

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6820384号
(P6820384)

(45) 発行日 令和3年1月27日(2021.1.27)

(24) 登録日 令和3年1月6日(2021.1.6)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 6 6 1
 A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全 56 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2019-126569 (P2019-126569) (22) 出願日 令和1年7月8日 (2019.7.8) (62) 分割の表示 特願2015-190504 (P2015-190504) の分割 原出願日 平成27年9月28日 (2015.9.28) (65) 公開番号 特開2019-195654 (P2019-195654A) (43) 公開日 令和1年11月14日 (2019.11.14) 審査請求日 令和1年7月8日 (2019.7.8)</p>	<p>(73) 特許権者 598098526 株式会社ユニバーサルエンターテインメント 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟 (74) 代理人 100145698 弁理士 清水 俊介 (72) 発明者 吉田 稔 東京都江東区有明三丁目7番26号 審査官 鶴岡 直樹</p>
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄が表示された複数のリールを備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、

遊技に関する所定の決定を行う遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が第1決定を行うと、第1の図柄組合せを表示するための情報を報知可能であり、前記遊技制御手段が第2決定を行うと、第2の図柄組合せを表示するための情報を報知可能な報知手段と、

前記遊技制御手段により前記第1決定が行われている状態において、前記第1の図柄組合せが表示されると、又は、前記遊技制御手段により前記第2決定が行われている状態において、前記第2の図柄組合せが表示されると、所定状態を開始可能な状態制御手段と、

前記遊技制御手段により前記第1決定が行われている前記所定状態における演出状態として第1演出状態をセット可能であり、前記遊技制御手段により前記第2決定が行われている前記所定状態における前記演出状態として第2演出状態をセット可能な演出状態制御手段と、

を更に備え、

複数の役には、少なくとも第3の図柄組合せ及び他の図柄組合せに対応する第1役と、少なくとも第4の図柄組合せ及び他の図柄組合せに対応する第2役とが含まれ、

前記報知手段は、

10

20

前記第1演出状態がセットされている前記所定状態において前記第1役が当籤役として決定されると、前記第3の図柄組合せを表示するための情報を報知する一方で、前記第1演出状態がセットされている前記所定状態において前記第2役が当籤役として決定されると、前記第2役に対応する他の図柄組合せを表示するための情報を報知し、

前記第2演出状態がセットされている前記所定状態において前記第2役が当籤役として決定されると、前記第4の図柄組合せを表示するための情報を報知する一方で、前記第2演出状態がセットされている前記所定状態において前記第1役が当籤役として決定されると、前記第1役に対応する他の図柄組合せを表示するための情報を報知する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【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（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）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（以下、「停止操作」という。）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。

20

【0003】

このような遊技機は、内部に遊技媒体を貯留するクレジット機能を備えていることが一般的である。クレジット機能を有する遊技機では、遊技者は、遊技媒体を新たに投入することなく、貯留している遊技媒体を用いて遊技を行うことができるものの、貯留可能な遊技媒体の枚数（クレジット枚数）には限度（一般的には50枚）があるため、遊技者は、クレジット枚数が0になる前に新たに遊技媒体を投入する必要がある。

【0004】

ところで、遊技者が遊技に集中している場合、クレジット枚数が0になったことに気付かずスタートレバーを操作してしまうことがある。遊技者にとってみると、自身の遊技の流れが途切れてしまい遊技の意欲が削がれてしまうため、クレジット枚数が0になる前に予めその旨を報せてもらうことを望む。この点、特許文献1には、クレジット枚数に応じてランプ等を制御することで、クレジット枚数が減少したことを遊技者に対して直感的に報知し、遊技媒体の投入を促す遊技機が開示されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2008-237335号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0006】

しかしながら、特許文献1の遊技機では、単にクレジット枚数に応じて報知するだけであるため、更なる改善の余地があった。すなわち、クレジット機能を用いた遊技者の遊技の進行は遊技者毎に異なり、例えば、自身が所有する遊技媒体を多量に貯留した後に貯留している遊技媒体を用いて遊技を行う遊技者もいれば、また、遊技を行うのに必要な遊技媒体を毎回投入し、クレジット機能をあまり用いることなく遊技を行う遊技者もいる。

【0007】

後者の場合、基本的にはクレジット枚数が常に少ない状態であるため、特許文献1の遊技機では、毎回、遊技媒体の投入を促すことになってしまう。しかしながら、後者の遊技者にとって遊技媒体を投入することは自身の遊技の流れの中の一操作としてすでに含まれ

50

ているため、特許文献1のような報知は不要であり、遊技者にとってみれば煩わしくもある。

また、近年では、多様な遊技性を実現するために複数の遊技状態を有する遊技機も知られているが、複数の遊技状態を有する場合、これら複数の遊技状態を適切に管理することが求められる。

【0008】

本発明は、このような問題に鑑みてなされたものであり、複数の遊技状態を適切に管理可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明に係る遊技機は、複数の図柄が表示された複数のリールを備え、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記リールの回転を停止させることにより前記リールを用いた遊技を進行する遊技機であって、遊技に関する所定の決定（例えば、ART1抽籤、ART2抽籤）を行う遊技制御手段（例えば、サブCPU81）と、前記遊技制御手段が第1決定（例えば、ART1当籤）を行うと、第1の図柄組合せ（例えば、リプレイ1に係る図柄の組合せ）を表示するための情報を報知可能であり、前記遊技制御手段が第2決定（例えば、ART2当籤）を行うと、第2の図柄組合せ（例えば、リプレイ2に係る図柄の組合せ）を表示するための情報を報知可能な報知手段（例えば、サブCPU81）と、前記遊技制御手段により前記第1決定が行われている状態において、前記第1の図柄組合せが表示されると、又は、前記遊技制御手段により前記第2決定が行われている状態において、前記第2の図柄組合せが表示されると、所定状態（例えば、ART準備中）を開始可能な状態制御手段（例えば、サブCPU81）と、前記遊技制御手段により前記第1決定が行われている前記所定状態における演出状態として第1演出状態（例えば、ART1準備中）をセット可能であり、前記遊技制御手段により前記第2決定が行われている前記所定状態における前記演出状態として第2演出状態（例えば、ART2準備中）をセット可能な演出状態制御手段（例えば、サブCPU81）と、を更に備えることを特徴とする。

【0010】

また、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記所定状態において前記演出状態として前記第1演出状態がセットされている場合、第3の図柄組合せ（例えば、リプレイ2に係る図柄の組合せ）を表示するための情報を報知可能であり、前記所定状態において前記演出状態として前記第2演出状態がセットされている場合、第4の図柄組合せ（例えば、リプレイ4に係る図柄の組合せ）を表示するための情報を報知可能であることを特徴とする。

【0011】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出状態制御手段は、前記所定状態において前記第3の図柄組合せが表示されると、前記演出状態として第3演出状態（例えば、ART1中）をセット可能であり、前記所定状態において前記第4の図柄組合せが表示されると、前記演出状態として第4演出状態（例えば、ART2中）をセット可能であることを特徴とする。

【0012】

また、本発明に係る遊技機において、複数の役には、少なくとも前記第3の図柄組合せ及び他の図柄組合せに対応する第1役（例えば、「通常リプ+リプレイ2+リプレイ5」）と、少なくとも前記第4の図柄組合せ及び他の図柄組合せに対応する第2役（例えば、「通常リプ+リプレイ4+リプレイ6」）とが含まれ、前記報知手段は、前記第1演出状態がセットされている前記所定状態において前記第1役が当籤役として決定されると、前記第3の図柄組合せを表示するための情報を報知する一方で、前記第1演出状態がセットされている前記所定状態において前記第2役が当籤役として決定されると、前記第2役に対応する他の図柄組合せを表示するための情報を報知し、前記第2演出状態がセットされている前記所定状態において前記第2役が当籤役として決定されると、前記第4の図柄組

10

20

30

40

50

合せを表示するための情報を報知する一方で、前記第2演出状態がセットされている前記所定状態において前記第1役が当籤役として決定されると、前記第1役に対応する他の図柄組合せを表示するための情報を報知することを特徴とする。

【0013】

また、本発明に係る遊技機において、前記演出状態制御手段は、前記遊技制御手段により前記第1決定が行われてから前記状態制御手段により前記所定状態が開始されるまで、前記演出状態として第5演出状態（例えば、ART1当籤中）をセット可能であり、前記遊技制御手段により前記第2決定が行われてから前記状態制御手段により前記所定状態が開始されるまで、前記演出状態として第6演出状態（例えば、ART2当籤中）をセット可能であることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、複数の遊技状態を適切に管理することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本実施形態におけるパチスロ機の機能フローを示す図である。

【図2】本実施形態におけるパチスロ機の外部構造を示す斜視図である。

【図3】本実施形態におけ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】本実施形態におけ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。

20

【図5】本実施形態におけるパチスロ機のフロントパネルの分解斜視図である。

【図6】本実施形態におけ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】本実施形態におけ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】本実施形態におけるパチスロ機の副制御回路の内部構成を示すブロック図である。

【図9】本実施形態におけるパチスロ機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図10】本実施形態におけるパチスロ機の図柄組合せテーブルを示す図である。

30

【図11】本実施形態におけるパチスロ機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図12】本実施形態におけるパチスロ機の内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図13】本実施形態におけるパチスロ機のリール停止初期設定テーブルを示す図である。

【図14】本実施形態におけるパチスロ機において、内部当籤役と停止操作順序などとの対応表を示す図である。

【図15】本実施形態におけるパチスロ機のRT遊技状態の遷移概要を示す図である。

【図16】本実施形態におけるパチスロ機のARTに関する抽籤テーブルを示す図である。

【図17】本実施形態におけるパチスロ機の遊技の流れを示す図である。

40

【図18】本実施形態におけ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19】本実施形態におけるパチスロ機のメダル投入・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【図20】本実施形態におけるパチスロ機の遊技状態制御処理を示すフローチャートである。

【図21】本実施形態におけるパチスロ機のメイン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22】本実施形態におけるパチスロ機のランプ・7SEG駆動処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 3】本実施形態におけるパチスロ機のサブ CPU の制御による起動処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】本実施形態におけるパチスロ機の主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【図 2 5】本実施形態におけるパチスロ機のコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】本実施形態におけるパチスロ機の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 2 7】本実施形態におけるパチスロ機の ART 1 中処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】本実施形態におけるパチスロ機の ART 2 中処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】本実施形態におけるパチスロ機の ART 準備中処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】本実施形態におけるパチスロ機の ART 当籤中処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】本実施形態におけるパチスロ機の ART 移行抽籤処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】本実施形態におけるパチスロ機の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。

【発明を実施するための形態】

【0016】

[パチスロ機の機能フロー]

まず、図 1 を参照して、本実施形態におけるパチスロ機 1 の主要な構成について説明する。図 1 は、本実施形態におけるパチスロ機 1 の機能フローを示す図である。パチスロ機 1 では、図 1 に示した各手段が必要な処理を実行し、各々が担う機能が発揮されることにより、遊技者による遊技の実行を可能としている。

【0017】

<投入操作検出手段>

投入操作検出手段は、遊技者によるメダルやコインなどの遊技媒体の投入操作を検出する。所定数の遊技媒体（例えば、3枚のメダル）の投入操作が検出されると、後述する開始操作検出手段による開始操作の検出が許可される。また、後述する図柄表示手段において、予め定められた入賞ラインが有効化される（以下、有効化された入賞ラインを「有効ライン」という。）。本実施形態において、遊技者によるメダルの投入を検出するメダルセンサ 35S 及びメダルセンサ 35S からの信号を受信する主制御回路 41 は、投入操作検出手段を構成する。なお、検出可能な遊技媒体の種類は、メダルに限られるものではなく、コインやトークン、遊技球、若しくはこれらと同等の価値を有する電磁的遊技媒体などを含むものとする。

【0018】

<開始操作検出手段>

開始操作検出手段は、遊技者による開始操作を検出する。開始操作が検出されると、後述する図柄表示手段による図柄の変動表示が開始される。また、後述する内部当籤役決定手段が内部当籤役を決定する際に用いられる乱数値が、予め定められた数値範囲内（例えば、0～65535）から抽出される。また、後述する演出制御手段が演出を決定する際に用いられる演出用乱数値が、予め定められた数値範囲内（例えば、0～32767）から抽出される。本実施形態において、遊技者によるスタートレバー 16 の操作を検出するスタートスイッチ 16S 及びスタートスイッチ 16S からの信号を受信する主制御回路 41 は、開始操作検出手段を構成する。なお、抽出される乱数値の種類、個数、数値範囲については、これに限られるものではなく、遊技において必要となる個数の乱数値を、所定の数値範囲内から抽出することができるものとする。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

< 内部当籤役決定手段 >

内部当籤役決定手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、予め定められた複数の役の中から内部当籤役を決定する。すなわち、内部当籤役の決定により、有効ラインに表示されることが許可される図柄の組合せが決定される。本実施形態において、各種のテーブルを参照し、抽出された乱数値に基づいて内部抽籤処理を実行する主制御回路 4 1 は、内部当籤役決定手段を構成する。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、ボーナスの作動など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。

【 0 0 2 0 】

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、「ロック」（又は、「フリーズ」）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、「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。

【 0 0 2 1 】

ここで、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、「ロック」を行うか否かを決定することができる。この場合、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「ロック」を行うか否かを決定することとしてもよい。

【 0 0 2 2 】

< 図柄表示手段 >

図柄表示手段は、複数の図柄を複数列に変動表示する。すなわち、開始操作検出手段により開始操作が検出されると、図柄の変動表示を開始し、後述する停止制御手段により停止制御が実行されると、図柄の変動表示を終了する。本実施形態において、複数のリール 3 L、3 C、3 R、及び表示窓 4 は、図柄表示手段を構成する。なお、図柄表示手段は、これに限られるものではなく、例えば、複数の図柄画像を複数列に変動表示する図柄画像表示手段（例えば、画像表示装置）などであってもよい。

【 0 0 2 3 】

< 停止操作検出手段 >

停止操作検出手段は、遊技者による停止操作を検出する。停止操作が検出されると、後述する停止制御手段により図柄表示手段による図柄の変動表示が停止される。本実施形態において、遊技者によるストップボタン 1 7 L、1 7 C、1 7 R の操作を検出するストップスイッチ 1 7 S 及びストップスイッチ 1 7 S からの信号を受信する主制御回路 4 1 は、停止操作検出手段を構成する。

【 0 0 2 4 】

なお、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。

【 0 0 2 5 】

< 停止制御手段 >

停止制御手段は、図柄表示手段における図柄の変動表示の停止を制御する。すなわち、

10

20

30

40

50

停止操作検出手段により停止操作が検出されると、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設定された停止制御情報に基づいて、図柄表示手段における図柄の変動表示を停止制御する。本実施形態において、遊技者によりストップボタン17L、17C、17Rが操作されると、各種の停止制御情報を参照し、対応するリール3L、3C、3Rの回転を停止制御するリール停止制御処理を実行する主制御回路41は、停止制御手段を構成する。

【0026】

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(190msec又は75msec)内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、上記規定時間内でのリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。規定期間が190msec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75msec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。

10

【0027】

停止制御手段は、内部当籤役の決定により、表示が許可されている図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるように最大滑り駒数の範囲でリールの回転を停止する。

【0028】

その一方で、内部当籤役の決定により、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。

20

【0029】

また、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(例えば、複数のストップボタンが操作された順番)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。

【0030】

<入賞判定手段>

入賞判定手段は、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて、入賞があるか否かの判定を行う。すなわち、停止制御手段により図柄の変動表示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。本実施形態において、図柄組合せテーブルなどを参照し、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに基づいて入賞検索処理を実行する主制御回路41は、入賞判定手段を構成する。

30

【0031】

<利益付与手段>

利益付与手段は、入賞判定手段により入賞があると判定されると、入賞した図柄の組合せに応じた利益を付与する。すなわち、図柄表示手段に表示された図柄の組合せに応じて、対応する利益を遊技者に付与する。本実施形態において、入賞検索処理の結果に基づいてメダル払出処理などを実行する主制御回路41は、利益付与手段を構成する。なお、付与される利益が、副制御回路42の制御によって付与されるものである場合には、副制御回路42が、利益付与手段を構成する。

40

【0032】

ここで、利益付与手段により付与される利益としては、メダルの払出、今回の遊技と同じ数量の遊技媒体が自動で投入され、再度遊技を行えることとなる再遊技の作動、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態(リプレイタイム)の作動、メダルの払出に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる特別遊技状態(ボーナス)の作動、遊技者に適切な停止操作の情報を報知することにより、メダルの払出に係る内部当籤役の入賞確率が高くなる特定遊技状態(アシストタイム)の作動などを挙げることができる。なお、利益付与手段が付与する利益はこれに限られるものではない。

50

【 0 0 3 3 】

このように、パチスロ機においては、投入操作検出手段によって遊技者の投入操作が検出され、開始操作検出手段によって遊技者の開始操作が検出されると、内部当籤役決定手段によって内部当籤役などが決定されるとともに、図柄表示手段による図柄の変動表示が開始される。そして、停止操作検出手段によって遊技者の停止操作が検出されると、停止制御手段によって図柄表示手段による図柄の変動表示が停止制御され、図柄表示手段に表示された図柄の組合せが、入賞判定手段によって入賞に係る図柄の組合せであると判定されると、利益付与手段によってその図柄の組合せに応じた利益が付与される。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。

【 0 0 3 4 】

< 演出制御手段 >

演出制御手段は、抽出された演出用乱数値と、その他の情報(例えば、内部当籤役に関する情報)とに基づいて抽籤を行い、複数種類の演出の中から今回実行するものを決定する。また、演出制御手段は、決定された演出が適切に実行されるように、後述する演出実行手段を制御する。本実施形態において、各種のテーブルを参照し、少なくとも抽出された演出用乱数値に基づいて演出内容を決定するとともに、決定された演出内容に従った演出を実行させる副制御回路42は、演出制御手段を構成する。なお、上述の「ロック」も演出の一態様であることができる。この場合には、主制御回路41が、演出制御手段を構成する。

【 0 0 3 5 】

また、演出制御手段は、所定の報知条件が満たされると、遊技者に対して遊技に必要な情報(例えば、停止操作順序に関する情報や遊技履歴に関する情報)を報知するための演出を決定する。この場合、演出制御手段は、報知制御手段とも言う。

【 0 0 3 6 】

< 演出実行手段 >

演出実行手段は、演出制御手段により決定された演出を実行する。すなわち、視覚に訴える演出を実行する表示装置やランプ、聴覚に訴える演出を実行するスピーカ、触覚に訴える演出を実行する演出ボタンなどの演出に用いられる各種のデバイスを意味する。本実施形態において、液晶表示装置11、ランプ群21、スピーカ20L、20Rは、演出実行手段を構成する。なお、演出実行手段は、これらに限られるものではなく、例えば、パチスロ機の前面側から視認可能な位置に設けられる可動体(役物)であってもよいし、複数のリール(例えば、リール3L、3C、3R)を通常の図柄の変動表示態様とは異なる演出態様で変動表示させることによって演出を実行するものであってもよい。

【 0 0 3 7 】

また、演出実行手段は、演出制御手段によって、遊技者に対して遊技に必要な情報(例えば、停止操作順序に関する情報や遊技履歴に関する情報)を報知するための演出が決定された場合には、遊技者に対してその情報の報知を実行する。この場合、演出実行手段は、報知手段とも言う。

【 0 0 3 8 】

[パチスロ機の構造]

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

【 0 0 3 9 】

図2は、本実施形態のパチスロ機の外部構造を示す斜視図であり、図3は、本実施形態の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、本実施形態の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、本実施形態の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、本実施形態の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。

【 0 0 4 0 】

このパチスロ機 1 は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、若しくは付与される遊技価値の情報を記憶したカードなど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。

【0041】

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、リールや回路基板などを収容する本体であるキャビネット 2 a と、キャビネット 2 a に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア 2 b とを有している。キャビネット 2 a 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。

【0042】

フロントドア 2 b 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 2 a 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。

【0043】

また、図 3 に示すように、キャビネット 2 a の内部には、3 つのリール 3 L、3 C、3 R が横並びに設けられている。以下、各リール 3 L、3 C、3 R を、それぞれ左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R という。各リール 3 L、3 C、3 R 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。

【0044】

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 3 L、3 C、3 R に描かれた図柄を表示する表示窓 4 L、4 C、4 R を含む表示部（表示画面）11 a を備える。本実施形態では、表示窓 4 L、4 C、4 R を含む表示部 11 a の全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【0045】

表示窓 4 L、4 C、4 R は、例えばアクリル板などの透明な部材で形成されている。この表示窓 4 L、4 C、4 R 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、且つ、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 4 L、4 C、4 R を介して、表示窓 4 L、4 C、4 R 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。

【0046】

本実施形態では、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、リール毎に上段、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、本実施形態では、左リール 3 L の上段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R の下段領域を結ぶライン（クロスダウンライン）、及び左リール 3 L の下段領域、中リール 3 C の中段領域、及び、右リール 3 R の上段領域を結ぶライン（クロスアップライン）を、入賞か否かの判定を行う入賞ラインとして定義する。

【0047】

フロントパネル 10 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 11 を覆う大きさに設定されている。このフロントパネル 10 は、液晶表示装置 11 の表示部 11 a 側に重畳して配置され、液晶表示装置 11 の表示部 11 a を露出させるパネル開口 101 a を有する装飾枠 101 と、装飾枠 101 の前面を覆う保護カバー 102（図 2 及び図 5 参照）とを有している。

【0048】

10

20

30

40

50

図5に示すように、装飾枠101は、パネル開口101aを有する矩形の枠状に形成されている。この装飾枠101は、上枠部111、下枠部112、左枠部113、及び、右枠部114を有している。装飾枠101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、射出ゲートの位置などを調整するとよい。

【0049】

上枠部111には、前方に開口する複数の上係合孔111aが設けられている。複数の上係合孔111a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111aには、保護カバー102の後述する上係合片126が挿入される。

【0050】

また、左枠部113には、前方に開口する複数の左係合孔113aが設けられており、右枠部114には、前方に開口する複数の右係合孔114aが設けられている。複数の左係合孔113a及び右係合孔114a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113a及び右係合孔114aには、保護カバー102の後述する左係合片127及び右係合片128が挿入される。

【0051】

また、図5に示すように、保護カバー102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121と、上方を向く上面部122と、下方を向く下面部123と、側方を向く左側面部124及び右側面部125とを有している。

【0052】

前面部121の下部には、後述する演出用スイッチ22L、22Rを露出させるためのスイッチ用切り欠き121a、121bが形成されている。これらスイッチ用切り欠き121a、121bは、演出用スイッチ22L、22Rの外形に応じた円弧状に形成されている。

【0053】

上面部122の端面には、複数の上係合片126が設けられている。複数の上係合片126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126の上面(一方の平面)には、係合突条126aが設けられている。

【0054】

上係合片126を装飾枠101の複数の上係合孔111aに挿入すると、係合突条126aが、装飾枠101の上枠部111に係合し、保護カバー102が装飾枠101から外れないようにすることができる。

【0055】

保護カバー102の左側面部124及び右側面部125は、前後方向の中間部で前面部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。

【0056】

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。

【0057】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

また、左側面部 1 2 4 には、右側面部 1 2 5 の装飾部 1 2 5 a と同様の装飾部（不図示）が設けられている。左側面部 1 2 4 の装飾部（不図示）は、装飾枠 1 0 1 の左係合孔 1 1 3 a 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 1 2 4 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。

【 0 0 5 9 】

また、図 3 ~ 図 5 に示すように、装飾枠 1 0 1 には、ランプ群 2 1 と、演出用スイッチ 2 2 L、2 2 R が設けられている。ランプ群 2 1 は、例えば、図 3 中のランプ 2 1 a、2 1 b を含む。このランプ群 2 1 は、LED (Light Emitting Diode) など構成され、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 2 2 L、2 2 R は、それぞれ装飾枠 1 0 1 の左右の側部に設けられている。

10

【 0 0 6 0 】

また、装飾枠 1 0 1 には、中央可動ユニット 1 0 5 と、左可動ユニット 1 0 6 と、右可動ユニット 1 0 7 とが取り付けられている。

【 0 0 6 1 】

中央可動ユニット 1 0 5 は、装飾枠 1 0 1 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 3 0 9 を有している。中央可動ユニット 1 0 5 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 3 0 9 を、左右方向に延びる軸を中心に回動させるとともに、装飾カバー 3 6 4 の下方から下降させる。これにより、可動部品 3 0 9 は、液晶表示装置 1 1 の表示部 1 1 a の一部を覆う演出位置（図 4 参照）まで移動する。

20

【 0 0 6 2 】

ここで、図 4 に示すように、可動部品 3 0 9 は、キャラクタ部 3 2 3、アーチカバー 3 2 4、発光表示部 3 2 5 により構成され、可動部品 3 0 9 が演出位置に配置されると、キャラクタ部 3 2 3、アーチカバー 3 2 4、発光表示部 3 2 5 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 3 2 4 及び発光表示部 3 2 5 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 3 2 5 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。

30

【 0 0 6 3 】

左可動ユニット 1 0 6 は、装飾枠 1 0 1 内の左側方に配置されており、後述する左扉 1 8 8 を有している。また、右可動ユニット 1 0 7 は、装飾枠 1 0 1 内の右側方に配置されており、後述する右扉 1 8 9 を有している。左扉 1 8 8 及び右扉 1 8 9 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いる。

【 0 0 6 4 】

左可動ユニット 1 0 6 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 1 8 8 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 1 0 7 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 1 8 9 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 1 8 8 と右扉 1 8 9 のいずれか一方を回動させてもよく、左扉 1 8 8 と右扉 1 8 9 の両方を回動させてもよい。

40

【 0 0 6 5 】

また、図 2 に示すように、腰部パネル 1 2 には、台座部 1 3 が形成されている。この台座部 1 3 には、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口 1 4、MAX ベットボタン 1 5 A、1 B E T ボタン 1 5 B、スタートレバー 1 6、ストップボタン 1 7 L、1 7 C、1 7 R、精算ボタン 1 8）が設けられている。

【 0 0 6 6 】

メダル投入口 1 4 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

50

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、所定枚数を越えた分は、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）。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

また、図 2 には示さないが、台座部 13 には、7セグメントLED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、クレジット数）などの情報をデジタル表示する。このように本実施形態では、7セグ表示器 6 は、クレジット数を遊技者に対して報知するクレジット報知手段として機能する。

【0070】

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 などが設けられている。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などの音を出力する。

【0071】

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、入賞の有無の判定などの、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。

【0072】

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 及び右リール 3R）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 61L、61C、61R のいずれか）に接続される。

【0073】

キャビネット 2a 内の下部には、多量のメダルを収容可能であり、且つ、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置 33（以下、ホッパー 33 という）が設けられている。また、キャビネット 2a 内における、ホッパー 33 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。

【0074】

フロントドア 2b 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 42（図 7 及び図 8 参照）を構成する副基板 32 が設けられている。副制御回路 42 は、映像の表示など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 42 の具体的な構成は後述する。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

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、セレクトア 3 5 が設けられている。セレクトア 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など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、セレクトア 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 6 】

[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、本実施形態の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、本実施形態の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。本実施形態におけるパチスロ機 1 は、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路 4 1、演出 (報知) に関する制御を行う副制御回路 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 7 】

< 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 8 】

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 9 】

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、内部抽籤テーブルなどのデータテーブル、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などが記憶されている。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など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 8 0 】

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、発生された乱数の中から 1 つの値を抽出する。

【 0 0 8 1 】

マイクロコンピュータ 5 0 の入力ポートには、各種スイッチ及びセンサなどが接続される。メイン CPU 5 1 は、各種スイッチなどからの入力信号を受けて、ステッピングモータ 6 1 L、6 1 C、6 1 R などの周辺装置の動作を制御する。

【 0 0 8 2 】

ストップスイッチ 1 7 S は、左ストップボタン 1 7 L、中ストップボタン 1 7 C、右ストップボタン 1 7 R 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 1 6 S は、スタートレバー 1 6 が遊技者により操作されたこと (開始操作) を検出する。精算スイッチ 1 8 S は、精算ボタンが遊技者により押されたことを検出する。

【 0 0 8 3 】

メダルセンサ 3 5 S は、メダル投入口 1 4 に投入されたメダルがセレクトア 3 5 内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ 1 5 S は、ベットボタン (MAXベットボタ

10

20

30

40

50

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。

【0084】

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。

【0085】

ここで、マイクロコンピュータ50(メインCPU51)による7セグ表示器6の制御の概要について説明する。メインCPU51は、クレジット数に応じて7セグ表示器6の表示態様を制御する。具体的には、メインCPU51は、通常の状態においてはクレジット数を示す数値を単に点灯表示するように7セグ表示器6の表示を制御する一方で、クレジット数が所定数(例えば、5枚)未満の状態においてはクレジット数を示す数値を点滅表示するように7セグ表示器6の表示を制御する。遊技者にとってみれば、クレジット数の点滅表示からクレジット数が少なくなったことを把握でき、メダル投入口14に新たなメダルを投入することになる。

【0086】

ところで、遊技者によっては、遊技を行うのに必要な枚数のメダル(又は当該枚数+)を毎回投入する遊技者もいれば、多数のメダルを一度投入した後に貯留されているメダルを用いて遊技を行う遊技者もいる。前者の場合、投入されたメダルは貯留され難いため、クレジット数は基本的には所定数未満であることが多い。このような場合に、都度、クレジット数を点滅表示していたのでは煩わしいため、本実施形態のパチスロ機1では、クレジット数が特定数を超え十分な数まで増加した後に所定数未満になった場合に限り、クレジット数を点滅表示することとしている。前者の遊技者の場合にはクレジット数が特定数を超え難いため、このような制御により、クレジット数が少なくなったことに関する不要な報知を行ってしまうことを防止することができる。

【0087】

なお、クレジット数が十分な数まで増加したことを判定するための特定数については、遊技の状況に応じて適宜調整することができる。ここで、クレジット数は、遊技者によるメダルの投入、又は、遊技の結果としてメダルの払出に係る役に応じた図柄の組合せが表示されることで増加する。遊技者にとって不利な遊技状態(例えば、一般遊技状態)では、単位遊技において用いられる(ベットされる)メダルの枚数は、単位遊技において払い出されるメダルの枚数の期待値よりも多いため、クレジット数は、基本的には遊技者によるメダルの投入に応じて増加する。一方、遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、ボーナス遊技状態やARTなど)では、単位遊技において用いられるメダルの枚数よりも、単位遊技において払い出されるメダルの枚数の期待値の方が大きいため、クレジット数は、遊技者がメダルを投入しなくても遊技の結果に応じて増加する。

【0088】

そこで、本実施形態では、遊技者のメダルの投入に応じてクレジット数が増加する場合には、特定数を例えば35枚(第1特定数)とし、有利状態中の遊技の結果に応じてクレジット数が増加する場合には、特定数を例えばクレジット可能な最大枚数である50枚(第2特定数)とする。そして、メインCPU51は、クレジット数が遊技の状況に応じた特定数に達した後に所定数未満の状態になると、クレジット数を示す数値を点滅表示するように7セグ表示器6の表示を制御する。

【0089】

このように本実施形態のパチスロ機1では、十分あったクレジット数が少なくなるとクレジット数を点滅表示し、遊技者に対してメダルの投入を促す。一方、メインCPU51は、点滅表示による報知の役割が終了すると、7セグ表示器6におけるクレジット数の点滅表示を点灯表示に戻す。一例として、点滅表示している状態で遊技者がメダルを新たに投入した場合、既に点滅表示による報知の役割は終了しているため、メインCPU51は、点滅表示を点灯表示に戻す。また、他の一例として、遊技者が精算ボタンを操作した場

10

20

30

40

50

合には、遊技者はその後遊技を終了する可能性が高く点滅表示による報知の役割は終了しているため、メインCPU51は、点滅表示を点灯表示に戻す。また、他の一例として、点滅表示している状態で遊技者が所定時間にわたり操作を行わない場合（例えば、デモ画面が表示された場合）には、これまでの状態を一度リセットするために、メインCPU51は、点滅表示を点灯表示に戻す。

【0090】

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つのステップモータ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毎に検出する。

10

【0091】

3つのステップモータ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、各ステップモータの駆動力は、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、各ステップモータに対して1回のパルスが出力される毎に、対応するリールは一定の角度で回転する。

【0092】

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プ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。

20

【0093】

ここで、各リールの回転角度の管理を具体的に説明する。各ステップ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毎に、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、リール毎に設けられる。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。

【0094】

すなわち、本実施形態では、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。

30

【0095】

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65は、ホッパー33の動作を制御する。また、払出完了信号回路66は、ホッパー33に設けられたメダル検出部33Sが行うメダルの検出を管理し、ホッパー33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。

【0096】

また、図示は省略しているが、マイクロコンピュータ50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41からのメダルの投入/払出枚数、遊技回数、ボーナスの作動有無情報など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など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、ランプなどによりボーナス作動を報知したりするものである。

40

【0097】

<副制御回路>

図7及び図8に示すように、副制御回路42は、主制御回路41と電氣的に接続され、主制御回路41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などの処理を行う。副制御回路42は、基本的には、図7に示すように、サブCPU81、サブROM8

50

2、サブRAM 83、レンダリングプロセッサ84、描画用RAM 85、及び、ドライバ86を含む。さらに、副制御回路42は、DSP (Digital Signal Processor) 90、オーディオRAM 91、A/D (Analog to Digital) 変換器92、アンプ93、中央可動ユニット駆動回路96、左可動ユニット駆動回路97、右可動ユニット駆動回路98、及び、回転灯駆動回路99を含む。

【0098】

サブCPU 81は、主制御回路41から送信されたコマンドに応じて、サブROM 82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 82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。

【0099】

プログラム記憶領域には、サブCPU 81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41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11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21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20L、20Rによる音の出力を制御するための音声制御タスクなどのプログラムが含まれる。

【0100】

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などの各種記憶領域が含まれる。

【0101】

サブRAM 83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41から送信される内部当籤役などの各種データを格納する格納領域などを有する。

【0102】

また、副制御回路42には、図7に示すように、液晶表示装置11、スピーカ20L、20R、ランプ群21、中央可動ユニット105、左可動ユニット106、右可動ユニット107、及び、回転灯543など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42により制御される。

【0103】

本実施形態では、サブCPU 81、レンダリングプロセッサ84、描画用RAM 85(フレームバッファを含む)及びドライバ86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11により表示される。

【0104】

また、サブCPU 81、DSP 90、オーディオRAM 91、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などの音をスピーカ20L、20Rにより出力する。さらに、サブCPU 81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。

【0105】

サブCPU 81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。

【0106】

また、サブCPU 81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CPU 81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CPU 81及び回転灯駆動回

10

20

30

40

50

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。

【0107】

[メインROMに記憶されているデータテーブル]

次に、図9～図13を参照して、メインROM52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。

【0108】

<図柄配置テーブル>

図9に示す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している。図柄配置テーブルは、21個の図柄位置「0」～「20」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

10

【0109】

図柄位置データ「0」～「20」は、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「0」～「20」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

【0110】

なお、本実施形態においては、図柄の種類として、「赤7」、「青7」、「黄7」、「リプレイ」、「ベル」及び「スイカ」が設定されているが、図柄の種類はこれに限られるものではない。また、図柄の配列や配置される図柄の個数についても、図9に示すものに限られない。

20

【0111】

<図柄組合せテーブル>

図10に示す図柄組合せテーブルは、3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。

【0112】

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。

30

【0113】

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33の駆動によるメダルの排出、又は、クレジット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。

【0114】

本実施形態においては、入賞役として、リプレイ、小役及びボーナスが規定されている。リプレイに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合(すなわち、リプレイに入賞した場合)には、メダルの払出はないが、再遊技の作動という利益が付与される。また、小役に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合(すなわち、小役に入賞した場合)には、上述の払出枚数に対応するメダルの払出という利益が付与される。また、ボーナスに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示された場合(すなわち、ボーナスに入賞した場合)には、メダルの払出はないが、ボーナスの作動という利益が付与される。

40

【0115】

図10に示すように、本実施形態においては、リプレイに係る図柄の組合せとして、「通常リプ」に係る図柄の組合せ、「リプレイ1」～「リプレイ6」に係る図柄の組合せが規定されている。

【0116】

50

また、図10に示すように、本実施形態においては、小役に係る図柄の組合せとして、「小役1」～「小役8」に係る図柄の組合せが規定されている。

【0117】

また、図10に示すように、本実施形態においては、ボーナスに係る図柄の組合せとして、「BB1」～「BB3」に係る図柄の組合せが規定されている。

【0118】

また、図10に示すように、本実施形態においては、上述の他に、「RT0移行図柄1」及び「RT0移行図柄2」に係る図柄の組合せも規定されている。この「RT0移行図柄1」及び「RT0移行図柄2」に係る図柄の組合せは、入賞に係る図柄の組合せ（入賞役）ではないが、これら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、RT遊技状態をRT0に移行させる契機となる図柄の組合せであるため、図柄組合せテーブルによって規定されるものである。

10

【0119】

なお、本実施形態においては、上述の各図柄の組合せについて説明しているが、図柄組合せテーブルに規定される図柄の組合せはこれに限られるものではない。また、パチスロ機1が、各図柄の組合せを識別可能であればよく、図柄組合せテーブルを設けないこととしてもよい。

【0120】

<内部抽籤テーブル>

図11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）毎にメインROM52に格納されている。しかしながら、本実施形態においては、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。

20

【0121】

本実施形態では、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。

【0122】

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。

30

【0123】

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。

【0124】

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。

40

【0125】

すなわち、データポイントは、図12に示す小役・リプレイ用当籤役決定テーブル及び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。

【0126】

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「0～65535」から抽出される乱数値に、各当籤番号に応じた抽

50

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、当籤番号毎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 2 7 】

（通常用内部抽籤テーブル）

図 1 1 の（ a ）に示すように、ボーナス遊技状態以外の遊技状態である一般遊技状態（以下、「通常遊技状態」ともいう。）で参照される通常用内部抽籤テーブルは、R T 0 遊技状態（R T 0 ）における各当籤番号の抽籤値を規定している。なお、R T 遊技状態が移行した場合には、後述の通常用抽籤値変更テーブルが参照され、リプレイの抽籤に係る当籤番号「 1 」～「 5 」の抽籤値が変更される。

10

【 0 1 2 8 】

（通常用抽籤値変更テーブル）

図 1 1 の（ b ）に示すように、通常遊技状態で参照される通常用抽籤値変更テーブルは、R T 1 遊技状態（R T 1 ）～R T 4 遊技状態（R T 4 ）における、リプレイの抽籤に係る当籤番号「 1 」～「 5 」の抽籤値を規定している。

【 0 1 2 9 】

後述する内部抽籤処理においては、まず、遊技状態がボーナス遊技状態であるか通常遊技状態であるかが判断され、ボーナス遊技状態であれば、後述のボーナス用内部抽籤テーブルを参照することが決定され、このボーナス用内部抽籤テーブルに規定された抽籤値に基づいて抽籤が行われる。一方、通常遊技状態であれば、上述の通常用内部抽籤テーブルを参照することが決定されるとともに、現在のR T 遊技状態に応じて、当籤番号「 1 」～「 5 」の抽籤値が適宜変更され、その変更後の通常用内部抽籤テーブルに規定された抽籤値に基づいて抽籤が行われることとなる。

20

【 0 1 3 0 】

このように、本実施形態においては、R T 遊技状態毎に内部抽籤テーブルそのものを規定することなく、抽籤値の変更が必要な部分のみを通常用抽籤値変更テーブルとして規定することとしているため、メインROM 5 2 の記憶領域に記憶される情報量を削減することができる。なお、図 1 1 の（ a ）及び（ c ）に示すように、R T 0 遊技状態（R T 0 ）とR T 3 遊技状態（R T 3 ）の当籤番号「 1 」～「 5 」の抽籤値が同一である場合、R T 3 遊技状態（R T 3 ）に係る抽籤値変更テーブルを規定しないように構成することもできる。この場合、メインROM 5 2 の記憶領域に記憶される情報量を削減しつつも、メインCPU 5 1 によって異なるR T 遊技状態であると認識可能にすることができるため、例えば、R T 0 遊技状態（R T 0 ）とR T 3 遊技状態（R T 3 ）とで「ロック」の抽籤確率を異ならせたい場合であっても、メインROM 5 2 の記憶領域に記憶される情報量が不必要に増大してしまうことを防止することができる。

30

【 0 1 3 1 】

また、本実施形態においては、R T 2 遊技状態（R T 2 ）とR T 4 遊技状態（R T 4 ）の当籤番号「 1 」、「 2 」及び「 4 」の抽籤値を同一とし、当籤番号「 3 」及び「 5 」の抽籤値を異なるものとしているが、これに限られるものではなく、当籤番号「 1 」～「 5 」の抽籤値を同一としてもよい。この場合には、R T 2 遊技状態（R T 2 ）とR T 4 遊技状態（R T 4 ）とで同一の抽籤値変更テーブルが選択されるように規定することができる。この場合にも、上記と同様の効果を奏することとなる。

40

【 0 1 3 2 】

（ボーナス用内部抽籤テーブル）

図 1 1 の（ c ）に示すように、ボーナス遊技状態で参照されるボーナス用内部抽籤テーブルは、ボーナス遊技状態における各当籤番号の抽籤値を規定している。なお、本実施形態においては、ボーナス遊技状態であるB B 遊技状態（B B 1 ～ 3 のいずれかの作動中）は常にR B 遊技状態（R B の作動中）となっているため、ボーナス用内部抽籤テーブルは、R 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 3 3 】

50

< 小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル >

図12の(a)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。

【0134】

ここで、図12の(a)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。

【0135】

なお、本実施形態においては、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、以下においては、後者を内部当籤役と定義して説明する。

【0136】

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。

【0137】

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」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、「通常リブ」が対応付けられている。

【0138】

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+リプレイ1+リプレイ5」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、「通常リブ」、「リプレイ1」及び「リプレイ5」が対応付けられている。

【0139】

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+リプレイ2+リプレイ5」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、「通常リブ」、「リプレイ2」及び「リプレイ5」が対応付けられている。

【0140】

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+リプレイ3+リプレイ6」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、「通常リブ」、「リプレイ3」及び「リプレイ6」が対応付けられている。

【0141】

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、「通常リブ+リプレイ4+リプレイ6」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、「通常リブ」、「リプレイ4」及び「リプレイ6」が対応付けられている。

【0142】

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」~「13」は、内部当籤役として、「小役1」~「小役8」をそれぞれ示すものであり、入賞が許可される図柄の組合せ(入賞作動フラグ)として、「小役1」~「小役8」がそれぞれ対応付けられている。

【0143】

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、「小役1~8」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、「小役1」~「小役8」が対応付けられて

10

20

30

40

50

いる。すなわち、小役・リプレイ用データポインタ「14」は、規定されている小役に係る図柄の組合せの全ての入賞が許可されるものとなっている。

【0144】

<ボーナス用内部当籤役決定テーブル>

図12の(b)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タに対して、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。

【0145】

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タ「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タ「1」は、内部当籤役として、「BB1」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、「BB1」が対応付けられている。

10

【0146】

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タ「2」は、内部当籤役として、「BB2」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、「BB2」が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タ「3」は、内部当籤役として、「BB3」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、「BB3」が対応付けられている。

【0147】

ここで、内部当籤役「BB1」～「BB3」は、いわゆる「持越役」であり、「BB1」～「BB3」のいずれかが内部当籤役として決定された場合には、対応する図柄の組合せが入賞するまで、その当籤が保持される。この持越役の当籤が保持されている(持ち越されている)状態は、「持越状態」や「フラグ間」と称される。一方、上述の小役やリプレイに係る内部当籤役は、その当籤した単位遊技において、対応する図柄の組合せが入賞しなかった場合には、クリアされ、次回遊技まで持ち越されることはない。

20

【0148】

<リール停止初期設定テーブル>

図13に示すリール初期設定テーブルは、遊技状態毎に、当籤番号に応じたリール停止制御情報群が対応付けられている。

30

【0149】

リール停止制御情報群は、回転中の左リール3L、中リール3C、右リール3Rについて、停止操作タイミング及び停止操作順序に基づいて、最終的に停止させる図柄位置を決定するために用いられる各種の停止制御情報のまとまりを示すものである。

【0150】

例えば、内部抽籤の結果、「通常リプ+リプレイ1+リプレイ5」の内部当籤役(当籤番号2)が決定された場合には、リール停止制御情報群2が設定される。

【0151】

ここで、リール停止制御情報群2には、後述の図14に示すように、第1停止操作が、左リール3Lに対してなされたときには、「通常リプ」や「リプレイ1」よりも「リプレイ5」が優先的に入賞することとなる停止制御情報、第1停止操作が、中リール3Cに対してなされたときには、「通常リプ」や「リプレイ5」よりも「リプレイ1」が優先的に入賞することとなる停止制御情報、及び、第1停止操作が、右リール3Rに対してなされたときには、「リプレイ1」や「リプレイ5」よりも「通常リプ」が優先的に入賞することとなる停止制御情報が含まれており、いずれのリールが第1停止されるか(第1停止操作されるか)に応じて、リール停止制御情報群の中から最も適切な停止制御情報を選択し、選択停止制御情報に応じて停止制御が行われることとなる。

40

【0152】

なお、リール停止制御情報群に含まれる停止制御情報は、停止操作位置(すなわち、ストップボタンが操作された際に、所定位置にある図柄位置)に対する停止位置(すなわち

50

、実際に停止する図柄位置)を直接的に定めるもの(すなわち、滑り駒数を何駒とするかを規定する情報)であってもよく、間接的に定めるもの(すなわち、最大滑り駒数の範囲内で最も適切な滑り駒数を検索するため条件を規定する情報)であってもよい。

【0153】

また、図13においては、持越状態(フラグ間)である場合のリール停止制御情報群については記載を省略しているが、持越状態(フラグ間)である場合には、専用のリール停止制御情報群が設定されることとしてもよく、「ハズレ」(小役・リプレイ用データポイントが「0」)の場合にのみ、リール停止制御情報群0に替えて、持ち越されているボーナスの種類(BB1~3のいずれか)に応じた持越状態(フラグ間)用のリール停止制御情報群が設定されることとしてよい。本実施形態においては、ボーナスとリプレイが重複当籤した場合、リプレイが優先的に入賞するように構成されているとともに、ボーナスと小役が重複当籤した場合、小役が優先的に入賞するように構成されているため、このように構成しても遊技者が特段の不利益を被ることはない。

10

【0154】

[内部当籤役と停止操作順序などとの対応関係]

次に、図14を参照して、パチスロ機1における内部当籤役と停止操作順序などとの対応関係について説明する。なお、本実施形態においては、一例として、停止操作順序が3択(第1停止操作が、左リール3L、中リール3C、又は右リール3Rのいずれであるか)の場合について説明するが、これに限られるものではなく、最大6択(第1停止操作が、左リール3L、中リール3C、又は右リール3Rのいずれであるか、及び、第2停止操作が、第1停止操作で停止操作されたリールを除く、いずれのリールについてされたか)の範囲内で適宜設定することができる。

20

【0155】

図13に示したように、内部抽籤の結果、「通常リブ」の内部当籤役(当籤番号1)が決定された場合には、リール停止制御情報群1が設定される。そして、図14に示すように、リール停止制御情報群1に基づいて停止制御が行われる場合、第1停止リールがいずれのリールであっても、「通常リブ」が入賞することとなる。

【0156】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「通常リブ+リプレイ1+リプレイ5」の内部当籤役(当籤番号2)が決定された場合には、リール停止制御情報群2が設定される。そして、図14に示すように、リール停止制御情報群2に基づいて停止制御が行われる場合、第1停止リールが左リール3Lである場合には、「リプレイ5」が入賞し、第1停止リールが中リール3Cである場合には、「リプレイ1」が入賞し、第1停止リールが右リール3Rである場合には、「通常リブ」が入賞することとなる。

30

【0157】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「通常リブ+リプレイ2+リプレイ5」の内部当籤役(当籤番号3)が決定された場合には、リール停止制御情報群3が設定される。そして、図14に示すように、リール停止制御情報群3に基づいて停止制御が行われる場合、第1停止リールが左リール3Lである場合には、「リプレイ5」が入賞し、第1停止リールが中リール3Cである場合には、「通常リブ」が入賞し、第1停止リールが右リール3Rである場合には、「リプレイ2」が入賞することとなる。

40

【0158】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「通常リブ+リプレイ3+リプレイ6」の内部当籤役(当籤番号4)が決定された場合には、リール停止制御情報群4が設定される。そして、図14に示すように、リール停止制御情報群4に基づいて停止制御が行われる場合、第1停止リールが左リール3Lである場合には、「リプレイ6」が入賞し、第1停止リールが中リール3Cである場合には、「リプレイ3」が入賞し、第1停止リールが右リール3Rである場合には、「通常リブ」が入賞することとなる。

【0159】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「通常リブ+リプレイ4+リプレイ6

50

」の内部当籤役（当籤番号5）が決定された場合には、リール停止制御情報群5が設定される。そして、図14に示すように、リール停止制御情報群3に基づいて停止制御が行われる場合、第1停止リールが左リール3Lである場合には、「リプレイ6」が入賞し、第1停止リールが中リール3Cである場合には、「通常リプ」が入賞し、第1停止リールが右リール3Rである場合には、「リプレイ4」が入賞することとなる。

【0160】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「小役1」の内部当籤役（当籤番号6）が決定された場合には、リール停止制御情報群6が設定される。そして、図14に示すように、リール停止制御情報群6に基づいて停止制御が行われる場合、第1停止リールが

10

【0161】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「小役2」の内部当籤役（当籤番号7）が決定された場合には、リール停止制御情報群7が設定される。そして、図14に示すように、リール停止制御情報群7に基づいて停止制御が行われる場合、第1停止リールが

【0162】

なお、正解位置は、最大滑り駒数の範囲内で、有効ライン上に入賞に係る図柄の組合せ

20

【0163】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「小役3」の内部当籤役（当籤番号8）が決定された場合には、リール停止制御情報群8が設定される。そして、図14に示す

30

【0164】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「小役4」の内部当籤役（当籤番号9）が決定された場合には、リール停止制御情報群9が設定される。そして、図14に示す

40

【0165】

また、図13に示したように、内部抽籤の結果、「小役5」の内部当籤役（当籤番号10）が決定された場合には、リール停止制御情報群10が設定される。そして、図14に示す

50

りこぼしが発生した場合)には、R T 0 移行図柄 2 が表示されることとなる。

【 0 1 6 6 】

また、図 1 3 に示したように、内部抽籤の結果、「小役 6」の内部当籤役(当籤番号 1 1)が決定された場合には、リール停止制御情報群 1 1 が設定される。そして、図 1 4 に示すように、リール停止制御情報群 1 1 に基づいて停止制御が行われる場合、第 1 停止リールがいずれのリールであっても、右リール 3 R において、図柄「青 7」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役 6」が入賞することとなる。一方、右リール 3 R において、図柄「青 7」の正解位置で停止操作が行われなかった場合(すなわち、小役 6 のとりこぼしが発生した場合)には、R T 0 移行図柄 2 が表示されることとなる。

【 0 1 6 7 】

また、図 1 3 に示したように、内部抽籤の結果、「小役 7」の内部当籤役(当籤番号 1 2)が決定された場合には、リール停止制御情報群 1 2 が設定される。そして、図 1 4 に示すように、リール停止制御情報群 1 2 に基づいて停止制御が行われる場合、第 1 停止リールがいずれのリールであっても、右リール 3 R において、図柄「黄 7」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役 7」が入賞することとなる。一方、右リール 3 R において、図柄「黄 7」の正解位置で停止操作が行われなかった場合(すなわち、小役 7 のとりこぼしが発生した場合)には、R T 0 移行図柄 2 が表示されることとなる。

【 0 1 6 8 】

また、図 1 3 に示したように、内部抽籤の結果、「小役 8」の内部当籤役(当籤番号 1 3)が決定された場合には、リール停止制御情報群 1 3 が設定される。そして、図 1 4 に示すように、リール停止制御情報群 1 3 に基づいて停止制御が行われる場合、第 1 停止リールがいずれのリールであっても、「小役 8」が入賞することとなる。なお、「小役 8」の内部当籤役は、当籤番号「1 4」~「1 6」においても決定されるが、上述の通り、「B B 1」~「B B 3」よりも「小役 8」が優先的に入賞するように停止制御が行われるため、この場合にも、「小役 8」に単独当籤したときと同様の停止制御が行われることとなる。

【 0 1 6 9 】

なお、本実施形態においては、リプレイに係る内部当籤役(当籤番号 1 ~ 5)について、停止操作順序によって入賞役が異なるように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、いずれかのリールにおいて、正解位置で停止操作が行われたか否かに基づいて、入賞役を異ならせることとしてもよい。

【 0 1 7 0 】

また、本実施形態においては、小役に係る内部当籤役の一部(当籤番号 7 ~ 1 2)について、予め定められたリールにおいて、正解位置で停止操作が行われたか否かに基づいて、入賞役が異なるように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、停止操作順序によって入賞役を異ならせることとしてもよい。

【 0 1 7 1 】

すなわち、特定の役について、停止操作の態様(停止操作順序や停止操作タイミング)に応じて入賞(表示)させる図柄の組合せを異ならせ、その停止操作の態様の報知の有無によって遊技者に付与される利益を異ならせることができる全ての手法は本発明に適用することができるものとする。

【 0 1 7 2 】

[R T 遊技状態の遷移]

次に、図 1 5 を参照して、パチスロ機 1 における R T 遊技状態の遷移について説明する。図 1 5 の (a) は、本実施形態におけるパチスロ機 1 の R T 遊技状態の遷移フローを示す図であり、図 1 5 の (b) は、本実施形態におけるパチスロ機 1 の R T 遊技状態の移行条件を示す図である。なお、本実施形態においては、一例として、5 個の R T 遊技状態 (R T 0 ~ R T 4) がある場合について説明するが、これに限られるものではない。

【 0 1 7 3 】

図 1 5 に示すように、R T 0 から R T 1 へは、リプレイ 1 の入賞(移行条件 1 の成立)

10

20

30

40

50

によって移行し、R T 1 から R T 2 へは、リプレイ 2 の入賞（移行条件 2 の成立）によって移行する。ここで、図 1 1 に示したように、R T 0 は、相対的にリプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低く、R T 2 は、相対的にリプレイに係る内部当籤役が高い。すなわち、R T 0 は、遊技者にとって不利な R T 遊技状態であり、R T 2 は、遊技者にとって有利な R T 遊技状態である。

【 0 1 7 4 】

また、R T 1 は、R T 0 よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は高いが、R T 2 よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は低い。その意味で、遊技者にとって依然不利な R T 遊技状態であるとも言えるが、リプレイ 2 を含む内部当籤役（当籤番号 3 ）が抽籤される状態である（図 1 1 参照）ことから、遊技者にとって有利な R T 遊技状態である R T 2 の準備状態であるとも言える。

10

【 0 1 7 5 】

また、図 1 5 に示すように、R T 3 から R T 1 へは、リプレイ 3 の入賞（移行条件 3 の成立）によって移行し、R T 1 から R T 4 へは、リプレイ 4 の入賞（移行条件 4 の成立）によって移行する。ここで、図 1 1 に示したように、R T 3 は、相対的にリプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低く、R T 4 は、相対的にリプレイに係る内部当籤役が高い。すなわち、R T 3 は、遊技者にとって不利な R T 遊技状態であり、R T 4 は、遊技者にとって有利な R T 遊技状態である。

【 0 1 7 6 】

また、R T 1 は、R T 3 よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は高いが、R T 4 よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率は低い。その意味で、遊技者にとって依然不利な R T 遊技状態であるとも言えるが、リプレイ 4 を含む内部当籤役（当籤番号 5 ）が抽籤される状態である（図 1 1 参照）ことから、遊技者にとって有利な R T 遊技状態である R T 4 の準備状態であるとも言える。

20

【 0 1 7 7 】

また、図 1 5 に示すように、R T 1 ~ R T 4 において、R T 0 移行図柄（R T 0 移行図柄 1 又は R T 0 移行図柄 2 ）が表示される（移行条件 5 が成立する）と、R T 0 へ移行する。すなわち、遊技者にとって有利な R T 遊技状態（R T 2 又は R T 4 ）にある場合であっても、「小役 2 」 ~ 「小役 7 」をとりこぼした場合（図 1 4 参照）には、遊技者にとって不利な R T 遊技状態（R T 0 ）に移行（転落）することとなる。

30

【 0 1 7 8 】

また、図 1 5 に示すように、R T 0 ~ R T 2、及び R T 4 において、リプレイ 5 又はリプレイ 6 に入賞する（移行条件 6 が成立する）と、R T 3 へ移行する。すなわち、遊技者にとって有利な R T 遊技状態（R T 2 又は R T 4 ）にある場合であっても、リプレイ 5 又はリプレイ 6 に入賞した場合（図 1 4 参照）には、遊技者にとって不利な R T 遊技状態（R T 3 ）に移行（転落）することとなる。

【 0 1 7 9 】

また、図 1 5 に示すように、ボーナス遊技状態（B B 1 ~ 3 のいずれかの作動）が終了する（移行条件 7 が成立する）と、R T 0 へ移行する。また、図示は省略するが、設定値が変更されると、R T 0 へ移行する。その意味で、R T 0 は、初期 R T 遊技状態であるとも言える。なお、移行条件 7 については、ボーナス（B B 1 ~ 3 のいずれか）が内部当籤役として決定したことを移行条件としてもよく、ボーナス（B B 1 ~ 3 のいずれか）が入賞したことを移行条件としてもよい。また、移行条件 1 ~ 6 は、ボーナス（B B 1 ~ 3 のいずれか）が持ち越されていない場合にのみ成立し、ボーナス（B B 1 ~ 3 のいずれか）が持ち越されている場合には成立しない移行条件としてもよい。

40

【 0 1 8 0 】

[サブ R O M に記憶されているデータテーブル]

次に、図 1 6 を参照して、サブ R O M 8 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 8 1 】

50

< 通常中 A R T 1 抽籤テーブル >

図 16 の (a) に示すように、通常中に参照される通常中 A R T 1 抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、A R T 1 に非当籤であるか、又は当籤であるかについての抽籤値を規定している。なお、図 16 において通常中とは、後述する A R T 1 中、A R T 2 中、A R T 準備中及び A R T 当籤中以外の状態であって、サブ C P U 8 1 によって識別される状態すなわち、後述する A R T 非当籤中を示す。

【 0 1 8 2 】

例えば、内部当籤役が「小役 8」である場合に、抽出された演出用乱数値が「10000」であれば、「10000」から「24576」を減算して負の値となるため、A R T 1 に非当籤したことが決定される。一方、抽出された演出用乱数値が「30000」であれば、「30000」から「24576」を減算しても負の値とはならず、減算後の演出用乱数値「5424」から「8192」を減算して負の値となるため、A R T 1 に当籤したことが決定される。以下に示す抽籤テーブルについても同様の処理が行われる。

【 0 1 8 3 】

< A R T 1 中 A R T 2 抽籤テーブル >

図 16 の (b) に示すように、A R T 1 中に参照される A R T 1 中 A R T 2 抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、A R T 2 に非当籤であるか、又は当籤であるかについての抽籤値を規定している。ここで、A R T 1 中においては、後述する上乘せゲーム数の抽籤が行われなかわりに、A R T 2 の抽籤が行われることとなっている。なお、内部当籤役の欄に「リプレイ」と記載されているのは、リプレイに係る内部当籤役（当籤番号 1 ~ 5）の総称であるが、これに限られるものではなく、リプレイの種類毎に個別に抽籤値を規定することとしてもよい。

【 0 1 8 4 】

< 通常中 A R T 2 抽籤テーブル >

図 16 の (c) に示すように、通常中に参照される通常中 A R T 2 抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、A R T 2 に非当籤であるか、又は当籤であるかについての抽籤値を規定している。

【 0 1 8 5 】

< A R T 2 初期ゲーム数抽籤テーブル >

図 16 の (d) に示すように、A R T 2 の開始時に参照される A R T 2 初期ゲーム数抽籤テーブルは、設定値に応じて、A R T 2 の初期ゲーム数についての抽籤値を規定している。ここで、A R T 2 の開始時においては、設定値が高いほど、A R T 2 の初期ゲーム数が多くなる確率が高い。すなわち、パチスロ機 1 においては、設定値が高いほど、遊技者にとって有利さの度合いが高くなるように構成されている。

【 0 1 8 6 】

[パチスロ機の遊技の流れ]

次に、図 17 を参照して、パチスロ機 1 の遊技の流れについて説明する。図 17 は、本実施形態におけるパチスロ機の遊技の流れを示す概要図である。

【 0 1 8 7 】

まず、本実施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第 1 有利遊技状態である A R T 1 中と、遊技者にとって有利な第 2 有利遊技状態である A R T 2 中と、A R T 1 中及び A R T 2 中よりも相対的に不利な通常遊技状態である通常中と、通常中から A R T 1 中又は A R T 2 中に移行するための準備状態である A R T 準備中に大別される。

【 0 1 8 8 】

また、通常中は、A R T 1 又は A R T 2 のいずれにも当籤していない状態（A R T 非当籤中）と、A R T 1 又は A R T 2 のいずれかに当籤している状態（A R T 当籤中）に区別することができる。さらに、A R T 当籤中は、A R T 1 に当籤している状態である A R T 1 当籤中と、A R T 2 に当籤している状態である A R T 2 当籤中に区別することができる。

。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 9 】

また、ART準備中は、ART1当籤中から移行したART1準備中と、ART2当籤中から移行したART2準備中に区別することができる。

【 0 1 9 0 】

遊技者は、パチスロ機1において遊技を行う場合、通常は、ART非当籤中から遊技を開始し、このART非当籤中において、ART1に当籤した場合には、ART1当籤中に移行することとなる。そして、ART1当籤中となると、ART1当籤中から、ART1準備中を介して、ART1中に移行させるための第1の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとなる。また、ART非当籤中において、ART2に当籤した場合には、ART2当籤中に移行し、このART2当籤中から、ART2準備中を介して、ART2中に移行させるための第2の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとなる。

10

【 0 1 9 1 】

具体的には、ART1当籤中であってRT0であるとき、「通常リブ+リプレイ1+リプレイ5」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ1」が入賞することとなる停止操作順序（中リール3Cを第1停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ1」に入賞すると、ART1準備中に移行し、ART1準備中であってRT1であるとき、「通常リブ+リプレイ2+リプレイ5」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ2」が入賞することとなる停止操作順序（右リール3Rを第1停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ2」に入賞すると、ART1中に移行する。

20

【 0 1 9 2 】

一方、ART1当籤中であってRT0であるとき、「通常リブ+リプレイ3+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「通常リブ」が入賞することとなる停止操作順序（右リール3Rを第1停止操作すべき旨）が報知されることで、ART2準備中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ3」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール3Lを第1停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

【 0 1 9 3 】

また、ART1準備中であってRT1であるとき、「通常リブ+リプレイ4+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「通常リブ」が入賞することとなる停止操作順序（中リール3Cを第1停止操作すべき旨）が報知されることで、ART2中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ4」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール3Lを第1停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

30

【 0 1 9 4 】

なお、本実施形態においては、ART1当籤中であってRT3であるときには、一度、RT3からRT0へ移行した（すなわち、RT3においてRT0移行図柄が表示された）後に、上述した第1の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとしているが、これに限られるものではなく、ART1当籤中であってRT3であるときにも、上述した第1の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されるように構成することとしてもよい。

40

【 0 1 9 5 】

また、ART2当籤中であってRT3であるとき、「通常リブ+リプレイ3+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ3」が入賞することとなる停止操作順序（中リール3Cを第1停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ3」に入賞すると、ART2準備中に移行し、ART2準備中であってRT1であるとき、「通常リブ+リプレイ4+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ4」が入賞することとなる停止操作順序（右リール3Rを第1停止操作すべき旨）が報知され、「リプレイ4」に入賞すると、ART2中に移行する。

【 0 1 9 6 】

50

一方、ART2当籤中であってRT3であるとき、「通常リブ+リプレイ1+リプレイ5」が内部当籤役として決定されると、「通常リブ」が入賞することとなる停止操作順序（右リール3Rを第1停止操作すべき旨）が報知されることで、ART1準備中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ1」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール3Lを第1停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

【0197】

また、ART2準備中であってRT1であるとき、「通常リブ+リプレイ2+リプレイ5」が内部当籤役として決定されると、「通常リブ」が入賞することとなる停止操作順序（中リール3Cを第1停止操作すべき旨）が報知されることで、ART1中に移行させないこととしている。ここで、「リプレイ2」を入賞させない停止操作順序であれば、その他の停止操作順序（例えば、左リール3Lを第1停止操作すべき旨）を報知することとしてもよい。

10

【0198】

なお、本実施形態においては、ART2当籤中であってRT0であるときには、一度、RT0からRT3へ移行した（すなわち、RT0においてリプレイ5又はリプレイ6が入賞した）後に、上述した第2の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されることとしているが、これに限られるものではなく、ART2当籤中であってRT0であるときにも、上述した第2の移行手順（停止操作の態様）の報知が開始されるように構成することとしてもよい。

20

【0199】

ART1は、ART1準備中（RT1）において、「リプレイ2」に入賞すると開始し（すなわち、ART1中となり）、ART1ゲーム数である50ゲームを消化すると終了する。ART1中には、ART2の抽籤が行われ、ART2に当籤すると、ART1の終了後に、ART2当籤中に移行し、上記と同様にART2中に移行することとなる。

【0200】

また、ART2は、ART2準備中（RT1）において、「リプレイ4」に入賞すると開始する（すなわち、ART2中となる）。ART2では、開始時にART2ゲーム数の初期ゲーム数の抽籤が行われることとなっており、さらに、ART2中では、ART2ゲーム数の上乘せが行われることとなっている。ART2は、これらの結果得られたART2ゲーム数を消化すると終了する。なお、ART2ゲーム数の上乘せについては、後述する。

30

【0201】

ここで、ART1中及びART2中は、リプレイに係る内部当籤役が決定された場合に、RT3に移行（転落）しない（リプレイ5又はリプレイ6が入賞しない）ように停止操作の態様（停止操作順序）が報知されるとともに、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、RT0に移行（転落）しない（RT0移行図柄が表示されない）ように停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）が報知される。その結果、リプレイタイム（RT2又はRT4）の作動が維持されるとともに、小役（特に、小役2～7）の入賞確率が飛躍的に向上することとなるため、遊技者はより多くのメダルの払出をうけることができる。このように、ART1及びART2は、遊技者にとって有利な有利状態を構成する。

40

【0202】

なお、ART当籤中及び/又はART準備中においても、上記の報知を全て行うこととしてもよいし、必要な範囲でのみ報知を行うこととしてもよい。例えば、ART1当籤中でRT0であるときには、RT3に移行（転落）させない（リプレイ5又はリプレイ6を入賞させない）停止操作の態様（停止操作順序）の報知は行うが、RT0に移行（転落）させない（RT0移行図柄を表示させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）の報知は行わないこととし、ART2当籤中でRT3であるときには、RT0に移行（転落）させない（RT0移行図柄を表示させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）の報知は行うが、RT3に移行（転落）させない（リプレイ5又はリプレイ6を入賞

50

させない)停止操作の態様(停止操作順序)の報知は行わないこととしてもよい。

【0203】

また、図示は省略しているが、通常中(ART非当籤中、ART1当籤中及びART2当籤中)、ART準備中(ART1準備中及びART2準備中)、ART1中、又はART2中において、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として決定され、その当籤しているボーナスに入賞すると、ボーナス遊技状態となり、そのボーナス遊技状態が終了すると、RT遊技状態は、RT0遊技状態に移行することとなる(図15参照)。

【0204】

上記の場合、本実施形態においては、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として決定されたときの状態に復帰させるように、停止操作の態様が報知されることとして
10 している。例えば、ART1中に、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として決定され、そのボーナスに係るボーナス遊技状態が終了した場合、RT0遊技状態において、「通常リプ+リプレイ1+リプレイ5」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ1」が入賞することとなる停止操作順序(中リール3Cを第1停止操作すべき旨)を報知し、ART1準備中に移行させ、ART1準備中において、「通常リプ+リプレイ2+リプレイ5」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ2」が入賞することとなる停止操作順序(右リール3Rを第1停止操作すべき旨)を報知し、ART1中に復帰させる

【0205】

また、例えば、ART2中に、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として
20 決定され、そのボーナスに係るボーナス遊技状態が終了した場合、RT0遊技状態において、「通常リプ+リプレイ1+リプレイ5」、又は「通常リプ+リプレイ3+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ5」、又は「リプレイ6」が入賞することとなる停止操作順序(左リール3Lを第1停止操作すべき旨)を報知し、ART2当籤中(RT3遊技状態)に移行させ、ART2当籤中(RT3遊技状態)において、「通常リプ+リプレイ3+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ3」が入賞することとなる停止操作順序(中リール3Cを第1停止操作すべき旨)を報知し、ART2準備中に移行させ、ART2準備中において、「通常リプ+リプレイ4+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ4」が入賞することとなる停止操作順序(右リール3Rを第1停止操作すべき旨)を報知し、ART2中に復帰させる。ここで、
30 ART2中に復帰させる場合には、RT0遊技状態において、「通常リプ+リプレイ3+リプレイ6」が内部当籤役として決定されると、「リプレイ3」が入賞することとなる停止操作順序(中リール3Cを第1停止操作すべき旨)を報知し、ART2準備中(RT1遊技状態)に移行させることとしてもよい。

【0206】

なお、ボーナス遊技状態が終了した場合の、遊技を行う状態を復帰させる態様については、これに限られるものではない。例えば、ART1について、ART1当籤中(ART2当籤中)、ART1準備中、又はART1中のいずれかの状態において、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として決定され、そのボーナスに係るボーナス遊技状態が終了した場合、一律にART1当籤中をセットすることとしてもよい。ART2につ
40 いても同様である。

【0207】

また、ART1中において、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として決定され、再度、ART1中に復帰させる場合、ART1ゲーム数は、そのまま復帰させることとしてもよく、新たに50ゲームをセットすることとしてもよく、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として決定されたときのART1ゲーム数に、50ゲームを加算して復帰させることとしてもよい。

【0208】

また、ART2中において、ボーナス(BB1~3のいずれか)が内部当籤役として決定され、再度、ART2中に復帰させる場合、ART2ゲーム数は、そのまま復帰させる
50

こととしてもよく、新たに初期ゲーム数の抽籤結果により決定することとしてもよく、ボーナス（BB1～3のいずれか）が内部当籤役として決定されたときのART2ゲーム数に、初期ゲーム数の抽籤結果を加算して復帰させることとしてもよい。

【0209】

なお、ART1中にボーナス（BB1～3のいずれか）が内部当籤役として決定され、再度、ART1中に復帰させる場合、ボーナス遊技状態の前後のART1を同一のART1として管理することとしてもよく、異なるART1として管理することとしてもよい。具体的には、ボーナス遊技状態の前のART1を1セット目のART1とする場合、ボーナス遊技状態の後のART1を、1セット目のART1として管理することとしてもよく、2セット目のART1として管理することとしてもよい。

10

【0210】

また、ART2中にボーナス（BB1～3のいずれか）が内部当籤役として決定され、再度、ART2中に復帰させる場合、ボーナス遊技状態の前後のART2を同一のART2として管理することとしてもよく、異なるART2として管理することとしてもよい。この点、本実施形態では、ボーナス遊技状態の前後のART2を同一のART2として管理することとしている。

【0211】

[主制御処理]

次に、図18から図22を参照して、主制御回路41のメインCPU51により実行される各種処理について説明する。

20

【0212】

<メイン制御処理>

最初に、パチスロ機1に電源が投入されると、メインCPU51は、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などが判断され、判断結果に応じた初期化処理が実行される。

【0213】

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に格納された持越役以外の内部当籤役に係る情報などがクリアされる。

30

【0214】

次に、メインCPU51は、図19で後述するメダル受付・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、遊技を開始するために必要な枚数のメダルが投入されたか（再遊技を含む）を判断する処理、及び開始操作を検出する処理などが実行される。

【0215】

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とメイン側演出抽籤処理のために使用される値とがあり、本実施形態においては、0～65535の中から抽出される。

40

【0216】

次に、メインCPU51は、内部抽籤処理を実行する(S14)。この内部抽籤処理では、内部抽籤テーブルなど（図11参照）や内部当籤役決定テーブル（図12参照）を用いて、内部当籤役が決定される。

【0217】

次に、メインCPU51は、メイン側演出抽籤処理を実行する(S15)。このメイン側演出抽籤処理では、例えば、上述した「ロック」を行うか否かの抽籤などが行われる。また、「ロック」を行うことが決定された場合に、例えば、ボーナスに内部当籤したこと、ART1又はART2に当籤したことを報知するための各リールのリールアクションの種別を抽籤により決定する。なお、リールアクションは、各リールを、通常の回転態様（

50

定速で順回転させる態様)とは異なる演出態様により駆動させることで演出を実行するものである。

【0218】

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では、リール停止初期設定テーブル(図13参照)を用いて、リール停止制御情報群が決定される。すなわち、内部抽籤処理の結果(内部当籤役)に基づいて、各リールの停止制御情報がメインRAM53に格納される。

【0219】

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を生成・格納する(S17)。スタートコマンドは、例えば、内部当籤役の種別、遊技状態の種別、ロックの有無、及びリールアクションの種別などを、サブCPU81に認識させるためのコマンドである。

10

【0220】

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。

【0221】

次に、メインCPU51は、メイン側演出実行処理を実行する(S19)。このメイン側演出実行処理では、S15におけるメイン側演出抽籤処理における抽籤結果などに基づいて、遊技開始時ロック及び当該ロック実行中のリールアクションなどが実行される。

20

【0222】

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では、各リールの回転開始要求が行われる。また、このリール回転開始処理では、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信するリール回転開始コマンドを生成・格納する。リール回転開始コマンドは、例えば、リール3L、3C、3Rが回転を開始したタイミングなどを、サブCPU81に認識させるためのコマンドである。

【0223】

次に、メインCPU51は、リール停止制御処理を実行する(S21)。このリール停止制御処理では、停止操作を検出する処理、及び停止制御情報に基づく各リールの停止制御を行う処理が実行されるとともに、各リールの回転停止要求が行われる。また、このリール停止制御処理では、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を生成・格納する。リール停止コマンドは、例えば、停止操作が行われたリールの種別、停止操作が行われたタイミング、停止操作が行われた際のリール位置、停止操作に伴い表示される図柄の種別などを、サブCPU81に認識させるためのコマンドである。

30

【0224】

次に、メインCPU51は、入賞検索処理を実行する(S22)。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(図10参照)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。また、この入賞検索処理では、メインCPU51は、主制御回路41から副制御回路42へ送信する入賞作動コマンドを生成・格納する。入賞作動コマンドは、例えば、入賞検索処理の結果などを、サブCPU81に認識させるためのコマンドである。

40

【0225】

次に、メインCPU51は、入賞検索処理の結果に基づいて、払い出すべきメダル(払出枚数)の払い出しを行うメダル払出処理を実行する(S23)。このメダル払出処理では、払出枚数に基づいて、ホッパー駆動回路65の制御やクレジット数の更新が行われる

50

。

【0226】

次に、メインCPU51は、図20で後述する遊技状態制御処理を実行する(S24)。この遊技状態制御処理では、ボーナス遊技状態の開始及び終了を制御する処理、RT遊技状態の移行を制御する処理、及び再遊技の作動を制御する処理が実行される。

【0227】

具体的には、ボーナス(BB1~3)に入賞したことに基づいて、BB遊技状態を開始させるとともに、BB遊技状態の終了条件である払出枚数の上限値(例えば、300枚)をセットする。また、BB遊技状態中は常にRB遊技状態となるように制御する。また、BB遊技状態において、払出枚数の上限値を超える枚数のメダルの払い出しが行われた場合には、BB遊技状態を終了させるとともに、RB遊技状態を終了させる。

10

【0228】

また、図15に示したRT遊技状態の移行条件が成立した場合には、移行条件に応じたRT遊技状態に移行させる制御を実行する。また、リプレイに入賞した場合には、次の遊技において再遊技を作動させる制御を実行する。

【0229】

また、この遊技状態制御処理では、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やボーナス終了コマンドを生成・格納する。ボーナス開始コマンドは、例えば、BB遊技状態が開始したことなどを、サブCPU81に認識させるためのコマンドであり、ボーナス終了コマンドは、例えば、BB遊技状態が終了したことなどを、サブCPU81に認識させるためのコマンドである。また、この遊技状態制御処理では、メインCPU51は、遊技終了コマンドを生成・格納することとしてもよい。遊技終了コマンドは、例えば、一回の単位遊技が終了したことなどを、サブCPU81に認識させるためのコマンドである。

20

【0230】

<メダル受付・スタートチェック処理>

図19は、図18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。

【0231】

まず、メインCPU51は、メダルの受け付けを許可する(S31)。例えば、メインCPU51は、セクタ35のソレノイドを駆動し、メダル投入口14に投入されたメダルがセクタ35内を通過するように径路を形成させる。続いて、メインCPU51は、自動投入カウンタがセットされているか否かを判断する(S32)。なお、前回の単位遊技でリプレイに係る図柄の組合せが表示されていた場合には、今回の単位遊技では、自動的にメダルが投入される。自動投入カウンタは、自動的にメダルを投入する際に用いられるカウンタであり、リプレイに係る図柄の組合せが表示されることを条件にセットされる。

30

【0232】

ステップS32において自動投入カウンタがセットされていると判断した場合には(YES)、メインCPU51は、自動投入カウンタにセットされている値を投入枚数カウンタに複写する(S33)。続いて、メインCPU51は、自動投入カウンタをクリアする(S34)。

40

【0233】

他方、S32において自動投入カウンタがセットされていないと判断した場合(NO)、又はS34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セットする(S35)。本実施形態では、メインCPU51は、遊技状態がBB遊技状態(RB遊技状態)以外の遊技状態では投入枚数の最大値として3枚をセットし、BB遊技状態(RB遊技状態)では投入枚数の最大値として2枚をセットする。

【0234】

続いて、メインCPU51は、メダルの通過が検出されたか否かを判断する(ステップ

50

S 3 6)。メインCPU 5 1は、メダルの通過が検出されたと判断した場合には(YES)、続いて、クレジット数を点滅表示中であるか否かを判断する(S 3 7)。メインCPU 5 1は、クレジット数を点滅表示中であると判断した場合には(YES)、続いて、多貯留状態をクリアする(S 3 8)。なお、多貯留状態とは、クレジット数が特定数以上になり十分に増加したことを示す状態であり、メインRAM 5 3に設けられる所定のフラグにより管理される。

【0 2 3 5】

上述したように、メインCPU 5 1は、点滅表示による報知の役割が終了すると、7セグ表示器6におけるクレジット数の点滅表示を点灯表示に戻す。S 3 8の処理は、点滅表示から点灯表示に戻すために行う処理である。すなわち、本実施形態では、多貯留状態がセットされている場合にクレジット数が所定数未満になることを条件に、クレジット数を点滅表示する(後述の図22のS 1 1 1~S 1 1 3参照)。そのため、S 3 8において多貯留状態がクリアされることで、クレジット数が点滅表示から点灯表示に戻るようになる。

【0 2 3 6】

S 3 8の処理に続いて、又はS 3 7においてクレジット数を点滅表示中ではないと判断した場合には(NO)、メインCPU 5 1は、投入枚数カウンタが最大値に達したか否かを判断する(S 3 9)。メインCPU 5 1は、投入枚数カウンタが最大値に達していないと判断した場合には(NO)投入枚数カウンタを1加算する(S 4 0)。

【0 2 3 7】

他方、メインCPU 5 1は、ステップS 3 9において投入枚数カウンタが最大値であると判断した場合には(YES)、クレジット数を計数するクレジットカウンタを1加算する(S 4 1)。続いて、メインCPU 5 1は、クレジットカウンタが35以上(すなわち、クレジット数が35枚以上)であるか否かを判断する(S 4 2)。メインCPU 5 1は、クレジットカウンタが35以上であると判断した場合には(YES)、多貯留状態をセットする(S 4 3)。このように、遊技者のメダルの投入に応じてクレジット数が第1特定数(35枚)に達した場合には、メインCPU 5 1は、クレジット数が十分まで増加したことを示す多貯留状態をセットする。

【0 2 3 8】

S 4 3、S 3 9の処理に続いて、S 3 6においてメダルの通過が検出されていないと判断した場合(NO)、又はS 4 2においてクレジットカウンタが35以上ではないと判断した場合には(NO)、メインCPU 5 1は、続いて、ベットスイッチ15Sがオンであるか否かを判断する(S 4 4)。ベットスイッチ15Sがオンであると判断した場合には(YES)、メインCPU 5 1は、続いて、操作されたベットボタンに対応する数値を投入枚数カウンタに加算する(S 4 5)。

【0 2 3 9】

S 4 5の処理に続いて、又はS 4 4においてベットスイッチ15Sがオンではないと判断した場合には(NO)、メインCPU 5 1は、続いて、投入枚数カウンタが最大値に達したか否かを判断する(S 4 6)。投入枚数カウンタが最大値に達していないと判断した場合には(NO)、S 3 6の処理に移る一方で、投入枚数カウンタが最大値に達したと判断した場合には(YES)、メインCPU 5 1は、続いて、スタートスイッチ16Sがオンであるか否かを判断する(S 4 7)。

【0 2 4 0】

メインCPU 5 1は、スタートスイッチ16Sがオンではないと判断した場合には(NO)、S 3 6の処理に移る一方で、スタートスイッチ16Sがオンであると判断した場合には(YES)、メダル通過禁止を行う(S 4 8)。この処理では、セレクト35のソレノイドの駆動が行われず、メダルの排出が促される。この処理が終了すると、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【0 2 4 1】

<遊技状態制御処理>

10

20

30

40

50

図20は、図18に示したメイン制御処理のステップS24において実行される遊技状態制御処理を示すフローチャートである。

【0242】

まず、メインCPU51は、BBに係る図柄の組合せが表示されたか否かを判断する(S51)。メインCPU51は、BBに係る図柄の組合せが表示されたと判断した場合には(YES)、ボーナス作動時処理を行い(S52)、遊技状態制御処理を終了する。このボーナス作動時処理では、BB遊技状態を開始させるとともに、BB遊技状態の終了条件である払出枚数の上限値(例えば、300枚)をセットする。また、BB遊技状態中は常にRB遊技状態となるように制御する。

【0243】

他方、S51においてBBに係る図柄の組合せが表示されていないと判断した場合には(NO)、メインCPU51は、BB終了時であるか否かを判断する(S53)。メインCPU51は、BB終了時であると判断した場合には(YES)、ボーナス終了時処理を行う(S54)。このボーナス終了時処理では、BB遊技状態及びRB遊技状態を終了させ、遊技状態をRT0へ移行する。

【0244】

続いて、メインCPU51は、クレジットカウンタが50であるか否かを判断する(S55)。メインCPU51は、クレジットカウンタが50ではないと判断した場合には(NO)、遊技状態制御処理を終了する一方で、クレジットカウンタが50であると判断した場合には(YES)、続いて、多貯留状態をセットし(S56)、遊技状態制御処理を終了する。このようにボーナス中(有利状態中)の遊技の結果に応じてクレジット数が第2特定数(50枚)に達した場合には、メインCPU51は、クレジット数が十分まで増加したことを示す多貯留状態をセットする。

【0245】

他方、S53においてBB終了時ではないと判断した場合には(NO)、メインCPU51は、RT移行に係る図柄の組合せが表示されたか否かを判断する(S57)。メインCPU51は、RT移行に係る図柄の組合せが表示されたと判断した場合には(YES)、遊技状態を移行条件に応じたRT遊技状態に移行させる(S58)。

【0246】

S58の処理に続いて、又はS57においてRT移行に係る図柄の組合せが表示されていないと判断した場合には(NO)、メインCPU51は、リプレイに係る図柄の組合せが表示されたか否かを判断する(S59)。メインCPU51は、リプレイに係る図柄の組合せが表示されていないと判断した場合には(NO)、遊技状態制御処理を終了する一方で、リプレイに係る図柄の組合せが表示されたと判断した場合には(YES)、自動投入カウンタに投入枚数カウンタの値をセットして(S60)、遊技状態制御処理を終了する。

【0247】

<メインCPUの制御による割込処理>

まず、メインCPU51は、レジスタの退避を行う(S101)。次に、メインCPU51は、入力ポートチェック処理を実行する(S102)。この入力ポートチェック処理では、メインCPU51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。

【0248】

具体的には、メインCPU51は、スタートスイッチ16S、ストップスイッチ17Sなど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などの各種センサのオン、オフの情報をメインRAM53に格納する。

【0249】

次に、メインCPU51は、S102の処理の結果、精算スイッチ18Sがオンになったか否かを判断する(S103)。精算スイッチ18Sがオンであると判断した場合には(YES)、メインCPU51は、続いて、多貯留状態をクリアする(S104)。

【0250】

10

20

30

40

50

S 1 0 4 の処理に続いて、又は S 1 0 3 において精算スイッチ 1 8 S がオンではないと判断した場合には (N O)、メイン C P U 5 1 は、タイマ更新処理を実行する (S 1 0 5)。次に、メイン C P U 5 1 は、コマンド送信処理を実行する (S 1 0 6)。このコマンド送信処理では、メイン R A M 5 3 に格納されている各種のコマンドを副制御回路 4 2 に送信する。

【 0 2 5 1 】

なお、このコマンド送信処理において送信されるコマンドとしては、電源投入時処理 (図 1 8 の S 1 0) において、設定値の変更の有無、設定値を示す情報などが格納される初期化コマンド、メダル受付・スタートチェック処理 (図 1 8 の S 1 2) において、メダルの投入枚数やクレジット数を示す情報などが格納されるメダル投入コマンド、図 1 8 の S 1 7 において格納される上述のスタートコマンド、リール回転開始処理 (図 1 8 の S 2 0) において、各リールの回転が開始したことを示す情報が格納されるリール回転開始コマンド、リール停止制御処理 (図 1 8 の S 2 1) において、停止するリールの種別 (リール 3 L、3 C、3 R のいずれが停止するか) や停止位置 (停止するリールについていずれの図柄位置で停止するか) を示す情報などが格納されるリール停止コマンド、入賞検索処理 (図 1 8 の S 2 2) において、入賞役を示す情報などが格納される入賞作動コマンド、遊技状態制御処理 (図 1 8 の S 2 4) において、B B 遊技状態の開始を示す情報などが格納されるボーナス開始コマンド、B B 遊技状態の終了を示す情報などが格納されるボーナス終了コマンド、一回の単位遊技が終了したことを示す情報などが格納される遊技終了コマンド、エラーが発生した場合 (図示せず) に、エラーの有無、エラーの種別を示す情報などが格納されるエラーコマンド、このコマンド送信処理において、送信するコマンドがない場合に、入力ポートチェック処理 (図 2 1 の S 1 0 2) 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、オフを示す情報などが格納される無操作コマンドなどがある。

【 0 2 5 2 】

次に、メイン C P U 5 1 は、リール制御処理を実行する (S 1 0 7)。このリール制御処理では、メイン C P U 5 1 は、リール回転開始処理 (図 1 8 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、リール停止制御処理 (図 1 8 の S 2 1) 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。また、リールアクションの実行時には、特別な駆動制御を実行する。なお、図示は省略するが、このリール制御処理において、定速処理が実行されたことに基づいて、メイン C P U 5 1 は、停止操作の検出を許可する (すなわち、ストップボタン 1 7 L、1 7 C、1 7 R の操作が有効となる)。

【 0 2 5 3 】

次に、メイン C P U 5 1 は、図 2 2 で後述するランプ・7 S E G 駆動処理を実行する (S 1 0 8)。例えば、メイン C P U 5 1 は、クレジットされているメダルの枚数、払出枚数などを各種表示部に表示する。次に、メイン C P U 5 1 は、レジスタの復帰を行い (S 1 0 9)、この割込処理を終了する。

【 0 2 5 4 】

< ランプ・7 S E G 駆動処理 >

図 2 2 は、図 2 1 に示したメイン C P U の制御による割込処理のステップ S 1 0 8 において実行されるランプ・7 S E G 駆動処理を示すフローチャートである。

【 0 2 5 5 】

まず、メイン C P U 5 1 は、多貯留状態がセットされているか否かを判断する (S 1 1 1)。多貯留状態がセットされていると判断した場合には (Y E S)、メイン C P U 5 1 は、続いて、クレジットカウンタが 5 未満であるか否かを判断する (S 1 1 2)。メイン C P U 5 1 は、クレジットカウンタが 5 未満である場合には (Y E S)、クレジット数を

点滅表示するように7セグ表示器6の表示を制御し(S113)、ランプ・7SEG駆動処理を終了する。このように本実施形態のパチスロ機1では、十分あったクレジット数が少なくなるとクレジット数を点滅表示し、遊技者に対してメダルの投入を促す。

【0256】

他方、多貯留状態がセットされていないと判断した場合(NO)、又はクレジットカウンタが5未満ではないと判断した場合には(NO)、メインCPU51は、クレジット数を点灯表示するように7セグ表示器6の表示を制御し(S114)、ランプ・7SEG駆動処理を終了する。このように本実施形態のパチスロ機1では、通常時はクレジット数を点灯表示する。また、本実施形態のパチスロ機1では、点滅表示による報知の役割が終了し、多貯留状態がクリアされると、点滅表示していたクレジット数を点灯表示に戻す。

10

【0257】

[副制御処理]

次に、図23～図32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。図23は、本実施形態におけるパチスロ機のサブCPU81の制御による起動処理を示すフローチャートである。このサブCPU81の制御による起動処理は、パチスロ機1に電源が投入されたときに開始される。

【0258】

<サブCPUの制御による起動処理>

まず、サブCPU81は、初期化処理を行う(S301)。この初期化処理では、サブCPU81は、サブRAM83の指定されたアドレスの格納領域をクリアする。次に、サブCPU81は、メインタスクを起動させる(S302)。このメインタスクでは、液晶表示装置11に画像を表示するための垂直同期信号やアプリケーションプログラミングインタフェース(API)の初期化等が行われる。

20

【0259】

次に、サブCPU81は、ランプ制御タスクを起動させる(S303)。このランプ制御タスクでは、後述の図24のS316において登録されたランプデータに応じて、ランプ群21及び回転灯543の発光態様が制御される。次に、サブCPU81は、サウンド制御タスクを起動させる(S304)。このサウンド制御タスクでは、後述の図24のS316において登録されたサウンドデータに応じて、スピーカ20L、20Rの出音態様が制御される。

30

【0260】

次に、サブCPU81は、図24において後述する主基板通信タスクを起動させる(S305)。この主基板通信タスクでは、主制御回路41から各種のコマンドが送信されたか否か、あるいは、送信されたコマンドが正常であるか否かが監視され、正常なコマンドを受信したことに基づいて、演出(報知)の決定、開始及び終了等が制御される。

【0261】

次に、サブCPU81は、アニメタスクを起動させる(S306)。このアニメタスクでは、後述の図24のS315において登録されたアニメーションデータに応じて、液晶表示装置11での画像の表示及び可動ユニット105～107の動作態様が制御される。

40

【0262】

<主基板通信タスク>

図24は、本実施形態におけるパチスロ機の主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【0263】

まず、サブCPU81は、受信コマンドのチェックを行う(S311)。具体的には、サブCPU81は、新たに受信したコマンドがあるか否かを判断する。なお、新たに受信したコマンドがない場合には、このS321の処理を繰り返すこととしてもよく、主基板通信タスクを、例えば、4msごとの定期割込処理とし、4ms毎に新たに受信コマンドがあるか否かをチェックすることとしてもよい。また、コマンドを受信したことに基づいて、処理を行うこととしてもよい。

50

【0264】

次に、サブCPU81は、コマンドの種別を抽出する(S312)。具体的には、受信したコマンドの種別が、いずれのコマンドであるかを、受信したコマンドのヘッダ情報等から抽出する。

【0265】

次に、サブCPU81は、前回とは異なる種別のコマンドを受信したか否かを判断する(S313)。ここで、前回とは異なる種別のコマンドを受信しなかったと判断した場合には(NO)、サブCPU81は、S311の処理に戻る。

【0266】

一方、前回とは異なる種別のコマンドを受信したと判断した場合には(YES)、サブCPU81は、図25において後述するコマンド受信時処理を実行する(S314)。次に、サブCPU81は、コマンド受信時処理において決定された演出内容、及びセットされたナビデータに応じて、アニメーションデータを登録し(S315)、ランプ・サウンドデータを登録し(S316)、S311の処理に戻る。

【0267】

<コマンド受信時処理>

図25は、本実施形態におけるパチスロ機のコマンド受信時処理を示すフローチャートである。このコマンド受信時処理は、図24のS314において実行される処理である。

【0268】

まず、サブCPU81は、スタートコマンドの受信時であるか否かを判断する(S321)。スタートコマンドの受信時であると判断した場合(YES)には、サブCPU81は、図26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(S322)、コマンド受信時処理を終了する。

【0269】

一方、サブCPU81は、スタートコマンドの受信時でないと判断した場合(NO)には、入賞作動コマンドの受信時であるか否かを判断する(S323)。入賞作動コマンドの受信時であると判断した場合(YES)には、サブCPU81は、図32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(S324)、コマンド受信時処理を終了する。

【0270】

サブCPU81は、S323の処理において、入賞作動コマンドの受信時でないと判断した場合(NO)には、その他コマンド受信時処理を実行し(S325)、コマンド受信時処理を終了する。このその他コマンド受信時処理では、例えば、メダル投入コマンドの受信時である場合に、メダル投入音を出力するための演出内容が決定される。

【0271】

<スタートコマンド受信時処理>

図26は、本実施形態におけるパチスロ機の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。このスタートコマンド受信時処理は、図25のS322において実行される処理である。

【0272】

まず、サブCPU81は、ART1中であるか否かを判断する(S401)。サブCPU81は、ART1中であると判断した場合(YES)には、図27において後述するART1中処理を実行し(S402)、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、ART1中でないと判断した場合(NO)には、続いて、ART2中であるか否かを判断する(S403)。サブCPU81は、ART2中であると判断した場合(YES)には、図28において後述するART2中処理を実行し(S404)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【0273】

一方、サブCPU81は、ART2中でないと判断した場合(NO)には、続いて、ART準備中であるか否かを判断する(S405)。サブCPU81は、ART準備中であ

10

20

30

40

50

ると判断した場合（YES）には、図29において後述するART準備中処理を実行し（S406）、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、ART準備中でないと判断した場合（NO）には、続いて、ART当籤中であるか否かを判断する（S407）。

【0274】

サブCPU81は、ART当籤中であると判断した場合（YES）には、図30において後述するART当籤中処理を実行し（S408）、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブCPU81は、ART当籤中でないと判断した場合（NO）には、図31において後述するART移行抽籤処理を実行し（S409）、内部当籤役等に基づいて通常中の演出内容を決定し（S410）、スタートコマンド受信時処理を終了する。

10

【0275】

<ART1中処理>

図27は、本実施形態におけるパチスロ機のART1中処理を示すフローチャートである。このART1中処理は、図26のS402において実行される処理である。

【0276】

まず、サブCPU81は、ART1中ART2抽籤テーブル（図16の（b）参照）を参照し、内部当籤役に基づいてART2の抽籤を実行する（S421）。次に、サブCPU81は、ART2に当籤したか否かを判断する（S422）。ART2に当籤していない（非当籤である）と判断した場合（NO）には、S424の処理に移る。一方、ART2に当籤したと判断した場合（YES）には、ART2持越フラグをオンする（S423）。

20

【0277】

次に、サブCPU81は、内部当籤役に基づいて、ART1中用ナビデータをセットする（S424）。このART1中用ナビデータは、「通常リブ+リプレイ2+リプレイ5」が内部当籤役として決定された場合に、リプレイ5を入賞させない（RT3に移行（転落）させない）停止操作の手順（停止操作順序）を報知するとともに、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、RT0移行図柄を表示させない（RT0に移行（転落）させない）停止操作の手順（目押しすべき図柄の種類）を報知するためのデータである。次に、サブCPU81は、内部当籤役等に基づいてART1中の演出内容を決定する（S425）。

30

【0278】

次に、サブCPU81は、ARTゲーム数カウンタを1減算し（S426）、続いて、ARTゲーム数カウンタが0であるか否かを判断する（S427）。ARTゲーム数カウンタが0でないと判断した場合（NO）には、ART1中処理を終了する。一方、ARTゲーム数カウンタが0であると判断した場合（YES）には、続いて、ART2持越フラグがオンであるか否かを判断する（S428）。すなわち、サブCPU81は、ART1中にART2に当籤したか否かを判断する。

【0279】

サブCPU81は、ART2持越フラグがオンであると判断した場合（YES）には、ART2持越フラグをオフし、次回遊技からART2当籤中をセットし（S429）、ART1中処理を終了する。一方、ART2持越フラグがオンでない（オフである）と判断した場合（NO）には、次回遊技から通常中をセットし（S430）、ART1中処理を終了する。

40

【0280】

<ART2中処理>

図28は、本実施形態におけるパチスロ機のART2中処理を示すフローチャートである。このART2中処理は、図26のS404において実行される処理である。

【0281】

まず、サブCPU81は、ART2中上乘せゲーム数抽籤テーブル（図16の（e）参照）を参照し、内部当籤役に基づいて上乘せゲーム数の抽籤を実行する（S441）。次

50

に、サブCPU81は、上乘せゲーム数の抽籤結果に基づいてARTゲーム数カウンタを加算する(S442)。

【0282】

次に、サブCPU81は、内部当籤役に基づいて、ART2中用ナビデータをセットする(S443)。このART2中用ナビデータは、「通常リブ+リプレイ4+リプレイ6」が内部当籤役として決定された場合に、リプレイ6を入賞させない(RT3に移行(転落)させない)停止操作の手順(停止操作順序)を報知するとともに、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、RT0移行図柄を表示させない(RT0に移行(転落)させない)停止操作の手順(目押しすべき図柄の種類)を報知するためのデータである。次に、サブCPU81は、内部当籤役等に基づいてART2中の演出内容を決定する(S444)

10

【0283】

次に、サブCPU81は、ARTゲーム数カウンタを1減算し(S445)、続いて、ARTゲーム数カウンタが0であるか否かを判断する(S446)。ARTゲーム数カウンタが0でないと判断した場合(NO)には、ART2中処理を終了する。一方、ARTゲーム数カウンタが0であると判断した場合(YES)には、次回遊技から通常中をセットし(S447)、ART2中処理を終了する。

【0284】

<ART準備中処理>

図29は、本実施形態におけるパチスロ機のART準備中処理を示すフローチャートである。このART準備中処理は、図26のS406において実行される処理である。

20

【0285】

まず、サブCPU81は、内部当籤役にリプレイ2が含まれるか否かを判断する(S451)。すなわち、サブCPU81は、「通常リブ+リプレイ2+リプレイ5」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ2が含まれると判断した場合(YES)には、続いて、ART1準備中であるか否かを判断する(S452)。

【0286】

サブCPU81は、ART1準備中であると判断した場合(YES)には、リプレイ2を入賞させるART準備中用ナビデータをセットし(S453)、S460の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART1中に移行する停止操作の手順(停止操作順序)を報知するためのナビデータをセットする。一方、ART1準備中でない(ART2準備中である)と判断した場合(NO)には、通常リブを入賞させるART準備中用ナビデータをセットし(S454)、S460の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART2準備中を維持する停止操作の手順(停止操作順序)を報知するためのナビデータをセットする。

30

【0287】

サブCPU81は、S451の処理において、内部当籤役にリプレイ2が含まれないと判断した場合(NO)には、続いて、内部当籤役にリプレイ4が含まれるか否かを判断する(S455)。すなわち、サブCPU81は、「通常リブ+リプレイ4+リプレイ6」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ4が含まれると判断した場合(YES)には、続いて、ART2準備中であるか否かを判断する(S456)。

40

【0288】

サブCPU81は、ART2準備中であると判断した場合(YES)には、リプレイ4を入賞させるART準備中用ナビデータをセットし(S457)、S460の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART2中に移行する停止操作の手順(停止操作順序)を報知するためのナビデータをセットする。一方、ART2準備中でない(ART1準備中である)と判断した場合(NO)には、通常リブを入賞させるART準備中用ナビデータをセットし(S458)、S460の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART1準備中を維持する停止操作の手順(停止操作順序)を報知するためのナビデータをセ

50

ットする。

【0289】

サブCPU81は、S455の処理において、内部当籤役にリプレイ4が含まれないと判断した場合（NO）には、続いて、内部当籤役に基づいて、ART準備中用ナビデータをセットする（S459）。すなわち、サブCPU81は、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、RTO移行図柄を表示させない（RTOに移行（転落）させない）停止操作の手順（目押しすべき図柄の種類）を報知するためのナビデータをセットする。

【0290】

次に、サブCPU81は、内部当籤役等に基づいてART準備中の演出内容を決定し（S460）、ART準備中処理を終了する。

10

【0291】

<ART当籤中処理>

図30は、本実施形態におけるパチスロ機のART当籤中処理を示すフローチャートである。このART当籤中処理は、図26のS408において実行される処理である。

【0292】

まず、サブCPU81は、内部当籤役にリプレイ1が含まれるか否かを判断する（S471）。すなわち、サブCPU81は、「通常リプ+リプレイ1+リプレイ5」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ1が含まれると判断した場合（YES）には、続いて、ART1当籤中であるか否かを判断する（S472）。

【0293】

20

サブCPU81は、ART1当籤中であると判断した場合（YES）には、リプレイ1を入賞させるART当籤中用ナビデータをセットし（S473）、S480の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART1準備中に移行する停止操作の手順（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。一方、ART1当籤中でない（ART2当籤中である）と判断した場合（NO）には、通常リプを入賞させるART当籤中用ナビデータをセットし（S474）、S480の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART2当籤中を維持する停止操作の手順（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。

【0294】

サブCPU81は、S471の処理において、内部当籤役にリプレイ1が含まれないと判断した場合（NO）には、続いて、内部当籤役にリプレイ3が含まれるか否かを判断する（S475）。すなわち、サブCPU81は、「通常リプ+リプレイ3+リプレイ6」が内部当籤役として決定されたか否かを判断する。内部当籤役にリプレイ3が含まれると判断した場合（YES）には、続いて、ART2当籤中であるか否かを判断する（S476）。

30

【0295】

サブCPU81は、ART2当籤中であると判断した場合（YES）には、リプレイ3を入賞させるART当籤中用ナビデータをセットし（S477）、S480の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART2準備中に移行する停止操作の手順（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。一方、ART2当籤中でない（ART1当籤中である）と判断した場合（NO）には、通常リプを入賞させるART当籤中用ナビデータをセットし（S478）、S480の処理に移る。すなわち、サブCPU81は、ART1当籤中を維持する停止操作の手順（停止操作順序）を報知するためのナビデータをセットする。

40

【0296】

サブCPU81は、S475の処理において、内部当籤役にリプレイ3が含まれないと判断した場合（NO）には、続いて、内部当籤役に基づいて、ART当籤中用ナビデータをセットする（S479）。すなわち、サブCPU81は、小役に係る内部当籤役が決定された場合に、RTO移行図柄を表示させない（RTOに移行（転落）させない）停止操作の手順（目押しすべき図柄の種類）を報知するためのナビデータをセットする。なお、

50

上述のように、ART1当籤中であってRT0のときには、このナビデータをセットしないこととしてもよい。このように構成することで、ART1当籤中とART2当籤中とで払い出されるメダルの枚数に差が生じることとなるため、遊技性を多様なものとすることができる。

【0297】

次に、サブCPU81は、内部当籤役等に基づいてART当籤中の演出内容を決定し(S480)、ART当籤中処理を終了する。

【0298】

<ART移行抽籤処理>

図31は、本実施形態におけるパチスロ機のART移行抽籤処理を示すフローチャートである。このART移行抽籤処理は、図26のS409において実行される処理であり、ART非当籤中において実行される処理である。

10

【0299】

まず、サブCPU81は、通常中ART2抽籤テーブル(図16の(c)参照)を参照し、内部当籤役に基づいてART2の抽籤を実行する(S491)。次に、サブCPU81は、ART2に当籤したか否かを判断する(S492)。ART2に当籤したと判断した場合(YES)には、次回遊技からART2当籤中をセットし(S493)、ART移行抽籤処理を終了する。

【0300】

一方、ART2に当籤していない(非当籤である)と判断した場合(NO)には、続いて、通常中ART1抽籤テーブル(図16の(a)参照)を参照し、内部当籤役に基づいてART1の抽籤を実行する(S494)。次に、サブCPU81は、ART1に当籤したか否かを判断する(S495)。ART1に当籤したと判断した場合(YES)には、次回遊技からART1当籤中をセットし(S496)、ART移行抽籤処理を終了する。また、ART1に当籤していない(非当籤である)と判断した場合(NO)にも、ART移行抽籤処理を終了する。

20

【0301】

<入賞作動コマンド受信時処理>

図32は、本実施形態におけるパチスロ機の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。この入賞作動コマンド受信時処理は、図25のS324において実行される処理である。

30

【0302】

まず、サブCPU81は、リプレイ1に入賞したか否かを判断する(S501)。サブCPU81は、リプレイ1に入賞したと判断した場合(YES)には、続いて、ART1当籤中であるか否かを判断する(S502)。サブCPU81は、ART1当籤中であると判断した場合(YES)には、次回遊技からART1準備中をセットし(S503)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、ART1当籤中でないと判断した場合(NO)にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0303】

サブCPU81は、S501の処理において、リプレイ1に入賞していないと判断した場合(NO)には、続いて、リプレイ3に入賞したか否かを判断する(S504)。サブCPU81は、リプレイ3に入賞したと判断した場合(YES)には、続いて、ART2当籤中であるか否かを判断する(S505)。サブCPU81は、ART2当籤中であると判断した場合(YES)には、次回遊技からART2準備中をセットし(S506)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、ART2当籤中でないと判断した場合(NO)にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

40

【0304】

サブCPU81は、S504の処理において、リプレイ3に入賞していないと判断した場合(NO)には、続いて、リプレイ2に入賞したか否かを判断する(S507)。サブCPU81は、リプレイ2に入賞したと判断した場合(YES)には、続いて、ART1

50

準備中であるか否かを判断する（S508）。サブCPU81は、ART1準備中であると判断した場合（YES）には、次回遊技からART1中をセットし（S509）、ARTゲーム数カウンタに50をセットし（S510）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、ART1準備中でないと判断した場合（NO）にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0305】

サブCPU81は、S507の処理において、リプレイ2に入賞していないと判断した場合（NO）には、続いて、リプレイ4に入賞したか否かを判断する（S511）。サブCPU81は、リプレイ4に入賞したと判断した場合（YES）には、続いて、ART2準備中であるか否かを判断する（S512）。サブCPU81は、ART2準備中であると判断した場合（YES）には、次回遊技からART2中をセットし（S513）、ART2中初期ゲーム数抽籤テーブル（図16の（d）参照）を参照し、設定値に基づいて初期ゲーム数の抽籤を実行する（S514）。次に、サブCPU81は、初期ゲーム数の抽籤結果に基づいてARTゲーム数カウンタを加算し（S515）、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

10

【0306】

また、サブCPU81は、S511の処理において、リプレイ4に入賞していないと判断した場合（NO）、S512の処理において、ART2準備中でないと判断した場合（NO）にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【0307】

[パチスロ機の効果]

このように、本実施形態のパチスロ機1は、7セグ表示器6においてクレジット数を点滅表示することで、クレジット数が減ったことを遊技者に報知することができる。特に、パチスロ機1では、クレジット数が単に少なくなっただけでは表示態様を点滅表示に変更することなく、クレジット数が特定数を超える多貯留状態に一度なった後に所定数未満になった場合に限り、表示態様を点滅表示に変更する。ここで、遊技に必要なメダルを毎回投入して遊技を行うような場合には、クレジット数が特定数を超える多貯留状態になり難いため、パチスロ機1によれば、このような場合において不要な報知を行うことがない。一方、メダルを予め多量に貯留して遊技を行う場合には、クレジット数が特定数を超える多貯留状態になり易いため、その後、クレジット数の減少に応じて点滅表示に変更することで、遊技者に対してメダルの投入を適切に促すことができる。その結果、パチスロ機1によれば、遊技者毎に好ましいタイミングでクレジット数が減少したことを報知することができる。

20

30

【0308】

また、本実施形態のパチスロ機1では、クレジット数の増加態様に依りて多貯留状態を判定するための閾値である特定数を異ならせる。例えば、クレジット数が遊技者のメダル投入操作に応じて増加する場合には、特定数として35枚（第1特定数）を用いる一方で、クレジット数がボーナスなどの有利状態中に払い出されたメダルに応じて増加する場合には、特定数としてクレジット可能な限度の50枚（第2特定数）を用いる。これにより、多貯留状態になったか否かを遊技者の状況に応じて判定することができ、結果、遊技者にとって好ましいタイミングでクレジット数が減少したことを報知することができる。

40

【0309】

また、本実施形態のパチスロ機1では、点滅表示による報知の役割が終了すると、7セグ表示器6におけるクレジット数の点滅表示を点灯表示に戻す。一例として、点滅表示している状態で遊技者がメダルを新たに投入した場合、既に点滅表示による報知の役割は終了しているため、点滅表示を点灯表示に戻す。また、他の一例として、遊技者が精算ボタンを操作した場合には、遊技者はその後遊技を終了する可能性が高く点滅表示による報知の役割は終了しているため、点滅表示を点灯表示に戻す。また、他の一例として、点滅表示している状態で遊技者が所定時間にわたり操作を行わない場合（例えば、デモ画面が表示された場合）には、これまでの状態を一度リセットするために、点滅表示を点灯表示に

50

戻す。これにより役割を終えた報知を不要に行い続けることを回避でき、遊技者に煩わしさを与えることがない。

【0310】

[変形例]

以上、本実施形態のパチスロ機1について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0311】

本発明は、その趣旨を逸脱しない範囲において、上述の本実施形態のパチスロ機1の他、パチンコ遊技機、その他の遊技機にも適用することができる。例えば、パチンコ遊技機は、遊技者の遊技操作（例えば、遊技球の発射操作）がされ、遊技媒体である遊技球が遊技盤上の始動口に入球したことに基づいて、内部当籤役（例えば、大当りか否か）が決定されるとともに、図柄表示手段によって図柄の変動表示が開始され、予め定められた停止条件の成立（例えば、図柄の変動時間が終了すること）に基づいて、図柄の変動表示が停止され、所定の図柄の組合せが表示されると、所定の利益（例えば、大当り状態への移行）が付与されることとなっているため、本発明を適用しようとする場合には、停止操作に関する手段が不要となる。

10

【0312】

また、上記実施形態のパチスロ機1では、クレジット数を報知するクレジット報知手段の一例として、7セグ表示器6を用い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、液晶表示装置11においてクレジット数を異なる態様で報知することとしてもよく、また、メダル投入口14などに所定のLEDを配置し、クレジット数に応じてLEDの発光態様（点灯/点滅、色など）を異ならせることとしてもよい。また、視覚的な報知ではなく聴覚的な報知によりクレジット数が減少したことを報知することとしてもよい。例えば、多貯留状態後にクレジット数が減少した場合にのみ所定の効果音を出力し、その他の場合には当該効果音を出力しないことで、上述の報知を行うこととしてもよい。

20

【0313】

また、クレジット報知手段として用いる機器、装置に応じて当該クレジット報知手段を制御する回路を異ならせることとしてもよい。すなわち、上記実施形態では、クレジット報知手段として7セグ表示器6を用いていたため、主制御回路41がクレジット報知手段を制御することとしているが、クレジット報知手段として液晶表示装置11などを用いる場合には、副制御回路42がクレジット報知手段を制御することになる。

30

【0314】

また、上記実施形態のパチスロ機1では、有利状態の一例としてボーナス状態を採用し、ボーナス終了時にクレジット数が50枚（第2特定数）である場合に多貯留状態をセットすることとしている。この点、ボーナス状態は有利状態の一例にすぎず、ATやARTなどの他の状態を有利状態として用いることとしてもよい。なお、クレジット報知手段を制御する回路が主制御回路41で、有利状態を制御する回路が副制御回路42である場合、主制御回路41において有利状態の終了時を任意の方法により把握することとしてもよい。例えば、上記実施形態のパチスロ機1のように、有利状態（ART）の作動においてRT遊技状態の移行も伴う遊技機（いわゆるART機）の場合には、主制御回路41側で管理するRT遊技状態が移行（転落）した場合に、クレジット数を判定することで、有利状態終了時に多貯留状態をセットすることができる。また、有利状態（AT）の作動においてRT遊技状態の移行が伴わない遊技機（いわゆるAT機）の場合には、主制御回路41は、直近の所定ゲーム数間（例えば、30ゲーム間）に払い出されたメダルの枚数を常時計数しておき、当該所定ゲーム数間に50枚を超えるメダルが払い出された場合に、多貯留状態をセットすることで、有利状態終了時に多貯留状態がセットされた状態にすることができる。

40

【0315】

また、上記実施形態のパチスロ機1では、副制御回路42が、有利状態（例えば、「ART1」や「ART2」）への移行制御の管理、有利状態の継続期間の管理、及び有利状

50

態中に行われる報知（ナビ）の管理を行っているが、これらの制御のうちの一又は全部を、主制御回路41において行うこととしてもよい。

【0316】

なお、有利状態への移行制御としては、例えば、有利状態に移行させる／移行させないことに関する制御（上記実施形態では、ART1への移行抽籤やART2への移行抽籤）が挙げられる。また、例えば、有利状態への移行抽籤において当籤確率が異なる状態が複数設けられるパチスロ機（例えば、高確率状態と低確率状態など）の場合には、当該状態間の遷移に関する制御も、有利状態への移行制御に含むことができる。

【0317】

また、有利状態の継続期間の管理としては、例えば、有利状態の初期ゲーム数の決定（上記実施形態では、ART2初期ゲーム数の抽籤）、有利状態中の上乘せゲーム数の決定（上記実施形態では、ART2中に行う上乘せが挙げられる。また、例えば、有利状態が所定の確率で継続するパチスロ機の場合には、継続するか否かの抽籤も、有利状態の継続期間の管理に含むことができる。

10

【0318】

なお、有利状態の継続期間としては、有利状態中の単位遊技の回数（上記実施形態では、ARTゲーム数カウンタにより管理される）が挙げられるほか、有利状態中に遊技者にとって有利な情報を報知する回数や、有利状態中に付与されたメダルの枚数や、所定ゲーム数（例えば50ゲーム）を1セットとする場合のセット数が挙げられる。

【0319】

このとき、有利状態中に付与されたメダルの枚数については、同一の遊技において払い出されたメダルの枚数から遊技に用いたメダルの枚数を減算した純増枚数を用いることとしてもよい。また、有利状態中に付与されたメダルの枚数は、有利状態中に実際に増加したメダルに基づき算出することとしてもよく（実値による算出）、また、実際に増加したか否かに関わらず、ナビに従った場合に増加する予定のメダルの枚数に基づき算出することとしてもよい（理想値による算出）。また、内部当籤役の種別によって、有利状態中に付与されたメダルの枚数を増加しないこととしてもよい。例えば、内部当籤役として決定される確率が低い一部の役、あるいは、停止操作のタイミングに応じて図柄の組合せの表示／非表示が切り替わる役に関しては、当該役が内部当籤役として決定されたとしても、有利状態中に付与されたメダルの枚数の増減を行わないこととしてもよい。

20

30

【0320】

また、有利状態中に行われる報知（ナビ）の管理とは、液晶表示装置11などにより遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する制御（上記実施形態における、ART1中用ナビデータやART2中用ナビデータ）が挙げられる。

【0321】

また、遊技者に報知する停止操作の態様としては、遊技者にとって有利な図柄の組合せが表示される停止操作の順序（ART1中用ナビデータにおけるリプレイ5を入賞させない（RT3に移行（転落）させない）停止操作の態様（停止操作順序）の報知）であってもよく、また、当該図柄の組合せが表示されるために必要な停止操作のタイミング（ART1中用ナビデータにおけるRT0移行図柄を表示させない（RT0に移行（転落）させない）停止操作の態様（目押しすべき図柄の種類）の報知）であってもよい。

40

【0322】

また、有利な状態としては、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率は変化させることなく（又は遊技性に影響を与えない程度の範囲で変化させ）、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「AT」を用いることとしてもよく、また、再遊技に係る内部当籤役の当籤確率が高くなる再遊技高確率状態（リプレイタイム）を作動するとともに、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する、いわゆる「ART」を用いることとしてもよい。

【0323】

また、上記実施形態のパチスロ機では、内部当籤役に応じて所定確率で決定される演出

50

、すなわち、一の内部当籤役に対して一又は複数の演出を行うこととしている。この点、主制御回路41が決定した内部当籤役に一意に対応する表示（告知）を、当該演出と合わせて行うこととしてもよい。具体的には、決定した内部当籤役に一対一対応する表示を、上述の7セグ表示器6や内部当籤役を表示するための図示しない表示部などにおいて行うこととしてもよい。なお、この内部当籤役の表示は、主制御回路41の制御のもとに行うことが好ましい。このように主制御回路41で決定した内部当籤役を、主制御回路41自身が告知することで、公平性を担保した遊技機を提供することができる。

【0324】

また、上記実施形態では、ART2の初期ゲーム数の抽籤確率を設定値によって異ならせること（図16の(d)参照）で、遊技者によって有利な度合いを異ならせることとして
10
しているが、これに限られるものではない。例えば、内部抽籤処理によって、所定の内部当籤役が決定される確率を設定値によって異ならせることとしてもよい。この場合、例えば、設定値が高くなるほど、ボーナスに係る内部当籤役が内部当籤役として決定される確率が高くなるように構成することとすればよい。

【0325】

また、上記実施形態では、RT2遊技状態（RT2）とRT4遊技状態（RT4）において、図11に示したように、複数のリプレイの当籤確率の総和を同一としつつも、当籤番号「3」及び「5」の抽籤値を異ならせ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、RT2遊技状態（RT2）においては、ART2に特定の確率（例えば、100%）で当籤することとなる第1の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、1/1
20
6384）で抽籤されることとし、RT4遊技状態（RT4）においては、所定のART2ゲーム数（例えば、100ゲーム）が特定の確率（例えば、100%）で上乗せされることとなる当籤することとなる第2の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、1/16384）で抽籤されることとしてもよい。

【0326】

また、上記実施形態では、RT0遊技状態（RT0）とRT3遊技状態（RT0）において、図11に示したように、複数のリプレイの当籤確率の総和及び当籤番号「1」～「5」の抽籤値を同一としているが、これに限られるものではない。例えば、RT0遊技状態（RT0）においては、ART1に特定の確率（例えば、100%）で当籤することとなる第1の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、1/16384）で抽籤されること
30
とし、RT3遊技状態（RT3）においては、ART2に特定の確率（例えば、100%）で当籤することとなる第2の特定リプレイが特定の当籤確率（例えば、1/16384）で抽籤されることとしてもよい。

【0327】

また、これらの場合、第1の特定リプレイに当籤したことに基づいて、第1の「ロック」による演出を行うとともに、第1のリールアクションを実行することとし、第2の特定リプレイに当籤したことに基づいて、第2の「ロック」による演出を行うとともに、第2のリールアクションを実行することとしてもよい。また、第1の特定リプレイに当籤したことに基づいては、「ロック」による演出を行わず、第2の特定リプレイに当籤したことに
40
基づいて、「ロック」による演出を行うとともに、リールアクションを実行することとしてもよい。また、第2の特定リプレイに当籤したことに基づいては、「ロック」による演出を行わず、第1の特定リプレイに当籤したことに基づいて、「ロック」による演出を行うとともに、リールアクションを実行することとしてもよい。

【0328】

[付記]

付記の遊技機は、遊技者毎に好ましいタイミングでクレジット枚数が減少したことを報知可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0329】

本発明に係る遊技機は、内部に貯留する遊技媒体の数を示すクレジット数を計数するクレジット計数手段（例えば、クレジットカウンタ）と、前記クレジット計数手段が計数し
50

た前記クレジット数を報知するクレジット報知手段（例えば、7セグ表示器6）と、前記クレジット数が特定数を超えると、多貯留状態をセットする状態設定手段（例えば、主制御回路41）と、前記多貯留状態において前記クレジット数が前記特定数よりも少ない所定数未満になったか否かを判定する判定手段（例えば、主制御回路41）と、を備え、前記クレジット報知手段は、前記判定手段により前記クレジット数が前記所定数未満になったと判定されると、報知態様を第1報知態様（例えば、点灯表示）から第2報知態様（例えば、点滅表示）に変更することを特徴とする。

【0330】

このような遊技機によれば、クレジット報知手段は、報知態様を変更することで、クレジット数が減ったことを遊技者に報知することができる。ここで、本発明に係る遊技機では、クレジット数が単に所定未満になっただけでは報知態様を変更せず、クレジット数が特定数を超える多貯留状態に一度なった後、所定数未満になった場合に限り、報知態様を変更する。上述のように必要な遊技媒体を毎回投入して遊技を行う状況では、クレジット数が特定数を超える多貯留状態になり難いため、本発明に係る遊技機によれば、このような状況において不要な報知を行うことがない。一方、遊技媒体を予め多量に貯留して遊技を行う状態では、クレジット数が特定数を超える多貯留状態になり易いため、その後、クレジット数の減少に応じて報知態様を変更することで、遊技者に対して遊技媒体の投入を適切に促すことができる。その結果、本発明に係る遊技機によれば、遊技者毎に好ましいタイミングでクレジット数が減少したことを報知することができる。

【0331】

また、本発明に係る遊技機は、遊技を行う状態として、遊技者に付与される遊技媒体の期待度が高い有利状態（例えば、ボーナス状態）と当該有利状態よりも前記期待度が低い通常状態とを有し、前記クレジット計数手段は、遊技者による遊技媒体の投入、又は遊技の結果に基づき付与される遊技媒体に応じて、前記クレジット数を増加し、前記状態設定手段は、前記クレジット数が遊技者による遊技媒体の投入に応じて増加する場合には、増加後のクレジット数が第1特定数（例えば、35枚）を超えると、前記多貯留状態をセットし、前記クレジット数が有利状態中の遊技媒体の付与に応じて増加する場合には、増加後のクレジット数が前記第1特定数とは異なる第2特定数（例えば、50枚）を超えると、前記多貯留状態をセットすることを特徴とする。

【0332】

一般的に、ボーナス等の有利状態では有利状態終了時にクレジット数が貯留可能な枚数の限度（例えば、50枚）まで増加する。これに対して、遊技者が手動で遊技媒体を投入する場合、遊技媒体を多量に貯留して遊技を行う遊技者であっても、貯留可能な枚数の限度まで遊技媒体を投入すること稀である。そのため、クレジット数が多貯留状態になったことを判定する閾値（特定数）は、遊技の状況に応じて異ならせることが好ましい。この点、本発明に係る遊技機では、クレジット数が遊技者による遊技媒体の投入に応じて増加する場合には、閾値として第1特定数を用い、クレジット数が有利状態中の遊技媒体の付与に応じて増加する場合には、閾値として第1特定数とは異なる第2閾値を用いる。これにより、遊技の状況に応じて多貯留状態になったか否かを判定することができ、結果、遊技者にとって好ましいタイミングでクレジット数が減少したことを報知することができる。

【0333】

また、本発明に係る遊技機は、前記状態設定手段は、前記クレジット数の報知態様が前記第2報知態様である状況で、遊技者による遊技媒体の投入を受け付けると、セット中の前記多貯留状態をクリアすることを特徴とする。

【0334】

上述のように本発明に係る遊技機では、クレジット報知手段が報知態様を変更することで、クレジット数が減ったことを遊技者に報知し、遊技者に対して遊技媒体の投入を促す。ここで、この報知に伴い遊技者が遊技媒体の投入を行った場合、遊技媒体を投入後のクレジット数が未だに少ないとしても、既に報知の役割は終わっており、更なる報知を続け

10

20

30

40

50

ることは、遊技者に対して煩わしさを与えてしまう。この点、本発明に係る遊技機では、報知後に遊技者が遊技媒体の投入を行った場合には多貯留状態をクリアし、結果（判定手段がNOと判定するため）報知態様も第1報知態様に戻り、報知を終了する。これにより、遊技者に対して煩わしさを与えることがなく、好適である。

【0335】

また、本発明に係る遊技機は、前記状態設定手段は、前記多貯留状態において、遊技者による貯留している遊技媒体を返却する精算操作を受け付けると、セット中の前記多貯留状態をクリアすることを特徴とする。

【0336】

貯留している遊技媒体を返却する精算操作は、通常、遊技者が遊技を終了する際に行う。このような場合に、クレジット数が減ったことの報知を続けていると、新たに遊技を開始する遊技者に対して不要な報知を行うことになってしまう。そこで、本発明に係る遊技機では、精算操作後に多貯留状態をクリアすることで、報知を終了する。これにより、新たな遊技者に対して、好ましいタイミングでクレジット数が減少したことを報知することができる。

10

【符号の説明】

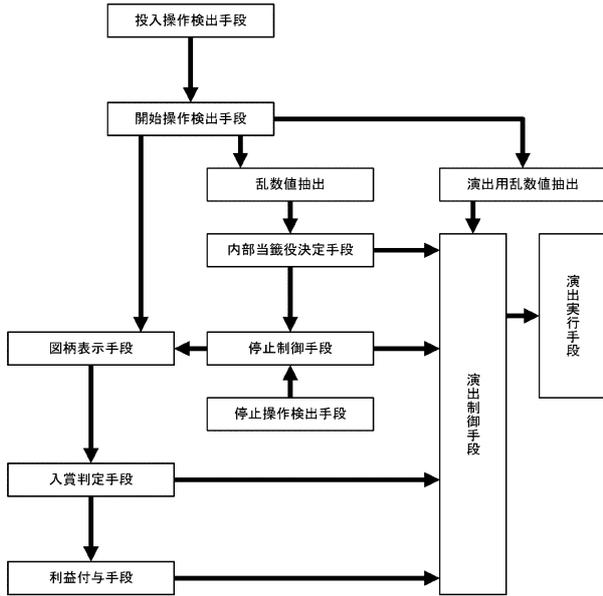
【0337】

- 1 パチスロ機
- 3 L、3 C、3 R リール
- 4 L、4 C、4 R 表示窓
- 16 スタートレバー
- 16 S スタートスイッチ
- 17 L、17 C、17 R ストップボタン
- 17 S 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

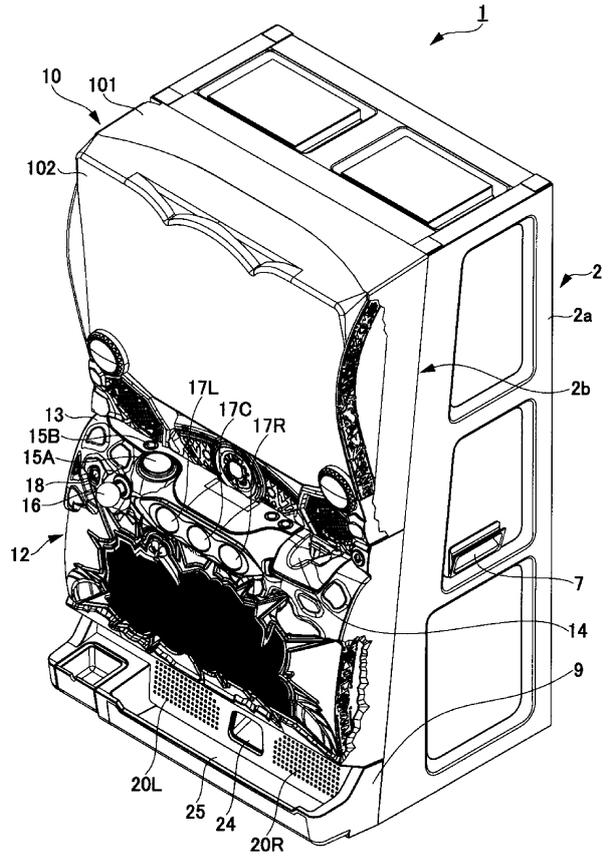
20

30

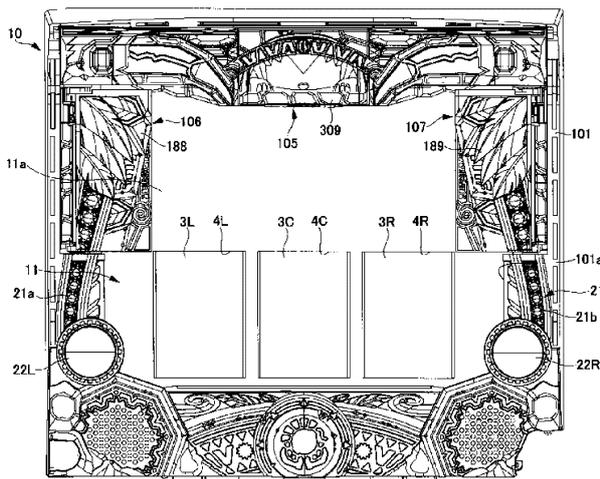
【図1】



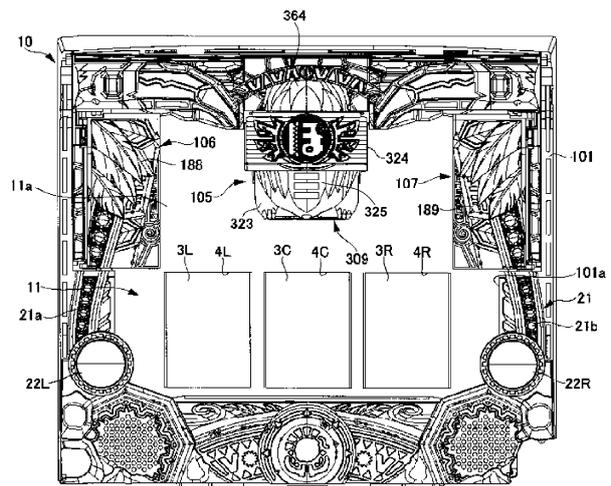
【図2】



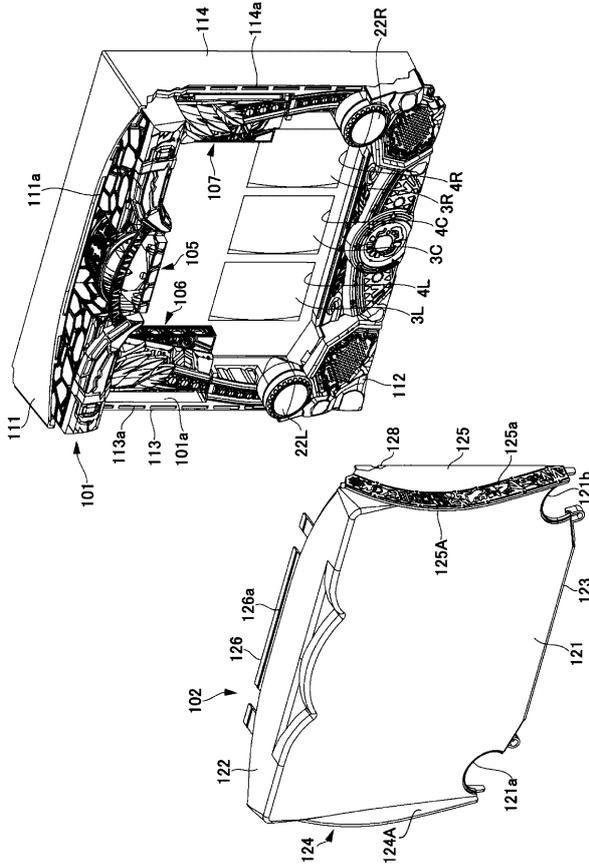
【図3】



【図4】



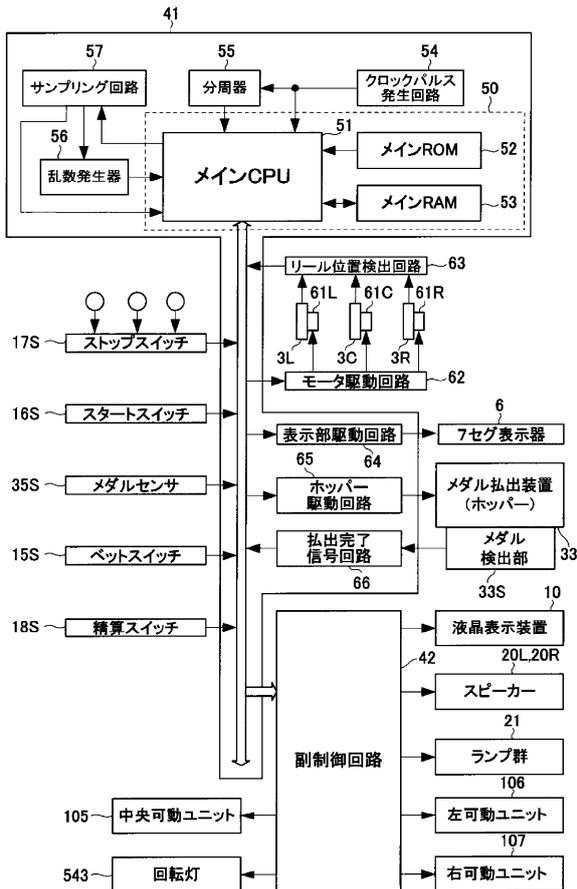
【図5】



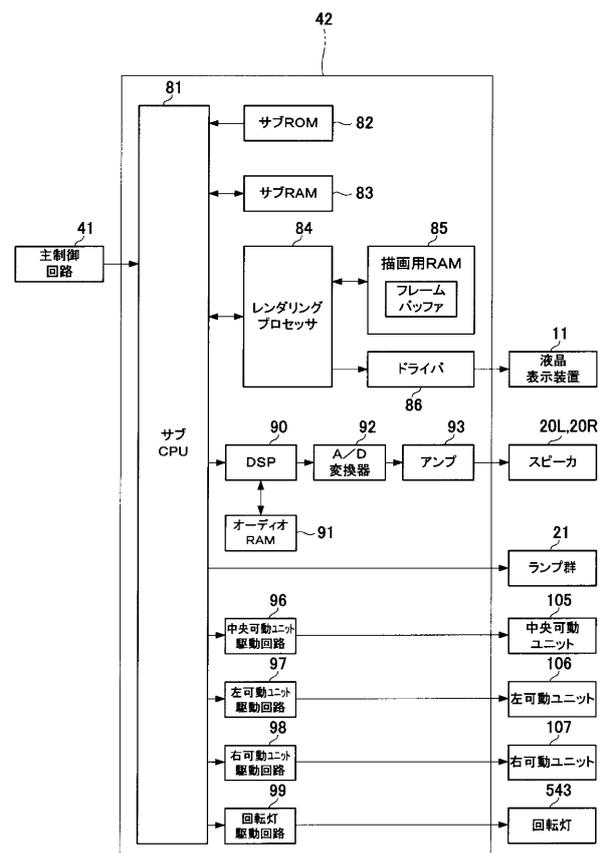
【図6】



【図7】



【図8】



【図 9】

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

【図 10】

図柄組合せテーブル									
図柄の組合せ		入賞作動アラゲ		格納領域種別		投入枚数:2		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	データ	内容	格納領域種別	投入枚数:1	投入枚数:2	投入枚数:3	払出枚数
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	通常リブ	1	0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	ベル	00000100	リプレイ1		0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	ベル	00000100	リプレイ2		0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00010000	リプレイ3		0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00100000	リプレイ4		0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	01000000	リプレイ5		0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	リプレイ	10000000	リプレイ6		0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	スベル	00000001	小役1		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	00000001	小役2		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	00000100	小役3		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	00000100	小役4		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	00010000	小役5		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	00100000	小役6		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	01000000	小役7		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	10000000	小役8		15	15	15	8
リプレイ	リプレイ	スベル	00000001	BB1	0	0	0	0	
リプレイ	リプレイ	スベル	00000001	BB2	0	0	0	0	
リプレイ	リプレイ	スベル	00000100	BB3	0	0	0	0	
リプレイ	リプレイ	スベル	00001000	RTO移行図柄1	0	0	0	0	
リプレイ	リプレイ	スベル	00010000	RTO移行図柄2	0	0	0	0	
リプレイ	リプレイ	スベル	00100000	—	—	—	—	—	
リプレイ	リプレイ	スベル	00100000	—	—	—	—	—	
リプレイ	リプレイ	スベル	00100000	—	—	—	—	—	
リプレイ	リプレイ	スベル	10000000	—	—	—	—	—	

【図 11】

(a) 通常用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)(確率分母:65536)

当籤番号	抽籤値			データポイント		
	RTO	小役・リプレイ用	ボーナス用	1	2	3
1	4490	1	0	0	0	0
2	2245	2	0	0	0	0
3	0	3	0	0	0	0
4	2245	4	0	0	0	0
5	0	5	0	0	0	0
6	1310	6	0	0	0	0
7	851	7	0	0	0	0
8	851	8	0	0	0	0
9	851	9	0	0	0	0
10	851	10	0	0	0	0
11	851	11	0	0	0	0
12	851	12	0	0	0	0
13	41	13	0	0	0	0
14	41	13	1	0	0	0
15	41	13	2	0	0	0
16	41	13	3	0	0	0

(b) 通常用抽籤変更テーブル

当籤番号	抽籤値			
	RT1	RT2	RT3	RT4
1	0	32768	4490	32768
2	0	0	2245	0
3	6553	21845	0	0
4	0	0	2245	0
5	6553	0	0	21845

(c) ボーナス用内部抽籤テーブル(投入枚数:2)(確率分母:65536)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	(ボーナス中)	小役・リプレイ用	ボーナス用	1
1	65536	14	0	0

【図 12】

(a) 小役・リプレイ用内部当籤決定テーブル

小役・リプレイ用データポイント	内部当籤役			内容
	データ	格納領域種別	3	
0	00000000	ハスレ	00000000	ハスレ
1	00000001	通常リブ	00000000	通常リブ
2	00100010	通常リブ+リプレイ1+リプレイ5	00000000	通常リブ+リプレイ1+リプレイ5
3	00100100	通常リブ+リプレイ2+リプレイ15	00000000	通常リブ+リプレイ2+リプレイ15
4	01001000	通常リブ+リプレイ3+リプレイ16	00000000	通常リブ+リプレイ3+リプレイ16
5	01010000	通常リブ+リプレイ4+リプレイ16	00000000	通常リブ+リプレイ4+リプレイ16
6	10000000	小役1	00000000	小役1
7	00000000	小役2	00000001	小役2
8	00000000	小役3	00000010	小役3
9	00000000	小役4	00000100	小役4
10	00000000	小役5	00010000	小役5
11	00000000	小役6	00100000	小役6
12	00000000	小役7	01000000	小役7
13	00000000	小役8	10000000	小役8
14	10000000	小役1~8	01111111	小役1~8

(b) ボーナス用内部当籤決定テーブル

ボーナス用データポイント	内部当籤役			内容
	データ	格納領域種別	3	
0	00000000	ハスレ	00000000	ハスレ
1	00000000	BB1	00000000	BB1
2	00000000	BB2	00000001	BB2
3	00000000	BB3	00000010	BB3

【図13】

リール停止初期設定テーブル

遊技状態	当籤番号	リール停止制御情報群
通常	0	リール停止制御情報群0
	1	リール停止制御情報群1
	2	リール停止制御情報群2
	3	リール停止制御情報群3
	4	リール停止制御情報群4
	5	リール停止制御情報群5
	6	リール停止制御情報群6
	7	リール停止制御情報群7
	8	リール停止制御情報群8
	9	リール停止制御情報群9
	10	リール停止制御情報群10
	11	リール停止制御情報群11
	12	リール停止制御情報群12
	13~16	リール停止制御情報群13
ボーナス	1	リール停止制御情報群14

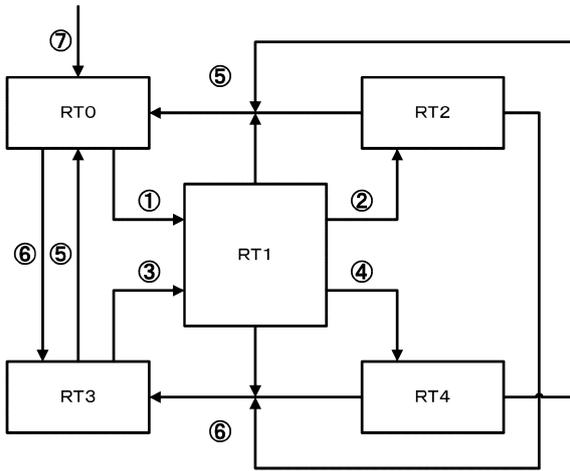
【図14】

内部当籤役と停止操作順序等との対応表

内部当籤役 (当籤番号)	左リール	中リール	右リール
1	リプレイ5	リプレイ1	リプレイ
2	リプレイ6	リプレイ2	リプレイ
3	リプレイ7	リプレイ3	リプレイ
4	リプレイ8	リプレイ4	リプレイ
5	リプレイ9	リプレイ5	リプレイ
6	リプレイ10	リプレイ6	リプレイ
7	リプレイ11	リプレイ7	リプレイ
8	リプレイ12	リプレイ8	リプレイ
9	リプレイ13	リプレイ9	リプレイ
10	リプレイ14	リプレイ10	リプレイ
11	リプレイ15	リプレイ11	リプレイ
12	リプレイ16	リプレイ12	リプレイ
13	リプレイ17	リプレイ13	リプレイ

【図15】

(a)



(b)

移行条件	内容
①	リプレイ1の入賞
②	リプレイ2の入賞
③	リプレイ3の入賞
④	リプレイ4の入賞
⑤	RTO移行図柄の表示
⑥	リプレイ5又は6の入賞
⑦	ボーナスの終了

【図16】

(a) 通常中ART1抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART1	内部当籤役		
	小役1	小役8	小役8+BB
非当籤	30720	24576	16384
当籤	2048	8192	16384

(b) ART1中ART2抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART2	内部当籤役				
	リプレイ	小役1	小役2~7	小役8	小役8+BB
非当籤	32512	24576	32512	16384	0
当籤	256	8192	256	16384	32768

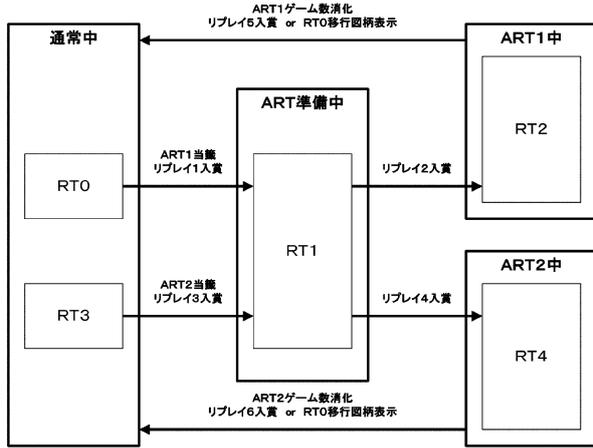
(c) 通常中ART2抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART2	内部当籤役		
	小役1	小役8	小役8+BB
非当籤	32512	32256	31744
当籤	256	512	1024

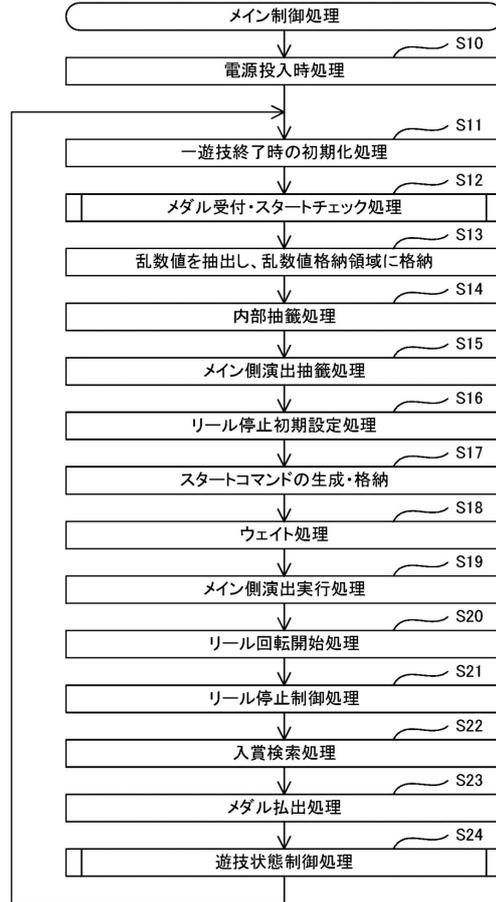
(d) ART2初期ゲーム数抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART2 初期ゲーム数	設定値		
	1	...	6
50	24576	...	22528
100	4096	...	4096
200	3072	...	4096
300	1024	...	2048

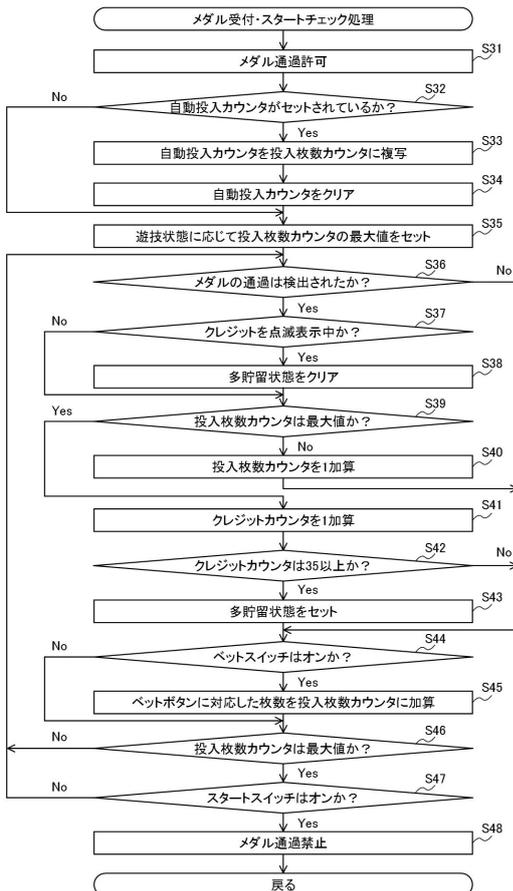
【図17】



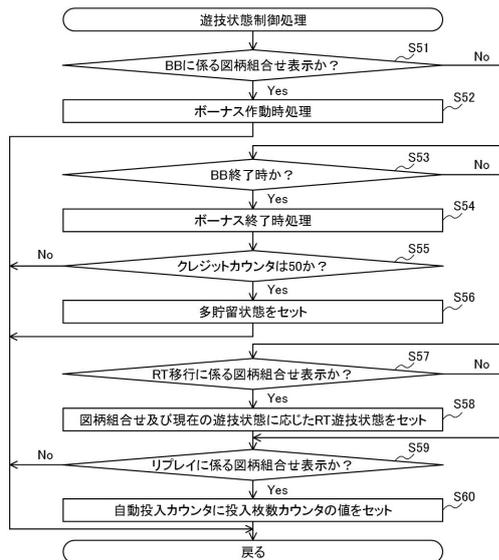
【図18】



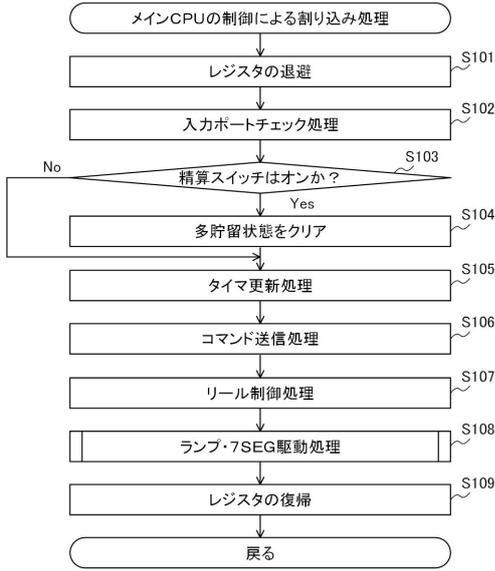
【図19】



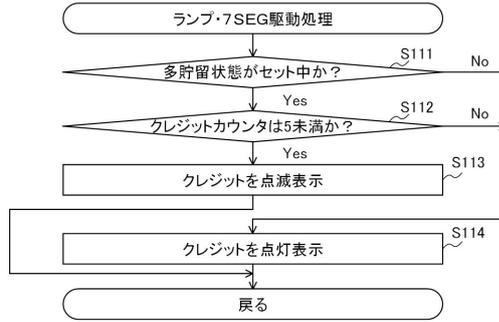
【図20】



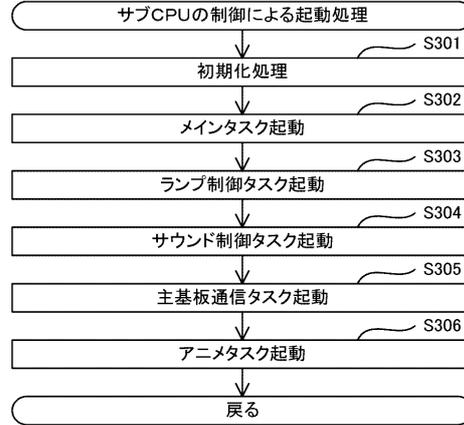
【図 2 1】



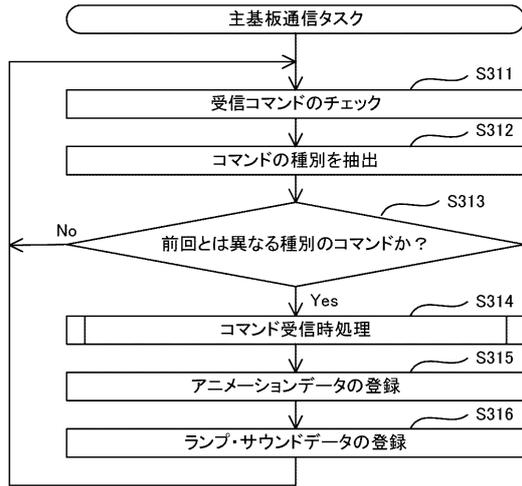
【図 2 2】



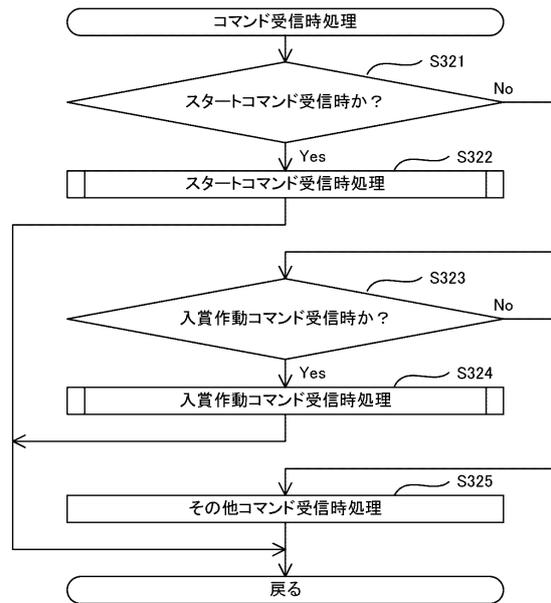
【図 2 3】



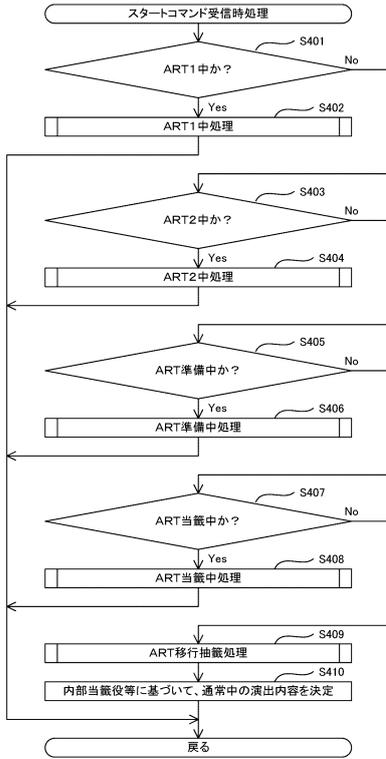
【図 2 4】



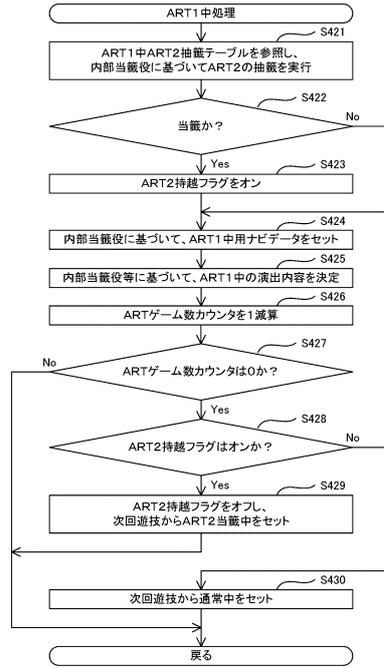
【図 2 5】



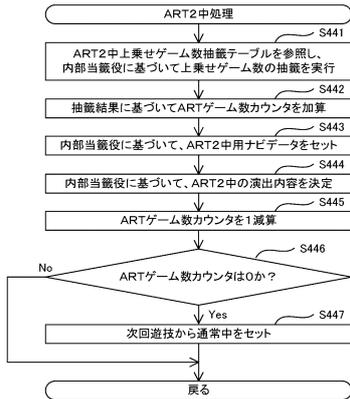
【図26】



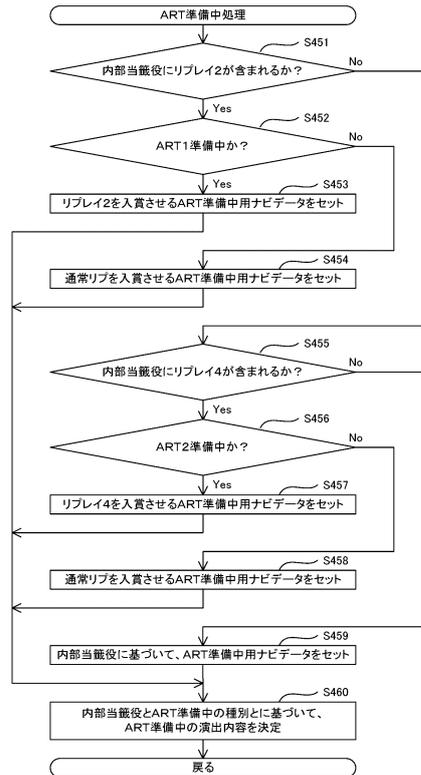
【図27】



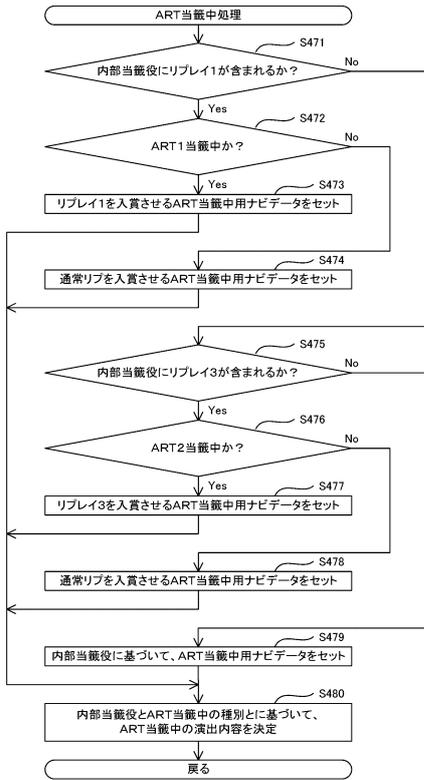
【図28】



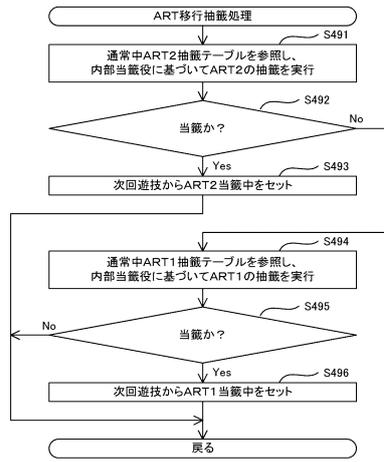
【図29】



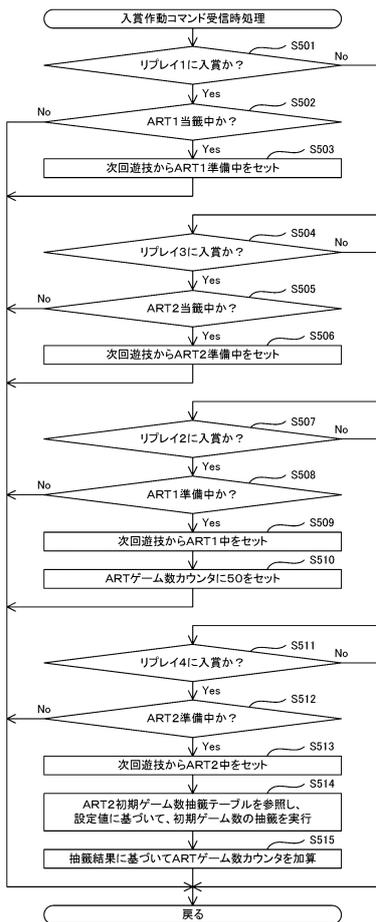
【図30】



【図31】



【図32】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-136087(JP,A)
特開2011-167239(JP,A)
特開2015-003040(JP,A)
特開2015-019723(JP,A)
特開2014-042658(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04