

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-29273

(P2010-29273A)

(43) 公開日 平成22年2月12日(2010.2.12)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 E	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	
	A 6 3 F 5/04 5 1 4 G	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 45 頁)

(21) 出願番号	特願2008-192120 (P2008-192120)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成20年7月25日 (2008.7.25)		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3丁目7番26号
		(74) 代理人	100116872
			弁理士 藤田 和子
		(72) 発明者	照井 要一
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	藤田 顕生
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	西岡 豊文
			東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	岩田 和志
			東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

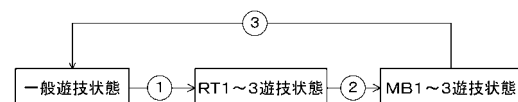
(57) 【要約】

【課題】ボーナスを持ち越している状態において遊技者に有利な状態を与えつつも、この状態において遊技者に煩わしい操作を不要とする遊技機を提供する。

【解決手段】パチスロ(1)は、引込み1の役としてリプレイ、ベル、及びMBを備える。パチスロ(1)のメインCPU(31)は、MBを内部当籤役として決定するとこのMBを持ち越すとともに、リプレイの当籤確率を高くする。また、メインCPU(31)は、リプレイを最も優先的に引き込み、次にベルを優先的に引き込み、最後にMBを引き込む。そのため、メインCPU(31)は、リプレイの当籤確率が高い状態でリプレイ又はベルが内部当籤役として決定された場合には、MBを引き込まずに、リプレイ又はベルを引き込む制御を行う。

【選択図】図2

遊技状態の移行遷移図



	内容	備考
①	MB1~3の内部当籤	
②	MB1~3の入賞	内部抽籤結果がハズレ、内部当籤した小役の非入賞
③	MB遊技状態の終了	

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリールと、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する図柄表示領域とを有する図柄表示手段と、

所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段と、

所定の開始条件が充足されたことに基づいて、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役を決定する内部抽籤手段と、

前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記リールの回転を停止させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段と、

前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示領域において表示された図柄の組合せが前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により前記複数の役のうち遊技価値を払い出すこととなる払出役に対応する図柄の組合せが表示されたことと判定されることに応じて、遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記入賞判定手段により前記複数の役のうちボーナス役に対応する図柄の組合せが表示されたことと判定されることに応じて遊技者にとって相対的に有利なボーナスの作動を行うボーナス作動手段と、

前記内部抽籤手段によりボーナス役が内部当籤役として決定されることを条件に、当該ボーナス役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示領域に表示されるまでの間、前記ボーナス役を内部当籤役として持ち越す持越手段と、

前記持越手段により前記ボーナス役が持ち越されていることを条件に、前記複数の役のうち再遊技の作動に係る再遊技役が内部当籤役として決定される確率を前記持越手段により前記ボーナス役が持ち越されていない状態に比べて高くする再遊技確率変更手段と、

を備え、

前記リール停止制御手段は、

前記ボーナス役、前記払出役、又は前記再遊技役が内部当籤役として決定された場合には、内部当籤役として決定された前記ボーナス役、前記払出役、又は前記再遊技役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が常に前記図柄表示領域に表示されるように前記リールの回転を停止するとともに、

前記ボーナス役、及び前記払出役又は前記再遊技役、が同時に内部当籤役として決定された場合には、前記払出役又は前記再遊技役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が、前記図柄表示領域に表示されるように前記リールの回転を停止する制御を行い、

前記内部抽籤手段は、前記持越手段により前記ボーナス役が持ち越されていない状態で前記ボーナス役を内部当籤役として決定した場合には、前記払出役又は前記再遊技役も同時に内部当籤役として決定することの特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールと、遊技メダルやコイン等（以下、「メダル等」という）が投入され、遊技者によりスタートレバーが操作されたことを検出し、複数のリールの回転の開始を要求するスタートスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたことを検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、それぞれの駆動力を各リールに伝達するステッピングモ

10

20

30

40

50

ータと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行うリール制御部と、を備え、スタートレバーが操作されたことを検出すると、乱数値に基づいて抽籤を行い、この抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）とストップボタンが操作されたことを検出したタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機では、ボーナスが内部当籤役として決定され、持ち越されている状態で、特定の役を報知する特典遊技を遊技者に付与する遊技機であって、ボーナスが入賞するとこの特典遊技を終了させる遊技機が知られている（例えば、特許文献１）。

10

【特許文献１】特開２００６－２３８９２４号公報

【 0 0 0 4 】

このような遊技機によれば、特定の役が報知されることで、遊技者はボーナスに内部当籤していることを把握できるだけでなく、特定の役の入賞を実現することで遊技者はボーナスゲームによる利益と特定の役に対応する利益とを得ることができる。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、このような遊技機では、特定の役が報知された場合であってもボーナスも同時に持ち越されているため、停止操作のタイミングによってはボーナスが入賞してしまうおそれがあった。そして、ボーナスが入賞すると特典遊技は終了してしまうため、特定の役が報知された場合であっても遊技者はボーナスの入賞を避ける必要があり、遊技者には煩わしい操作が要求されていた。

20

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、ボーナスを持ち越している状態において遊技者に有利な状態を与えつつも、この状態において遊技者に煩わしい操作を不要とする遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、以下のような遊技機を提供する。

30

【 0 0 0 8 】

（１） 複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリール（例えば、後述のリール 3 L , 3 C , 3 R ）と、前記リールの周面に配された複数の図柄の一部を表示する図柄表示領域（例えば、後述の表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R ）とを有する図柄表示手段と、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、前記リールを回転させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、後述のステッピングモータ 4 9 L 、 4 9 C 、 4 9 R 、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、所定の開始条件が充足されたことに基づいて、複数の役の中から所定の確率で内部当籤役（例えば、後述の小役・リプレイ用データポインタ、後述のボーナス用データポインタ）を決定する内部抽籤手段（例えば、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に基づいて、前記リールの回転を停止させることにより、前記図柄表示領域に表示されている図柄の変動を停止させるリール停止制御手段（例えば、後述のステッピングモータ 4 9 L 、 4 9 C 、 4 9 R 、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、前記リール停止制御手段により前記図柄の変動が停止されたときに、前記図柄表示領域において表示された図柄の組合せが前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否か判定する入賞判定手段（例えば、後述のメイン C P U 3 1 、後述の主制御回路 7 1 ）と、前記入賞判定手段により前記複数の役のうち遊技価値を払い出すこととなる払出役（例えば、後述のメダルの払い出しが行われる引込み 1 の役）に対応する図柄の組合せが表示されたと判定されることに応じて、遊技価値（例えば、後述のメダル）を付与する遊技価値付与手段（例

40

50

例えば、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、前記入賞判定手段により前記複数の役のうちボーナス役（例えば、後述のＭＢ）に対応する図柄の組合せが表示されたと判定されることに応じて遊技者にとって相対的に有利なボーナス（例えば、後述のＭＢ遊技状態）の作動を行うボーナス作動手段（例えば、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、前記内部抽籤手段によりボーナス役が内部当籤役として決定されることを条件に、当該ボーナス役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示領域に表示されるまでの間、前記ボーナス役を内部当籤役として持ち越す持越手段（例えば、後述の持越役格納領域、後述のメインＲＡＭ３３、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、前記持越手段により前記ボーナス役が持ち越されていることを条件に、前記複数の役のうち再遊技の作動に係る再遊技役（例えば、後述のリプレイ）が内部当籤役として決定される確率を前記持越手段により前記ボーナス役が持ち越されていない状態に比べて高くする再遊技確率変更手段（例えば、後述のメインＣＰＵ３１、後述の主制御回路７１）と、を備え、前記リール停止制御手段は、前記ボーナス役、前記払出役、又は前記再遊技役が内部当籤役として決定された場合には、内部当籤役として決定された前記ボーナス役、前記払出役、又は前記再遊技役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が常に前記図柄表示領域に表示されるように前記リールの回転を停止するとともに、前記ボーナス役、及び前記払出役又は前記再遊技役、が同時に内部当籤役として決定された場合には、前記払出役又は前記再遊技役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が、前記図柄表示領域に表示されるように前記リールの回転を停止する制御を行い、前記内部抽籤手段は、前記持越手段により前記ボーナス役が持ち越されていない状態で前記ボーナス役を内部当籤役として決定した場合には、前記払出役又は前記再遊技役も同時に内部当籤役として決定することを特徴とする遊技機。

【０００９】

この遊技機によれば、再遊技確率変更手段は、ボーナス役が持ち越されていることを条件に、持ち越されていない状態に比べて再遊技役が内部当籤役として決定される確率を高くする。そのため、ボーナス役が持ち越されると、遊技者にとって相対的に有利な状態となる。

【００１０】

ここで、リール停止制御手段は、ボーナス役、及び払出役又は再遊技役、が同時に内部当籤役として決定された場合には、払出役又は再遊技役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が表示されるようにリールの回転を停止する。また、リール停止制御手段は、ボーナス役、払出役、又は再遊技役が内部当籤役として決定された場合には、内部当籤役として決定された役に対応する図柄の組合せを構成する図柄が常に表示されるようにリールの回転を停止する。

【００１１】

これにより、払出役又は再遊技をボーナス役よりも優先して引き込むこととすることができるとともに、ボーナス役、払出役、及び再遊技役を取りこぼすことのない引込み１（１００％）の役とすることができる。そのため、遊技者はボーナス役が持ち越されている状態であっても、払出役の入賞に際してボーナスの入賞を避けるように操作を行う必要がない。なお、ボーナス役も引込み１の役であるため、払出役及び再遊技役が内部当籤役として決定されない場合には、必ずボーナス役が入賞する。そのため、ボーナス役が持ち越されている状態を遊技者にとって有利な状態としつつも、遊技者にボーナス役の入賞を避けながら遊技を行うといった煩わしい操作を不要とする興趣に富んだ遊技機を提供することができる。

【発明の効果】

【００１２】

本発明によれば、ボーナスを持ち越している状態において遊技者に有利な状態を与えつつも、この状態において遊技者に煩わしい操作を不要とする遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

10

20

30

40

50

【 0 0 1 3 】

[パチスロの機能フロー]

本発明の遊技機に係る実施の形態について、以下図面を参照しながら説明する。初めに、図 1 を参照して、本実施の形態における遊技機（以下、パチスロ）1 の機能フローについて説明する。

【 0 0 1 4 】

遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー 6 が操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）の乱数から 1 つの値（以下、乱数値）が抽出される。

【 0 0 1 5 】

内部抽籤手段（後述のメイン C P U 3 1）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、後述の入賞判定ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技の作動、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。

【 0 0 1 6 】

続いて、複数のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が行われた後で、遊技者によりストップボタン 7 L , 7 C , 7 R が押されると、リール停止制御手段（後述のモータ駆動回路 3 9、後述のステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R）は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。

【 0 0 1 7 】

ここで、パチスロ 1 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）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄 4 個分に定める。

【 0 0 1 8 】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときでは、上記規定時間を利用して、その図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って極力表示されるようにリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する。その一方で、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せについては、上記規定時間を利用して、入賞判定ラインに沿って表示されることがないようにリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する。

【 0 0 1 9 】

こうして、複数のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転がすべて停止されると、入賞判定手段（後述のメイン C P U 3 1）は、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。なお、パチスロ 1 では内部抽籤手段により決定された内部当籤役以外の役は入賞しないため、入賞に係るものであるか否かの判定は内部抽籤手段により決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判別することと同義である。以上のような一連の流れがパチスロ 1 における 1 回の遊技として行われる。

【 0 0 2 0 】

なお、本実施の形態では、全てのリールが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタンの操作）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 1 】

また、パチスロ 1 では、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置 5 により行う映像の表示、ランプ 1 4 により行う光の出力、スピーカ 9 L , 9 R により行う音の出力、或いはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。

【 0 0 2 2 】

10

20

30

40

50

遊技者によりスタートレバー 6 が操作されると、前述の内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段（後述のサブ CPU 8 1）は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。

【 0 0 2 3 】

演出内容が決定されると、演出実行手段（後述の液晶表示装置 5、後述のスピーカ 9 L、9 R、後述のランプ 1 4）は、リール 3 L、3 C、3 R の回転が開始される時、リール 3 L、3 C、3 R の回転がそれぞれ停止される時、入賞の有無の判定が行われたとき等の各契機に連動させて演出の実行を進める。このように、パチスロ 1 では、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る或いは予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上が図られる。

【 0 0 2 4 】

< 遊技状態の移行 >

ここで、本実施の形態では、抽出された乱数値が同一であっても、遊技状態が異なる場合には、決定される内部当籤役が異なる場合がある。本実施の形態では、このような遊技状態として一般遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、M B 1 遊技状態、M B 2 遊技状態、M B 3 遊技状態（以下、R T 1 ~ R T 3 遊技状態を総称して「R T 遊技状態」とし、M B 1 ~ M B 3 遊技状態を総称して「M B 遊技状態」とする）、及び C B 遊技状態を設けている（なお、M B 遊技状態と C B 遊技状態とは等価の遊技状態である）。一般遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、及び R T 3 遊技状態では、再遊技の作動といった特典が遊技者に与えられる確率がそれぞれ異なる。すなわち、再遊技の作動といった特典が遊技者に与えられる「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率がそれぞれ異なる。また、M B（C B）遊技状態は、ボーナスの作動が行われることにより移行する遊技状態であり、他の遊技状態に比べて 1 ゲームあたりに払い出されるメダル数が相対的に多い遊技状態である。

【 0 0 2 5 】

図 2 は、このように複数設けられた遊技状態の移行遷移図を示している。

【 0 0 2 6 】

図 2 に示すように、一般遊技状態において M B 1 ~ M B 3 が内部当籤役として決定されると、遊技状態が一般遊技状態から R T 1 遊技状態 ~ R T 3 遊技状態に移行する。より詳細には、M B 1 が内部当籤役として決定されると R T 1 遊技状態に移行し、M B 2 が内部当籤役として決定されると R T 2 遊技状態に移行し、M B 3 が内部当籤役として決定されると R T 3 遊技状態に移行する。そして、R T 1 遊技状態 ~ R T 3 遊技状態において M B 1 ~ M B 3 が入賞すると、遊技状態が R T 1 遊技状態 ~ R T 3 遊技状態から M B 1 遊技状態 ~ M B 3 遊技状態に移行する。より詳細には、M B 1 が入賞すると R T 1 遊技状態から M B 1 遊技状態に移行し、M B 2 が入賞すると R T 2 遊技状態から M B 2 遊技状態に移行し、M B 3 が入賞すると R T 3 遊技状態から M B 3 遊技状態に移行する。

【 0 0 2 7 】

ここで、本実施の形態におけるパチスロ 1 の特徴の 1 つである M B 1、M B 2、又は M B 3（以下、M B 1 ~ M B 3 を総称して「M B」とする）が内部当籤役として決定されてから入賞するまでの制御について説明する。なお、M B は内部当籤役として決定されると、入賞するまで持ち越されるいわゆる、持越役である。

【 0 0 2 8 】

パチスロ 1 では、内部当籤役として決定された役に対応する図柄を最大滑り駒数の範囲内において引き込む制御を行うところ、内部当籤役として複数の役が同時に決定される場合がある。このような場合に、パチスロ 1 では、リプレイを最も優先的に引き込み、小役（赤チェリー、黒チェリー、ベル、特殊役）を次に優先的に引き込み、ボーナス（M B）を次に優先的に引き込む。すなわち、ボーナスの他にリプレイ又は小役が内部当籤役として決定されていた場合には、ボーナスではなく、リプレイ又は小役を優先して引き込む制

10

20

30

40

50

御を行う。

【 0 0 2 9 】

なお、より優先的なリプレイ又は小役を引き込めずボーナスについての引き込み制御が行われた場合には、遊技者の停止操作のタイミングにかかわらず常にMBが入賞する。すなわち、MBは取りこぼすことがない。同様に、リプレイ及びベルも、遊技者の停止操作のタイミングにかかわらず常に入賞し、取りこぼすことがない。なお、このような取りこぼすことのない役を引込み1(100%)の役という。

【 0 0 3 0 】

他方、赤チェリー、黒チェリー、又は特殊役は遊技者の停止操作のタイミングによっては入賞しない場合がある。すなわち、赤チェリー、黒チェリー、又は特殊役は取りこぼすことがある。

10

【 0 0 3 1 】

なお、赤チェリー又は黒チェリーは、左のリール3Lにおいて取りこぼす可能性がある。具体的には、赤チェリーが内部当籤役である場合に左のリール3Lにおいて黒チェリー図柄が停止するように停止操作を行った場合には(詳細には、左リールにおいて図柄位置「1」～「14」の図柄が中段に表示された場合に停止操作を行った場合には)、赤チェリーを取りこぼし、黒チェリーが内部当籤役である場合に左のリール3Lにおいて赤チェリー図柄が停止するように停止操作を行った場合には(詳細には、左リールにおいて図柄位置「0」、「15」～「20」の図柄が中段に表示された場合に停止操作を行った場合には)、黒チェリーを取りこぼす。言い換えると、赤チェリー及び黒チェリーは、同時に狙うことのできない役であるといえる。

20

【 0 0 3 2 】

ここで、詳しくは後述するが、MBは、MBが持ち越されていない状態においては単独で内部当籤役として決定される場合はない(後述の図11の(1)参照)。具体的には、MBが持ち越されていない状態でMBが内部当籤役として決定された場合には、常に、リプレイ、ベル、又はベル+特殊役が同時に内部当籤役として決定されている。そして、この同時に内部当籤役として決定される役は、MBよりも引き込み優先順位が高く、また、取りこぼすことのない役(リプレイ及びベル)である。その結果、MBが持ち越されていない状態でMBが内部当籤役として決定された場合に、そのゲームにおいてMBが入賞することはない。

30

【 0 0 3 3 】

そして、MBが内部当籤役として決定されるとRT遊技状態に移行するところ、RT遊技状態ではボーナスよりも引き込み優先順位が高く取りこぼすことのないリプレイが高い確率で内部当籤役として決定される。なお、リプレイが入賞すると再遊技の作動といった特典が付与され、また、小役が入賞した場合には対応する数のメダルが払い出されるため、RT遊技状態に移行した場合には遊技者は入賞した小役に対応する数のメダルの付与を受けながらメダルを減らすことなく遊技を行うことができる。その結果、RT遊技状態では遊技者はメダルの払い出しを受けるだけであり、RT遊技状態が長く継続することは遊技者にとって有利な状況となる。

【 0 0 3 4 】

40

他方、RT遊技状態でMBが入賞するとRT遊技状態からMB遊技状態に移行する。ここで、RT遊技状態でMBが入賞するためには、取りこぼすことのないリプレイ又はベルが内部当籤役として決定されていないことが必要である。すなわち、RT遊技状態でMBが入賞するためには、(1)内部抽籤の結果がハズレ、(2)赤チェリー、黒チェリー、又は特殊役が内部当籤役として決定され取りこぼす、ことが必要である(なお、MBは持ち越されている)。

【 0 0 3 5 】

ここで、(1)の条件について説明する。RT1～RT3遊技状態では、内部抽籤の結果がハズレとなる確率(ハズレ確率)がそれぞれ異なる(後述の図11の(2)～(4)参照)。そのため、RT1～RT3遊技状態のいずれになるかによって、RT遊技状態の

50

継続期間の期待値（長さ）が異なることになる。より詳細には、R T 1 遊技状態に移行した場合にはハズレ確率は $1 / 512$ であり、R T 2 遊技状態に移行した場合にはハズレ確率は $1 / 256$ であり、R T 3 遊技状態に移行した場合にはハズレ確率は $1 / 128$ である。そのため、R T 遊技状態の継続期間の期待値は、R T 1 遊技状態が最も高く、R T 2 遊技状態が次に高く、R T 3 遊技状態が最も低い。なお、R T 1 ~ R T 3 遊技状態は、それぞれ M B 1 ~ M B 3 が内部当籤することにより移行するため、R T 遊技状態の継続期間の期待値は、M B 1 が内部当籤した場合が最も高く、M B 2 が内部当籤した場合が次に高く、M B 3 が内部当籤した場合が最も低くなる。

【 0 0 3 6 】

また、M B の種類に応じて R T 遊技状態中のハズレ確率を異ならせるため、内部当籤役として決定された M B の種類に応じて、R T 遊技状態の継続期間の期待値が異なることになり、遊技の興趣に富んだ遊技機を提供できる。なお、M B が入賞するまで M B の種類が分からないこととすれば、より興趣を向上できる。

【 0 0 3 7 】

次に、(2) の条件について説明する。赤チェリー、黒チェリー、又は特殊役のうち、赤チェリー又は黒チェリーは、左のリール 3 L において取りこぼす可能性がある役である。そのため、本実施のパチスロ 1 では、内部当籤役として決定されている赤チェリー又は黒チェリーを把握できない場合には、50% の確率で赤チェリー又は黒チェリーを取りこぼす。そこで、パチスロ 1 では、このような左のリール 3 L における 2 択を報知することとしている。より詳細には、M B の内部当籤に応じて報知する回数を規定するナビポイント 20 を付与し（後述の図 2 1 参照）、付与されたナビポイント分、内部当籤した赤チェリー又は黒チェリーを報知する。これにより、遊技者は内部当籤したのが赤チェリーであるか黒チェリーであるかを把握できるため、赤チェリー又は黒チェリーを入賞させることができる。なお、本実施のパチスロ 1 では、赤チェリー又は黒チェリーの 2 択としているが、2 択に限られるものではない。

【 0 0 3 8 】

ここで、R T 遊技状態で内部当籤した赤チェリー又は黒チェリーを取りこぼした場合には、持ち越されている M B を引き込む制御が行われるところ、M B を引き込む制御が行われた場合には、遊技者の停止操作のタイミングにかかわらず常に M B が入賞する。すなわち、赤チェリー又は黒チェリーを入賞できないタイミングで停止操作が行われた場合に M B が入賞しない場合はない。そのため、遊技者は緊張感を持って遊技に望むことになる。

【 0 0 3 9 】

[パチスロの構造]

このような遊技状態の移行を実現するためのパチスロ 1 の具体的な構造について以下説明する。

【 0 0 4 0 】

< パチスロの外部構造 >

図 3 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の外部構造を示す。

【 0 0 4 1 】

(リールと表示窓)

パチスロ 1 は、リール 3 L , 3 C , 3 R や回路基板等を収容するキャビネット 1 a と、キャビネット 1 a に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア 2 とを備える。キャビネット 1 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。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄（例えば 2 1 個）が回転方向に沿って連続的に配された帯状のシートを貼り付けて構成されている。

【 0 0 4 2 】

フロントドア 2 の中央には、液晶表示装置 5 が設けられている。液晶表示装置 5 は、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を含む表示画面 5 a を備え、正面から見て 3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R に重畳する手前側に位置するように設けられている。図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応して設けられ

10

20

30

40

50

ており、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R を透過することが可能な構成を備えている。

【 0 0 4 3 】

つまり、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転及びその停止の動作が遊技者側から視認可能となる。また、本実施の形態では、図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R を含めた表示画面 5 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 4 】

図柄表示領域（以下、表示窓）2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止されたとき、リール 3 L , 3 C , 3 R の表面に配された複数種類の図柄のうち、その枠内における上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ 1 個の図柄（合計で 3 個）を表示する。また、各表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R が有する上段、中段及び下段からなる 3 つの領域のうち予め定められた何れかをそれぞれ組合せてなる擬似的なラインを、入賞か否かの判定を行う対象となるライン（入賞判定ライン）として定義する。

【 0 0 4 5 】

本実施の形態では、表示窓 2 1 L の中段、表示窓 2 1 C の中段、表示窓 2 1 R の中段を組合せてなる入賞判定ライン 8 a（センターライン）、表示窓 2 1 L の上段、表示窓 2 1 C の上段、表示窓 2 1 R の上段を組合せてなる入賞判定ライン 8 b（トップライン）、表示窓 2 1 L の下段、表示窓 2 1 C の下段、表示窓 2 1 R の下段を組合せてなる入賞判定ライン 8 c（ボトムライン）、表示窓 2 1 L の下段、表示窓 2 1 C の中段、表示窓 2 1 R の上段を組合せてなる入賞判定ライン 8 d（クロスアップライン）、表示窓 2 1 L の上段、表示窓 2 1 C の中段、表示窓 2 1 R の下段を組合せてなる入賞判定ライン 8 e（クロスダウンライン）、の 5 つを入賞判定ラインとして設けている。

【 0 0 4 6 】

（操作装置）

フロントドア 2 には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。メダル投入口 1 0 は、遊技者によって外部から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 1 0 に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 回の遊技に投入されることとなり、所定枚数を越えた分はパチスロ 1 内部に預けることが可能となる（いわゆるクレジット機能）。

【 0 0 4 7 】

ベットボタン 1 1 は、パチスロ 1 内部に預けられているメダルから 1 回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。精算ボタン 1 2 は、パチスロ 1 内部に預けられているメダルを外部に引き出すために設けられる。

【 0 0 4 8 】

スタートレバー 6 は、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を開始するために設けられる。ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R は、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応づけられ、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止するために設けられる。

【 0 0 4 9 】

（その他装置）

7 セグ表示器 1 3 は、7 セグメント L E D からなり、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、投入枚数）、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 1 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）等の情報を遊技者に対してデジタル表示する。

【 0 0 5 0 】

ランプ（L E D 等）1 4 は、演出内容に応じた点消灯のパターンにて光を出力する。スピーカ 9 L , 9 R は、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。メダル払出口 1 5 は、後述のメダル払出装 4 0（後述の図 4 参照）の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル払出口 1 5 から排出されたメダルは、メダル受皿 1 6 に貯められる。

【 0 0 5 1 】

< パチスロの内部構造 >

図 4 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の内部構造を示す。フロントドア 2 が開放され、フロントドア 2 の裏面側の構造及びキャビネット 1 a 内部の構造が現れた状態が示されている。

【 0 0 5 2 】

キャビネット 1 a 内部の上方には、主制御回路 7 1（後述の図 5 参照）が形成された基板（以下、主基板 7 1 A）が設けられている。主制御回路 7 1 は、内部当籤役の決定、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ 1 における遊技の主な流れを制御する回路である。主制御回路 7 1 の具体的な構成は後述する。

10

【 0 0 5 3 】

キャビネット 1 a 内部の中央には、3つのリール 3 L, 3 C, 3 R が設けられている。各リール 3 L, 3 C, 3 R のそれぞれには、所定の減速比をもったギアを介してステッピングモータ 4 9 L, 4 9 C, 4 9 R（後述の図 5 参照）が接続されている。

【 0 0 5 4 】

3つのリール 3 L, 3 C, 3 R の左側には、副制御回路 7 2（後述の図 5 参照）が形成された基板（以下、副基板 7 2 A）が設けられている。副制御回路 7 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。副制御回路 7 2 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 5 5 】

キャビネット 1 a 内部の下方には、多量のメダルを収容可能で、それらを 1 枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装置（以下、ホッパー）4 0 が設けられている。ホッパー 4 0 の左側には、パチスロ 1 が有する各装置に対して必要な電力を供給するための電源装置 4 3 が設けられている。

20

【 0 0 5 6 】

フロントドア 2 裏側の中央、表示窓 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R の下方には、セレクト 4 2 が設けられている。セレクト 4 2 は、材質や形状等が適正であるメダルか否かを選別する装置であり、メダル投入口 1 0 に受け入れられた適正なメダルをホッパー 4 0 へ案内する。なお、セレクト 4 2 内においてメダルが通過する経路上には、後述のメダルセンサ 4 2 S（後述の図 5 参照）が設けられており、適正なメダルが通過したことを検出する。

【 0 0 5 7 】

30

[パチスロが備える回路の構成]

パチスロ 1 の構造についての説明は以上である。次に、図 5 及び図 6 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ 1 が備える回路の構成について説明する。本実施の形態におけるパチスロ 1 は、主制御回路 7 1、副制御回路 7 2 及びこれらと電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【 0 0 5 8 】

< 主制御回路 >

図 5 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の主制御回路 7 1 の構成を示す。

【 0 0 5 9 】

(マイクロコンピュータ)

40

主制御回路 7 1 は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ 3 0 を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ 3 0 は、CPU（以下、メイン CPU）3 1、ROM（以下、メイン ROM）3 2 及び RAM（以下、メイン RAM）3 3 により構成される。

【 0 0 6 0 】

メイン ROM 3 2 には、メイン CPU 3 1 により実行される制御プログラム（後述の図 2 2 ~ 図 3 3 参照）、内部抽籤テーブル（後述の図 1 1 参照）等のデータテーブル（後述の図 7 ~ 図 1 8 参照）、副制御回路 7 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 3 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（後述の図 1 9 ~ 図 2 0 参照）が

50

設けられる。

【0061】

(乱数発生器等)

メインCPU31には、クロックパルス発生回路34、分周器35、乱数発生器36及びサンプリング回路37が接続されている。クロックパルス発生回路34及び分周器35は、クロックパルスを発生する。メインCPU31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。乱数発生器36は、予め定められた範囲の乱数(例えば、0~65535)を発生する。サンプリング回路37は、発生された乱数の中から1つの値を抽出する。

【0062】

10

(スイッチ等)

マイクロコンピュータ30の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メインCPU31は、スイッチ等の入力を受けて、ステッピングモータ49L、49C、49R等の周辺装置の動作を制御する。ストップスイッチ7Sは、3つのストップボタン7L、7C、7R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。また、スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6が遊技者により操作されたこと(開始操作)を検出する。

【0063】

メダルセンサ42Sは、メダル投入口10に受け入れられたメダルが前述のセレクト42内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ11Sは、ベットボタン11が遊技者により押されたことを検出する。また、精算スイッチ12Sは、精算ボタン12が遊技者により押されたことを検出する。

20

【0064】

(周辺装置及び回路)

マイクロコンピュータ30により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータ49L、49C、49R、7セグ表示器13及びホッパー40がある。また、マイクロコンピュータ30の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための回路が接続されている。

【0065】

モータ駆動回路39は、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられたステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動を制御する。リール位置検出回路50は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リール3L、3C、3Rが一回転したことを示すリールインデックスを各リール3L、3C、3Rに応じて検出する。

30

【0066】

ステッピングモータ49L、49C、49Rは、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備えている。ステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール3L、3C、3Rに伝達される。ステッピングモータ49L、49C、49Rに対して1回のパルスが出力される毎に、リール3L、3C、3Rは一定の角度で回転する。

【0067】

40

メインCPU31は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ49L、49C、49Rに対してパルスを出力した回数をカウントすることによって、リール3L、3C、3Rの回転角度(主に、リール3L、3C、3Rが図柄何個分だけ回転したか)を管理し、リール3L、3C、3Rの表面に配された各図柄の位置を管理するようにしている。

【0068】

表示部駆動回路48は、7セグ表示器13の動作を制御する。また、ホッパー駆動回路41は、ホッパー40の動作を制御する。また、払出完了信号回路51は、ホッパー40に設けられたメダル検出部40Sが行うメダルの検出を管理し、ホッパー40から外部に排出されたメダルが払出枚数に達したか否かをチェックする。

50

【 0 0 6 9 】

< 副制御回路 >

図 6 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の副制御回路 7 2 の構成を示す。

【 0 0 7 0 】

副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 と電氣的に接続されており、主制御回路 7 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 7 2 は、基本的に、CPU (以下、サブ CPU) 8 1、ROM (以下、サブ ROM) 8 2、RAM (以下、サブ RAM) 8 3、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5、ドライバ 8 7、DSP (デジタルシグナルプロセッサ) 8 8、オーディオ RAM 8 9、A/D 変換器 9 0 及びアンプ 9 1 を含んで構成されている。

10

【 0 0 7 1 】

サブ CPU 8 1 は、主制御回路 7 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 (後述の図 3 4 ~ 図 3 8 参照) に従い、映像、音、光の出力の制御を行う。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 7 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が設けられている。サブ ROM 8 2 は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。

【 0 0 7 2 】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 8 1 が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路 7 1 との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容 (演出データ) の決定及び登録を行うための演出登録タスク、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 5 による映像の表示を制御する描画制御タスク、ランプ 1 4 による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ 9 L、9 R による音の出力を制御する音声制御タスク等が含まれる。

20

【 0 0 7 3 】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、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が含まれている。

【 0 0 7 4 】

また、副制御回路 7 2 には、その動作が制御される周辺装置として、液晶表示装置 5、スピーカ 9 L、9 R 及びランプ 1 4 が接続されている。

30

【 0 0 7 5 】

サブ CPU 8 1、レンダリングプロセッサ 8 4、描画用 RAM 8 5 (フレームバッファ 8 6 を含む) 及びドライバ 8 7 は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を液晶表示装置 5 により表示する。

【 0 0 7 6 】

また、サブ CPU 8 1、DSP 8 8、オーディオ RAM 8 9、A/D 変換器 9 0 及びアンプ 9 1 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 9 L、9 R により出力する。また、サブ CPU 8 1 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 1 4 の点灯及び消灯を行う。

40

【 0 0 7 7 】

[メイン ROM に記憶されているデータテーブルの構成]

パチスロ 1 が備える回路の構成についての説明は以上である。次に、図 7 ~ 図 1 8 を参照して、メイン ROM 3 2 に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【 0 0 7 8 】

[図柄配置テーブル]

図 7 を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、各リール 3 L、3 C、3 R の回転方向における各図柄の位置と、各位置に配された図柄の種類を特

50

定するデータ（以下、図柄コード）とを規定している。

【 0 0 7 9 】

図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 内の中段に存在する図柄の位置を「 0 」として、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転方向に進む順に、各図柄の位置に対して「 0 」～「 2 0 」をそれぞれ割り当てている。したがって、リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたかを管理しつつ、図柄配置テーブルを参照することによって、主として表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の中段に存在する図柄の位置及びその図柄の種類を常に管理することが可能となっている。

【 0 0 8 0 】

10

[図柄組合せテーブル]

図 8 を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。本実施の形態では、入賞判定ラインに沿って各リール 3 L , 3 C , 3 R により表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せと一致する場合に、入賞と判定され、メダルの払い出し、再遊技の作動、ボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に対して与えられる。

【 0 0 8 1 】

図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せと、表示役と、払出枚数を示すデータと、を規定している。表示役は、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するデータである。

20

【 0 0 8 2 】

表示役は、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた 1 バイトのデータとして表される。例えば、各リール 3 L , 3 C , 3 R の「ベル図柄」が入賞判定ラインに沿って表示されたとき、表示役として「ベル」が決定され、後述の表示役格納領域に「 0 0 0 0 1 0 0 0 」が格納される。

【 0 0 8 3 】

また、払出枚数として 1 以上の数値が決定された場合、メダルの払い出しが行われる。本実施の形態では、表示役として赤チェリー、黒チェリー、ベル、又は特殊役が決定されたときメダルの払い出しが行われる。これらメダルの払い出しが行われる役のうちベルを特に「払出役」という。なお、本実施のパチスロ 1 では、メダルの払い出しが行われる役のうち、引込み 1 でない役も存在するが、メダルの払い出しが行われる役を全て引込み 1 の役とすることもできる。この場合、メダルの払い出しが行われる役の全てが「払出役」となる。

30

【 0 0 8 4 】

また、表示役としてリプレイが決定されたとき、再遊技の作動が行われる。表示役として M B が決定されたとき、ボーナスの作動が行われる。なお、再遊技の作動が行われる役を「再遊技役」といい、ボーナスの作動が行われる役を「ボーナス役」という。また、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの何れとも一致しない場合には、いわゆる「ハズレ」となる。

【 0 0 8 5 】

40

[ボーナス作動時テーブル]

図 9 を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。ボーナス作動時テーブルは、ボーナスの作動が行われるときに、メイン R A M 3 3 に設けられた各種格納領域に格納するデータを規定している。

【 0 0 8 6 】

遊技状態フラグは、作動が行われるボーナスの種類を識別するためのデータである。本実施の形態では、ボーナスの種類として M B 1、M B 2 及び M B 3 を設けている。なお、M B の作動が行われている間は、C B の作動が連続的に行われる。

【 0 0 8 7 】

M B の作動は、規定枚数（本実施の形態では、M B 1 は 2 5 3 枚、M B 2 及び M B 3 は

50

16枚)に達するメダルの払い出しが行われた場合に終了する。CBの作動は、規定回数(本実施の形態では、1回)に達する遊技が行われた場合、規定回数(本実施の形態では、1回)に達する入賞があった場合、又は、MBの作動が終了した場合の何れかによって終了する。

【0088】

ボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタは、ボーナスの終了契機となる上記規定枚数或いは上記規定回数に達したか否かを管理するためのデータである。より具体的には、ボーナス作動時テーブルにより規定されている数値が上記各カウンタに格納され、ボーナスの作動を通じてその減算が行われていく。その結果、各カウンタの値が「0」に更新されたことを条件に該当ボーナスの作動が終了する。

10

【0089】

[内部抽籤テーブル決定テーブル]

図10を参照して、メインCPU31が内部抽籤テーブル及び抽籤回数を決定するとき用いる内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。

【0090】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応して、内部抽籤テーブルを示す情報及び抽籤回数を示す情報を規定している。

【0091】

遊技状態は、内部当籤役が決定される内部抽籤処理(後述の図24)において決定される可能性のある内部当籤役の種類、内部抽籤処理において内部当籤役が決定される確率、最大の滑り駒数、及びボーナスゲームの作動が行われているか否か等により区別される状態である。抽籤回数は、サンプリング回路37により抽出された一の乱数値から後述の抽籤値をメインCPU31が減算する最大の回数である。

20

【0092】

[内部抽籤テーブル]

図11を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、当籤番号に応じて、データポイントと抽籤値とを規定している。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、後述の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。データポイントには、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設けられている。

30

【0093】

本実施の形態では、予め定められた数値の範囲「0~65535」から抽出される乱数値を、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。なお、いずれの当籤番号においても桁かりが生じない場合には、「ハズレ」となる(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「0」となる)。

【0094】

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、これが割り当てられたデータ(つまり、データポイント)が決定される確率が高い。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。

40

【0095】

図11の(1)は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図11の(2)は、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。また、図11の(3)は、RT2遊技状態用内部抽籤テーブルを示し、図11の(4)は、RT3遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。本実施の形態では、複数種類の内部抽籤テーブルを使い分けることにより、決定される内部当籤役の種類や当籤確率を変動させ、この結果、遊技者が抱く期待に起伏が生じるようにしている。なお、MB遊技状態(CB遊技状態)では、常に、赤チェリー、黒チェリー、ベル、及び特殊役が内部当籤役として決定されるため(後述の図24のステップS69、

50

ステップ S 7 0 参照)、対応する内部抽籤テーブルの図示を省略している。

【 0 0 9 6 】

ここで、図 1 1 の (2) ~ (4) を参照して、R T 遊技状態におけるハズレ確率について説明する。R T 遊技状態は一般遊技状態に比べリプレイ (小役・リプレイ用データポイント「 1 」) が内部当籤役として決定される確率が高い。そして、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、及び R T 3 遊技状態において、それぞれリプレイが内部当籤役として決定される確率を変えることで、内部抽籤の結果が「ハズレ」となるハズレ確率を異ならせている。

【 0 0 9 7 】

具体的には、R T 1 遊技状態 (R T 1 遊技状態用内部抽籤テーブル) では、ハズレ確率が $1 / 5 1 2$ になるように規定され、R T 2 遊技状態 (R T 2 遊技状態用内部抽籤テーブル) では、ハズレ確率が $1 / 2 5 6$ になるように規定され、R T 3 遊技状態 (R T 3 遊技状態用内部抽籤テーブル) では、ハズレ確率が $1 / 1 2 8$ になるように規定される。

【 0 0 9 8 】

[内部当籤役決定テーブル]

図 1 2 を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。内部当籤役決定テーブルは、データポイントに応じて内部当籤役を規定している。データポイントが決定されると、内部当籤役が一義的に取得される構成となっている。

【 0 0 9 9 】

内部当籤役は、入賞判定ラインに沿って表示を許可する各リール 3 L , 3 C , 3 L の図柄の組合せを識別するデータである。内部当籤役は、表示役と同様に、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた 1 バイトのデータとして表される。なお、データポイントが「 0 」のとき、内部当籤役の内容は「ハズレ」となるが、これは前述の図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの表示が何れも許可されないことを示す。

【 0 1 0 0 】

図 1 2 の (1) は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す。小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、メダルの払い出しに係る内部当籤役又は再遊技の作動に係る内部当籤役を規定している。図 1 2 の (2) は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す。ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナスの作動に係る内部当籤役を規定している。

【 0 1 0 1 】

[停止テーブル選択テーブル]

図 1 3 を参照して、停止テーブル選択テーブルについて説明する。停止テーブル選択テーブルは、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に対応する停止テーブルの情報を規定している。

【 0 1 0 2 】

例えば、小役・リプレイ用データポイントが「 4 」である場合には、ボーナス用データポイントにかかわらず停止テーブル 0 (後述の図 1 4) が選択される。また、小役リプレイ用データポイントが「 5 」である場合には、ボーナス用データポイントが「 0 」であれば停止テーブル 1 (後述の図 1 5) が選択され、ボーナス用データポイントが「 1 」 ~ 「 3 」であれば (すなわち、M B を持ち越している状態 (R T 遊技状態)) では停止テーブル 2 (後述の図 1 6) が選択される。また、小役・リプレイ用データポイントが「 6 」である場合には、ボーナス用データポイントが「 0 」又は「 1 」であれば停止テーブル 3 (後述の図 1 7) が選択され、ボーナス用データポイントが「 2 」又は「 3 」であれば停止テーブル 0 が選択される。

【 0 1 0 3 】

[停止テーブル]

次に、図 1 4 ~ 図 1 7 を参照して、停止テーブル選択テーブルにより選択される停止テーブルの具体的な構成について説明する。

【 0 1 0 4 】

停止テーブルは、図柄位置に応じて停止データの情報を規定している。停止データとは、停止位置を規定する情報であり、停止データ「1」である図柄位置が停止位置となる。停止位置とは、基本的には表示窓21L, 21C, 21Rの中段に停止する図柄の図柄位置をいう。なお、基本的にとしているのは、引き込み制御を行う際に現実に停止する図柄の位置が異なる場合があるためである。

【0105】

ここで、図14の停止テーブル0について説明する。停止テーブル0は、内部当籤役がベル、又はベル+MB1~MB3のいずれか、である場合に選択される停止テーブルである。停止テーブル0により停止制御が行われた場合には、トップライン8bに沿って「ベル-ベル-ベル」が停止し、ベルが入賞する。

10

【0106】

ここで、一般遊技状態では、小役・リプレイ用データポインタが「4」である場合には、ボーナス用データポインタとして「1」~「3」が決定される場合、すなわち、内部当籤役がベルである場合には、MB1~MB3が同時に内部当籤役として決定される場合がある(図11の(1)参照)。そして、MB1~MB3が内部当籤役として決定されると、継続期間についての期待値の異なるRT1遊技状態~RT3遊技状態に移行する。そのため、トップライン8bに沿って「ベル-ベル-ベル」が停止した場合には、RT1遊技状態~RT3遊技状態に移行する可能性がある。その結果、ベルという1つの役の入賞で、継続期間の期待値の異なる複数のRT遊技状態に移行することができる。

【0107】

次に、図15の停止テーブル1について説明する。停止テーブル1は、内部当籤役が特殊役である場合に選択される停止テーブルである。停止テーブル1により停止制御が行われた場合には、中の表示窓21Cの中段にベル図柄が停止する。また、右のリールに対する停止操作が適切である場合には右の表示窓21Rの上段又は下段に赤7図柄が停止する。具体的には、図柄位置「8」の図柄が停止した場合には右の表示窓21Rの上段に赤7図柄が停止し、図柄位置「11」の図柄が停止した場合には右の表示窓21Rの下段に赤7図柄が停止する。そして、右の表示窓21Rの上段に赤7図柄が停止した場合、クロスアップライン8dに沿って「ANY-ベル-赤7」が停止し、特殊役が入賞する。同様に、右の表示窓21Rの下段に赤7図柄が停止した場合、クロスダウンライン8eに沿って「ANY-ベル-赤7」が停止し、特殊役が入賞する。その結果、特殊役に対応する配当として、3枚のメダルが払い出される。

20

30

【0108】

次に、図16の停止テーブル2について説明する。停止テーブル2は、内部当籤役が特殊役+MB1~MB3のいずれかである場合に選択される停止テーブルである。すなわち、MBを持ち越しているRT遊技状態において特殊役が内部当籤役として決定された場合に選択される停止テーブルである。

【0109】

停止テーブル2により停止制御が行われた場合には、中の表示窓21Cの中段にベル図柄が停止する。また、右のリールに対する停止操作が適切である場合には右の表示窓21Rの中段及び上段、又は中段及び下段に赤7図柄が停止する。具体的には、図柄位置「9」の図柄が停止した場合には右の表示窓21Rの中段及び上段に赤7図柄が停止し、図柄位置「10」の図柄が停止した場合には右の表示窓21Rの中段及び下段に赤7図柄が停止する。そして、右の表示窓21Rの中段及び上段に赤7図柄が停止した場合、センターライン8a及びクロスアップライン8dに沿って「ANY-ベル-赤7」が停止し、特殊役が入賞する。同様に、右の表示窓21Rの下段に赤7図柄が停止した場合、センターライン8a及びクロスダウンライン8eに沿って「ANY-ベル-赤7」が停止し、特殊役が入賞する。すなわち、RT遊技状態において特殊役が内部当籤役として決定された場合には、右のリール3Rに対する停止操作のタイミングが適切であれば2つの入賞判定ラインに沿って特殊役に対応する図柄の組合せが停止表示される。その結果、特殊役に対応する配当の2倍の配当である6枚のメダルが払い出される。

40

50

【 0 1 1 0 】

このように、同一の内部当籤役であっても一般遊技状態であるか R T 遊技状態であるかによって、払い出されるメダルの枚数を異ならせることができる。言い換えると、M B が持ち越されている状態と M B が持ち越されていない状態とで、同一の内部当籤役であっても払い出されるメダルの枚数を異ならせることができ、特に M B が持ち越されている状態である場合に多くのメダルを払い出すことができる。

【 0 1 1 1 】

このように、本実施のパチスロ 1 では、M B が持ち越されている状態でメダルを減らすことなく遊技を行うことができるだけでなく、M B を持ち越していない状態と比べて多くのメダルを払い出すことができるという、従来にはない遊技性を備えることができる。

10

【 0 1 1 2 】

次に、図 1 7 の停止テーブル 3 について説明する。停止テーブル 3 は、内部当籤役がベル + 特殊役、又はベル + 特殊役 + M B 1 である場合に選択される停止テーブルである。

【 0 1 1 3 】

停止テーブル 3 により停止制御が行われた場合には、左のリール 3 L に対する停止操作が特定の位置である場合には左の表示窓 2 1 L の下段にベル図柄が停止し、特定の位置ではない場合には左の表示窓 2 1 L の上段にベル図柄が停止する。具体的には、特定の位置で停止操作が行われた場合には、図柄位置「3」、「10」、又は「17」の図柄が停止し、左の表示窓 2 1 L の下段にベル図柄が停止する。他方、特定の位置で停止操作が行われない場合には、図柄位置「1」、「5」、「8」、「11」、「18」の図柄が停止し、左の表示窓 2 1 L の上段にベル図柄が停止する。また、停止テーブル 3 により停止制御が行われた場合には、中の表示窓 2 1 C 及び右の表示窓 2 1 R の上段にベル図柄が停止する。

20

【 0 1 1 4 】

ここで、左の表示窓 2 1 L の上段にベル図柄が停止した場合には、中の表示窓 2 1 C 及び右の表示窓 2 1 R の上段にベル図柄が停止することで、ベルが入賞する。他方、左の表示窓 2 1 L の下段にベル図柄が停止すると、中の表示窓 2 1 C 及び右の表示窓 2 1 R の上段にベルが停止しても、ベルは入賞しない。そこで、本実施のパチスロ 1 では、左の表示窓 2 1 R の下段にベル図柄が停止した場合には、優先引込制御（後述の図 3 0）により停止データ用滑り駒数を補正し、中の表示窓 2 1 C の中段にベル図柄を停止することとしている。その結果、クロスアップライン 8 d に沿って「ベル - ベル - ベル」が停止し、ベルが入賞する。

30

【 0 1 1 5 】

なお、内部当籤役がベル、ベル + M B 1 ~ M B 3 のいずれか、又はベル + 特殊役 + M B 2・M B 3 のいずれか、である場合には、停止テーブル 0 が選択される（図 1 3）。そして、停止テーブル 0 により停止制御が行われた場合には、トップライン 8 b に沿って「ベル - ベル - ベル」が停止することになり、クロスアップライン 8 d に沿って「ベル - ベル - ベル」が停止することはない。そのため、クロスアップライン 8 d に沿って「ベル - ベル - ベル」が停止した場合には、内部当籤役が、ベル + 特殊役、又はベル + 特殊役 + M B 1 となる。

40

【 0 1 1 6 】

ここで、M B 1 が内部当籤役として決定されると R T 1 遊技状態に移行するところ、R T 1 遊技状態は上述のように継続期間の期待値が最も高い R T 遊技状態である。そのため、ベルという 1 つの役の入賞で、継続期間の期待値の異なる複数の遊技状態に移行することができるだけでなく、ベルが入賞した入賞判定ラインによって、R T 遊技状態の継続期間の期待値を異ならせることができ、より興趣に富んだ遊技を実現することができる。

【 0 1 1 7 】

[優先順序テーブル]

図 1 8 の（1）を参照して、メイン C P U 3 1 が滑り駒数を取得するときに用いる優先順序テーブルについて説明する。

50

【 0 1 1 8 】

優先順序テーブルは、停止データ用滑り駒数と優先順序とに対応して、滑り駒数を示す情報を規定している。例えば、停止データ用滑り駒数が「0」である場合には、メインCPU 31は、優先順序テーブルを参照して、停止データ用滑り駒数「0」と優先順序「5」とに対応する滑り駒数として「4」を取得し、これが適切な滑り駒数であるか否かを判別し、次いで、優先順序「4」～優先順序「1」の順で、同様に判別する。なお、このように優先順序「5」に対応する滑り駒数が最も先に適切か否かを判別し、優先順序「1」に対応する滑り駒数が適切か否かを最も後に判別するようにしたのは、基本的に、優先順序「1」が最も優先的に滑り駒数として決定されるようにしているからである。

【 0 1 1 9 】

10

[優先順位テーブル]

図18の(2)を参照して、メインCPU 31が優先引込順位データを決定するときに用いる優先順位テーブルについて説明する。

【 0 1 2 0 】

優先順位テーブルは、内部当籤役に係る図柄の組合せ間の引込みの優先順位を示す引込データを規定している。優先順位テーブルには、リプレイに対して最も高い優先順位、小役(赤チェリー、黒チェリー、ベル、特殊役)に対してリプレイに対応する優先順位に次いで高い優先順位、ボーナスに対して最も低い優先順位が規定されている。優先引込順位データは、引込みの優先順位に対応するリプレイ、小役、及びボーナスの各々をメインCPU 31が識別するために設けられた情報である。「引き込み」は、基本的に、最大の滑り駒数の範囲内で内部当籤役に係る図柄の組合せを構成する図柄を入賞判定ラインに沿って表示するように、停止操作が行われたストップボタン7L, 7C, 7Rに対応するリール3L, 3C, 3Rの回転を停止させることをいう。

20

【 0 1 2 1 】

[メインRAMに設けられる格納領域の構成]

メインROM 32に記憶されているデータテーブルの内容についての説明は以上である。次に、図19及び図20を参照して、メインRAM 33に設けられている各種格納領域の構成について説明する。なお、各種格納領域は、メインRAM 33に設けるとともにサブRAM 83にも設けることとしてもよい。

【 0 1 2 2 】

30

[内部当籤役格納領域・表示役格納領域]

図19の(1)は、当たり要求フラグを示すデータが格納される内部当籤役格納領域及び表示役に係るデータが格納される表示役格納領域を示す。例えば、内部抽籤処理において内部当籤役としてリプレイ(小役・リプレイ用データポインタ「1」)が決定された場合には、内部当籤役格納領域のビット0に「1」が格納される。

【 0 1 2 3 】

[持越役格納領域]

図19の(2)は、持越役に係るデータが格納される持越役格納領域を示す。例えば、内部抽籤処理において内部当籤役としてMB 1が決定された場合には、持越役格納領域のビット5に「1」が格納される。ここで、持越役は、後述の内部抽籤処理において決定されたデータポインタに対応する図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って表示されることが一又は複数のゲームにわたり許容される場合に、当該データポインタをメインCPU 31が識別するために設けられた情報である。

40

【 0 1 2 4 】

[遊技状態フラグ格納領域]

図19の(3)は、遊技状態フラグを示すデータが格納される遊技状態フラグ格納領域を示す。図19の(3)に示す内容の欄には、遊技状態フラグ格納領域の各ビットに対応する遊技状態フラグの内容が示されている。例えば、遊技状態フラグ格納領域に格納される値が「00000001」であるときには、RT 1遊技状態フラグがオンであることを示す。

50

【 0 1 2 5 】

[図柄格納領域]

図 2 0 の (1) は、図柄の識別子が格納される図柄格納領域を示す。図柄格納領域は、入賞ラインに沿って表示される図柄の組合せ毎に、図柄の識別子を格納する。すなわち、メイン C P U 3 1 は、図柄格納領域に格納される値に基づいて、入賞ラインに沿って表示された図柄の組合せ毎に図柄の識別子を取得することができる。

【 0 1 2 6 】

[表示役予想格納領域]

図 2 0 の (2) は、各図柄位置データに対応して優先引込順位データが格納される表示役予想格納領域を示す。表示役予想格納領域は、左リール用表示役予想格納領域、中リール用表示役予想格納領域、及び右リール用表示役予想格納領域により構成される。各表示役予想格納領域は、当該表示役予想格納領域に対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の図柄位置データのそれぞれについて、優先引込順位データを格納する。優先引込順位データは、一の図柄位置データに位置する図柄がセンターラインの位置で表示された場合に、何れの表示役に係る図柄の組合せ又はその一部が入賞判定ラインの何れかに沿って表示されるかを示すデータである。

【 0 1 2 7 】

[A T 抽籤テーブル]

メイン R A M 3 3 に設けられる各種格納領域の構成についての説明は以上である。次に、図 2 1 を参照して、副制御回路 7 2 のサブ R O M 8 2 に格納される各種データテーブルの構成について説明する。

【 0 1 2 8 】

図 2 1 は、A T 抽籤テーブルについて説明する。R T 遊技状態中に赤チェリー又は黒チェリーが内部当籤役として決定された場合に、決定された赤チェリー又は黒チェリーを取りこぼすと M B が入賞し、R T 遊技状態が終了する。そのため、本実施のパチスロ 1 では、赤チェリー又は黒チェリーが内部当籤役として決定されると、内部当籤した赤チェリー又は黒チェリーを報知することとしている。A T 抽籤テーブルは、この報知を行う回数を規定するナビポイントを決定するために用いられる。

【 0 1 2 9 】

A T 抽籤テーブルは、一般遊技状態に M B が内部当籤役として決定された場合に参照されるテーブルであり、決定された M B の種別毎にナビポイントについての抽籤値の情報を規定している。一般遊技状態で M B が内部当籤役として決定されると R T 遊技状態に移行するところ、A T 抽籤テーブルにより決定されたナビポイント分、R T 遊技状態において赤チェリー又は黒チェリーが報知される。なお、決定されるナビポイントの期待値は、M B 3 が最も高く、M B 2 が次に高く、M B 1 が最も低く規定されている。

【 0 1 3 0 】

なお、本実施のパチスロ 1 では R T 遊技状態中にナビポイント分の報知を行うこととしているが、ナビポイントにかかわらず R T 遊技状態中は常に小役及びリプレイを報知することとしてもよい。このような構成とした場合には、図 2 1 に示す A T 抽籤テーブルは不要となる。

【 0 1 3 1 】

[パチスロにおいて実行されるプログラムフロー]

サブ R O M 8 2 に設けられるデータテーブルの構成についての説明は以上である。次に、図 2 2 ~ 図 3 3 を参照して、主制御回路 7 1 のメイン C P U 3 1 により実行されるプログラムの内容について説明する。

【 0 1 3 2 】

[主制御回路のメイン C P U の制御によるメインフローチャート]

まず、図 2 2 を参照して、メイン C P U 3 1 の制御によるメインフローチャートについて説明する。パチスロ 1 に電源が投入されると、初めに、メイン C P U 3 1 は、初期化処理を行う (ステップ S 1) 。次に、メイン C P U 3 1 は、メイン R A M 3 3 における指定

10

20

30

40

50

格納領域のクリアを行う（ステップS2）。この処理では、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域（図19）等、1回の遊技毎に消去が必要となる格納領域に格納されたデータがクリアされる。

【0133】

次に、メインCPU31は、後で図23を参照して説明するメダル受付・スタートチェック処理を行う（ステップS3）。この処理では、メダルセンサ42Sやスタートスイッチ6Sの入力のチェック等が行われる。

【0134】

次に、メインCPU31は、乱数値を抽出し、メインRAM33に設けられた乱数値格納領域に格納する（ステップS4）。次に、メインCPU31は、後で図24を参照して説明する内部抽籤処理を行う（ステップS5）。この処理では、乱数値に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われる。次に、メインCPU31は、後で図25を参照して説明するリール停止初期設定処理を行う。この処理では、メインCPU31は、リール3L、3C、3Rの回転を停止する制御に係る領域等の初期化を行う。

【0135】

次に、メインCPU31は、スタートコマンドを副制御回路72に対して送信する（ステップS7）。スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータを含んで構成される。

【0136】

次に、メインCPU31は、全リール3L、3C、3Rの回転開始を要求する（ステップS8）。なお、全リール3L、3C、3Rの回転開始が要求されると、一定の周期（1.1173mステップSec）で実行される割込処理（後述の図33参照）によってステップモータ49L、49C、49Rの駆動が制御され、各リール3L、3C、3Rの回転が開始される。

【0137】

次に、メインCPU31は、後で図29を参照して説明するリール停止制御処理を行う（ステップS9）。この処理では、ストップスイッチ7Sの入力のチェックが行われ、ストップボタンが押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当リールの回転が停止される。

【0138】

次に、メインCPU31は、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せを検索し、その結果に基づいて払出枚数等を決定する（ステップS10）。検索の結果、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが図柄組合せテーブル（図8）により規定されている図柄の組合せと一致する場合、対応する表示役及び払出枚数が決定される。次に、メインCPU31は、表示コマンドを副制御回路72に対して送信する（ステップS11）。表示コマンドは、表示役や払出枚数等を特定するパラメータを含んで構成される。

【0139】

次に、メインCPU31は、メダル払出処理を行う（ステップS12）。この処理では、決定された払出枚数に基づいて、ホッパー40の駆動やクレジット枚数の更新が行われる。次に、メインCPU31は、払出枚数に基づいて、ボーナス終了枚数カウンタを更新する（ステップS13）。この処理では、払出枚数として決定された数値がボーナス終了枚数カウンタから減算される。

【0140】

次に、メインCPU31は、ボーナス遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（ステップS14）。メインCPU31は、ボーナス遊技状態フラグがオンであると判別したときには、後で図31を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う（ステップS15）。この処理では、ボーナスの終了契機を管理するための各種カウンタを参照して、ボーナスの作動を終了するか否かがチェックされる。

【0141】

メインCPU31は、ステップS15の後、又は、ステップS14においてボーナス遊

10

20

30

40

50

技状態フラグがオンではないと判別したときには、後で図 3 2 を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行う（ステップ S 1 6）。この処理では、ボーナスの作動を開始するか否かがチェックされる。この処理が終了すると、ステップ S 2 に移る。

【 0 1 4 2 】

[メダル受付・スタートチェック処理]

次に、図 2 3 を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。初めに、メイン C P U 3 1 は、自動投入枚数カウンタは 0 であるか否かを判別する（ステップ S 2 1）。自動投入枚数カウンタは 0 であると判別したときには、メダル通過許可を行う（ステップ S 2 2）。この処理では、セクタ 4 2 のソレノイドの駆動が行われ、セクタ 4 2 内のメダルの通過が促される。

10

【 0 1 4 3 】

メイン C P U 3 1 は、自動投入枚数カウンタは 0 ではないと判別したときには、自動投入枚数カウンタを投入枚数カウンタに複写する（ステップ S 2 3）。次に、メイン C P U 3 1 は、自動投入枚数カウンタをクリアする（ステップ S 2 4）。ステップ S 2 3 及びステップ S 2 4 は再遊技を行うための処理である。

【 0 1 4 4 】

メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 2 又はステップ S 2 4 の後で、投入枚数カウンタの最大値として 3 をセットする（ステップ S 2 5）。次に、メイン C P U 3 1 は、メダルの通過は検出されたか否かを判別する（ステップ S 2 6）。メイン C P U 3 1 は、メダルの通過は検出されたと判別したときには、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する（ステップ S 2 7）。メイン C P U 3 1 は、投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、投入枚数カウンタを 1 加算する（ステップ S 2 8）。次に、メイン C P U 3 1 は、メダル投入コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する（ステップ S 2 9）。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成されている。

20

【 0 1 4 5 】

メイン C P U 3 1 は、ステップ S 2 7 において投入枚数カウンタは最大値であると判別したときには、クレジットカウンタを 1 加算する（ステップ S 3 0）。メイン C P U 3 1 は、ステップ S 3 0 の後、ステップ S 2 9 の後、又は、ステップ S 2 6 においてメダルの通過が検出されていないと判別したときには、ベットスイッチ 1 1 S のチェックを行う（ステップ S 3 1）。この処理では、ベットボタン 1 1 に対応する数値が投入枚数カウンタに加算される一方でクレジットカウンタから減算される。

30

【 0 1 4 6 】

次に、メイン C P U 3 1 は、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する（ステップ S 3 2）。投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、ステップ S 2 6 に移る一方で、投入枚数カウンタは最大値に達したと判別したときには、スタートスイッチ 6 S はオンであるか否かを判別する（ステップ S 3 3）。

【 0 1 4 7 】

メイン C P U 3 1 は、スタートスイッチ 6 S はオンではないと判別したときには、ステップ S 2 6 に移る一方で、スタートスイッチ 6 S はオンであると判別したときには、メダル通過禁止を行う（ステップ S 3 4）。この処理では、セクタ 4 2 のソレノイドの駆動が行われず、メダルの排出が促される。この処理が終了すると、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

40

【 0 1 4 8 】

[内部抽籤処理]

次に、図 2 4 を参照して、内部抽籤処理について説明する。初めに、メイン C P U 3 1 は、内部抽籤テーブル（図 1 1）及び抽籤回数を決定する（ステップ S 5 1）。遊技状態フラグ格納領域（図 1 9 の（3））が参照され、ボーナスの作動の有無等に応じて、内部抽籤テーブル及び抽籤回数が決定される。なお、抽籤回数は、内部抽籤テーブルにより規定された各当籤番号について、抽籤値の減算及び桁かりが生じたか否かの判定を行う回数

50

を示す。

【0149】

次に、メインCPU31は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得し、判定用乱数値としてセットする（ステップS52）。次に、メインCPU31は、当籤番号の初期値として1をセットする（ステップS53）。

【0150】

次に、メインCPU31は、内部抽籤テーブルを参照し、当籤番号に対応する抽籤値を取得する（ステップS54）。次に、メインCPU31は、判定用乱数値から抽籤値を減算する（ステップS55）。次に、メインCPU31は、桁かりが行われたか否かを判別する（ステップS56）。メインCPU31は、桁かりが行われていないと判別したときには、抽籤回数を1減算し、当籤番号を1加算する（ステップS57）。

10

【0151】

次に、メインCPU31は、抽籤回数は0であるか否かを判別する（ステップS58）。メインCPU31は、抽籤回数は0ではないと判別したときには、ステップS54に移る一方で、抽籤回数は0であると判別したときには、小役・リプレイ用データポイントとして0をセットし、ボーナス用データポイントとして0をセットする（ステップS59）。

【0152】

メインCPU31は、ステップS56において桁かりが行われたと判別したときには、現在の当籤番号に応じて、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を取得する（ステップS60）。メインCPU31は、ステップS60又はステップS59の後で、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル（図12の（1））を参照し、小役・リプレイ用データポイントに基づいて内部当籤役（当たり要求フラグ）を取得する（ステップS61）。

20

【0153】

次に、メインCPU31は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域（図19の（1））に格納する（ステップS62）。次に、メインCPU31は、持越役格納領域（図19の（2））に格納されているデータは0であるか否かを判別する（ステップS63）。メインCPU31は、持越役格納領域に格納されているデータは0であると判別したときは、ボーナス用内部当籤役決定テーブル（図12の（2））を参照し、ボーナス用データポイントに基づいて内部当籤役（当たり要求フラグ）を取得する（ステップS64）。次に、メインCPU31は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する（ステップS65）。

30

【0154】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域は0であるか否かを判別する（ステップS66）。メインCPU31は、持越役格納領域に格納されているデータは0であると判別したときは、格納されたボーナスの種類に基づいてRT1～RT3遊技状態フラグのいずれかをオンにする（ステップS67）。例えば、格納されたボーナスの種類がMB1である場合には、RT1遊技状態フラグをオンにセットする。

【0155】

メインCPU31は、ステップS67の後、ステップS66において持越役格納領域に格納されているデータは0であると判別したとき、又は、ステップS63において持越役格納領域に格納されているデータは0ではないと判別したときには、持越役格納領域と内部当籤役格納領域との論理和をとり、その結果を内部当籤役格納領域に格納する（ステップS68）。つまり、ボーナスの作動に係る内部当籤役の持ち越しが行われる。

40

【0156】

次に、メインCPU31は、CB遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（ステップS69）。メインCPU31は、CB遊技状態フラグがオンである場合には、内部当籤役格納領域のビット1～ビット4をオンにセットし（ステップS70）、内部抽籤処理を終了する。また、CB遊技状態フラグがオフである場合には、内部抽籤処理を終了する

50

。

【 0 1 5 7 】

[リール停止制御処理]

図 2 5 を参照して、メイン C P U 3 1 がリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する制御に係る処理の初期化を行う処理の手順を示したリール停止初期設定処理について説明する。

。

【 0 1 5 8 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、内部当籤役を参照し、停止テーブル選択テーブル（図 1 3 ）に基づいて停止テーブルを選択し、格納する（ステップ S 8 1 ）。例えば、メイン C P U 3 1 は、小役・リプレイ用データポイントが「 5 」であり、ボーナス用データポイントが「 0 」である場合には、停止テーブル 1 を選択し、格納する。

10

【 0 1 5 9 】

次に、メイン C P U 3 1 は、全図柄格納領域に回転中の識別子（ 0 F F H ）を格納する（ステップ S 8 2 ）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタに「 3 」を格納する（ステップ S 8 3 ）。ストップボタン未作動カウンタは、未だ押されていないストップボタン 7 L , 7 C , 7 R の数をメイン C P U 3 1 が計数するために設けられたカウンタである。続いて、メイン C P U 3 1 は、後で図 2 6 を参照して説明する表示役予想格納処理を行い（ステップ S 8 4 ）、リール停止初期設定処理を終了する。

【 0 1 6 0 】

[表示役予想格納処理]

20

図 2 6 を参照して、メイン C P U 3 1 が各図柄位置データに応じて表示役を予想し、予想した表示役に基づいて決定した優先引込順位データを取得する処理の手順を示した表示役予想格納処理について説明する。

【 0 1 6 1 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数として、その値を格納する（ステップ S 9 1 ）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ストップボタンチェックデータ決定処理を行う（ステップ S 9 2 ）。例えば、ストップボタン未作動カウンタの値が 3 である場合なら左と決定し、ストップボタン未作動カウンタの値が 3 でない場合には回転中のリールのうち最も左のものを決定する。

【 0 1 6 2 】

30

次に、メイン C P U 3 1 は、決定されたストップボタンチェックデータに基づいて、検索対象リールを決定し、表示役予想格納領域を指定する（ステップ S 9 3 ）。例えば、ストップボタンチェックデータが「左」である場合には、左リール用表示役予想格納領域（図 2 0 の（ 2 ）参照）が指定される。

【 0 1 6 3 】

次に、メイン C P U 3 1 は、図柄位置データとして「 0 」をセットし、図柄チェック回数として「 2 1 」をセットする（ステップ S 9 4 ）。続いて、メイン C P U 3 1 は、図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて図柄格納領域に図柄コードを格納する（ステップ S 9 5 ）。

【 0 1 6 4 】

40

次に、メイン C P U 3 1 は、後で図 2 7 を参照して説明する表示役検索処理を行う（ステップ S 9 6 ）。次に、メイン C P U 3 1 は、後で図 2 8 を参照して説明する優先引込順位データ取得処理を行う（ステップ S 9 7 ）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ステップ S 9 7 で取得した優先引込順位データを表示役予想格納領域に格納する（ステップ S 9 8 ）。続いて、メイン C P U 3 1 は、表示役予想格納領域のアドレス及び図柄位置データをそれぞれ「 1 」加算し、図柄チェック回数を「 1 」減算する（ステップ S 9 9 ）。続いて、メイン C P U 3 1 は、図柄チェック回数が「 0 」であるか否かを判別する（ステップ S 1 0 0 ）。このとき、図柄チェック回数が「 0 」である場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 1 0 1 の処理を行う。他方、図柄チェック回数が「 0 」でない場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 9 5 の処理を行う。

50

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 0 1 では、メイン C P U 3 1 は、検索回数を「 1 」減算する。続いて、メイン C P U 3 1 は、検索回数が「 0 」であるか否かを判別する（ステップ S 1 0 2）。このとき、検索回数が「 0 」である場合には、メイン C P U 3 1 は、表示役予想格納処理を終了する。他方、検索回数が「 0 」でない場合には、メイン C P U 3 1 は、全図柄格納領域に回転中の識別子を格納する（ステップ S 1 0 3）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ストップボタン未作動カウンタの値が「 3 」であるか否かを判別する（ステップ S 1 0 4）。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「 3 」である場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 9 1 の処理を行う。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「 3 」でない場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 1 0 5 の処理を行う。

10

【 0 1 6 6 】

ステップ S 1 0 5 では、メイン C P U 3 1 は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする。続いて、メイン C P U 3 1 は、図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて、各図柄格納領域に図柄コードを格納する（ステップ S 1 0 6）。続いて、メイン C P U 3 1 は、ステップ 9 1 の処理を行う。

【 0 1 6 7 】

このように、表示役予想格納処理では、メイン C P U 3 1 は、基本的に、回転中のリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したときに表示される図柄により構成される図柄の組合せが、表示役に係る図柄の組合せとなるか否か、又は何れの表示役に係る図柄の組合せとなるかを予想する。

20

【 0 1 6 8 】

[表示役検索処理]

図 2 7 を参照して、メイン C P U 3 1 が、入賞判定ラインに沿って表示される図柄の組合せに基づいて表示役等を決定し、これらを各領域の所定の領域に格納する処理の手順を示した表示役検索処理について説明する。

【 0 1 6 9 】

初めに、メイン C P U 3 1 は、表示役格納領域をクリアし、図柄格納領域の先頭アドレスを取得する（ステップ S 1 1 1）。ここで、図柄格納領域の先頭アドレスを取得した場合には、メイン C P U 3 1 は、入賞判定ライン 8 a に対応する 3 つの図柄格納領域を参照することができる。他方、メイン C P U 3 1 は、図柄格納領域のアドレスを更新することにより（後述のステップ S 1 2 1）、メイン C P U 3 1 は、入賞判定ライン 8 b、入賞判定ライン 8 c の順に各々のデータを参照することができる。

30

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 1 2 では、メイン C P U 3 1 は、図柄組合せテーブルの先頭アドレスをセットする。図柄組合せテーブルの先頭アドレスがセットされた場合には、メイン C P U 3 1 は、図柄の組合せを構成する図柄の種別に対応する図柄コードを表す図柄組合せテーブルに示すリプレイに対応する図柄の組合せ、及び払出枚数を参照することができる。他方、メイン C P U 3 1 は、図柄組合せテーブルのアドレスを更新することにより（後述のステップ S 1 1 8）、赤チェリー、黒チェリーの順序に従って図柄組合せテーブルに示す各々のデータを参照することができる。

40

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 1 3 では、メイン C P U 3 1 は、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せと図柄格納領域に格納されている 3 つの図柄コードとを比較する。続いて、メイン C P U 3 1 は、回転中の識別子を除いて一致しているか否かを判別する（ステップ S 1 1 4）。このとき、一致している場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 1 1 5 の処理を行う。他方、一致していない場合には、メイン C P U 3 1 は、続いて、ステップ S 1 1 8 の処理を行う。

【 0 1 7 2 】

50

ステップS 1 1 5では、メインCPU 3 1は、表示役格納領域に入賞作動フラグをセットする。例えば、ステップS 1 1 4の処理でリプレイに対応する図柄の組合せと図柄格納領域に格納されている図柄コードが一致すると判別されると、表示役格納領域のビット0がオンにセットされる。

【0 1 7 3】

続いて、メインCPU 3 1は、検索回数が「0」であるか否かを判別する（ステップS 1 1 6）。このとき、検索回数が「0」である場合には、メインCPU 3 1は、払出枚数を取得し、その値を払出枚数カウンタに加算し（ステップS 1 1 7）、続いて、ステップS 1 1 8の処理を行う。他方、検索回数が「0」でない場合には、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 1 1 8の処理を行う。

10

【0 1 7 4】

ステップS 1 1 8では、メインCPU 3 1は、図柄組合せテーブルのアドレスを更新する。続いて、メインCPU 3 1は、更新したアドレスがエンドコードであるか否かを判別する（ステップS 1 1 9）。このとき、更新したアドレスがエンドコードである場合には、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 1 2 0の処理を行う。他方、更新したアドレスがエンドコードでない場合には、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 1 1 3の処理を行う。

【0 1 7 5】

ステップS 1 2 0では、メインCPU 3 1は、有効ラインカウンタに応じた回数を実行したか否かを判別する。このとき、有効ラインカウンタに応じた回数を実行した場合には、メインCPU 3 1は、表示役検索処理を終了する。他方、有効ラインカウンタに応じた回数を実行していない場合には、メインCPU 3 1は、図柄格納領域のアドレスを更新し（ステップS 1 2 1）、続いて、ステップS 1 1 2の処理を行う。

20

【0 1 7 6】

このように、メインCPU 3 1は、一の入賞判定ラインに対応する3つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較した後に、他の入賞判定ラインに対応する3つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較する。すなわち、メインCPU 3 1は、入賞判定ライン毎に、予め定められた図柄の組合せが表示窓2 1 L, 2 1 C, 2 1 Rに表示されているか否かを判別し、表示役の決定又は表示役の予想を行うものである。

30

【0 1 7 7】

[優先引込順位データ取得処理]

図2 8を参照して、優先引込順位データ取得処理について説明する。

【0 1 7 8】

初めに、メインCPU 3 1は、検索対象リールに応じてA N Yを含む入賞作動フラグに対応する表示役格納領域の対象ビットをクリアする（ステップS 1 3 1）。例えば、検索対象リールが中のリール3 C、又は右のリール3 Rである場合には、赤チェリー、黒チェリーに対応する表示役格納領域の対象ビットがクリアされる。

【0 1 7 9】

40

次に、メインCPU 3 1は、内部当籤役格納領域と表示役格納領域との排他的論理和をとり、それと表示役格納領域の論理積を取る（ステップS 1 3 2）。次に、メインCPU 3 1は、ステップS 1 3 2の結果が0であるか否かを判別する（ステップS 1 3 3）。このとき、0である場合には、メインCPU 3 1は、続いてステップS 1 3 6の処理を行う。他方、0でない場合には、メインCPU 3 1は、続いて赤チェリー又は黒チェリーに対応するビットがオンであるか否かを判別する（ステップS 1 3 5）。この判別がY E Sのときは、メインCPU 3 1は、続いて、優先引込順位データとして0をセットし（ステップS 1 4 5）、優先引込順位データ取得処理を終了する。

【0 1 8 0】

メインCPU 3 1は、ステップS 1 3 5の判別がN Oのとき、又は、ステップS 1 3 3

50

の判別がYESのときは、優先順位テーブル先頭アドレスをセットし、チェック回数として「3」をセットし、優先順位の初期値として「1」をセットする（ステップS136）。続いて、メインCPU31は、優先引込順位データの初期値として「0」をセットする（ステップS137）。

【0181】

次に、メインCPU31は、内部当籤役格納領域に格納されているデータ、表示役格納領域に格納されているデータ、及び引込データの論理積をとる（ステップS138）。続いて、メインCPU31は、上記論理積の結果が「0」であるか否かを判別する（ステップS139）。このとき、上記論理積の結果が「0」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS141の処理を行う。他方、上記論理積の結果が「0」でない場合には、メインCPU31は、キャリアフラグをオンにし（ステップS140）、続いて、ステップS141の処理を行う。

10

【0182】

ステップS141では、メインCPU31は、キャリアフラグを含めて優先引込順位データのビットパターンを左にローテートする。例えば、優先引込順位データにセットされている値が「00000000」であり、キャリアフラグがオンである場合には、この処理では、メインCPU31は、優先引込順位データの値を「00000001」とする。続いて、メインCPU31は、チェック回数を「1」減算し、優先順位を「1」加算する（ステップS142）。続いて、メインCPU31は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する（ステップS143）。このとき、チェック回数が「0」である場合には、メインCPU31は、優先引込順位データを「1」加算し（ステップS144）、優先引込順位データ取得処理を終了する。他方、チェック回数が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS138の処理を行う。

20

【0183】

[リール停止制御処理]

図29を参照して、メインCPU31が内部当籤役や遊技者による停止操作のタイミング等に基づいてリール3L, 3C, 3Rの回転を停止させる処理の手順を示したリール停止制御処理について説明する。

【0184】

初めに、メインCPU31は、有効なストップボタン7L, 7C, 7Rが押されたか否かを判別する（ステップS151）。このとき、有効なストップボタン7L, 7C, 7Rが押された場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS152の処理を行う。他方、有効なストップボタン7L, 7C, 7Rが押されていない場合には、メインCPU31は、再び、ステップS151の処理を行う。

30

【0185】

ステップS152では、メインCPU31は、有効ストップボタン格納領域の対応ビットをリセットし、作動ストップボタンを決定する。続いて、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値を「1」減算する（ステップS153）。続いて、メインCPU31は、作動ストップボタンに応じてラインマスクデータをセットする（ステップS154）。例えば、作動ストップボタンが左のストップボタン7Lである場合には、「10000000」がセットされ、作動ストップボタンが中のストップボタン7Cである場合には、「00010000」がセットされ、作動ストップボタンが右のストップボタン7Rである場合には、「00000010」がセットされる。

40

【0186】

次に、メインCPU31は、停止位置決定処理を行う（ステップS155）。この処理では、セットされたラインマスクデータと停止操作が行われた図柄位置に対応する停止データとの論理積をとり、その結果が0である場合は図柄位置に1を加算し、論理積が1になるまで検索する。そして、論理積が1になった場合には、対応する図柄位置が停止位置と決定される。なお、停止位置が決定されると、停止操作が行われた図柄位置から停止位置までの駒数が停止データ用滑り駒数として決定される。

50

【 0 1 8 7 】

次に、メインCPU31は、後で図30を参照して説明する優先引込制御処理を行う（ステップS156）。次に、メインCPU31は、リール停止コマンドを副制御回路72に送信する（ステップS157）。続いて、メインCPU31は、図柄カウンタと滑り駒数とに基づいて、停止予定位置を決定し、格納する（ステップS158）。

【 0 1 8 8 】

次に、メインCPU31は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする（ステップS159）。続いて、メインCPU31は、図柄配置テーブルを参照して図柄位置データに基づいて図柄コードを取得し、図柄格納領域に図柄コードを格納する（ステップS160）。 10

【 0 1 8 9 】

次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」である場合には、メインCPU31は、リール停止制御処理を終了する。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、表示役予想格納処理（図26）を行い（ステップS162）、ステップS151の処理を行う。

【 0 1 9 0 】

このように、パチスロ1では、次のリール3L, 3C, 3Rの回転を停止する処理が行われる前に、未だ回転しているリール3L, 3C, 3Rが停止したときに決定される可能性のある表示役の予想が行われ、各図柄位置について予想された表示役の情報が対応する表示役予想格納領域に格納される。 20

【 0 1 9 1 】

[優先引込制御処理]

図34を参照して、メインCPU31が滑り駒数を決定する処理の手順を示した優先引込制御処理について説明する。

【 0 1 9 2 】

初めに、メインCPU31は、作動ストップボタンに応じて表示役予想格納領域のアドレスを選択し、図柄カウンタに基づいて加算する（ステップS171）。次に、メインCPU31は、MB中で、かつ作動ストップボタンが左であるか否かを判別する（ステップS172）。メインCPU31は、この判別がYESのときはチェック回数として2をセットし（ステップS173）、NOのときはチェック回数として5をセットする（ステップS174）。 30

【 0 1 9 3 】

次に、メインCPU31は、チェック回数の範囲内で最も大きい優先引込順位データを検索し、最優先フラグデータとしてセットする（ステップS175）。続いて、メインCPU31は、優先順序テーブルの先頭アドレスをセットし、優先順序の初期値として5をセットする（ステップS176）。次に、メインCPU31は、停止データ用滑りコマ数に基づいて優先順序テーブルのアドレスを加算する（ステップS177）

【 0 1 9 4 】

次に、メインCPU31は、現在の優先順序に応じた滑りコマ数を取得する（ステップS178）。そして、メインCPU31は、停止開始時予想アドレスに取得した滑り駒数を加算し、優先引込順位データを取得する（ステップS179）。 40

【 0 1 9 5 】

続いて、メインCPU31は、取得した優先引込順位データが最優先フラグデータ以上であるか否かを判別する（ステップS180）。このとき、最優先フラグデータ以上である場合には、滑り駒数を退避する（ステップS181）。

【 0 1 9 6 】

次に、メインCPU31は、チェック回数を「1」減算し、優先順序を「1」減算する（ステップS182）。続いて、メインCPU31は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する（ステップS183）。このとき、チェック回数が「0」である場合には、 50

メインCPU31は、更新された滑り駒数を復帰し（ステップS184）、優先引込制御処理を終了する。他方、チェック回数が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS178の処理を行う。

【0197】

このように、優先引込制御処理では、メインCPU31は、複数の種類の滑り駒数の中から、より優先順位の高い引込みを行うべき内部当籤役に係る図柄の組合せが表示される滑り駒数を決定する。

【0198】

[ボーナス作動チェック処理]

次に、図32を参照して、ボーナス作動チェック処理について説明する。初めに、メインCPU31は、表示役はMBであるか否かを判別する（ステップS191）。メインCPU31は、表示役はMBであると判別したときには、ボーナス作動時テーブル（図9）を参照し、MB作動時処理を行う（ステップS192）。この処理では、MB遊技状態フラグがオンにされ、ボーナス終了枚数カウンタに所定値がセットされる。

【0199】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域（図19の（2））及びRT遊技状態フラグをクリアする（ステップS193）。次に、メインCPU31は、ボーナス開始コマンドを副制御回路72に対して送信する（ステップS194）。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【0200】

メインCPU31は、ステップS191において表示役はMBではないと判別したときには、表示役はリプレイであるか否かを判別する（ステップS195）。メインCPU31は、表示役はリプレイであると判別したときには、投入枚数カウンタの値を自動投入枚数カウンタに複写する（ステップS196）。

【0201】

メインCPU31は、ステップS195において表示役はリプレイではないと判別したときには、MB遊技状態フラグはオンであるか否かを判別する（ステップS197）。メインCPU31は、MB遊技状態フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了する一方で、MB遊技状態フラグはオンであると判別したときには、CB遊技状態フラグはオンであるか否かを判別する（ステップS198）。

【0202】

メインCPU31は、CB遊技状態フラグはオンであると判別したときには、CB作動時処理を終了する一方で、CB遊技状態フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了する。CB作動時処理では、CB遊技状態フラグがオンにされ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタに所定値がセットされる。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【0203】

[ボーナス終了チェック処理]

次に、図32を参照して、ボーナス終了チェック処理について説明する。初めに、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタは0であるか否かを判別する（ステップS201）。メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタは0であると判別したときには、MB終了時処理を行う（ステップS202）。この処理では、MB遊技状態フラグ及びCB遊技状態フラグがオフされ、ボーナスの終了契機を管理するための各種カウンタがクリアされる。次に、メインCPU31は、ボーナス終了コマンドを副制御回路72に対して送信する（ステップS203）。この処理が終了すると、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【0204】

メインCPU31は、ステップS201においてボーナス終了枚数カウンタは0ではないと判別したときには、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタを更新する（ステップS204）。この処理では、遊技可能回数カウンタが1減算され、また、入賞が有

10

20

30

40

50

った場合に入賞可能回数カウンタが1減算される。次に、メインCPU31は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは0であるか否かを判別する(ステップS205)。

【0205】

メインCPU31は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは0ではないと判別したときには、ボーナス終了チェック処理を終了する一方で、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは0であると判別したときには、CB終了時処理を行う(ステップS206)。この処理では、CB遊技状態フラグがオフされ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタがクリアされる。この処理が終了すると、ボーナス終了チェック処理を終了する。

10

【0206】

[メインCPUの制御による割込処理(1.1173mSec)]

次に、図22を参照して、メインCPU31の制御による割込処理(1.1173mSec)について説明する。初めに、メインCPU31は、レジスタの退避を行う(ステップS211)。次に、メインCPU31は、入力ポートチェック処理を行う(ステップS212)。この処理では、ストップスイッチ7S等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

【0207】

次に、メインCPU31は、リール制御処理を行う(ステップS213)。この処理では、全リール3L, 3C, 3Rの回転開始が要求されたときに、各リール3L, 3C, 3Rの回転を開始し、その後一定速度での回転を行うよう、ステップモータ49L, 49C, 49Rの駆動が制御される。また、滑り駒数が決定されたときは、該当リールの回転が滑り駒数分継続するのを待ってその回転の減速及び停止を行うよう、ステップモータの駆動が制御される。

20

【0208】

次に、メインCPU31は、ランプ・7セグ駆動処理を行う(ステップS214)。次に、メインCPU31は、レジスタの復帰を行う(ステップS215)。この処理が終了すると、割込処理を終了する。

【0209】

[副制御回路のサブCPUによって実行されるプログラムフロー]

30

主制御回路71のメインCPU31により実行されるプログラムの内容についての説明は以上である。次に、図34～図38を参照して、副制御回路72のサブCPU81により実行されるプログラムの内容について説明する。

【0210】

[主基板通信タスク]

図34を参照して、サブCPU81により行われる主基板通信タスクについて説明する。初めに、サブCPU81は、主制御回路71から送信されたコマンドの受信チェックを行う(ステップS301)。次に、サブCPU81は、コマンドを受信した場合、そのコマンドの種別を抽出する(ステップS302)。

【0211】

40

次に、サブCPU81は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS303)。サブCPU81は、前回とは異なるコマンドを受信しなかったと判別したときには、ステップS301に移る一方で、前回とは異なるコマンドを受信したと判別したときには、メッセージキューに格納し(ステップS304)、ステップS301に移る。

【0212】

[演出登録タスク]

次に、図35を参照して、サブCPU81により行われる演出登録タスクについて説明する。初めに、サブCPU81は、メッセージキューからメッセージを取り出す(ステップS311)。次に、サブCPU81は、メッセージは有るか否かを判別する(ステップ

50

S 3 1 2)。サブCPU 8 1は、メッセージは有ると判別したときには、メッセージから遊技情報を複写する(ステップS 3 1 3)。例えば、パラメータによって特定される、内部当籤役、回転が停止したリールの種別、表示役、作動中フラグ等といった各種データがサブRAM 8 3に設けられた格納領域に複写される。

【0 2 1 3】

次に、サブCPU 8 1は、後で図3 6を参照して説明する演出内容決定処理を行う(ステップS 3 1 4)。この処理では、受信したコマンドの種別に応じて、演出内容の決定や演出データの登録等が行われる。

【0 2 1 4】

サブCPU 8 1は、ステップS 3 1 4の後、又は、ステップS 3 1 2においてメッセージは無かったと判別したときには、アニメーションデータの登録を行う(ステップS 3 1 5)。次に、サブCPU 8 1は、サウンドデータの登録を行う(ステップS 3 1 6)。次に、サブCPU 8 1は、ランプデータの登録を行う(ステップS 3 1 7)。アニメーションデータの登録、サウンドデータの登録及びランプデータの登録は、演出内容決定処理(後述の図3 6参照)において登録された演出データに基づいて行われる。この処理が終了すると、ステップS 3 1 1に移る。

【0 2 1 5】

[演出内容決定処理]

次に、図3 6を参照して、サブCPU 8 1により実行される演出内容決定処理のフローチャートについて説明する。初めに、サブCPU 8 1は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する(ステップS 3 2 1)。サブCPU 8 1は、スタートコマンド受信時であると判別したときには、後で図3 7を参照して説明するスタートコマンド受信時処理を行う(ステップS 3 2 2)。この処理では、今回のゲームにおいて行われる演出の内容を決定する。続いて、サブCPU 8 1は、決定された演出内容に基づいてスタート時の演出データを登録する(ステップS 3 2 3)。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ及びランプデータを指定するデータである。演出データが登録されると、対応するアニメーションデータ等が決定され、映像の表示等の演出が実行される。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【0 2 1 6】

次に、サブCPU 8 1は、スタートコマンド受信時ではないと判別したときには、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する(ステップS 3 2 4)。サブCPU 8 1は、リール停止コマンド受信時であると判別したときには、演出内容と作動ストップボタンの種別とに基づいて、停止時の演出データを登録する(ステップS 3 2 5)。なお、作動ストップボタンとは、有効なストップボタンのうち押されたもののことである。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【0 2 1 7】

次に、サブCPU 8 1は、リール停止コマンド受信時ではないと判別したときには、表示コマンド受信時であるか否かを判別する(ステップS 3 2 6)。サブCPU 8 1は、表示コマンド受信時であると判別したときには、後で図3 8を参照して説明する表示コマンド受信時処理を行い(ステップS 3 2 7)、続いて、演出内容に基づいて、表示時の演出データを登録する(ステップS 3 2 8)。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【0 2 1 8】

次に、サブCPU 8 1は、表示コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判別する(ステップS 3 2 9)。サブCPU 8 1は、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したときには、ボーナス開始用の演出データを登録する(ステップS 3 3 0)。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【0 2 1 9】

次に、サブCPU 8 1は、ボーナス開始コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス終了コマンド受信時であるか否かを判別する(ステップS 3 3 1)。サブCPU

8 1 は、ボーナス終了コマンド受信時ではないと判別したときには、演出内容決定処理を終了する一方で、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したときには、ボーナス終了用の演出データを登録する（ステップ S 3 3 2）。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【 0 2 2 0 】

[スタートコマンド受信時処理]

次に、図 3 7 を参照して、サブ C P U 8 1 により実行されるスタートコマンド受信時処理のフローチャートについて説明する。初めに、サブ C P U 8 1 は、内部当籤役がいずれかの M B であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 1）。サブ C P U 8 1 は、内部当籤役がいずれかの M B であると判別したときには、A T 抽籤テーブル（図 2 1）を参照して、当籤した M B の種類に基づいてナビポイントを抽籤する（ステップ S 3 4 2）。続いて、サブ C P U 8 1 は、抽籤したナビポイントをサブ R A M 8 3 のナビポイント格納領域に加算するとともに（ステップ S 3 4 3）、R T 開始演出をセットする（ステップ S 3 4 4）。サブ C P U 8 1 は、この処理が終了すると、スタートコマンド受信時処理を終了する。なお、M B は持越役であるところ、ステップ S 3 4 2 ~ ステップ S 3 4 4 の処理は M B が持ち越されている状態では行われない。すなわち、M B が内部当籤役として決定してから M B が入賞するまでの間のうち、最初に M B が内部当籤役として決定されたゲームのみ（M B 初当たり時のみ）、ステップ S 3 4 1 の判別が Y E S となる。

10

【 0 2 2 1 】

次に、サブ C P U 8 1 は、ステップ S 3 4 1 の判別が N O のときは、内部当籤役がいずれかのチェリーであるか否かを判別する（ステップ S 3 4 5）。このとき、サブ C P U 8 1 は、内部当籤役がいずれかのチェリーでない場合にはスタートコマンド受信時処理を終了する一方で、内部当籤役がいずれかのチェリーである場合には R T 遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 3 4 6）。

20

【 0 2 2 2 】

サブ C P U 8 1 は、R T 遊技状態フラグがオンでない場合にはスタートコマンド受信時処理を終了する一方で、R T 遊技状態フラグがオンである場合にはナビポイント格納領域に格納されるナビポイントが 1 以上であるか否かを判別する（ステップ S 3 4 7）。このとき、ナビポイントが 1 以上である場合には、内部当籤役として決定されたチェリーの種類に基づいて報知演出をセットし（ステップ S 3 4 8）、ナビポイントを 1 減算する（ステップ S 3 4 9）。サブ C P U 8 1 は、この処理が終了するとスタートコマンド受信時処理を終了する。なお、セットされた報知演出が行われることで、遊技者は内部当籤役として決定されたチェリーの種類を認識できる。

30

【 0 2 2 3 】

次に、ナビポイントが 1 以上でないと判別したときには、サブ C P U 8 1 は、チェリー内部当籤時演出をセットし（ステップ S 3 5 0）、スタートコマンド受信時処理を終了する。なお、チェリー内部当籤時演出は、内部当籤役として決定されたチェリーの種類は報知しないが、チェリーが内部当籤役として決定されたことは報知する演出である。

【 0 2 2 4 】

[表示コマンド受信時処理]

次に、図 3 8 を参照して、サブ C P U 8 1 により実行される表示コマンド受信時処理のフローチャートについて説明する。初めに、サブ C P U 8 1 は、表示役が M B であるか否かを判別する（ステップ S 3 6 1）。サブ C P U 8 1 は、表示役が M B でない場合には表示コマンド受信時処理を終了する一方で、表示役が M B である場合には R T 終了演出をセットし（ステップ S 3 6 2）、表示コマンド受信時処理を終了する。

40

【 0 2 2 5 】

[作用効果]

以上、パチスロ 1 の主制御回路 7 1 及び副制御回路 7 0 の構成について説明したが、このような構成とすることで得られる作用効果について、以下説明する。

【 0 2 2 6 】

50

[R T 中のハズレと M B の入賞]

M B が内部当籤役として決定されると、遊技状態が一般遊技状態から R T 遊技状態に移行し、M B が入賞すると、遊技状態が M B 遊技状態に移行する。ここで、一般遊技状態において M B は単独で内部当籤役として決定されることはなく、常に、リプレイ、ベル、又はベル + 特殊役が同時に内部当籤役として決定される。そして、この同時に内部当籤役として決定される役は、M B よりも引き込み優先順位が高く、また、引込み 1 (1 0 0 %) の役である。

【 0 2 2 7 】

その結果、一般遊技状態において M B が内部当籤役として決定された場合 (M B の初当たり時) に、そのゲームにおいて M B が入賞することはない、遊技状態が、一般遊技状態から M B 遊技状態に移行することはない。すなわち、必ず R T 遊技状態に移行する。

10

【 0 2 2 8 】

ここで、本実施のパチスロ 1 では、M B よりもメダルの払い出しを行う小役 (赤チェリー、黒チェリー、ベル、特殊役) を優先的に引き込む制御を行う。すなわち、小役の引き込み優先順位を、M B の引き込み優先順位よりも高くしている。そのため、遊技者は、R T 遊技状態中にリプレイが内部当籤せず小役が内部当籤した場合に、M B の入賞を避けるように停止操作を行いつつ、小役の入賞を実現するように停止操作を行う必要がない。

【 0 2 2 9 】

また、M B も引込み 1 の役であるため、M B よりも引き込み優先順位の高いリプレイ及び小役が内部当籤しない場合には、M B が必ず入賞することになる。そのため、M B を持ち越している R T 遊技状態中に、遊技者に相対的に有利な状況を与つつも、遊技者に M B の入賞を避けながら遊技を行うといった煩わしい操作を不要とする興趣に富んだ遊技機を提供することが可能となる。

20

【 0 2 3 0 】

また、パチスロ 1 では、M B 1 ~ M B 3 を設け、M B の種類に応じて R T 遊技状態中のリプレイ及び小役が内部当籤しない確率 (ハズレ確率) を異ならせる。そのため、内部当籤役として決定された M B の種類に応じて、R T 遊技状態の継続期間の期待値が異なることになり、遊技の興趣に富んだ遊技機を提供できる。なお、M B が入賞するまで M B の種類が分からないこととすれば、より興趣を向上できる。

【 0 2 3 1 】

30

なお、パチスロ 1 では、M B の入賞は、R T 遊技状態中にリプレイ及び小役が内部当籤しない場合に実現するほか、R T 遊技状態中に赤チェリー又は黒チェリー等を取りこぼすことによって実現することとしているが、R T 遊技状態中にリプレイ及び小役が内部当籤しない場合にのみ M B の入賞が実現することとしてもよい。具体的には、全ての役を引込み 1 の役とすることで実現することができる。

【 0 2 3 2 】

なお、M B よりも引き込み優先順位が高く引込み 1 の役であるリプレイやベルは、一般遊技状態において M B 1 , M B 2 , M B 3 と同時に内部当籤役として決定される場合がある。そして、M B 1 ~ M B 3 が内部当籤役として決定されると、継続期間についての期待値の異なる R T 1 遊技状態 ~ R T 3 遊技状態に移行する。そのため、リプレイやベルという 1 つの役の入賞で継続期間の期待値の異なる複数の R T 遊技状態に移行することになり、入賞した役が同一であっても R T 遊技状態の継続期間についての期待値が異なる遊技機を提供することができる。

40

【 0 2 3 3 】

また、パチスロ 1 では、入賞した役に対応する図柄の組合せが表示された入賞判定ラインによっても、R T 遊技状態の継続期間についての期待値が異なることとしている。すなわち、持ち越されている M B が M B 2 又は M B 3 である場合には、ベルに対応する図柄の組合せはトップライン 8 b に沿ってしか表示されないところ (停止テーブル 0 しか選択されない) 、持ち越されている M B が M B 1 である場合には、クロスアップライン 8 d に沿って表示される場合がある (停止テーブル 3 が選択される場合がある) 。そして、M B 1

50

が持ち越されている状態、すなわち、R T 1 遊技状態は R T 遊技状態の継続期間についての期待値が最も高い状態である。

【 0 2 3 4 】

そのため、ベルに対応する図柄の組合せが表示された入賞判定ラインによって、R T 遊技状態の継続期間についての期待値を異ならせることができ、特に、クロスアップライン 8 d に沿って表示された場合には、トップライン 8 b に沿って表示された場合に比べて遊技者に期待を抱かせることができる。

【 0 2 3 5 】

[R T 中の取りこぼしと M B の入賞]

また、パチスロ 1 では、同時に狙うことのできない赤チェリーと黒チェリーとを設け、R T 遊技状態中ではナビポイントに基づいて内部当籤した赤チェリー又は黒チェリーを報知する。そして、この同時に狙うことのできない役を取りこぼした場合に M B が入賞することとしている。ここで、M B は引込み 1 の役であり、取りこぼすことはない。そのため、赤チェリー又は黒チェリーが入賞できないタイミングで停止操作が行われた場合に M B が入賞しない場合はない。その結果、遊技者は R T 遊技状態中の報知に対して緊張感を持って遊技に望むことになる。

【 0 2 3 6 】

なお、パチスロ 1 では、R T 1 遊技状態 ~ R T 3 遊技状態において、それぞれハズレ確率を設けているところ、このハズレ確率を 0 にすることとしてもよい。図 3 9 は、R T 1 遊技状態 ~ R T 3 遊技状態中の内部抽籤テーブルにおいてハズレ確率を 0 にした場合の一例である。これにより、R T 遊技状態中の報知に対する緊張感をより高めることができる。

【 0 2 3 7 】

[R T 中の特殊役]

また、パチスロ 1 では、特殊役（小役・リプレイ用データポイント「5」）についての停止テーブルは M B が持ち越されている状態（R T 遊技状態）と M B が持ち越されていない状態（一般遊技状態）とで異なる（図 1 3 参照）。すなわち、M B が持ち越されていない状態では停止テーブル 1 が選択されるのに対して、M B が持ち越されている状態では停止テーブル 2 が選択される。

【 0 2 3 8 】

そして、停止テーブル 1 が選択された場合には、クロスアップライン 8 d 又はクロスダウンライン 8 e に沿って「A N Y - ベル - 赤 7」が停止し、特殊役が入賞する。その結果、特殊役に対応する配当として、3 枚のメダルが払い出される。

【 0 2 3 9 】

他方、停止テーブル 2 が選択された場合には、センターライン 8 a とクロスアップライン 8 d との 2 つの入賞判定ライン、又はセンターライン 8 a とクロスダウンライン 8 e との 2 つの入賞判定ラインに沿って「A N Y - ベル - 赤 7」が停止し、特殊役が入賞する。その結果、特殊役に対応する配当の 2 倍の配当である 6 枚のメダルが払い出される。

【 0 2 4 0 】

このように、M B が持ち越されているか否かで特殊役に対応する図柄の組合せが停止する入賞判定ラインが異なることになり、その結果、M B が持ち越されているか否かにより同一の役であっても払い出されるメダルの枚数を異ならせることができる。そのため、パチスロ 1 では、M B が持ち越されている状態でメダルを減らすことなく遊技を行うことができる（R T 遊技状態による利益）だけでなく、M B を持ち越していない状態と比べて多くのメダルを払い出すことができるという、従来にはない遊技性を備えることができる。

【 0 2 4 1 】

以上、実施例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。

【 0 2 4 2 】

本実施の形態では、M B の開始時及び M B の終了時にそれぞれ特定の演出を行うとともに、M B が終了するとリプレイが内部当籤役として決定される確率を著しく低くすること

10

20

30

40

50

としている。その結果、MBを持ち越しているRT遊技状態（フラグ間RT遊技状態）、MB遊技状態、MB終了後の一般遊技状態を明確に区別しているがこれに限られるものではない。

【0243】

例えば、MB2遊技状態が終了すると、リプレイが内部当籤する確率を高くしハズレ確率が0となるRT4遊技状態に移行するとともに、MB2遊技状態の開始及び終了時に特定の演出を行わないようにしてもよい。

【0244】

このようにすることにより、小役やリプレイの内部当籤確率からでは現在の遊技状態を把握させないことができ、また、演出状態からも現在の遊技状態を把握させないようにすることができる。

10

【0245】

ここで、入賞した役の種類によってRT遊技状態の継続期間を異ならせるパチスロが従来より知られていたところ、このようなパチスロでは、RT遊技状態の継続期間は入賞した役を確認することで容易に判別できてしまい、RT遊技状態の継続期間に対して興味を持つことは困難であった。

【0246】

この点について上記のような構成とすることにより、遊技者は、フラグ間RT遊技状態～MB2遊技状態～RT4遊技状態～フラグ間RT遊技状態～MB遊技状態といった遊技状態の変化を把握できず、RT遊技状態の継続状態について興味を高めることのできる遊技機を提供できる。

20

【0247】

また、本実施の形態では、ボーナスゲームとしてミドルボーナスゲーム（MB）、を採用しているが、これに限られるものではない。例えば、いわゆるビッグボーナスゲーム（BB）、レギュラーボーナスゲーム（RB）、シングルボーナスゲーム（SB）等をボーナスゲームとして採用してもよい。

【0248】

更に、実施例のようなパチスロ1の他、他の遊技機にも本発明を適用できる。更に、上述の遊技機1での動作を家庭用ゲーム機用として疑似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

30

【図面の簡単な説明】

【0249】

【図1】機能フローを示す図。

【図2】遊技状態の移行遷移を示す図。

【図3】外部構造を示す図。

【図4】内部構造を示す図。

【図5】主制御回路の構成を示す図。

【図6】副制御回路の構成を示す図。

40

【図7】図柄配置テーブルを示す図。

【図8】図柄組合せテーブルを示す図。

【図9】ボーナス作動時テーブルを示す図。

【図10】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。

【図11】内部抽籤テーブルを示す図。

【図12】内部当籤役決定テーブルを示す図。

【図13】停止テーブル選択テーブルを示す図。

【図14】停止テーブルを示す図。

【図15】停止テーブルを示す図。

【図16】停止テーブルを示す図。

50

- 【図 17】停止テーブルを示す図。
- 【図 18】優先順序テーブル、優先順位テーブルを示す図。
- 【図 19】R A M の各種領域を示す図。
- 【図 20】R A M の各種領域を示す図。
- 【図 21】A T 抽籤テーブルを示す図。
- 【図 22】メイン C P U が行う主な処理を示すメインフローチャート。
- 【図 23】メダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャート。
- 【図 24】内部抽籤処理を示すフローチャート。
- 【図 25】リール停止初期設定処理を示すフローチャート。
- 【図 26】表示役予想格納処理を示すフローチャート。
- 【図 27】表示役検索処理を示すフローチャート。
- 【図 28】優先引込順位データ取得処理を示すフローチャート。
- 【図 29】リール停止制御処理を示すフローチャート。
- 【図 30】優先引込制御処理を示すフローチャート。
- 【図 31】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
- 【図 32】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。
- 【図 33】メイン C P U の制御による割込処理を示すフローチャート。
- 【図 34】主基板通信タスクを示すフローチャート。
- 【図 35】演出登録タスクを示すフローチャート。
- 【図 36】演出内容決定処理を示すフローチャート。
- 【図 37】スタートコマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図 38】表示コマンド受信時処理を示すフローチャート。
- 【図 39】内部抽籤テーブルを示す図。

10

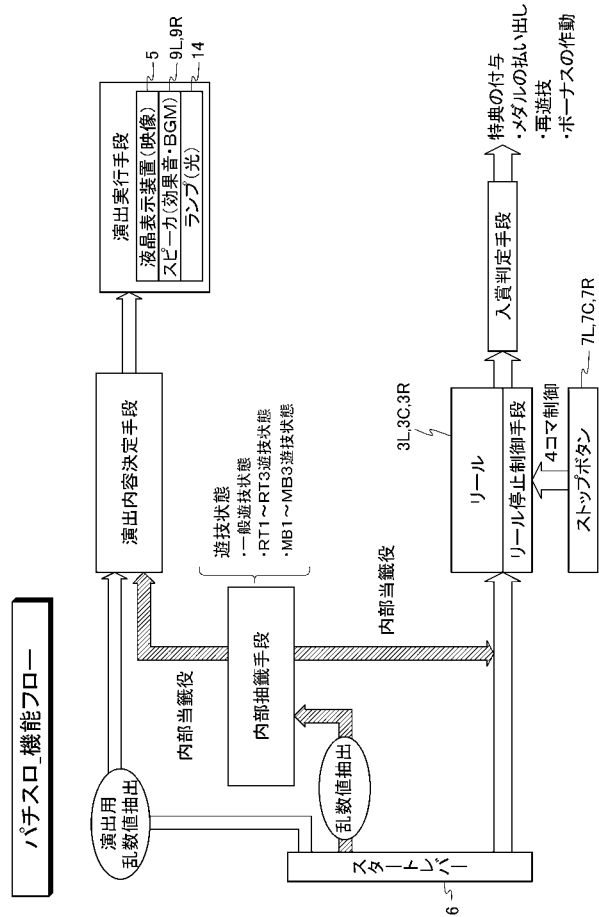
【符号の説明】

【0250】

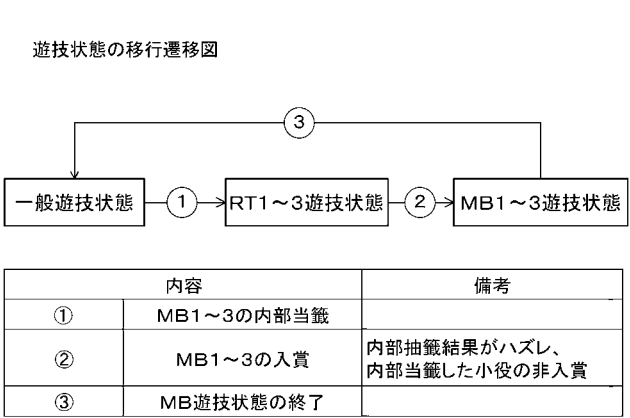
- 1 遊技機
- 3 L , 3 C , 3 R リール
- 6 スタートレバー
- 7 L , 7 C , 7 R ストップボタン
- 31 C P U
- 32 R O M
- 33 R A M
- 71 主制御回路
- 72 副制御回路

30

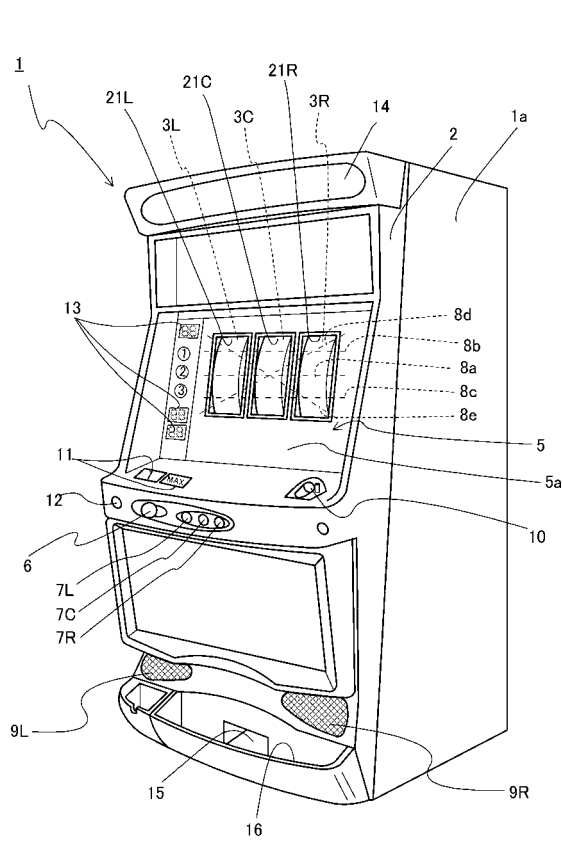
【 図 1 】



【 図 2 】



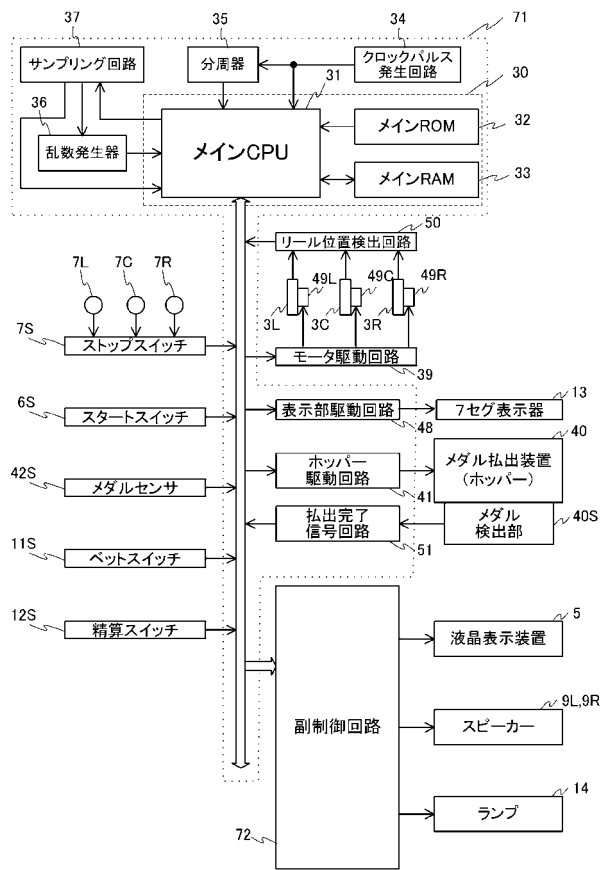
【 図 3 】



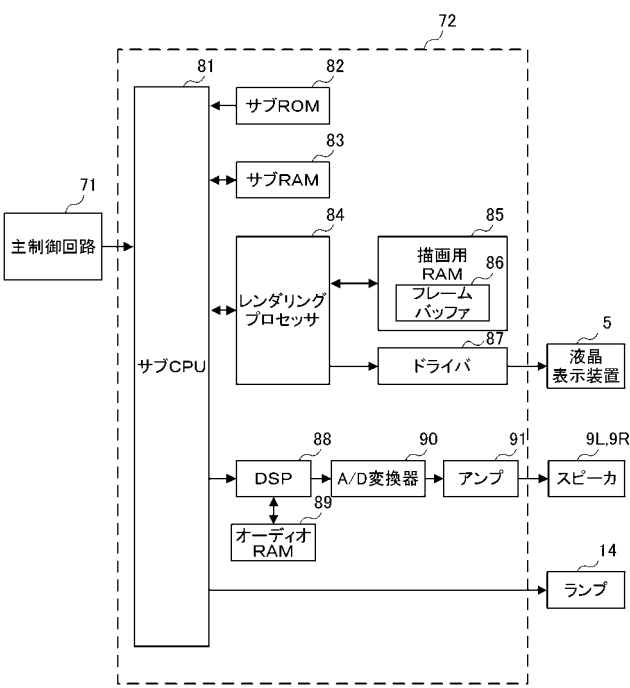
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
20	赤チェリー	20	スイカ	20	スイカ
19	ベル	19	ベル	19	リプレイ
18	リプレイ	18	リプレイ	18	赤チェリー
17	スイカ	17	赤チェリー	17	ベル
16	ベル	16	スイカ	16	スイカ
15	リプレイ	15	赤チェリー	15	リプレイ
14	スイカ	14	ベル	14	赤チェリー
13	黒チェリー	13	リプレイ	13	ベル
12	ベル	12	赤チェリー	12	スイカ
11	リプレイ	11	スイカ	11	リプレイ
10	スイカ	10	ベル	10	赤7
9	ベル	9	リプレイ	9	ベル
8	リプレイ	8	赤チェリー	8	ベル
7	スイカ	7	スイカ	7	スイカ
6	黒チェリー	6	ベル	6	リプレイ
5	ベル	5	リプレイ	5	赤チェリー
4	リプレイ	4	赤チェリー	4	ベル
3	スイカ	3	スイカ	3	スイカ
2	ベル	2	ベル	2	リプレイ
1	リプレイ	1	リプレイ	1	赤チェリー
0	スイカ	0	赤チェリー	0	ベル

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	リプレイ	00000010
3	ベル	00000011
4	スイカ	00000100
5	赤チェリー	00000101
6	黒チェリー	00000110

【 図 8 】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役		払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ	内容	投入枚数:3
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	リプレイ	0
赤チェリー	ANY	ANY	00000010	赤チェリー	2
黒チェリー	ANY	ANY	00000100	黒チェリー	2
ベル	ベル	ベル	00001000	ベル	15
ANY	ベル	赤7	00010000	特殊役	3
スイカ	スイカ	スイカ	00100000	MB1	0
スイカ	スイカ	ベル	01000000	MB2	0
スイカ	スイカ	リプレイ	10000000	MB3	0

※「ANY」は、如何なる種別の図柄をも含むことを示す。

【 図 9 】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	MB1 作動時	MB2 作動時	MB3 作動時	CB 作動時
遊技状態フラグ	MB1 遊技状態	MB2 遊技状態	MB3 遊技状態	CB 遊技状態
ボーナス終了 枚数カウンタ	253	16	16	—
遊技可能 回数カウンタ	—	—	—	1
入賞可能 回数カウンタ	—	—	—	1

【図 10】

内部抽籤テーブル決定テーブル		
遊技状態	内部抽籤テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	一般遊技状態用内部抽籤テーブル	13
RT1遊技状態	RT1遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT2遊技状態	RT2遊技状態用内部抽籤テーブル	
RT3遊技状態	RT3遊技状態用内部抽籤テーブル	

【図 11】

(1)一般遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

当籤番号	抽籤値		データポインタ	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	8681	8600	1	0
2	81	108	1	1
3	109	136	1	2
4	109	136	1	3
5	655	655	2	0
6	655	655	3	0
7	8192	8192	4	0
8	81	81	4	1
9	109	109	4	2
10	109	109	4	3
11	128	128	5	0
12	28	28	6	0
13	29	29	6	1

(2)RT1(MB1フラグ間RT)遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)
ハズレ係数128(ハズレ確率:1/512)

当籤番号	抽籤値		データポインタ	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	55123	55042	1	0

※当籤番号2～13の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

(3)RT2(MB2フラグ間RT)遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)
ハズレ係数256(ハズレ確率:1/256)

当籤番号	抽籤値		データポインタ	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	54995	54914	1	0

※当籤番号2～13の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

(4)RT3(MB3フラグ間RT)遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)
ハズレ係数512(ハズレ確率:1/128)

当籤番号	抽籤値		データポインタ	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	54739	54658	1	0

※当籤番号2～13の抽籤値は、一般遊技状態と同一のため省略

【図 12】

(1)小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

小役・リプレイ用 データポインタ	当たり要求フラグ	
	データ	内容
0	00000000	ハズレ
1	00000001	リプレイ
2	00000010	赤チェリー
3	00000100	黒チェリー
4	00001000	ベル
5	00010000	特殊役
6	00011000	ベル+特殊役

(2)ボーナス用内部当籤役決定テーブル

ボーナス用 データポインタ	当たり要求フラグ	
	データ	内容
0	00000000	ハズレ
1	00100000	MB1
2	01000000	MB2
3	10000000	MB3

【図 13】

停止テーブル選択テーブル

小役・リプレイ用 データポインタ	ボーナス用データポインタ			
	0	1(MB1)	2(MB2)	3(MB3)
0(ハズレ)	省略			
1(リプレイ)				
2(赤チェリー)				
3(黒チェリー)				
4(ベル)	0			
5(特殊役)	1	2		
6(ベル+特殊役)	3		0	

【図 14】

停止テーブル0(内部当籤役:ベル/ベル+各MB)

図柄位置	停止データ							
20	0	0	0	0	0	0	1	0
19	1	0	0	0	0	0	0	0
18	0	0	0	1	0	0	0	0
17	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	1	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	1	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0	0	1	0
11	1	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	1	0	0	0	0
8	1	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	1	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	1	0	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	1	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0
	左 リ ール 用	未 使 用		中 リ ール 用	未 使 用		右 リ ール 用	未 使 用

【図 15】

停止テーブル1(内部当籤役:特殊役)								
図柄位置	停止データ							
20	0	0	0	0	0	0	0	0
19	1	0	0	1	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	0	0	0	1	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	1	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	1	0
12	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	0	0	0	0	0	1	0
10	0	0	0	1	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0
8	1	0	0	0	0	0	1	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	1	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0	1	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	1	0	0	0	0
1	1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	0
	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用

【図 16】

停止テーブル2(内部当籤役:特殊役+各MB)								
図柄位置	停止データ							
20	0	0	0	0	0	0	0	0
19	1	0	0	1	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	0	0	0	1	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	1	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	1	0
12	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	1	0	0	1	0
9	0	0	0	0	0	0	1	0
8	1	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	1	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0	1	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	1	0	0	0	0
1	1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	0
	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用

【図 17】

停止テーブル3(内部当籤役:ベル+特殊役/ベル+特殊役+MB1)								
図柄位置	停止データ							
20	0	0	0	0	0	0	1	0
19	0	0	0	0	0	0	0	0
18	1	0	0	1	0	0	0	0
17	1	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	1	0
15	1	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	1	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0	0	1	0
11	1	0	0	0	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	1	0	0	0	0
8	1	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	1	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	1	0	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0	0	0
3	1	0	0	0	0	0	1	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0
	左リール用	未使用		中リール用	未使用		右リール用	未使用

【図 18】

(1)優先順序テーブル

停止データ用 滑り駒数	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	1	2	3	4
1	1	2	3	4	0
2	2	3	4	0	1
3	3	4	0	1	2
4	4	0	1	2	3

(2)優先順位テーブル

優先順位	引込データ	内容
1	00000001	リプレイ
2	00011110	小役
3	11100000	ボーナス

【図 19】

(1) 内部当籤役格納領域

データ		内容
ビット7	0~1	MB3
ビット6	0~1	MB2
ビット5	0~1	MB1
ビット4	0~1	特殊役
ビット3	0~1	ベル
ビット2	0~1	黒チェリー
ビット1	0~1	赤チェリー
ビット0	0~1	リプレイ

※表示役格納領域も同様の構成となっている。

(2) 持越役格納領域

データ		内容
ビット7	0~1	MB3
ビット6	0~1	MB2
ビット5	0~1	MB1
ビット4	0	未使用
ビット3	0	未使用
ビット2	0	未使用
ビット1	0	未使用
ビット0	0	未使用

(3) 遊技状態フラグ格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0~1	MB3遊技状態
ビット5	0~1	MB2遊技状態
ビット4	0~1	MB1遊技状態
ビット3	0~1	CB遊技状態
ビット2	0~1	RT3遊技状態
ビット1	0~1	RT2遊技状態
ビット0	0~1	RT1遊技状態

【図 20】

(1) 図柄格納領域

データ		内容	
00000100	スイカ	左リール中段	センターライン
00000100	スイカ	中リール中段	
00000100	スイカ	右リール中段	
00000010	リプレイ	左リール上段	トップライン
00000101	赤チェリー	中リール上段	
00000011	ベル	右リール上段	
00000011	ベル	左リール下段	ボトムライン
00000011	ベル	中リール下段	
00000010	リプレイ	右リール下段	
00000011	ベル	左リール中段	クロスアップライン
00000100	スイカ	中リール中段	
00000011	ベル	右リール上段	
00000010	リプレイ	左リール上段	クロスダウンライン
00000100	スイカ	中リール中段	
00000011	ベル	左リール下段	

※図柄位置が「3」の場合の格納例

(2) 表示役予想格納領域

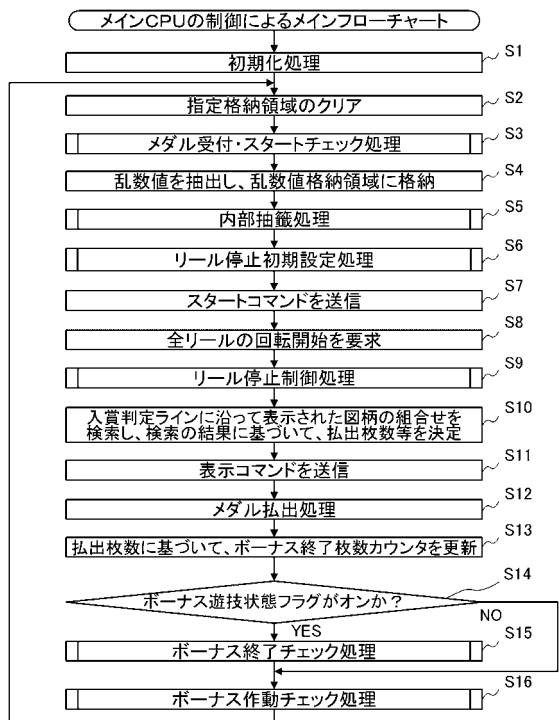
格納領域種別	図柄位置データ	優先引込順位データ	
		データ	内容
左リール用 表示役予想格納領域	20	0	未使用
		0	未使用
		0	未使用
		0	未使用
		0~1	リプレイ
		0~1	小役
		0~1	ボーナス
		0~1	停止可能
中リール用 表示役予想格納領域	0	：	：
		上記と同様	
右リール用 表示役予想格納領域		上記と同様	

【図 21】

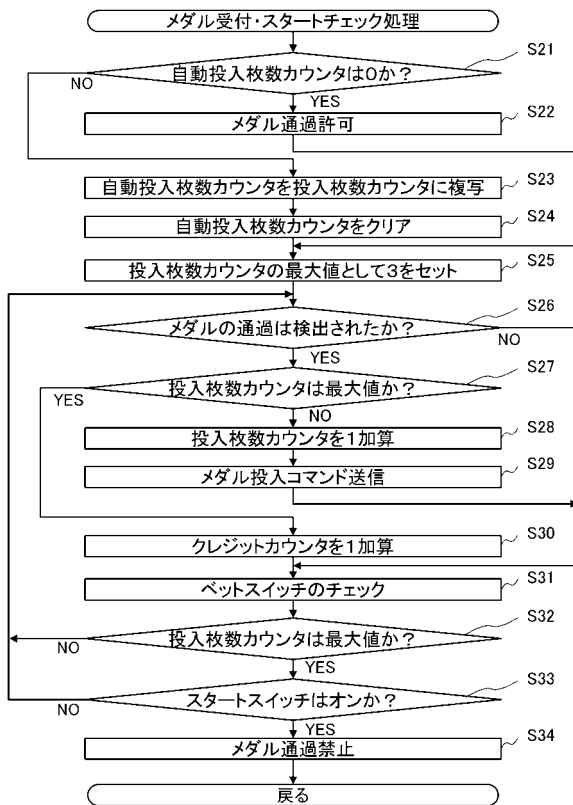
AT抽籤テーブル(乱数範囲:0~32767)

ナビポイント	抽籤値		
	MB1	MB2	MB3
1	8832	8448	6272
3	8192	8192	6272
5	8192	8192	6272
10	4096	4096	6272
20	2048	2048	4096
30	1024	1024	2048
40	256	512	1024
50	128	256	512

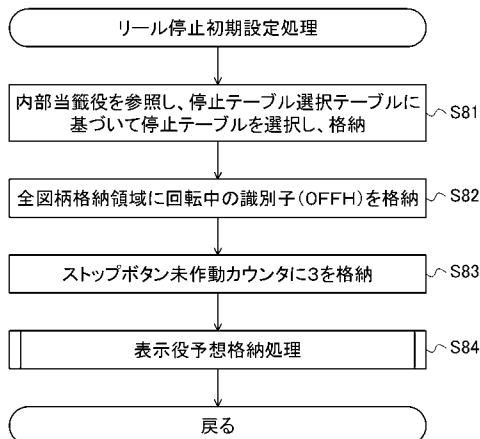
【図 22】



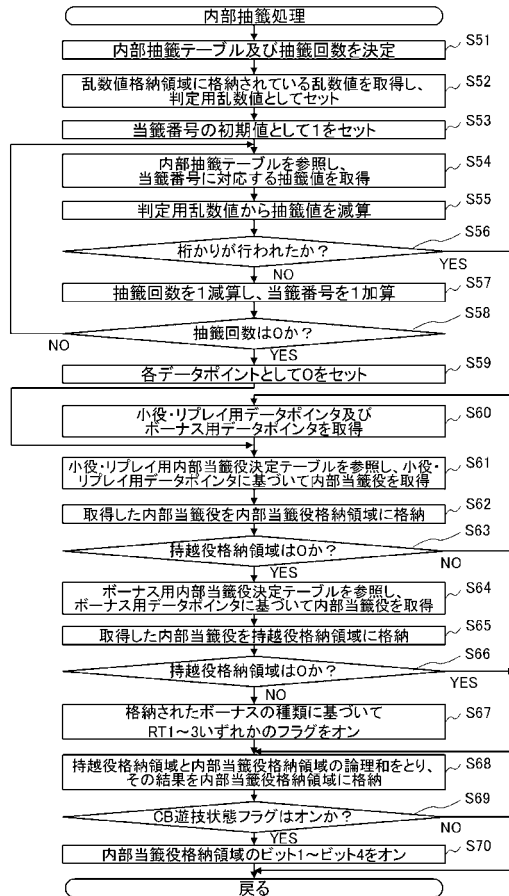
【図 2 3】



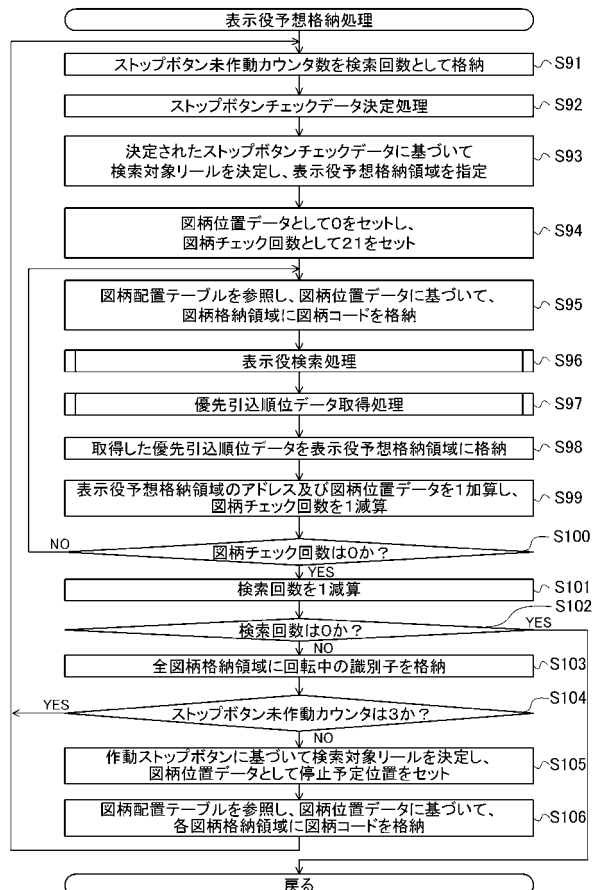
【図 2 5】



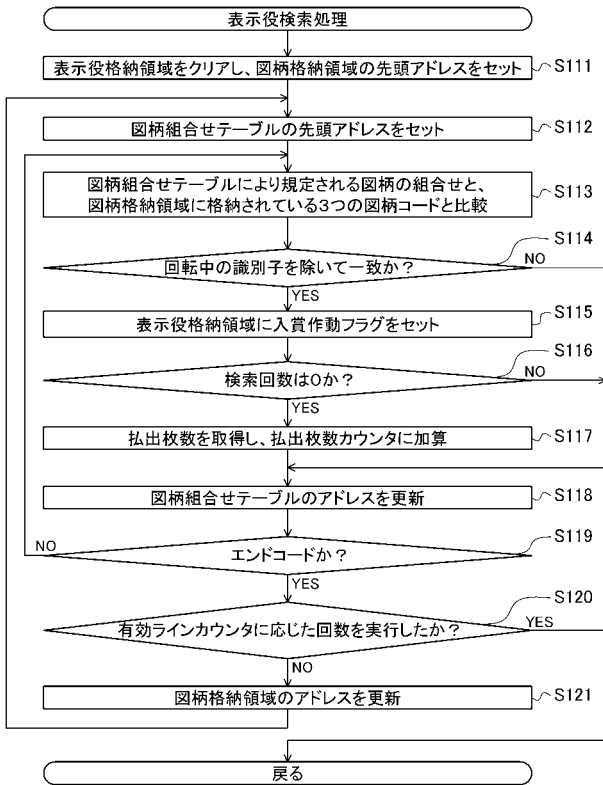
【図 2 4】



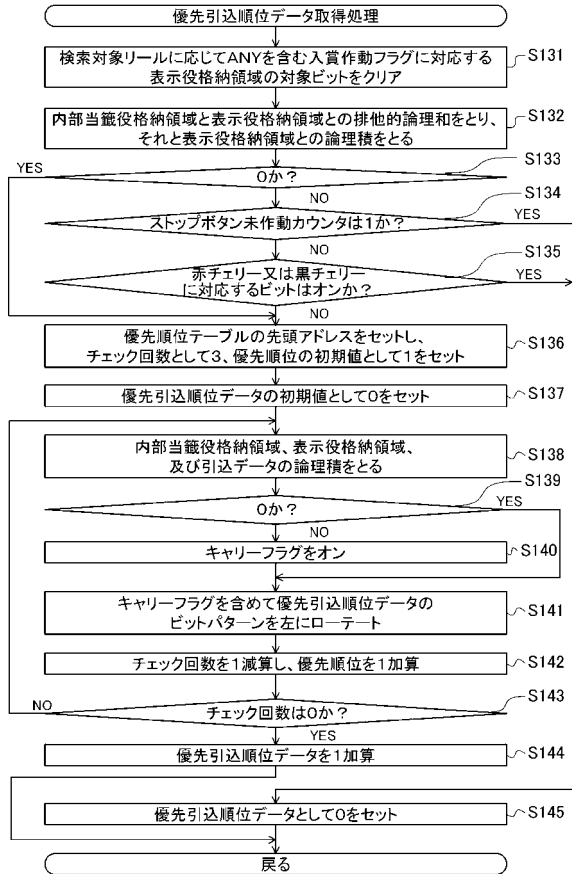
【図 2 6】



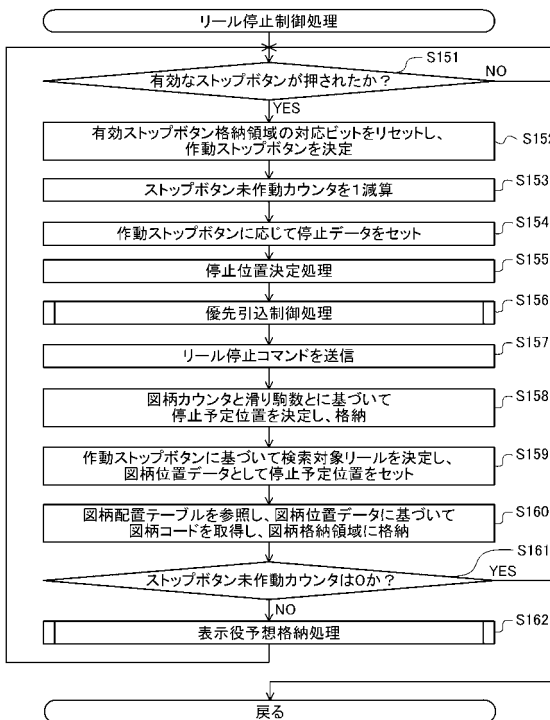
【図 27】



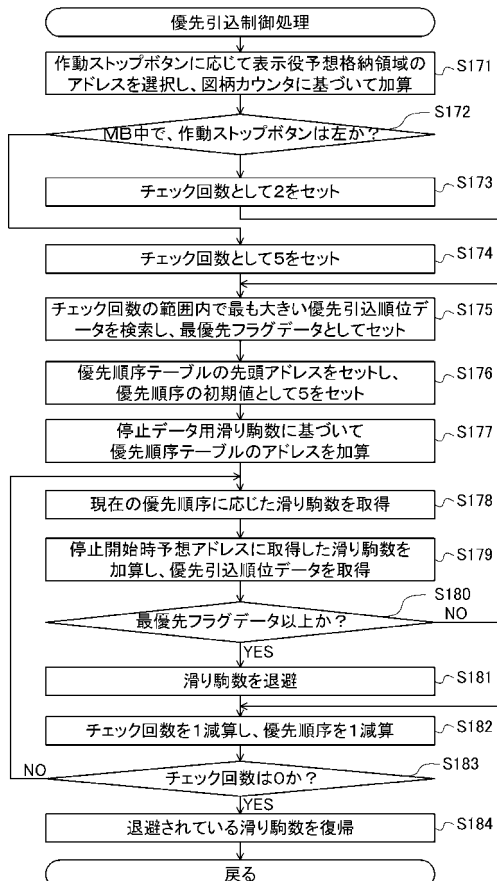
【図 28】



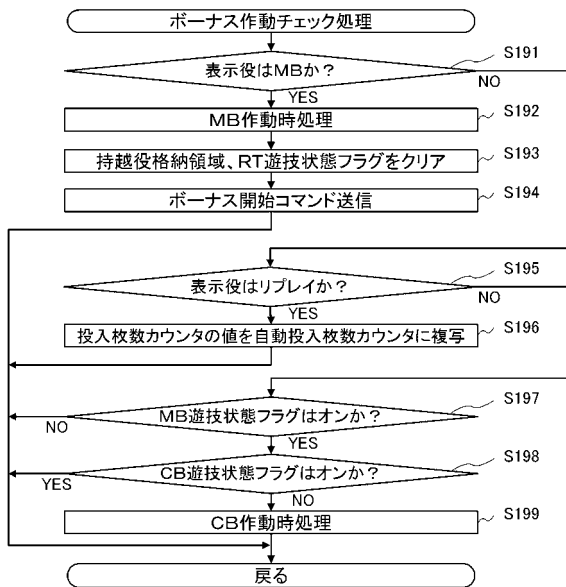
【図 29】



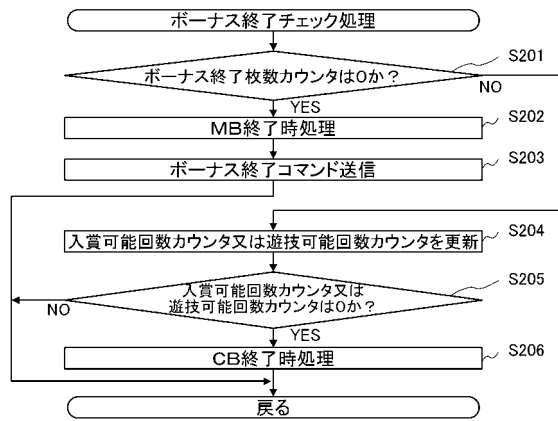
【図 30】



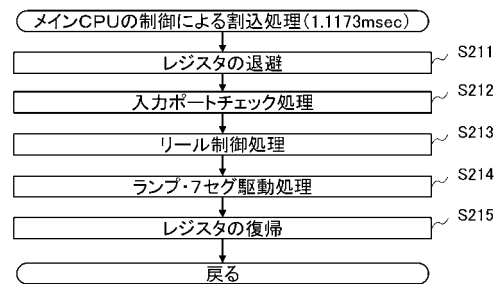
【図 3 1】



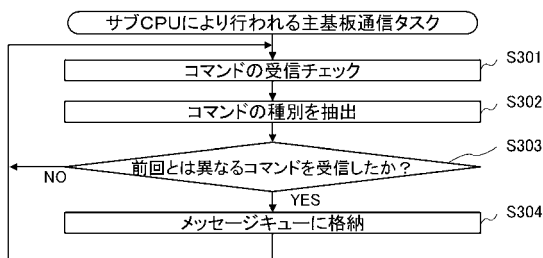
【図 3 2】



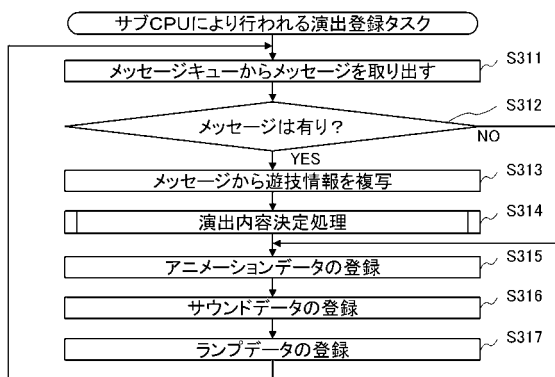
【図 3 3】



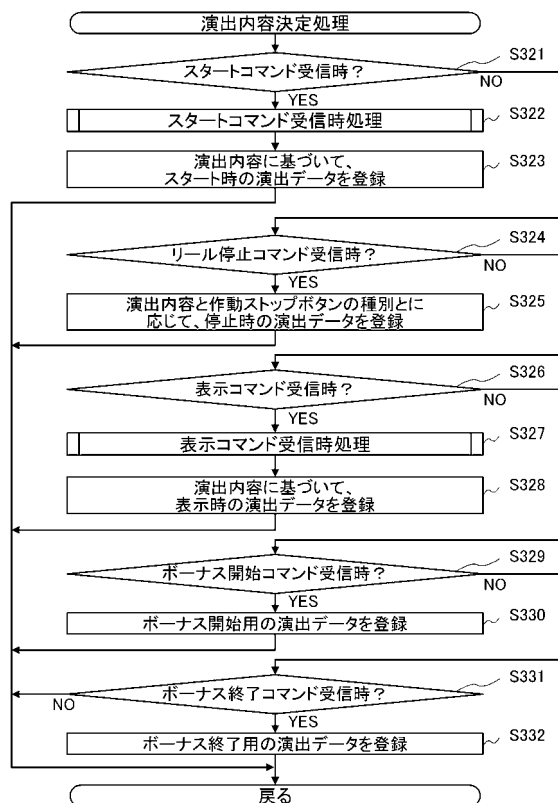
【図 3 4】



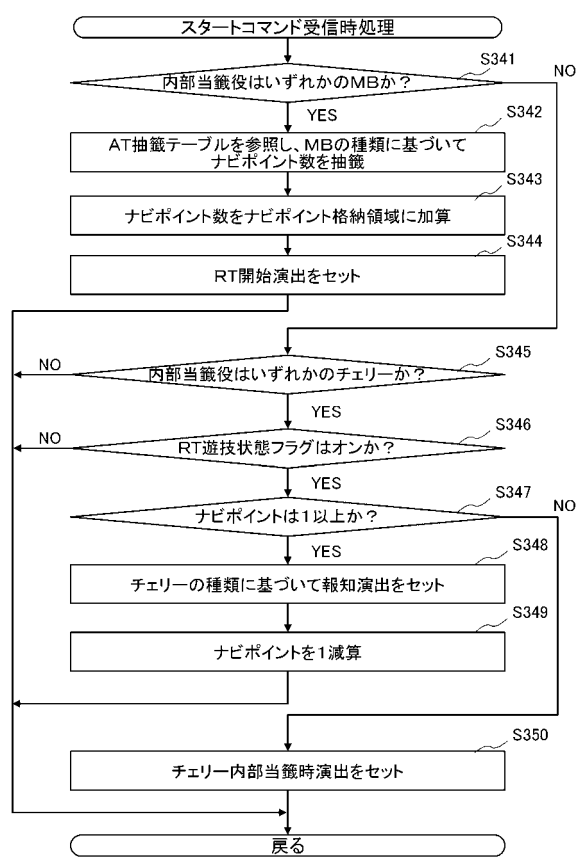
【図 3 5】



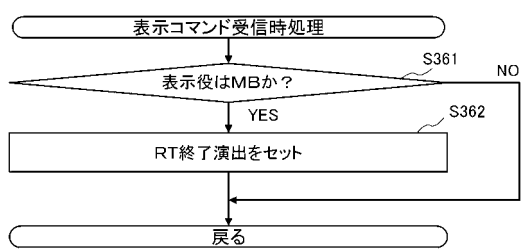
【図 3 6】



【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



【 図 3 9 】

RT1～RT3 (MB1～MB3フラグ間RT) 遊技状態用内部抽籤テーブル
(投入枚数:3)

当籤番号	抽籤値		データポインタ	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	55251	55170	1	0
2	81	108	1	1
3	109	136	1	2
4	109	136	1	3
5	655	655	2	0
6	655	655	3	0
7	8192	8192	4	0
8	81	81	4	1
9	109	109	4	2
10	109	109	4	3
11	128	128	5	0
12	28	28	6	0
13	29	29	6	1
計	65536	65536	-	-

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB10 AB16 AB25 AC14 AC23 BA02 BA22 BA35
BB02 BB22 BB34 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02
CA23 CA24 CA25 CA27 CB04 CB23 CB32 CB35 CC01 CC13
CC24 CD01 CD12 CD23 CD31 CD46 CD48 CD49 DA02 DA13
DA52 DA54