

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6612912号
(P6612912)

(45) 発行日 令和1年11月27日(2019.11.27)

(24) 登録日 令和1年11月8日(2019.11.8)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 1 1 B
 A 6 3 F 5/04 6 9 9

請求項の数 1 (全 61 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2018-24632 (P2018-24632) (22) 出願日 平成30年2月15日 (2018. 2. 15) (62) 分割の表示 特願2015-23087 (P2015-23087) の分割 原出願日 平成27年2月9日 (2015. 2. 9) (65) 公開番号 特開2018-86344 (P2018-86344A) (43) 公開日 平成30年6月7日 (2018. 6. 7) 審査請求日 平成30年2月15日 (2018. 2. 15)</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 100195718 弁理士 市橋 俊規 (72) 発明者 駒木 智秀 東京都江東区有明三丁目7番26号 審査官 山本 一</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】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段と、
 開始操作を検出する開始操作検出手段と、
 前記開始操作検出手段により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と、
 停止操作を検出する停止操作検出手段と、
 前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに基づいて、前記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停止制御手段と、
 前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、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と、を備えた遊技機であって、
 少なくとも停止操作の手順を報知可能な報知手段と、
 所定の開始条件が満たされた場合、所定の終了条件が満たされるまで、前記報知手段によって停止操作の手順が報知される遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、
 前記報知手段に対して情報を送信する情報送信手段と、を備え、
 前記情報送信手段は、
 前記内部当籤役決定手段により複数の所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、

10

20

前記有利状態に制御されているときであって、第1状態であるときには、所定の停止操作の手順の報知を可能とする第1報知可能情報を送信し、

前記有利状態に制御されているときであって、第2状態であるときには、特定の停止操作の手順の報知を可能とする第2報知可能情報を送信し、

前記有利状態に制御されていないときには、前記報知手段による停止操作の手順の報知を不能とする報知不能情報として、前記複数の所定役のグループを示す第1グループ化情報を送信し、

前記内部当籤役決定手段により複数の特定役のうちのいずれかが内部当籤役として決定された場合、

前記有利状態に制御されているときには、内部当籤役として決定された前記特定役に対応する停止操作の手順の報知を可能とする第3報知可能情報を送信し、

前記有利状態に制御されていないときには、前記報知不能情報として、前記複数の特定役のグループを示す第2グループ化情報を送信し、

前記第1報知可能情報は、前記第1グループ化情報と、前記所定の停止操作の手順を示す情報とで構成され、

前記第2報知可能情報は、前記第1グループ化情報と、前記特定の停止操作の手順を示す情報とで構成され、

前記第3報知可能情報は、前記第2グループ化情報と、決定された前記特定役に対応する停止操作の手順を示す情報とで構成され、

前記内部当籤役決定手段は、さらに停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化しない通常役を決定可能であり、

前記情報送信手段は、前記内部当籤役決定手段により前記通常役が内部当籤役として決定された場合、前記報知手段による停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報、又は前記報知不能情報を選択して送信可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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。

【0003】

このような遊技機においては、開始操作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、停止操作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。

【0004】

近年、主制御回路と副制御回路に通信用LSIを設け、この通信用LSIによってコマンドの暗号化・復号化を行って情報の送受信を行う遊技機が知られている（特許文献1）。

【0005】

特許文献1に示す遊技機によれば、各基板の制御部の負担を増大させることなく不正行為の防止を図ることができる。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2014-87563号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、特許文献1に示す遊技機では、従来の主制御回路や副制御回路に通信用LSIを組み込む必要があることから、遊技機の製造コストが増大してしまうという問題点があった。

【0008】

また、例えば、通信用LSIの仕様が解析されてしまえば、通常、副制御回路により管理される有利状態（例えば、停止操作の手順が報知される状態であるATやART）を不正に発生させるといった不正行為を十分に防止することができないという問題点もあった。

【0009】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、有利状態（例えば、ATやART）に関連する不正行為を十分に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】

【0010】

本発明に係る請求項1に記載の遊技機は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段と、開始操作を検出する開始操作検出手段と、前記開始操作検出手段により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と、停止操作を検出する停止操作検出手段と、前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに基づいて、前記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停止制御手段と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、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と、を備えた遊技機であって、少なくとも停止操作の手順を報知可能な報知手段と、所定の開始条件が満たされた場合、所定の終了条件が満たされるまで、前記報知手段によって停止操作の手順が報知される遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、前記報知手段に対して情報を送信する情報送信手段と、を備え、前記情報送信手段は、前記内部当籤役決定手段により複数の所定役のいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記有利状態に制御されているときであって、第1状態であるときには、所定の停止操作の手順の報知を可能とする第1報知可能情報を送信し、前記有利状態に制御されているときであって、第2状態であるときには、特定の停止操作の手順の報知を可能とする第2報知可能情報を送信し、前記有利状態に制御されていないときには、前記報知手段による停止操作の手順の報知を不能とする報知不能情報として、前記複数の所定役のグループを示す第1グループ化情報を送信し、前記内部当籤役決定手段により複数の特定役のうちのいずれかが内部当籤役として決定された場合、前記有利状態に制御されているときには、内部当籤役として決定された前記特定役に対応する停止操作の手順の報知を可能とする第3報知可能情報を送信し、前記有利状態に制御されていないときには、前記報知不能情報として、前記複数の特定役のグループを示す第2グループ化情報を送信し、前記第1報知可能情報は、前記第1グループ化情報と、前記所定の停止操作の手順を示す情報とで構成され、前記第2報知可能情報は、前記第1グループ化情報と、前記特定の停止操作の手順を示す情報とで構成され、前記第3報知可能情報は、前記第2グループ化情報と、決定された前記特定役に対応する停止操作の手順を示す情報とで構成され、前記内部当籤役決定手段は、さらに停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化しない通常役を決定可能であり、前記情報送信手段は、前記内部当籤役決定手段により前記通常役が内部当籤役として決定された場合、前記有利状態に制御されていないときには、前記報知手段による停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報、又は前記報知不能情報を選択して送信可能であることを特徴

10

20

30

40

50

とする。

【0011】

また、本発明に係る遊技機は、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、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路（例えば、主制御回路41）と、報知を実行する報知手段（例えば、液晶表示装置11）と、報知に関する制御を行う副制御回路（例えば、副制御回路42）と、を備えた遊技機（例えば、パチスロ機1）であって、前記主制御回路は、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ35S）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、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、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、図18のS14）と、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停止制御手段（例えば、図18のS21）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、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入賞判定手段（例えば、図18のS22）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、利益を付与する利益付与手段（例えば、図18のS23）と、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される有利状態（例えば、ART中）と、この有利状態に移行することが決定されている当籤状態（例えば、ART当籤中）と、この当籤状態から前記有利状態に移行する中途の準備状態（例えば、ART準備中）と、前記有利状態に移行することが決定されていない非当籤状態（例えば、ART非当籤中）と、を有し、これらの各状態を所定の移行条件によって移行させる状態移行制御手段と、遊技状態として、第1遊技状態と、第2遊技状態と、第3遊技状態と、を有し、これらの各遊技状態を特定の移行条件によって移行させる遊技状態移行制御手段と、前記内部当籤役決定手段により前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する所定の内部当籤役（例えば、所定のリプレイに係る内部当籤役、又は所定の小役に係る内部当籤役）が決定された場合に、前記状態移行制御手段により前記非当籤状態に制御されている場合には、前記副制御回路に対し、前記報知手段による前記停止操作の手順の報知を不能とする報知不能情報（例えば、グループ化情報）を送信し、前記状態移行制御手段により前記有利状態、前記当籤状態又は前記準備状態に制御されている場合には、前記副制御回路に対し、前記報知手段による前記停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報（例えば、個別情報）を前記遊技を行う状態に応じて送信する情報送信手段（例えば、図19のS104）と、を備え、前記副制御回路は、前記情報送信手段から送信された情報を受信する情報受信手段（例えば、図21に示す主基板通信タスク）を備え、前記情報受信手段により前記報知可能情報を受信したことに基づいて、前記報知手段に前記報知可能情報に応じた前記停止操作の手順を報知させることを特徴とする。

【0012】

また、本発明に係る遊技機は、前記有利状態は、第1有利状態（例えば、ART1中）と第2有利状態（例えば、ART2中）を含み、前記当籤状態は、第1有利状態の当籤状態（例えば、ART1当籤中）と第2有利状態の当籤状態（例えば、ART2当籤中）を含み、前記準備状態は、第1有利状態の準備状態（例えば、ART1準備中）と第2有利状態の準備状態（例えば、ART2準備中）を含み、前記状態移行制御手段は、前記所定の移行条件に基づいて、前記非当籤状態から前記第1有利状態の当籤状態に移行させることが可能であり、前記第1有利状態の当籤状態から前記第1有利状態の準備状態に移行させ、前記第1有利状態の準備状態から前記第1有利状態に移行させるとともに、前記非当籤状態から前記第2有利状態の当籤状態に移行させることが可能であり、前記第2有利状態の当籤状態から前記第2有利状態の準備状態に移行させ、前記第2有利状態の準備状態から前記第2有利状態に移行させ、前記第1有利状態及び前記第2有利状態は、前記第2遊技状態に対応し、前記第1有利状態の当籤状態及び前記第2有利状態の当籤状態は、前

10

20

30

40

50

記第 1 遊技状態に対応し、前記第 1 有利状態の準備状態及び前記第 2 有利状態の準備状態は、共通の前記第 3 遊技状態に対応し、前記情報送信手段は、少なくとも前記第 1 有利状態の準備状態と前記第 2 有利状態の準備状態とで、異なる前記報知可能情報（例えば、ART 1 準備中であって当籤番号が「3」の場合の個別情報であるデータ ID「12H」、ART 2 準備中であって当籤番号が「3」の場合の個別情報であるデータ ID「0AH」）を送信可能であることを特徴とする。

【0013】

本発明に係る遊技機によれば、主制御回路（例えば、主制御回路 41）が、この主制御回路により管理される遊技を行う状態（例えば、ART 非当籤中、ART 1 準備中又は ART 2 準備中）に応じて、報知不能情報（例えば、グループ化情報）、又は報知可能情報（例えば、個別情報）を副制御回路（例えば、副制御回路 42）に送信することとしたことから、副制御回路側は、有利状態の非当籤状態においては、遊技者にとって有利な（あるいは、不利な）停止操作の手順を認識することができないため、仮に、副制御回路に何らかの不正行為がなされていたとしても、簡易な構成で、それによって不正に利益が付与されてしまうことを防止することができる。すなわち、遊技機の製造コストを増大させることなく、有利状態（例えば、AT や ART）に関連する不正行為を十分に防止することができる。

10

【0014】

また、本発明に係る遊技機は、前記情報送信手段は、前記報知不能情報として、少なくとも前記内部当籤役を特定不能な情報（例えば、共通化情報）が送信可能であることを特徴とする。

20

【0015】

また、本発明に係る遊技機によれば、副制御回路（例えば、副制御回路 42）において、内部当籤役を全く特定できない場合と、所定の停止操作の手順を特定できる場合とが生じることとなるため、パチスロ機の仕様（例えば、RT 遊技状態の設計、内部当籤役ごとに遊技者にとってどの停止操作の手順を有利とするかの設計等）に応じた適切な情報を主制御回路（例えば、主制御回路 41）から副制御回路（例えば、副制御回路 42）に送信することができる。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、有利状態（例えば、AT や ART）に関連する不正行為を十分に防止することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0017】

【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。

40

【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。

【図 11】(a) は、本実施形態におけるパチスロ機の通常用内部抽籤テーブルを示す図

50

、(b)は、本実施形態におけるパチスロ機の通常用抽籤値変更テーブルを示す図、(c)は、本実施形態におけるパチスロ機のボーナス用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図12】(a)は、本実施形態におけるパチスロ機の小役リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す図、(b)は、本実施形態におけるパチスロ機のボーナス用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等との対応表を示す図である。

【図15】(a)は、本実施形態におけるパチスロ機のRT遊技状態の遷移フローを示す図、(b)は、本実施形態におけるパチスロ機のRT遊技状態の移行条件を示す図である。

10

【図16】(a)は、本実施形態におけるパチスロ機の通常中ART1抽籤テーブルを示す図、(b)は、本実施形態におけるパチスロ機のART1中ART2抽籤テーブルを示す図、(c)は、本実施形態におけるパチスロ機の通常中ART2抽籤テーブルを示す図、(d)は、本実施形態におけるパチスロ機のART2初期ゲーム数抽籤テーブルを示す図、(e)は、本実施形態におけるパチスロ機のART2中上乗せゲーム数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概要図である。

【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。

20

【図19】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20】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21】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22】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23】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。

30

【図24】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。

【図25】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。

【図26】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27】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28】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。

40

【図29】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。

【図30】本実施形態におけるパチスロ機のART1移行時及びART2移行時の演出例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

[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

50

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。

【 0 0 1 9 】

< 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等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 35 S 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等を含むものとする。

10

【 0 0 2 0 】

< 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 ~ 6 5 5 3 5）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 ~ 3 2 7 6 7）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 16 S 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。

20

【 0 0 2 1 】

< 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、図柄の組合せの種類としては、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。

30

【 0 0 2 2 】

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。

40

【 0 0 2 3 】

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

50

もよい。

【 0 0 2 4 】

< 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）等であってもよい。

【 0 0 2 5 】

< 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 は、停止操作検出手段を構成する。

【 0 0 2 6 】

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 7 】

< 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、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 1 7 L、1 7 C、1 7 R 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 3 L、3 C、3 R 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 4 1 は、停止制御手段を構成する。

【 0 0 2 8 】

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（1 9 0 m s e c 又は 7 5 m s e c）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 1 9 0 m s e c 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 7 5 m s e c 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。

【 0 0 2 9 】

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。

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

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。

【 0 0 3 2 】

10

20

30

40

50

< 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等を参照し、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 4 1 は、入賞判定手段を構成する。

【 0 0 3 3 】

< 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等を実行する主制御回路 4 1 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 4 2 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 4 2 が、利益付与手段を構成する。

10

【 0 0 3 4 】

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）の作動等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。

20

【 0 0 3 5 】

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等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。

30

【 0 0 3 6 】

< 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したがった演出を実行させる副制御回路 4 2 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 4 1 が、演出制御手段を構成する。

40

【 0 0 3 7 】

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 8 】

< 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等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 1 1、ランプ群 2 1、スピーカ 2 0 L、2 0 R は、演出実行

50

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 3 L、3 C、3 R）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 9 】

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 4 0 】

[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 4 1 】

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 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

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 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。

【 0 0 4 4 】

フロントドア 2 b は、ドア本体 9 と、フロントパネル 1 0 と、表示装置の一具体例を示す液晶表示装置 1 1（図 3 参照）と、腰部パネル 1 2 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。

【 0 0 4 5 】

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 2 1 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。

【 0 0 4 6 】

液晶表示装置 1 1 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 1 1 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）1 1 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 1 1 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。

【 0 0 4 7 】

10

20

30

40

50

表示窓 4 L、4 C、4 R 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 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、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 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。

【0048】

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。

10

【0049】

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。

20

【0050】

図 5 に示すように、装飾枠 101 は、パネル開口 101 a 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、射出ゲートの位置等を調整するとよい。

【0051】

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

30

【0052】

また、左枠部 113 には、前方に開口する複数の左係合孔 113 a 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 114 a が設けられている。複数の左係合孔 113 a 及び右係合孔 114 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 113 a 及び右係合孔 114 a 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。

【0053】

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。

40

【0054】

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

【0055】

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 126 a が設けられている。

50

【0056】

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。

【0057】

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。

10

【0058】

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。

【0059】

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。

20

【0060】

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。

【0061】

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。

30

【0062】

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。

【0063】

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動させると共に、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。

40

【0064】

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

50

されている。

【0065】

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いる。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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）。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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、クレジット枚数）等の情報をデジタル表示する。

【0072】

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。

【0073】

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

10

20

30

40

50

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 4 1 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 7 4 】

キャビネット 2 a 内の中央部には、3つのリール（左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 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 5 】

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。

10

【 0 0 7 6 】

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 7 】

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。

20

【 0 0 7 8 】

[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。

30

【 0 0 7 9 】

< 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。

40

【 0 0 8 0 】

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 8 1 】

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 8 2 】

50

メインCPU51には、クロックパルス発生回路54、分周器55、乱数発生器56及びサンプリング回路57が接続されている。クロックパルス発生回路54及び分周器55は、クロックパルスを発生する。なお、メインCPU51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56は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0～65535）を発生する。そして、サンプリング回路57は、発生された乱数の中から1つの値を抽出する。

【0083】

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。

10

【0084】

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。

【0085】

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。

20

【0086】

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。

【0087】

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。

30

【0088】

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。

【0089】

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。

40

【0090】

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。

【0091】

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

50

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。

【 0 0 9 2 】

なお、表示部駆動回路 6 4 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 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 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

< 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、回転灯駆動回路 9 9 を含む。

【 0 0 9 5 】

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 6 】

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。

【 0 0 9 7 】

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 8 】

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。

【 0 0 9 9 】

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 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

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等の音をスピーカ 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。

【 0 1 0 2 】

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。

【 0 1 0 3 】

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。

【 0 1 0 4 】

[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ROM 52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 0 5 】

<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。

【 0 1 0 6 】

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。

【 0 1 0 7 】

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。

【 0 1 0 8 】

<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。

【 0 1 0 9 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

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 1 1 】

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。

10

【 0 1 1 2 】

図 1 0 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。

【 0 1 1 3 】

また、図 1 0 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。

20

【 0 1 1 4 】

また、図 1 0 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、「BB 1」～「BB 3」に係る図柄の組合せが規定されている。

【 0 1 1 5 】

また、図 1 0 に示すように、本実施形態においては、上述の他に、「RT 0 移行図柄 1」及び「RT 0 移行図柄 2」に係る図柄の組合せも規定されている。この「RT 0 移行図柄 1」及び「RT 0 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 RT 0 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。

30

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

< 内部抽籤テーブル >

図 1 1 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 5 2 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。

40

【 0 1 1 8 】

本実施形態では、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。

【 0 1 1 9 】

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（

50

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、当籤番号の数を越えたときには、内部抽籤処理の結果は「ハズレ」となる。

【0120】

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。

【0121】

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

【0122】

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。

【0123】

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。

20

【0124】

(通常用内部抽籤テーブル)

図11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、RT0遊技状態(RT0)における各当籤番号の抽籤値を規定している。なお、RT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。

30

【0125】

(通常用抽籤値変更テーブル)

図11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、RT1遊技状態(RT1)~RT4遊技状態(RT4)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。

【0126】

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RT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。

40

【0127】

このように、本実施形態においては、RT遊技状態ごと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ROM52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11の(a)及び(c)に示すように、RT0遊技状態(RT0)とRT3遊技状態(RT3)の当籤番号「1」~「5」の抽籤値が同一である場合、RT3遊技状態(RT3)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

50

きる。この場合、メインROM52の記憶領域に記憶される情報量を削減しつつも、メインCPU51によって異なるRT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、RT0遊技状態(RT0)とRT3遊技状態(RT3)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ROM52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。

【0128】

また、本実施形態においては、RT2遊技状態(RT2)とRT4遊技状態(RT4)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、RT2遊技状態(RT2)とRT4遊技状態(RT4)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。

10

【0129】

(ボーナス用内部抽籤テーブル)

図11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BB遊技状態(BB1～3のいずれかの作動中)は常にRB遊技状態(RB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、RB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。

【0130】

<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。

20

【0131】

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。

【0132】

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。

30

【0133】

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。

【0134】

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。

40

【0135】

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。

【0136】

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

50

プレイ 2」及び「リプレイ 5」が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「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。

【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「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。

10

【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「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。

【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「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」が対応付けられている。すなわち、小役・リプレイ用データポイント「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。

20

【0141】

<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。

【0142】

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、「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。

30

【0143】

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「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ト「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。

【0144】

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。

40

【0145】

<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、遊技状態ごとに、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。

50

【 0 1 4 6 】

リール停止制御情報群は、回転中の左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R 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。

【 0 1 4 7 】

例えば、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。

【 0 1 4 8 】

ここで、リール停止制御情報群 2 には、後述の図 1 4 に示すように、第 1 停止操作が、左リール 3 L に対してなされたときには、「通常リブ」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 3 C に対してなされたときには、「通常リブ」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 3 R 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「通常リブ」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。

【 0 1 4 9 】

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、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。

【 0 1 5 0 】

また、図 1 3 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（BB 1 ~ 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。

【 0 1 5 1 】

[内部当籤役と停止操作順序等との対応関係]

次に、図 1 4 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等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 3 L、中リール 3 C、又は右リール 3 R 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 3 L、中リール 3 C、又は右リール 3 R 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。

【 0 1 5 2 】

図 1 3 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 1 4 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。

【 0 1 5 3 】

また、図 1 3 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

10

20

30

40

50

れる。そして、図 1 4 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 3 L 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 3 C 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 3 R である場合には、「通常リブ」が入賞することとなる。

【 0 1 5 4 】

また、図 1 3 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 1 4 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 3 L 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 3 C 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 3 R である場合には、「リプレイ 2」が入賞することとなる。

10

【 0 1 5 5 】

また、図 1 3 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 1 4 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 3 L 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 3 C 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 3 R である場合には、「通常リブ」が入賞することとなる。

【 0 1 5 6 】

また、図 1 3 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」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 1 4 に示すように、リール停止制御情報群 5 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 3 L 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 3 C 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 3 R である場合には、「リプレイ 4」が入賞することとなる。

20

【 0 1 5 7 】

また、図 1 3 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 1 4 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 停止リールがいずれのリールであっても、「小役 1」が入賞することとなる。

30

【 0 1 5 8 】

また、図 1 3 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 1 4 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 停止リールがいずれのリールであっても、中リール 3 C において、図柄「赤 7」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役 2」が入賞することとなる。一方、中リール 3 C において、図柄「赤 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 2 のとりこぼしが発生した場合)には、R T 0 移行図柄 1 が表示されることとなる。

【 0 1 5 9 】

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を構成する図柄を表示させることができる停止操作位置を意味する。例えば、最大滑り駒数が 4 駒(4 図柄分)であり、中リール 3 C の中段領域が入賞ラインを構成する図柄表示領域である場合、中リール 3 C の図柄位置データ「1 7」、「1 8」、「1 9」、「2 0」及び「0」が、中リール 3 C の中段領域を基準とする図柄「赤 7」を表示させることができる正解位置となる。中リール 3 C における図柄「青 7」、図柄「黄 7」の正解位置、及び右リール 3 R における図柄「赤 7」、図柄「青 7」、図柄「黄 7」の正解位置についても同様である。

40

【 0 1 6 0 】

また、図 1 3 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 1 4 に示す

50

ように、リール停止制御情報群 8 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、中リール 3 C 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 3」が入賞することとなる。一方、中リール 3 C 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 3 のとりこぼしが発生した場合）には、R T 0 移行図柄 1 が表示されることとなる。

【 0 1 6 1 】

また、図 1 3 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 1 4 に示すように、リール停止制御情報群 9 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、中リール 3 C 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 4」が入賞することとなる。一方、中リール 3 C 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 4 のとりこぼしが発生した場合）には、R T 0 移行図柄 1 が表示されることとなる。

10

【 0 1 6 2 】

また、図 1 3 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 1 4 に示すように、リール停止制御情報群 10 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「赤 7」の正解位置で停止操作が行われた場合には、「小役 5」が入賞することとなる。一方、右リール 3 R において、図柄「赤 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 5 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。

20

【 0 1 6 3 】

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 11）が決定された場合には、リール停止制御情報群 11 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 11 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。

30

【 0 1 6 4 】

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 12）が決定された場合には、リール停止制御情報群 12 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 12 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 5 】

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 13）が決定された場合には、リール停止制御情報群 13 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 13 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「14」～「16」においても決定されるが、上述のとおり、「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。

40

【 0 1 6 6 】

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

50

いて、入賞役を異ならせることとしてもよい。

【0167】

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7～12）について、予め定められたルールにおいて、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。

【0168】

すなわち、特定の役について、停止操作の手順（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、その停止操作の手順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。

【0169】

[RT遊技状態の遷移]

次に、図15を参照して、パチスロ機1におけるRT遊技状態の遷移について説明する。図15の(a)は、本実施形態におけるパチスロ機1のRT遊技状態の遷移フローを示す図であり、図15の(b)は、本実施形態におけるパチスロ機1のRT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RT遊技状態（RT0～RT4）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。

【0170】

図15に示すように、RT0からRT1へは、リプレイ1の入賞（移行条件1の成立）によって移行し、RT1からRT2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11に示したように、RT0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、RT2は、相対的にリプレイに係る内部当籤役が高い。すなわち、RT0は、遊技者にとって不利なRT遊技状態であり、RT2は、遊技者にとって有利なRT遊技状態である。

【0171】

また、RT1は、RT0よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率が高いが、RT2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RT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11参照）ことから、遊技者にとって有利なRT遊技状態であるRT2の準備状態であるとも言える。

【0172】

また、図15に示すように、RT3からRT1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、RT1からRT4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11に示したように、RT3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、RT4は、相対的にリプレイに係る内部当籤役が高い。すなわち、RT3は、遊技者にとって不利なRT遊技状態であり、RT4は、遊技者にとって有利なRT遊技状態である。

【0173】

また、RT1は、RT3よりもリプレイに係る内部当籤役の当籤確率が高いが、RT4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RT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11参照）ことから、遊技者にとって有利なRT遊技状態であるRT4の準備状態であるとも言える。

【0174】

また、図15に示すように、RT1～RT4において、RT0移行図柄（RT0移行図柄1又はRT0移行図柄2）が表示される（移行条件5が成立する）と、RT0へ移行する。すなわち、遊技者にとって有利なRT遊技状態（RT2又はRT4）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14参照）には、遊技者にとって不利なRT遊技状態（RT0）に移行（転落）することとなる。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 5 】

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 6 】

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。

10

【 0 1 7 7 】

[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 7 8 】

< 通常中 A R T 1 抽籤テーブル >

図 1 6 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 1 6 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。

20

【 0 1 7 9 】

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「1 0 0 0 0」であれば、「1 0 0 0 0」から「2 4 5 7 6」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「3 0 0 0 0」であれば、「3 0 0 0 0」から「2 4 5 7 6」を減算しても負の値とはならず、減算後の演出用乱数値「5 4 2 4」から「8 1 9 2」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。

30

【 0 1 8 0 】

< A R T 1 中 A R T 2 抽籤テーブル >

図 1 6 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、リプレイの種類ごとに個別に抽籤値を規定することとしてもよい。後述の図 1 6 の (e) についても同様である。

40

【 0 1 8 1 】

< 通常中 A R T 2 抽籤テーブル >

図 1 6 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 2 】

< A R T 2 初期ゲーム数抽籤テーブル >

図 1 6 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

50

籤テーブルは、設定値に応じて、ART 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、ART 2の開始時においては、設定値が高いほど、ART 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。

【0183】

<ART 2中上乘せゲーム数抽籤テーブル>

図16の(e)に示すように、ART 2中に参照されるART 2中上乘せゲーム数抽籤テーブルは、決定された内部当籤役に応じて、ART 2の上乗せゲーム数についての抽籤値を規定している。ここで、ART 2中においては、ART 1の抽籤が行われなかわりに、上乘せゲーム数の抽籤が行われることとなっている。したがって、ART 2の開始時の初期ゲーム数や上乘せゲーム数を消化する前に、ART 2の上乗せゲーム数が加算され続けられれば、ART 2が継続することとなり、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。

10

【0184】

[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1の遊技の流れを示す概要図である。

【0185】

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ART 1中と、遊技者にとって有利な第2有利遊技状態であるART 2中と、ART 1中及びART 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ART 1中又はART 2中に移行するための準備状態であるART 準備中に大別される。

20

【0186】

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

【0187】

また、ART 準備中は、ART 1当籤中から移行したART 1準備中と、ART 2当籤中から移行したART 2準備中に区別することができる。

30

【0188】

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、ART 1に当籤した場合には、ART 1当籤中に移行することとなる。そして、ART 1当籤中となると、ART 1当籤中から、ART 1準備中を介して、ART 1中に移行させるための第1の移行手順(停止操作の手順)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、ART 2に当籤した場合には、ART 2当籤中に移行し、このART 2当籤中から、ART 2準備中を介して、ART 2中に移行させるための第2の移行手順(停止操作の手順)の報知が開始されることとなる。

40

【0189】

具体的には、ART 1当籤中であってRT 0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(中ルール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、ART 1準備中に移行し、ART 1準備中であってRT 1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(右ルール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、ART 1中に移行する。

【0190】

50

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。

【0191】

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。

10

【0192】

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（停止操作の手順）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（停止操作の手順）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

【0193】

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。

【0194】

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。

30

【0195】

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。

40

【0196】

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（停止操作の手順）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（停止操作の手順）の報知が開始されるように構成することとしてもよい。

【0197】

50

ART 1は、ART 1準備中(RT 1)において、「リプレイ2」に入賞すると開始し(すなわち、ART 1中となり)、ART 1ゲーム数である50ゲームを消化すると終了する。ART 1中には、ART 2の抽籤が行われ、ART 2に当籤すると、ART 1の終了後に、ART 2当籤中に移行し、上記と同様にART 2中に移行することとなる。

【0198】

また、ART 2は、ART 2準備中(RT 1)において、「リプレイ4」に入賞すると開始する(すなわち、ART 2中となる)。ART 2では、開始時にART 2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、ART 2中では、ART 2ゲーム数の上乘せゲーム数の抽籤が行われることとなっている。ART 2は、これらの抽籤の結果得られたART 2ゲーム数を消化すると終了する。

10

【0199】

ここで、ART 1中及びART 2中は、リプレイに係る内部当籤役が決定された場合に、RT 3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)ように停止操作の手順(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、RT 0に移行(転落)しない(RT 0移行図柄が表示されない)ように停止操作の手順(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(RT 2又はRT 4)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、ART 1及びART 2は、遊技者にとって有利な有利状態を構成する。

【0200】

20

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、ART 1当籤中でRT 0であるときには、RT 3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)停止操作の手順(停止操作順序)の報知は行うが、RT 0に移行(転落)させない(RT 0移行図柄を表示させない)停止操作の手順(目押しすべき図柄の種類)の報知は行わないこととし、ART 2当籤中でRT 3であるときには、RT 0に移行(転落)させない(RT 0移行図柄を表示させない)停止操作の手順(目押しすべき図柄の種類)の報知は行うが、RT 3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)停止操作の手順(停止操作順序)の報知は行わないこととしてもよい。

【0201】

30

また、図示は省略しているが、通常中(ART非当籤中、ART 1当籤中及びART 2当籤中)、ART準備中(ART 1準備中及びART 2準備中)、ART 1中、又はART 2中において、ボーナス(BB 1~3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、RT 0遊技状態に移行することとなる(図15参照)。

【0202】

上記の場合、本実施形態においては、ボーナス(BB 1~3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、停止操作の手順が報知されることとしている。例えば、ART 1中に、ボーナス(BB 1~3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、RT 0遊技状態において、「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)を報知し、ART 1準備中に移行させ、ART 1準備中において、「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)を報知し、ART 1中に復帰させる。

40

【0203】

また、例えば、ART 2中に、ボーナス(BB 1~3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、RT 0遊技状態において、「通常リブ+リプレイ1+リプレイ5」、又は「通常リブ+リプレイ3+リプレイ6

50

」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、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。

10

【0204】

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。

【0205】

20

また、ART1中において、ボーナス（BB1～3のいずれか）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】

また、ART2中において、ボーナス（BB1～3のいずれか）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。

30

【0207】

〔主制御処理〕

次に、図18及び図19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。図18は、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。このメイン制御処理は、パチスロ機1に電源が投入されたときに開始される。また、図19は、主制御回路41のメインCPU51の制御による割込処理を示すフローチャートである。このメインCPU51の制御による割込処理は、1.1172msごとに実行される。

【0208】

40

<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。

【0209】

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等がクリアされる。

【0210】

50

次に、メインCPU51は、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が実行される。

【0211】

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。

【0212】

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、内部抽籤テーブル等(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。

【0213】

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等が行われる。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、通常のリール回転態様(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。

【0214】

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。

【0215】

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等を、サブCPU81に認識させるためのコマンドである。

【0216】

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。

【0217】

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等に基づいて、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等が実行される。

【0218】

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。

【0219】

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。

【0220】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU 51は、入賞検索処理を実行する(S 2 2)。この入賞検索処理では、全てのリール3 L、3 C、3 R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。

【0221】

次に、メインCPU 51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(S 2 3)。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枚数の更新が行われる。

【0222】

次に、メインCPU 51は、遊技状態制御処理を実行する(S 2 4)。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。

【0223】

具体的には、ボーナス(B B 1~3)に入賞したことに基づいて、B B遊技状態を開始させるとともに、B B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、B B遊技状態中は常にR B遊技状態となるように制御する。また、B B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、B B遊技状態を終了させるとともに、R B遊技状態を終了させる。

【0224】

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。

【0225】

<メインCPUの制御による割込処理>

まず、メインCPU 51は、レジスタの退避を行う(S 1 0 1)。次に、メインCPU 51は、入力ポートチェック処理を実行する(S 1 0 2)。この入力ポートチェック処理では、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。

【0226】

具体的には、メインCPU 51は、スタートスイッチ16 S、ストップスイッチ17 S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35 S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。

【0227】

次に、メインCPU 51は、タイマ更新処理を実行する(S 1 0 3)。次に、メインCPU 51は、コマンド送信処理を実行する(S 1 0 4)。このコマンド送信処理では、メインRAM 53に格納されている各種のコマンドを副制御回路42に送信する。

【0228】

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18のS 1 0)において、設定値の変更の有無、設定値を示す情報等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18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等が格納されるメダル投入コマンド、図18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18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18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)を示す情報等が格納されるリール停止コマンド、入賞検索処理(図18のS 2 2)において、入賞役を示す情報等が格納される入賞作動コマンド、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等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19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

10

20

30

40

50

フエッジの情報や各種センサのオン、オフを示す情報等が格納される無操作コマンド等がある。

【0229】

次に、メインCPU51は、リール制御処理を実行する(S105)。このリール制御処理では、メインCPU51は、リール回転開始処理(図18のS20)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18のS21)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CPU51は、停止操作の検出を許可する(すなわち、ストップボタン17L、17C、17Rの操作が有効となる)。

10

【0230】

次に、メインCPU51は、ランプ・7SEG駆動処理を実行する(S106)。例えば、メインCPU51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CPU51は、レジスタの復帰を行い(S107)、この割込処理を終了する。

20

【0231】

[副制御処理]

次に、図20～図29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20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。

【0232】

<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。

30

【0233】

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21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21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。

40

【0234】

次に、サブCPU81は、図21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。

【0235】

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21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。

【0236】

<主基板通信タスク>

50

図 2 1 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。

【 0 2 3 7 】

まず、サブ CPU 8 1 は、受信コマンドのチェックを行う (S 3 1 1)。具体的には、サブ CPU 8 1 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 S 3 2 1 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、4 m s ごとの定期割込処理とし、4 m s ごと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。

【 0 2 3 8 】

次に、サブ CPU 8 1 は、コマンドの種別を抽出する (S 3 1 2)。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。

【 0 2 3 9 】

次に、サブ CPU 8 1 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 (S 3 1 3)。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 (N O)、サブ CPU 8 1 は、S 3 1 1 の処理に戻る。

【 0 2 4 0 】

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 (Y E S)、サブ CPU 8 1 は、図 2 2 において後述するコマンド受信時処理を実行する (S 3 1 4)。次に、サブ CPU 8 1 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 (S 3 1 5)、ランプ・サウンドデータを登録し (S 3 1 6)、S 3 1 1 の処理に戻る。

【 0 2 4 1 】

< コマンド受信時処理 >

図 2 2 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 2 1 の S 3 1 4 において実行される処理である。

【 0 2 4 2 】

まず、サブ CPU 8 1 は、スタートコマンドの受信時であるか否かを判断する (S 3 2 1)。スタートコマンドの受信時であると判断した場合 (Y E S) には、サブ CPU 8 1 は、図 2 3 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 3 2 2)、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 2 4 3 】

一方、サブ CPU 8 1 は、スタートコマンドの受信時でないと判断した場合 (N O) 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 (S 3 2 3)。入賞作動コマンドの受信時であると判断した場合 (Y E S) には、サブ CPU 8 1 は、図 2 9 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 (S 3 2 4)、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 2 4 4 】

サブ CPU 8 1 は、S 3 2 3 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 (N O) には、その他コマンド受信時処理を実行し (S 3 2 5)、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。

【 0 2 4 5 】

< スタートコマンド受信時処理 >

図 2 3 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 2 2 の S 3 2 2 において実行される処理である。

【 0 2 4 6 】

まず、サブ CPU 8 1 は、A R T 1 中であるか否かを判断する (S 4 0 1)。サブ CPU

10

20

30

40

50

U 8 1 は、A R T 1 中であると判断した場合 (Y E S) には、図 2 4 において後述する A R T 1 中処理を実行し (S 4 0 2)、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブ C P U 8 1 は、A R T 1 中でないと判断した場合 (N O) には、続いて、A R T 2 中であるか否かを判断する (S 4 0 3)。サブ C P U 8 1 は、A R T 2 中であると判断した場合 (Y E S) には、図 2 5 において後述する A R T 2 中処理を実行し (S 4 0 4)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【 0 2 4 7 】

一方、サブ C P U 8 1 は、A R T 2 中でないと判断した場合 (N O) には、続いて、A R T 準備中であるか否かを判断する (S 4 0 5)。サブ C P U 8 1 は、A R T 準備中であると判断した場合 (Y E S) には、図 2 6 において後述する A R T 準備中処理を実行し (S 4 0 6)、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブ C P U 8 1 は、A R T 準備中でないと判断した場合 (N O) には、続いて、A R T 当籤中であるか否かを判断する (S 4 0 7)。

10

【 0 2 4 8 】

サブ C P U 8 1 は、A R T 当籤中であると判断した場合 (Y E S) には、図 2 7 において後述する A R T 当籤中処理を実行し (S 4 0 8)、スタートコマンド受信時処理を終了する。一方、サブ C P U 8 1 は、A R T 当籤中でないと判断した場合 (N O) には、図 2 8 において後述する A R T 移行抽籤処理を実行し (S 4 0 9)、内部当籤役等に基づいて通常中の演出内容を決定し (S 4 1 0)、スタートコマンド受信時処理を終了する。

【 0 2 4 9 】

20

< A R T 1 中処理 >

図 2 4 は、本実施形態におけるパチスロ機の A R T 1 中処理を示すフローチャートである。この A R T 1 中処理は、図 2 3 の S 4 0 2 において実行される処理である。

【 0 2 5 0 】

まず、サブ C P U 8 1 は、A R T 1 中 A R T 2 抽籤テーブル (図 1 6 の (b) 参照) を参照し、内部当籤役に基づいて A R T 2 の抽籤を実行する (S 4 2 1)。次に、サブ C P U 8 1 は、A R T 2 に当籤したか否かを判断する (S 4 2 2)。A R T 2 に当籤していない (非当籤である) と判断した場合 (N O) には、S 4 2 4 の処理に移る。一方、A R T 2 に当籤したと判断した場合 (Y E S) には、A R T 2 持越フラグをオンする (S 4 2 3)。

30

【 0 2 5 1 】

次に、サブ C P U 8 1 は、内部当籤役に基づいて、A R T 1 中用ナビデータをセットする (S 4 2 4)。この A R T 1 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 (R T 3 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、R T 0 移行図柄を表示させない (R T 0 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 C P U 8 1 は、内部当籤役等に基づいて A R T 1 中の演出内容を決定する (S 4 2 5)。

【 0 2 5 2 】

40

次に、サブ C P U 8 1 は、A R T ゲーム数カウンタを 1 減算し (S 4 2 6)、続いて、A R T ゲーム数カウンタが 0 であるか否かを判断する (S 4 2 7)。A R T ゲーム数カウンタが 0 でないと判断した場合 (N O) には、A R T 1 中処理を終了する。一方、A R T ゲーム数カウンタが 0 であると判断した場合 (Y E S) には、続いて、A R T 2 持越フラグがオンであるか否かを判断する (S 4 2 8)。すなわち、サブ C P U 8 1 は、A R T 1 中に A R T 2 に当籤したか否かを判断する。

【 0 2 5 3 】

サブ C P U 8 1 は、A R T 2 持越フラグがオンであると判断した場合 (Y E S) には、A R T 2 持越フラグをオフし、次回遊技から A R T 2 当籤中をセットし (S 4 2 9)、A R T 1 中処理を終了する。一方、A R T 2 持越フラグがオンでない (オフである) と判断

50

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。

【0254】

<ART2中処理>

図25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23のS404において実行される処理である。

【0255】

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）。

10

【0256】

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、「通常リプ+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）。

20

【0257】

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。

【0258】

<ART準備中処理>

図26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23のS406において実行される処理である。

30

【0259】

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、「通常リプ+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）。

【0260】

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、通常リプを入賞させる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。

40

【0261】

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、「通常リプ+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（S45

50

6)。

【0262】

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ットする。

10

【0263】

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、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)を報知するためのナビデータをセットする。

【0264】

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。

【0265】

<ART当籤中処理>

図27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23のS408において実行される処理である。

20

【0266】

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、「通常リブ+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)。

【0267】

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、通常リブを入賞させる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。

30

【0268】

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、「通常リブ+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)。

40

【0269】

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、通常リブを入賞させるART当籤中用ナビ

50

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。

【0270】

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、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）を報知するためのナビデータをセットする。なお、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。

10

【0271】

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。

【0272】

<ART移行抽籤処理>

図28は、本実施形態におけるパチスロ機のアート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23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。

20

【0273】

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。

【0274】

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。

30

【0275】

<入賞作動コマンド受信時処理>

図29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22のS324において実行される処理である。

40

【0276】

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。

【0277】

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

50

C P U 8 1 は、リプレイ 3 に入賞したと判断した場合 (Y E S) には、続いて、A R T 2 当籤中であるか否かを判断する (S 5 0 5)。サブ C P U 8 1 は、A R T 2 当籤中であると判断した場合 (Y E S) には、次回遊技から A R T 2 準備中をセットし (S 5 0 6)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、A R T 2 当籤中でないと判断した場合 (N O) にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【 0 2 7 8 】

サブ C P U 8 1 は、S 5 0 4 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 (N O) には、続いて、リプレイ 2 に入賞したか否かを判断する (S 5 0 7)。サブ C P U 8 1 は、リプレイ 2 に入賞したと判断した場合 (Y E S) には、続いて、A R T 1 準備中であるか否かを判断する (S 5 0 8)。サブ C P U 8 1 は、A R T 1 準備中であると判断した場合 (Y E S) には、次回遊技から A R T 1 中をセットし (S 5 0 9)、A R T 1 ゲーム数カウンタに 5 0 をセットし (S 5 1 0)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。また、A R T 1 準備中でないと判断した場合 (N O) にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

10

【 0 2 7 9 】

サブ C P U 8 1 は、S 5 0 7 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 (N O) には、続いて、リプレイ 4 に入賞したか否かを判断する (S 5 1 1)。サブ C P U 8 1 は、リプレイ 4 に入賞したと判断した場合 (Y E S) には、続いて、A R T 2 準備中であるか否かを判断する (S 5 1 2)。サブ C P U 8 1 は、A R T 2 準備中であると判断した場合 (Y E S) には、次回遊技から A R T 2 中をセットし (S 5 1 3)、A R T 2 中初期ゲーム数抽籤テーブル (図 1 6 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 (S 5 1 4)。次に、サブ C P U 8 1 は、初期ゲーム数の抽籤結果に基づいて A R T 1 ゲーム数カウンタを加算し (S 5 1 5)、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

20

【 0 2 8 0 】

また、サブ C P U 8 1 は、S 5 1 1 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 (N O)、S 5 1 2 の処理において、A R T 2 準備中でないと判断した場合 (N O) にも、入賞作動コマンド受信時処理を終了する。

【 0 2 8 1 】

[パチスロ機の演出例]

次に、図 3 0 を参照して、パチスロ機 1 の演出例について説明する。図 3 0 は、本実施形態におけるパチスロ機の A R T 1 移行時及び A R T 2 移行時の演出例を示す図である。なお、図 3 0 においては、本実施形態における A R T 1 を、「A R T B O N U S」として説明し、本実施形態における A R T 2 を、「A R T C H A N C E」として説明する。

30

【 0 2 8 2 】

図 3 0 の上段には、左から、A R T 1 当籤中となった場合、A R T 1 準備中となった場合、A R T 1 中となった場合の液晶表示装置 1 1 の演出例を示すとともに、それぞれの R T 遊技状態を示している。

【 0 2 8 3 】

すなわち、通常中 (A R T 非当籤中) に A R T 1 に当籤すると、「A R T B O N U S 当り！」という文字とともに、A R T 1 に当籤したことを示す画像が液晶表示装置 1 1 に表示されることで、A R T 1 の当籤状態であることが報知される。

40

【 0 2 8 4 】

また、A R T 1 当籤中から A R T 1 準備中に移行すると、「A R T B O N U S 準備中」という文字とともに、A R T 1 準備中であることを示す画像が液晶表示装置 1 1 に表示されることで、A R T 1 の準備状態であることが報知される。

【 0 2 8 5 】

また、A R T 1 準備中から A R T 1 中に移行すると、「A R T B O N U S 中」という文字とともに、A R T 1 中であることを示す画像が液晶表示装置 1 1 に表示されることで、A R T 1 の作動状態であることが報知される。

50

【 0 2 8 6 】

ここで、図 3 0 の上段の左側の画像は、ART 1 当籤中であって、RT 0 遊技状態 (RT 0) の場合に表示されることとしているが、これに限られるものではなく、例えば、ART 1 当籤中であれば、RT 3 遊技状態 (RT 3) において表示されることとしてもよく、RT 3 遊技状態 (RT 3) から RT 0 遊技状態 (RT 0) に移行したときから表示されることとしてもよい。

【 0 2 8 7 】

また、図 3 0 の下段には、左から、ART 2 当籤中となった場合、ART 2 準備中となった場合、ART 2 中となった場合の液晶表示装置 1 1 の演出例を示すとともに、それぞれの RT 遊技状態を示している。

10

【 0 2 8 8 】

すなわち、通常中 (ART 非当籤中) に ART 2 に当籤すると、「ART CHANCE 当り!」という文字とともに、ART 2 に当籤したことを示す画像が液晶表示装置 1 1 に表示されることで、ART 2 の当籤状態であることが報知される。

【 0 2 8 9 】

また、ART 2 当籤中から ART 2 準備中に移行すると、「ART CHANCE 準備中」という文字とともに、ART 2 準備中であることを示す画像が液晶表示装置 1 1 に表示されることで、ART 2 の準備状態であることが報知される。

【 0 2 9 0 】

また、ART 2 準備中から ART 2 中に移行すると、「ART CHANCE 中」という文字とともに、ART 2 中であることを示す画像が液晶表示装置 1 1 に表示されることで、ART 2 の作動状態であることが報知される。

20

【 0 2 9 1 】

ここで、図 3 0 の下段の左側の画像は、ART 2 当籤中であって、RT 3 遊技状態 (RT 3) の場合に表示されることとしているが、これに限られるものではなく、例えば、ART 2 当籤中であれば、RT 0 遊技状態 (RT 0) において表示されることとしてもよく、RT 0 遊技状態 (RT 0) から RT 3 遊技状態 (RT 3) に移行したときから表示されることとしてもよい。

【 0 2 9 2 】

なお、図 3 0 においては、ART 1 の当籤状態、ART 1 の準備状態及び ART 1 の作動状態に係る画像の例として、斜線を付した画像が表示されることとし、ART 2 の当籤状態、ART 2 の準備状態及び ART 2 の作動状態に係る画像の例として、無地の画像が表示されることとしているが、これに限られるものではない。すなわち、ART 1 の当籤状態、ART 1 の準備状態及び ART 1 の作動状態と、ART 2 の当籤状態、ART 2 の準備状態及び ART 2 の作動状態とで異なる画像が表示されればよく、例えば、異なる背景画像や異なるキャラクタを表示することとしてもよい。

30

【 0 2 9 3 】

また、ART 1 の当籤状態と ART 2 の当籤状態で異なる画像を表示し、その他の状態については、上述の文字の表示のみ異ならせ、同一の画像を表示することとしてもよい。また、ART 1 の準備状態と ART 2 の準備状態で異なる画像を表示し、その他の状態については、上述の文字の表示のみ異ならせ、同一の画像を表示することとしてもよい。また、ART 1 の作動状態と ART 2 の作動状態で異なる画像を表示し、その他の状態については、上述の文字の表示のみ異ならせ、同一の画像を表示することとしてもよい。

40

【 0 2 9 4 】

また、上述の文字の表示及び / 又は上述の画像の表示に連動して、あるいは、それらとは独立して、ランプ群 2 1 の発光態様、スピーカ 2 0 L、2 0 R の出音態様、あるいは可動ユニット 1 0 5 ~ 1 0 7 の動作態様を異ならせることで、ART 1 の当籤状態、ART 1 の準備状態及び ART 1 の作動状態と、ART 2 の当籤状態、ART 2 の準備状態及び ART 2 の作動状態とを報知することとしてもよい。

【 0 2 9 5 】

50

例えば、ART1当籤中又はART2当籤中となった場合に、中央可動ユニット105の可動部品309を初期位置から演出位置まで移動させ、その後、ART1当籤中であれば、左可動ユニット106の左扉188を回動させ、ART2当籤中であれば、右可動ユニット107の右扉189を回動させることで、いずれのARTの当籤状態であるかを報知する。そして、ART1当籤中(又はART2当籤中)であれば、発光表示部325を1段階点灯表示させ、ART1準備中(又はART2準備中)であれば、発光表示部325を2段階点灯表示させ、ART1中(又はART2中)であれば、発光表示部325を3段階点灯表示させることで、各ARTの当籤状態、準備状態及び作動状態を報知することとしてもよい。

【0296】

このように、本実施形態のパチスロ機1は、複数のリプレイ役(例えば、小役・リプレイ用データポイント1~5)の当籤確率が相対的に低い第1の確率(例えば、8980/65536)である第1遊技状態(例えば、RT0、RT3)と、複数のリプレイ役の当籤確率が相対的に高い第2の確率(例えば、54613/65536)である第2遊技状態(例えば、RT2、RT4)と、第1遊技状態及び第2遊技状態とは異なる第3遊技状態(例えば、RT1)と、を有し、第1遊技状態において、第1の条件が成立(例えば、ART1に当籤)すると、第1の移行手順(例えば、通常中からART1準備中を介して、ART1中に移行させる停止操作の手順)の報知を開始し、第1遊技状態において、第2の条件が成立(例えば、ART2に当籤)すると、第2の移行手順(例えば、通常中からART2準備中を介して、ART2中に移行させる停止操作の手順)の報知を開始する移行手順報知手段(例えば、液晶表示装置11を制御する副制御回路42)と、第1の移行手順は、第1遊技状態において、第1の図柄の組合せ(例えば、リプレイ1に係る図柄の組合せ)を表示させて第3遊技状態に移行させる手順(例えば、「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場合に、リプレイ1が入賞することとなる停止操作の手順)、及び第3遊技状態において、第2の図柄の組合せ(例えば、リプレイ2に係る図柄の組合せ)を表示させて第2遊技状態に移行させる手順(例えば、「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た場合に、リプレイ2が入賞することとなる停止操作の手順)であり、第1の移行手順が報知されることにより、第1有利状態(例えば、ART1中)に制御する第1有利状態制御手段(例えば、副制御回路42)と、第2の移行手順は、第1遊技状態において、第3の図柄の組合せ(例えば、リプレイ3に係る図柄の組合せ)を表示させて第3遊技状態に移行させる手順(例えば、「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場合に、リプレイ3が入賞することとなる停止操作の手順)、及び第3遊技状態において、第4の図柄の組合せ(例えば、リプレイ4に係る図柄の組合せ)を表示させて第2遊技状態に移行させる手順(例えば、「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た場合に、リプレイ4が入賞することとなる停止操作の手順)であり、第2の移行手順が報知されることにより、第2有利状態(例えば、ART2中)に制御する第2有利状態制御手段(例えば、副制御回路42)と、第1の移行手順が報知されることにより、第1遊技状態から第3遊技状態に移行した場合に、第3遊技状態において、第1有利状態の準備状態(例えば、ART1の準備状態)であることを報知し、第2の移行手順が報知されることにより、第1遊技状態から第3遊技状態に移行した場合に、第3遊技状態において、第2有利状態の準備状態(例えば、ART2の準備状態)であることを報知する状態報知手段(例えば、液晶表示装置11を制御する副制御回路42)と、を備える。

【0297】

また、本実施形態のパチスロ機1は、第1の移行手順は、第1遊技状態において、第3の図柄の組合せを表示させない手順(例えば、「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場合に、リプレイ3を入賞させない停止操作の手順)、及び第3遊技状態において、第4の図柄の組合せを表示させない手順(例えば、「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た場合に、リプレイ4を入賞させない停止操作の手順)であり、第2の移行手順は、第1遊技状態において、第1の図柄の

10

20

30

40

50

組合せを表示させない手順（例えば、「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た場合に、リプレイ1を入賞させない停止操作の手順）、及び第3遊技状態において、第2の図柄の組合せを表示させない手順（例えば、「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2を入賞させない停止操作の手順）であり、状態報知手段は、第1の移行手順が報知されることにより、第3遊技状態から第2遊技状態に移行した場合に、第2遊技状態において、第1有利状態（例えば、ART1の作動状態）であることを報知し、第2の移行手順が報知されることにより、第3遊技状態から第2遊技状態に移行した場合に、第2遊技状態において、第2有利状態（例えば、ART1の作動状態）であることを報知する。

【0298】

本実施形態のパチスロ機1によれば、第1の条件が成立（例えば、ART1に当籤）すると、第1の移行手順を報知して、第1有利状態（例えば、ART1中）に制御し、第2の条件が成立（例えば、ART2に当籤）すると、第2の移行手順を報知して、第2有利状態（例えば、ART2中）に制御することで、第3遊技状態（例えば、RT1）を、第1有利状態の準備状態（例えば、ART1準備中）としても、第2有利状態の準備状態（例えば、ART2準備中）としても機能させることを可能としたことから、遊技の多様性は担保しつつ、有利な状態の準備状態を不必要に増大させて、記憶容量を圧迫してしまうことを防止することができる。

【0299】

また、本実施形態のパチスロ機1は、第2遊技状態は、第3遊技状態から第2の図柄の組合せが表示されることに基づいて移行する第1高確率遊技状態（例えば、RT2）と、第1高確率遊技状態とは異なる、第3遊技状態から第4の図柄の組合せが表示されることに基づいて移行する第2高確率遊技状態（例えば、RT4）とがあり、第1高確率遊技状態と第2高確率遊技状態の複数のリプレイ役の当籤確率は、第2の確率で同一である。

【0300】

また、本実施形態のパチスロ機1は、第1遊技状態は、第1の図柄の組合せが表示されることに基づいて第1遊技状態から第3遊技状態に移行する場合の第1低確率遊技状態（例えば、RT0）と、第1低確率状態とは異なる、第3の図柄の組合せが表示されることに基づいて第1遊技状態から第3遊技状態に移行する場合の第2低確率遊技状態（例えば、RT3）とがあり、第1低確率遊技状態と第2低確率遊技状態の複数のリプレイ役の当籤確率は、第1の確率で同一である。

【0301】

本実施形態のパチスロ機1によれば、主制御回路（例えば、主制御回路41）の所定の記憶領域（例えば、メインROM52）に記憶される情報量を削減しつつも、第1有利状態又は第2有利状態のいずれに制御されるかに応じて、移行元の第1遊技状態同士（例えば、RT0とRT3）、あるいは、移行先の第2遊技状態同士（例えば、RT2とRT4）を異なる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、主制御回路側の演出（例えば、「ロック」）の抽籤確率等を異ならせたい場合であっても、主制御回路の所定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。

【0302】

[本実施形態の変形例]

次に、本実施形態の変形例について説明する。本実施形態においては、副制御回路42（主として、サブCPU81）が、移行手順報知手段、第1有利状態制御手段及び第2有利状態制御手段を構成する（図20～図29参照）こととしているが、これらの手段は、主制御回路41（主として、メインCPU51）によっても実現することができる。すなわち、本変形例においては、有利状態（第1有利状態及び第2有利状態）の発生（例えば、ARTの移行抽籤）、有利状態（第1有利状態及び第2有利状態）の移行（例えば、停止操作の手順を報知することによる、ART当籤中からART準備中を介したART中への移行制御）、及び有利状態（第1有利状態及び第2有利状態）の終了（例えば、ART

10

20

30

40

50

ゲーム数を消化したことに伴い、停止操作の手順を報知しないことによる、ARTの終了制御)の管理を、主制御処理によって行う場合について説明する。

【0303】

まず、主制御回路41は、メイン側演出抽籤処理(図18のS15)において、第1の条件が成立(ART1に当籤)するか否か、及び第2の条件が成立(ART2に当籤)するか否かを抽籤により決定する。この場合、主制御回路41は、例えば、図16の(a)及び(c)に示した抽籤テーブルを参照して抽籤を行う。主制御回路41は、第1の条件が成立(ART1に当籤)すると、遊技を行う状態をART非当籤中からART1当籤中に移行させる。また、主制御回路41は、第2の条件が成立(ART2に当籤)すると、遊技を行う状態をART非当籤中からART2当籤中に移行させる。

10

【0304】

また、主制御回路41は、第1の条件の成立(ART1の当籤)が決定される(ART1当籤中に移行される)と、第1の移行手順の報知を開始し、第2の条件の成立(ART2の当籤)が決定される(ART2当籤中に移行される)と、第2の移行手順の報知を開始する。この場合、主制御回路41は、例えば、7セグ表示器6に、第1の移行手順に係る停止操作の手順、又は第2の移行手順に係る停止操作の手順を表示することにより、移行手順の報知を行う。具体的には、7セグ表示器6が複数の表示領域(例えば、3個の表示領域)を有するように形成し、報知すべき停止操作の手順に応じて、該当する表示領域を所定の表示態様(例えば、右リール3Rを第1停止操作すべき旨を報知する場合、最も右側の表示領域に「1」と表示)で点灯させる。なお、上記の移行手順の報知は、メイン側演出実行処理(図18のS19)において、当籤している有利状態の種別(すなわち、ART1に当籤して第1の移行手順が報知されているか、ART2に当籤して第2の移行手順が報知されているか)と、現在の遊技を行う状態(すなわち、ART1当籤中であるか、ART2当籤中であるか、ART1準備中であるか、ART2準備中であるか)と、内部当籤役とに基づいて、適切な表示態様が選択されて実行される。

20

【0305】

例えば、上述のように、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、7セグ表示器6の表示態様(例えば、最も右側の表示領域に「1」を表示)によって報知され、「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、7セグ表示器6の表示態様(例えば、中央の表示領域に「1」を表示)によって報知される。

30

【0306】

また、主制御回路41は、第1の移行手順が報知され、遊技者によって報知された移行手順のとおり停止操作が行われると、第1有利状態(ART1中)に移行させ、第1有利状態の終了条件が成立する(例えば、ART1ゲーム数分の単位遊技が消化される)まで第1有利状態に制御する。また、第2の移行手順が報知され、遊技者によって報知された移行手順のとおり停止操作が行われると、第2有利状態(ART2中)に移行させ、第2有利状態の終了条件が成立する(例えば、ART2ゲーム数分の単位遊技が消化される)まで第2有利状態に制御する。

40

【0307】

また、主制御回路41は、有利状態(第1有利状態及び第2有利状態)において、リプレイに係る内部当籤役が決定された場合には、上記のような7セグ表示器6の表示態様によって、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)ように停止操作の手順(停止操作順序)を報知する。また、小役に係る内部当籤役が決定された場合には、7セグ表示器6の表示態様(例えば、「小役2」が内部当籤役として決定された場合には、中央の表示領域に「R」(Red=「赤7」を示唆)を表示すること、「小役3」が内部当籤役として決定された場合には、中央の表示領域に「B」(Blue=「青7」を示唆)を表示すること、「小役4」が内部当籤役として決定された場合には、中央の表

50

示領域に「Y」（Yellow＝「黄7」を示唆）を表示することによって、R T 0に移行（転落）しない（R T 0移行図柄が表示されない）ように停止操作の手順（目押しすべき図柄の種類）が報知される。

【0308】

このように、本変形例においては、有利状態（第1有利状態及び第2有利状態）の発生（例えば、A R Tの移行抽籤）、有利状態（第1有利状態及び第2有利状態）の移行（例えば、停止操作の手順を報知することによる、A R T当籤中からA R T準備中を介したA R T中への移行制御）、及び有利状態（第1有利状態及び第2有利状態）の終了（例えば、A R Tゲーム数を消化したことに伴い、停止操作の手順を報知しないことによる、A R Tの終了制御）の管理が、主制御回路41によって行われることで、不正の手段により副制御回路（例えば、副制御回路42）が改変されることによってなされる不正行為を、適切に防止することが可能となる。

10

【0309】

なお、本変形例においては、本発明の構成のうち、移行手順報知手段、第1有利状態制御手段及び第2有利状態制御手段が、主制御回路41及び主制御回路41により制御される7セグ表示器6により構成されることについて説明しているが、これに限られるものではない。例えば、状態報知手段についても、主制御回路41及び主制御回路41により制御される7セグ表示器6により構成されることとしてもよい。

【0310】

この場合にも、当籤している有利状態の種別と、現在の遊技を行う状態と、内部当籤役とに基づいて、表示態様を選択することとすればよい。例えば、A R T 1当籤中であれば、7セグ表示器6の最も左側の表示領域に「1」を表示するとともに、7セグ表示器6の中央の表示領域に「1」を表示する。また、A R T 1準備中であれば、7セグ表示器6の最も左側の表示領域に「1」を表示するとともに、7セグ表示器6の中央の表示領域に「2」を表示する。また、A R T 1中であれば、7セグ表示器6の最も左側の表示領域に「1」を表示するとともに、7セグ表示器6の中央の表示領域に「3」を表示する。また、例えば、A R T 2当籤中であれば、7セグ表示器6の最も左側の表示領域に「2」を表示するとともに、7セグ表示器6の中央の表示領域に「1」を表示する。また、A R T 2準備中であれば、7セグ表示器6の最も左側の表示領域に「2」を表示するとともに、7セグ表示器6の中央の表示領域に「2」を表示する。また、A R T 2中であれば、7セグ表示器6の最も左側の表示領域に「2」を表示するとともに、7セグ表示器6の中央の表示領域に「3」を表示する。すなわち、当籤している有利状態の種別を、7セグ表示器6の最も左側の表示領域の表示態様によって報知し、この報知を含めて、現在の遊技を行う状態を、7セグ表示器6の中央の表示領域の表示態様によって報知する。ここで、内部当籤役に応じて、停止操作の手順を報知する場合には、これらの報知を中断して、上記のような停止操作の手順の報知が行われるように制御される。

20

30

【0311】

このように構成することで、有利な状態の準備状態を不必要に増大させて、記憶容量を圧迫してしまうことを防止しつつ、その空いた記憶領域を用いることで、有利状態の当籤状態、有利状態の準備状態及び有利状態の作動状態（すなわち、有利状態）に係る状態の報知を、主制御回路41の制御によって適切に行うことができるとともに、有利状態中の報知も主制御回路41によって適切に行うことができる。

40

【0312】

また、本変形例においては、停止操作の手順の報知を、主制御回路41により制御される7セグ表示器6により行うこととしているが、これに限られるものではない。例えば、主制御回路41により制御される主制御報知手段である7セグ表示器6と、副制御回路42により制御される副制御報知手段である液晶表示装置11（その他の副制御回路42により制御されるスピーカ20L、20R、ランプ群21等を含む）とが協働することによって、停止操作の手順の報知を行うこととしてもよい。すなわち、停止操作の手順について、主制御処理による報知とともに、副制御処理による報知が実行されることとしてもよ

50

い。

【0313】

この場合、主制御回路41は、現在の遊技を行う状態に応じた情報が副制御回路42に送信されるように、スタートコマンドの生成・格納(図18のS17)を行う。具体的には、ART非当籤中である場合に、所定のリプレイに係る内部当籤役(当籤番号「2」~「5」)、又は所定の小役に係る内部当籤役(「小役2」~「小役7」)が決定された場合には、所定のリプレイに係る内部当籤役、又は所定の小役に係る内部当籤役が決定されたことを示す情報(グループ化情報)のみを格納し、所定のリプレイに係る内部当籤役、又は所定の小役に係る内部当籤役のうちいずれの内部当籤役が決定されたか、及び停止操作の手順を示す情報(個別情報)については格納しないように、スタートコマンドを生成する。

10

【0314】

一方、主制御回路41は、ART当籤中(ART1当籤中及びART2当籤中)である場合に、所定のリプレイに係る内部当籤役(当籤番号「2」~「5」)が決定された場合には、個別情報が格納されるように、スタートコマンドを生成する。例えば、ART1当籤中である場合に、「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た場合には、その旨、及びリプレイ1が入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納され、「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た場合には、その旨、及び通常リブが入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納される。また、例えば、ART2当籤中である場合に、「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た場合には、その旨、及びリプレイ3が入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納され、「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た場合には、その旨、及び通常リブが入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納される。

20

【0315】

また、例えば、ART1準備中である場合に、「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は、その旨、及びリプレイ2が入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納され、「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は、その旨、及び通常リブが入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納される。また、例えば、ART2準備中である場合に、「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は、その旨、及びリプレイ2が入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納され、「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は、その旨、及び通常リブが入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納される。

30

【0316】

また、例えば、ART1中である場合に、「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は、その旨、及びリプレイ2若しくは通常リブが入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納され、ART2中である場合に、「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は、その旨、及びリプレイ4若しくは通常リブが入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納される。また、例えば、ART中(ART1中及びART2中)に、所定の小役に係る内部当籤役(「小役2」~「小役7」)が決定された場合には、その旨、及び当籤している所定の小役に係る内部当籤役が入賞することとなる停止操作の手順が個別情報として格納される。

40

【0317】

そして、副制御回路42は、主制御回路41から送信されたスタートコマンドに個別情報が含まれる場合には、液晶表示装置11を制御して、個別情報に応じた停止操作の手順を報知し、主制御回路41から送信されたスタートコマンドに個別情報が含まれない場合には、個別情報に応じた停止操作の手順を報知しないように制御を行う。

【0318】

50

なお、グループ化情報及び個別情報のデータ構成については、適宜設定することができるが、本変形例では、一例として、データID（識別番号）を副制御回路42に送信する方式を挙げることができる。ここで、以下に示すデータIDは、16進数を示す。例えば、所定のリプレイに係る内部当籤役のグループ化情報を、データID「40H」と規定し、所定の小役に係る内部当籤役のグループ化情報を、データID「80H」と規定する。

【0319】

また、例えば、所定のリプレイに係る内部当籤役の個別情報を、当籤番号「2」であって、左リール3Lを第1停止操作すべき場合には、データID「03H」を規定し、中リール3Cを第1停止操作すべき場合には、データID「05H」を規定し、右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、データID「09H」を規定する。また、当籤番号「3」であって、左リール3Lを第1停止操作すべき場合には、データID「06H」を規定し、中リール3Cを第1停止操作すべき場合には、データID「0AH」を規定し、右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、データID「12H」を規定する。また、当籤番号「4」であって、左リール3Lを第1停止操作すべき場合には、データID「0CH」を規定し、中リール3Cを第1停止操作すべき場合には、データID「14H」を規定し、右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、データID「24H」を規定する。また、当籤番号「5」であって、左リール3Lを第1停止操作すべき場合には、データID「18H」を規定し、中リール3Cを第1停止操作すべき場合には、データID「28H」を規定し、右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、データID「48H」を規定する。なお、ART1中であって、当籤番号「3」の場合には、上述のように、中リール3C又は右リール3Rを第1停止操作すればよいため、上記とは異なるデータID「1AH」を規定し、また、ART2中であって、当籤番号「5」の場合には、上述のように、中リール3C又は右リール3Rを第1停止操作すればよいため、上記とは異なるデータID「1CH」を規定する。

【0320】

ここで、例えば、停止操作順序を含む個別情報については、グループ化情報と停止操作順序の情報とを組み合わせることもできる。具体的には、当籤番号「2」～「5」のいずれの場合であっても、左リール3Lを第1停止操作すべき場合には、データID「41H」を規定し、中リール3Cを第1停止操作すべき場合には、データID「42H」を規定し、右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、データID「44H」を規定し、左リール3L又は中リール3Cを第1停止操作すべき場合には、データID「43H」を規定し、左リール3L又は右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、データID「45H」を規定し、中リール3C又は右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、データID「46H」を規定し、いずれの停止操作順序でもよい場合には、データID「47H」を規定することとしてもよい。このように構成した場合であっても、副制御回路42は、主制御回路41と協働して停止操作の手順を報知することが可能となる。

【0321】

また、例えば、所定の小役に係る内部当籤役の個別情報を、当籤番号「7」である場合には、データID「81H」を規定し、当籤番号「8」である場合には、データID「82H」を規定し、当籤番号「9」である場合には、データID「84H」を規定し、当籤番号「10」である場合には、データID「88H」を規定し、当籤番号「11」である場合には、データID「90H」を規定し、当籤番号「12」である場合には、データID「A0H」を規定する。

【0322】

ここで、例えば、停止操作タイミング（目押しすべき図柄の種類）を含む個別情報については、グループ化情報と停止操作タイミング（目押しすべき図柄の種類）の情報とを組み合わせることもできる。具体的には、当籤番号「7」である場合には、データIDを、「10100000B」（90H）と規定する。ここで、ビット0～4は、正解位置を示し、ビット5は、中リール3Cについて目押しが必要である（適切な停止操作タイミングで停止操作を行う必要がある）ことを示し、ビット6は、右リール3Rについて

目押しが必要であることを示し、ビット7は、所定の小役に係る内部当籤役のグループ化情報を示す。例えば、当籤番号「12」である場合には、データIDを、「11001101B」(CDH)と規定することにより、右リール3Rについて、正解位置の図柄位置データが「14」である旨の個別情報が副制御回路42に送信されることとなる。

【0323】

このように、本変形例においては、主制御回路41は、遊技を行う状態が、有利状態の当籤状態(例えば、ART当籤中)、有利状態の準備状態(例えば、ART準備中)、又は有利状態の作動状態(例えば、ART中)のいずれの状態でもない有利状態の非当籤状態(例えば、ART非当籤中)である場合に、停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する所定の内部当籤役(例えば、当籤番号「2」~「5」、又は当籤番号「7」~「12」)が内部当籤した場合には、副制御回路42に対し、副制御報知手段(例えば、液晶表示装置11)による停止操作の手順の報知を不能とする報知不能情報(例えば、上述のグループ化情報)を送信し、遊技を行う状態が、有利状態の当籤状態、有利状態の準備状態、又は有利状態の作動状態のいずれかの状態にある場合に、上記の所定の内部当籤役が内部当籤役した場合には、副制御回路42に対し、副制御報知手段(例えば、液晶表示装置11)による停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報(例えば、上述の個別情報)を遊技を行う状態に応じて送信し、副制御回路42は、上記の報知可能情報を受信したことに基づいて、停止操作の手順を報知する。このように構成することで、副制御回路42側は、有利状態の非当籤状態においては、遊技者にとって有利な(あるいは、不利な)停止操作の手順を認識することができないため、仮に、副制御回路42に何らかの不正行為がなされていたとしても、それによって不正に利益が付与されてしまうことを防止することができる。

【0324】

なお、本変形例においては、報知不能情報として、グループ化情報(すなわち、複数の内部当籤役の中で同一又は類似の役割を担う内部当籤役(例えば、当籤番号「7」~「12」の小役は、有利状態の作動状態であるか否かで付与される利益を異ならせる役割を担う所定の内部当籤役)のグループを特定可能な情報)を例に挙げて説明したが、これに限られるものではなく、例えば、報知不能情報として、決定された内部当籤役を特定不能な情報である共通化情報を採用することとしてもよく、決定された内部当籤役の種別(例えば、内部当籤役が、リプレイ、小役、又はボーナスのいずれの種別であるか)を特定可能な情報である種別情報を採用することとしてもよい。また、報知可能情報として、停止操作の手順を特定可能な停止操作手順情報(例えば、上述した停止操作順序の情報、及び停止操作タイミング(目押しすべき図柄の種類)の情報)のみを採用することとしてもよく、内部当籤役を特定可能な当籤情報(例えば、当籤番号の情報)を採用することとしてもよい。

【0325】

すなわち、本変形例において、主制御回路41は、副制御回路42に対し、報知不能情報として、内部当籤役のグループ(所定の内部当籤役群)を特定可能な情報(例えば、グループ化情報)、内部当籤役を特定不能な情報(例えば、共通化情報)、又は内部当籤役の種別を特定可能な情報(例えば、種別情報)のいずれかの情報が送信可能に構成され、また、報知可能情報として、停止操作の手順が特定可能な情報(例えば、停止操作手順情報)、内部当籤役を特定可能な情報(例えば、当籤情報)、又は内部当籤役及び停止操作の手順が特定可能な情報(例えば、個別情報)が送信可能に構成されている。

【0326】

これにより、副制御回路42において、内部当籤役のグループ(所定の内部当籤役群)を特定できる場合と、内部当籤役を全く特定できない場合と、内部当籤役の種別を特定できる場合と、所定の停止操作の手順を特定できる場合と、内部当籤役を特定できる場合と、所定の停止操作の手順及び内部当籤役を特定できる場合とが生じることとなるため、パチスロ機の仕様(例えば、RT遊技状態の設計、内部当籤役ごとに遊技者にとってどの停止操作の手順を有利とするかの設計等)に応じた適切な情報を主制御回路41から副制御

10

20

30

40

50

回路４２に送信することができる。

【０３２７】

さらに、本変形例において、主制御回路４１は、副制御回路４２に対して報知不能情報を送信する場合には、全ての停止操作が終了するとき（あるいは、それ以降の特定のタイミング）に、副制御回路４２に対して報知可能情報（例えば、上述の当籤情報）を報知することとしてもよい。このように構成することで、主制御回路４１が報知不能情報を送信する場合であっても、副制御回路４２において、その単位遊技における内部当籤役に基づく所定の処理（例えば、内部当籤役と入賞役との比較結果に基づいて、不正（あるいは、異常）な入賞が発生したか否かを判定する処理）を実行することができる。

【０３２８】

さらに、本変形例においては、内部当籤役を特定不能な情報を送信する態様として、共通化情報を送信する態様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、例えば、報知不能情報そのものを含ませない態様でスタートコマンドを送信する態様を採用することとしてもよい。この場合には、スタートコマンドの情報量を削減することができる。また、スタートコマンドを送信しない態様を採用することとしてもよい。この場合には、主制御処理の制御負担を軽減させることができる。

【０３２９】

さらに、本変形例においては、有利状態の非当籤状態（例えば、ART非当籤中）である場合に、上述したいずれかの情報が報知不能情報として送信されることとしているが、有利状態の非当籤状態を複数の非当籤状態（例えば、第１の非当籤状態と第２の非当籤状態）に分け、いずれの非当籤状態であるかに応じて、送信される情報の種類を異ならせることとしてもよい。

【０３３０】

例えば、有利状態の移行抽籤（ART１又はART２への移行抽籤）が行われる第１の非当籤状態においては、期待感を高める演出を実行するため（すなわち、演出内容を決定するため）に、内部当籤役のグループ（所定の内部当籤役群）を特定可能な情報を送信し、特定の条件の成立（例えば、第１の非当籤状態において、所定のリプレイに係る内部当籤役が決定された場合に、左リール３Ｌ以外のリールについて第１停止操作したこと、すなわち、ペナルティ操作が行われたこと）に基づいて移行する、有利状態の移行抽籤（ART１又はART２への移行抽籤）が行われない第２の非当籤状態においては、内部当籤役を特定不能な情報を送信することとしてもよい。

【０３３１】

また、上述したいずれの非当籤状態であるかに応じて、送信される情報の種類を抽籤により決定することとしてもよい。例えば、内部当籤役を示唆する演出の頻度が相対的に高い状態である第１の非当籤状態においては、内部当籤役のグループ（所定の内部当籤役群）を特定可能な情報が決定される確率を高く、内部当籤役を特定不能な情報が決定される確率を低く設定し、内部当籤役を示唆する演出の頻度が相対的に低い状態である第２の非当籤状態においては、内部当籤役のグループ（所定の内部当籤役群）を特定可能な情報が決定される確率を低く、内部当籤役を特定不能な情報が決定される確率を高く設定することとしてもよい。

【０３３２】

このように構成することで、本来、副制御回路４２の制御により管理される副制御報知手段による報知の内容や頻度を、主制御回路４１の制御により間接的に管理することができる。

【０３３３】

さらに、本変形例において、主制御回路４１は、副制御回路４２に対して、停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する所定の内部当籤役（例えば、所定のリプレイに係る内部当籤役、又は所定の小役に係る内部当籤役）について、報知不能情報、又は報知可能情報を選択して送信する場合について説明しているが、所定の内部当籤役以外の、停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化しない通常の内部当籤役（例えば

10

20

30

40

50

、当籤番号「1」、「6」、「13」～「16」)についても、所定の内部当籤役と同様に、報知不能情報、又は報知可能情報を選択して送信することとしてもよい。また、通常の内当籤役については、遊技を行う状態がいずれの状態であるかを問わず、報知可能情報を送信することとしてもよい。すなわち、通常の内当籤役についての情報を送信する態様は、所定の内部当籤役についての情報を送信する態様とは別箇に、かつ任意に設定することが可能である。

【0334】

なお、本変形例においては、上述のように、主制御回路41により制御される主制御報知手段(例えば、7セグ表示器6)と、副制御回路42による制御される副制御報知手段(例えば、液晶表示装置11)とが協働することによって、停止操作の手順の報知を行うことについて説明したが、各々の報知開始タイミングは、以下の全ての態様を含むものとする。

10

【0335】

第1の態様は、主制御報知手段による報知と、副制御報知手段による報知とが略同時に開始される態様である。例えば、主制御回路41は、開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定し(図18のS14参照)、決定した内部当籤役に基づいて、主制御報知手段の報知内容を決定し(図18のS15参照)、決定した報知内容に基づいて、主制御報知手段による報知を開始する。一方、副制御回路42は、主制御回路41により、個別情報を含むスタートコマンドが生成・格納され(図18のS17参照)、このスタートコマンドが送信され(図19のS104参照)、そのスタートコマンドを受信したことに基づいて、個別情報に応じた副制御報知手段の報知内容を決定するとともに、副制御報知手段による報知を開始する。なお、この第1の態様において、各々の報知開始タイミングは、停止操作の検出が許可される前であるものとする。

20

【0336】

なお、この第1の態様においては、主制御報知手段による報知と、副制御報知手段による報知との各々の報知開始タイミングを同期させるため、例えば、主制御回路41が、スタートコマンドの送信後、副制御回路42により副制御報知手段による報知が開始されるまで待機してから、主制御報知手段による報知を開始することとしてもよく、また、主制御報知手段による報知を開始するタイミングを予め決めておき、そのタイミングと副制御報知手段による報知が開始されるタイミングとが同期するタイミングとなるように、スタートコマンドを送信することとしてもよい。また、例えば、各々の報知開始タイミングを、各リールの回転開始時(主制御回路41側は、リール回転開始コマンド送信時、副制御回路42側は、リール回転開始コマンド受信時)として同期させることとしてもよい。

30

【0337】

この第1の態様によれば、主制御報知手段及び副制御報知手段により停止操作の手順が報知される場合であっても、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

【0338】

第2の態様は、主制御報知手段による報知よりも、副制御報知手段による報知が先に開始される態様である。例えば、主制御回路41は、開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定し(図18のS14参照)、決定した内部当籤役に基づいて、主制御報知手段の報知内容を決定する(図18のS15参照)。一方、副制御回路42は、主制御回路41により、個別情報を含むスタートコマンドが生成・格納され(図18のS17参照)、このスタートコマンドが送信され(図19のS104参照)、そのスタートコマンドを受信したことに基づいて、個別情報に応じた副制御報知手段の報知内容を決定し、上述したリール回転開始コマンドを受信したことに基づいて、副制御報知手段による報知を開始する。その後、主制御回路41は、停止操作の検出が許可されたことに基づいて、主制御報知手段による報知を開始する。

40

【0339】

この第2の態様によれば、遊技者にとって感得しにくい主制御報知手段による報知よりも、遊技者によって感得しやすい副制御報知手段による報知が先に開始されることから、

50

遊技者の利便性を向上させることができる。

【 0 3 4 0 】

第3の態様は、主制御報知手段による報知のほうが、副制御報知手段による報知よりも先に開始される態様である。例えば、主制御回路41は、開始操作が検出されたことに基づいて、内部当籤役を決定し（図18のS14参照）、決定した内部当籤役に基づいて、主制御報知手段の報知内容を決定し（図18のS15参照）、決定した報知内容に基づいて、主制御報知手段による報知を開始する。また、主制御回路41は、主制御報知手段による報知が開始されてから所定時間の経過後に、個別情報を含むスタートコマンドを副制御回路42に送信する。副制御回路42は、そのスタートコマンドを受信したことに基

10

【 0 3 4 1 】

なお、この第3の態様において、主制御回路41は、決定した内部当籤役に基づいて、スタートコマンドを生成・格納し、このスタートコマンドを送信した後、このスタートコマンドとは異なる特定のコマンドであって、個別情報を含む特定のコマンドを、主制御報知手段による報知が開始されてから所定時間の経過後に、送信することとしてもよい。また、この特定のコマンドの送信タイミングは、開始操作の検出から所定時間の経過後であってもよく、リール回転開始処理（図18のS20）から所定時間の経過後であってもよい。

【 0 3 4 2 】

また、この第3の態様において、副制御回路41は、個別情報を含むスタートコマンド（あるいは、上記の特定のコマンド）を受信してから特定時間の経過後に、副制御報知手段による報知を開始することとしてもよい。なお、この第3の態様においても、各々の報知開始タイミングは、停止操作の検出が許可される前であるものとする。

20

【 0 3 4 3 】

この第3の態様によれば、有利状態に係る制御が主制御回路（例えば、主制御回路41）によって行われていることを明確にすることで、副制御回路（例えば、副制御回路42）に対する不正行為を抑止することができる。

【 0 3 4 4 】

また、本変形例においては、主制御回路41により制御される主制御報知手段として、7セグ表示器6を一例に挙げて説明しているが、これに限られるものではない。例えば、7セグ表示器6に替えて、あるいはこれとともに、主制御報知手段として、リール3L、3C、3Rを採用することとしてもよい。この場合、ロックの種別やリールアクションの種別によって、停止操作の手順を報知することとしてもよい。

30

【 0 3 4 5 】

例えば、上述のように、主制御回路41側で停止操作順序を報知する場合、左リール3Lを第1停止操作すべき場合には、左リール3Lから回転を開始するリールアクションを実行し、中リール3Cを第1停止操作すべき場合には、中リール3Cから回転を開始するリールアクションを実行し、右リール3Rを第1停止操作すべき場合には、右リール3Cから回転を開始するリールアクションを実行する。また、上述のように、主制御回路41側で停止操作タイミング（目押しすべき図柄の種類）を報知する場合には、目押しが必要であるリールについて、正解位置で一旦仮停止させるようなリールアクションを実行する。

40

【 0 3 4 6 】

そして、副制御回路42に対して、個別情報としてリールアクションの種別を送信することとすれば、上記と同様に、主制御回路41により制御される主制御報知手段（例えば、リール3L、3C、3R）と、副制御回路42による制御される副制御報知手段（例えば、液晶表示装置11）とが協働することによって、停止操作の手順の報知を行うことが可能となる。

【 0 3 4 7 】

50

また、本変形例においては、主制御報知手段のみが停止操作の手順の報知を行う場合、主制御報知手段及び副制御報知手段が停止操作の手順の報知を行う場合について説明したが、上述したように、主制御回路41が、報知不能情報、又は報知可能情報を送信することによって、副制御回路42に対する不正行為の防止が担保できる場合には、副制御報知手段のみが停止操作の手順の報知を行うように構成することとしてもよい。

【0348】

このように、変形例に係る本実施形態のパチスロ機1は、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、遊技の進行に関する制御を行う主制御回路（例えば、主制御回路41）と、報知を実行する報知手段（例えば、液晶表示装置11）と、報知に関する制御を行う副制御回路（例えば、副制御回路42）と、を備えた遊技機（例えば、パチスロ機1）であって、前記主制御回路は、遊技媒体の投入操作を検出する投入操作検出手段（例えば、メダルセンサ35S）と、前記投入操作検出手段により所定数の前記遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて、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、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、図18のS14）と、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停止制御手段（例えば、図18のS21）と、前記停止制御手段により前記図柄表示手段における図柄の変動表示が停止された場合に、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入賞判定手段（例えば、図18のS22）と、前記入賞判定手段による判定結果に基づいて、利益を付与する利益付与手段（例えば、図18のS23）と、遊技を行う状態として、遊技者にとって有利な停止操作の手順が報知される有利状態（例えば、ART中）と、この有利状態に移行することが決定されている当籤状態（例えば、ART当籤中）と、この当籤状態から前記有利状態に移行する中途の準備状態（例えば、ART準備中）と、前記有利状態に移行することが決定されていない非当籤状態（例えば、ART非当籤中）と、を有し、これらの各状態を所定の移行条件によって移行させる状態移行制御手段と、前記内部当籤役決定手段により前記停止操作の手順によって遊技者の有利の度合いが変化する所定の内部当籤役（例えば、所定のリプレイに係る内部当籤役、又は所定の小役に係る内部当籤役）が決定された場合に、前記状態移行制御手段により前記非当籤状態に制御されている場合には、前記副制御回路に対し、前記報知手段による前記停止操作の手順の報知を不能とする報知不能情報（例えば、グループ化情報）を送信し、前記状態移行制御手段により前記有利状態、前記当籤状態又は前記準備状態に制御されている場合には、前記副制御回路に対し、前記報知手段による前記停止操作の手順の報知を可能とする報知可能情報（例えば、個別情報）を前記遊技を行う状態に応じて送信する情報送信手段（例えば、図19のS104）と、を備え、前記副制御回路は、前記情報送信手段から送信された情報を受信する情報受信手段（例えば、図21に示す基板通信タスク）を備え、前記情報受信手段により前記報知可能情報を受信したことに基づいて、前記報知手段に前記報知可能情報に応じた前記停止操作の手順を報知させる。

【0349】

また、変形例に係る本実施形態のパチスロ機1は、前記有利状態は、第1有利状態（例えば、ART1中）と第2有利状態（例えば、ART2中）を含み、前記当籤状態は、第1有利状態の当籤状態（例えば、ART1当籤中）と第2有利状態の当籤状態（例えば、ART2当籤中）を含み、前記準備状態は、第1有利状態の準備状態（例えば、ART1準備中）と第2有利状態の準備状態（例えば、ART2準備中）を含み、前記状態移行制御手段は、前記所定の移行条件に基づいて、前記第1有利状態の当籤状態から前記第1有利状態の準備状態に移行させ、前記第1有利状態の準備状態から前記第1有利状態に移行させるとともに、前記第2有利状態の当籤状態から前記第2有利状態の準備状態に移行させ、前記第2有利状態の準備状態から前記第2有利状態に移行させ、前記情報送信手段は、少なくとも前記第1有利状態の準備状態と前記第2有利状態の準備状態とで、異なる前

10

20

30

40

50

記報知可能情報（例えば、ART1準備中であって当籤番号が「3」の場合の個別情報であるデータID「12H」、ART2準備中であって当籤番号が「3」の場合の個別情報であるデータID「0AH」）を送信可能である。

【0350】

変形例に係る本実施形態のパチスロ機1によれば、主制御回路（例えば、主制御回路41）が、この主制御回路により管理される遊技を行う状態（例えば、ART非当籤中、ART1準備中又はART2準備中）に応じて、報知不能情報（例えば、グループ化情報）、又は報知可能情報（例えば、個別情報）を副制御回路（例えば、副制御回路42）に送信することとしたことから、副制御回路側は、有利状態の非当籤状態においては、遊技者にとって有利な（あるいは、不利な）停止操作の手順を認識することができないため、仮に、副制御回路に何らかの不正行為がなされていたとしても、簡易な構成で、それによって不正に利益が付与されてしまうことを防止することができる。すなわち、遊技機の製造コストを増大させることなく、有利状態（例えば、ATやART）に関連する不正行為を十分に防止することができる。

10

【0351】

また、変形例に係る本実施形態のパチスロ機1は、前記情報送信手段は、前記報知不能情報として、前記所定の内部当籤役群を特定可能な情報（例えば、グループ化情報）、前記内部当籤役を特定不能な情報（例えば、共通化情報）、又は前記内部当籤役の種別を特定可能な情報（例えば、種別情報）のいずれかの情報が送信可能であるとともに、前記報知可能情報として、前記停止操作の手順が特定可能な情報（例えば、停止操作手順情報）、前記内部当籤役を特定可能な情報（例えば、当籤情報）、又は前記停止操作の手順及び前記内部当籤役が特定可能な情報（例えば、個別情報）が送信可能である。

20

【0352】

変形例に係る本実施形態のパチスロ機1によれば、副制御回路（例えば、副制御回路42）において、所定の内部当籤役群（内部当籤役のグループ）を特定できる場合と、内部当籤役を全く特定できない場合と、内部当籤役の種別を特定できる場合と、所定の停止操作の手順を特定できる場合と、内部当籤役を特定できる場合と、所定の停止操作の手順及び内部当籤役を特定できる場合とが生じることとなるため、パチスロ機の仕様（例えば、RT遊技状態の設計、内部当籤役ごとに遊技者にとってどの停止操作の手順を有利とするかの設計等）に応じた適切な情報を主制御回路（例えば、主制御回路41）から副制御回路（例えば、副制御回路42）に送信することができる。

30

【0353】

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。

【0354】

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。

40

【0355】

また、本実施形態では、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

50

高くなるように構成することとすればよい。

【0356】

また、本実施形態では、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、1/16384)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。

10

【0357】

また、本実施形態では、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。

20

【0358】

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。

30

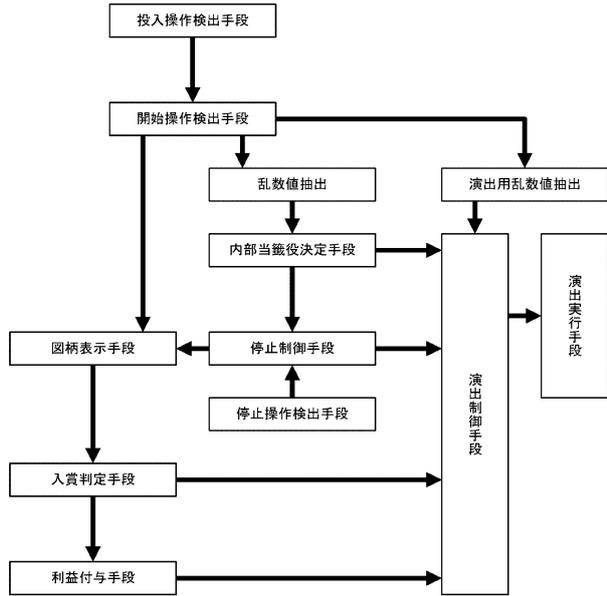
【符号の説明】

【0359】

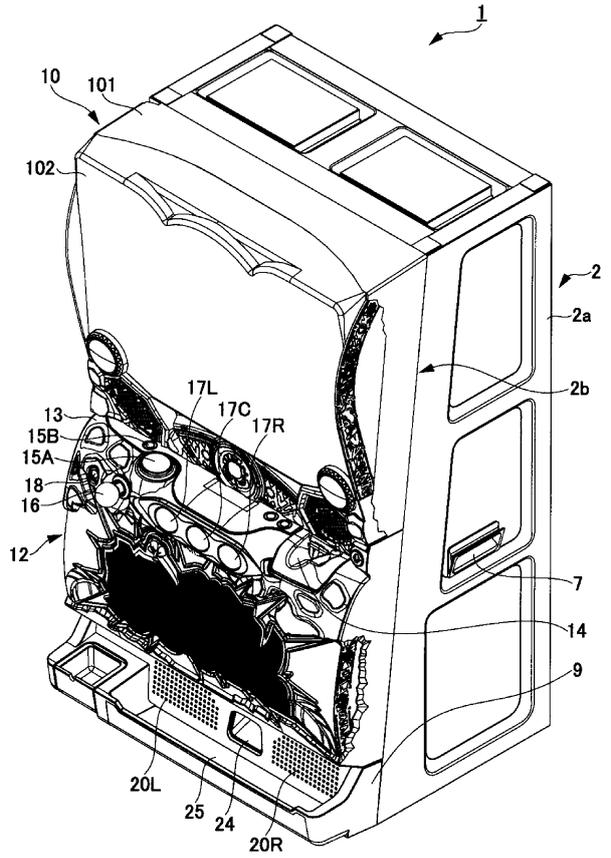
- 1 パチスロ機
- 3L、3C、3R リール
- 4L、4C、4R 表示窓
- 16 スタートレバー
- 16S スタートスイッチ
- 17L、17C、17R ストップボタン
- 17S ストップスイッチ
- 41 主制御回路
- 42 副制御回路
- 51 メインCPU
- 53 メインRAM
- 81 サブCPU
- 83 サブRAM

40

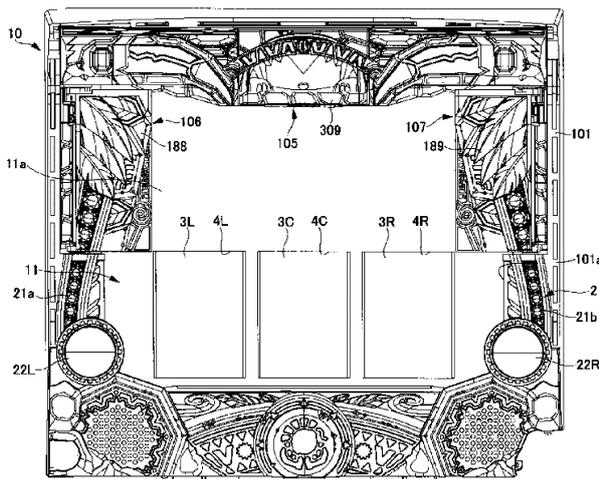
【図1】



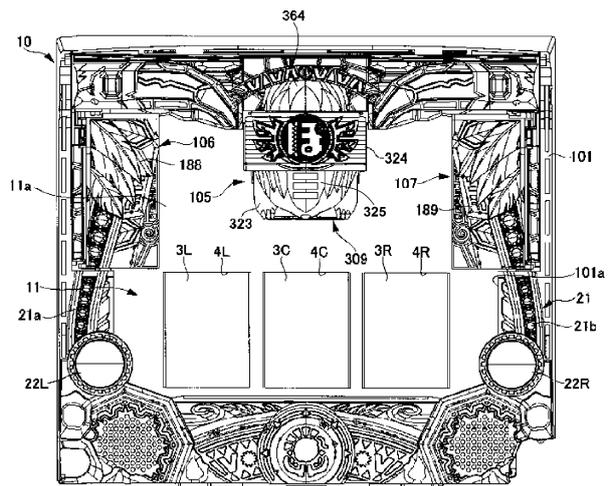
【図2】



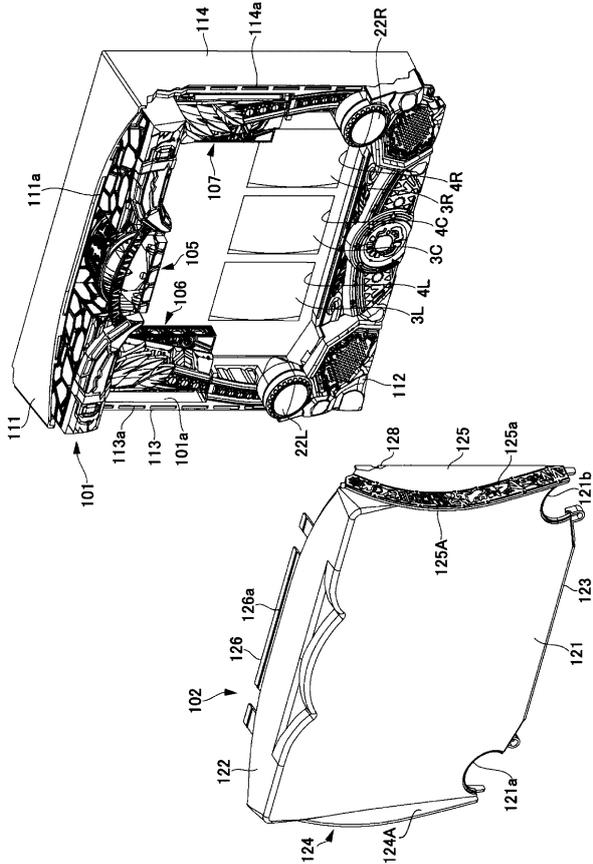
【図3】



【図4】



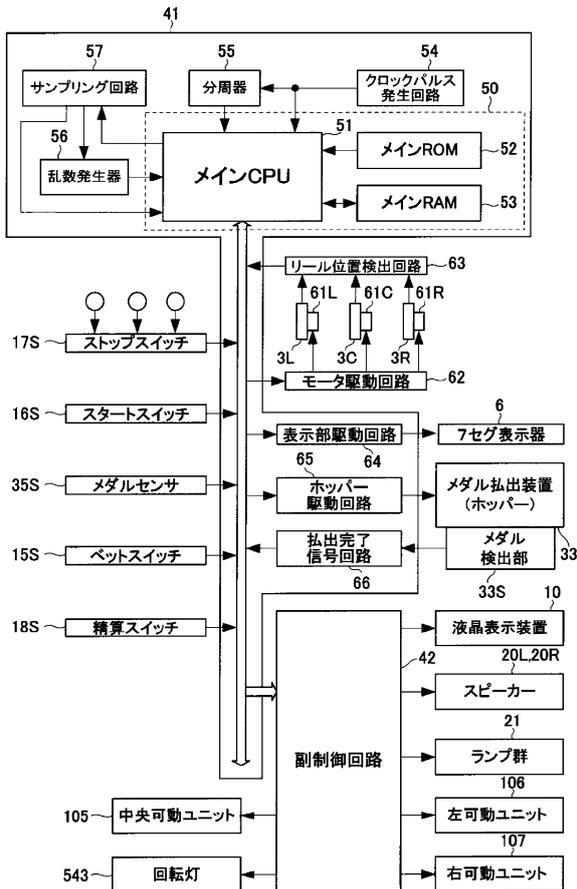
【図5】



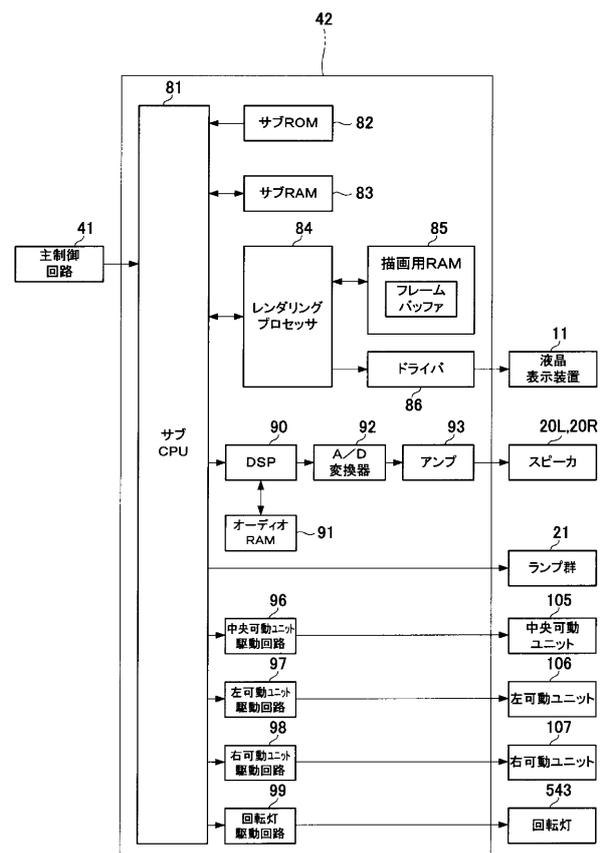
【図6】



【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	ベル	17	リプレイ
リプレイ	リプレイ	16	リプレイ
リプレイ	スイカ	15	リプレイ
リプレイ	黄7	14	黄7
リプレイ	ベル	13	リプレイ
リプレイ	スイカ	12	リプレイ
リプレイ	リプレイ	11	リプレイ
リプレイ	ベル	10	リプレイ
リプレイ	リプレイ	9	リプレイ
リプレイ	スイカ	8	リプレイ
リプレイ	黄7	7	黄7
リプレイ	ベル	6	リプレイ
リプレイ	リプレイ	5	リプレイ
リプレイ	スイカ	4	リプレイ
リプレイ	ベル	3	リプレイ
リプレイ	リプレイ	2	リプレイ
リプレイ	スイカ	1	リプレイ
赤7	赤7	0	赤7

【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	ベル	01000000	リプレイ5		0	0	0	0
リプレイ	リプレイ	ベル	10000000	リプレイ6		0	0	0	0
リプレイ	赤7	スイカ	00000001	小役1		15	15	15	8
リプレイ	赤7	スイカ	00000010	小役2		15	15	15	8
リプレイ	黄7	スイカ	00000100	小役3		15	15	15	9
リプレイ	スイカ	スイカ	00010000	小役4		15	15	15	9
リプレイ	スイカ	黄7	00010000	小役5		15	15	15	9
リプレイ	スイカ	黄7	00100000	小役6		15	15	15	9
リプレイ	スイカ	リプレイ	01000000	小役7		15	15	15	9
リプレイ	赤7	リプレイ	10000000	小役8		0	0	0	0
リプレイ	黄7	リプレイ	00000001	BB1	0	0	0	0	
リプレイ	黄7	リプレイ	00000010	BB2	0	0	0	0	
リプレイ	スイカ	リプレイ	00000100	BB3	0	0	0	0	
リプレイ	スイカ	リプレイ	00001000	RTO移行図柄1	0	0	0	0	
リプレイ	スイカ	リプレイ	00010000	RTO移行図柄2	0	0	0	0	
リプレイ	赤7	リプレイ	00100000	—	—	—	—	—	—
リプレイ	赤7	リプレイ	00100000	—	—	—	—	—	—
リプレイ	赤7	リプレイ	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			
2	2245	2	0			
3	0	3	0			
4	2245	4	0			
5	0	5	0			
6	1310	6	0			
7	851	7	0			
8	851	8	0			
9	851	9	0			
10	851	10	0			
11	851	11	0			
12	851	12	0			
13	41	13	0			
14	41	13	1			
15	41	13	2			
16	41	13	3			

(b) 通常用抽籤値変更テーブル

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	2	3
1	65536	14	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		
1	00000001	通常リブ		
2	00100010	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5		
4	01001000	通常リブ+リプレイ3+リプレイ6		
5	01010000	通常リブ+リプレイ4+リプレイ6		
6	10000000	小役1		
7	00000001	小役2		
8	00000010	小役3		
9	00000000	小役4		
10	00000000	小役5		
11	00000000	小役6		
12	00000000	小役7		
13	00000000	小役8		
14	10000000	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		
1	00000000	BB1		
2	00000000	BB2		
3	00000000	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

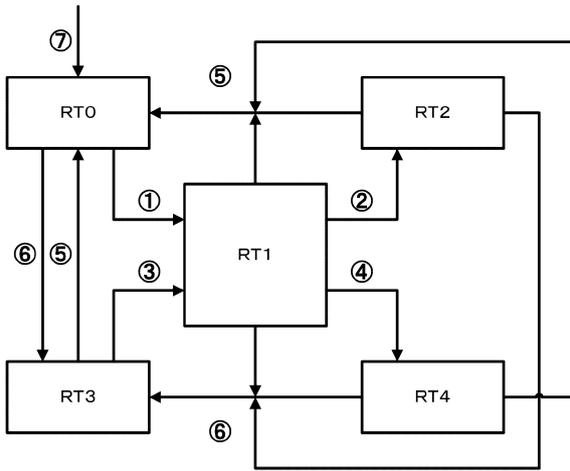
【図14】

内部当籤役と停止状態履歴等との対応表

内部当籤役 (当籤番号)	左リール	中リール	右リール
1	通常リール	通常リール	通常リール
2	リプレイ1	リプレイ1	通常リール
3	リプレイ2	リプレイ2	通常リール
4	リプレイ3	リプレイ3	通常リール
5	リプレイ4	リプレイ4	通常リール
6	小役1	小役1	通常リール
7	中リール赤7正解位置なら小役2、どしどしならRTO移行図柄1	中リール赤7正解位置なら小役2、どしどしならRTO移行図柄1	通常リール
8	中リール青7正解位置なら小役3、どしどしならRTO移行図柄1	中リール青7正解位置なら小役3、どしどしならRTO移行図柄1	通常リール
9	右リール赤7正解位置なら小役4、どしどしならRTO移行図柄1	右リール赤7正解位置なら小役4、どしどしならRTO移行図柄1	通常リール
10	右リール青7正解位置なら小役5、どしどしならRTO移行図柄2	右リール青7正解位置なら小役5、どしどしならRTO移行図柄2	通常リール
11	右リール赤7正解位置なら小役6、どしどしならRTO移行図柄2	右リール赤7正解位置なら小役6、どしどしならRTO移行図柄2	通常リール
12	右リール青7正解位置なら小役7、どしどしならRTO移行図柄2	右リール青7正解位置なら小役7、どしどしならRTO移行図柄2	通常リール
13	小役8	小役8	通常リール

【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	リプレイ	内部当籤役			
		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

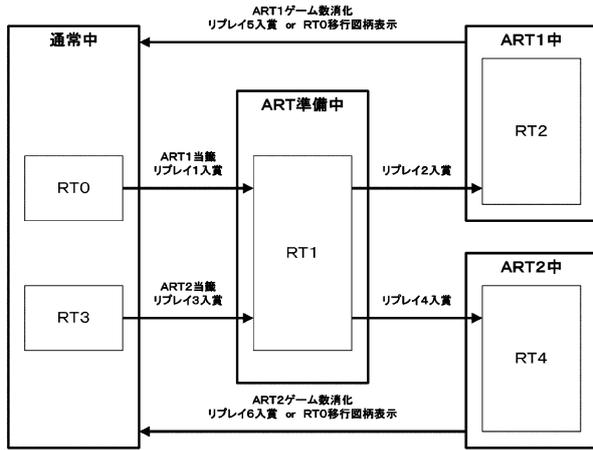
(d) ART2初期ゲーム数抽籤テーブル(確率分母:32768)

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

(e) ART2中上乗せゲーム数抽籤テーブル(確率分母:32768)

ART2 上乗せゲーム数	内部当籤役				
	リプレイ	小役1	小役2~7	小役8	小役8+BB
0	32512	16384	32256	0	0
10	128	2000	128	0	6000
20	128	2000	128	0	6000
30	0	2000	128	768	6000
50	0	2000	128	16000	6000
100	0	192	0	16000	8768

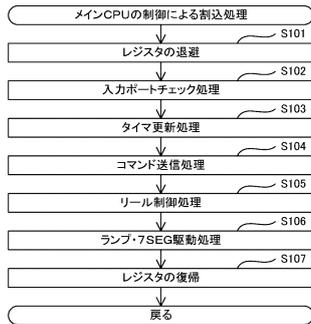
【図17】



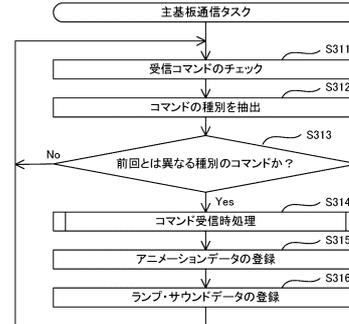
【図18】



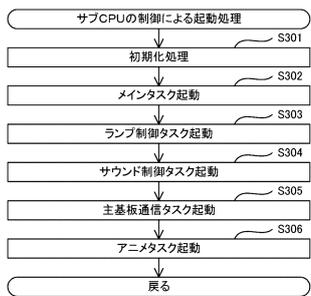
【図19】



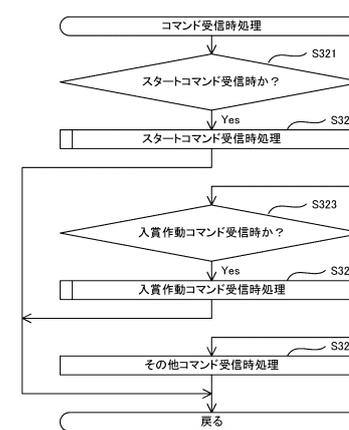
【図21】



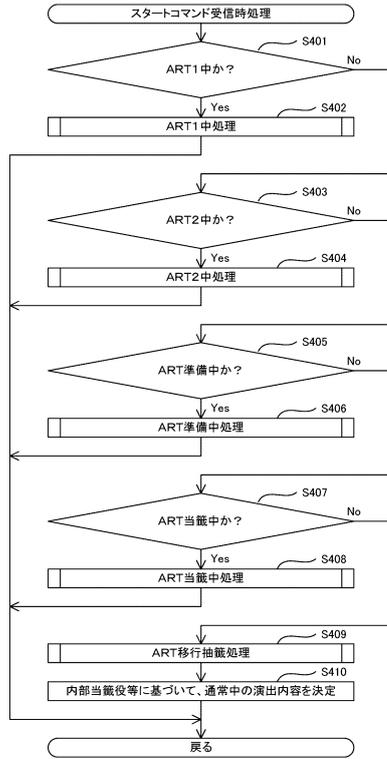
【図20】



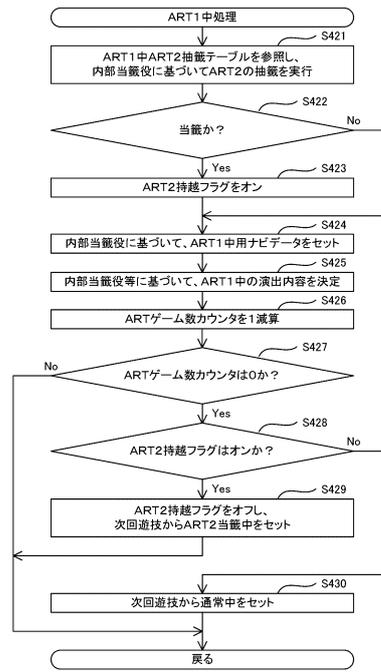
【図22】



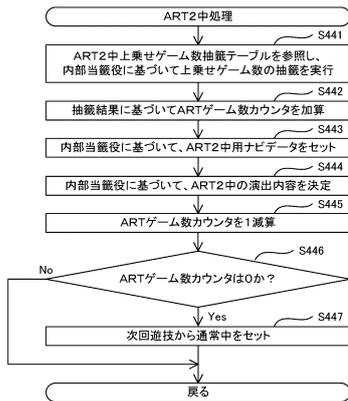
【図23】



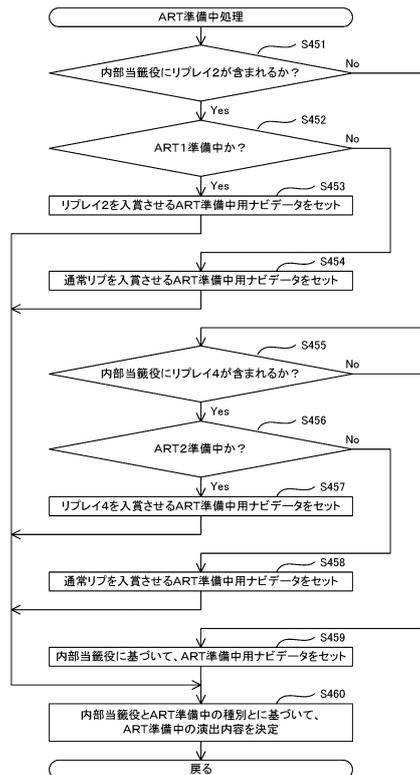
【図24】



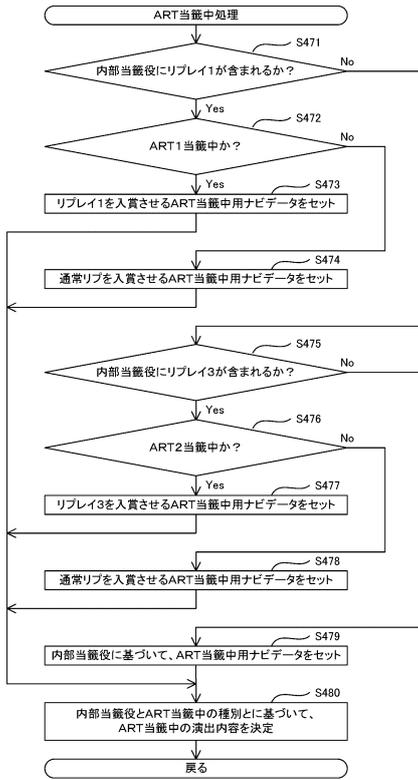
【図25】



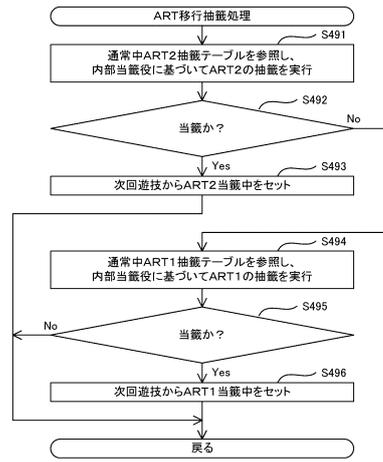
【図26】



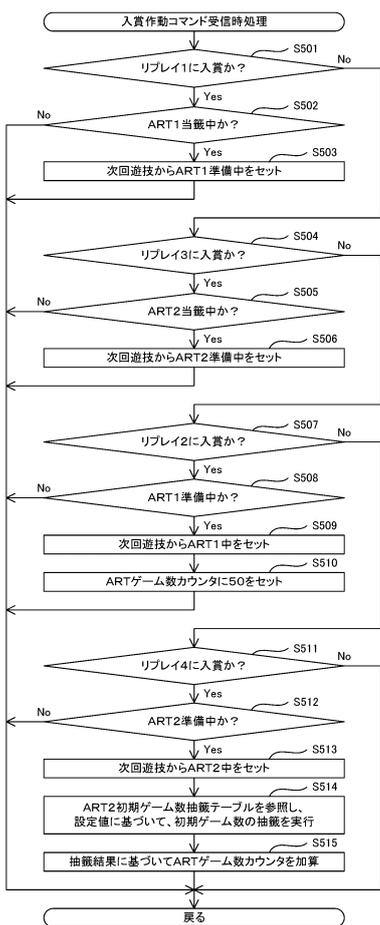
【図27】



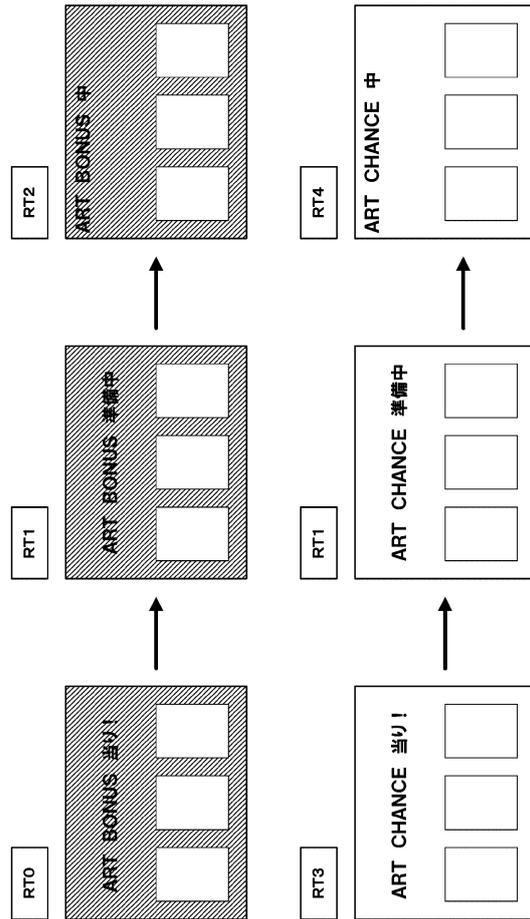
【図28】



【図29】



【図30】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2016-054975(JP,A)
特開2014-094169(JP,A)
特開2013-220133(JP,A)
特開2014-150881(JP,A)
特開2016-073461(JP,A)
特開2015-000141(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04