへの停止操作が許可されるようになる。

20

#### 【0421】

次に、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するリール回転開始コマンドデータを生成し、生成したリール回転開始コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S21)。リール回転開始コマンドデータは、例えば、リール3L、3C、3Rの回転が開始されたことを、サブCPU81が認識可能となるデータである。

#### 【0422】

このリール回転開始コマンドデータを受信することにより、副制御回路42は、リール回転開始を認識することができるようになり、各種の演出を実行するタイミング等を決定することができる。

30

#### 【0423】

次に、メインCPU51は、リール停止制御処理を実行する(S22)。このリール停止制御処理によって、リール3L、3C、3Rの停止制御が行われる。なお、図示は省略するが、このリール停止制御処理においては、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置(すなわち、ストップボタンが操作された際の図柄位置)及び滑り駒数又は停止予定位置(すなわち、実際にリールが停止する予定の図柄位置)等を、サブCPU81が認識可能となるデータである。

40

#### 【0424】

次に、メインCPU51は、入賞検索処理を実行する(S23)。この入賞検索処理では、全てのリール3L、3C、3Rが停止した後に、有効ラインに表示された図柄の組合せと図柄組合せテーブルとが照合されて、有効ラインに表示された図柄の組合せが識別される。

#### 【0425】

具体的には、図柄コード格納領域(図23参照)に格納されたデータと、図柄組合せテーブル(図12~図14参照)のデータとが照合され、その照合の結果、一致するものがあれば、一致した図柄の組合せ(表示役)に対応するデータを表示役格納領域(図22参

50

照)に格納するとともに、その図柄の組合せに対応付けられた払出枚数(払出枚数カウンタ値)を取得する。

【0426】

次に、メインCPU51は、入賞検索処理の結果、取得された払出枚数カウンタ値に応じた枚数のメダルの払い出しを行うメダル払出処理を実行する(S24)。このメダル払出処理では、払出枚数カウンタ値に基づいて、ホッパー駆動回路65の制御やクレジット枚数の更新が行われる。

【0427】

次に、メインCPU51は、図51に示す状態管理処理を実行する(S25)。この状態管理処理では、実行されたリールアクションの種別や入賞役の種別等に基づいて演出遊技状態の移行制御が実行されるとともに、上述した外部集中端子板からの外部信号の出力のオン又はオフが管理される。

10

【0428】

次に、メインCPU51は、図54に示す遊技終了時ロック実行処理を実行する(S26)。この遊技終了時ロック実行処理では、予め定められた実行条件に基づいて、遊技終了時のロック等が実行される。

【0429】

次に、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信する入賞作動コマンドデータを生成し、生成した入賞作動コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S27)。入賞作動コマンドデータは、例えば、表示役の種別及び払出枚数カウンタ値等を、サブCPU81が認識可能となるデータである。

20

【0430】

次に、メインCPU51は、ボーナス終了チェック処理を実行する(S28)。このボーナス終了チェック処理によって、BBの終了条件を満たした場合にBBの作動を終了する処理が実行される。

【0431】

このボーナス終了チェック処理では、具体的には、後述するボーナス作動チェック処理において格納されたボーナス終了枚数カウンタ値から、今回の払出枚数カウンタ値を減算し、負の値となったかを判断する。そして、負の値となったと判断された場合には、BB終了時処理を実行する。BB終了時処理では、BB遊技状態フラグ及びRB遊技状態フラグをオフし、遊技状態をRT0遊技状態に移行させる。

30

【0432】

なお、図示は省略するが、このボーナス終了チェック処理においては、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するボーナス終了コマンドデータを生成し、生成したボーナス終了コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このボーナス終了コマンドデータは、例えば、BBが終了したこと等を、サブCPU81が認識可能となるデータである。

【0433】

次に、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を実行する(S29)。このボーナス作動チェック処理によって、リール3L、3C、3Rにより表示された図柄の組合せに基づいてBBの作動等を行う処理が実行される。メインCPU51は、ステップS29の処理を実行した後、ステップS11の処理に戻る。

40

【0434】

このボーナス作動チェック処理では、具体的には、まず、表示役がBBであるかを判断する。そして、表示役がBBであると判断された場合には、BB作動時処理を実行する。BB作動時処理では、BB遊技状態フラグ及びRB遊技状態フラグをオンし、ボーナス終了枚数カウンタの値として「75」をセットする。また、持越役格納領域をクリア(ビット0の値を「0」にリセット)する。次に、表示役がBBでないと判断された場合には、表示役がリプレイであるかを判断する。そして、表示役がリプレイであると判断された場

50

合には、自動投入要求を行う。すなわち、今回の単位遊技における投入枚数（3枚）が次の単位遊技において自動的に投入されるように制御する。表示役がリプレイでないと判断された場合には、処理を終了する。

【0435】

なお、図示は省略するが、このボーナス作動チェック処理においては、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するボーナス開始コマンドデータを生成し、生成したボーナス開始コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する。このボーナス開始コマンドデータは、例えば、BBが開始したこと等を、サブCPU81が認識可能となるデータである。

【0436】

<電源投入時処理>

図43は、図42に示したメイン制御処理のステップS10において実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。

【0437】

まず、メインCPU51は、バックアップが正常であるか否かを判断する（S30）。この判断処理では、チェックサム値を用いた誤り検出により、バックアップが正常であるか否かが判断される。

【0438】

例えば、メインCPU51は、電源オフ時にパチスロ機1の設定値等及びその設定値等から算出されたチェックサム値をバックアップデータとしてメインRAM53に格納しておき、電源投入時の当該判断処理（S30）において、メインRAM53に格納されている設定値等及びチェックサム値を読み出す。

【0439】

そして、メインCPU51は、読み出された設定値等から算出したチェックサムと、バックアップされていたチェックサムとを比較し、比較結果が一致していれば、バックアップが正常であると判断する。

【0440】

メインCPU51は、バックアップが正常であると判断した場合には（YES）、バックアップされた設定値等をメインRAM53にセットする（S31）。これにより、バックアップが正常であった場合には、電源オフ前の設定値がメインRAM53にセットされることになる。

【0441】

ステップS31の処理を実行した後、又はステップS30においてバックアップが正常でないと判断した場合には（NO）、メインCPU51は、パチスロ機1のキャビネット2a内に設けられている設定変更スイッチ（図示せず）がオンであるか否かを判断する（S32）。ここで、メインCPU51は、設定変更スイッチがオンであると判断すると（YES）、設定変更時の初期化処理を実行する（S33）。

【0442】

この設定変更時の初期化処理では、例えば、メインRAM53の内部当籤役格納領域、図柄コード格納領域及び表示役格納領域に格納されているデータがクリアされるとともに、設定値がクリアされる。なお、持越役格納領域に格納されているデータはクリアされないこととしてもよく、クリアされることとしてもよい。

【0443】

また、この設定変更時の初期化処理では、演出遊技状態格納領域に格納されているデータがクリアされるとともに、高確保障ゲーム数カウンタやCZゲーム数カウンタがクリアされる。そして、演出遊技状態として「通常遊技状態」がセットされる。

【0444】

次に、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する（S34）。初期化コマンドデータは、例えば、設定値

10

20

30

40

50

変更の有無、及び設定値等を、サブCPU 81が認識可能となるデータである。

【0445】

次に、メインCPU 51は、設定値変更処理を実行する(S35)。この設定値変更処理では、パチスロ機1のキャビネット2a内に設けられているリセットスイッチ(図示せず)の操作結果に応じて、設定値が1~6のうちから選択され、これに続いて、スタートレバー16が操作されたときに選択されていた設定値が確定される。

【0446】

次に、メインCPU 51は、設定変更スイッチがオン状態であるか否かを判断し(S36)、オン状態でない判断結果が得られるまでステップS36の処理を繰り返し実行する。

10

【0447】

ここで、メインCPU 51は、設定変更スイッチがオン状態ではない判断結果が得られた場合(すなわち、設定変更スイッチがオンからオフとなった場合)には(N)、主制御回路41から副制御回路42へ送信する初期化コマンドデータを生成し、生成した初期化コマンドデータをメインRAM 53に割り当てられた通信データ格納領域に格納し(S37)、電源投入時処理を終了する。

【0448】

ステップS32において、メインCPU 51は、設定変更スイッチがオンでないと判断した場合には(N)、バックアップが正常であるか否かを判断する(S38)。ここで、バックアップが正常でないと判断した場合には(N)、メインCPU 51は、電源投入時エラー処理を実行する(S39)。

20

【0449】

電源投入時エラー処理において、メインCPU 51は、バックアップが正常ではないことをエラー表示等によって表示する。なお、メインCPU 51は、バックアップが正常でないエラー(バックアップエラー)の状態では、打止解除スイッチ(図示せず)又はリセットスイッチ(図示せず)の操作によっては、エラー状態を解除しないようになっており、新たに設定変更が行われた場合にのみ、エラー状態を解除するようになっている。

【0450】

ステップS38において、バックアップが正常であると判断した場合には(Y)、メインCPU 51は、メインRAM 53に格納されているバックアップデータに基づいて、パチスロ機1の状態を電源断前の状態に復帰させ(S40)、電源投入時処理を終了する。

30

【0451】

<メダル受付・スタートチェック処理>

図44は、図42に示したメイン制御処理のステップS12において実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【0452】

まず、メインCPU 51は、自動投入要求があるか否かを判断する(S50)。すなわち、前回の単位遊技でリプレイに入賞したか否かを判断する。

【0453】

ステップS50において、メインCPU 51は、自動投入要求があると判断した場合には(Y)、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルを自動投入する自動投入処理を実行する(S51)。具体的には、メインCPU 51は、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写し、自動投入カウンタをクリアする。

40

【0454】

次に、メインCPU 51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインRAM 53に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する(S52)。ここで、メダル投入コマンドデータは、例えば、メダル投入の有無、投入枚数カウンタの値、及びクレジットカウンタの値等を、サブCPU 81が認識可能となるデータで

50

ある。

【0455】

ステップS50において、メインCPU51は、自動投入要求がないと判断した場合には(N)、メダルの受け付けを許可する(S53)。例えば、メインCPU51は、セクタ35のソレノイド(図示せず)を駆動し、メダル投入口14に投入されたメダルがセクタ35内を通過可能となるように径路を形成する。

【0456】

なお、ステップS50において、メインCPU51は、自動投入要求があると判断した場合には(Y)、前回の単位遊技からメダルの受け付けが禁止されている状態になっているため、メダルの受け付けに関する処理は実行しないこととしているが、前回の単位遊技でリプレイに入賞している場合であっても、メダルの受け付けを許可することとしてもよい。

10

【0457】

ステップS52又はS53の処理が実行された後、メインCPU51は、遊技状態に応じて投入枚数の最大値をメインRAM53にセットする(S54)。本実施の形態においては、いずれの遊技状態においても、投入枚数の最大値として3がセットされる。

【0458】

次に、メインCPU51は、メダルの受け付けが許可されているか否かを判断する(S55)。ここで、メダルの受け付けが許可されていると判断した場合には(Y)、メインCPU51は、メダルが適正に投入されたか、又はMAXベットボタン15A、若しくは1BETボタン15Bへの操作が行われたかをチェックするメダル投入チェック処理を実行する(S56)。このメダル投入チェック処理では、メダルが適正に投入された場合、又はクレジットからMAXベットボタン15A、若しくは1BETボタン15Bへの操作によりメダルが投入された場合に、投入されたメダルの枚数に応じて、投入枚数カウンタの値、又はクレジットカウンタの値が更新される。

20

【0459】

次に、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するメダル投入コマンドデータを生成し、生成したメダル投入コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納するメダル投入コマンド送信処理を実行する(S57)。

30

【0460】

次に、メインCPU51は、メダルの投入又はクレジットが可能か否かを判断する(S58)。本実施の形態において、メインCPU51は、投入枚数カウンタの値が3枚であり、かつ、クレジットカウンタの値が50となっていること、又は、ステップS51の自動投入処理を実行したことを条件として、当該条件が成立したときにメダルの投入又はクレジットが可能でないと判断し、当該条件が成立しないときにメダルの投入又はクレジットが可能であると判断する。

【0461】

ステップS58において、メダルの投入又はクレジットが可能でないと判断した場合には(N)、メインCPU51は、メダルの受け付けを禁止する(S59)。例えば、メインCPU51は、セクタ35のソレノイドの駆動を行わずに、メダル投入口14に投入されたメダルがメダル払出口24から排出されるように径路を形成する。

40

【0462】

ステップS55において、メダルの受け付けが許可されていないと判断した場合(N)、ステップS58において、メダルの投入又はクレジットが可能であると判断した場合(Y)、又はステップS59の処理を実行した後、メインCPU51は、メダルの投入枚数が遊技を開始できる枚数であるか否かを判断する。すなわち、本実施の形態においては、メインCPU51は、メダルの投入枚数が最大値である3であるか否かを判断する(S60)。

【0463】

50

ここで、メダルの投入枚数が最大値でないと判断した場合には（NO）、メインCPU 51は、ステップS 55の処理に戻る。一方、メダルの投入枚数が最大値であると判断した場合には（YES）、メインCPU 51は、スタートスイッチ16Sがオンであるか否かを判断する（S 61）。

【0464】

ここで、スタートスイッチ16Sがオンでないと判断した場合には（NO）、メインCPU 51は、ステップS 55の処理に戻る。一方、スタートスイッチ6Sがオンであると判断した場合には（YES）、メインCPU 51は、メダルの受け付けを禁止し（S 62）、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【0465】

< 内部抽籤処理 >

図45は、図42に示したメイン制御処理のステップS 14において実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【0466】

まず、メインCPU 51は、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルをメインRAM 53にセットする（S 70）。本実施の形態においては、メインCPU 51は、遊技状態に応じて、図15又は図16に示すいずれかの内部抽籤テーブルをメインRAM 53にセットする。

【0467】

次に、メインCPU 51は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得する（S 71）。ここで取得する乱数値は、乱数値1である。次に、メインCPU 51は、ステップS 70でセットされた内部抽籤テーブルの所定領域を参照し、該当する設定値の各当籤番号に対応付けられた抽籤値を1つずつ取得し、乱数値から抽籤値を減算する（S 72）。すなわち、メインCPU 51は、その当籤番号に対応付けられた内部当籤役が決定されるか否かを照合する。

【0468】

次に、メインCPU 51は、ステップS 72の処理による減算結果が0未満か否かを判断する（S 73）。ここで、メインCPU 51は、減算結果が0未満ではないと判断した場合には（NO）、乱数値及び当籤番号を更新する（S 74）。

【0469】

次に、メインCPU 51は、使用している内部抽籤テーブルの全ての当籤番号をチェックしたか否かを判断し（S 75）、全ての当籤番号をチェックしていないと判断した場合には（NO）、ステップS 72の処理に戻る。

【0470】

一方、メインCPU 51は、全ての当籤番号をチェックしたと判断した場合には（YES）、データポインタの値として0をセットする（S 76）。なお、本実施の形態において、一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、メインCPU 51が全ての当籤番号をチェックし終えた時点で減算結果が必ず0以上にならないように設定されているため、BB遊技状態（RB遊技状態）である場合を除いて、ステップS 76が実行されることはない。

【0471】

ステップS 73において、メインCPU 51は、減算結果が0未満であると判断した場合には（YES）、メインRAM 53にセットされている内部抽籤テーブルを参照して当籤番号から小役・リプレイ用データポインタの値とボーナス用データポインタの値とを取得する（S 77）。

【0472】

ステップS 76又はS 77の処理を実行した後、メインCPU 51は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（図17参照）を参照して、小役・リプレイ用データポインタの値に基づいて内部当籤役を取得する（S 78）。

【0473】

このステップS 78の処理では、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルが参照され

10

20

30

40

50

、ステップ S 7 6 又は S 7 7 の処理で取得された小役・リプレイ用データポイントの値に対応する内部当籤役を示す 27 バイトのデータ値が決定される。

【0474】

次に、メイン CPU 5 1 は、ステップ S 7 8 で取得した内部当籤役のデータを内部当籤役格納領域（図 2 1 参照）に格納する（S 7 9）。このステップ S 7 9 の処理では、ステップ S 7 8 の処理で決定された内部当籤役を示す 27 バイトのデータ値が内部当籤役格納領域 1 ~ 27 に格納される。

【0475】

次に、メイン CPU 5 1 は、持越役格納領域（図 2 4 参照）の値が 0 であるか否かを判断する（S 8 0）。メイン CPU 5 1 は、持越役格納領域の値が 0 であると判断した場合には（YES）、ボーナス用内部当籤役決定テーブル（図 1 8 参照）を参照し、ボーナス用データポイントの値に基づいて内部当籤役を取得する（S 8 1）。 10

【0476】

このステップ S 8 1 の処理では、ボーナス用内部当籤役決定テーブルが参照され、ステップ S 7 6 又は S 7 7 の処理で取得されたボーナス用データポイントの値に対応する内部当籤役を示す 27 バイトのデータ値が決定される。

【0477】

次に、メイン CPU 5 1 は、ステップ S 8 1 で取得した内部当籤役を持越役格納領域（図 2 4 参照）に格納する（S 8 2）。このステップ S 8 2 の処理では、ステップ S 8 1 において内部当籤役として「BB」が取得されたときに、持越格納領域の「BB」に対応するビット 0 が「1」にセットされる。 20

【0478】

次に、メイン CPU 5 1 は、持越役格納領域（図 2 4 参照）の値が 0 であるか否かを判断する（S 8 3）。この判断処理では、ステップ S 8 2 において持越役格納領域の「BB」に対応するビット 0 に「1」にセットされたか否かが判断される。

【0479】

ステップ S 8 3 において、持越役格納領域の値が 0 でないと判断した場合には（NO）、メイン CPU 5 1 は、内部当籤役が「BB」であるか否かを判断する（S 8 4）。ここで、メイン CPU 3 1 は、内部当籤役が「BB」であると判断した場合には（YES）、RT 遊技状態を RT 1 遊技状態にする（S 8 5）。具体的には、メイン CPU 5 1 は、RT 1 遊技状態フラグに「1」をセットする。なお、本実施の形態においては、ボーナス役は「BB」のみであるため、当該判断処理を実行しないこととしてもよい。 30

【0480】

ステップ S 8 0 において持越役格納領域の値が 0 でないと判断した場合（NO）、ステップ S 8 3 において持越役格納領域の値が 0 であると判断した場合（YES）、ステップ S 8 4 において内部当籤役が「BB」でないと判断した場合（NO）又はステップ S 8 5 の処理を実行した後、メイン CPU 5 1 は、持越役格納領域に格納されている内部当籤役に基づいて、内部当籤役格納領域を更新する（S 8 6）。

【0481】

<ロック抽籤処理>

図 4 6 は、図 4 2 に示したメイン制御処理のステップ S 1 5 において実行されるロック抽籤処理を示すフローチャートである。 40

【0482】

まず、メイン CPU 5 1 は、遊技状態が RT 1 遊技状態であるか否かを判断する（S 9 0）。具体的には、RT 1 遊技状態フラグに「1」がセットされているか否かを判断する。メイン CPU 5 1 は、遊技状態が RT 1 遊技状態でないと判断した場合は（NO）には、ロック抽籤処理を終了する。

【0483】

一方、メイン CPU 5 1 は、遊技状態が RT 1 遊技状態であると判断した場合（YES）には、続いて、演出遊技状態が「AT 中状態」であるか否かを判断する（S 9 1）。メ 50



メインCPU51は、演出遊技状態が「AT中状態」でないと判断した場合（NO）には、図48の説明において後述する通常遊技中抽籤処理（S102）を実行し、ロック抽籤処理を終了する。

【0484】

メインCPU51は、ステップS91において、演出遊技状態が「AT中状態」であると判断した場合（YES）には、続いて、疑似確変状態であるか否か、すなわち、演出遊技状態が「疑似確変状態1」、又は「疑似確変状態2」であるか否かを判断する（S92）。演出遊技状態が「疑似確変状態1」、又は「疑似確変状態2」であると判断した場合（YES）には、図47の説明において後述する疑似確変状態中抽籤処理（S93）を実行し、ロック抽籤処理を終了する。

10

【0485】

メインCPU51は、ステップS92において、演出遊技状態が「疑似確変状態1」、又は「疑似確変状態2」でないと判断した場合（NO）には、続いて、内部当籤役がベルリブ1～4のいずれかであるか否かを判断する（S94）。メインCPU51は、内部当籤役がベルリブ1～4のいずれかであると判断した場合（YES）には、乱数値2に基づいて、疑似確変状態移行抽籤を実行する（S95）。

【0486】

この疑似確変状態移行抽籤では、例えば、512/65536の確率で疑似確変状態への移行に当籤し、65024/65536の確率で疑似確変状態への移行に非当籤となるように抽籤が実行される。

20

【0487】

次に、メインCPU51は、疑似確変状態移行抽籤の結果が当籤であったか否かを判断する（S96）。疑似確変状態移行抽籤の結果が当籤でない（非当籤である）と判断した場合（NO）には、ロック抽籤処理を終了する。

【0488】

一方、メインCPU51は、疑似確変状態移行抽籤の結果が当籤であると判断した場合（YES）には、乱数値3に基づいて、リールアクション9又は10を抽籤により決定する（S97）。ステップS97の処理においては、例えば、192/256の確率でリールアクション9が決定され、64/256の確率でリールアクション10が決定される。

【0489】

ここで、乱数値3は、乱数値1及び乱数値2とは異なり、メイン制御処理内の各種の処理において必要が生じる度に別途生成され、取得される乱数値である。なお、乱数値3は、乱数値1及び乱数値2と同様に、上述した乱数発生器56において発生した乱数値を取得して乱数値格納領域に格納されるものであってもよく、また、ラッチ回路（図示せず）を用いて、所定の取得条件の成立時（例えば、スタートスイッチ16S等の各種のスイッチのオン又はオフ時）に、取得するものであってもよい。

30

【0490】

次に、メインCPU51は、リールアクションの種別に応じて、演出遊技状態として「疑似確変状態1」、又は「疑似確変状態2」をセットする（S98）。例えば、決定されたリールアクションがリールアクション9であれば、演出遊技状態として「疑似確変状態1」をセットし、決定されたリールアクションがリールアクション10であれば、演出遊技状態として「疑似確変状態2」をセットする。

40

【0491】

次に、メインCPU51は、演出遊技状態として「疑似確変状態2」がセットされているれば、高確保障ゲーム数5を、高確保障ゲーム数カウンタにセットし（S99）、ロック抽籤処理を終了する。

【0492】

一方、メインCPU51は、ステップS94において、内部当籤役がベルリブ1～4のいずれかでないと判断した場合（NO）には、続いて、内部当籤役が強チャンスリブであるか否かを判断する（S100）。メインCPU51は、内部当籤役が強チャンスリブで

50

あると判断した場合（YES）には、乱数値2に基づいて、上乘せロック用押し順の抽籤を実行し、抽籤結果を格納し（S101）、ロック抽籤処理を終了する。また、メインCPU51は、内部当籤役が強チャンスリップでないと判断した場合（NO）にも、ロック抽籤処理を終了する。

【0493】

<疑似確変状態中抽籤処理>

図47は、図46に示したロック抽籤処理のステップS93において実行される疑似確変状態中抽籤処理を示すフローチャートである。

【0494】

まず、メインCPU51は、演出遊技状態が「疑似確変状態2」であるか否かを判断する（S200）。メインCPU51は、演出遊技状態が「疑似確変状態2」と判断した場合（YES）には、ステップS206の処理に移る。

10

【0495】

一方、メインCPU51は、演出遊技状態が「疑似確変状態2」でないと判断した場合（NO）には、図30の（c）に示す高確移行抽籤テーブルを参照し、乱数値3に基づいて、移行状態を決定する（S201）。

【0496】

次に、メインCPU51は、高確移行であるか否か、すなわち、移行状態として高確移行が決定されたか否かを判断する（S202）。メインCPU51は、移行状態として高確移行が決定されていない（現状維持が決定された）と判断した場合（NO）には、ステップS206の処理に移る。

20

【0497】

一方、メインCPU51は、移行状態として高確移行が決定されたと判断した場合（YES）には、図30の（d）に示す高確保障ゲーム数抽籤テーブルを参照し、乱数値3に基づいて、高確保障ゲーム数を決定する（S203）。

【0498】

次に、メインCPU51は、ステップS203において決定された高確保障ゲーム数を高確保障ゲーム数カウンタにセットし（S204）、また、演出遊技状態として「疑似確変状態2」をセットする（S205）。

【0499】

次に、メインCPU51は、図30の（a）に示す疑似遊技回数抽籤テーブルを参照し、乱数値3と、疑似確変状態の種別、すなわち、演出遊技状態が「疑似確変状態1」であるか、「疑似確変状態2」であるかに基づいて、疑似遊技回数を決定し（S206）、ステップS206において決定された疑似遊技回数を疑似遊技回数カウンタにセットする（S207）。

30

【0500】

次に、メインCPU51は、疑似遊技回数カウンタが0であるか否かを判断する（S208）。メインCPU51は、疑似遊技回数カウンタが0でないと判断した場合（NO）には、図30の（b）に示す疑似内部当籤役抽籤テーブルを参照し、乱数値3に基づいて、疑似内部当籤役を決定し（S209）、疑似確変状態中抽籤処理を終了する。また、メインCPU51は、疑似遊技回数カウンタが0であると判断した場合（YES）にも、疑似確変状態中抽籤処理を終了する。

40

【0501】

<通常遊技中抽籤処理>

図48は、図46に示したロック抽籤処理のステップS102において実行される通常遊技中抽籤処理を示すフローチャートである。

【0502】

まず、メインCPU51は、内部当籤役が確定役であるか否かを判断する（S220）。具体的には、メインCPU51は、内部当籤役がチェリーリップ、強チェリーリップ、又は強ベルであるか否かを判断する。メインCPU51は、内部当籤役が確定役であると判断

50

した場合（YES）には、図31に示す確定役用ルールアクション抽籤テーブルを参照し、乱数値3に基づいて、次回遊技において実行される、特別ルールアクションの種別（特別ルールアクション1～4のいずれか）を決定し（S221）、通常遊技中抽籤処理を終了する。

【0503】

一方、メインCPU51は、内部当籤役が確定役でないと判断した場合（NO）には、続いて、メインCZ状態であるか否か、すなわち、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」であるか否かを判断する（S222）。メインCPU51は、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」でないと判断した場合（NO）には、通常遊技中抽籤処理を終了する。

10

【0504】

メインCPU51は、ステップS222において、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」であると判断した場合（YES）には、続いて、ルールアクション7又は8がセットされているか否かを判断する（S223）。メインCPU51は、ルールアクション7又は8がセットされていると判断した場合（YES）には、通常遊技中抽籤処理を終了する。

【0505】

メインCPU51は、ステップS223において、ルールアクション7又は8がセットされていないと判断した場合（NO）には、図29に示すメインCZ状態用ルールアクション抽籤テーブルを参照し、メインCZ状態の種別（演出遊技状態が「メインCZ状態1」であるか、「メインCZ状態2」であるか）、CZゲーム数カウンタ値（メインCZ状態の何ゲーム目であるか）、及び乱数値2に基づいて、ルールアクション1～8のうち、いずれかのルールアクションを決定する（S224）。

20

【0506】

次に、メインCPU51は、CZゲーム数カウンタを1加算し（S225）、通常遊技中抽籤処理を終了する。

【0507】

なお、図示は省略するが、本実施の形態においては、演出遊技状態が「通常遊技状態」である場合であって、内部当籤役が押し順小役の場合（小役・リプレイ用データポイントが、「17」～「40」のいずれかの場合）に、第1停止操作でストップボタン17Lが操作されなかったときは、所定ゲーム（例えば、10ゲーム）の間、通常遊技中抽籤処理が行われないように構成する（すなわち、「ペナルティ」を付与することとしてもよい。これにより、パチスロ機の開発者、及び遊技場が意図しない利益が遊技者に付与されることを防止することができる。

30

【0508】

<遊技開始時ロック実行処理>

図49は、図42に示したメイン制御処理のステップS19において実行される遊技開始時ロック実行処理を示すフローチャートである。

【0509】

まず、メインCPU51は、特別ルールアクションが決定されているか否かを判断する（S110）。具体的には、前回遊技における上述した通常遊技中抽籤処理において、特別ルールアクション1～4のいずれかが決定されているか否かを判断する。特別ルールアクションが決定されていると判断した場合（YES）には、特別ルールアクションの種別に応じた演出用タイマをセットし（S111）、ステップS114の処理に移る。ステップS111の処理では、例えば、特別ルールアクション1が決定されている場合には、演出用タイマとして「3581」（約4秒）をセットし、特別ルールアクション4が決定されている場合には、演出用タイマとして「13427」（約15秒）をセットすることで、特別ルールアクションが実行される間、ロックが実行されるように制御することとしている。

40

【0510】

50

一方、メインCPU 51は、特別ルールアクションが決定されていないと判断した場合（NO）には、続いて、ルールアクションが決定されているか否かを判断する（S112）。具体的には、前回遊技、又は今回遊技における上述した通常遊技中抽籤処理において、ルールアクション1～8のいずれかが決定されているか否かを判断する。ルールアクションが決定されていると判断した場合（YES）には、ルールアクションの種別に応じた演出用タイマをセットする（S113）。ステップS113の処理では、例えば、ルールアクション1が決定されている場合には、演出用タイマとして「1791」（約2秒）をセットし、ルールアクション6又は8が決定されている場合には、演出用タイマとして「8951」（約10秒）をセットする。

【0511】

次に、メインCPU 51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するロックコマンドデータを生成し、生成したロックコマンドデータをメインRAM 53に割り当てられた通信データ格納領域に格納し（S114）、遊技開始時ロック実行処理を終了する。ここで、ロックコマンドデータは、例えば、演出用タイマの値、特別ルールアクションの種別、ルールアクションの種別及び疑似内部当籤役の種別等を、サブCPU 81が認識可能となるデータである。

【0512】

メインCPU 51は、ステップS112において、ルールアクションが決定されていないと判断した場合（NO）には、続いて、疑似遊技回数カウンタが0であるか否かを判断する（S115）。メインCPU 51は、疑似遊技回数カウンタが0であると判断した場合（YES）には、遊技開始時ロック実行処理を終了する。

【0513】

一方、疑似遊技回数カウンタが0でないと判断した場合（NO）には、疑似遊技時演出用タイマをセットする（S116）。ここで、疑似遊技時演出用タイマには、疑似遊技1回あたりに必要であるとして予め定める演出用タイマの値（例えば、「26853」（約30秒））がセットされる。

【0514】

次に、メインCPU 51は、疑似内部当籤役が決定されているか否かを判断する（S117）。具体的には、上述した疑似確変状態中抽籤処理におけるS209において、すでに疑似内部当籤役が決定されているか否かを判断する。メインCPU 51は、疑似内部当籤役が決定されていると判断した場合（YES）には、ステップS119の処理に移る。また、メインCPU 51は、疑似内部当籤役が決定されていないと判断した場合（NO）には、図30の（b）に示す疑似内部当籤役抽籤テーブルを参照し、乱数値3に基づいて、疑似内部当籤役を決定する（S118）。

【0515】

次に、メインCPU 51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信する上述したロックコマンドデータを生成し、生成したロックコマンドデータをメインRAM 53に割り当てられた通信データ格納領域に格納し（S119）、図50の説明において後述する疑似遊技処理（S120）を実行し、疑似遊技回数カウンタを1減算する（S121）。

【0516】

次に、メインCPU 51は、疑似遊技回数カウンタが0であるか否かを判断する（S122）。メインCPU 51は、疑似遊技回数カウンタが0でないと判断した場合（NO）には、ステップS116の処理に戻る。

【0517】

一方、メインCPU 51は、疑似遊技回数カウンタが0であると判断した場合（YES）には、ランダム遅延処理（S123）を実行し、遊技開始時ロック実行処理を終了する。

【0518】

（ランダム遅延処理）

本実施の形態におけるパチスロ機1においては、図50の説明において後述する疑似遊

10

20

30

40

50

技処理が終了すると、図42に示したメイン制御処理のステップS20において実行されるリール回転開始処理によって、リール3L、3C、3Rの本来の回転が開始されることとなるが、例えば、「スイカ」図柄揃いが疑似停止した後に、遊技開始時ロックの実行が終了すると、「スイカ」図柄が揃った状態から、リール3L、3C、3Rの本来の回転が開始されることとなり、遊技の公正を害する調整となってしまうおそれがある。なぜならば、リールによる演出（例えば、疑似遊技）を行うことによって、遊技者が停止操作のタイミングをつかみ易くなる可能性があり、何らの措置も講じない場合には、そのリールによる演出が、意図せずして目押しの補助機能を有してしまうことになってしまうからである。

#### 【0519】

そこで、本実施の形態におけるパチスロ機1では、遊技開始時ロックの実行の終了時に、所定の図柄が表示された状態（上述した例でいえば、「スイカ」図柄が揃っている状態）である場合には、リール3L、3C、3Rごとに所定の乱数値（例えば、乱数値3）を取得し、取得した乱数値に基づいてタイマをセットし、セットされたタイマの割込回数分、各リールの回転開始をランダムに遅延させるようにしている。

#### 【0520】

このように構成することで、リールによる演出（例えば、疑似遊技）を行う場合であっても、遊技の公正を害する調整となってしまうおそれがなく、遊技を開始（リールの本来の回転を開始）させることができる。

#### 【0521】

<疑似遊技処理>

図50は、図49に示した遊技開始時ロック実行処理のステップS120において実行される疑似遊技処理を示すフローチャートである。

#### 【0522】

まず、メインCPU51は、上述したリール位置検出回路63により、各リール3L、3C、3Rについてリールインデックスの検出を実行する（S129）。すなわち、メインCPU51は、図59の説明において後述するリール演出制御処理により、疑似遊技を行うことを目的とした各リール3L、3C、3Rの回転（以下、疑似回転）を開始させるとともに、その疑似回転中の各リール3L、3C、3Rの図柄位置を検出可能にする。

#### 【0523】

次に、メインCPU51は、疑似停止可能なリールに対して停止操作（疑似停止操作）されたか否かを判断する（S130）。すなわち、疑似回転中の各リール3L、3C、3Rに対応するストップボタン17L、17C、17Rが操作されたか否かを判断する。

#### 【0524】

メインCPU51は、疑似停止可能なリールに対して停止操作されたと判断した場合（YES）には、決定されている疑似内部当籤役に応じた疑似停止位置でリールを疑似停止する（S131）。例えば、疑似内部当籤役としてスイカが決定されている場合に、遊技者により疑似停止操作がなされると、左リール3Lの上段、中リール3Cの中段及び右リール3Rの下段に「スイカ」の図柄を疑似停止させる。

#### 【0525】

次に、メインCPU51は、疑似停止したリールの種別に応じた疑似停止状態保持データをセットする（S132）。これにより、例えば、リール3L、3C、3Rにおいては、各々異なるタイミングで、逆回転方向への回転と順回転方向の回転が交互に行われるように制御される。したがって、遊技者からみれば、疑似停止中のリール3L、3C、3Rがあたかも縦方向に振動しているように見えることとなるため、疑似停止制御による各リールの停止と、通常の停止制御による各リールの停止とを混同させてしまうことを防止することができる。

#### 【0526】

次に、メインCPU51は、疑似停止可能なリールがあるか否かを判断する（S133）。すなわち、未だ疑似回転中のリールがあるか否かを判断する。疑似停止可能なリール

10

20

30

40

50

があると判断した場合（YES）には、ステップS 1 3 0の処理に戻り、疑似停止可能なリールがないと判断した場合（NO）には、ステップS 1 3 6の処理に移る。

【0527】

一方、メインCPU 5 1は、ステップS 1 3 0において、疑似停止可能なリールに対して停止操作されていないと判断した場合（NO）には、続いて、演出用タイマは0か否かを判断する（S 1 3 4）。演出用タイマが0でないと判断された場合（NO）には、ステップS 1 3 0の処理に戻り、演出用タイマが0であると判断された場合（YES）には、決定されている疑似内部当籤役に応じたリールアクションをセットし（S 1 3 5）、ステップS 1 3 8の処理に移る。

【0528】

すなわち、本実施の形態においては、疑似遊技を行う場合であって、遊技者によるストップボタン17L、17C、17Rへの操作がなかった場合には、決定されている疑似内部当籤役に応じたリールアクションをセットし、決定されている疑似内部当籤役に応じた疑似停止位置で自動的にリールを疑似停止させるように構成しているため、疑似停止操作を行わなかった遊技者に対しても、疑似遊技によるリール演出を確実に享受させることができる。

【0529】

メインCPU 5 1は、ステップS 1 3 3において、疑似停止可能なリールがないと判断した場合（NO）には、続いて、ベットボタンの操作があったか否かを判断する（S 1 3 6）。具体的には、MAXベットボタン15A、又は1BETボタン15Bへの操作があったか否かを判断する。メインCPU 5 1は、ベットボタンの操作があったと判断した場合（YES）には、ステップS 1 3 8の処理に移る。

【0530】

一方、メインCPU 5 1は、ベットボタンの操作がなかったと判断した場合（NO）には、続いて、演出用タイマが0か否かを判断する（S 1 3 7）。メインCPU 5 1は、演出用タイマが0でないと判断した場合（NO）には、ステップS 1 3 6の処理に戻る。

【0531】

メインCPU 5 1は、ステップS 1 3 7において、演出用タイマが0であると判断した場合（YES）には、続いて、スタートレバーの操作（疑似開始操作）があったか否かを判断する（S 1 3 8）。具体的には、スタートレバー16への操作があったか否かを判断する。スタートレバーの操作がないと判断した場合（NO）には、ステップS 1 3 8の処理を繰り返し実行する。これにより、1回の疑似遊技を自動的に進行させた場合であっても、次の疑似遊技に開始については、遊技者の疑似開始操作に基づいて実行されることとなるため、疑似遊技によるリール演出を確実に享受させることができることとともに、疑似内部当籤役に基づく上乘せの決定の利益も確実に享受させることができる。

【0532】

メインCPU 5 1は、ステップS 1 3 8において、スタートレバーの操作があると判断した場合（YES）には、続いて、演出用タイマが0か否かを判断する（S 1 3 9）。演出用タイマが0であると判断した場合（YES）には、疑似遊技処理を終了する。また、演出用タイマが0でないと判断した場合（NO）には、演出用タイマを0に更新し（S 1 4 0）、疑似遊技処理を終了する。

【0533】

なお、メインCPU 5 1は、ステップS 1 3 8において、スタートレバーの操作がないと判断した場合（NO）であっても、演出用タイマが0であるか否かを判断し、演出用タイマが0であると判断した場合には、疑似遊技処理を終了することとしてもよい。このように構成することで、疑似遊技が通常遊技の円滑な進行の妨げとなることを防止することができる。

【0534】

また、メインCPU 5 1は、ステップS 1 3 0において、疑似停止可能なリールに対して停止操作されたと判断した場合（YES）、ステップS 1 3 6において、ベットボタン

10

20

30

40

50

の操作があったと判断した場合（YES）、ステップS138において、スタートレバーの操作があると判断した場合（YES）のいずれか1つ若しくは複数の場合、又は全ての場合に、演出用タイマに所定値を加算し、あるいは演出用タイマに初期値を再セットすることとしてもよい。このように構成することで、疑似遊技において上述した各操作を行っている遊技者には、演出用タイマが0とならないようにして、疑似遊技によるリール演出を確実に享受させることができるとともに、疑似遊技によるリール演出が必要以上に冗長となることを防止することができる。

【0535】

<状態管理処理>

図51は、図42に示したメイン制御処理のステップS25において実行される状態管理処理を示すフローチャートである。

10

【0536】

まず、メインCPU51は、演出遊技状態が「AT中状態」であるか否かを判断する（S150）。メインCPU51は、演出遊技状態が「AT中状態」と判断した場合（YES）には、図52の説明において後述するAT中状態管理処理（S151）を実行し、ステップS160の処理に移る。

【0537】

一方、メインCPU51は、演出遊技状態が「AT中状態」でないと判断した場合（NO）には、続いて、メインCZ状態であるか否か、すなわち、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」であるか否かを判断する（S152）。メインCPU51は、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」と判断した場合（YES）には、ステップS155の処理に移る。

20

【0538】

メインCPU51は、ステップS152において、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」でないと判断した場合（NO）には、続いて、左第1停止で強チャンスリプに入賞したか否か、すなわち、内部当籤役として「強チャンスリプ」（小役・リプレイ用データポイントの値が「11」）が決定され、左リール3Lが第1停止操作されることにより、「特殊リプA1～6」又は「特殊リプB」のいずれかに入賞したか否かを判断する（S153）。左第1停止で強チャンスリプに入賞したと判断した場合（YES）には、演出遊技状態として「メインCZ状態1」をセットし（S154）、ステップS160の処理に移る。また、左第1停止で強チャンスリプに入賞していないと判断した場合（NO）にも、ステップS160の処理に移る。

30

【0539】

メインCPU51は、ステップS152において、演出遊技状態が「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」と判断した場合（YES）には、続いて、リールアクション3又は4が実行されたか否かを判断する（S155）。リールアクション3又は4が実行されたと判断した場合（YES）には、演出遊技状態として「メインCZ状態2」をセットし（S156）、状態管理処理を終了する。

【0540】

一方、メインCPU51は、リールアクション3又は4が実行されていないと判断した場合（NO）には、続いて、リールアクション5～8のいずれかが実行されたか否かを判断する（S157）。メインCPU51は、リールアクション5～8のいずれかが実行されたと判断した場合（YES）には、セットされている演出遊技状態、「メインCZ状態1」、又は「メインCZ状態2」をクリアし（S159）、状態管理処理を終了する。

40

【0541】

メインCPU51は、ステップS157において、リールアクション5～8のいずれかが実行されていないと判断した場合（NO）には、続いて、CZゲーム数カウンタが8であるか否かを判断する（S158）。メインCPU51は、CZゲーム数カウンタが8であると判断した場合（YES）には、上述したS159の処理を実行し、状態管理処理を終了する。また、メインCPU51は、CZゲーム数カウンタが8でないと判断した場合

50

(NO)にも、状態管理処理を終了する。

【0542】

<AT中状態管理処理>

図52は、図51に示した状態管理処理のステップS151において実行されるAT中状態管理処理を示すフローチャートである。

【0543】

まず、メインCPU51は、演出遊技状態が「疑似確変状態2」であるか否かを判断する(S230)。メインCPU51は、演出遊技状態が「疑似確変状態2」と判断した場合(YES)には、続いて、疑似遊技が実行されたか否かを判断する(S231)。具体的には、図47に示した疑似確変状態中抽籤処理のステップS206において、疑似遊技回数として1回以上が決定され、図49に示した遊技開始時ロック実行処理のステップS120において、疑似遊技処理が実行されたか否かを判断する。メインCPU51は、疑似遊技が実行されていないと判断した場合(NO)には、ステップS236の処理に移る。

10

【0544】

メインCPU51は、ステップS231において、疑似遊技が実行されたと判断した場合(YES)には、高確保障ゲーム数カウンタを1減算する(S232)。次に、メインCPU51は、高確保障ゲーム数カウンタが0であるか否かを判断する(S233)。メインCPU51は、高確保障ゲーム数カウンタが0であると判断した場合(YES)には、演出遊技状態として「疑似確変状態1」をセットし(S234)、ステップS236の処理に移る。すなわち、メインCPU51は、高確保障ゲーム数カウンタが0となったことに基づいて、演出遊技状態「疑似確変状態2」を終了する。また、メインCPU51は、高確保障ゲーム数カウンタが0でないと判断した場合(YES)にも、ステップS236の処理に移る。

20

【0545】

一方、メインCPU51は、ステップS230において、演出遊技状態が「疑似確変状態2」でないと判断した場合(NO)には、続いて、演出遊技状態が「疑似確変状態1」であるか否かを判断する(S235)。メインCPU51は、演出遊技状態が「疑似確変状態1」でないと判断した場合(NO)には、ステップS238の処理に移る。

30

【0546】

メインCPU51は、ステップS235において、演出遊技状態が「疑似確変状態1」と判断した場合(YES)には、続いて、ベルリブに入賞したか否かを判断する(S236)。ベルリブに入賞していないと判断した場合(NO)には、ステップS238の処理に移る。また、ベルリブに入賞したと判断した場合(YES)には、疑似確変状態をクリアする(S237)。すなわち、ベルリブの入賞が、演出遊技状態「疑似確変状態1」及び「疑似確変状態2」の終了条件となっている。

40

【0547】

次に、メインCPU51は、いずれかのベルに入賞したか否かを判断する(S238)。具体的には、内部当籤役として「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、7枚のメダルが払い出されることとなるいずれかの小役に係る図柄の組合せ(図14参照)が入賞したか否かを判断する。メインCPU51は、いずれかのベルに入賞したと判断した場合(YES)には、AT遊技中入賞回数カウンタを1加算し(S239)、AT中状態管理処理を終了する。また、メインCPU51は、いずれかのベルに入賞していないと判断した場合(NO)にも、AT中状態管理処理を終了する。

40

【0548】

なお、メインCPU51は、ステップS238において、いずれかのベルに入賞したか否かではなく、いずれかのベルに当籤したか否かを判断することとしてもよい。具体的には、内部当籤役として「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」のいずれかが内部当籤役として決定されたか否かを判断し、い

50



れかのベルに当籤したと判断した場合に、ステップS 2 3 9の処理を実行することとしてもよい。すなわち、A T遊技中入賞回数カウンタは、「押し順小役」の当籤で更新されるカウンタであってもよい。このように構成することで、例えば、A T遊技において、報知された停止操作順序を無視して停止操作した遊技者と、報知された停止操作順序を守って停止操作した遊技者との間で、得られる利益に差がつくこととなるため、A T遊技における遊技の緊張感を高め、遊技の興趣の向上を図ることができる。

#### 【0549】

<外部信号出力管理処理>

図53は、図51に示した状態管理処理のステップS 1 6 0において実行される外部信号出力管理処理を示すフローチャートである。なお、本実施の形態において、外部信号1は、A T遊技の継続回数、すなわち、A T遊技がどの程度継続しているかを外部表示器等に表示するための信号として機能し、外部信号2は、A T遊技の初当たり回数、すなわち、通常遊技からA T遊技に移行したことを外部表示器等に表示するための信号として機能する。

10

#### 【0550】

まず、メインCPU 51は、外部信号2のみオン、すなわち、外部信号2のみが出力されているか否かを判断する(S 2 5 0)。外部信号2のみオンであると判断した場合(Y E S)には、外部信号1をオンにセット、すなわち、外部信号1の出力を開始し(S 2 5 1)、A T遊技中入賞回数カウンタ、A T終了チェックカウンタに初期値(例えば、0)をセットし(S 2 5 2)、外部信号出力管理処理を終了する。

20

#### 【0551】

一方、メインCPU 51は、外部信号2のみオンでないと判断した場合(N O)には、続いて、外部信号1、2がともにオン、すなわち、外部信号1及び外部信号2がともに出力されているか否かを判断する(S 2 5 3)。

#### 【0552】

メインCPU 51は、外部信号1、2がともにオンであると判断した場合(Y E S)には、続いて、A T遊技中入賞回数カウンタが所定値であるか否かを判断する(S 2 5 4)。ここで、所定値には、例えば、「38」を規定する。メインCPU 51は、A T遊技中入賞回数カウンタが所定値であると判断した場合(Y E S)には、外部信号1をオフ、すなわち、外部信号1の出力を終了し(S 2 5 5)、外部信号出力管理処理を終了する。

30

#### 【0553】

メインCPU 51は、ステップS 2 5 4において、A T遊技中入賞回数カウンタが所定値でないと判断した場合(N O)には、続いて、押し順ベル当籤時に中・右第1停止したか否かを判断する(S 2 5 6)。具体的には、内部当籤役として「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、中リール3 C、又は右リール3 Rが第1停止操作されたか否かを判断する。

#### 【0554】

メインCPU 51は、ステップS 2 5 6において、押し順ベル当籤時に中・右第1停止したと判断した場合(Y E S)には、続いて、A T終了チェックカウンタが1以上であるか否かを判断する(S 2 5 7)。メインCPU 51は、A T終了チェックカウンタが1以上でない(すなわち、0である)と判断した場合(N O)には、外部信号出力管理処理を終了する。また、メインCPU 51は、A T終了チェックカウンタが1以上であると判断した場合(Y E S)には、A T終了チェックカウンタに初期値(例えば、0)をセットし(S 2 5 8)、外部信号出力管理処理を終了する。

40

#### 【0555】

メインCPU 51は、ステップS 2 5 6において、押し順ベル当籤時に中・右第1停止していないと判断した場合(N O)には、続いて、押し順ベル当籤時に左第1停止したか否かを判断する(S 2 5 9)。具体的には、内部当籤役として「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」のいずれかが内部当籤役

50

として決定された場合に、左リール 3 L が第 1 停止操作されたか否かを判断する。メイン CPU 5 1 は、押し順ベル当籤時に左第 1 停止していないと判断した場合 (NO) には、外部信号出力管理処理を終了する。

【0556】

メイン CPU 5 1 は、ステップ S 2 5 9 において、押し順ベル当籤時に左第 1 停止したと判断した場合 (YES) には、AT 終了チェックカウンタを 1 加算し (S 2 6 0)、続いて、AT 終了チェックカウンタが 2 であるか否かを判断する (S 2 6 1)。メイン CPU 5 1 は、AT 終了チェックカウンタが 2 でないと判断した場合 (NO) には、外部信号出力管理処理を終了する。

【0557】

メイン CPU 5 1 は、ステップ S 2 6 1 において、AT 終了チェックカウンタが 2 であると判断した場合 (YES) には、外部信号 1、2 をオフ、すなわち、外部信号 1 及び外部信号 2 の出力を終了し (S 2 6 2)、セットされている演出遊技状態、「AT 中状態」をクリアし (S 2 6 3)、外部信号出力管理処理を終了する。

【0558】

一方、メイン CPU 5 1 は、ステップ S 2 5 3 において、外部信号 1、2 がともにオンでないと判断した場合 (NO) には、続いて、中・右第 1 停止でいずれかのベルに入賞したか否かを判断する (S 2 6 4)。具体的には、内部当籤役として「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、中リール 3 C、又は右リール 3 R が第 1 停止操作され、7 枚のメダルが払い出されることとなるいずれかの小役に係る図柄の組合せ (図 1 4 参照) が入賞したか否かを判断する。メイン CPU 5 1 は、中・右第 1 停止でいずれかのベルに入賞したと判断した場合 (YES) には、通常遊技中入賞回数カウンタを 1 加算する (S 2 6 5)。

【0559】

次に、メイン CPU 5 1 は、通常遊技中入賞回数カウンタが 3 であるか否かを判断する (S 2 6 6)。メイン CPU 5 1 は、通常遊技中入賞回数カウンタが 3 でないと判断した場合 (NO) には、外部信号出力管理処理を終了する。

【0560】

一方、メイン CPU 5 1 は、通常遊技中入賞回数カウンタが 3 であると判断した場合 (YES) には、外部信号 2 をオン、すなわち、外部信号 2 の出力を開始し (S 2 6 7)、演出遊技状態として「AT 中状態」をセットし (S 2 6 8)、外部信号出力管理処理を終了する。

【0561】

メイン CPU 5 1 は、ステップ S 2 6 4 において、中・右第 1 停止でいずれかのベルに入賞していないと判断した場合 (NO) には、続いて、押し順ベル当籤時に左第 1 停止したか否かを判断する (S 2 6 9)。具体的には、内部当籤役として「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」のいずれかが内部当籤役として決定された場合に、左リール 3 L が第 1 停止操作されたか否かを判断する。メイン CPU 5 1 は、押し順ベル当籤時に左第 1 停止していないと判断した場合 (NO) には、外部信号出力管理処理を終了する。また、メイン CPU 5 1 は、押し順ベル当籤時に左第 1 停止したと判断した場合 (YES) には、通常遊技中入賞回数カウンタに初期値 (例えば、0) をセットし (S 2 7 0)、外部信号出力管理処理を終了する。

【0562】

このように、本実施の形態においては、AT 遊技に移行する開始条件が成立し、通常遊技から AT 遊技へ移行した後、通常遊技中入賞回数カウンタの値が 3 となった (すなわち、「押し順小役」当籤時に 3 連続で押し順正解となった) ことに基づいて、演出遊技状態を「AT 中状態」に移行させるとともに、外部信号 2 の出力を開始し、次回遊技において、外部信号 2 のみが出力されていることに基づいて、外部信号 1 の出力を開始し、また、外部信号 1 及び外部信号 2 が出力されている場合に、AT 遊技中入賞回数カウンタの値が

10

20

30

40

50

38となった(すなわち、「AT中状態」において、「押し順小役」の入賞回数が38回となった)ことに基づいて、外部信号1の出力のみを終了するように構成されている。ここで、AT遊技が継続する場合には、再度、次回遊技において、外部信号1の出力を開始することとなる。また、外部信号1及び外部信号2が出力されている場合に、AT終了チェックカウンタの値が2となった(すなわち、「押し順小役」当籤時に2連続で押し順不正解となった)ことに基づいて、外部信号1及び外部信号2の出力を終了するように構成することとしている。

#### 【0563】

すなわち、本実施の形態においては、遊技者にとって有利な有利遊技状態であるAT遊技の状態を、パチスロ機1の外部集中端子板から少なくとも2種類の外部信号を出力することによって、外部表示器等で報知することができることとなるため、遊技者にとって関心の高いAT遊技の初当たり回数、及びAT遊技の継続回数を、外部表示器等により適切に表示することができる。また、簡易な構成で、外部信号1の出力時期と、外部信号2の出力時期とを異ならせることができることから、外部表示器側の制御負担を軽減することができるとともに、通信エラー等の発生をも軽減することができる。

10

#### 【0564】

また、本実施の形態においては、外部信号2の出力を開始する条件を、通常遊技中入賞回数カウンタの値が3となった(すなわち、「押し順小役」当籤時に3連続で押し順正解となった)こととし、AT遊技に移行する開始条件(サブCPU81の制御によるAT遊技の開始)よりもその成立が遅く到来するように構成している。

20

#### 【0565】

また、本実施の形態においては、外部信号1の出力を終了する条件を、AT遊技中入賞回数カウンタの値が38となった(すなわち、「AT中状態」において、「押し順小役」の入賞回数が38回となった)こととし、AT遊技が終了する終了条件(サブCPU81の制御によるAT遊技の終了)よりもその成立が遅く到来するように構成している。具体的には、図73の説明において後述するように、AT管理用差枚数カウンタの初期値として「150」がセットされる場合に、AT遊技中入賞回数カウンタの加算が開始されるのは、「押し順小役」に3回入賞した後であることから、そのときのAT管理用差枚数カウンタの値は、「 $150 - 4 \text{枚} \times 3 \text{回} = 138$ 」となる。その後、「AT中状態」において、「押し順小役」の入賞回数が35回となると、AT管理用差枚数カウンタの値は、「 $138 - 4 \text{枚} \times 35 \text{回} = -2$ 」となるため、外部信号1の出力を終了する条件は、AT遊技が終了する終了条件よりも遅く到来することとなる。

30

#### 【0566】

そして、AT遊技が終了する場合には、AT終了チェックカウンタの値が2となると、外部信号1及び外部信号2の出力を終了し、AT遊技が継続する場合には、AT終了チェックカウンタの値が2となる前に、AT遊技中入賞回数カウンタの値が38となって、一度外部信号1の出力を終了した後、再度外部信号1の出力を開始することで、ATの継続回数を表す情報を外部表示器に表示させることが可能となる。なお、AT管理用差枚数カウンタの初期値「150」は、AT回数「38回」と置き換えることも可能であることから、AT回数「38回」を1セットとして捉えれば、外部信号1の出力により1セットのAT遊技が何セット行われたのかを表す情報を外部表示器に表示させることが可能となるとも言える。

40

#### 【0567】

このように構成することにより、AT遊技の開始及び終了については、外部表示器等による表示よりも、例えば、液晶表示装置11等による報知によっていち早く遊技者に報知することができるため、遊技を行っている遊技者の利便性を向上させることができる。また、「押し順小役」が入賞したことによるAT管理用差枚数カウンタの減算値と、入賞回数とは概ね同等の値を示すことから、特に、AT遊技の継続回数(1セット)を、簡易な構成で適切に表示することができる。

#### 【0568】

50

## &lt;遊技終了時ロック実行処理&gt;

図54は、図42に示したメイン制御処理のステップS26において実行される遊技終了時ロック実行処理を示すフローチャートである。

## 【0569】

まず、メインCPU51は、内部当籤役が強チャンスリップであるか否かを判断する(S170)。メインCPU51は、内部当籤役が強チャンスリップでないと判断した場合(N0)には、遊技終了時ロック実行処理を終了する。

## 【0570】

一方、メインCPU51は、内部当籤役が強チャンスリップであると判断した場合(YES)には、続いて、上乗せロック用押し順で停止操作されたか否かを判断する(S171)。ここで、上乗せロック用押し順とは、図46に示したロック抽籤処理のS101において格納された停止操作順序であり、具体的には、左第1停止(すなわち、停止操作順序「左中右」、又は「左右中」)を除く4つの停止操作順序(すなわち、停止操作順序「中左右」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」)のうち、抽籤で決定された1つの停止操作順序である。メインCPU51は、上乗せロック用押し順で停止操作されていないと判断した場合(N0)には、遊技終了時ロック実行処理を終了する。

10

## 【0571】

メインCPUは、ステップS171において、上乗せロック用押し順で停止操作されたと判断した場合(YES)には、全停止後ロックデータをセットし(S173)、演出用タイマに「3581」(約4秒)をセットし(S174)、主制御回路41から副制御回路42へ送信する上述したロックコマンドデータを生成し、生成したロックコマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納し(S175)、遊技終了時ロック実行処理を終了する。

20

## 【0572】

ここで、本実施の形態においては、図51に示したように、内部当籤役が強チャンスリップである場合に、左第1停止で停止操作が行われて入賞した場合には、演出遊技状態が「通常遊技状態」であれば、演出遊技状態が「メインCZ状態1」に移行することとなるが、演出遊技状態が「AT中状態」では何らの利益も付与されないこととなる。

## 【0573】

また、本実施の形態においては、サブCPU81の制御によりAT遊技が開始された後に、メインCPU51の制御により演出遊技状態が「AT中状態」へ移行することとなるため、AT遊技中ではあるが、演出遊技状態が「AT中状態」ではない場合(この状態を、「AT準備中状態」という場合がある)も生じることとなるが、この場合に、演出遊技状態を「メインCZ状態1」へ移行させることは妥当ではない。

30

## 【0574】

一方で、各演出遊技状態、あるいは、通常遊技であるかAT遊技であるかによって強チャンスリップの当籤確率は変動しないにもかかわらず(図15参照)、強チャンスリップの当籤時期によって、全く利益が付与されなくなることも妥当ではない。

## 【0575】

そこで、本実施の形態においては、上述したように、内部当籤役が強チャンスリップである場合に、上乗せロック用押し順を抽籤により決定し、決定された上乗せロック用押し順により停止操作がなされた場合には、演出遊技状態を「メインCZ状態1」へ移行させるという利益とは異なる利益が付与されることとしている。

40

## 【0576】

具体的には、内部当籤役が強チャンスリップである場合に、通常遊技中においては、サブCPU81の制御により、遊技者に左第1停止をさせるための停止操作順序の報知を実行するか、あるいは、上述したようにペナルティを付与する場合には、あえて停止操作順序の報知を実行しないことにより、遊技者に左第1停止による停止操作を行わせて、演出遊技状態を「メインCZ状態1」へ移行させるという利益を付与するように構成する。

## 【0577】

50

一方、A T遊技中、あるいはA T準備中状態においては、サブCPU 81の制御により、まず、上乘せロック用押し順を報知するか否かの抽籤を実行し、この抽籤結果が当籤であった場合に、決定された上乘せロック用押し順に係る停止操作順序の報知を実行し、この報知にしたがって、停止操作がなされた場合には、全停止後ロックデータに基づく遊技終了時ロックが実行され、遊技終了時ロックが実行されることに基づいて、A T回数の加算(上乘せ)抽籤を実行し、A T回数の加算(上乘せ)という利益を付与するように構成する。

#### 【0578】

このように構成することにより、A T遊技中、あるいはA T準備中状態においては、リールアクション(例えば、リールアクション1~8)が発生し得るチャンスゾーン状態(メインC Z状態)へ移行させないようにして、遊技内容がわかりにくくなることを防止し、また、チャンスゾーン状態(メインC Z状態)へ移行させないようにした場合であっても、特定の内部当籤役(例えば、強チャンスリップ)が決定されたことに基づく利益を、異なる利益として遊技者に付与することができる。

10

#### 【0579】

また、本実施の形態においては、上述した異なる利益を付与するか否かを、サブCPU 81の制御により行い得ることとしたことから、簡易な構成により、遊技者の利益と遊技場の利益との衡平を適切に管理することが可能となる。

#### 【0580】

<メインCPUの制御による割込処理>

20

図55は、メインCPU 51の制御による割込処理を示すフローチャートである。この処理は、1.1172msごとに実行される。

#### 【0581】

まず、メインCPU 51は、レジスタの退避を行う(S320)。次に、メインCPU 51は、図56の説明において後述する入力ポートチェック処理を実行する(S321)。この入力ポートチェック処理では、例えば、メインCPU 51に接続される各種のスイッチやセンサの信号の有無を確認する。

#### 【0582】

例えば、メインCPU 51は、スタートスイッチ16S、ストップスイッチ17S等の各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報やメダルセンサ35S等の各種センサのオン、オフの情報をメインRAM 53に格納する。

30

#### 【0583】

次に、メインCPU 51は、タイマ更新処理を実行する(S322)。次に、メインCPU 51は、図57の説明において後述する通信データ送信処理を実行する(S323)。次に、メインCPU 51は、図57の説明において後述するリール制御処理を実行する(S324)。

#### 【0584】

次に、メインCPU 51は、ランプ・7SEG駆動処理を実行する(S325)。例えば、メインCPU 51は、クレジットされているメダルの枚数、払出枚数等を各種表示部に表示する。次に、メインCPU 51は、レジスタの復帰を行い(S326)、定期的に発生する割込処理を終了する。

40

#### 【0585】

<入力ポートチェック処理>

図56は、図55に示したメインCPU 51の制御による割込処理のステップS321において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。

#### 【0586】

まず、メインCPU 51は、各入力ポートの状態をチェックする(S330)。次に、メインCPU 51は、前回の割り込み、すなわち、1割り込み前の入力ポートの状態をメインRAM 53に格納し(S331)、現在の入力ポートの状態をメインRAM 53に格納する(S332)。

50

## 【0587】

このように、1割り込み前の入力ポートの状態と、現在の入力ポートの状態とを比較することで、メインCPU51は、双方の入力ポートの状態を確認することができるようになり、入力ポートの状態に変化があったか、例えば、MAXベットボタン15A、1BETボタン15B、スタートレバー16等が操作されたか否か等をチェックしている。

## 【0588】

次に、メインCPU51は、オンエッジの状態をメインRAM53に格納する(S333)。例えば、メインCPU51は、スタートスイッチ16Sに割り付けられた入力ポートの入力データが、1割り込み前にはオフを示すデータであったが、現在はオンを示すデータであった場合に、オンエッジに変移したことを示すオンエッジの情報をメインRAM53に格納し、また、スタートスイッチ16Sに割り付けられた入力ポートの入力データが、1割り込み前にはオンを示すデータであったが、現在はオフを示すデータであった場合に、オフエッジに変移したことを示すオフエッジの情報をメインRAM53に格納する。

10

## 【0589】

<通信データ送信処理>

図57は、図55に示したメインCPU51の制御による割込処理のステップS323において実行される通信データ送信処理を示すフローチャートである。

## 【0590】

まず、メインCPU51は、通信データ送信タイマを1減算する(S340)。次に、メインCPU51は、通信データ送信タイマが0であるか否かを判断する(S341)。

20

## 【0591】

ここで、通信データ送信タイマが0でないと判断した場合(NO)には、メインCPU51は、通信データ送信処理を終了する。一方、通信データ送信タイマが0であると判断した場合(YES)には、メインCPU51は、通信データ格納領域に未送信データがあるか否かを判断する(S342)。

## 【0592】

ここで、通信データ格納領域に未送信データがないと判断した場合(NO)には、メインCPU51は、無操作コマンドデータを生成し、生成した無操作コマンドデータをメインRAM53に割り当てられた通信データ格納領域に格納する(S343)。

30

## 【0593】

なお、無操作コマンドデータは、上述した入力ポートチェック処理において格納された各種スイッチのオンエッジ、オフエッジの情報や各種センサのオン、オフの情報等が各パラメータとしてセットされる。これにより、コマンドが送信されない割込処理を発生しないようにして、コマンド送信に対する不正行為を防止することができるとともに、サブCPU81にこれらの情報を認識させることで、本来操作が無効である期間の操作(例えば、リール回転中におけるMAXベットボタン15Aへの操作)に基づいて、演出を変化させることが可能となる。

## 【0594】

ステップS342において、通信データ格納領域に未送信データがあると判断した場合(YES)、又はステップS343の処理を実行した後、メインCPU51は、通信データ送信タイマに初期値(例えば、14)をセットする(S344)。

40

## 【0595】

次に、メインCPU51は、通信データ格納領域に格納された通信データを副制御回路42に送信する(S345)。次に、メインCPU51は、通信データの送信が完了したか否かを判断する(S346)。

## 【0596】

ここで、通信データの送信が完了していないと判断した場合(NO)には、メインCPU51は、ステップS345の処理に戻る。一方、通信データの送信が完了したと判断した場合(YES)には、メインCPU51は、通信データ格納領域をクリアするように更

50

新し ( S 3 4 7 )、通信データ送信処理を終了する。

【 0 5 9 7 】

< リール制御処理 >

図 5 8 は、図 5 5 に示したメイン CPU 5 1 の制御による割込処理のステップ S 3 2 4 において実行されるリール制御処理を示すフローチャートである。

【 0 5 9 8 】

まず、メイン CPU 5 1 は、リールアクションが決定されているか否かを判断する ( S 2 7 1 )。具体的には、上述したリールアクション 1 ~ 1 4 ( リールアクション 1 1 ~ 1 4 には、疑似内部当籤役を含む)、又は特別リールアクション 1 ~ 4 のいずれかが決定されているか否かを判断する。メイン CPU 5 1 は、リールアクションが決定されていると判断した場合 ( Y E S ) には、図 5 9 の説明において後述するリール演出制御処理 ( S 2 7 2 ) を実行し、リール制御処理を終了する。なお、図示は省略しているが、メイン CPU 5 1 は、リールアクションの実行時期も判断して、ステップ S 2 7 2 の処理を行うか否かを判断する。例えば、リールアクション 7 及び 8 は、決定された遊技の次回遊技でリールアクションを実行するものであるため、メイン CPU 5 1 は、リールアクション 7 及び 8 が決定されている場合には、その次回遊技の遊技開始時 ( 図 4 9 に示す遊技開始時ロック実行処理の実行時 ) を実行時期と判断して、ステップ S 2 7 2 の処理を行う。

10

【 0 5 9 9 】

一方、メイン CPU 5 1 は、リールアクションが決定されていないと判断した場合 ( N O ) には、通常リール制御処理 ( S 2 7 3 ) を実行し、リール制御処理を終了する。

20

【 0 6 0 0 】

ここで、この通常リール制御処理では、メイン CPU 5 1 は、リール回転開始処理 ( 図 4 2 の S 2 0 ) における各リールの回転開始要求に基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、各リールの回転を加速させる加速処理を実行し、各リールが所定の速度 ( 例えば、80回転 / 1分間 ) となったことに基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、その所定の速度を維持する定速処理を実行し、停止制御処理 ( 図 4 2 の S 2 2 ) における各リールの回転停止要求に基づいて、各ステッピングモータを駆動制御することにより、各リールの回転を停止させる停止処理を実行する。

【 0 6 0 1 】

< リール演出制御処理 >

図 5 9 は、図 5 8 に示したリール制御処理のステップ S 2 7 2 において実行されるリール演出制御処理を示すフローチャートである。

30

【 0 6 0 2 】

まず、メイン CPU 5 1 は、リールアクションの種別に応じたリール演出選択用データをセットする ( S 2 7 4 )。ここで、リール演出選択用データは、図 3 8 において一例を示したように構成されているデータである。

【 0 6 0 3 】

次に、メイン CPU 5 1 は、演出対象リール選択処理 ( S 2 7 5 ) を実行する。具体的には、メイン CPU 5 1 は、セットされているリール演出選択用データに応じて、リール演出を行う上で最も適切な演出対象リールを選択する。例えば、リール演出選択用データが、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R の順に各リールを順回転させるリール演出に対応するものである場合には、この演出対象リール選択処理において、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R の順に、演出対象リールが選択される。なお、演出対象リールの選択態様は、これに限られるものではない。例えば、疑似回転中のリールのうち、予め定められた順序 ( 例えば、より左側のリールをセットするという順序 ) でセットされることとしてもよく、ランダムにセットされることとしてもよい。また、リール演出選択用データに、演出対象リールをセットする順序が識別可能なデータを含ませることとしてもよい。

40

【 0 6 0 4 】

次に、メイン CPU 5 1 は、リール演出選択用データ及び演出対象リールに応じた演出

50

対象リールに応じた演出回数及び励磁出力用選択データをセットする（S276）。例えば、図38に示した一例において、リール演出選択用データが「1」であり、演出対象リールが中リール3Cである場合、最初にステップS276の処理が実行されるときには、演出回数として1がセットされ、励磁出力用選択データとして逆加速回転用励磁出力テーブルがセットされる。また、このステップS276の処理では、後述するステップS288の演出対象リール変更制御処理において、演出対象リールが変更された場合には、再開させる箇所の演出回数及び励磁出力用選択データをセットする。

**【0605】**

次に、メインCPU51は、励磁出力用選択データが図柄位置調整データであるか否かを判断する（S277）例えば、図38に示した一例では、励磁出力用選択データが図柄位置調整データ1又は2であるか否かを判断する。メインCPU51は、励磁出力用選択データが図柄位置調整データでないと判断した場合（NO）には、ステップS279の処理に移る。一方、メインCPU51は、励磁出力用選択データが図柄位置調整データであると判断した場合（YES）には、図60及び図61の説明において後述するリール演出調整出力処理（S278）を実行する。

10

**【0606】**

次に、メインCPU51は、励磁出力用選択データ、又はリール演出調整出力処理の結果に基づき、演出用励磁出力テーブルをセットする（S279）。なお、リール演出調整出力処理の結果については、図60及び図61の説明において後述する。

**【0607】**

次に、メインCPU51は、セットされている演出用励磁出力テーブルを参照し、励磁方向データ及び演出用励磁タイマの先頭データをセットする（S280）。ここで、演出用励磁出力テーブルは、図39において一例を示したように構成されているテーブルである。

20

**【0608】**

次に、メインCPU51は、励磁方向データに基づき、励磁データを出力し、演出用励磁タイマを1減算する（S281）。次に、メインCPU51は、演出用励磁タイマが0であるか否かを判断する（S282）。メインCPU51は、演出用励磁タイマが0でないと判断した場合（NO）には、ステップS281の処理に戻る。

**【0609】**

一方、メインCPU51は、演出用励磁タイマが0であると判断した場合（YES）には、セットされている演出用励磁出力テーブルを参照し、励磁方向データ及び演出用励磁タイマを更新する（S283）。具体的には、励磁方向データ及び演出用励磁タイマの先頭データがセットされている場合に、演出用励磁タイマが0であると判断した場合には、励磁方向データ及び演出用励磁タイマを先頭から2番目のデータ（すなわち、次のデータ）に更新する。また、演出用励磁出力テーブルにおける次のデータが、エンドコードである場合には、データをエンドコードに更新する。

30

**【0610】**

次に、メインCPU51は、演出用励磁出力テーブルにおけるデータが、エンドコードであるか否かを判断する（S284）。メインCPU51は、演出用励磁出力テーブルにおけるデータが、エンドコードでないと判断した場合（NO）には、ステップS281の処理に戻る。一方、メインCPU51は、演出用励磁出力テーブルにおけるデータが、エンドコードであると判断した場合（YES）には、続いて、励磁出力用選択データに基づく励磁出力制御を演出回数分実行したか否かを判断する（S285）。メインCPU51は、励磁出力用選択データに基づく励磁出力制御を演出回数分実行していないと判断した場合（NO）には、ステップS280の処理に戻る。

40

**【0611】**

メインCPU51は、ステップS285において、励磁出力用選択データに基づく励磁出力制御を演出回数分実行したと判断した場合（YES）には、セットされているリール演出選択用データを参照し、演出回数及び励磁出力用選択データを更新する（S286）

50



。具体的には、演出回数及び励磁出力用選択データを次のデータに更新する。また、リール演出選択用データにおける次のデータが、演出フェーズ終了データである場合には、データを演出フェーズ終了データに更新する。

**【0612】**

次に、メインCPU51は、リール演出選択用データにおけるデータが、演出フェーズ終了データであるか否かを判断する(S287)。メインCPU51は、リール演出選択用データにおけるデータが、演出フェーズ終了データでないと判断した場合(NO)には、演出対象リール変更制御処理(S288)を実行し、ステップS276の処理に戻る。この演出対象リール変更制御処理では、メインCPU51は、リール演出を行う上で、一の演出対象リール(例えば、左リール3L)の演出制御中に、他の演出対象リール(例えば、中リール3C、又は右リール3R)の演出制御を、開始又は再開させるべきであるか否かを判断し、開始又は再開させるべきであると判断した場合には、演出対象リールを、一の演出対象リール(例えば、左リール3L)から他の演出対象リール(例えば、中リール3C)に変更する処理を実行する。このように構成することで、例えば、リール演出選択用データにおいて、特定の演出対象リールについて規定されている演出回数及び励磁出力用選択データが多い場合であっても、他の演出対象リールを連動して制御することができるため、意図したリール演出を円滑に実行することが可能となる。なお、演出対象リールを変更すべきか否かは、規定されている演出回数又は/及び励磁出力用選択データの数に応じて判断することとしてもよく、また、専用の変更制御タイマをセットし、変更制御タイマが0となり、かつステップS286の処理が終了したことに基づいて判断することとしてもよい。さらに、リール演出選択用データに、演出対象リールを変更すべき旨、及び変更先の演出対象リールが識別可能なデータを含ませることとしてもよい。

10

20

**【0613】**

一方、メインCPU51は、リール演出選択用データにおけるデータが、演出フェーズ終了データであると判断した場合(YES)には、続いて、全てのリールで演出が終了したか否かを判断する(S289)。すなわち、メインCPU51は、全ての演出対象リールにおいて、リール演出選択用データにおけるデータが、演出フェーズ終了データとなっているか否かを判断する。メインCPU51は、全てのリールで演出が終了していないと判断した場合(NO)には、ステップS275の処理に戻る。また、メインCPU51は、全てのリールで演出が終了したと判断した場合(YES)には、リール演出制御処理を終了する。

30

**【0614】**

<リール演出調整出力処理>

図60及び図61は、図59に示したリール演出制御処理のステップS278において実行されるリール演出調整出力処理を示すフローチャートである。

**【0615】**

まず、メインCPU51は、図柄位置調整データが図柄位置調整データ1であるか否かを判断する(S290)。メインCPU51は、図柄位置調整データが図柄位置調整データ1であると判断した場合(YES)には、図62の説明において後述する演出図柄位置更新処理(S291)を実行し、続いて、演出図柄位置が0であるか否かを判断する(S292)。メインCPU51は、演出図柄位置が0でないと判断した場合(NO)には、ステップS294の処理に移る。

40

**【0616】**

メインCPU51は、ステップS292において、演出図柄位置が0であると判断した場合(YES)には、セットされているリール演出選択用データを参照し、演出回数及び励磁出力用選択データを更新する(S293)。具体的には、演出回数及び励磁出力用選択データを次のデータに更新する。また、リール演出選択用データにおける次のデータが、演出フェーズ終了データである場合には、データを演出フェーズ終了データに更新する。

**【0617】**

50

次に、メインCPU51は、演出用励磁出力テーブルとして、逆回転用励磁出力テーブルをセットし(S294)、リール演出調整出力処理を終了する。ここで、逆回転用励磁出力テーブルは、図39において一例を示したように構成されているテーブルである。

【0618】

一方、メインCPU51は、ステップS290において、図柄位置調整データが図柄位置調整データ1でないと判断した場合(NO)には、続いて、図柄位置調整データが図柄位置調整データ3であるか否かを判断する(S295)。メインCPU51は、図柄位置調整データが図柄位置調整データ3であると判断した場合(YES)には、図62の説明において後述する演出図柄位置更新処理(S296)を実行し、演出用励磁出力テーブルとして、定速回転用励磁出力テーブル1をセットし(S297)、リール演出調整出力処理を終了する。ここで、定速回転用励磁出力テーブル1は、図39において一例を示したように構成されているテーブルである。

10

【0619】

メインCPU51は、ステップS295において、図柄位置調整データが図柄位置調整データ3でないと判断した場合(YES)には、すなわち、図柄位置調整データが図柄位置調整データ2であるとして、図62の説明において後述する演出図柄位置更新処理(S298)を実行し、続いて、演出図柄位置が一回転未満のデータであるか否かを判断する(S299)。具体的には、ステップS298の演出図柄位置更新処理において更新された演出図柄位置が、リールインデックスの検出を行うことなく識別可能な図柄位置であるか否かを判断する。すなわち、リールインデックスの検出は、リール位置検出回路63により各リールが基準位置(図柄位置データが0である位置)となった場合に行われるものであるところ、メインCPU51は、演出図柄位置が基準位置を通過する図柄位置であるか否かを判断する。

20

【0620】

メインCPU51は、演出図柄位置が一回転未満のデータでないと判断した場合(NO)には、演出用励磁出力テーブルとして、加速回転用励磁出力テーブルをセットし(S300)、リール演出調整出力処理を終了する。ここで、加速回転用励磁出力テーブルは、図39において一例を示したように構成されているテーブルである。

【0621】

一方、メインCPU51は、演出図柄位置が一回転未満のデータであると判断した場合(YES)には、続いて、演出図柄位置検索フェーズであるか否かを判断する(S301)。なお、図38に示したリール演出選択用データの一例では、図示を省略しているが、1つのリール演出選択用データにおいて、励磁出力用選択データとして複数の図柄位置調整データが規定されている場合には、そのいずれにおいて後述する演出図柄位置検索データとの照合を行うか否かを示すデータがさらに規定されており、そのデータに基づいて、演出図柄位置検索フェーズであるか否かが判断されることとなる。

30

【0622】

メインCPU51は、演出図柄位置検索フェーズでないと判断した場合(NO)には、演出用励磁出力テーブルとして、定速回転用励磁出力テーブル2をセットし(S308)、リール演出調整出力処理を終了する。ここで、定速回転用励磁出力テーブル2は、図39において一例を示したように構成されているテーブルである。

40

【0623】

また、メインCPU51は、演出図柄位置検索フェーズであると判断した場合(YES)には、リールアクションの種別と演出対象リールに応じた演出図柄位置検索データ及び検索回数をセットする(S302)。例えば、図40に示した一例では、リールアクション9が決定されており、演出対象リールが「左」(左リール3L)である場合、演出図柄位置検索データとして2(図柄位置データが2であること位置を示すデータ)がセットされ、検索回数として1がセットされる。

【0624】

次に、メインCPU51は、演出図柄位置と演出図柄位置検索データが一致するか否か

50

を判断する (S303)。メインCPU51は、演出図柄位置と演出図柄位置検索データが一致すると判断した場合 (YES) には、セットされているリール演出選択用データを参照し、演出回数及び励磁出力用選択データを更新する (S304)。具体的には、演出回数及び励磁出力用選択データを次のデータに更新する。また、リール演出選択用データにおける次のデータが、演出フェーズ終了データである場合には、データを演出フェーズ終了データに更新する。次に、メインCPU51は、上述したS308の処理を実行し、リール演出調整出力処理を終了する。

**【0625】**

一方、メインCPU51は、演出図柄位置と演出図柄位置検索データが一致しないと判断した場合 (NO) には、検索回数を1減算し (S305)、続いて、検索回数が0であるか否かを判断する (S306)。メインCPU51は、検索回数が0でないとは判断した場合 (NO) には、演出図柄位置検索データを更新し (S307)、ステップS303の処理に戻る。

10

**【0626】**

メインCPU51は、ステップS306において、検索回数が0であると判断した場合 (YES) には、上述したS308の処理を実行し、リール演出調整出力処理を終了する。

**【0627】**

< 演出図柄位置更新処理 >

図62は、図60及び図61に示したリール演出調整出力処理のステップS291、ステップS296及びステップS298において実行される演出図柄位置更新処理を示すフローチャートである。

20

**【0628】**

まず、メインCPU51は、前回の遊技終了時、又は前回のリール演出終了時の停止位置を演出図柄位置としてセットする (S310)。すなわち、図柄位置調整データがリール演出選択用データの最初にある場合には、前回の遊技終了時の停止位置が演出図柄位置としてセットされ、図柄位置調整データがリール演出選択用データの中途又は最後にある場合には、前回のリール演出終了時 (すなわち、図柄位置調整データの前の励磁出力選択データに基づく励磁出力制御の終了時) の停止位置が演出図柄位置としてセットされる。

30

**【0629】**

次に、メインCPU51は、前回のリールセンサ (リール位置検出回路63) の入力状態、及び今回のリールセンサ (リール位置検出回路63) の入力状態を取得する (S311)。具体的には、図56に示した入力ポートチェック処理において格納されたリールセンサ (リール位置検出回路63) に係るオンエッジ、又はオフエッジの情報を取得する。

**【0630】**

次に、メインCPU51は、リールセンサ (リール位置検出回路63) がオフエッジであるか否かを判断する (S312)。すなわち、メインCPU51は、リール位置検出回路63に割り付けられた入力ポートの入力データが、前はオンを示すデータであったが、今回はオフを示すデータであるか否かを判断する。

40

**【0631】**

メインCPU51は、リールセンサ (リール位置検出回路63) がオフエッジであると判断した場合 (YES) には、演出図柄位置をクリアし (S313)、演出図柄位置更新処理を終了する。一方、メインCPU51は、リールセンサ (リール位置検出回路63) がオフエッジでないと判断した場合 (NO) には、演出図柄位置を1加算し (S314)、演出図柄位置更新処理を終了する。

**【0632】**

このように、本実施の形態においては、リール演出 (図柄変動態様による演出) をリール演出選択用データに基づいて実行し、このリール演出選択用データに図柄位置調整データが規定されている場合には、演出図柄位置を更新し、更新された演出図柄位置と図柄位置調整データの種別に応じて演出用励磁出力テーブルを選択して、励磁出力制御を行うよ

50

うに構成されている。例えば、同じ順回転による励磁出力制御を行う場合であっても、更新された演出図柄位置と図柄位置調整データの種別に応じて、少量の回転量でよい場合には、定速回転用励磁出力テーブル1又は2がセットされ、多量の回転量が必要となる場合には、加速回転用励磁出力テーブルがセットされることとなる。すなわち、常に図柄位置を検索してリール演出を実行する必要がなく、また、全通りのリール演出選択用データを規定する必要もないため、データ量を削減しながら、演出目的に応じた適切なリール演出を行うことが可能となる。したがって、リール演出の開始前やリール演出中に、リールの図柄位置にずれが生じた場合であっても、そのずれを、制御負担を増大させることなく調整して、意図するリール演出を遊技者に享受させることができることとなる。

【0633】

[副制御処理]

次に、図63～図75を参照して、副制御回路42のサブCPU81により実行される各種処理について説明する。

【0634】

<電源投入処理>

図63は、電源投入時におけるサブCPU81の電源投入処理を示すフローチャートである。

【0635】

まず、サブCPU81は、初期化処理を実行する(S350)。この処理では、サブCPU81は、サブRAM83等のエラーチェック、タスクシステムの初期化を行う。タスクシステムは、タイマ割込同期のタスクグループであるランプ制御タスク、及びサウンド制御タスクを含む。

【0636】

次に、サブCPU81は、図64に示すランプ制御タスクを起動する(S351)。ランプ制御タスクは、サブCPU81が、サブCPU81に対して2ミリ秒ごとに送信されるタイマ割込イベントメッセージを受け取るのを待ち、このタイマ割込イベントメッセージを受け取ったことに応じて、各種ランプの点灯状態を制御する処理を実行する処理である。

【0637】

次に、サブCPU81は、図65に示すサウンド制御タスクを起動する(S352)。サウンド制御タスクでは、スピーカ20L、20Rからの出音状態がサブCPU81によって制御される。次に、サブCPU81は、マザータスクを起動し(S353)、電源投入処理を終了する。なお、マザータスクでは、図66に示す主基板通信タスクや液晶表示装置11に表示される表示内容を制御する表示制御タスク(図示せず)が起動される。

【0638】

<ランプ制御タスク>

図64は、図63に示した電源投入処理のステップS351において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

【0639】

まず、サブCPU81は、タイマ割込初期化処理を実行する(S360)。次に、サブCPU81は、ランプ関連データの初期化処理を実行する(S361)。

【0640】

次に、サブCPU81は、タイマ割込待ちを実行する(S362)。この処理では、サブCPU81が2ミリ秒ごとにタイマ割込イベントメッセージを受け取るまでの間、サブCPU81は、タイマ割込同期とは異なるタスクグループを実行する。

【0641】

タイマ割込同期とは異なるタスクグループとして、例えば、コマンド受信割込同期のタスクグループである主基板通信タスクが挙げられる。また、電源割込同期のタスクグループ(図示せず)や、ドア監視ユニット通信同期のタスクグループ(図示せず)等が挙げられる。

10

20

30

40

50

## 【0642】

次に、サブCPU81は、図65に示すサウンド制御タスクを実行する(S363)。この処理では、ランプ制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスクを実行する。

## 【0643】

本実施の形態において、タイマ割込同期のタスクグループの優先順位は、基本的に、ランプ制御タスク、サウンド制御タスクの順としている。したがって、ステップS363では、ランプ制御タスクの次の優先順位にあるサウンド制御タスクを実行する。なお、ステップS363では、図65に示したサウンド制御タスクのうち、ステップS372及びS373の処理が実行される。

10

## 【0644】

次に、サブCPU81は、ランプデータ解析処理を実行し(S364)、ランプ演出実行処理を実行し(S365)、ステップS362の処理に戻る。

## 【0645】

<サウンド制御タスク>

図65は、図63に示した電源投入処理のステップS352において起動されるランプ制御タスクを示すフローチャートである。

## 【0646】

まず、サブCPU81は、スピーカ20L、20Rからの出音状態に関連するサウンド関連データの初期化処理を実行する(S370)。次に、サブCPU81は、サウンド制御タスクと同一グループであるタイマ割込同期のタスクグループの次の優先順位にあるタスク、すなわち、ランプ制御タスクを実行する(S371)。

20

## 【0647】

次に、サブCPU81は、サウンドデータの解析処理を実行し(S372)、サウンド演出実行処理を行い(S373)、ステップS371の処理を実行する。

## 【0648】

<主基板通信タスク>

図66は、図63に示したステップS353で起動されたマザータスクにおいて起動される主基板通信タスクを示すフローチャートである。

## 【0649】

まず、サブCPU81は、通信メッセージキューの初期化を実行し(S380)、受信コマンドのチェックを実行する(S381)。

30

## 【0650】

次に、サブCPU81は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判断する(S382)。ここで、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判断した場合には(N)、サブCPU81は、ステップS381の処理に戻る。

## 【0651】

一方、前回とは異なるコマンドを受信したと判断した場合には(Y)、サブCPU81は、受信したコマンドが正規のコマンドであると判断して、受信したコマンドから遊技情報を作成し、作成した遊技情報をサブRAM83に格納する(S383)。次に、サブCPU81は、図67に示すコマンド解析処理を実行し(S384)、ステップS381の処理に戻る。

40

## 【0652】

<コマンド解析処理>

図67は、図66に示した主基板通信タスクのステップS384において実行されるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

## 【0653】

まず、サブCPU81は、図68に示す演出内容決定処理を実行し(S390)、ランプデータ決定処理を実行し(S391)、サウンドデータ決定処理を実行し(S392)、決定された各データを登録し(S393)、コマンド解析処理を終了する。

50

## 【 0 6 5 4 】

< 演出内容決定処理 >

図 6 8 は、図 6 7 に示したコマンド解析処理のステップ S 3 9 0 において実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

## 【 0 6 5 5 】

まず、サブ CPU 8 1 は、初期化コマンドを受信したか否かを判断する ( S 4 0 0 )。ここで、初期化コマンドを受信したと判断した場合 ( Y E S ) には、サブ CPU 8 1 は、初期化コマンド受信時処理を実行し ( S 4 0 1 )、演出内容決定処理を終了する。初期化コマンド受信時処理では、初期化コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、設定変更の有無に基づいて、演出状態を復帰させ、あるいは演出状態を初期化する。

10

## 【 0 6 5 6 】

一方、初期化コマンドを受信しなかったと判断した場合 ( N O ) には、サブ CPU 8 1 は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判断する ( S 4 0 2 )。ここで、メダル投入コマンドを受信したと判断した場合 ( Y E S ) には、サブ CPU 8 1 は、メダル投入コマンド受信時処理を実行し ( S 4 0 3 )、演出内容決定処理を終了する。メダル投入コマンド受信時処理では、メダル投入コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、メダルの投入の有無に基づいて、メダル投入音を出力するための演出データがセットされる。

## 【 0 6 5 7 】

一方、メダル投入コマンドを受信しなかったと判断した場合 ( N O ) には、サブ CPU 8 1 は、スタートコマンドを受信したか否かを判断する ( S 4 0 4 )。ここで、スタートコマンドを受信したと判断した場合 ( Y E S ) には、サブ CPU 8 1 は、図 6 9 の説明において後述するスタートコマンド受信時処理を実行し ( S 4 0 5 )、演出内容決定処理を終了する。スタートコマンド受信時処理では、スタートコマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、A T 遊技中において、内部当籤役が押し順役であれば、遊技者にとって最も有利となる停止操作の手順を報知するための演出データがセットされる。

20

## 【 0 6 5 8 】

一方、スタートコマンドを受信しなかったと判断した場合 ( N O ) には、サブ CPU 8 1 は、リール回転開始コマンドを受信したか否かを判断する ( S 4 0 6 )。ここで、リール回転開始コマンドを受信したと判断した場合 ( Y E S ) には、サブ CPU 8 1 は、リール回転開始コマンド受信時処理を実行し ( S 4 0 7 )、演出内容決定処理を終了する。リール回転開始コマンド受信時処理では、リール回転開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、リール回転開始音を出力するための演出データがセットされる。

30

## 【 0 6 5 9 】

一方、リール回転開始コマンドを受信しなかったと判断した場合 ( N O ) には、サブ CPU 8 1 は、リール停止コマンドを受信したか否かを判断する ( S 4 0 8 )。ここで、リール停止コマンドを受信したと判断した場合 ( Y E S ) には、サブ CPU 8 1 は、リール停止コマンド受信時処理を実行し ( S 4 0 9 )、演出内容決定処理を終了する。リール停止コマンド受信時処理では、リール停止コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、リール停止音を出力するための演出データがセットされる。

40

## 【 0 6 6 0 】

一方、リール停止コマンドを受信しなかったと判断した場合 ( N O ) には、サブ CPU 8 1 は、ロックコマンドを受信したか否かを判断する ( S 4 1 0 )。ここで、ロックコマンドを受信したと判断した場合 ( Y E S ) には、サブ CPU 8 1 は、図 7 4 の説明において後述するロックコマンド受信時処理を実行し ( S 4 1 1 )、演出内容決定処理を終了する。ロックコマンド受信時処理では、ロックコマンドとして送信された情報に基づいた演

50

出データがセットされる。例えば、ルールアクションの種別に応じた映像を表示するための演出データがセットされる。

【0661】

一方、ロックコマンドを受信しなかったと判断した場合（NO）には、サブCPU81は、入賞作動コマンドを受信したか否かを判断する（S412）。ここで、入賞作動コマンドを受信したと判断した場合（YES）には、サブCPU81は、図75の説明において後述する入賞作動コマンド受信時処理を実行し（S413）、演出内容決定処理を終了する。入賞作動コマンド受信時処理では、入賞作動コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。例えば、入賞役に応じた払出枚数に応じた払出音を出力するための演出データがセットされる。

10

【0662】

一方、入賞作動コマンドを受信しなかったと判断した場合（NO）には、サブCPU81は、ボーナス開始コマンドを受信したか否かを判断する（S414）。ここで、ボーナス開始コマンドを受信したと判断した場合（YES）には、サブCPU81は、ボーナス開始コマンド受信時処理を実行し（S415）、演出内容決定処理を終了する。ボーナス開始コマンド受信時処理では、ボーナス開始コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。なお、本実施の形態においては、BB遊技状態よりもAT遊技のほうが相対的に有利となるように構成されていることから、ボーナス開始コマンドとして送信された情報に基づいては、固有の演出データをセットしないように構成することとしてもよい。

20

【0663】

一方、ボーナス開始コマンドを受信しなかったと判断した場合（NO）には、サブCPU81は、ボーナス終了コマンドを受信したか否かを判断する（S416）。ここで、ボーナス終了コマンドを受信したと判断した場合（YES）には、サブCPU81は、ボーナス終了コマンド受信時処理を実行し（S417）、演出内容決定処理を終了する。ボーナス終了コマンド受信時処理では、ボーナス終了コマンドとして送信された情報に基づいた演出データがセットされる。なお、本実施の形態においては、BB遊技状態よりもAT遊技のほうが相対的に有利となるように構成されていることから、ボーナス終了コマンドとして送信された情報に基づいては、固有の演出データをセットしないように構成することとしてもよい。

30

【0664】

一方、ボーナス終了コマンドを受信しなかったと判断した場合（NO）には、サブCPU81は、無操作コマンドを受信したか否かを判断する（S418）。ここで、無操作コマンドを受信したと判断した場合（YES）には、サブCPU81は、無操作コマンド受信時処理を実行し（S419）、演出内容決定処理を終了する。

【0665】

無操作コマンド受信時処理では、無操作コマンドとして送信された情報に基づいて演出データを変動させる場合がある。例えば、スタートコマンド受信時処理において決定された演出データが、MAXベットボタン15Aの連打を要求する演出データである場合に、無操作コマンドとして受信した、MAXベットボタン15Aがオンエッジ状態であるか、オフエッジ状態の情報に基づいて、演出データを変動させる。一方、S418において、無操作コマンドを受信しなかったと判断した場合（NO）には、サブCPU81は、演出内容決定処理を終了する。

40

【0666】

<スタートコマンド受信時処理>

図69は、図68に示した演出内容決定処理のステップS405において実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0667】

まず、サブCPU81は、AT遊技中であるか否かを判断する（S430）。サブCPU81は、AT遊技中でないと判断した場合（NO）には、図72の説明において後述す

50

る通常遊技中処理（S443）を実行し、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、AT遊技中であると判断した場合（YES）には、続いて、演出遊技状態が「AT中状態」であるか否かを判断する（S431）。すなわち、サブCPU81は、上述したAT準備中状態であるか否かを判断する。

【0668】

サブCPU81は、演出遊技状態が「AT中状態」でない（AT準備中状態である）と判断した場合（NO）には、内部当籤役に応じたAT中状態移行用ナビデータをセットし（S432）、ステップS438の処理に移る。ここで、AT中状態移行用ナビデータは、「押し順小役」が内部当籤役として決定された場合に、7枚のメダルが払い出されることとなる停止操作順序を報知するためのデータであり、また、強チャンスリブが内部当籤役として決定された場合に、左第1停止で停止操作が行われなように停止操作順序を報知するためのデータである。なお、図示は省略するが、上述したように、上乗せロック用押し順を報知するか否かの抽籤が実行され、この抽籤結果が当籤であった場合には、決定された上乗せロック用押し順に係る停止操作順序を報知するためのデータともなり得る。

10

【0669】

一方、サブCPU81は、演出遊技状態が「AT中状態」である（AT準備中状態でない）と判断した場合（YES）には、続いて、上乗せ状態であるか否かを判断する（S433）。サブCPU81は、上乗せ状態であると判断した場合（YES）には、図70の説明において後述する上乗せ状態中処理（S434）を実行し、ステップS437の処理に移る。

20

【0670】

サブCPU81は、ステップS433において、上乗せ状態でないと判断した場合（NO）には、演出遊技状態が疑似確変状態（「疑似確変状態1」、又は「疑似確変状態2」）であるか否かを判断する（S435）。サブCPU81は、演出遊技状態が疑似確変状態でないと判断した場合（NO）には、ステップS437の処理に移り、演出遊技状態が疑似確変状態であると判断した場合（YES）には、図71の説明において後述する疑似確変状態中処理（S436）を実行する。

【0671】

次に、サブCPU81は、ナビデータが未セットであれば、内部当籤役に応じたAT遊技中ナビデータをセットする（S437）。ここで、AT遊技中ナビデータは、基本的には、AT中状態移行用ナビデータと同様であるが、さらに、BARリブ1、BARリブ2、又はフェイクBARリブが内部当籤役として決定された場合に、逆押しの停止操作順序（すなわち、右第1停止で停止操作が行われる停止操作順序）を報知するためのデータともなり得る。

30

【0672】

次に、サブCPU81は、内部当籤役がベルリブ1～4のいずれかであるか否かを判断する（S438）。サブCPU81は、内部当籤役がベルリブ1～4のいずれかでないと判断した場合（NO）には、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、内部当籤役がベルリブ1～4のいずれかであると判断した場合（YES）には、図35に示したAT中ポイント加算抽籤テーブルを参照し、現在のポイント値に基づいて、ポイント加算抽籤を実行する（S439）。

40

【0673】

次に、サブCPU81は、上述したAT中ポイント加算抽籤の結果が、加算（当籤）であるか否かを判断する（S440）。サブCPU81は、AT中ポイント加算抽籤の結果が、加算（当籤）でない（維持（非当籤）である）と判断した場合（NO）には、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、AT中ポイント加算抽籤の結果が、加算（当籤）であると判断した場合（YES）には、AT中ポイントカウンタを1加算し（S441）、AT中ポイントカウンタ値に応じた演出データをセットし（S442）、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0674】

50



ここで、A T中ポイントカウンタ値に応じた演出データは、上述したアーチカバー324及び発光表示部325を現在のA T中ポイントカウンタの値に応じて発光させるための演出データである。例えば、上述した可動部品309は、通常遊技からA T遊技へ移行した場合に、初期位置から演出位置へ移動し、それにもなって、アーチカバー324及び発光表示部325が視認可能となるように制御される。そして、A T中ポイントカウンタ値が1となると、発光表示部325を1段階点灯表示させるための演出データがセットされ、A T中ポイントカウンタ値が2となると、発光表示部325を2段階点灯表示させるための演出データがセットされ、A T中ポイントカウンタ値が3となると、発光表示部325を3段階点灯表示させるための演出データがセットされ、A T中ポイントカウンタ値が4となると、アーチカバー324を点灯表示させるための演出データがセットされる。これによって、遊技者は、A T遊技中に、獲得したA T中ポイントを認識することができるようになっている。

10

## 【0675】

また、A T遊技中に獲得したA T中ポイントは累積加算され、図75の説明において後述するように、獲得したA T中ポイントが4ポイントとなると、A T管理用差枚数カウンタが0以下となった場合であっても、再度A T遊技が行える（継続する）こととなる（すなわち、A T遊技を継続させる権利が付与される）が、獲得したA T中ポイントが4ポイント未満であっても、この獲得したA T中ポイントは、少なくとも次回のA T遊技まで持ち越せるようになっている。

20

## 【0676】

なお、上述した可動部品309は、A T遊技から通常遊技へ移行した場合に、演出位置から初期位置へ移動し、それにもなって、アーチカバー324及び発光表示部325が視認不能となるように制御される。このため、通常遊技においては、持ち越しているA T中ポイントを認識することができないようになっている。

## 【0677】

このように、本実施の形態においては、A T遊技中に、A T中ポイントの抽籤を行い、その結果を累積して記憶し、記憶されたA T中ポイントが所定のポイント数（例えば、4ポイント）となるとA T遊技が継続するように構成したことから、A T遊技が長く続くほど、A T遊技が継続する可能性も高まることとなるため、A T遊技中における上乗せの期待感が単調となることなく、遊技の興趣を向上させることができる。

30

## 【0678】

また、記憶されたA T中ポイントが所定のポイント数未満（例えば、1～3ポイント）であった場合にも、そのA T中ポイントを少なくとも次回のA T遊技まで持ち越せるように構成したことから、遊技者がA T遊技終了後すぐに遊技を止めてしまうことを防止することができることとなり、遊技機の稼働の向上にも資することとなる。

## 【0679】

加えて、A T遊技以外の通常遊技においては、持ち越されているA T中ポイントを報知しないように構成したことから、通常遊技から遊技を始める遊技者にも、期待感を持った状態で遊技を行わせることが可能となる。

40

## 【0680】

<上乗せ状態中処理>

図70は、図69に示したスタートコマンド受信時処理のステップS434において実行される上乗せ状態中処理を示すフローチャートである。

## 【0681】

まず、サブCPU81は、上乗せ状態管理カウンタを1減算する（S450）。次に、サブCPU81は、上乗せ状態管理カウンタが10以上であるか否かを判断する（S451）。サブCPU81は、上乗せ状態管理カウンタが10以上であると判断した場合（YES）には、上乗せ状態導入時A T回数加算抽籤処理（S452）を実行し、上乗せ状態中処理を終了する。ここで、上乗せ状態導入時A T回数加算抽籤処理では、例えば、内部当籤役に基づいて、A T回数加算値を決定し、決定されたA T回数加算値をA T管理用差

50

枚数カウンタに加算する。なお、図示は省略するが、上乘せ状態導入時 A T 回数加算抽籤処理が実行される際には、上乘せ状態に移行したこと、又は上乘せ状態が継続したことを祝福する旨の映像の表示等を行う演出データがセットされる。

【0682】

一方、サブ CPU 8 1 は、上乘せ状態管理カウンタが 10 以上でないと判断した場合 ( N O ) には、図 3 7 に示した上乘せ状態中ポイント加算抽籤テーブルを参照し、内部当籤役に基づいて、ポイント加算値を決定し ( S 4 5 3 )、決定されたポイント加算値を上乘せ状態中ポイントカウンタに加算する ( S 4 5 4 )。

【0683】

次に、サブ CPU 8 1 は、上乘せ状態中ポイントカウンタが 100 以上であるか否かを判断する ( S 4 5 5 )。サブ CPU 8 1 は、上乘せ状態中ポイントカウンタが 100 以上であると判断した場合 ( Y E S ) には、図 3 6 に示した上乘せ状態中 A T 回数加算抽籤テーブルを参照し、上乘せ状態管理カウンタ値に基づいて、A T 回数加算値を決定し ( S 4 5 6 )、決定された A T 回数加算値を A T 管理用差枚数カウンタに加算し ( S 4 5 7 )、上乘せ状態中ポイントカウンタを 100 減算し ( S 4 5 8 )、上乘せ状態管理カウンタに初期値 (例えば、12) をセットし ( S 4 5 9 )、上乘せ状態中処理を終了する。

10

【0684】

一方、サブ CPU 8 1 は、上乘せ状態中ポイントカウンタが 100 以上でないと判断した場合 ( N O ) には、続いて、上乘せ状態管理カウンタが 0 であるか否かを判断する ( S 4 6 0 )。サブ CPU 8 1 は、上乘せ状態管理カウンタが 0 であると判断した場合 ( Y E S ) には、上乘せ状態中ポイントカウンタをクリアし ( S 4 6 1 )、上乘せ状態中をクリアし ( S 4 6 2 )、上乘せ状態中処理を終了する。また、上乘せ状態管理カウンタが 0 でないと判断した場合 ( N O ) にも、上乘せ状態中処理を終了する。

20

【0685】

< 疑似確変状態中処理 >

図 7 1 は、図 6 9 に示したスタートコマンド受信時処理のステップ S 4 3 6 において実行される疑似確変状態中処理を示すフローチャートである。

【0686】

まず、サブ CPU 8 1 は、転落待ちフラグがオンであるか否かを判断する ( S 4 7 0 )。ここで、転落待ちフラグは、後述するステップ S 4 8 0 においてオンにされるフラグであり、メイン CPU 5 1 の制御においては、演出遊技状態として「疑似確変状態 1」、又は「疑似確変状態 1」がセットされているが、サブ CPU 8 1 の制御においては、すでに疑似確変状態が終了していることを識別するためのフラグである。サブ CPU 8 1 は、転落待ちフラグがオンでないと判断した場合 ( N O ) には、ステップ S 4 7 3 の処理に移る。

30

【0687】

一方、サブ CPU 8 1 は、転落待ちフラグがオンであると判断した場合 ( Y E S ) には、続いて、内部当籤役はベルリブを含むか否かを判断する ( S 4 7 1 )。具体的には、サブ CPU 8 1 は、内部当籤役として、通常リブ 1 ~ 4、又はベルリブ 1 ~ 4 のいずれか (図 1 7 参照) が決定されているか否かを判断する。サブ CPU 8 1 は、内部当籤役はベルリブを含むと判断した場合 ( Y E S ) には、疑似確変状態転落用ナビデータをセットし ( S 4 7 2 )、疑似確変状態中処理を終了する。ここで、疑似確変状態転落用ナビデータは、内部当籤役が、通常リブ 1 ~ 4、又はベルリブ 1 ~ 4 のいずれかである場合に、ベルリブが入賞することとなる停止操作順序 (図 1 9 参照) を報知するためのデータである。

40

【0688】

サブ CPU 8 1 は、ステップ S 4 7 1 において、内部当籤役はベルリブを含まないと判断した場合 ( N O ) には、ステップ S 4 7 3 の処理に移る。すなわち、サブ CPU 8 1 は、転落待ちフラグがオンである場合であっても、内部当籤役にベルリブが含まれない場合には、疑似遊技が実行されることにより、又は後述するステップ S 4 7 3 の処理において、A T 回数の加算抽籤を実行する。

50

## 【0689】

次に、サブCPU81は、疑似確変状態中AT回数加算抽籤処理(S473)を実行する。この疑似確変状態中AT回数加算抽籤処理では、疑似遊技が実行されるか否かにかかわらず、例えば、内部当籤役に基づいて、AT回数加算値を決定し、決定されたAT回数加算値をAT管理用差枚数カウンタに加算する。

## 【0690】

次に、サブCPU81は、疑似遊技が実行されるか否かを判断する(S474)。サブCPU81は、疑似遊技が実行されないと判断した場合(NO)には、ステップS482の処理に移る。

## 【0691】

一方、サブCPU81は、疑似遊技が実行されると判断した場合(YES)には、演出遊技状態が「疑似確変状態2」であるか否かを判断する(S475)。サブCPU81は、演出遊技状態が「疑似確変状態2」であると判断した場合(YES)には、ステップS482の処理に移る。

## 【0692】

サブCPU81は、ステップS475において、演出遊技状態が「疑似確変状態2」でないと判断した場合(NO)には、続いて、転落待ちフラグがオンであるか否かを判断する(S476)。サブCPU81は、転落待ちフラグがオンであると判断した場合(YES)には、疑似確変状態中処理を終了する。

## 【0693】

サブCPU81は、ステップS476において、転落待ちフラグがオンでないと判断した場合(NO)には、疑似確変状態管理カウンタを1減算し(S477)、続いて、疑似確変状態管理カウンタが0であるか否かを判断する(S478)。サブCPU81は、疑似確変状態管理カウンタが0でないと判断した場合(NO)には、ステップS482の処理に移る。

## 【0694】

一方、サブCPU81は、疑似確変状態管理カウンタが0であると判断した場合(YES)には、図30の(e)に示した疑似確変状態終了抽籤テーブルを参照し、内部当籤役に基づいて、移行状態を決定する(S479)。次に、サブCPU81は、確変終了であるか否か、すなわち、移行状態として確変終了が決定されたか否かを判断する(S480)。サブCPU81は、移行状態として確変終了が決定されていない(確変継続が決定された)と判断した場合(NO)には、ステップS482の処理に移る。

## 【0695】

サブCPU81は、ステップS480において、移行状態として確変終了が決定されたと判断した場合(YES)には、転落待ちフラグをオンにする(S481)。

## 【0696】

次に、サブCPU81は、内部当籤役はベルリブを含むか否かを判断する(S482)。具体的には、サブCPU81は、内部当籤役として、通常リブ1~4、又はベルリブ1~4のいずれか(図17参照)が決定されているか否かを判断する。サブCPU81は、内部当籤役はベルリブを含むと判断した場合(YES)には、疑似確変状態維持用ナビデータをセットし(S483)、疑似確変状態中処理を終了する。また、サブCPU81は、内部当籤役はベルリブを含まないと判断した場合(NO)にも、疑似確変状態中処理を終了する。ここで、疑似確変状態維持用ナビデータは、内部当籤役が、通常リブ1~4、又はベルリブ1~4のいずれかである場合に、ベルリブが入賞しない停止操作順序(図19参照)を報知するためのデータである。

## 【0697】

<通常遊技中処理>

図72は、図69に示したスタートコマンド受信時処理のステップS443において実行される通常遊技中処理を示すフローチャートである。

## 【0698】

10

20

30

40

50

まず、サブCPU81は、内部当籤役が確定役であるか否かを判断する(S490)。具体的には、サブCPU81は、内部当籤役がチェリーリブ、強チェリーリブ、又は強ベルであるか否かを判断する。サブCPU81は、内部当籤役が確定役であると判断した場合(YES)には、ステップS493の処理に移る。一方、サブCPU81は、内部当籤役が確定役でないと判断した場合(NO)には、通常遊技回数カウンタを1加算し(S491)、続いて、通常遊技回数カウンタ=天井ゲーム数であるか否か、すなわち、通常遊技における遊技回数が上述した天井ゲーム数に至った(天井ゲーム数消化)か否かを判断する。サブCPU81は、通常遊技回数カウンタ=天井ゲーム数であると判断した場合(YES)には、図73の説明において後述するAT突入時処理(S493)を実行し、ステップS499の処理に移る。

10

#### 【0699】

サブCPU81は、ステップS492において、通常遊技回数カウンタ=天井ゲーム数でないと判断した場合(NO)には、通常遊技回数カウンタが1であるか否かを判断する(S494)。すなわち、サブCPU81は、AT遊技終了後の1ゲーム目であるか否かを判断する。サブCPU81は、通常遊技回数カウンタが1であると判断した場合(YES)には、図32に示したモード示唆演出抽籤テーブルを参照し、現在のモードに基づいてモード示唆演出(例えば、モード示唆演出1~9のいずれかに対応する演出データ)を決定し(S495)、ステップS499の処理に移る。

#### 【0700】

一方、サブCPU81は、通常遊技回数カウンタが1でないと判断した場合(NO)には、続いて、通常遊技回数カウンタの1の位が0であるか否かを判断する(S496)。サブCPU81は、通常遊技回数カウンタの1の位が0でないと判断した場合(NO)には、ステップS499の処理に移る。

20

#### 【0701】

サブCPU81は、ステップS496において、通常遊技回数カウンタの1の位が0であると判断した場合(YES)には、天井ゲーム数-通常遊技回数カウンタにより残りゲーム数を算出し(S497)、図33に示した残りゲーム数示唆演出抽籤テーブルを参照し、残りゲーム数に基づいて、残りゲーム数示唆演出(例えば、モード示唆演出1~10のいずれかに対応する演出データ)を決定する(S498)。本実施の形態においては、このようにして、通常遊技中の10ゲームごとに、残りゲーム数示唆演出が実行されることとなる。

30

#### 【0702】

次に、サブCPU81は、演出データ未セットなら、すなわち、演出データが決定されていない場合には、内部当籤役等に応じた演出データをセットし(S499)、通常遊技中処理を終了する。

#### 【0703】

< AT突入時処理 >

図73は、図72に示した通常遊技中処理のステップS493、及び図74に示すロックコマンド受信時処理のステップS525において実行されるAT突入時処理を示すフローチャートである。

40

#### 【0704】

まず、サブCPU81は、AT突入時演出データをセットする(S510)。ここで、AT突入時演出データは、通常遊技からAT遊技へ移行することを報知するための演出データであるとともに、上述した可動部品309を、初期位置から演出位置へ移動させる制御を行うための演出データである。

#### 【0705】

次に、サブCPU81は、次回遊技からAT遊技をセットし(S511)、AT管理用差枚数カウンタを150加算する(S512)。

#### 【0706】

次に、サブCPU81は、モード移行抽籤を実行し、モードA~Cの中から、次回のモ

50

ードを決定し（S 5 1 3）、決定されたモードに基づいて、次回の天井ゲーム数を決定し（S 5 1 4）、通常遊技回数カウンタをクリアし（S 5 1 5）、A T突入時処理を終了する。

#### 【0707】

なお、サブCPU 8 1は、ステップS 5 1 2の処理において、A T管理用差枚数カウンタに150を加算する処理（上述した基本継続回数の付与）に換えて、複数のA T管理用差枚数カウンタの値（例えば、100、150、又は200）の中から、抽籤により加算するA T管理用差枚数カウンタの値を決定し、加算する処理を実行することとしてもよい。このように構成することで、付与される基本継続回数を変動させ、A T遊技の継続回数を多様化することができる。

10

#### 【0708】

<ロックコマンド受信時処理>

図74は、図68に示した演出内容決定処理のステップS 4 1 1において実行されるロックコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

#### 【0709】

まず、サブCPU 8 1は、特別ルールアクションが実行されるか否かを判断する（S 5 2 0）。すなわち、サブCPU 8 1は、特別ルールアクション1～4のいずれかが実行されるか否かを判断する。サブCPU 8 1は、特別ルールアクションが実行されると判断した場合（YES）には、特別ルールアクションの種別に応じたA T回数加算値をA T管理用差枚数カウンタに加算し（S 5 2 1）、ロックコマンド受信時処理を終了する。ここで、例えば、特別ルールアクション1が実行される場合には、A T回数加算値は0であり、実質的にA T回数は加算されないが、特別ルールアクション2が実行される場合には、A T回数加算値として300がA T管理用差枚数カウンタの値に加算され、特別ルールアクション3が実行される場合には、A T回数加算値として400がA T管理用差枚数カウンタの値に加算され、特別ルールアクション4が実行される場合には、A T回数加算値として500がA T管理用差枚数カウンタの値に加算される。

20

#### 【0710】

なお、サブCPU 8 1は、ステップS 5 2 1の処理において、特別ルールアクションの種別に応じたA T管理用差枚数カウンタの値を加算する処理（上述した付加継続回数の付与）に換えて、複数のA T管理用差枚数カウンタの値（例えば、300、400、500、又は1000）の中から、抽籤により加算するA T管理用差枚数カウンタの値を決定し、加算する処理を実行することとしてもよい。このように構成することで、付与される付加継続回数を変動させ、A T遊技の継続回数を多様化することができる。

30

#### 【0711】

一方、サブCPU 8 1は、特別ルールアクションが実行されないと判断した場合（NO）には、続いて、ルールアクション9又は10が実行されるか否かを判断する（S 5 2 2）。サブCPU 8 1は、ルールアクション9又は10が実行されると判断した場合（YES）には、疑似確変状態管理カウンタに初期値（例えば、3）をセットし（S 5 2 3）、ロックコマンド受信時処理を終了する。

#### 【0712】

サブCPU 8 1は、ステップS 5 2 2において、ルールアクション9又は10が実行されないと判断した場合（NO）には、続いて、ルールアクション5～8のいずれかが実行されるか否かを判断する（S 5 2 4）。サブCPU 8 1は、ルールアクション5～8のいずれかが実行されると判断した場合（YES）には、図73に示したA T突入時処理（S 5 2 5）を実行し、ロックコマンド受信時処理を終了する。

40

#### 【0713】

サブCPU 8 1は、ステップS 5 2 4において、ルールアクション5～8のいずれかが実行されないと判断した場合（NO）には、続いて、疑似内部当籤役が決定されているか否かを判断する（S 5 2 6）。サブCPU 8 1は、疑似内部当籤役が決定されていると判断した場合（YES）には、疑似内部当籤役に基づいて、A T回数加算抽籤を実行し、抽

50

籤結果をA T管理用差枚数カウンタに加算し（S 5 2 7）、ロックコマンド受信時処理を終了する。

【0714】

サブCPU81は、ステップS 5 2 6において、疑似内部当籤役が決定されていないと判断した場合（NO）には、続いて、全停止後ロックデータが実行されるか否かを判断する（S 5 2 8）。すなわち、サブCPU81は、内部当籤役が強チャンスリップである場合に、上乗せロック用押し順により停止操作がなされたことにより、遊技終了時ロックが実行されるか否かを判断する。

【0715】

サブCPU81は、ステップS 5 2 8において、全停止後ロックデータが実行されると判断した場合（YES）には、全停止後ロック時A T回数加算抽籤処理（S 5 2 9）を実行し、ロックコマンド受信時処理を終了する。サブCPU81は、全停止後ロックデータが実行されないと判断した場合（NO）にも、ロックコマンド受信時処理を終了する。この全停止後ロック時A T回数加算抽籤処理では、サブCPU81は、例えば、A T回数加算値を抽籤により決定（例えば、A T回数加算値として100～500のうちいずれかを決定）し、抽籤結果をA T管理用差枚数カウンタに加算する。なお、全停止後ロックデータが実行される場合に付与される特定の利益は、これに限られるものではない。例えば、特定の利益として、サブCPU81の制御により、上述した上乗せ状態に移行させることとしてもよい。また、例えば、特定の利益として、メインCPU51の制御により、上述した疑似確変状態に移行させるとともに、疑似確変状態管理カウンタに特別の値（例えば、10）をセットすることとしてもよい。

10

20

【0716】

<入賞作動コマンド受信時処理>

図75は、図68に示した演出内容決定処理のステップS 4 1 3において実行される入賞作動コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【0717】

まず、サブCPU81は、A T遊技中であるか否かを判断する（S 5 4 0）。サブCPU81は、A T遊技中でないと判断した場合（NO）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、A T遊技中であると判断した場合（YES）には、続いて、上乗せ状態であるか否かを判断する（S 5 4 1）。サブCPU81は、上乗せ状態であると判断した場合（YES）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。本実施の形態においては、このようにして、上乗せ状態において、A T管理用差枚数カウンタの減算処理（後述のステップS 5 4 6参照）が実行されないこととしている。

30

【0718】

サブCPU81は、ステップS 5 4 1において、上乗せ状態でないと判断した場合（NO）には、続いて、内部当籤役はBARリップ、かつ左第1停止以外で入賞したか否かを判断する（S 5 4 2）。具体的には、サブCPU81は、内部当籤役として、BARリップ1又はBARリップ2が決定され、左リール3L以外を第1停止操作することにより、当籤しているいずれかのリプレイに入賞したか否かを判断する。サブCPU81は、内部当籤役はBARリップ、かつ左第1停止以外で入賞したと判断した場合（YES）には、次回遊技から上乗せ状態をセットし（S 5 4 3）、上乗せ状態管理カウンタに初期値（例えば、12）をセットし（S 5 4 4）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

40

【0719】

サブCPU81は、ステップS 5 4 2において、内部当籤役はBARリップ、かつ左第1停止以外で入賞していないと判断した場合（NO）には、続いて、小役に入賞したか否かを判断する（S 5 4 5）。サブCPU81は、小役に入賞していないと判断した場合（NO）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、小役に入賞したと判断した場合（YES）には、払出枚数（図14a及び図14b参照）-投入枚数（例えば、3枚）から算出される差枚数を、A T管理用差枚数カウンタから減算する（S 5 4 6）。本実施の形態においては、このようにして、A T遊技における差枚数管理を

50

実現している。

#### 【0720】

なお、サブCPU81は、ステップS545において、小役に入賞したか否かではなく、いずれかのベルに当籤したか否かを判断することとしてもよい。具体的には、内部当籤役として「押し順小役」である「中左右ベル」、「中右左ベル」、「右左中ベル」及び「右中左ベル」のいずれかが内部当籤役として決定されたか否かを判断し、いずれかのベルに当籤したと判断した場合に、実際に払い出されたか否かにかかわらず、払出枚数として「7」枚をセットし、ステップS546の処理を実行することとしてもよい。すなわち、AT管理用差枚数カウンタは、「押し順小役」の当籤で更新されるカウンタであってもよい。このように構成することで、例えば、AT遊技において、報知された停止操作順序を無視して停止操作した遊技者と、報知された停止操作順序を守って停止操作した遊技者との間で、得られる利益に差がつくこととなるため、AT遊技における遊技の緊張感を高め、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

#### 【0721】

また、サブCPU81は、図52に示したAT中状態管理処理のステップS238と同一の判断を実行することにより、ステップS546の処理を実行することとしてもよい。具体的には、サブCPU81は、ステップS545において、小役に入賞したか否かではなく、いずれかのベルに入賞したか否かを判断し、いずれかのベルに入賞したと判断した場合に、ステップS546の処理を実行することとしてもよい。本実施の形態においては、上述したステップS238に続くS239において、AT遊技中入賞回数カウンタが1加算され、このAT遊技中入賞回数カウンタが所定数（例えば、38）となると、外部信号1がオフされる（図53参照）こととなる。すなわち、このように構成することで、メインCPU51における外部信号の出力状態が変動する（例えば、オンからオフとなる）条件と、サブCPU51におけるAT遊技が終了する条件とを同期させることができる。なお、この場合には、サブCPU51におけるAT遊技が開始する条件を、メインCPU51における外部信号の出力状態が変動する（例えば、オフからオンとなる）条件とも同期させることが望ましい。

20

#### 【0722】

次に、サブCPU81は、AT管理用差枚数カウンタが0以下であるか否かを判断する（S547）。サブCPU81は、AT管理用差枚数カウンタが0以下でないと判断した場合（NO）には、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、AT管理用差枚数カウンタが0以下であると判断した場合（YES）には、続いて、AT中ポイントカウンタが4以上であるか否かを判断する（S548）。

30

#### 【0723】

サブCPU81は、AT中ポイントカウンタが4以上であると判断した場合（YES）には、AT管理用差枚数カウンタを150加算し（S549）、AT中ポイントカウンタを4減算し（S550）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、AT中ポイントカウンタが4以上でないと判断した場合（NO）には、次回遊技から通常遊技をセットし、決定されているモード及び天井ゲーム数をセットし（S551）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。本実施の形態においては、このようにして、AT中ポイントに基づて、AT遊技を継続させることとしている。

40

#### 【0724】

なお、AT中ポイントカウンタが4以上であるか否かの判断は、AT遊技終了時に実行されるものに限られない。例えば、図69に示したスタートコマンド受信時処理において、AT中ポイントカウンタが4となったことに基づいて、AT遊技が1セット継続することを示すストックカウンタ（すなわち、AT遊技を継続させる権利）を1加算しておき、AT遊技終了時には、このストックカウンタが1以上であるか否かを判断し、ストックカウンタが1以上である場合に、AT遊技を1セット継続させる制御を行うこととしてもよい。この場合、上述したアーチカバー324を点灯表示させるための演出データに替えて、あるいはこれとともに、AT遊技が1セット継続する旨を報知するための演出データを

50

セットし、A T遊技中に、A T遊技が1セット継続する旨を報知することとしてもよい。

【0725】

[パチスロ機の実施の形態]

本実施の形態においては、リール演出(図柄変動態様による演出)として、特別リールアクション1~4、リールアクション1~14、又は疑似遊技を採用することとしているが、これに限られるものではない。さらに、リール演出(図柄変動態様による演出)として、その他の実施の形態も採用することができる。次に、図76~図79を参照して、その他の実施の形態に係るリール演出(図柄変動態様による演出)について説明する。なお、図76~図79の説明において、すでに図1~図75を示して説明した内容と重複する内容については、説明を省略している。

10

【0726】

<ロック抽籤処理>

図76は、その他の実施の形態において、図42に示したメイン制御処理のステップS15において実行されるロック抽籤処理を示すフローチャートである。

【0727】

まず、メインCPU51は、内部当籤役はチェリーリブAを含むか否かを判断する(S560)。具体的には、メインCPU51は、内部当籤役として、チェリーリブ、又は強チェリーリブのいずれか(図17参照)が決定されているか否かを判断する。メインCPU51は、内部当籤役はチェリーリブAを含まないと判断した場合(NO)には、ロック抽籤処理を終了する。

20

【0728】

一方、メインCPU51は、内部当籤役はチェリーリブAを含むと判断した場合(YES)には、特殊リールアクションをセットし(S561)、特殊制御フラグをオンし(S562)、ロック抽籤処理を終了する。なお、ステップS561において、特殊リールアクションがセットされる条件は、内部当籤役はチェリーリブAを含むと判断した場合に限られるものではなく、例えば、特殊リールアクションを実行するか否かを、単に抽籤し、この抽籤結果に基づいて決定することとしてもよい。

【0729】

<遊技開始時ロック実行処理>

図77は、その他の実施の形態において、図42に示したメイン制御処理のステップS19において実行される遊技開始時ロック実行処理を示すフローチャートである。

30

【0730】

まず、メインCPU51は、特殊リールアクションが決定されているか否かを判断する(S565)。メインCPU51は、特殊リールアクションが決定されていないと判断した場合(NO)には、遊技開始時ロック実行処理を終了する。一方、メインCPU51は、特殊リールアクションが決定されていると判断した場合(YES)には、続いて、左ストップボタンがオンであるか否かを判断する(S565)。具体的には、メインCPU51は、遊技者により左ストップボタン17Lが押下(疑似停止操作)され、左ストップボタン17Lに対応するストップスイッチ17Sがオンであるか否かを判断する。メインCPU51は、左ストップボタンがオンでない(オフである)と判断した場合(NO)には、遊技開始時ロック実行処理を終了する。ここで、例えば、特殊リールアクションは、各リールが順回転により通常回転と同様に(すなわち、通常回転における回転速度と同一、又は略同一の回転速度により)疑似回転を開始し、後述する演出用タイマの値が0となると、各リールがそのまま通常回転を開始する図柄変動態様である。

40

【0731】

メインCPU51は、ステップS566において、左ストップボタンがオンであると判断した場合(YES)には、疑似停止開始位置に応じた演出用タイマをセットし(S567)、遊技開始時ロック実行処理を終了する。ここで、疑似停止開始位置とは、特殊リールアクションの実行中に、左ストップボタン17Lが操作された際の図柄位置(例えば、左リール3Lの中段に位置する図柄位置データ)を示す。

50



## 【0732】

また、疑似停止開始位置に応じた演出用タイマをセットするとは、左リール3Lの中段に「チェリー」図柄が停止する位置（図柄位置データが12及び17）からみて疑似停止開始位置が何図柄分離れているかに応じて演出タイマをセットすることを示す。例えば、1図柄分の演出用タイマの値を「17」（約0.019秒）とした場合に、左リール3Lの中段に「チェリー」図柄が停止する位置と疑似停止開始位置とが1図柄分離れていれば、演出用タイマの値として「17」（約0.019秒）がセットされ、左リール3Lの中段に「チェリー」図柄が停止する位置と疑似停止開始位置とが14図柄分離れていれば、演出用タイマの値として「238（17×14）」（約0.266秒）がセットされる。ここで、1図柄分移動する（図柄カウンタが1加算される）のに必要なパルスカウンタの値が「17」であるとすると、すなわち、特殊リールアクションにおいては、演出用タイマの値として、「チェリー」図柄が停止する位置からみて疑似停止開始位置が何図柄分離れているかに応じて、1図柄分移動するの必要な時間の整数倍に相当する値がセットされることとなる。

10

## 【0733】

なお、その他の実施の形態においては、「チェリー」図柄が停止する位置からみて疑似停止開始位置が何図柄分離れているかに応じて、演出タイマの値をセットすることとしているが、これに限られるものではなく、抽籤に応じて演出タイマの値をセットすることとしてもよい。具体的には、図柄位置データ「0」～「19」に対して、同一の抽籤値を割り当てて抽籤を行い（例えば、各図柄位置データに対して、抽籤値「12」を割り当て、12/256の確率で1つの図柄位置データを抽籤により決定する。また、各図柄位置データに対して抽籤値「12」を割り当てた場合の抽籤値の端数である抽籤値「16」については、再度図柄位置データの再抽籤を行うこととする。）、決定された図柄位置データに応じた演出タイマの値（例えば、抽籤の結果、決定された図柄位置データに応じた図柄位置からみて疑似停止開始位置が何図柄分離れているかに応じて、遊技開始時ロックの実行が終了することとなる演出タイマの値）をセットすることとしてもよい。また、遊技開始時ロックの実行が終了することとなる図柄位置の抽籤については、開始操作時に行うこととしてもよい。

20

## 【0734】

また、その他の実施の形態においては、左リール3L、左ストップボタン17Lを例に挙げて説明しているが、これに限られるものではなく、左リール3L、左ストップボタン17Lに換えて、中リール3C、中ストップボタン17R、又は右リール3L、右ストップボタン17Rにおいて、同様の処理を実行することとしてもよく、また、これら全てにおいて、同様の処理を実行することとしてもよい。

30

## 【0735】

<入力ポートチェック処理>

図78は、図55に示したメインCPU51の制御による割込処理のステップS321において実行される入力ポートチェック処理を示すフローチャートである。なお、図78におけるステップS570～S573の処理は、図56におけるステップS330～S333の処理と同一の処理であるため、説明を省略する。

40

## 【0736】

メインCPU51は、特殊制御フラグがオン、かつ演出用タイマが0であるか否かを判断する（S574）。特殊制御フラグがオン、かつ演出用タイマが0でないと判断した場合（NO）には、入力ポートチェック処理を終了する。

## 【0737】

一方、メインCPU51は、特殊制御フラグがオン、かつ演出用タイマが0であると判断した場合（YES）には、続いて、左ストップボタンがオンであるか否かを判断する（S575）。すなわち、メインCPU51は、特殊リールアクションの実行中に、遊技者により左ストップボタン17Lが押下されたことに基づいて、左ストップボタン17Lに対応するストップスイッチ17Sがオンとなり、特殊リールアクションの終了時に、その

50

押下操作が継続されていることに基づいて、左ストップボタン17Lに対応するストップスイッチ17Sがオン状態のままであるか否かを判断する。メインCPU51は、左ストップボタンがオンでない(オフである)と判断した場合(NO)には、入力ポートチェック処理を終了する。

#### 【0738】

メインCPU51は、ステップS575において、左ストップボタンがオンであると判断した場合(YES)には、特殊オンエッジ信号の出力を要求し(S576)、入力ポートチェック処理を終了する。ここで、特殊オンエッジ信号の出力を要求するとは、左ストップボタン3Lが押下されたままの状態であっても、左ストップボタン17Lに対応するストップスイッチ17Sからのオンエッジ信号を疑似的に出力することを要求し、あるいは左ストップボタン17Lに対応するストップスイッチ17Sからのオンエッジ信号を一度オフとしてから、再度オンとする処理を実行することを示す。

10

#### 【0739】

なお、本実施の形態においては、通常、図42のステップS20の処理の後に、各リールが定速回転となったことに基づいて、各リールへの停止操作が許可され、その後、入力ポートチェック処理において、ストップスイッチ17Sに割り付けられた入力ポートの入力データとしてオンエッジの情報が格納されたことに基づいて、操作されたストップボタンに対応するリールの停止制御の実行が開始されることとなる。これに対し、その他の実施の形態においては、特殊リールアクションが実行される場合に、ステップS576の処理を行うことによって、ストップボタンが押下されたままの状態であっても、ストップスイッチ17Sに割り付けられた入力ポートの入力データとしてオンエッジの情報が格納されるように構成されている。ここで、ストップボタンが押下されたままの状態であっても、ストップスイッチ17Sに割り付けられた入力ポートの入力データとしてオンエッジの情報が格納される態様としては、これに限られるものではない。例えば、各リールへの停止操作が許可されるタイミングでは、常にストップスイッチ17Sがオンであるか否かを監視し、オンであれば、操作されたストップボタンに対応するリールの停止制御の実行を開始することとしてもよい。この場合には、ステップS574~S576の処理が不要となる。

20

#### 【0740】

このように、その他の実施の形態においては、特殊リールアクションが実行されると、各リールが順回転により疑似回転を開始し、遊技者により疑似停止操作が行われると、特定の図柄位置(例えば、「チェリー」図柄が中段に停止する図柄位置)と疑似停止開始位置(例えば、疑似停止操作が行われた際の中段に位置する図柄位置)とに基づいて、演出用タイマがセットされる。そして、演出用タイマの値が0となると、遊技者がストップボタンを押下したままの状態であっても、リールの停止要求信号(例えば、特殊オンエッジ信号)が出力され、特定の図柄位置でリールが停止することとなる。

30

#### 【0741】

したがって、その他の実施の形態に係る遊技機によれば、リール演出を用いて、あたかも最大滑り駒数に変更されたかのような印象を遊技者に与えることができるため、停止操作に対する興趣を格段に向上させることが可能となる。

40

#### 【0742】

また、チェリーリブAに係る図柄の組合せは、「チェリー-ANY-ANY」であるところ、遊技者は、特殊リールアクション中に、左ストップボタン17Lを押したままの状態にしておくことにより、容易に左リール3Lの中段に「チェリー」図柄を停止させることができる。すなわち、特定役(例えば、上述した確定役)が成立したことを容易に察知することができるため、遊技の興趣を格段に向上させることが可能となる。

#### 【0743】

また、内部当籤役がチェリーリブ、又は強チェリーリブである場合には、チェリーリブAに係る図柄の組合せが停止表示されない場合であっても、必ず他のリブレイに係る図柄の組合せが停止表示される(図17及び図19参照)こととなるため、遊技者は特段の不

50

利益を被ることがない。したがって、容易に左リール 3 L の中段に「チェリー」図柄を停止させることができることとしても、遊技の公正を害する調整となることはない。

【 0 7 4 4 】

< 停止操作継続示唆演出 >

図 7 9 は、その他の実施の形態に係る、停止操作継続示唆演出の例を示す図である。ここで、停止操作継続示唆演出とは、例えば、図 4 9 に示した遊技開始時ロック実行処理において、特殊リールアクションが決定されている場合であって、その旨を含むロックコマンドデータが生成され、通信データ格納領域に格納され、図 5 7 に示した通信データ送信処理において、そのロックコマンドデータが副制御回路 4 2 に送信された場合に、サブ CPU 8 1 に制御により実行される演出を示す。

10

【 0 7 4 5 】

図 7 9 に示すように、サブ CPU 8 1 は、例えば、特殊リールアクションが実行される場合に、液晶表示装置 1 1 に「左ストップボタンを押し続けろ！」という画像が表示されるように制御を行う。その後、左ストップボタン 3 L が疑似停止操作され、左ストップボタン 3 L が押下されたままの状態でも演出用タイマが 0 となると、左リール 3 L の中段に「チェリー」図柄が停止表示されることとなる。

【 0 7 4 6 】

このように、その他の実施の形態においては、特殊リールアクションが実行される場合に、疑似停止操作に基づくストップボタンの押下を継続すべき旨の報知を行うようにしたことから、特殊リールアクションに基づく、最大滑り駒数に変更されたかのような印象を遊技者に与えることができる演出を確実に享受させることができる。また、特定役（例えば、上述した確定役）の成立が、特殊リールアクションの実行条件となっている場合には、特定役（例えば、上述した確定役）が成立したことの報知を遊技者に確実に享受させることができる。

20

【 0 7 4 7 】

以上説明したように、本実施の形態のパチスロ機 1 によれば、以下のような遊技機を提供することができる。

【 0 7 4 8 】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール 3 L、3 C、3 R 及び表示窓 4 L、4 C、4 R）と、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メイン CPU 5 1 による内部抽籤処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メイン CPU 5 1 によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メイン CPU 5 1 によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止されると、停止した図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メイン CPU 5 1 によるメダル払出処理）と、所定の開始条件が成立したことに基づいて、所定の終了条件が成立するまで、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、AT 遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブ CPU 8 1）と、遊技者に対して複数種類の情報の報知を実行する報知手段（例えば、液晶表示装置 1 1、ランプ群 2 1、スピーカ 2 0 L、2 0 R）と、前記報知手段により実行される報知を制御する報知制御手段（例えば、サブ CPU 8 1）と、を備え、前記有利遊技状態制御手段は、少なくとも、前記有利遊技状態とは異なる通常遊技状態において所定の遊技回数の遊技が行われたこと（例えば、通常遊技において、天井ゲーム数消化となったこと）を前記所定の開始条件とし、前記報知制御手段は、前記通常遊技状態において特定の遊技回数の遊技（例えば、10 ゲーム）が行われるごとに、前記所定の遊技回数に至るまでの遊技回数（例えば、残りゲーム数）に基づいて、複数の特定報知データ（例えば、残りゲーム数示唆演出 1 ~ 10 に対応する演出データ）の中から一の特定報知データを決定し、決定した特定報知データに応じた報知を前記報知手段により実行させ、前記報知制御手段により前記特定報知データが決定される場合に、前記所定の遊技回数に至るまでの遊技回数の範囲毎に異なる決定割合で前記特

30

40

50

定報知データが決定される（例えば、図33に示す残りゲーム数示唆演出抽籤テーブルを参照して、残りゲーム数示唆演出に対応する演出データが決定される）ようにしたことを特徴とする遊技機。

【0749】

この遊技機によれば、通常遊技状態（例えば、通常遊技）において、特定のゲーム数の遊技が行われるごとに、特定報知データに応じた報知（例えば、残りゲーム数示唆演出）が実行されることにより、有利遊技状態（例えば、AT遊技）に移行可能となるまでの残りゲーム数を推測するという新たな遊技性を付加することができる。その結果、遊技の興趣を向上させるとともに、遊技機の稼働の低下を軽減することができる。

【0750】

また、この遊技機によれば、通常遊技状態（例えば、通常遊技）における遊技回数が多くなるほど、多くの特定報知データに応じた報知（例えば、残りゲーム数示唆演出）が実行されることとなるため、遊技回数が多い遊技者の方が、より正確に残りゲーム数を把握することができることから、遊技機の稼働の促進を図ることができる。

【0751】

また、この遊技機によれば、有利遊技状態（例えば、AT遊技）に移行可能となるまでの残りゲーム数を推測する上で、1回の特定報知データに応じた報知（例えば、残りゲーム数示唆演出）の実行により推測できる場合もあれば、複数回の特定報知データに応じた報知（例えば、残りゲーム数示唆演出）の実行により推測できる場合もあることから、特定報知データに応じた報知（例えば、残りゲーム数示唆演出）自体の興趣を格段に向上させることが可能となる。

【0752】

また、前記複数の特定報知データは、少なくとも、第1の特定報知データ（例えば、残りゲーム数示唆演出1～3のいずれかに対応する演出データ）、第2の特定報知データ（例えば、残りゲーム数示唆演出4に対応する演出データ）、第3の特定報知データ（例えば、残りゲーム数示唆演出5に対応する演出データ）及び第4の特定報知データ（例えば、残りゲーム数示唆演出8～10のいずれかに対応する演出データ）を含み、前記報知制御手段は、前記所定の遊技回数に至るまでの遊技回数の範囲が所定の範囲内（例えば、残りゲーム数が240ゲーム以内）であるときのみ、所定の確率で前記第1の特定報知データを決定し、前記所定の遊技回数に至るまでの遊技回数の範囲が前記所定の範囲内であって、第1の範囲（例えば、残りゲーム数が101～240ゲームの範囲、又は残りゲーム数が31～50ゲームの範囲）であるときに、第1の確率（例えば、2000/32768の確率）で前記第2の特定報知データを決定するとともに、第2の範囲（例えば、残りゲーム数が51～100ゲームの範囲、又は残りゲーム数が11～30ゲームの範囲）であるときに、前記第1の確率よりも低い第2の確率（例えば、100/32768の確率）で前記第2の特定報知データを決定し、前記所定の遊技回数に至るまでの遊技回数の範囲が前記所定の範囲内であって、前記第2の範囲であるときに、前記第1の確率で前記第3の特定報知データを決定するとともに、前記第1の範囲であるときに、前記第2の確率で前記第3の特定報知データを決定し、前記所定の遊技回数に至るまでの遊技回数の範囲が前記所定の範囲外（例えば、残りゲーム数が241ゲーム以上）であるときに、前記第1の確率よりも低く、前記第2の確率よりも高い第3の確率（例えば、300/32768の確率）で前記第2の特定報知データ又は前記第3の特定報知データを決定し、前記所定の遊技回数に至るまでの遊技回数の範囲がいずれの範囲であっても、前記所定の確率及び前記第1の確率よりも高い第4の確率（例えば、10000/32768の確率、9300/32768の確率、9000/32768の確率、10522/32768の確率、又は10524/32768の確率）で前記第4の特定報知データを決定することを特徴とする遊技機。

【0753】

この遊技機によれば、特定報知データの決定を複雑化することより、有利遊技状態（例えば、AT遊技）に移行可能となるまでの残りゲーム数を推測する上で、単調となること

10

20

30

40

50

を防止し、より遊技性を多様なものとすることができる。

【0754】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、遊技者に情報を報知する報知手段（例えば、液晶表示装置11、ランプ群21、スピーカ20L、20R）と、を備えた遊技機であって、遊技者の開始操作（例えば、スタートレバー16への操作）に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、遊技者の停止操作（例えば、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作）に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、所定の移行条件が成立したこと（例えば、「強チャンスリプ」が内部当籤役として決定され、「特殊リプA1～6」又は「特殊リプB」のいずれかの図柄の組合せが停止されたこと）に基づいて、遊技状態を通常遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から第1遊技状態（例えば、「メインCZ状態1」）に移行させ、前記第1遊技状態において、特定の遊技回数の間（例えば、8ゲームの間）に、特定の移行条件が成立した場合には、遊技状態を前記第1遊技状態から第2遊技状態（例えば、「AT中状態」）に移行させ、前記特定の移行条件が成立しなかった場合には、遊技状態を前記第1遊技状態から前記通常遊技状態に移行させる遊技状態移行制御手段（例えば、メインCPU51による状態管理処理）と、前記第1遊技状態において、前記図柄表示手段に表示される図柄変動態様による演出（例えば、リールアクション1～8による演出）を行う主演出手段（例えば、メインCPU51によるリール演出制御処理）と、前記第1遊技状態において、前記主演出手段により行われる図柄変動態様による演出に応じて、遊技者による遊技操作を無効化するロックを実行するロック実行手段（例えば、メインCPU51による遊技開始時ロック実行処理）と、を含む主制御手段（例えば、メインCPU51）と、前記遊技状態移行制御手段により遊技状態が前記第2遊技状態に制御されている場合に、前記報知手段により遊技媒体の付与に関する有利な停止操作の情報を報知する副演出手段（例えば、サブCPU81によるスタートコマンド受信時処理）を含む副制御手段（例えば、サブCPU81）と、を備え、前記特定の移行条件は、前記主演出手段により特定の図柄変動態様による演出が行われること（例えば、リールアクション5～8が実行されること）であることを特徴とする遊技機。

10

20

30

【0755】

この遊技機によれば、ロックの実行時に実行される図柄変動態様による演出（例えば、リールアクション）の種別に応じて特典を付与する（例えば、AT遊技に移行させる）ことで、特に、ロックの実行がされやすいチャンスゾーン状態（例えば、「メインCZ状態1」）における期待感を格段に向上させることができる。

【0756】

また、前記主演出手段は、前記第1遊技状態において、一遊技毎に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前記図柄変動態様を決定（例えば、メインCPU51による通常遊技中抽籤処理におけるリールアクションの決定）し、前記遊技状態移行制御手段は、前記主演出手段により前記特定の図柄変動態様（例えば、リールアクション5～8）が決定されない場合であって、所定の図柄変動態様（例えば、リールアクション3又は4）が決定された場合に、遊技状態を高確率第1遊技状態（例えば、「メインCZ状態2」）に移行させ、前記主演出手段は、前記高確率第1遊技状態において、前記第1遊技状態よりも高確率で前記特定の図柄変動態様を決定（例えば、メインCPU51によるメインCZ状態用リールアクション抽籤テーブルによる抽籤）することを特徴とする遊技機。

40

【0757】

50

この遊技機によれば、図柄変動態様による演出（例えば、リールアクション）の態様を多様化させて遊技の興趣を向上させることができるとともに、特典が付与されることとなる図柄変動態様による演出（例えば、A T遊技が開始されるリールアクション5～8）が決定されない場合であっても、ロックの実行がされやすいチャンスゾーン状態（例えば、「メインC Z状態1」又は「メインC Z状態2」）における期待感が低下することを防止することができる。

【0758】

また、前記図柄変動態様による演出は、前記図柄変動開始制御手段により開始される図柄の変動とは異なる態様（例えば、逆回転）により段階的に図柄を変動させる（例えば、各リールを1段階～6段階で変動させる）ものであり、前記特定の図柄変動態様による演出と前記所定の図柄変動態様による演出とは、図柄を変動させる段階が異なる（例えば、リールアクション5及び7では5段階、リールアクション6及び8では6段階で各リールを変動させるのに対し、リールアクション3では3段階、リールアクション4では4段階で各リールを変動させる）ことを特徴とする遊技機。

10

【0759】

この遊技機によれば、図柄変動態様による演出（例えば、リールアクション）が実行される際の遊技者の期待感を段階的に向上させることができるとともに、遊技者に有利さの度合いを直感的に把握させることができる。

【0760】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止されると、停止した図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、所定の開始条件が成立したことに基づいて、所定の終了条件が成立するまで、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、A T遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブCPU81）と、を備えた遊技機であって、前記有利遊技状態において、前記内部当籤役決定手段により所定の内部当籤役（例えば、ベルリブ1～4のいずれか）が決定されたことに基づいて、ポイント数を付与するポイント数付与手段（例えば、サブCPU81によるスタートコマンド受信時処理）と、前記ポイント数付与手段により付与されたポイント数を累積記憶するポイント数記憶手段（例えば、A T中ポイントカウンタ）と、前記ポイント数記憶手段により記憶されたポイント数が所定数（例えば、「4」）となったことに基づいて、前記有利遊技状態を継続させる権利を付与する継続権利付与手段（例えば、サブCPU81の制御による入賞作動コマンド受信時処理におけるS549の処理）と、前記継続権利付与手段により前記有利遊技状態を継続させる権利が付与されることに基づいて、前記ポイント数記憶手段により記憶されたポイント数から前記所定数を減算するポイント数更新手段（例えば、サブCPU81の制御による入賞作動コマンド受信時処理におけるS550の処理）と、を備え、前記有利遊技状態制御手段は、前記所定の終了条件が成立した（例えば、A T管理用差枚数カウンタが0以下となった）場合で、前記継続権利付与手段により前記有利遊技状態を継続させる権利が付与されている場合には、再度前記所定の終了条件が成立するまで、前記有利遊技状態に制御し、前記ポイント数記憶手段は、前記所定の終了条件が成立した場合で、前記所定数未満のポイント数が記憶されている場合には、前記有利遊技状態制御手段により少なくとも次回の前記有利遊技状態に制御されるまで、記憶されているポイント数を持ち越すことを特徴とする遊技機。

20

30

40

【0761】

この遊技機によれば、有利遊技状態（例えば、A T遊技）中に、所定の内部当籤役（例

50

例えば、ベルリブ 1 ~ 4 のいずれか) が決定されると、ポイント (例えば、A T 中ポイント) が付与され、記憶されたポイント数が所定のポイント数 (例えば、4 ポイント) となると有利遊技状態 (例えば、A T 遊技) が継続するように構成したことから、有利遊技状態 (例えば、A T 遊技) 中における上乗せの期待感が単調となることなく、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0762】

また、この遊技機によれば、記憶されたポイント (例えば、A T 中ポイント) が所定のポイント数未満 (例えば、1 ~ 3 ポイント) であった場合にも、そのポイントを少なくとも次の有利遊技状態 (例えば、A T 遊技) まで持ち越せるように構成したことから、遊技者が有利遊技状態終了後すぐに遊技を止めてしまうことを防止することができることとなり、遊技機の稼働の向上にも資することとなる。

10

#### 【0763】

また、前記有利遊技状態において、前記ポイント数記憶手段に記憶されているポイント数を報知するポイント数報知手段 (例えば、サブCPU 81 により制御されるアーチカー 324 及び発光表示部 325) をさらに備え、前記ポイント数報知手段は、前記ポイント数記憶手段によりポイント数が持ち越されている場合に、前記有利遊技状態以外の遊技状態 (例えば、通常遊技) では、前記ポイント数の報知を行わない (例えば、サブCPU 81 の制御により可動部品 309 を演出位置から初期位置へ移動させる) ことを特徴とする遊技機。

#### 【0764】

この遊技機によれば、有利遊技状態 (例えば、A T 遊技) 以外の遊技状態 (例えば、通常遊技) では、持ち越されているポイント (例えば、A T 中ポイント) を報知しないように構成したことから、通常遊技から遊技を始める遊技者にも、期待感を持った状態で遊技を行わせることが可能となる。

20

#### 【0765】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段 (例えば、リール 3L、3C、3R 及び表示窓 4L、4C、4R) と、通常遊技の進行を制御する通常遊技制御手段 (例えば、メインCPU 51 及びサブCPU 81) と、前記通常遊技における遊技者による通常遊技操作を検出する通常遊技操作検出手段 (例えば、ベットスイッチ 15S、スタートスイッチ 16S、ストップスイッチ 17S) と、疑似遊技の進行を制御する疑似遊技制御手段 (例えば、メインCPU 51 及びサブCPU 81) と、前記疑似遊技における遊技者による疑似遊技操作を検出する疑似遊技操作検出手段 (例えば、ベットスイッチ 15S、スタートスイッチ 16S、ストップスイッチ 17S) と、所定の開始条件が成立したことに基づいて、所定の遊技回数の間、遊技者にとって有利な有利遊技状態 (例えば、A T 遊技) に制御する有利遊技状態制御手段 (例えば、サブCPU 81) と、を備え、前記通常遊技操作検出手段は、前記通常遊技操作として、少なくとも開始操作 (例えば、スタートレバー 16 への操作) 及び停止操作 (例えば、ストップボタン 17L、17C、17R への操作) を検出可能であり、前記通常遊技制御手段は、前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始させる図柄変動開始手段 (例えば、メインCPU 51 によるリール回転開始処理及びリール制御処理) と、前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段 (例えば、メインCPU 51 による内部抽籤処理) と、前記停止操作が検出されたことに基づいて、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図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止させる図柄変動停止手段 (例えば、メインCPU 51 によるリール停止制御処理及びリール制御処理) と、前記図柄変動停止手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止されると、停止した図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段 (例えば、メインCPU 51 によるメダル払出処理) と、前記有利遊技状態において、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、前記所定の遊技回数を上乗せするか否かを決定する通常遊技上乗せ決定手段 (例えば、サブCPU 81 の制御による疑似確変状態中処理における S474 の処理) と、前記有利遊技状態において、前記通

30

40

50

常遊技操作を所定の期間無効化するロックを実行するか否かを決定するロック決定手段（例えば、メインCPU51による疑似確変状態中抽籤処理）と、前記ロック決定手段により前記ロックの実行が決定されたことに基づいて、前記ロックを実行するロック実行手段（例えば、メインCPU51による遊技開始時ロック実行処理）と、を有し、前記疑似遊技操作検出手段は、前記ロック実行手段により前記ロックが実行されている場合に、前記疑似遊技操作（例えば、MAXベットボタン15Aへの操作、スタートレバー16への操作、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作）を検出可能であり、前記疑似遊技制御手段は、前記ロック実行手段により前記ロックが一回実行される場合の、疑似遊技回数を決定する疑似遊技回数決定手段（例えば、メインCPU51による疑似確変状態中抽籤処理）と、前記疑似遊技回数決定手段により決定された疑似遊技回数が0でない（例えば、疑似遊技回数カウンタが0でない）場合に、前記疑似遊技操作が検出されたことに基づいて、疑似内部当籤役を決定する疑似内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による遊技開始時ロック実行処理）と、前記有利遊技状態において、前記疑似内部当籤役決定手段により決定された疑似内部当籤役に基づいて、前記所定の遊技回数を上乘せするか否かを決定する疑似遊技上乘せ決定手段（例えば、サブCPU81の制御によるロックコマンド受信時処理におけるS527の処理）と、を有し、前記疑似遊技回数決定手段は、複数回の疑似遊技回数を決定（例えば、疑似遊技回数抽籤テーブルに基づく、疑似遊技回数の決定）可能であることを特徴とする遊技機。

#### 【0766】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、通常遊技の進行を制御する通常遊技制御手段（例えば、メインCPU51及びサブCPU81）と、前記通常遊技における遊技者による通常遊技操作を検出する通常遊技操作検出手段（例えば、ベットスイッチ15S、スタートスイッチ16S、ストップスイッチ17S）と、疑似遊技の進行を制御する疑似遊技制御手段（例えば、メインCPU51及びサブCPU81）と、前記疑似遊技における遊技者による疑似遊技操作を検出する疑似遊技操作検出手段（例えば、ベットスイッチ15S、スタートスイッチ16S、ストップスイッチ17S）と、所定の開始条件が成立したに基づいて、所定の遊技回数の間、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、AT遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブCPU81）と、を備え、前記通常遊技操作検出手段は、前記通常遊技操作として、少なくとも開始操作（例えば、スタートレバー16への操作）及び停止操作（例えば、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作）を検出可能であり、前記通常遊技制御手段は、前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始させる図柄変動開始手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記停止操作が検出されたことに基づいて、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図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止させる図柄変動停止手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止されると、停止した図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、前記有利遊技状態において、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、前記所定の遊技回数を上乘せするか否かを決定する通常遊技上乘せ決定手段（例えば、サブCPU81の制御による疑似確変状態中処理におけるS474の処理）と、前記有利遊技状態において、前記通常遊技操作を所定の期間無効化するロックを実行するか否かを決定するロック決定手段（例えば、メインCPU51による疑似確変状態中抽籤処理）と、前記ロック決定手段により前記ロックの実行が決定されたことに基づいて、前記ロックを実行するロック実行手段（例えば、メインCPU51による遊技開始時ロック実行処理）と、を有し、前記疑似遊技操作検出手段は、前記ロック実行手段により前記ロックが実行されている場合に、前記疑似遊技操作（例えば、MAXベットボタン15Aへの操作、スタートレバー16への操

10

20

30

40

50



作、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作)を検出可能であり、前記疑似遊技制御手段は、前記ロック実行手段により前記ロックが一回実行される場合の、疑似遊技回数を決定する疑似遊技回数決定手段(例えば、メインCPU51による疑似確変状態中抽籤処理)と、前記疑似遊技回数決定手段により決定された疑似遊技回数が0でない(例えば、疑似遊技回数カウンタが0でない)場合に、前記疑似遊技操作が検出されたことに基づいて、疑似内部当籤役を決定する疑似内部当籤役決定手段(例えば、メインCPU51による遊技開始時ロック実行処理)と、前記有利遊技状態において、前記疑似内部当籤役決定手段により決定された疑似内部当籤役に基づいて、前記所定の遊技回数を上乘せするか否かを決定する疑似遊技上乘せ決定手段(例えば、サブCPU81の制御によるロックコマンド受信時処理におけるS527の処理)と、第1のモード(例えば、「疑似確変状態1」と、当該第1のモードよりも相対的に前記疑似遊技回数決定手段により決定される疑似遊技回数が増える第2のモード(例えば、「疑似確変状態2」とを、所定の移行条件(例えば、高確移行抽籤に当籤したか否か)に基づいて移行させるモード移行手段と、を有し、前記疑似遊技回数決定手段は、前記モード移行手段により前記第2のモードに移行している場合には、必ず複数回の疑似遊技回数を決定することを特徴とする遊技機。

10

#### 【0767】

また、前記疑似遊技操作検出手段は、前記疑似遊技操作として、少なくとも疑似開始操作(例えば、スタートレバー16への操作)及び疑似停止操作(例えば、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作)を検出可能であり、前記疑似内部当籤役決定手段は、前記疑似開始操作が検出されたことに基づいて、疑似内部当籤役を決定し、前記疑似遊技制御手段は、前記疑似操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を疑似的に開始させる疑似図柄変動開始手段(例えば、メインCPU51による疑似遊技処理及びリール演出制御処理)と、前記疑似停止操作が検出されたことに基づいて、前記疑似内部当籤役決定手段により決定された疑似内部当籤役に応じて前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を疑似的に停止させる疑似図柄変動停止手段(例えば、メインCPU51による疑似遊技処理及びリール演出制御処理)と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

20

#### 【0768】

この遊技機によれば、例えば、疑似確変状態中に、内部当籤役に基づく有利遊技状態の回数(例えば、AT回数)の上乗せ抽籤の機会のみならず、疑似内部当籤役に基づく有利遊技状態の回数(例えば、AT回数)の上乗せ抽籤の機会も付与されることとなるため、1回の単位遊技中に、複数回の上乗せ抽籤を期待させることができ、上乘せに関する遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0769】

また、この遊技機によれば、疑似遊技を利用することで、例えば、遊技機において定められている規定時間よりも短い時間で複数回の抽籤を発生させることができるため、例えば、疑似確変状態という遊技者に有利な上乘せ抽籤状態における遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0770】

また、この遊技機によれば、第2のモード(例えば、「疑似確変状態2」)では、疑似遊技が実行される場合には、必ず複数回(例えば、2回以上)の疑似遊技回数が決定されることとなるため、疑似内部当籤役に基づく有利遊技状態の回数(例えば、AT回数)の上乗せ抽籤の機会を複数回享受させることができ、例えば、疑似確変状態という遊技者に有利な上乘せ抽籤状態を多様化させることができる。

40

#### 【0771】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段(例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R)と、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段(例えば、メインCPU51による内部抽籤処理)と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段(例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及び

50

リール制御処理)と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段(例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理)と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止されると、停止した図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段(例えば、メインCPU51によるメダル払出処理)と、所定の開始条件が成立したことに基づいて、所定の遊技回数の間、遊技者にとって有利な有利遊技状態(例えば、AT遊技)に制御する有利遊技状態制御手段(例えば、サブCPU81)と、前記有利遊技状態において、前記所定の遊技回数を管理する遊技回数管理手段(例えば、サブCPU81によるAT管理用差枚数カウンタの管理)と、前記有利遊技状態において、特定の開始条件が成立したこと(例えば、「BARリブ1」又は「BARリブ2」が内部当籤役として決定され、左リール3L以外を第1停止操作することにより、当籤しているいずれかのリプレイに入賞し、上乗せ状態を2ゲーム消化したこと)に基づいて、特定の終了条件が成立する(例えば、残り10ゲームを消化する、又は上乗せ状態が継続する)まで、前記所定の遊技回数を上乗せする遊技状態である上乗せ遊技状態(例えば、上乗せ状態)に制御する上乗せ遊技状態制御手段(例えば、サブCPU81)と、を備え、前記遊技回数管理手段は、前記上乗せ遊技状態においては、前記所定の遊技回数の更新を実行せず(例えば、サブCPU81の制御による入賞作動コマンド受信時処理におけるS541の処理)、前記上乗せ遊技状態制御手段は、前記上乗せ遊技状態において、前記特定の終了条件が成立するまで、遊技毎にポイント数を抽籤して決定するポイント数決定手段(例えば、サブCPU81による上乗せ状態中処理)と、前記ポイント数決定手段により決定されたポイント数を累積記憶するポイント数記憶手段(例えば、上乗せ状態中ポイントカウンタ)と、前記ポイント数記憶手段により所定数(例えば、「100」)以上のポイント数が記憶された場合に、前記所定の遊技回数に上乗せする上乗せ遊技回数を決定する上乗せ遊技回数決定手段(例えば、サブCPU81による上乗せ状態中処理)と、前記ポイント数記憶手段により前記所定数以上のポイント数が記憶された場合であって、前記特定の終了条件が成立した場合に、再度前記特定の終了条件が成立するまで、前記上乗せ遊技状態を継続させる上乗せ遊技状態継続手段(例えば、サブCPU81による上乗せ状態中処理)と、前記ポイント数記憶手段により前記所定数を超えるポイント数が記憶された場合であって、前記特定の終了条件が成立した場合に、前記上乗せ遊技状態継続手段により継続させた前記上乗せ遊技状態において、当該所定数を超える分のポイント数を持ち越すポイント数持越手段(例えば、サブCPU81の制御による上乗せ状態中処理におけるS458の処理)と、を含むことを特徴とする遊技機。

#### 【0772】

この遊技機によれば、上乗せ遊技状態(例えば、上乗せ状態)が、有利遊技状態の回数(例えば、AT回数)を増加させる状態としても機能し、また、例えば、メダルを増加させる状態としても機能するため、上乗せ遊技状態において、有利遊技状態の回数を増加させることができなかつたとしても、遊技者にメダルの増加という利益を確実に享受させることで、遊技の興趣の低下を防止することができる。また、上乗せ状態が継続する場合には、上乗せ状態中に累積加算するポイント(例えば、上乗せ状態中ポイント)が持ち越せるようになっているため、上乗せ状態中の抽籤結果に無駄が発生することなく、上乗せ状態中における抽籤の期待感をさらに向上させることができる。

#### 【0773】

また、前記特定の終了条件は、前記ポイント数記憶手段により前記所定数以上のポイント数が記憶されたこと、又は前記ポイント数記憶手段により前記所定数以上のポイント数が記憶されずに特定の遊技回数の遊技が行われたことであり、前記上乗せ遊技回数決定手段は、前記ポイント数記憶手段により前記所定数以上のポイント数が記憶されることとなった遊技が、前記上乗せ遊技状態における何回目の遊技であるか(例えば、上乗せ状態管理カウンタ値)に基づいて、前記上乗せ遊技回数を決定することを特徴とする遊技機。

#### 【0774】

この遊技機によれば、上乗せ遊技状態(例えば、上乗せ状態)において、上乗せ抽籤が

10

20

30

40

50

単調となることを防止し、繰り返し上乗せ遊技状態に制御される場合であっても、遊技の興趣を維持することができる。

【0775】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、遊技者に情報を報知する報知手段（例えば、液晶表示装置11、ランプ群21、スピーカ20L、20R）と、を備えた遊技機であって、遊技者の開始操作（例えば、スタートレバー16への操作）に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、遊技者の停止操作（例えば、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作）に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記内部当籤役決定手段により特定の内部当籤役（例えば、「チェリーリブ」、「強チェリーリブ」又は「強ベル」）が決定されたことに基づいて、次回遊技からの遊技状態を通常遊技状態（例えば、通常遊技）から遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、AT遊技）に移行させる有利遊技状態制御手段（例えば、サブCPU81）と、前記特定の内部当籤役は、第1の特定の内部当籤役（例えば、「強チェリーリブ」）と第2の特定の内部当籤役（例えば、「チェリーリブ」）とを含み、前記内部当籤役決定手段により前記第1の特定の内部当籤役が決定された場合、及び前記内部当籤役決定手段により前記第2の特定の内部当籤役が決定された場合に、所定の抽籤の結果が当籤であった場合（例えば、特別リールアクション2～4のいずれかが決定された場合）、次回遊技において前記図柄表示手段に表示される第1の図柄変動態様による演出（例えば、特別リールアクション2～4のいずれかの実行）を行い、前記内部当籤役決定手段により前記第2の特定の内部当籤役が決定された場合に、所定の抽籤の結果が非当籤であった場合（例えば、特別リールアクション1が決定された場合）、次回遊技において前記図柄表示手段に表示される第2の図柄変動態様による演出（例えば、特別リールアクション1の実行）を行う主演出手段（例えば、メインCPU51によるリール演出制御処理）と、前記内部当籤役決定手段により前記特定の内部当籤役が決定されたことに基づいて、前記有利遊技状態における基本継続回数を付与する（例えば、AT管理用差枚数カウンタに150を加算する）基本継続回数付与手段（例えば、サブCPU81によるAT突入時処理）と、前記主演出手段により前記第1の図柄変動態様による演出が行われることに基づいて、前記有利遊技状態における付加継続回数を付与する付加継続回数付与手段（例えば、サブCPU81によるロックコマンド受信時処理）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0776】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、遊技者に情報を報知する報知手段（例えば、液晶表示装置11、ランプ群21、スピーカ20L、20R）と、を備えた遊技機であって、遊技者の開始操作（例えば、スタートレバー16への操作）に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、遊技者の停止操作（例えば、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作）に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記内部当籤役決定手段により特定の内部当籤役（例えば、「チェリーリブ」、「強チェリーリブ」又は「強ベル」）が決定されたことに基づいて、

次回遊技からの遊技状態を通常遊技状態（例えば、通常遊技）から遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、A T遊技）に移行させる有利遊技状態制御手段（例えば、サブCPU 81）と、前記特定の内部当籤役は、第1の特定の内部当籤役（例えば、「強チェリーリブ」と第2の特定の内部当籤役（例えば、「チェリーリブ」とを含み、前記内部当籤役決定手段により前記第1の特定の内部当籤役が決定された場合、及び前記内部当籤役決定手段により前記第2の特定の内部当籤役が決定された場合に、所定の抽籤の結果が当籤であった場合（例えば、特別ルールアクション2～4のいずれかが決定された場合）、次回遊技において前記図柄表示手段に表示される第1の図柄変動態様による演出（例えば、特別ルールアクション2～4のいずれかの実行）を行い、前記内部当籤役決定手段により前記第2の特定の内部当籤役が決定された場合に、所定の抽籤の結果が非当籤であった場合（例えば、特別ルールアクション1が決定された場合）、次回遊技において前記図柄表示手段に表示される第2の図柄変動態様による演出（例えば、特別ルールアクション1の実行）を行う主演出手段（例えば、メインCPU 51によるリール演出制御処理）と、前記主演出手段により前記第1の図柄変動態様による演出又は前記第2の図柄変動態様による演出が行われることに基づいて、前記有利遊技状態における基本継続回数を付与する（例えば、A T管理用差枚数カウンタに150、300、400又は500を加算する）基本継続回数付与手段（例えば、サブCPU 81）と、前記主演出手段により前記第1の図柄変動態様による演出が行われることに基づいて、前記有利遊技状態における付加継続回数を付与する付加継続回数付与手段（例えば、サブCPU 81）と、を備え、前記付加継続回数付与手段は、前記有利遊技状態を継続させる権利を付与することを特徴とする遊技機。

10

20

**【0777】**

この遊技機によれば、確定役の当籤が、単に有利遊技状態（例えば、A T遊技）を発生させるだけのものにとどまらず、確定役の当籤に基づいて次回遊技で実行される図柄変動態様による演出（例えば、特別ルールアクション）を行い、第1の図柄変動態様による演出（例えば、特別ルールアクション2～4のいずれか）が行われた場合には、基本継続回数に付加される付加継続回数を上乘せするように構成にしたことから、確定役に当籤し、又は入賞した遊技だけでなく、その次回遊技においても期待感を向上させることができる。

**【0778】**

また、前記図柄変動停止制御手段は、前記内部当籤役決定手段により前記第1の特定の内部当籤役が決定された場合に、所定のタイミングで前記停止操作が行われた場合（例えば、各リールにおいて、「BAR」図柄を停止表示させるタイミング）と、前記内部当籤役決定手段により前記第2の特定の内部当籤役が決定された場合に、前記所定のタイミングで前記停止操作が行われた場合とで、前記図柄表示手段に表示される図柄の組合せを構成する図柄のうち少なくとも一部が異なるように図柄の変動を停止することを特徴とする遊技機。

30

**【0779】**

この遊技機によれば、確定役の種別を早く認識したい遊技者は、各リールにおいて、所定のタイミング（例えば、「BAR」図柄を停止表示させるタイミング）で目押しすることにより、図柄変動態様による演出が行われる前にその種別を認識することができることとなる。一方、図柄変動態様による演出によって上乘せ成功となるか（すなわち、付加継続回数が付与されるか）を認識したい遊技者は、あえて上述した目押しを行わないことにより、より期待感を継続させて遊技を行うことができる。すなわち、遊技者の所望する報知形態及びタイミングによって上乘せ成功であるか否かを報知することができるため、上乘せの報知に関し、遊技者の嗜好に合わせた報知を行うことができる。

40

**【0780】**

また、前記基本継続回数付与手段は、複数の前記基本継続回数のうちの1の前記基本継続回数を決定して付与し、前記付加継続回数付与手段は、複数の前記付加継続回数のうちの1の前記付加継続回数を決定して付与することを特徴とする遊技機。

50

## 【0781】

この遊技機によれば、付与される基本継続回数及び付加継続回数を変動され、有利遊技状態（例えば、AT遊技）の継続回数を多様化することができる。

## 【0782】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、前記図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、遊技者に情報を報知する報知手段（例えば、液晶表示装置11、ランプ群21、スピーカ20L、20R）と、を備えた遊技機であって、遊技者の開始操作（例えば、スタートレバー16への操作）に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、遊技者の停止操作（例えば、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作）に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記内部当籤役決定手段により特定の内部当籤役（例えば、「強チャンスリブ」）が決定され、かつ、前記停止操作が特定の順序（例えば、左第1停止）により行われ、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に特定の図柄の組合せ（例えば、「特殊リブA1～6」又は「特殊リブB」のいずれかの図柄の組合せ）が停止されたことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から第1遊技状態（例えば、「メインCZ状態1」）に移行させ、前記第1遊技状態において、特定の遊技回数の間（例えば、8ゲームの間）に、特定の移行条件が成立した場合には、遊技状態を前記第1遊技状態から第2遊技状態（例えば、「AT中状態」）に移行させ、前記特定の移行条件が成立しなかった場合には、遊技状態を前記第1遊技状態から前記通常遊技状態に移行させる遊技状態移行制御手段（例えば、メインCPU51による状態管理処理）と、前記第1遊技状態において、前記図柄表示手段に表示される図柄変動態様による演出（例えば、リールアクション1～8による演出）を行う主演出手段（例えば、メインCPU51によるリール演出制御処理）と、前記第1遊技状態において、前記主演出手段により行われる図柄変動態様による演出に応じて、遊技者による遊技操作を無効化する特定のロックを実行する特定ロック実行手段（例えば、メインCPU51による遊技開始時ロック実行処理）と、前記内部当籤役決定手段により前記特定の内部当籤役が決定され、かつ、前記停止操作が所定の順序（例えば、上乗せロック用押し順）により行われ、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に所定の図柄の組合せ（例えば、「中段リプレイ」）が停止されたことに基づいて、遊技者による遊技操作を無効化する所定のロック（例えば、全停止後ロックデータに基づくロック）を実行する所定ロック実行手段（例えば、メインCPU51による遊技終了時ロック実行処理）と、を含む主制御手段（例えば、メインCPU51）と、前記遊技状態移行制御手段により遊技状態が前記第2遊技状態に制御されている場合に、前記報知手段により遊技媒体の付与に関する有利な停止操作の情報を報知する副演出手段（例えば、サブCPU81によるスタートコマンド受信時処理）を含む副制御手段（例えば、サブCPU81）と、を備え、前記特定の移行条件は、前記主演出手段により特定の図柄変動態様による演出が行われること（例えば、リールアクション5～8が実行されること）であり、前記所定ロック実行手段により前記所定のロックが実行された場合に、遊技状態を前記第1遊技状態に移行させる利益とは異なる特定の利益（例えば、AT回数加算値の決定、疑似確変状態への移行）を遊技者に付与する特定利益付与手段（例えば、サブCPU81、メインCPU51）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

## 【0783】

また、前記特定利益付与手段は、前記第2遊技状態において、前記所定ロック実行手段により前記所定のロックが実行された場合に、前記特定の利益として、前記副演出手段により前記停止操作の情報が報知される回数を増加させる利益（例えば、サブCPU81の

10

20

30

40

50

制御による A T 回数加算値の決定) を付与することを特徴とする遊技機。

【 0 7 8 4 】

また、前記特定利益付与手段は、前記第 2 遊技状態において、前記所定ロック実行手段により前記所定のロックが実行された場合に、前記特定の利益として、遊技状態を前記第 2 遊技状態から第 3 遊技状態に移行させる利益(例えば、メイン CPU 5 1 の制御による演出遊技状態「疑似確変状態」への移行)を付与することを特徴とする遊技機。

【 0 7 8 5 】

この遊技機によれば、ロックの実行がされやすいチャンスゾーン状態(例えば、「メイン CZ 状態 1」)において、ロックの実行時に実行される図柄変動態様による演出(例えば、リールアクション)の種別に応じて有利遊技状態(例えば、A T 遊技)へ移行させることで、期待感を格段に向上させることができる。

10

【 0 7 8 6 】

また、この遊技機によれば、チャンスゾーン状態への移行が適切でない場合(例えば、A T 遊技中、あるいは A T 準備中)に、チャンスゾーン状態への移行契機となる特定の内部当籤役(例えば、「強チャンスリプ」)に当籤した場合には、チャンスゾーン状態へ移行させないようにして、遊技内容がわかりにくくなることを防止するとともに、異なる利益を付与することで、特定の内部当籤役に当籤した利益を享受させることができる。

【 0 7 8 7 】

複数の図柄を複数列に変動表示する複数のリール(例えば、リール 3 L、3 C、3 R)と、遊技を進行させるために前記複数のリールを通常制御するリール通常制御手段(例えば、メイン CPU 5 1 による通常リール制御処理)と、所定の条件が成立すると、前記複数のリールの図柄変動態様による演出の種別を決定するリール演出決定手段(例えば、メイン CPU 5 1 によるロック抽籤処理)と、前記複数のリールの図柄変動態様による演出(例えば、リールアクション)を制御するリール演出制御手段(例えば、メイン CPU 5 1 によるリール演出制御処理)と、を備えた遊技機であって、前記リール演出制御手段は、前記リール演出決定手段により決定された演出の種別に応じて、前記複数のリール毎に、励磁出力用選択データが対応付けられたリール演出選択用データを決定するリール演出選択用データ決定手段(例えば、メイン CPU 5 1 の制御によるリール演出制御処理における S 2 7 6 の処理)と、前記リール演出選択用データ決定手段により決定されたリール演出選択用データに基づいて、前記リールの回転方向及び回転量が定められた励磁出力テーブルの種別、又は、少なくとも前記リールにおける演出を開始させる図柄位置である演出図柄位置を調整すべき旨を示す図柄位置調整データの種別を励磁出力用選択データとして決定する励磁出力用選択データ決定手段(例えば、メイン CPU 5 1 の制御によるリール演出制御処理における S 2 7 7 の処理)と、前記励磁出力用選択データ決定手段により、前記励磁出力用選択データとして前記図柄位置調整データが決定されている場合に、前記演出図柄位置の調整を行う演出図柄位置調整手段(例えば、メイン CPU 5 1 によるリール演出調整出力処理)と、を含み、前記演出図柄位置調整手段は、前記図柄位置調整データの種別と前記演出図柄位置とに応じた前記励磁出力テーブルを選択する(例えば、メイン CPU 5 1 の制御によるリール演出調整出力処理における S 2 9 4 の処理、S 2 9 7 の処理、S 3 0 0 の処理、及び S 3 0 8 の処理を実行する)ことで、前記演出図柄位置の調整を行うことを特徴とする遊技機。

20

30

40

【 0 7 8 8 】

この遊技機によれば、励磁出力用選択データとして励磁出力テーブルが決定されている場合には、その励磁出力テーブルを用いて励磁出力制御を行い、励磁出力用選択データとして図柄位置調整データが決定されている場合には、図柄位置調整データの種別と演出図柄位置とに応じた励磁出力テーブルを選択し、選択した励磁出力テーブルを用いて励磁出力制御を行うこととしたことから、例えば、所定の図柄(例えば、「赤 7」図柄)が揃った状態でリールの図柄変動態様による演出を行いたい場合のみ、リールの図柄位置を調整することができるため、リールの図柄変動態様による演出の開始前やリールの図柄変動態様による演出中に、リールの図柄位置にずれが生じた場合であっても、そのずれを、制御

50

負担を増大させることなく調整して、意図するリールの図柄変動態様による演出を遊技者に享受させることができる。

【0789】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止されると、停止した図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、所定の開始条件が成立したことに基づいて、所定の終了条件が成立するまで、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、AT遊技）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、サブCPU81）と、前記有利遊技状態制御手段により前記有利遊技状態に制御されたことを示す第1の外部信号（例えば、外部信号2）の出力の開始及び終了を制御するとともに、前記有利遊技状態制御手段により前記有利遊技状態が継続したことを示す第2の外部信号（例えば、外部信号1）の出力の開始及び終了を制御する外部信号出力制御手段（例えば、メインCPU51による外部信号出力管理処理）と、を備え、前記外部信号出力制御手段は、所定の出力開始条件が成立したこと（例えば、通常遊技中入賞回数カウンタが3となったこと）に基づいて、前記第1の外部信号の出力を開始し、前記第1の外部信号の出力を開始した単位遊技とは異なる単位遊技において、前記第1の外部信号のみが出力されていることに基づいて、前記第2の外部信号の出力を開始し、前記第1の外部信号及び前記第2の外部信号が出力されている場合に、特定の出力終了条件が成立したこと（例えば、AT遊技中入賞回数カウンタが所定値となったこと）に基づいて、前記第2の外部信号の出力のみを終了し、前記第1の外部信号及び前記第2の外部信号が出力されている場合に、所定の出力終了条件が成立したこと（例えば、AT終了カウンタが2となったこと）に基づいて、前記第1の外部信号及び前記第2の外部信号の出力を終了することを特徴とする遊技機。

10

20

【0790】

この遊技機によれば、有利遊技状態（例えば、AT遊技）に制御されたことを示す第1の外部信号（例えば、外部信号2）と、有利遊技状態（例えば、AT遊技）が継続したことを示す第2の外部信号（例えば、外部信号1）とが出力されることから、遊技者にとって関心の高い有利遊技状態の初当たり回数、及び継続回数を、外部表示器等により適切に表示することができる。

30

【0791】

また、この遊技機によれば、有利遊技状態（例えば、AT遊技）に制御されたことを示す第1の外部信号（例えば、外部信号2）と、有利遊技状態（例えば、AT遊技）が継続したことを示す第2の外部信号（例えば、外部信号1）とが簡易な構成により、異なるタイミングで出力されることから、外部表示器側の制御負担を軽減することができるとともに、通信エラー等の発生をも軽減することができる。

40

【0792】

また、前記所定の出力開始条件は、前記所定の開始条件（例えば、サブCPU81の制御によるAT遊技の開始）よりもその成立が遅く到来する条件であり、前記特定の出力終了条件は、前記所定の終了条件（例えば、サブCPU81の制御によるAT遊技の終了）よりもその成立が遅く到来する条件であることを特徴とする遊技機。

【0793】

この遊技機によれば、有利遊技状態（例えば、AT遊技）開始及び終了については、外部表示器等による表示よりも、副制御回路により制御される報知手段（例えば、液晶表示装置11等）による報知によっていち早く遊技者に報知することができるため、遊技を行っている遊技者の利便性を向上させることができる。

50

## 【0794】

また、前記有利遊技状態における差枚数を管理する差枚数管理手段（例えば、AT管理用差枚数カウンタ）と、前記有利遊技状態における特定小役の入賞回数を管理する入賞回数管理手段（例えば、AT管理用差枚数カウンタ）と、をさらに備え、前記所定の終了条件は、前記差枚数管理手段により管理される差枚数が所定数（例えば、0以下）となったことであり、前記特定の出力終了条件は、前記入賞回数管理手段により管理される入賞回数が所定回数（例えば、38回）となったことであることを特徴とする遊技機。

## 【0795】

この遊技機によれば、特に、AT遊技の継続回数（1セット）を、簡易な構成で適切に表示することができる。

10

## 【0796】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）と、遊技者の開始操作（例えば、スタートレバー16への操作）に基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記開始操作に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、遊技者の停止操作（例えば、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作）に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記図柄変動停止制御手段により前記図柄表示手段に表示される図柄の変動が停止されると、停止した図柄の組合せに応じた利益を付与する利益付与手段（例えば、メインCPU51によるメダル払出処理）と、を備え、前記内部当籤役は、前記停止操作が、第1の停止操作順序（例えば、「中左右」）で行われた場合に、第1の図柄の組合せ（例えば、押し順正解右上がり7枚）が前記図柄表示手段に表示されることとなる第1の内部当籤役（例えば、中左右ベルA）と、前記停止操作が、第2の停止操作順序（例えば、「右左中」）で行われた場合に、第2の図柄の組合せ（例えば、押し順正解中段7枚）が前記図柄表示手段に表示されることとなる第2の内部当籤役（例えば、右左中ベルB）と、前記停止操作が、前記第1の停止操作順序で行われた場合に、第3の図柄の組合せ（例えば、押し順正解下段7枚）が前記図柄表示手段に表示されることとなる第3の内部当籤役（例えば、中左右ベルC）と、前記停止操作が、前記第2の停止操作順序で行われた場合に、第3の図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示されることとなる第4の内部当籤役（例えば、右左中ベルC）と、を含み、前記内部当籤役決定手段は、前記第1の内部当籤役と前記第2の内部当籤役とを第1の確率（例えば、係数「750」）で内部当籤役として決定し、前記第3の内部当籤役と前記第4の内部当籤役とを前記第1の確率よりも低い第2の確率（例えば、係数「250」）で内部当籤役として決定し、前記利益付与手段は、前記第1の図柄の組合せ、前記第2の図柄の組合せ及び前記第3の図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示された場合に、同一の利益である所定の利益（例えば、7枚のメダルの払出）を付与することを特徴とする遊技機。

20

30

## 【0797】

また、前記第1の内部当籤役は、前記停止操作が、前記第1の停止操作順序とは異なる停止操作順序（例えば、「右左中」）で行われた場合に、前記停止操作のタイミングに応じて、複数の第4の図柄の組合せのうちいずれか（例えば、押下位置正解1枚）が前記図柄表示手段に表示されることとなる内部当籤役であり、前記第2の内部当籤役は、前記停止操作が、前記第2の停止操作順序とは異なる停止操作順序（例えば、「中左右」）で行われた場合に、前記停止操作のタイミングに応じて、複数の前記第4の図柄の組合せのうちいずれか（例えば、押下位置正解1枚）が前記図柄表示手段に表示されることとなる内部当籤役であり、前記第3の内部当籤役は、前記停止操作が、前記第1の停止操作順序とは異なる停止操作順序で行われた場合に、前記停止操作のタイミングにかかわらず、複数の前記第4の図柄の組合せのうちいずれか（例えば、不問1枚）が前記図柄表示手段に表示されることとなる内部当籤役であり、前記第4の内部当籤役は、前記停止操作が、前記

40

50



第2の停止操作順序とは異なる停止操作順序で行われた場合に、前記停止操作のタイミングにかかわらず、複数の前記第4の図柄の組合せのうちいずれか（例えば、不問1枚）が前記図柄表示手段に表示されることとなる内部当籤役であり、前記利益付与手段は、前記第4の図柄の組合せが前記図柄表示手段に表示された場合に、前記所定の利益よりも少ない特定の利益（例えば、1枚のメダルの払出）を付与することを特徴とする遊技機。

【0798】

この遊技機によれば、押し順小役を複数規定する場合であっても、停止操作順序が正解の場合の出目（表示される図柄の組合せ）が単調となることを防止することができる。

【0799】

また、この遊技機によれば、押し順小役を複数規定する場合であっても、内部当籤役の数を減少させることで、データの容量を削減し、内部抽籤処理の制御負担を低減することができる。

10

【0800】

また、この遊技機によれば、押し順小役を複数規定する場合であっても、内部当籤役の数を減少させることで、所望の抽籤値を均等に割り当てやすくなることから、抽籤の公平性、設計のしやすさにも資することとなる。

【0801】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）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、スタートスイッチ16S）と、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ17S）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、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ことに基づいて、予め定められた最大滑り駒数（例えば、図柄4個分）の範囲内で、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、所定の条件が成立したこと（例えば、内部当籤役として、チェリーリブ、又は強チェリーリブのいずれかが決定されたこと）に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄変動態様による演出（例えば、特殊リールアクション）を行う主演出手段（例えば、メインCPU51）と、前記主演出手段により前記図柄変動態様による演出が行われるときに、遊技者による遊技操作を無効化するロックを開始するロック開始手段（例えば、メインCPU51）と、前記ロック開始手段により前記ロックが開始され、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ことに基づいて、前記ロックが継続するロック期間を決定するロック期間決定手段（例えば、メインCPU51による図77に示す遊技開始時ロック実行処理）と、前記ロック期間決定手段により決定された前記ロック期間が経過したことに基づいて、前記ロックを終了するロック終了手段（例えば、メインCPU51）と、を備え、前記図柄変動停止制御手段は、前記ロック期間決定手段により前記ロック期間が決定される場合の前記停止操作検出手段による前記停止操作の検出が、前記ロック終了手段により前記ロックが終了するまで継続している場合であっても、前記ロック終了手段により前記ロックが終了したこと（例えば、図78のステップS574において、特殊制御フラグがオン、かつ演出タイマが0であると判断されたこと）に基づいて、前記停止操作検出手段により前記停止操作の検出が行われたとして（例えば、図78のステップS576において、特殊オンエッジ信号の出力要求がなされたことに基づいて）、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止することを特徴とする遊技機。

20

30

40

【0802】

また、前記ロック期間決定手段は、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場合の前記図柄表示手段に表示されている図柄の位置（例えば、疑似停止開始位置）

50

に基づいて、前記ロック期間を決定することを特徴とする遊技機。

【0803】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4R）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、スタートスイッチ16S）と、遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ17S）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、メインCPU51による内部抽籤処理）と、前記開始操作検出手段により前記開始操作が検出されたことに基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メインCPU51によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、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ことに基づいて、予め定められた最大滑り駒数（例えば、図柄4個分）の範囲内で、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メインCPU51によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、前記内部当籤役決定手段により特定の内部当籤役が決定されたこと（例えば、内部当籤役として、チェリーリブ、又は強チェリーリブのいずれかが決定されたこと）に基づいて、前記図柄表示手段に表示される図柄変動態様による演出（例えば、特殊リールアクション）を行う主演出手段（例えば、メインCPU51）と、前記主演出手段により前記図柄変動態様による演出が行われるときに、遊技者による遊技操作を無効化するロックを開始するロック開始手段（例えば、メインCPU51）と、前記ロック開始手段により前記ロックが開始され、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ことに基づいて、前記特定の内部当籤役に係る図柄の組合せを構成する特定の図柄（例えば、「チェリー」図柄）が前記図柄表示手段に表示される図柄の位置（例えば、図柄位置データが12及び17の図柄位置）と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場合の前記図柄表示手段に表示されている図柄の位置（例えば、疑似停止開始位置）とに応じて、前記ロックが継続するロック期間を決定するロック期間決定手段（例えば、メインCPU51による図77に示す遊技開始時ロック実行処理）と、前記ロック期間決定手段により決定された前記ロック期間が経過したことに基づいて、前記ロックを終了するロック終了手段（例えば、メインCPU51）と、を備え、前記図柄変動停止制御手段は、前記ロック期間決定手段により前記ロック期間が決定される場合の前記停止操作検出手段による前記停止操作の検出が、前記ロック終了手段により前記ロックが終了するまで継続している場合であっても、前記ロック終了手段により前記ロックが終了したこと（例えば、図78のステップS574において、特殊制御フラグがオン、かつ演出タイマが0であると判断されたこと）に基づいて、前記停止操作検出手段により前記停止操作の検出が行われたとして（例えば、図78のステップS576において、特殊オンエッジ信号の出力要求がなされたことに基づいて）、前記特定の図柄が前記図柄表示手段に表示される図柄の位置で図柄の変動を停止することを特徴とする遊技機。

【0804】

この遊技機によれば、図柄変動態様による演出（例えば、特殊リールアクション）を用いて、あたかも最大滑り駒数が変更されたかのような印象を遊技者に与えることができるため、最大滑り駒数が4駒と定められている場合であっても、停止操作に対する興趣を格段に向上させることが可能となる。

【0805】

また、この遊技機によれば、特定の内部当籤役（例えば、チェリーリブ、又は強チェリーリブ）に係る図柄の組合せ（例えば、チェリーリブAに係る図柄の組合せ「チェリー - ANY - ANY」）を構成する図柄（例えば、リール3Lにおける「チェリー」図柄）を容易に停止させることができることとなるため、遊技者は、特定の内部当籤役が成立したことを容易に察知することができることとなり、遊技の興趣を格段に向上させることが可能となる。

【0806】

また、前記主演出手段により前記図柄変動態様による演出が行われることに基づいて、

10

20

30

40

50

前記停止操作を継続すべき旨を報知する停止操作継続示唆演出（例えば、図79に示す停止操作継続示唆演出）を実行する演出実行手段（例えば、液晶表示装置11）をさらに備えたことを特徴とする。

【0807】

この遊技機によれば、最大滑り駒数に変更されたかのような印象を遊技者に与えることができる図柄変動態様による演出（例えば、特殊リールアクション）を確実に享受させることができる。

【0808】

以上、本実施の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。すなわち、本発明に係る遊技機が備える各手段などの具体的構成については上述した本実施の形態において採用した例に限られるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で任意に変形が可能である。

【0809】

例えば、本実施の形態においては、図柄表示手段として、リール3L、3C、3R及び表示窓4L、4C、4Rを採用しているが、これに替えて、あるいはこれとともに、液晶表示装置を用いる構成としてもよい。すなわち、液晶表示装置に表示される図柄の画像を変動表示させることとしてもよい。また、表示窓を単一の表示窓4とし、この表示窓4により、リール3L、3C、3Rの周面に配された図柄の一部を表示するようにしてもよい。

【0810】

また、例えば、本実施の形態においては、内部当籤役決定手段として、乱数発生器56により発生させた乱数値をメインCPU51が取得して内部抽籤処理を行うこととしているが、これに替えて、あるいはこれとともに、メインCPU51内に内蔵された乱数発生回路（図示せず）を用いて乱数値を取得することとしてもよい。

【0811】

また、例えば、本実施の形態においては、遊技者の開始操作を検出する開始操作検出手段として、スタートレバー16への操作を検出するスタートスイッチ16Sを採用し、遊技者の停止操作を検出する停止操作検出手段として、ストップボタン17L、17C、17Rへの操作を検出するストップスイッチ17Sを採用しているが、これに替えて、あるいはこれとともに、タッチパネルスイッチを用いる構成としてもよい。

【0812】

また、例えば、本実施の形態において示した、メインCPU51、又はサブCPU81の制御により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、その管理態様を適宜変更することができる。例えば、「加算」により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、「減算」により管理されることとしてもよく、この場合、「～以上」であるか否かの判断は、「～以下」であるか否かの判断と読み替え、「～を超える」か否かの判断は、「～未満」か否かの判断と読み替えるものとする。また、例えば、「減算」により管理される各種のカウンタ及び各種のタイマは、「加算」により管理されることとしてもよく、この場合、「～以下」であるか否かの判断は、「～以上」であるか否かの判断と読み替え、「～未満」か否かの判断は、「～を超える」か否かの判断と読み替えるものとする。

【0813】

また、例えば、本実施の形態において示した、メインCPU51の制御により管理される各種のカウンタは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、サブCPU81の制御により管理されることとしてもよく、サブCPU81の制御により管理される各種のカウンタは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、メインCPU51の制御により管理されることとしてもよい。

【0814】

また、例えば、本実施の形態において示した、メインCPU51の制御により管理される各種の遊技状態は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、サブCPU81の制御に

10

20

30

40

50

より管理されることとしてもよく、サブCPU 81の制御により管理される各種の遊技の状態は、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、メインCPU 51の制御により管理されることとしてもよい。

【0815】

なお、本実施の形態及び他の実施の形態に記載された全ての発明は、その発明の趣旨を逸脱しない範囲で、パチンコ機、ゲームマシン、スロットマシンその他の全ての遊技機において適用することができる。

【符号の説明】

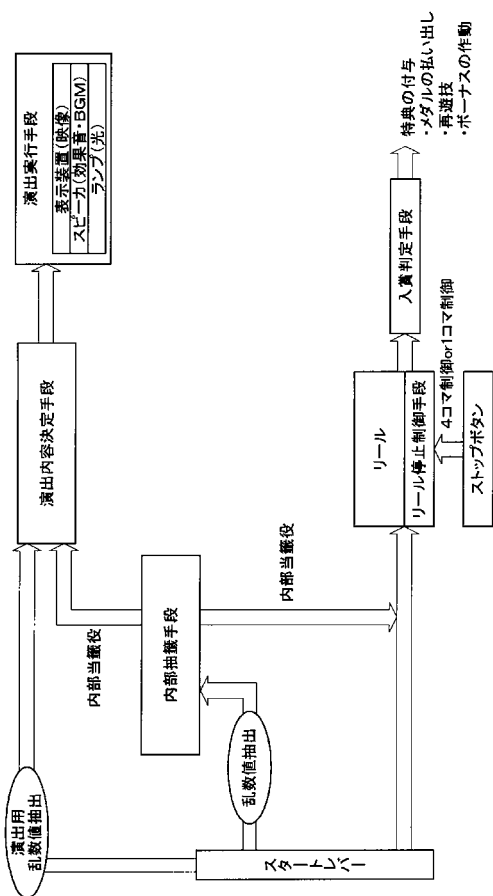
【0816】

- 1 パチンコ機
- 3L、3C、3R リール
- 4L、4C、4R 表示窓
- 16 スタートレバー
- 16S スタートスイッチ
- 17L、17C、17R ストップボタン
- 17S ストップスイッチ
- 41 主制御回路
- 42 副制御回路
- 51 メインCPU
- 53 メインRAM
- 81 サブCPU
- 83 サブRAM

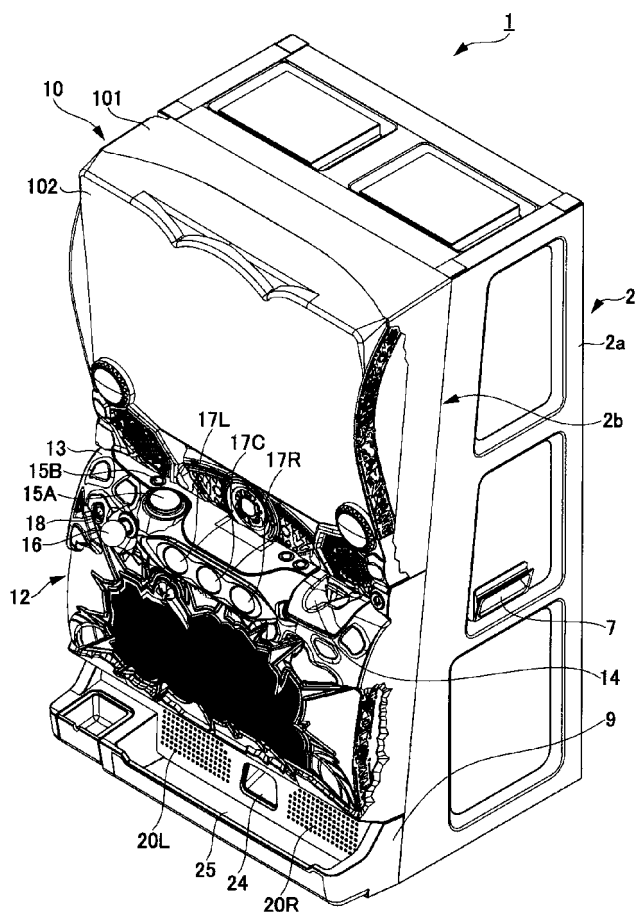
10

20

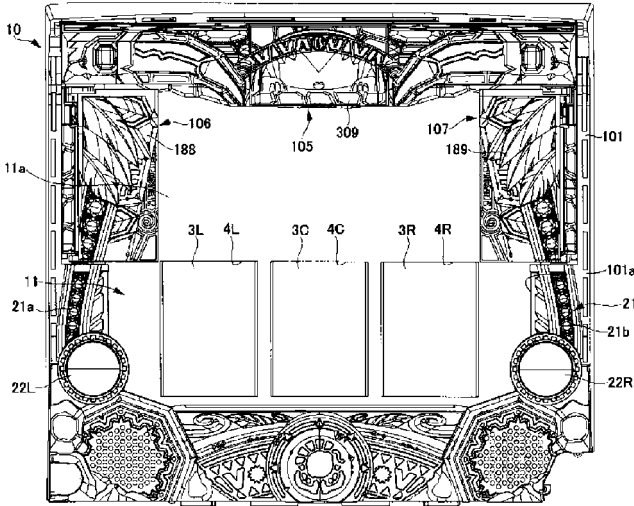
【図1】



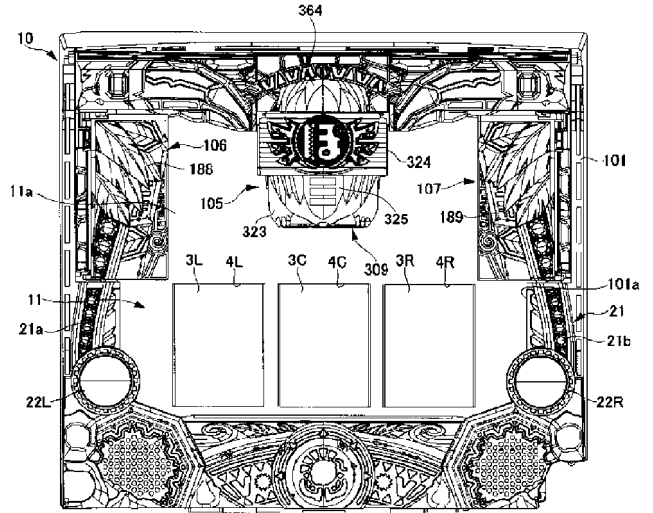
【図2】



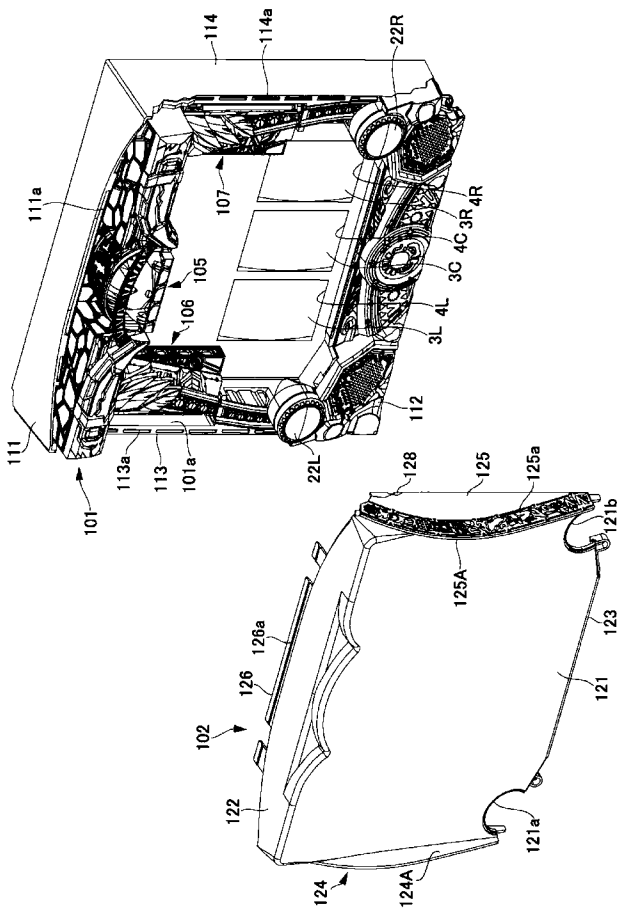
【 図 3 】



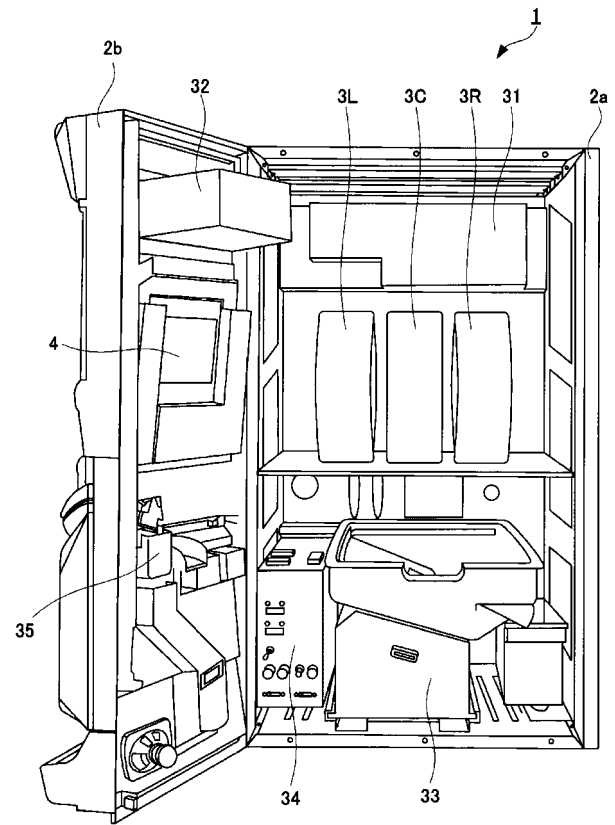
【 図 4 】



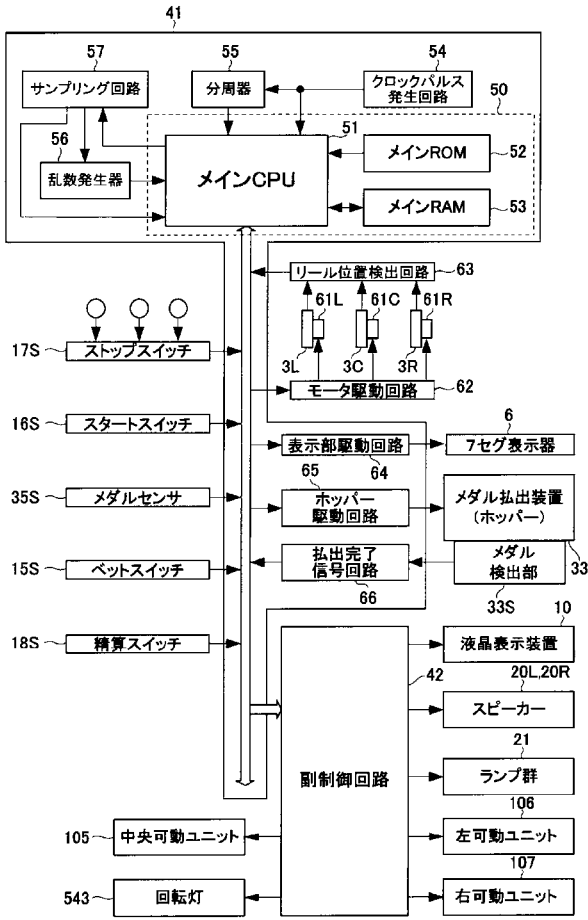
【 図 5 】



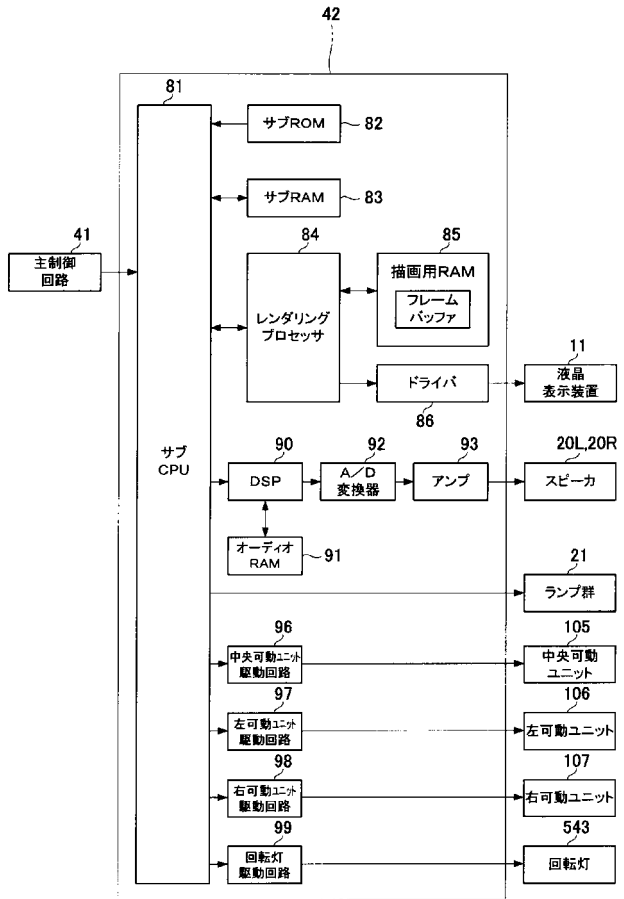
【 図 6 】



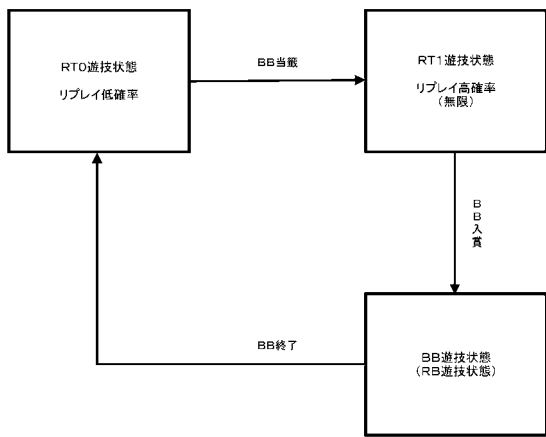
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

左リール		中リール		右リール	
図柄位置データ	図柄	図柄位置データ	図柄	図柄位置データ	図柄
19	リプレイ	19	スライカ	19	スライカ
18	白フランク	18	ベル	18	リプレイ
17	チェリー	17	白フランク	17	紫フランク
16	スライカ	16	リプレイ	16	チェリー
15	ベル	15	チェリー	15	ベル
14	リプレイ	14	スライカ	14	スライカ
13	BAR	13	ベル	13	リプレイ
12	チェリー	12	スライカ	12	BAR
11	スライカ	11	チェリー	11	チェリー
10	ベル	10	BAR	10	スライカ
9	リプレイ	9	リプレイ	9	スライカ
8	スライカ	8	スライカ	8	リプレイ
7	リプレイ	7	スライカ	7	白フランク
6	紫フランク	6	チェリー	6	チェリー
5	ベル	5	リプレイ	5	ベル
4	リプレイ	4	リプレイ	4	スライカB
3	スライカ	3	スライカ	3	リプレイ
2	赤7	2	赤7	2	赤7
1	スライカA	1	紫フランク	1	チェリー
0	ベル	0	チェリー	0	ベル

【 図 1 1 】

図柄コード表

Table with 3 columns: 図柄コード, 内容, データ. Lists codes 1-10 and their corresponding content and data values.

【 図 1 2 】

図柄組合せテーブル(ボーナス)

Table with 5 columns: 左リール, 中リール, 右リール, データ, 内容, 格納領域種別, 払出枚数. Shows combinations of symbols and their corresponding game outcomes.

【 図 1 3 】

図柄組合せテーブル(リプレイ)

Table with 7 columns: 左リール, 中リール, 右リール, データ, 内容, 格納領域種別, 払出枚数. Contains a detailed list of re-spin combinations and their outcomes.

【 図 1 4 a 】

図柄組合せテーブル(小役)

Table with 7 columns: 左リール, 中リール, 右リール, データ, 内容, 格納領域種別, 払出枚数. Lists combinations for minor game features.

【 図 1 4 b 】

図柄組合せテーブル(小役)

Table with 7 columns: 左リール, 中リール, 右リール, データ, 内容, 格納領域種別, 払出枚数. Lists combinations for minor game features.

【図15】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)(確率分母:65536)

当籤番号	一般遊技状態		データポイント	
	RTO遊技状態	RT1遊技状態(BBフラグ間)	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	2244	2543	1	0
2	2245	2543	2	0
3	2244	2543	3	0
4	2245	2543	4	0
5	0	1024	5	0
6	0	1024	6	0
7	0	1024	7	0
8	0	1024	8	0
9	0	273	9	0
10	0	180	10	0
11	0	57	11	0
12	0	2	12	0
13	0	1	13	0
14	0	14	14	0
15	0	2	15	0
16	0	32	16	0
17		2734	17	0
18		2734	18	0
19		2734	19	0
20		2734	20	0
21		2734	21	0
22		2734	22	0
23		2734	23	0
24		2734	24	0
25		2734	25	0
26		2734	26	0
27		2734	27	0
28		2734	28	0
29		1361	29	0
30		1361	30	0
31		1361	31	0
32		1361	32	0
33		1361	33	0
34		1361	34	0
35		1361	35	0
36		1361	36	0
37		1361	37	0
38		1361	38	0
39		1361	39	0
40		1361	40	0
41		1	41	0
42		750	42	0
43		670	43	0
44		122	44	0
45		24	45	0
46	5851	0	0	1

【図16】

RB遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)(確率分母:65536)

当籤番号	遊技状態		データポイント	
	RB遊技状態(BB遊技状態)	小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	39425	46	0	
2	16406	47	0	

【図17】

当籤番号	遊技状態		データポイント	
	RB遊技状態(BB遊技状態)	小役・リプレイ用	ボーナス用	
1	39425	46	0	
2	16406	47	0	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				

【図18】

ボーナス用内部抽籤決定テーブル		内部抽籤	
ボーナス用データポイント	内容	内容	備考
0	ハズレ	ハズレ	
1	省略	BB	BB

【図19】

内部抽籤用データポイント	内部抽籤		備考
	内容	内容	
1	ハズレ	ハズレ	
2	ハズレ	ハズレ	
3	ハズレ	ハズレ	
4	ハズレ	ハズレ	
5	ハズレ	ハズレ	
6	ハズレ	ハズレ	
7	ハズレ	ハズレ	
8	ハズレ	ハズレ	
9	ハズレ	ハズレ	
10	ハズレ	ハズレ	
11	ハズレ	ハズレ	
12	ハズレ	ハズレ	
13	ハズレ	ハズレ	
14	ハズレ	ハズレ	
15	ハズレ	ハズレ	
16	ハズレ	ハズレ	
17	ハズレ	ハズレ	
18	ハズレ	ハズレ	
19	ハズレ	ハズレ	
20	ハズレ	ハズレ	
21	ハズレ	ハズレ	
22	ハズレ	ハズレ	
23	ハズレ	ハズレ	
24	ハズレ	ハズレ	
25	ハズレ	ハズレ	
26	ハズレ	ハズレ	
27	ハズレ	ハズレ	
28	ハズレ	ハズレ	
29	ハズレ	ハズレ	
30	ハズレ	ハズレ	
31	ハズレ	ハズレ	
32	ハズレ	ハズレ	
33	ハズレ	ハズレ	
34	ハズレ	ハズレ	
35	ハズレ	ハズレ	
36	ハズレ	ハズレ	
37	ハズレ	ハズレ	
38	ハズレ	ハズレ	
39	ハズレ	ハズレ	
40	ハズレ	ハズレ	
41	ハズレ	ハズレ	
42	ハズレ	ハズレ	
43	ハズレ	ハズレ	
44	ハズレ	ハズレ	
45	ハズレ	ハズレ	
46	ハズレ	ハズレ	
47	ハズレ	ハズレ	



【 図 2 0 】

内蔵当籤役		人当籤役											
		停止操作履歴				左中右				右中左			
係数		中左石	中右石	中左中	中右中	中左石	中右石	中左中	中右中	中左石	中右石	中左中	中右中
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
333	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)
3988	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)	押下位置正上取(1/2)

【 図 2 1 】

内部当籤役格納領域			
格納領域種別	データ	内容	
内部当籤役格納領域 1	ビット0	0 or 1	BB
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
...	...	...	...
内部当籤役格納領域 27	ビット0	0 or 1	角チェリ-C3-5
	ビット1	0 or 1	角チェリ-C3-6
	ビット2	0 or 1	角チェリ-C4-1
	ビット3	0 or 1	角チェリ-C4-2
	ビット4	0 or 1	角チェリ-C4-3
	ビット5	0 or 1	特殊役A
	ビット6	0 or 1	特殊役B
	ビット7	0 or 1	特殊役C

【 図 2 2 】

表示役格納領域			
格納領域種別	データ	内容	
表示役格納領域 1	ビット0	0 or 1	BB
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
...	...	...	...
表示役格納領域 27	ビット0	0 or 1	角チェリ-C3-5
	ビット1	0 or 1	角チェリ-C3-6
	ビット2	0 or 1	角チェリ-C4-1
	ビット3	0 or 1	角チェリ-C4-2
	ビット4	0 or 1	角チェリ-C4-3
	ビット5	0 or 1	特殊役A
	ビット6	0 or 1	特殊役B
	ビット7	0 or 1	特殊役C

【 図 2 3 】

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 1	ビット0	0 or 1	BB
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用
...	...	...	...
図柄コード格納領域 27	ビット0	0 or 1	角チェリ-C3-5
	ビット1	0 or 1	角チェリ-C3-6
	ビット2	0 or 1	角チェリ-C4-1
	ビット3	0 or 1	角チェリ-C4-2
	ビット4	0 or 1	角チェリ-C4-3
	ビット5	0 or 1	特殊役A
	ビット6	0 or 1	特殊役B
	ビット7	0 or 1	特殊役C

【 図 2 6 】

作動ストップボタン格納領域			
データ	内容		
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作	
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作	
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作	
ビット3	0	未使用	
ビット4	0 or 1	左ストップボタン操作有効	
ビット5	0 or 1	中ストップボタン操作有効	
ビット6	0 or 1	右ストップボタン操作有効	
ビット7	0	未使用	

※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 2 4 】

持越役格納領域			
格納領域種別	データ	内容	
持越役格納領域	ビット0	0 or 1	BB
	ビット1	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【 図 2 7 】

押下順序格納領域			
データ	内容		
ビット0	0 or 1	左→中→右	
ビット1	0 or 1	左→右→中	
ビット2	0 or 1	中→左→右	
ビット3	0 or 1	中→右→左	
ビット4	0 or 1	右→左→中	
ビット5	0 or 1	右→中→左	
ビット6	0	未使用	
ビット7	0	未使用	

※ビット0~5は、「0」で無効「1」で有効

【 図 2 5 】

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0	0 or 1	BB遊技状態
	ビット1	0 or 1	RB遊技状態
	ビット2	0 or 1	RT1遊技状態
	ビット3	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【 図 2 8 】

演出遊技状態格納領域			
格納領域種別	データ	内容	
演出遊技状態格納領域	ビット0	0 or 1	メインC2状態1
	ビット1	0 or 1	メインC2状態2
	ビット2	0 or 1	疑似確変状態1
	ビット3	0 or 1	疑似確変状態2
	ビット4	0 or 1	AT中状態
	ビット5	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット7	0	未使用

【 図 2 9 】

メインCZ状態 演出遊技状態	CZゲーム数 カウンタ	リアルアクション カウンタ	リアルアクション(確率分母:65536)										内部当籤状態				弱チエリー	強チエリー		
			リプレイ	スリ	チャンス役	スライ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ			リプレイ	
メインCZ状態 1	1~7	リアルアクション1	32768	8192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション2	8192	4096	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション3	2048	2048	16384	45874	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション4	256	256	4096	6554	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション5	256	256	4096	6554	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション6	256	256	4096	6554	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション8	256	256	4096	6554	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
メインCZ状態 2	8	リアルアクション1	64612	8192	49152	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション4	512	512	16384	16384	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション5	512	512	16384	16384	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
メインCZ状態 3	1~7	リアルアクション1	44236	8192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション4	6554	6554	49152	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション5	6554	6554	16384	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
メインCZ状態 4	8	リアルアクション1	32428	8192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		リアルアクション4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション5	6554	6554	49152	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション6	6554	6554	16384	32768	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		リアルアクション8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 3 0 】

(a)

疑似遊技回数	疑似確変状態	
	1	2
0	164	32
1	40	0
2	40	64
3	0	64
4	0	64
5	6	16
10	6	16

(b)

疑似内部当籤役	抽籤値
弱チエリー	128
強チエリー	64
スライ	32
チャンス役	32

(c)

移行状態	内部当籤役	
	リプレイ	スライ
現状維持	255	0
高確移行	1	256

(d)

高確保障ゲーム数	抽籤値
3	164
4	60
5	24
10	8

(e)

移行状態	内部当籤役	
	リプレイ	ベル
確変終了	8192	24576
確変継続	24576	8192

【 図 3 1 】

特別リアルアクション	確定役		
	チェリーリブ	強チェリーリブ	強ベル
特別リアルアクション1(失敗)	128	0	0
特別リアルアクション2(成功300)	43	85	128
特別リアルアクション3(成功400)	42	86	0
特別リアルアクション4(成功500)	43	85	128

【 図 3 3 】

【 図 3 2 】

モード示唆演出	モード		
	A	B	C
モード示唆演出1	6552	7476	9728
モード示唆演出2	6554	6554	8192
モード示唆演出3	6554	6554	4096
モード示唆演出4	6554	4096	4096
モード示唆演出5	6554	3276	2048
モード示唆演出6	0	3276	2048
モード示唆演出7	0	1024	1024
モード示唆演出8	0	512	1024
モード示唆演出9	0	0	512

残りゲーム数示唆演出	残りゲーム数									
	1~10	11~30	31~50	51~100	101~240	241~				
残りゲーム数示唆演出1	2268	568	0	0	0	0				
残りゲーム数示唆演出2	0	0	568	1468	368	0				
残りゲーム数示唆演出3	100	100	100	2000	100	0				
残りゲーム数示唆演出4	100	100	2000	100	2000	300				
残りゲーム数示唆演出5	100	2000	100	2000	200	300				
残りゲーム数示唆演出6	100	100	2000	100	100	300				
残りゲーム数示唆演出7	100	2000	100	100	100	300				
残りゲーム数示唆演出8	10000	9300	9300	9000	10000	10522				
残りゲーム数示唆演出9	10000	9300	9300	9000	10000	10522				
残りゲーム数示唆演出10	10000	9300	9300	9000	10000	10524				

【 図 3 4 】

残りゲーム数示破演出による残りゲーム数の推測例		残りゲーム数示破演出の真行順		推測	
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残り01~240	又は残り31~30と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残り241~と推測	残り241~と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残り01~100	又は残り11~30と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残り31~50と推測	残り31~50と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残り01~30と推測	残り01~30と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残りゲーム数示破演出6	残り01~50と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残りゲーム数示破演出7	残り01~30と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残りゲーム数示破演出5	残り01~30と推測
残りゲーム数示破演出4	→	→	→	残りゲーム数示破演出5	残り01~30と推測

【 図 3 7 】

上乗せ状態でポイント加算抽籤テーブル(確率分母:32768)

ポイント加算抽籤	リプレイ	ベル	スイカ	甜子エリー	残子エリー
1	2048	0	0	0	0
2	2048	0	0	0	0
3	2048	0	0	0	0
4	2048	0	0	0	0
5	2048	2048	0	0	0
6	1024	2048	0	0	0
7	1024	2048	0	0	0
8	1024	2048	0	0	0
9	1024	2048	0	0	0
10	1024	2048	0	0	0
11	819	1638	0	0	0
12	819	1638	0	0	0
13	819	1638	0	0	0
14	819	1638	0	0	0
15	819	1638	0	0	0
16	163	1638	0	0	0
17	163	1638	0	0	0
18	163	1638	0	0	0
19	163	1638	0	0	0
20	163	1638	319	819	0
21	81	163	819	819	0
22	81	163	819	819	0
23	81	163	819	819	0
24	81	163	819	819	0
25	81	163	819	819	0
26	81	163	819	819	0
27	81	163	819	819	0
28	81	163	819	819	0
29	81	163	819	819	0
30	81	163	819	819	0
31	81	163	819	819	0
32	81	163	819	819	0
33	0	0	0	0	0
34	8	16	655	655	0
35	8	16	655	655	0
36	8	16	655	655	0
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.
72	2	4	65	65	1024
73	2	4	65	65	1024
74	2	4	65	65	1024
75	2	4	65	65	1024
76	2	4	65	65	1024
77	0	0	0	0	0
78	1	2	32	32	655
79	1	2	32	32	655
80	1	2	32	32	655
81	1	2	32	32	655
82	1	2	32	32	655
83	1	2	32	32	655
84	1	2	32	32	655
85	1	2	32	32	655
86	1	2	32	32	655
87	1	2	32	32	655
88	1	2	32	32	655
89	1	2	32	32	655
90	1	2	32	32	655
91	1	2	32	32	655
92	1	2	32	32	655
93	1	2	32	32	655
94	1	2	32	32	655
95	1	2	32	32	655
96	1	2	32	32	655
97	1	2	32	32	655
98	1	2	32	32	655
99	1	2	32	32	655
100	1	2	32	32	655

【 図 3 5 】

AT中ポイント加算抽籤テーブル(確率分母:32768)

ポイント加算抽籤	現在のポイント値			
	0	1	2	3
維持(非当籤)	26214	27648	28672	28672
加算(当籤)	6554	5120	4096	4096

【 図 3 6 】

上乗せ状態でAT回数加算抽籤テーブル(確率分母:32768)												
AT回数加算抽籤	3	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
上乗せ状態管理番号テーブル	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
差枚数100枚分	0	17545	20276	21814	23142	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000
差枚数200枚分	0	17545	20276	21814	23142	25000	25000	25000	25000	25000	25000	25000
差枚数300枚分	0	24576	10923	8192	6554	4096	4096	4096	4096	24166	24166	24166
差枚数500枚分	28492	6554	3276	3276	2048	2048	2048	2048	2048	6554	6554	6554
差枚数1000枚分	3276	1638	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	2048

【 図 3 8 】

ルール演出選択採用データの一例

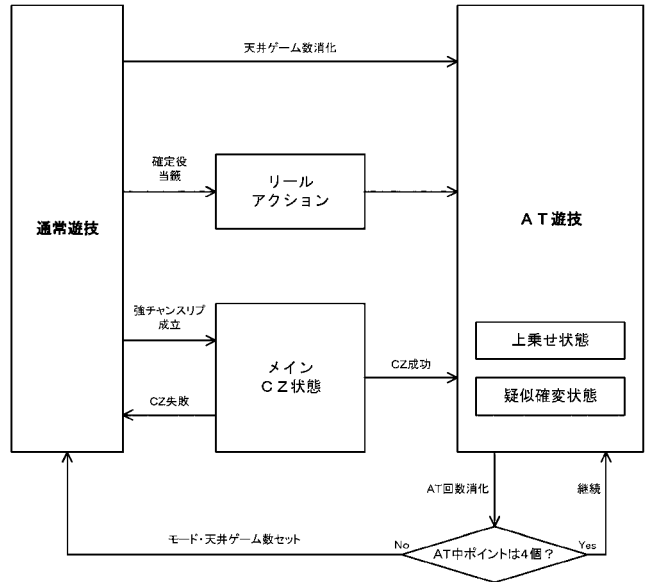
ルール演出選択採用データ	演出対象ルール	演出回数	励磁出力用選択データ
1	左	10	ホールド用励磁出力テーブル
			演出フェーズ終了データ
		1	逆加速回転用励磁出力テーブル
		32	逆回転用励磁出力テーブル
		168	図柄位置調整データ1
	中	93	逆回転用励磁出力テーブル
		1	逆回転用励磁出力テーブル
		60	逆回転用励磁出力テーブル
		1	振動演出用励磁出力テーブル
			演出フェーズ終了データ
右	10	ホールド用励磁出力テーブル	
		演出フェーズ終了データ	
	1	加速回転用励磁出力テーブル	
	84	図柄位置調整データ2	
		演出フェーズ終了データ	
2	左	1	加速回転用励磁出力テーブル
		84	図柄位置調整データ2
			演出フェーズ終了データ
		1	加速回転用励磁出力テーブル
		84	図柄位置調整データ2
	右		演出フェーズ終了データ
		1	加速回転用励磁出力テーブル
		84	図柄位置調整データ2
			演出フェーズ終了データ
			演出フェーズ終了データ

【 図 3 9 】

演出用動磁出カテールの一例

演出用動磁出カテール	動磁方向データ	演出用動磁タイム
加速回転用 動磁出カテール	ホールド	4
	ホールド	4
	ホールド	4
	ホールド	30
	ホールド	30
	ホールド	30
	ホールド	30
	ホールド	30
	ホールド	30
	順回転	5
	順回転	5
	順回転	3
	順回転	3
	順回転	2
順回転	2	
順回転	2	
エンドコード		2
定速回転用 動磁出カテール1	順回転	2
定速回転用 動磁出カテール2	順回転	2
定速回転用 動磁出カテール2	順回転	2
定速回転用 動磁出カテール2	順回転	2
定速回転用 動磁出カテール2	順回転	2
エンドコード		
逆回転用 動磁出カテール	逆回転	2
逆回転用 動磁出カテール	逆回転	2
エンドコード		
振動演出用 動磁出カテール	順回転	8
	順回転	8
	順回転	28
	逆回転	8
	逆回転	8
	逆回転	8
	逆回転	8
	逆回転	8
	逆回転	8
	逆回転	8
	逆回転	28
	順回転	8
	順回転	8
	順回転	8
エンドコード		

【 図 4 1 】

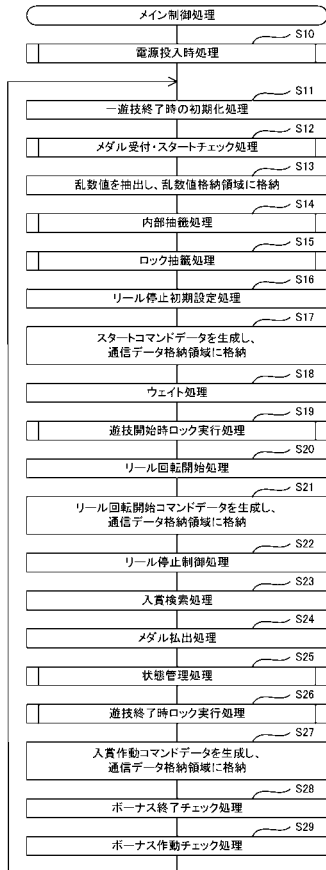


【 図 4 0 】

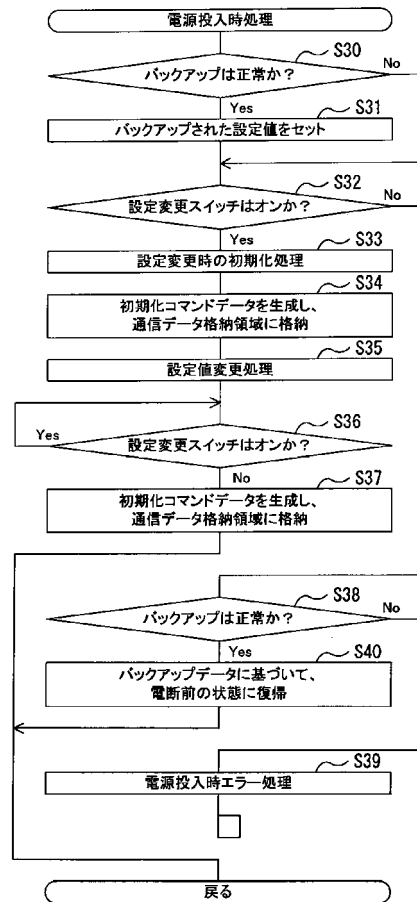
演出図柄位置表データの一例

リールアクション	演出図柄リール	特殊回転	演出図柄位置表データ
9	左	1	2
	中	1	2
	右	1	2
	左	2	13
12	中	4	7
			12
			16
			2
	右	4	7
			12
			17
			17

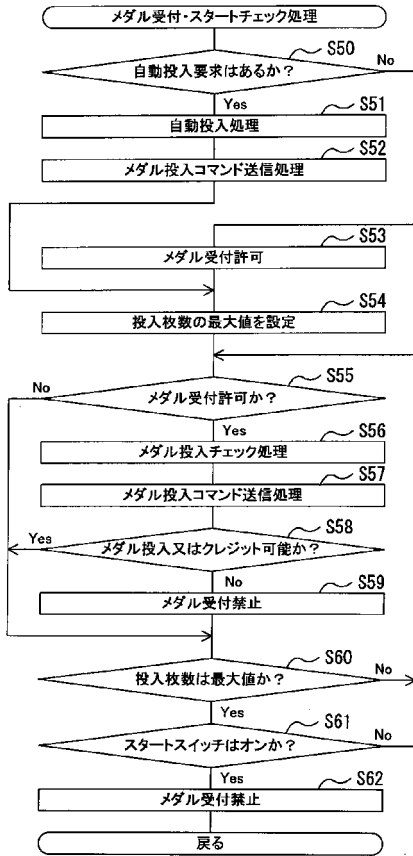
【 図 4 2 】



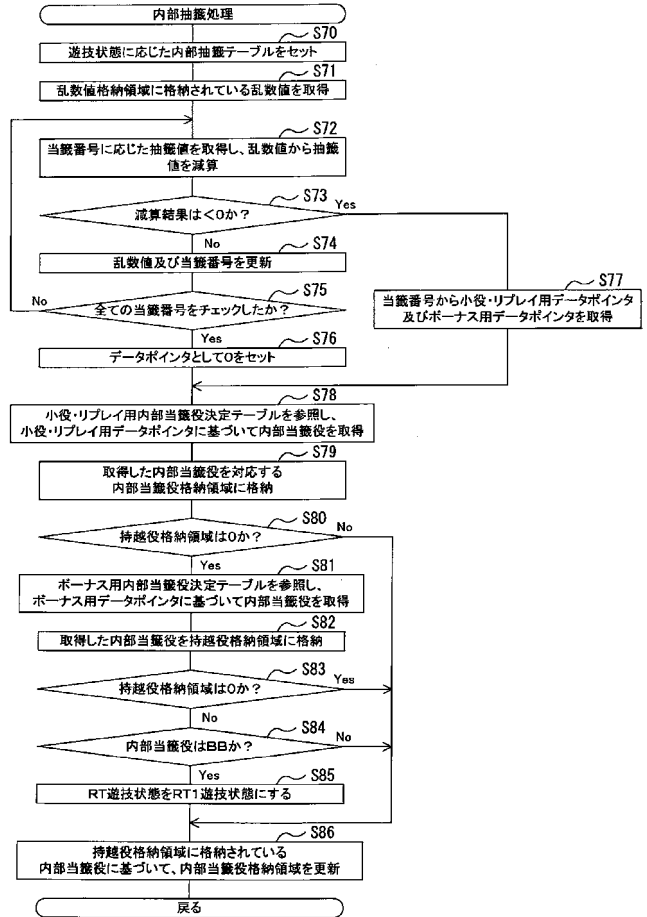
【 図 4 3 】



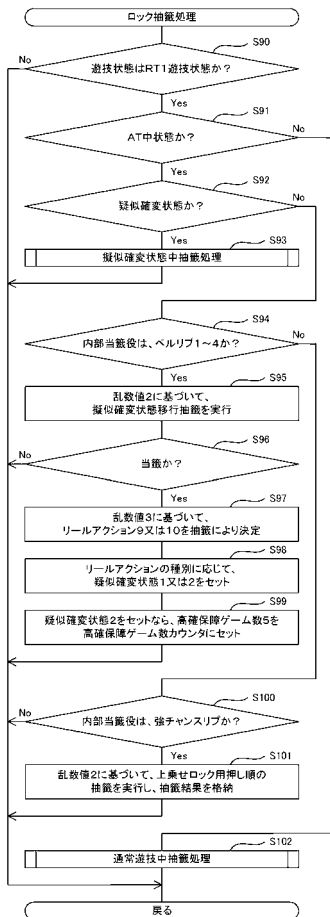
【図44】



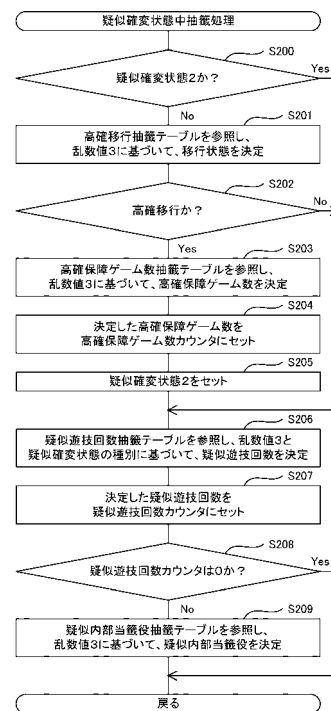
【図45】



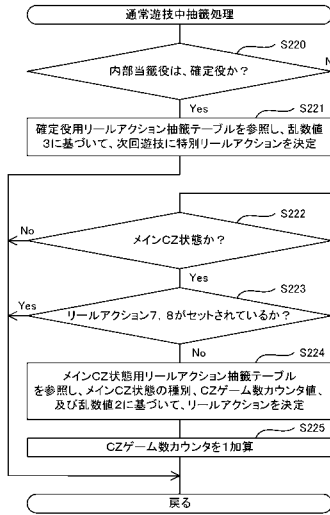
【図46】



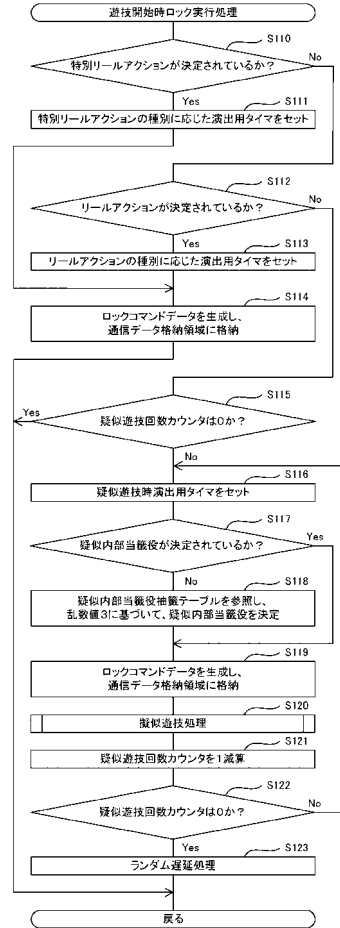
【図47】



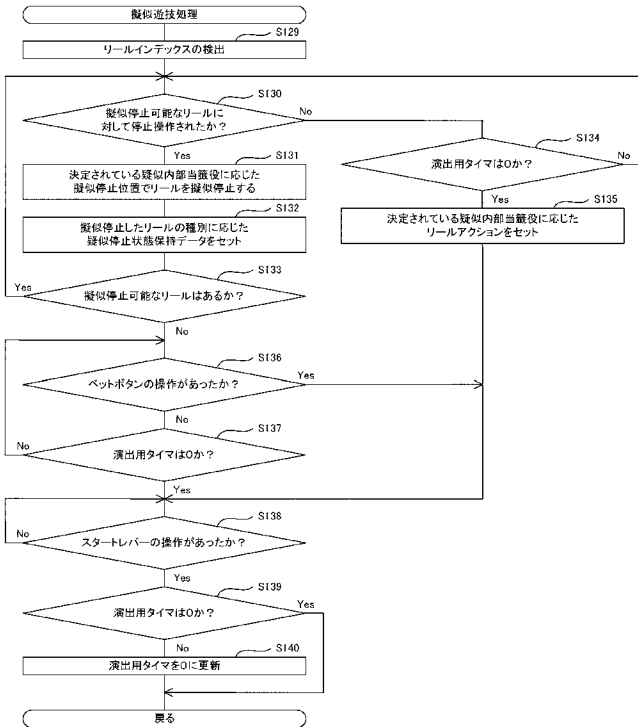
【図48】



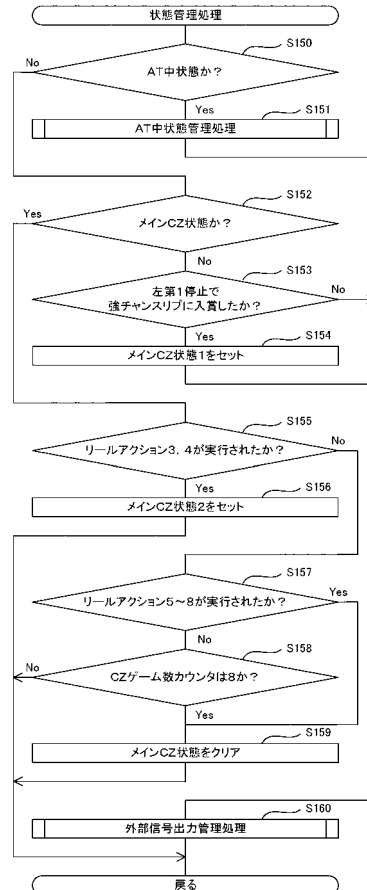
【図49】



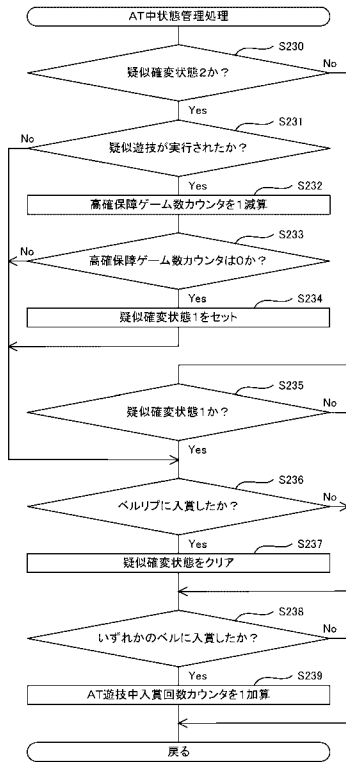
【図50】



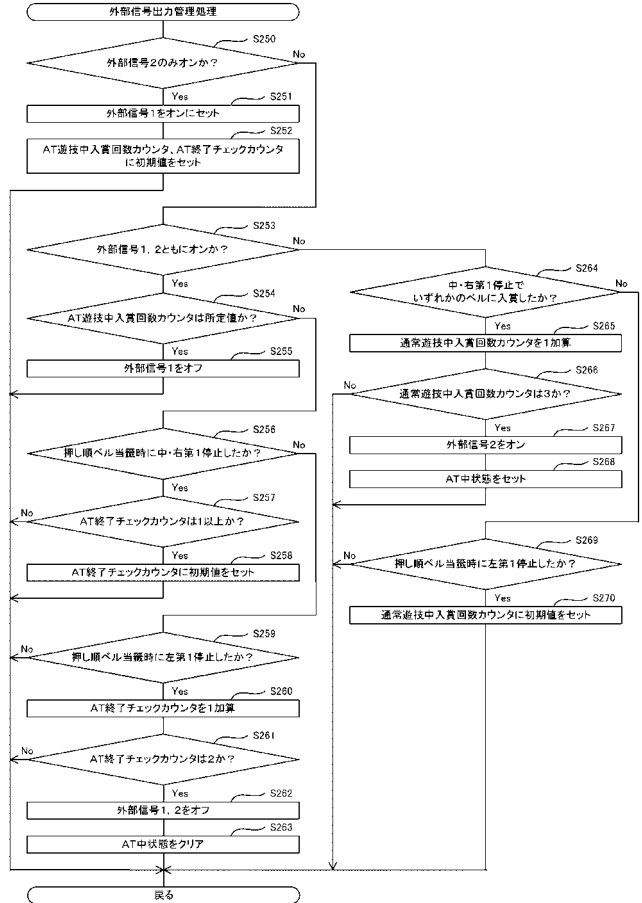
【図51】



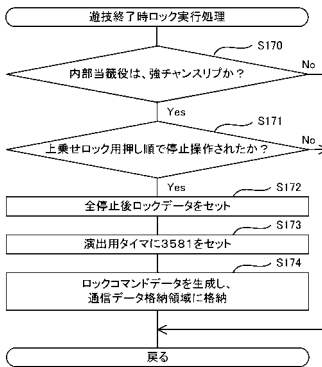
【図52】



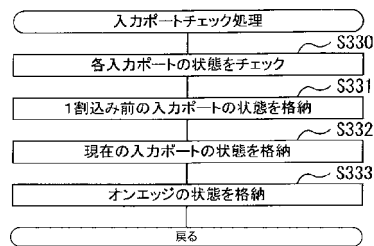
【図53】



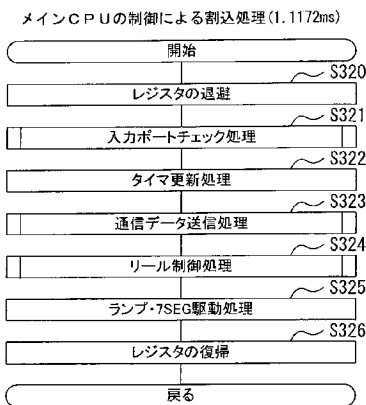
【図54】



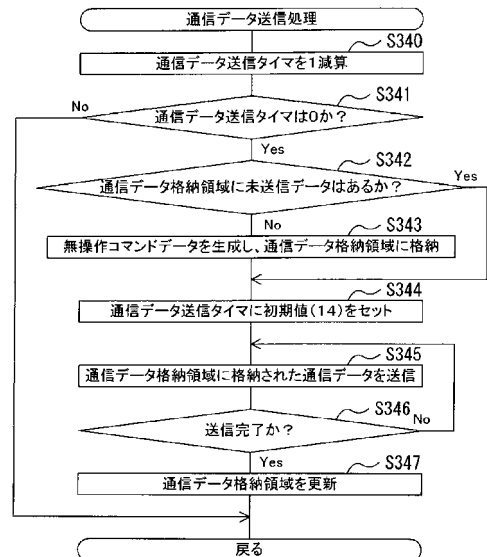
【図56】



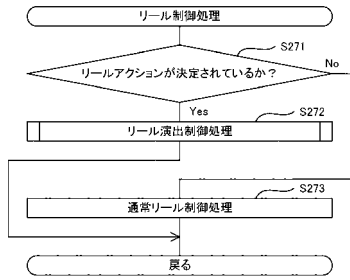
【図55】



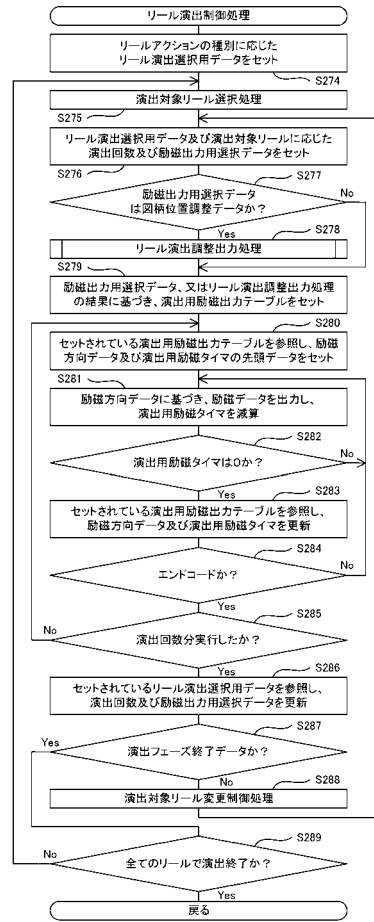
【図57】



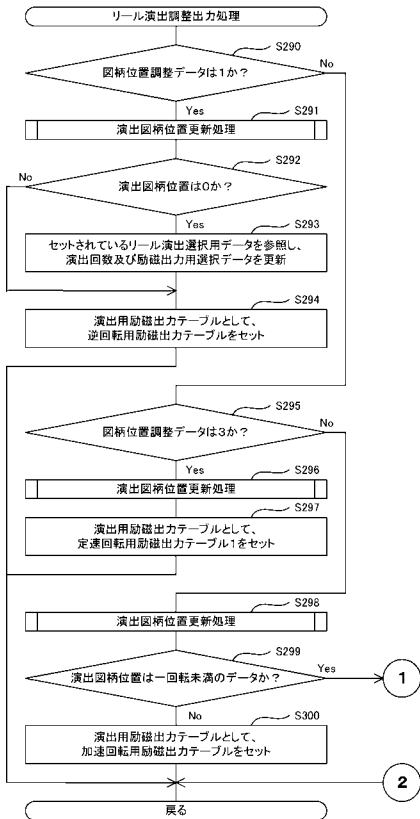
【図 58】



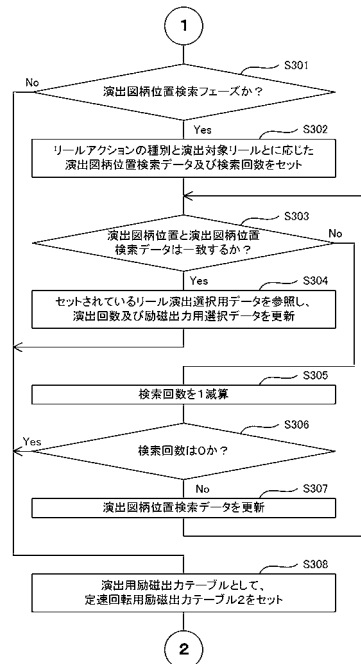
【図 59】



【図 60】

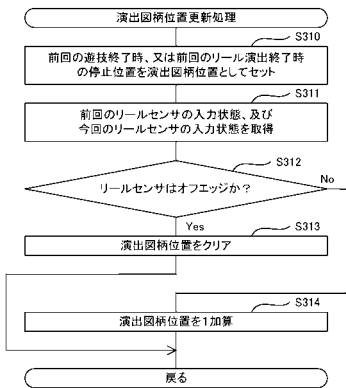


【図 61】

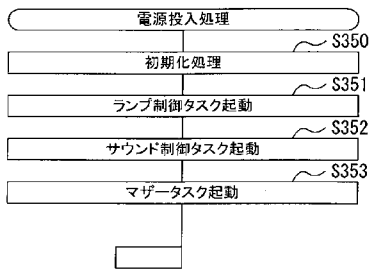




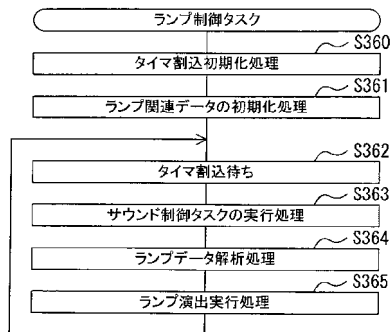
【図62】



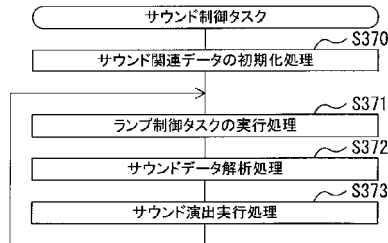
【図63】



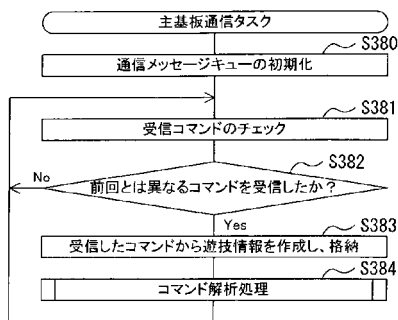
【図64】



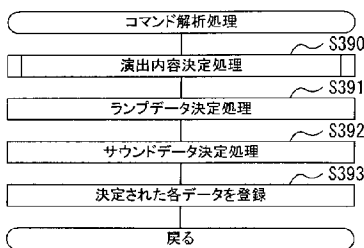
【図65】



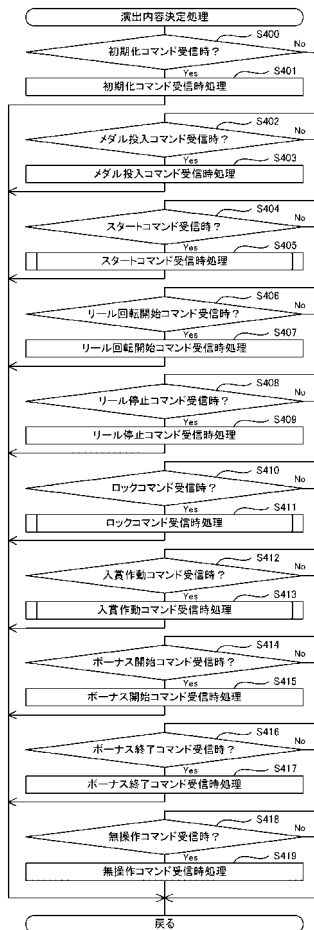
【図66】



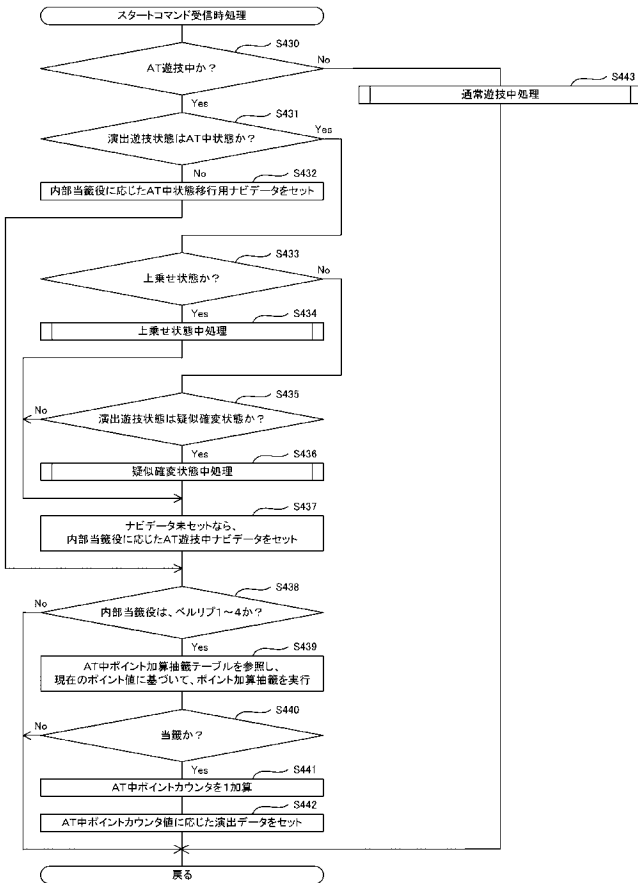
【図67】



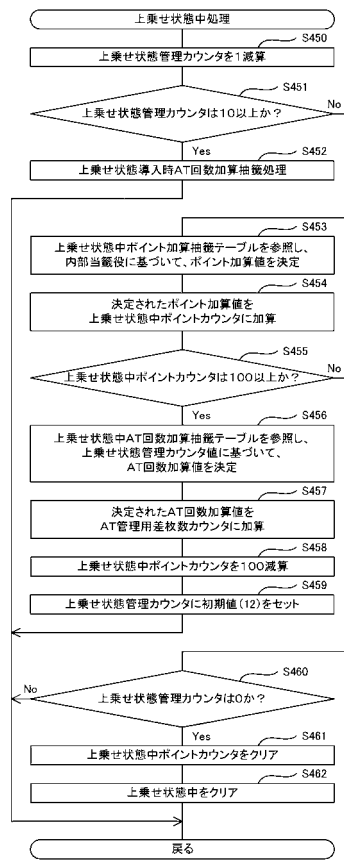
【図68】



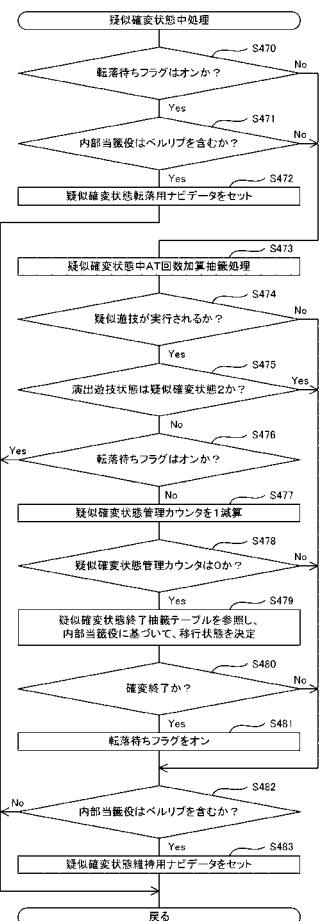
【図 69】



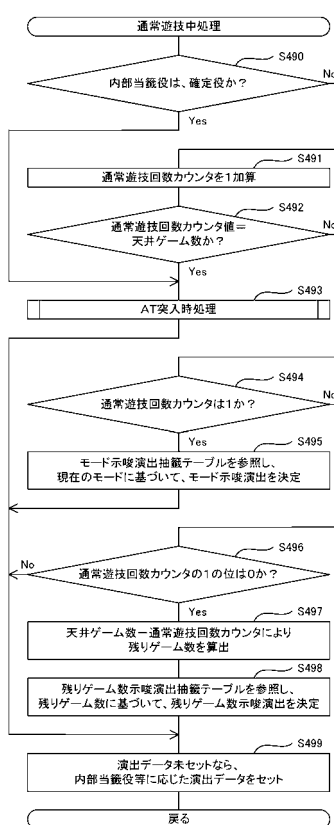
【図 70】



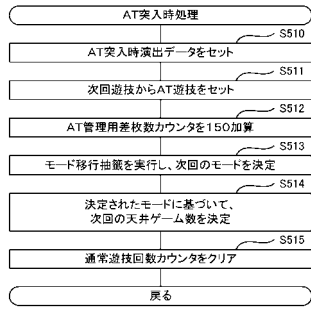
【図 71】



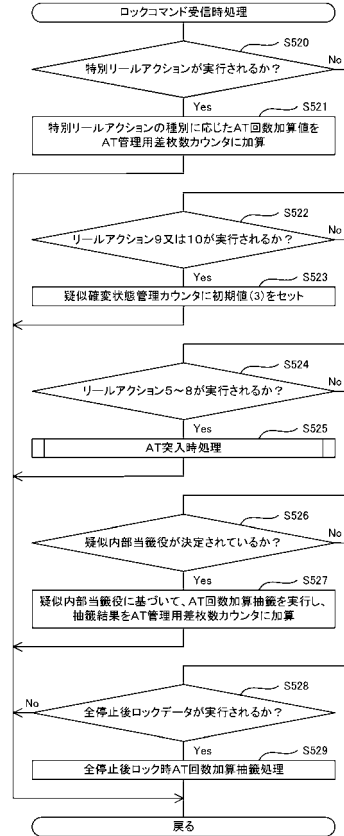
【図 72】



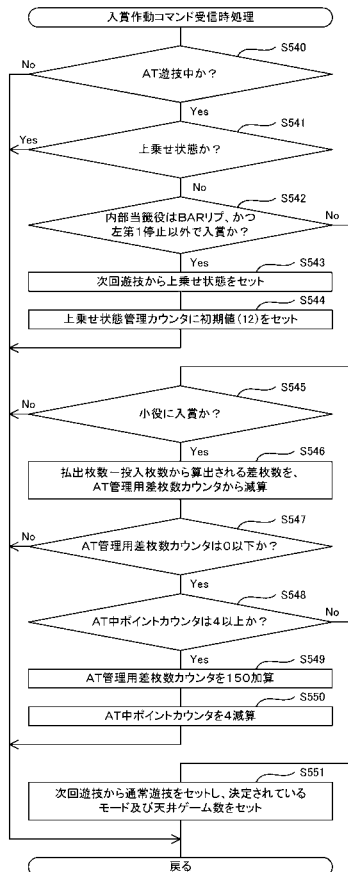
【図73】



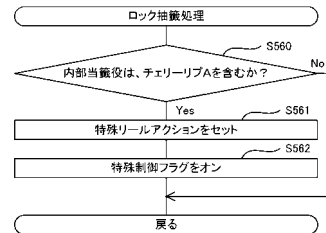
【図74】



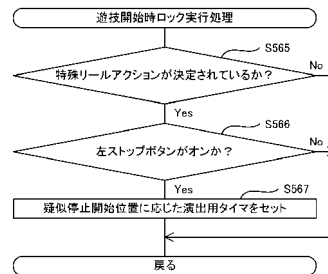
【図75】



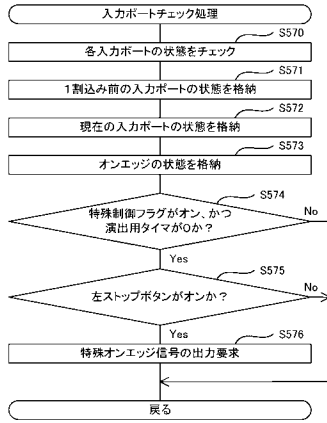
【図76】



【図77】



【 図 7 8 】



【 図 7 9 】

