

(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2011-234927

(P2011-234927A)

(43) 公開日 平成23年11月24日(2011.11.24)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2010-109367 (P2010-109367)
 (22) 出願日 平成22年5月11日 (2010.5.11)

(71) 出願人 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
 フロントビルA棟
 (74) 代理人 100135862
 弁理士 金木 章郎
 (72) 発明者 杉本 道郎
 東京都江東区有明3丁目7番26号

最終頁に続く

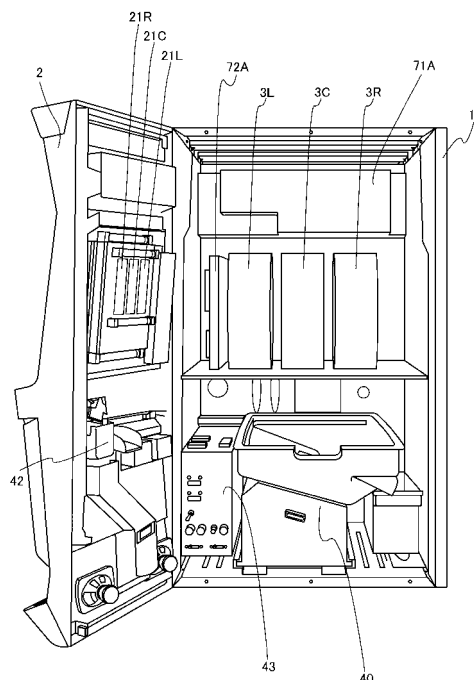
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技性の幅を広げ遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】パチスロのメインCPU31は、RB遊技状態において、特殊役4～6と、特殊役4～6よりもメダルの払出枚数が多い特殊スイカ1～3を内部当籤役として同時に決定する。サブCPUは、内部抽籤テーブルをRB遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えられたことを条件に、特殊役4～6が表示役として成立する停止操作順序を報知し、内部抽籤テーブルがRB遊技状態用内部抽籤テーブルに切り換えられてから所定の単位遊技の回数が計数されたことを条件に、特殊スイカ1～3が表示役として成立する停止操作順序を報知する。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段と、

予め定めた複数の役から内部当籤役を決定するための内部当籤役決定情報であって、第 1 内部当籤役決定情報、及び前記第 1 内部当籤役決定情報よりもリプレイが内部当籤役として決定される確率が高い第 2 内部当籤役決定情報を含む複数の内部当籤役決定情報が格納される内部当籤役決定情報格納手段と、

前記内部当籤役決定情報を切り換える切換手段と、

単位遊技の始動条件を満たしたことに応じて、前記切換手段によって切り換えられた内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役を決定する内部抽籤手段と、

複数の前記図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける停止操作手段と、

遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対応する前記図柄表示手段で変動表示する図柄の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、

前記切換手段により切り換えられた内部当籤役決定情報と前記停止指令信号とに応じて、対応する前記図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、

前記図柄表示手段により停止表示される図柄組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞と判定された場合に、前記複数の図柄表示手段により停止表示される図柄の組合せに応じて、予め定められた量の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

前記複数の図柄表示手段により B B に対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、遊技者にとって有利な状態の作動を行う有利状態作動手段と、

前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているときに、前記遊技価値付与手段により所定の遊技価値が付与されたことを条件に、前記有利な状態の作動を終了する有利状態終了手段と、

前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているときに、前記複数の図柄表示手段により R B に対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、前記有利な状態よりも有利な特別な状態の作動を行う特別状態作動手段と、

前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち第 1 の役又は前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が前記第 1 の役よりも多い第 2 の役のうち何れかの役が内部当籤役として決定された場合に、前記第 1 の役及び前記第 2 の役の入賞を許可する前記停止操作手段の停止操作順序を決定する停止操作順序決定手段と、

前記単位遊技の開始が成立した回数を計数する遊技回数計数手段と、

前記内部抽籤手段により前記第 1 の役又は前記第 2 の役が内部当籤役として決定された場合に、決定された前記第 1 の役又は前記第 2 の役を報知する報知手段と、

前記報知手段により前記第 1 の役を報知する第 1 報知状態と、前記報知手段により前記第 2 の役を報知する第 2 報知状態と、を含む複数の報知状態を切り換える報知状態切換手段と、

を備え、

前記内部抽籤手段は、前記第 1 の役と、前記第 2 の役と、を同時に内部当籤役として決定し、

前記切換手段は、

前記複数の図柄表示手段により B B に対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、前記内部当籤役決定情報を前記第 1 内部当籤役決定情報に切り換え、

前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているときに、前記内部抽籤手段により前記 R B が内部当籤役として決定した場合には、前記内部当籤役決定情報を前記第 2 内部当籤役決定情報に切り換え、

前記報知状態切換手段は、

10

20

30

40

50

前記切換手段により前記内部当籤役決定情報を前記第 2 内部当籤役決定情報に切り換えられたことを条件に、前記報知状態を前記第 1 報知状態に切り換え、

前記切換手段により前記内部当籤役決定情報を前記第 2 内部当籤役決定情報に切り換えられてから前記遊技回数計数手段により所定の単位遊技の回数が計数されたことを条件に、前記報知状態を前記第 1 報知状態から前記第 2 報知状態に切り換えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段と、

予め定めた複数の役から内部当籤役を決定するための複数の内部当籤役決定情報が格納される内部当籤役決定情報格納手段と、

単位遊技の始動条件を満たしたことに応じて、前記内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役を決定する内部抽籤手段と、

複数の前記図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける停止操作手段と、

遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対応する前記図柄表示手段で変動表示する図柄の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、

前記内部当籤役決定情報と前記停止指令信号とに応じて、対応する前記図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、

前記図柄表示手段により停止表示される図柄組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞と判定された場合に、前記複数の図柄表示手段により停止表示される図柄の組合せに応じて、予め定められた量の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

前記複数の図柄表示手段により B B に対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち第 3 の役及び前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が前記第 3 の役よりも少ない第 4 の役を含む役が内部当籤役として決定される遊技者にとって有利な状態の作動を行う有利状態作動手段と、

前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているとき、前記複数の図柄表示手段により R B に対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち前記第 3 の役及び前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が前記第 4 の役よりも多い第 5 の役を含む役が内部当籤役として決定される前記有利な状態よりも有利な特別な状態の作動を行う特別状態作動手段と、

前記特別状態作動手段により特別な状態の作動が行われているときに、前記入賞判定手段により所定回数の入賞が判定されることを条件に前記特別な状態の作動を終了する特別状態終了手段と、

前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役のうち何れかの役が内部当籤役として決定された場合に、前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役の入賞を許可する前記停止操作手段の停止操作順序を決定する停止操作順序決定手段と、

遊技に関する報知を行う報知手段と、
を備え、

前記停止制御手段は、前記内部抽籤手段により前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役の何れかが内部当籤役として決定された場合に、前記停止操作順序決定手段の決定結果及び実際に前記停止操作手段により停止操作された停止操作順序に基づいて、前記複数の図柄表示手段により前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役に対応する図柄組合せを停止表示するか否かを制御し、

前記報知手段は、前記特別状態作動手段により特別な状態の作動が行われているときに、前記停止操作順序決定手段による決定に関する情報を報知するか否かを決定し、該決定結果に基づいて前記停止操作順序決定手段による決定に関する情報を報知することを特徴

10

20

30

40

50

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。

10

【0003】

20

このような遊技機では、ボーナスの作動にかかるＢＢの入賞を契機にボーナス遊技時における払い出し可能枚数が決定され、セットされる（例えば、特許文献１参照）。この遊技機によれば、遊技者は、セットされた払い出し可能枚数に達するまでボーナス遊技を行うことができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献１】特開２００７－２０９５４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0005】

しかし、このような遊技機では、ボーナスの作動にかかるＢＢの入賞後は、決定された払い出し可能枚数のメダルが払い出されるまで遊技を行うのみである。したがって、ボーナス作動中は、遊技者は予め決定されている払い出し可能枚数を消化するだけであるため、これ以上遊技者の期待感を向上させることはできなかった。

【0006】

本発明の目的は、遊技性の幅を広げ遊技者の遊技に対する期待感を向上させることのでき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】

【0007】

40

本発明では、以下のようなものを提供する。

【0008】

（１） 複数種類の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段（例えば、後述の図柄表示領域２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ等）と、予め定めた複数の役から内部当籤役を決定するための内部当籤役決定情報（例えば、後述の内部抽籤テーブル等）であって、第１内部当籤役決定情報（例えば、後述の一般遊技状態用内部抽籤テーブル、後述のＢＢ中一般遊技状態用内部抽籤テーブル等）、及び前記第１内部当籤役決定情報よりもリプレイが内部当籤役として決定される確率が高い第２内部当籤役決定情報（例えば、後述のＲＴ遊技状態用内部抽籤テーブル、後述のＢＢ中ＲＴ遊技状態用内部抽籤テーブル）を含む複数の内部当籤役決定情報が格納される内部当籤役決定情報格納手段（例えば

50

、後述のメインROM 32、後述のメインCPU 31等)と、前記内部当籤役決定情報を切り換える切換手段(例えば、後述のメインCPU 31等)と、単位遊技(例えば、後述の1回の遊技)の始動条件を満たしたことに応じて、前記切換手段によって切り換えられた内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役を決定する内部抽籤手段(例えば、後述のメインCPU 31等)と、複数の前記図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける停止操作手段(例えば、後述のストップボタン7L, 7C, 7R等)と、遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対応する前記図柄表示手段で変動表示する図柄の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段(例えば、後述のストップスイッチ7S等)と、前記切換手段により切り換えられた内部当籤役決定情報と前記停止指令信号とに応じて、対応する前記図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段(例えば、後述の図25のS8の処理を行う手段、後述のメインCPU 31等)と、前記図柄表示手段により停止表示される図柄組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う入賞判定手段(例えば、後述の図25のS9の処理を行う手段、後述のメインCPU 31等)と、前記入賞判定手段により入賞と判定された場合に、前記複数の図柄表示手段により停止表示される図柄の組合せに応じて、予め定められた量の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段(例えば、後述の図25のS11の処理を行う手段、後述のメインCPU 31等)と、前記複数の図柄表示手段によりBBに対応する図柄組合せ(例えば、後述の「赤7 - 赤7 - 赤7」)が停止表示されることを条件に、遊技者にとって有利な状態の作動を行う有利状態作動手段(例えば、後述の図30のS122の処理を行う手段、後述のメインCPU 31等)と、前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているときに、前記遊技価値付与手段により所定の遊技価値(例えば、346枚のメダル)が付与されたことを条件に、前記有利な状態の作動を終了する有利状態終了手段(例えば、後述の図31のS142の処理を行う手段、後述のメインCPU 31等)と、前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているとき、前記複数の図柄表示手段によりRBに対応する図柄組合せ(例えば、後述の「赤7 - スイカ - スイカ」)が停止表示されることを条件に、前記有利な状態よりも有利な特別な状態の作動を行う特別状態作動手段(例えば、後述の図30のS124の処理を行う手段、後述のメインCPU 31等)と、前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち第1の役(例えば、特殊役4~6)又は前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が前記第1の役よりも多い第2の役(例えば、特殊スイカ1~3)のうち何れかの役が内部当籤役として決定された場合に、前記第1の役及び前記第2の役の入賞を許可する前記停止操作手段の停止操作順序を決定する停止操作順序決定手段(例えば、後述の図25のS8の処理を行う手段、後述のメインCPU 31等)と、前記単位遊技の開始が成立した回数を計数する遊技回数計数手段(例えば、後述の図36のS341の処理、後述のサブCPU 81等)と、前記内部抽籤手段により前記第1の役又は前記第2の役が内部当籤役として決定された場合に、決定された前記第1の役又は前記第2の役を報知する報知手段(例えば、後述の液晶表示装置5、後述のサブCPU 81等)と、前記報知手段により前記第1の役を報知する第1報知状態と、前記報知手段により前記第2の役を報知する第2報知状態と、を含む複数の報知状態を切り換える報知状態切換手段(例えば、後述の図36のS342の処理、後述のサブCPU 81等)と、を備え、前記内部抽籤手段は、前記第1の役と、前記第2の役と、を同時に内部当籤役として決定し、前記切換手段は、前記複数の図柄表示手段によりBBに対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、前記内部当籤役決定情報を前記第1内部当籤役決定情報に切り換え、前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているとき、前記内部抽籤手段により前記RBが内部当籤役として決定した場合には、前記内部当籤役決定情報を前記第2内部当籤役決定情報に切り換え、前記報知状態切換手段は、前記切換手段により前記内部当籤役決定情報を前記第2内部当籤役決定情報に切り換えられたことを条件に、前記報知状態を前記第1報知状態に切り換え、前記切換手段により前記内部当籤役決定情報を前記第2内部当籤役決定情報に切り換えられてから前記遊技回数計数手段により所定の単位遊技の回数が計数されたことを条件に、前記報知状態を前記第1報知状態から前記第

10

20

30

40

50

2 報知状態に切り換えることを特徴とする遊技機。

【0009】

(1) 記載の遊技機によれば、特別状態作動手段は、有利な状態の作動が行われているとき、複数の図柄表示手段によりRBに対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、特別な状態の作動を行う。停止操作順序決定手段は、第1の役又は遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が第1の役よりも多い第2の役のうち何れかの役が内部当籤役として決定された場合に、第1の役及び第2の役の入賞を許可する停止操作手段の停止操作順序を決定する。このため、遊技者は、RBに対応する図柄組合せが停止表示することにより、特別な状態の作動による遊技を行うことができる。

【0010】

10

また、切換手段は、遊離状態作動手段により有利な状態の作動が行われているとき、内部抽籤手段によりRBが内部当籤役として決定した場合には、内部当籤役決定情報を第2内部当籤役決定情報に切り換える。このため、有利な状態の作動中にRBが内部当籤役として決定した場合には、遊技者はRBに対応する図柄組合せを停止表示させないように停止操作を行うことにより、リプレイが内部当籤役として決定される確率が高い第2内部当籤役決定情報に基づいて遊技を行うことができる。すなわち、有利な状態の作動が終了する間際においては、遊技者はRBに対応する図柄組合せを停止表示して有利な状態の作動中において残り少ない遊技価値を得るよりも、有利な状態の作動の終了後において、継続して第2内部当籤役決定情報による遊技を行う方が利益を得ることができる。

【0011】

20

このため、有利な状態の作動の終了後においても有利な内部当籤役決定情報により遊技を行うためには、遊技者の技術介入性を必要とするため、遊技者の遊技性の幅を広げることができる。これにより、有利な状態の作動の終了後においても、遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができる。

【0012】

さらに、内部抽籤手段は、第1の役と、第2の役と、を同時に内部当籤役として決定する。そして、報知状態切換手段は、当籤役決定情報を第2内部当籤役決定情報に切り換えられたことを条件に、報知状態を第1報知状態に切り換える。そして、報知状態切換手段は、内部当籤役決定情報を前記第2内部当籤役決定情報に切り換えられてから所定の単位遊技の回数が計数されたことを条件に、報知状態を第1報知状態から第2報知状態に切り換える。

30

【0013】

このため、有利な状態の作動の後においても、報知手段に従い停止操作を行うことにより、遊技価値を得ることができる。さらに、所定の単位遊技の回数が計数されたことを条件に、第1の役よりもさらに多くの遊技価値を得ることができる第2の役の報知が行われる。これにより、報知手段による報知に従うだけで遊技者はさらに多くの遊技価値を得ることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0014】

(2) 複数種類の図柄を変動表示及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段(例えば、後述の図柄表示領域21L, 21C, 21R等)と、予め定めた複数の役から内部当籤役を決定するための複数の内部当籤役決定情報(例えば、後述の内部抽籤テーブル等)が格納される内部当籤役決定情報格納手段(例えば、後述のメインROM32、後述のメインCPU31等)と、単位遊技(例えば、後述の1回の遊技)の始動条件を満たしたことに応じて、前記内部当籤役決定情報に基づいて内部当籤役を決定する内部抽籤手段(例えば、後述のメインCPU31等)と、複数の前記図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者の停止操作を受け付ける停止操作手段(例えば、後述のストップボタン7L, 7C, 7R等)と、遊技者により前記停止操作手段が操作されることに応じて、操作された前記停止操作手段に対応する前記図柄表示手段で変動表示する図柄の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段(例えば、後述のストップスイッチ7S等)と、前記内部当籤役決定情報と前記停止指令信号とに依りて、対応する前記図柄表示手

40

50

段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、後述の図 2 5 の S 8 の処理を行う手段、後述のメイン C P U 3 1 等）と、前記図柄表示手段により停止表示される図柄組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う入賞判定手段（例えば、後述の図 2 5 の S 9 の処理を行う手段、後述のメイン C P U 3 1 等）と、前記入賞判定手段により入賞と判定された場合に、前記複数の図柄表示手段により停止表示される図柄の組合せに応じて、予め定められた量の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（例えば、後述の図 2 4 の S 1 1 の処理を行う手段、後述のメイン C P U 3 1 等）と、前記複数の図柄表示手段により B B に対応する図柄組合せ（例えば、後述の「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」）が停止表示されることを条件に、前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち第 3 の役（例えば、特殊役 4 ~ 6）及び前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が前記第 3 の役よりも少ない第 4 の役（例えば、スイカ）を含む役が内部当籤役として決定される遊技者にとって有利な状態の作動を行う有利状態作動手段（例えば、後述の図 3 0 の S 1 2 2 の処理を行う手段、後述のメイン C P U 3 1 等）と、前記有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているとき、前記複数の図柄表示手段により R B に対応する図柄組合せ（例えば、後述の「赤 7 - スイカ - スイカ」）が停止表示されることを条件に、前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち前記第 3 の役及び前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が前記第 4 の役よりも多い第 5 の役（例えば、特殊スイカ 2、特殊スイカ 3）を含む役が内部当籤役として決定される前記有利な状態よりも有利な特別な状態の作動を行う特別状態作動手段（例えば、後述の図 3 0 の S 1 2 4 の処理を行う手段、後述のメイン C P U 3 1 等）と、前記特別状態作動手段により特別な状態の作動が行われているときに、前記入賞判定手段により所定回数の入賞が判定されることを条件に前記特別な状態の作動を終了する特別状態終了手段（例えば、後述の図 3 1 の S 1 4 6 の処理を行う手段、後述のメイン C P U 3 1 等）と、前記内部抽籤手段により、前記複数の役のうち前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役のうち何れかの役が内部当籤役として決定された場合に、前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役の入賞を許可する前記停止操作手段の停止操作順序を決定する停止操作順序決定手段（例えば、後述の図 2 5 の S 8 の処理を行う手段、後述のメイン C P U 3 1 等）と、遊技に関する報知を行う報知手段（例えば、後述のスピーカ 9 L、9 R、後述のサブ C P U 8 1 等）と、を備え、前記停止制御手段は、前記内部抽籤手段により前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役の何れかが内部当籤役として決定された場合に、前記停止操作順序決定手段の決定結果及び実際に前記停止操作手段により停止操作された停止操作順序に基づいて、前記複数の図柄表示手段により前記第 3 の役、前記第 4 の役、又は前記第 5 の役に対応する図柄組合せを停止表示するか否かを制御し、前記報知手段は、前記特別状態作動手段により特別な状態の作動が行われているときに、前記停止操作順序決定手段による決定に関する情報を報知するか否かを決定し、該決定結果に基づいて前記停止操作順序決定手段による決定に関する情報を報知することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 5 】

（ 2 ）記載の遊技機によれば、有利状態作動手段は、複数の図柄表示手段により B B に対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、内部抽籤手段により、複数の役のうち第 3 の役及び遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が第 3 の役よりも少ない第 4 の役を含む役が内部当籤役として決定される遊技者にとって有利な状態の作動を行う。特別状態作動手段は、有利状態作動手段により有利な状態の作動が行われているとき、複数の図柄表示手段により R B に対応する図柄組合せが停止表示されることを条件に、内部抽籤手段により、複数の役のうち第 3 の役及び遊技価値付与手段により付与される遊技価値の量が第 4 の役よりも多い第 5 の役を含む役が内部当籤役として決定される有利な状態よりも有利な特別な状態の作動を行う。特別状態終了手段は、特別状態作動手段により特別な状態の作動が行われているときに、入賞判定手段により所定回数の入賞が判定されることを条件に特別な状態の作動を終了する。停止操作順序決定手段は、内部抽籤手段により、複数の役のうち第 3 の役、第 4 の役、又は第 5 の役のうち何れかの役が内部当籤役として決定された場合に、第 3 の役、第 4 の役、又は第 5 の役の入賞を許可する停止操作

手段の停止操作順序を決定する。そして、停止制御手段は、内部抽籤手段により第３の役、第４の役、又は第５の役の何れかが内部当籤役として決定された場合に、停止操作順序決定手段の決定結果及び実際に停止操作手段により停止操作された停止操作順序に基づいて、複数の図柄表示手段により第３の役、第４の役、又は第５の役に対応する図柄組合せを停止表示するか否かを制御する。

【００１６】

このため、特別な状態の作動は、所定回数の入賞が行われることにより終了する。したがって、遊技者は、特別な状態の作動が行われているときに、第３の役と第５の役のうち第５の役に対応する図柄組合せを停止表示することにより、より多くの遊技価値を得ることができる。すなわち、遊技者は自らの停止操作により、特別な状態の作動が行われている間に得ることができる遊技価値の増加させることができることから、遊技者自らが遊技性の幅を広げることにより遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができる。

10

【００１７】

前記報知手段は、前記特別状態作動手段により特別な状態の作動が行われているときに、前記停止操作順序決定手段による決定に関する情報を報知するか否かを決定し、該決定結果に基づいて前記停止操作順序決定手段による決定に関する情報を報知する。

【００１８】

このため、遊技者は、特別な状態の作動が行われる場合には、報知手段による報知に従い、第３の役と第５の役とのうち、遊技価値をより多く得ることができる第５の役に対応する図柄組合せを停止表示することにより、より多くの遊技価値を得ることができる。

20

【００１９】

さらに、第５の役は、有利な状態の作動が行われているときには内部当籤役として決定されず、特別の状態の作動が行われているときにのみ内部当籤役として決定される役である。そして第５の役は、有利な状態の作動が行われているときに内部当籤役として決定される第４の役よりもさらに多くの遊技価値を得ることができる役である。したがって、遊技者は報知手段による報知を確認して第５の役に対応する図柄組合せを停止表示するように停止操作を行うことにより、特別な状態の作動が行われている間に得ることができる遊技価値を増加させることができる。これにより、特別な状態の作動が行われているときの遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができる。

【発明の効果】

30

【００２０】

本発明によれば、遊技性の幅を広げ遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】パチスロの機能フローを示す図である。

【図２】パチスロの外部構造を示す図である。

【図３】パチスロの内部構造を示す図である。

【図４】主制御回路の構成を示す図である。

【図５】副制御回路の構成を示す図である。

40

【図６】図柄配置テーブルを示す図である。

【図７】図柄組合せテーブルを示す図である。

【図８】ボーナス作動時テーブルを示す図である。

【図９】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図である。

【図１０】一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１１】ＲＴ遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１２】ＢＢ中一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１３】ＢＢ中ＲＴ遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１４】ＲＢ遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１５】小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す図である。

50

- 【図 16】ボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す図である。
- 【図 17】内部当籤役格納領域の構成を説明するための図である。
- 【図 18】内部当籤役格納領域の構成を説明するための図である。
- 【図 19】持越役格納領域の構成を説明するための図である。
- 【図 20】作動中フラグ格納領域の構成を説明するための図である。
- 【図 21】A T 抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 22】演出番号抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 23】演出番号抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 24】演出番号抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 25】メイン C P U の制御によるメインフローチャートである。 10
- 【図 26】メダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】内部抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】図 27 に続くフローチャートである。
- 【図 29】リール停止制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 30】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】サブ C P U により行われる主基板通信タスクを示すフローチャートである。
- 【図 34】サブ C P U により行われる演出登録タスクを示すフローチャートである。
- 【図 35】サブ C P U により実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 36】サブ C P U により実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】サブ C P U により実行される各種遊技数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 38】サブ C P U により実行される演出番号抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図 39】サブ C P U により実行される A T 抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】サブ C P U により実行される表示コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】第 2 実施例の図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 42】第 2 実施例の内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図である。 30
- 【図 43】第 2 実施例の内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 44】第 2 実施例の内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 45】第 2 実施例の内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 46】第 2 実施例の内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 47】第 2 実施例の内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 48】第 2 実施例の内部当籤役決定テーブルを示す図である。
- 【図 49】第 2 実施例のサブ C P U により実行される各種遊技数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 50】第 2 実施例のサブ C P U により実行される表示コマンド受信時処理を示すフローチャートである。 40
- 【発明を実施するための形態】
- 【0022】
- [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。はじめに、図 1 を参照して、第 1 実施例の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。
- 【0023】
- 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 2 4 】

切換手段は、第 1 内部当籤役決定情報と、リプレイが内部当籤役として決定される確率が第 1 内部当籤役決定情報よりも高い第 2 内部当籤役決定情報とを含む複数の内部当籤役決定情報を切り換える。内部抽籤手段（後述のメイン CPU 31）は、切り換えられた内部当籤役決定情報に基づいて、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。尚、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 2 5 】

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 39、後述のステッピングモータ 49 L , 49 C , 49 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 2 6 】

有利状態作動手段は、B B に対応する図柄組合せが入賞判定ラインに沿って停止表示されたことを条件に、遊技者にとって有利な B B の作動を行う。特別状態作動手段は、B B の作動が行われているとき、R B に対応する図柄組合せが入賞判定ラインに沿って停止表示されたことを条件に、B B の作動よりも有利な R B の作動を行う。

【 0 0 2 7 】

切換手段は、B B に対応する図柄組合せが入賞判定ラインに沿って停止表示されることを条件に、内部当籤役決定情報を第 1 内部当籤役決定情報に切り換え B B の作動が行われているとき、R B が内部当籤役として決定した場合には、内部当籤役決定情報を第 2 内部当籤役決定情報に切り換える。

【 0 0 2 8 】

停止操作順序決定手段は、特殊役 4 ~ 6 と、特殊役 4 ~ 6 よりもメダルの払出枚数が多い特殊スイカ 1 ~ 3 の入賞を許可する停止操作順序を決定する。そして、内部抽籤手段は、特殊役 4 ~ 6 と特殊スイカ 1 ~ 3 とを同時に内部当籤役として決定する。そして、報知手段は、特殊役 4 ~ 6 と、特殊スイカ 1 ~ 3 とが停止表示することができる停止操作順序を報知する。

【 0 0 2 9 】

ここで、報知状態切換手段は、切換手段により内部当籤役決定情報を第 2 内部当籤役決定情報に切り換えられたことを条件に、特殊役 4 ~ 6 を報知する報知状態に切り換え、切換手段により内部当籤役決定情報を第 2 内部当籤役決定情報に切り換えられてから所定の単位遊技の回数が計数されたことを条件に、特殊スイカ 1 ~ 3 を報知する報知状態に切り換える。

【 0 0 3 0 】

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（190 msec）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 3 1 】

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 3 2 】

こうして、複数のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が全て停止されると、入賞判定手段（

10

20

30

40

50

後述のメイン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。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。

【0033】

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。

【0034】

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14により行う光の出力、スピーカ9L, 9R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。

【0035】

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CPU81)は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。

【0036】

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9L, 9R、後述のランプ14)は、リール3L, 3C, 3Rの回転が開始されるとき、各リール3L, 3C, 3Rの回転がそれぞれ停止されるとき、入賞の有無の判定が行われたとき等の各契機に連動させて演出の実行を進める。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。

【0037】

[パチスロの構造]

パチスロ1の機能フローについての説明は以上である。次に、図2及び図3を参照して、本実施の形態におけるパチスロ1の構造について説明する。

【0038】

<パチスロの外部構造>

図2は、本実施の形態におけるパチスロ1の外部構造を示す。

【0039】

(リールと表示窓)

パチスロ1は、リール3L, 3C, 3Rや回路基板等を収容するキャビネット1aと、キャビネット1a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1aの内部には、3つのリール3L, 3C, 3Rが横並びに設けられている。各リール3L, 3C, 3Rは、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄(例えば21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。

【0040】

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21L, 21C, 21Rを含む表示画面5aを備え、正面から見て3つのリール3L, 3C, 3R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21L, 21C, 21Rは、3つのリール3L, 3C, 3Rのそれぞれに対応して設けられており、その背後に設けられたリール3L, 3C, 3Rを透過することが可能な構成を備えている。

【0041】

つまり、図柄表示領域21L, 21C, 21R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3L, 3C, 3R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21L, 21C, 21R

10

20

30

40

50

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 2 】

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 3 】

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

【 0 0 4 4 】

（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 5 】

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 6 】

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 7 】

（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 4 8 】

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置 4 0（後述の図 3 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 4 9 】

< パチスロの内部構造 >

図 3 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 0 】

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 4 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 5 1 】

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。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 4 参照) が接続されている。

【 0 0 5 2 】

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 4 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。

10

【 0 0 5 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

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。尚、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 4 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。

20

【 0 0 5 5 】

[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 4 及び図 5 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 6 】

< 主制御回路 >

図 4 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。

30

【 0 0 5 7 】

(マイクロコンピュータ)

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 5 8 】

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 5 ~ 図 3 2 参照) 、内部抽籤テーブル (後述の図 1 0 ~ 図 1 4 参照) 等のデータテーブル (後述の図 6 ~ 図 1 6 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 7 ~ 図 2 0 参照) が設けられる。

40

【 0 0 5 9 】

(乱数発生器等)

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

50

つの値を抽出する。

【0060】

(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。

【0061】

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。

【0062】

(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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

<副制御回路>

図5は、本実施の形態におけるパチスロ1の副制御回路72の構成を示す。

【0068】

副制御回路72は、主制御回路71と電氣的に接続されており、主制御回路71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72は、基本的に、CPU(以下、サブCPU)81、ROM(以下、サブROM)82、RAM(以下、サブRAM)83、レンダリングプロセッサ84、描画用RAM85、ドライバ

10

20

30

40

50

８７、ＤＳＰ（デジタルシグナルプロセッサ）８８、オーディオＲＡＭ８９、Ａ／Ｄ変換器９０及びアンプ９１を含んで構成されている。

【００６９】

サブＣＰＵ８１は、主制御回路７１から送信されたコマンドに応じて、サブＲＯＭ８２に記憶されている制御プログラム（後述の図３３～図４０参照）に従い、映像、音、光の出力の制御を行う。サブＲＡＭ８３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７１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ＲＯＭ８２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。

【００７０】

プログラム記憶領域には、サブＣＰＵ８１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７１との通信を制御するための主基板通信タスク（後述の図３３参照）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（後述の図３４参照）、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１４による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ９Ｌ，９Ｒ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。

【００７１】

データ記憶領域は、各種データテーブル（後述の図２１～図２４参照）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。

【００７２】

また、副制御回路７２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９Ｌ，９Ｒ及びランプ１４が接続されている。

【００７３】

サブＣＰＵ８１、レンダリングプロセッサ８４、描画用ＲＡＭ８５（フレームバッファ８６を含む）及びドライバ８７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。

【００７４】

また、サブＣＰＵ８１、ＤＳＰ８８、オーディオＲＡＭ８９、Ａ／Ｄ変換器９０及びアンプ９１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９Ｌ，９Ｒにより出力する。また、サブＣＰＵ８１は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ１４の点灯及び消灯を行う。

【００７５】

[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６～図１６を参照して、メインＲＯＭ３２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。

【００７６】

[図柄配置テーブル]

図６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３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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定するデータ（以下、図柄コード）とを規定している。

【００７７】

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２１Ｌ，２１Ｃ，２１Ｒ内の中段に存在する図柄の位置を「０」として、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転方向に進む順に、各図柄の位置に対して「０」～「２０」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

10

20

30

40

50

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 7 8 】

[図柄組合せテーブル]

図 7 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、R T 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。

10

【 0 0 7 9 】

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。

【 0 0 8 0 】

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 の図柄「ベル」が入賞判定ラインに沿って表示されたとき、後述の表示役格納領域に「ベル (0 0 0 0 0 0 0 1) 」が格納され、ベルが入賞する。

【 0 0 8 1 】

20

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、表示役としてベル、スイカ、特殊スイカ 1、特殊スイカ 2、特殊スイカ 3、特殊役 4、特殊役 5、特殊役 6 が入賞したときメダルの払い出しが行われる。尚、これらメダルの払い出しが行われる役を、「払出役」という。

【 0 0 8 2 】

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（すなわち、メダルの投入なしにゲームを開始することが可能な状態とする）が行われる。表示役として B B が決定されたとき、ボーナスの作動が行われる。尚、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。特殊こぼし目 1 ~ 3 は、特殊スイカ 1 ~ 3、又は特殊役 4 ~ 6 をそれぞれ取りこぼした場合に表示される。また、表示役として特殊こぼし目 1 ~ 3 が決定された場合であっても、メダルの払い出しは行われない。

30

【 0 0 8 3 】

[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 4 】

実施例の遊技状態には、基本的に、一般遊技状態、R T 遊技状態、B B 遊技状態、及び R B 遊技状態がある。

40

【 0 0 8 5 】

一般遊技状態は、後述の持越役がない遊技状態であり、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

【 0 0 8 6 】

B B 遊技状態は、B B 中一般遊技状態、B B 中 R T 遊技状態及び R B 遊技状態により構成される遊技状態である。また、B B 遊技状態は、基本的に、「第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。R B 遊技状態は、基本的に、「第 1 種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【 0 0 8 7 】

50

B B 遊技状態 (B B 中一般遊技状態及び B B 遊技状態中における R B 遊技状態) 中において R B が内部当籤した場合は、 B B 遊技状態中の一又は複数のゲームにわたり R B 持越状態 (B B 中 R B 持越状態) を発生させ、 R B に対応する図柄組合せが表示された場合には、 R B 持越状態 (B B 中 R B 持越状態) から B B 遊技状態中における R B 遊技状態に遊技状態を移行させる。

【 0 0 8 8 】

B B 中一般遊技状態中において R B が内部当籤した場合には、 B B 中一般遊技状態から B B 遊技状態中における R T 遊技状態 (B B 中 R T 遊技状態) に移行する。現在の遊技状態が B B 中 R T 遊技状態に移行した場合であっても、 R B 持越状態は継続する。しかし、 B B 中 R T 遊技状態中に B B 遊技状態の終了条件が成立した場合には、 R B 持越状態 (B B 中 R B 持越状態) から一般遊技状態における R T 遊技状態に移行させるようにしている。すなわち、 B B 遊技状態の終了後も R T 遊技状態が継続して行われることとなる。

10

【 0 0 8 9 】

B B 遊技状態の発生条件は、 B B の成立である。獲得枚数 (例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」) が所定枚数 (例えば、 3 4 6 枚) 以上となることにより遊技状態の移行条件が成立 (充足) し、遊技状態が一般遊技状態又は R T 遊技状態へ移行する。このとき、 R T 作動中である場合には、 R T 遊技状態に移行し、 R T 非作動中である場合には、一般遊技状態に移行する。

【 0 0 9 0 】

R B 遊技状態は、所定回数 (例えば、 1 2 回) のゲームが終了すること、所定回数 (例えば、 2 回) の入賞成立が実現することという条件のうちの何れかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が B B 一般遊技状態へ移行する。

20

【 0 0 9 1 】

持越状態の発生条件は、 B B に内部当籤すること、又は B B 遊技状態中において R B に内部当籤することの何れかである。 B B 、又は R B が成立すること、 B B 遊技状態が終了すること、又は B B 遊技状態中において R B 遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が B B 遊技状態、 R B 遊技状態、又は一般遊技状態へ移行する。

【 0 0 9 2 】

B B 中一般遊技状態の発生条件は、 B B が成立すること、又は B B 遊技状態中において R B 遊技状態が終了することである。 B B 遊技状態が終了すること、又は B B 遊技状態中における R B 遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又は R B 遊技状態へ移行する。

30

【 0 0 9 3 】

B B 中 R T 遊技状態の発生条件は、 B B 中に R B が内部当籤役として決定することである。 R B が成立すること、又は特殊こぼし目 1 ~ 3 が成立すること、のうち何れかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が R B 遊技状態、又は一般遊技状態へ移行する。

【 0 0 9 4 】

B B 遊技状態中における R B 遊技状態の発生条件は、 B B 中一般遊技状態中に R B が成立することである。所定回数 (例えば、 1 2 回) のゲームが終了すること、所定回数 (例えば、 2 回) の成立が実現すること、又は B B 遊技状態が終了することという条件のうちの何れかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が B B 遊技状態中における一般遊技状態 (B B 中一般遊技状態) へ移行する。

40

【 0 0 9 5 】

作動中フラグは、作動している遊技状態 (現在の遊技状態) を識別するための情報である。本実施例の作動中フラグには、 R B 遊技状態が作動しているか否かを識別するための R B 作動中フラグと、 B B (第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置) が作動しているか否かを識別するための B B 作動中フラグと、 R T が作動しているか否かを識別するための R T 作動中フラグと、がある。以下では、 R B 作動中フラグ、及び B B 作動中フラグを「ボーナス作動中フラグ」と総称する。

50

【 0 0 9 6 】

B Bの作動は、規定枚数（本実施の形態では、346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。R Bの作動は、規定回数（本実施の形態では、12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、2回）に達する入賞があった場合、又は、B Bの作動が終了した場合の何れかによって終了する。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。

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

[内部抽籤テーブル決定テーブル]

図9を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応して、内部抽籤テーブルの種別の情報及び抽籤回数の情報を規定している。実施例では、遊技状態として、一般遊技状態、R T遊技状態、B B中一般遊技状態、B B中R T遊技状態、及びR B遊技状態が設けられている。以下では、B B、及びR Bを以下「ボーナス」と総称する。

【 0 0 9 9 】

遊技状態は、内部抽籤処理（後述の図27参照）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（最大滑り駒数）、及びボーナス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。なお、実施例では、B B中一般遊技状態、B B中R T遊技状態、及びR B遊技状態がボーナスの作動が行われている状態となる。

20

【 0 1 0 0 】

ここで、一般遊技状態、R T遊技状態、B B一般遊技状態、及びB B中R T遊技状態は、後述のリプレイが内部当籤役として決定される確率が異なる状態である。実施例では、リプレイが内部当籤役として決定される確率は、R T遊技状態、及びB B中R T遊技状態が高く、それに比べて一般遊技状態、及びB B一般遊技状態ではリプレイが内部当籤役として決定される確率は低い。

30

【 0 1 0 1 】

R B遊技状態は、一般遊技状態、B B中一般遊技状態、R T遊技状態及びB B中R T遊技状態に比べ有利な遊技状態であり、規定数毎の入賞に係る図柄の組合せの数を増加させ、又は規定数毎の入賞に係る確率を上昇させる状態である。R B遊技状態は、予め定められた場合に12回を超えない回数の遊技の結果が得られるまで作動を継続することができる。R B遊技状態は、遊技状態がR B遊技状態であるか否かを識別するために設けられたR B遊技状態フラグのオン又はオフにより識別でき、このR B遊技状態フラグがオンである場合には、遊技状態がR B遊技状態であり、オフである場合には、遊技状態がR B遊技状態とは別の遊技状態である。

【 0 1 0 2 】

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（いわゆる判定用乱数値）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。

40

【 0 1 0 3 】

[内部抽籤テーブル]

図10～図14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。

50

【0104】

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、何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）。

【0105】

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。尚、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。

10

【0106】

実施例では、異なる内部当籤役が同時に重複して決定される場合がある。例えば、抽出された乱数値が「14365」で会った場合には、当籤番号として「3」が決定され、「特殊スイカ1」及び「特殊役4」が対応付けられた内部当籤役「特殊スイカ＋特殊役4」が重複して決定される。

【0107】

図10は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図11は、RT遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図12は、BB中一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図13は、BB中RT遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図14は、RB作動中用内部抽籤テーブルを示す。本実施の形態では、ボーナスの作動やRTの作動が行われているか否かといった状況に応じて、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。

20

【0108】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図10参照）とRT遊技状態用内部抽籤テーブル（図11参照）とは、基本的に同様に構成されているが、RT遊技状態用内部抽籤テーブルにおけるリプレイに対応する抽籤値が、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図10参照）におけるリプレイに対応する抽籤値よりも大きい点で異なる。すなわち、一般遊技状態においては、リプレイが内部当籤役として決定される確率は（8980 / 65536）であるのに対し、RT遊技状態においては、リプレイが内部当籤役として決定される確率は（20000 / 65536）である点で異なる。したがって、RT遊技状態においては、一般遊技状態と比較してリプレイが内部当籤役として決定される確率が高い。

30

【0109】

また、BB中一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図12参照）とBB中RT遊技状態用内部抽籤テーブル（図13参照）とは、基本的に同様に構成されているが、BB中用RT遊技状態用内部抽籤テーブルにおけるリプレイに対応する抽籤値が、BB中一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおけるリプレイに対応する抽籤値よりも大きい点で異なる。すなわち、BB中一般遊技状態においては、リプレイが内部当籤役として決定される確率は（8980 / 65536）であるのに対し、BB中RT遊技状態においては、リプレイが内部当籤役として決定される確率は（20000 / 65536）である点で異なる。したがって、BB中RT遊技状態においては、BB中一般遊技状態と比較してリプレイが内部当籤役として決定される確率が高い。

40

【0110】

また、一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図10参照）とBB中一般遊技状態用内部抽籤テーブル（図12参照）とは、リプレイが内部当籤役として決定される確率が同じである。同様に、RT遊技状態用内部抽籤テーブル（図11参照）とBB中RT遊技状態用内部抽籤テーブル（図13参照）とは、リプレイが内部当籤役として決定される確率が同じである。

【0111】

50

【内部当籤役決定テーブル】

図15及び図16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、データポインタに応じて内部当籤役を規定している。データポインタが決定されると、内部当籤役が一義的に取得される構成となっている。

【0112】

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3L, 3C, 3R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。尚、データポインタが「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。

10

【0113】

図15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16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。なお、図中「左中右」とは、第1停止操作が左のストップボタン7Lであり、第2停止操作が中のストップボタン7Cであり、第3停止操作が右のストップボタン7Rであることをいう。

【0114】

ここで、内部当籤役として「特殊スイカ1 + 特殊役4」、「特殊スイカ2 + 特殊役5」、及び「特殊スイカ3 + 特殊役6」が決定された場合について説明する。

20

【0115】

「特殊スイカ1 + 特殊役4」が内部当籤役として決定した場合には、停止操作の順序が「左中右」である場合に限り、表示役として「特殊スイカ1」が停止表示されるように、対応する各図柄が各表示窓21L, 21C, 21Rに停止表示される。したがって、表示役として「特殊スイカ1」を成立させるためには、「特殊スイカ1 + 特殊役4」が内部当籤役として決定されていることに加えて、停止操作順序が「左・中・右」であること、すなわち、左リール3Lに対して第1停止操作、中リール3Cに第2停止操作、及び右リール3Rに第3停止操作を行うことが求められる。このため、「特殊スイカ1 + 特殊役4」が内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作順序により、6分の1の確率でしか「特殊スイカ1」を停止表示することができない。

30

【0116】

また、「特殊スイカ1 + 特殊役4」が内部当籤役として決定した場合には、停止操作の順序が「左右中」である場合に限り、表示役として「特殊役4」が停止表示されるように、対応する各図柄が各表示窓21L, 21C, 21Rに停止表示される。したがって、表示役として「特殊役4」を成立させるためには、「特殊スイカ1 + 特殊役4」が内部当籤役として決定されていることに加えて、停止操作順序が「左・右・中」であること、すなわち、左リール3Lに対して第1停止操作、右リール3Rに第2停止操作、及び中リール3Cに第3停止操作を行うことが求められる。このため、「特殊スイカ1 + 特殊役4」が内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作順序により、6分の1の確率でしか「特殊役4」を停止表示することができない。

40

【0117】

そして、「特殊スイカ1 + 特殊役4」が内部当籤役として決定された場合に、「特殊スイカ1」及び「特殊役4」が停止する停止操作順序以外の停止操作順序（「中左右」「中右左」「右左中」「右中左」）で停止操作を行った場合には、表示役として「特殊こぼし目1」が成立する。

【0118】

同様に、「特殊スイカ2 + 特殊役5」が内部当籤役として決定した場合には、停止操作の順序が「中左右」である場合に限り、表示役として「特殊スイカ2」が停止表示されるように、対応する各図柄が各表示窓21L, 21C, 21Rに停止表示される。したがって、表示役として「特殊スイカ2」を成立させるためには、「特殊スイカ2 + 特殊役5」

50

が内部当籤役として決定されていることに加えて、停止操作順序が「中・左・右」であること、すなわち、中リール 3 C に対して第 1 停止操作、左リール 3 L に第 2 停止操作、及び右リール 3 R に第 3 停止操作を行うことが求められる。このため、「特殊スイカ 2 + 特殊役 5」が内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作順序により、6 分の 1 の確率でしか「特殊スイカ 2」を停止表示することができない。

【0119】

また、「特殊スイカ 2 + 特殊役 5」が内部当籤役として決定した場合には、停止操作の順序が「中右左」である場合に限り、表示役として「特殊役 5」が停止表示されるように、対応する各図柄が各表示窓 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に停止表示される。したがって、表示役として「特殊役 5」を成立させるためには、「特殊スイカ 2 + 特殊役 5」が内部当籤役として決定されていることに加えて、停止操作順序が「中・右・左」であること、すなわち、中リール 3 C に対して第 1 停止操作、右リール 3 R に第 2 停止操作、及び左リール 3 L に第 3 停止操作を行うことが求められる。このため、「特殊スイカ 2 + 特殊役 5」が内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作順序により、6 分の 1 の確率でしか「特殊役 5」を停止表示することができない。

【0120】

そして、「特殊スイカ 2 + 特殊役 5」が内部当籤役として決定された場合に、「特殊スイカ 2」及び「特殊役 5」が停止する停止操作順序以外の停止操作順序（「左中右」「左右中」「右左中」「右中左」）で停止操作を行った場合には、表示役として「特殊こぼし目 2」が成立する。

【0121】

同様に、「特殊スイカ 3 + 特殊役 6」が内部当籤役として決定した場合には、停止操作の順序が「右左中」である場合に限り、表示役として「特殊スイカ 3」が停止表示されるように、対応する各図柄が各表示窓 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に停止表示される。したがって、表示役として「特殊スイカ 3」を成立させるためには、「特殊スイカ 3 + 特殊役 6」が内部当籤役として決定されていることに加えて、停止操作順序が「右・左・中」であること、すなわち、右リール 3 R に対して第 1 停止操作、左リール 3 L に第 2 停止操作、及び中リール 3 C に第 3 停止操作を行うことが求められる。このため、「特殊スイカ 3 + 特殊役 6」が内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作順序により、6 分の 1 の確率でしか「特殊スイカ 3」を停止表示することができない。

【0122】

また、「特殊スイカ 3 + 特殊役 6」が内部当籤役として決定した場合には、停止操作の順序が「右中左」である場合に限り、表示役として「特殊役 6」が停止表示されるように、対応する各図柄が各表示窓 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R に停止表示される。したがって、表示役として「特殊役 6」を成立させるためには、「特殊スイカ 3 + 特殊役 6」が内部当籤役として決定されていることに加えて、停止操作順序が「右・中・左」であること、すなわち、右リール 3 R に対して第 1 停止操作、中リール 3 C に第 2 停止操作、及び左リール 3 L に第 3 停止操作を行うことが求められる。このため、「特殊スイカ 3 + 特殊役 6」が内部当籤役として決定された場合であっても、遊技者の停止操作順序により、6 分の 1 の確率でしか「特殊役 6」を停止表示することができない。

【0123】

そして、「特殊スイカ 3 + 特殊役 6」が内部当籤役として決定された場合に、「特殊スイカ 3」及び「特殊役 6」が停止する停止操作順序以外の停止操作順序（「左中右」「左右中」「中左右」「中右左」）で停止操作を行った場合には、表示役として特殊こぼし目 3 が成立する。

【0124】

[メイン RAM に設けられる格納領域の構成]

メイン ROM 3 2 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 1 7 ~ 図 2 0 を参照して、メイン RAM 3 3 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。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

[内部当籤役格納領域]

図 1 7 ~ 図 1 8 を参照して、内部当籤役格納領域の構成について説明する。図 1 7 ~ 図 1 8 は、内部当籤役を示すデータが格納される内部当籤役格納領域 1 ~ 内部当籤役格納領域 2 及び、表示役に係るデータが格納される表示役格納領域 1 ~ 表示役格納領域 2 を示す。内部当籤役格納領域は、前述の 1 バイトのデータにより表される内部当籤役を格納する。ビットに「 1 」が立っているとき、該当する図柄の組合せの表示が許可される。尚、全ビットが「 0 」であるとき、その内容はハズレとなる。

【 0 1 2 6 】

尚、メイン R A M 3 3 には、前述の表示役が格納される表示役格納領域が設けられている。表示役格納領域の構成は、内部当籤役格納領域の構成と同様となっている。ビットに「 1 」が立っているとき、該当する図柄の組合せが入賞判定ラインに沿って表示されたことになる。

【 0 1 2 7 】

[持越役格納領域]

図 1 9 を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。

【 0 1 2 8 】

前述の抽籤の結果、ボーナスの作動に係る内部当籤役が決定されたときは、これが持越役格納領域に格納される。持越役格納領域に格納されたボーナスの作動に係る内部当籤役（以下、持越役）は、対応する図柄の組合せが入賞判定ラインに表示されるまで、その内容がクリアされずに保持される構成となっている。そして、持越役格納領域に持越役が格納されている間は、前述の抽籤の結果にかかわらず、これが内部当籤役格納領域に格納される。

【 0 1 2 9 】

[作動中フラグ格納領域]

図 2 0 を参照して、作動中フラグ格納領域の構成について説明する。

【 0 1 3 0 】

作動中フラグ格納領域は、1 バイトからなる作動中フラグを格納する。作動中フラグは、各ビットに対して固有のボーナス及び R T が割り当てられている。ビット 0 又はビット 1 に「 1 」が立っているとき、該当するボーナスの作動が行われている。ビット 2 に「 1 」が立っているとき、R T の作動が行われている。尚、全ビットが「 0 」であるときの状態を一般遊技状態と定義する。

【 0 1 3 1 】

[サブ R O M に記憶されているデータテーブルの構成]

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 ~ 図 2 4 を参照して、サブ R O M 8 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 1 3 2 】

[A T 抽籤テーブル]

まず、図 2 1 を参照して、A T（アシストタイム）抽籤テーブルについて説明する。A T 抽籤テーブルは、サブ C P U 8 1 において、A T 機能を実行する遊技回数（単位遊技数）を抽籤する際に用いられるテーブルである。

【 0 1 3 3 】

ここで、A T 機能とは、内部当籤役に関する情報を液晶表示装置 5 に表示させる機能を意味しており、A T 抽籤テーブルにより抽籤された遊技回数だけ A T 機能が連続的に行われる。この A T 機能が実行される遊技状態を A T 遊技状態という。A T 遊技状態では、リールの回転駆動中に、内部当籤役に係る図柄の情報が液晶表示装置 5 に表示される。このため、遊技者は内部当籤役に係る図柄をリールの停止操作中に知ることができ、報知された図柄が入賞判定ラインに沿って停止表示されるように停止操作を行うことによって、積極的に入賞を狙うことが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 4 】

A T 抽籤テーブルには内部当籤役に対応する A T 回数毎の抽籤値が規定されている。サブ CPU 8 1 は、スタートコマンドを受信した場合に、予め定められた数値の範囲「0 ~ 1 0 2 3」から抽出される乱数値を取得し、取得された乱数値で、スタートコマンドに含まれる内部当籤役に該当する抽籤値を順次減算し、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 A T 回数の決定を行う。

【 0 1 3 5 】

0 以外の A T 回数が当籤した場合には、A T 報知状態フラグがオンにセットされ、A T 回数カウンタに当籤した A T 回数に該当する数値がセットされる。該当する A T 回数だけ単位遊技が行われた場合、より詳細には、A T 回数カウンタの値が 0 となった場合には、A T 報知状態フラグがオフにセットされる。なお、A T 報知状態フラグ及び A T 回数カウンタは、サブ RAM 8 3 の所定領域に記録される。

10

【 0 1 3 6 】

[演出番号抽籤テーブル]

次に、図 2 2 ~ 図 2 4 を参照して、演出番号抽籤テーブルについて説明する。演出番号抽籤テーブルは、サブ CPU 8 1 において、液晶表示装置 5、スピーカ 9 L、9 R 及びランプ 1 4 等を用いた演出を行うための演出内容を決定する際に用いられるテーブルであり、副制御回路 7 2 のサブ ROM 8 2 に記録されている。

【 0 1 3 7 】

演出番号抽籤テーブルは、A T 遊技が行われている状態（A T 報知状態）において、メダルの払出枚数が多い特殊スイカ 1 ~ 特殊スイカ 3 を停止表示することができる停止操作順序を報知する A T 高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 2 参照）と、A T 遊技が行われている状態（A T 報知状態）において、払出枚数が特殊スイカ 1 ~ 特殊スイカ 3 と比較して少ない特殊役 4 ~ 特殊役 6 を停止表示することができる停止操作順序を報知する A T 低払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 3 参照）と、A T 遊技が行われていない状態（A T 非報知状態）とにおいて通常演出を行うことができる A T 非報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 4 参照）とが設けられている。

20

【 0 1 3 8 】

具体的には、A T 報知状態フラグがオンにセットされ、かつ、A T 高払出役報知状態用フラグがオンにセットされている場合には、A T 高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 2 参照）が用いられる。A T 報知状態フラグがオンにセットされ、かつ、A T 高払出役報知状態用フラグがオフにセットされている場合には、A T 低払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 3 参照）が用いられる。また、A T 報知状態フラグがオフにセットされている場合には、A T 非報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 4 参照）が用いられる。

30

【 0 1 3 9 】

A T 高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 2 参照）には、演出内容として、「ハズレ」、「特殊スイカ 1 報知」、「特殊スイカ 2 報知」、「特殊スイカ 3 報知」、「ベル報知」、「スイカ報知」、「リプレイ報知」、「R B 報知」、「B B 報知」が規定されている。したがって、A T 高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 2 参照）を参照して行われる A T 高払出役報知状態においては、払出枚数が特殊スイカ 1 ~ 特殊スイカ 3 と比較して少ない特殊役 4 ~ 特殊役 6 の報知は行われない。「ハズレ」は特別な演出を行わない報知内容を示し、「特殊スイカ 1 報知」、「特殊スイカ 2 報知」、「特殊スイカ 3 報知」はそれぞれ、「左中右の順で停止せよ！！」、「中左右の順で停止せよ！！」、「右左中の順で停止せよ！！」とのコメントが液晶表示装置 5 に表示される。

40

【 0 1 4 0 】

各特殊スイカ 1 ~ 3 に係る表示役は、図 1 5 の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルに示すように、各内部当籤役に対応した停止操作順序で停止操作を行うことにより成立する。したがって、各特殊スイカ 1 ~ 3 に係る表示役は、停止操作順序によりそれぞれ均等の割合（6 分の 1 の確率）でしか停止表示させることができない。通常の遊技状態では

50

内部当籤役を知ることができないため、遊技者は何れの特殊スイカ 1 ～ 3 に対応する図柄組合せを狙って停止操作順序を行うべきであるかを判断することは容易ではない。しかしながら、A T 遊技状態であって、A T 高払出役報知状態では、上述したように内部当籤役に係る図柄に対応する停止操作順序を狙えとの表示が液晶表示装置 5 に表示されるため、遊技者は、表示された図柄が停止されるように停止操作を行うことによって、積極的に払出枚数が特殊役 4 ～ 特殊役 6 と比較して多い特殊スイカ 1 ～ 特殊スイカ 3 の成立を狙うことが可能となる。

【 0 1 4 1 】

A T 低払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 3 参照）には、演出内容として、「ハズレ」、「特殊役 4 報知」、「特殊役 5 報知」、「特殊役 6 報知」、「ベル報知」、「スイカ報知」、「リプレイ報知」、「R B 報知」、「B B 報知」が規定されている。したがって、A T 低払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 3 参照）を参照して行われる A T 低払出役報知状態においては、払出枚数が特殊役 4 ～ 特殊役 6 と比較して多い特殊スイカ 1 ～ 特殊スイカ 3 の報知は行われない。「特殊役 4 報知」、「特殊役 5 報知」、「特殊役 6 報知」はそれぞれ、「左右中の順で停止せよ！！」、「中右左の順で停止せよ！！」、「右中左の順で停止せよ！！」とのコメントが液晶表示装置 5 に表示される。

【 0 1 4 2 】

各特殊役 4 ～ 6 に係る表示役は、図 1 5 の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルに示すように、各内部当籤役に対応した停止操作順序で停止操作を行うことにより成立する。したがって、各特殊役 4 ～ 6 に係る表示役は、停止操作順序によりそれぞれ均等の割合（6 分の 1 の確率）でしか停止表示させることができない。通常の遊技状態では内部当籤役を知ることができないため、遊技者は何れの特殊役 4 ～ 6 に対応する図柄組合せを狙って停止操作順序を行うべきであるかを判断することは容易ではない。しかしながら、A T 遊技状態であって、A T 低払出役報知状態では、上述したように内部当籤役に係る図柄に対応する停止操作順序を狙えとの表示が液晶表示装置 5 に表示されるため、遊技者は、表示された図柄が停止されるように停止操作を行うことによって、特殊役 4 ～ 特殊役 6 の成立を狙うことが可能となる。

【 0 1 4 3 】

また、同様に演出内容に示される「ベル報知」、「スイカ報知」、「リプレイ報知」、「R B 報知」、「B B 報知」は、それぞれ「ベルを狙え！！」、「スイカを狙え！！」、「リプレイ成立！！」、「R B を狙え！！」、「B B を狙え！！」とのコメントが液晶表示装置 5 に表示される。遊技者は、液晶表示装置 5 に表示されるコメントに従って停止操作を行うことによって、内部当籤役に該当する入賞を成立させることが可能となる。

【 0 1 4 4 】

これらの演出内容は、それぞれ乱数値の値に応じて内部当籤役毎に決定される。本実施の形態に係るパチスロ 1 では、各内部当籤役に対応する演出内容が 1 0 0 % の確率で決定される（0 ～ 1 0 2 3 の範囲の乱数値において、それぞれ 1 0 2 4 の値に対する桁かりを判断して演出内容を決定する）ため、A T 報知状態では、必ず内部当籤役に該当するコメントが表示されることになる。なお、演出内容の決定は、必ずしも 1 0 0 % の確率で実現されるものに限定されるものではなく、演出番号抽籤テーブルに規定される抽籤値を変更することによって、演出内容が決定される確率を変動させる構成とすることも可能である。また、本実施の形態に係るパチスロ 1 では、全ての内部当籤役に対応して該当する内部当籤役のコメントが表示される構成としたが、一部の内部当籤役に該当するコメントだけを表示される構成とするものであってもよい。

【 0 1 4 5 】

例えば、「リプレイ報知」の演出を行う場合には、液晶表示装置 5 に「リプレイ成立！！」とのコメントが表示される構成としたが、リプレイの図柄は、図 6 に示す図柄配置テーブルから明らかなように、隣接するベル図柄とベル図柄との間隔が 4 図柄以内となるように配置されているので、滑り駒数として許容されるリールの停止制御処理により、ベル図柄を何れかの入賞判定ライン上に常に停止表示させることが可能となっている。したが

って、液晶表示装置 5 に対して積極的に「リプレイ成立！！」とのコメントを表示させなくても、遊技者は簡単にリプレイに係る入賞を成立させることができ、「リプレイ成立！！」とのコメントを表示させない場合であっても、遊技者の得られ得る利益を損なうおそれがない。

【 0 1 4 6 】

A T 非報知状態用演出番号抽籤テーブル（図 2 4 参照）には、演出内容として、「ハズレ」、「1 消灯演出」、「2 消灯演出」、「3 消灯演出」、「サウンド演出 1」、「サウンド演出 2」、「キャラクタ演出（当たり）」、「キャラクタ演出（ハズレ）」が規定されている。「ハズレ」は特別な演出を行わない報知内容を示し、「1 消灯演出」は左ストップボタン 7 L を消灯させる内容を意味し、「2 消灯演出」は左ストップボタン 7 C を消灯させる内容を意味し、「3 消灯演出」は左ストップボタン 7 R を消灯させる内容を意味している。

【 0 1 4 7 】

また、「サウンド演出 1」及び「サウンド演出 2」は、それぞれ異なった音響出力を行うことにより遊技を盛り上げる役割を有している。より詳細には、「サウンド演出 1」は、ハズレの場合及び「ベル」、「リプレイ」等が内部当籤役として決定される場合において一般的に行われる音響演出であり、「サウンド演出 2」は、「特殊スイカ 1」、「特殊スイカ 2」、「特殊スイカ 3」、「特殊役 4」、「特殊役 5」、「特殊役 6」及び「スイカ」等が内部当籤役として決定される場合において一般的に行われる音響演出である。

【 0 1 4 8 】

さらに、「キャラクタ演出（当たり）」及び「キャラクタ演出（ハズレ）」は、キャラクタを用いたアニメーションを液晶表示装置 5 に表示させることによって、視覚的な演出を行う内容を示している。より詳細に、「キャラクタ演出（当たり）」は、内部当籤役として B B（赤 7）が当籤した場合に行われる演出であり、「キャラクタ演出（ハズレ）」は、内部当籤役として B B（赤 7）以外が当籤した場合に行われる演出である。

【 0 1 4 9 】

遊技者は、A T 遊技が行われない A T 非報知状態の場合であっても、これらの演出内容に基づいて、内部当籤役の予測を行うことが可能となっている。

【 0 1 5 0 】

[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 に記憶されている各種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 5 ~ 図 3 2 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 5 1 】

[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 5 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、はじめに、メイン C P U 3 1 は、初期化処理を行う（S 1）。次に、メイン C P U 3 1 は、メイン R A M 3 3 における指定格納領域のクリアを行う（S 2）。この処理では、例えば、内部当籤役格納領域（図 1 7 ~ 図 1 8 参照）や表示役格納領域（図 1 7 ~ 図 1 8 参照）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。

【 0 1 5 2 】

次に、メイン C P U 3 1 は、後で図 2 6 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（S 3）。この処理では、メダルセンサ 4 2 S やスタートスイッチ 6 S の入力のチェック等が行われる。

【 0 1 5 3 】

次に、メイン C P U 3 1 は、乱数値を抽出し、メイン R A M 3 3 に設けられた乱数値格納領域に格納する（S 4）。次に、メイン C P U 3 1 は、後で図 2 7 ~ 図 2 8 を参照して説明する内部抽籤処理を行う（S 5）。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 C P U 3 1 は、スタートコマンドを副制御回路 7

10

20

30

40

50

2 に対して送信する (S 6)。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。

【 0 1 5 4 】

次に、メイン CPU 3 1 は、全リール 3 L , 3 C , 3 R の回転開始を要求する (S 7)。尚、全リール 3 L , 3 C , 3 R の回転開始が要求されると、一定の周期 (1 . 1 1 7 3 m s e c) で実行される割込処理 (後述の図 3 2 参照) によってステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R の駆動が制御され、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始される。

【 0 1 5 5 】

次に、メイン CPU 3 1 は、後で図 2 9 を参照して説明するリール停止制御処理を行う (S 8)。この処理では、ストップスイッチ 7 S 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。

【 0 1 5 6 】

次に、メイン CPU 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を検索し、その結果に基づいて払出枚数等を決定する (S 9)。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 7 参照) 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 CPU 3 1 は、表示コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する (S 1 0)。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。

【 0 1 5 7 】

次に、メイン CPU 3 1 は、メダル払出処理を行う (S 1 1)。この処理では、決定された払出枚数に基づいて、ホッパー 4 0 の駆動やクレジット枚数の更新が行われる。次に、メイン CPU 3 1 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 (S 1 2)。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。

【 0 1 5 8 】

次に、メイン CPU 3 1 は、ボーナス作動中フラグがオンであるか否かを判別する (S 1 3)。メイン CPU 3 1 は、ボーナス作動中フラグがオンであると判別したときには、後で図 3 1 を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う (S 1 4)。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。

【 0 1 5 9 】

メイン CPU 3 1 は、S 1 4 の後、又は、S 1 3 においてボーナス作動中フラグがオンではないと判別したときには、後で図 3 0 を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行う (S 1 5)。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、S 2 に移る。

【 0 1 6 0 】

[メダル受付・スタートチェック処理]

次に、図 2 6 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。はじめに、メイン CPU 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 (S 3 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 (S 3 2)。この処理では、セレクト 4 2 のソレノイドの駆動が行われ、セレクト 4 2 内のメダルの通過が促される。

【 0 1 6 1 】

メイン CPU 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 (S 3 3)。次に、メイン CPU 3 1 は、自動投入枚数カウンタをクリアする (S 3 4)。S 3 3 及び S 3 4 は再遊技を行うための処理である。

【 0 1 6 2 】

メイン CPU 3 1 は、S 3 2 又は S 3 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 (S 3 5)。次に、メイン CPU 3 1 は、ボーナス作動中フラグがオンである

10

20

30

40

50

か否かを判別する (S 3 6)。メインCPU 3 1は、ボーナス作動中フラグがオンであると判別したときには、投入枚数カウンタの最大値を変更する (S 3 7)。この処理では、例えば、最大値が2に変更される。

【0 1 6 3】

メインCPU 3 1は、S 3 7の後、又は、S 3 6においてボーナス作動中フラグがオンではないと判別したときには、メダルの通過は検出されたか否かを判別する (S 3 8)。メインCPU 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 (S 3 9)。メインCPU 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 (S 4 0)。次に、メインCPU 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 (S 4 1)。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。

10

【0 1 6 4】

メインCPU 3 1は、S 3 9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 (S 4 2)。メインCPU 3 1は、S 4 2の後、S 4 1の後、又は、S 3 8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 (S 4 3)。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。

20

【0 1 6 5】

次に、メインCPU 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 (S 4 4)。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、S 3 8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 (S 4 5)。

【0 1 6 6】

メインCPU 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、S 3 8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 (S 4 6)。この処理では、セレクト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。

30

【0 1 6 7】

[内部抽籤処理]

次に、図2 7～図2 8を参照して、内部抽籤処理について説明する。はじめに、メインCPU 3 1は、内部抽籤テーブル決定テーブル (図9 参照)を参照し、作動中フラグの種別に基づいて、内部抽籤テーブル (図1 0～図1 4 参照)の種別と抽籤回数を決定する (S 6 1)。この処理では、作動中フラグ格納領域 (図2 0 参照)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。尚、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を示す。

40

【0 1 6 8】

次に、メインCPU 3 1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 (S 6 3)。次に、メインCPU 3 1は、当籤番号の初期値として1をセットする (S 6 4)。

【0 1 6 9】

次に、メインCPU 3 1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 (S 6 5)。次に、メインCPU 3 1は、判定用乱数値から抽籤値を減算する (S 6 6)。次に、メインCPU 3 1は、桁かりが行われたか否かを判別する (S 6 7)。メインCPU 3 1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 (S 6 8)。

50

【0 1 7 0】

次に、メインCPU31は、抽籤回数は0であるか否かを判別する(S69)。メインCPU31は、抽籤回数は0ではないと判別したときには、S65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(S70)。

【0171】

メインCPU31は、S67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(S71)。メインCPU31は、S71又はS70の後で、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル(図15参照)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を取得する(S72)。

10

【0172】

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17～図18参照)に格納する(S73)。次に、メインCPU31は、持越役格納領域(図19参照)に格納されているデータは0であるか否かを判別する(S74)。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16参照)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を取得する(S75)。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(S76)。

【0173】

メインCPU31は、S76の後、又は、S74において持越役格納領域(図19参照)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1(図17参照)との論理和をとり、その結果を内部当籤役格納領域1に格納する(S77)。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。

20

【0174】

次に、メインCPU31は、BBが内部当籤役として決定したか否かを判別する(S78)。メインCPU31は、BBが内部当籤役として決定したと判別したときには、RT作動中フラグはオンであるか否かを判別する(S79)。メインCPU31は、RT作動中フラグはオンであると判別したときには、RT作動中フラグをオフにする(S80)。この処理が終了すると、内部抽籤処理を終了する。

【0175】

メインCPU31は、S78において、BBが内部当籤役として決定していないと判別したとき、又は、S79において、RT作動中フラグはオンではないと判別したときには、RBが内部当籤役として決定したか否かを判別する(S81)。メインCPU31は、RBが内部当籤役として決定していないと判別したときには、内部抽籤処理を終了する一方で、RBが内部当籤役として決定したと判別したときには、RT作動中フラグをオンにする(S82)。この処理が終了すると内部抽籤処理を終了する。

30

【0176】

[リール停止制御処理]

次に、図29を参照して、リール停止制御処理について説明する。はじめに、メインCPU31は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する(S101)。メインCPU31は、有効なストップボタンが押されていないと判別したときには、これが押されるまで待機する。

40

【0177】

メインCPU31は、有効なストップボタンが押されたと判別したときには、該当ストップボタンの操作を無効化する(S102)。各ストップボタン7L, 7C, 7Rの有効及び無効の状態は、メインRAM33に設けられた所定の格納領域において管理される。

【0178】

次に、メインCPU31は、チェック回数として5をセットする(S103)。本実施の形態では、滑り駒数の最大数を「4」としていることから、ストップボタンが押されたときに該当表示窓の中段にある図柄の位置を含め、そこから4個先の図柄の位置までがチ

50

エックの対象となる。つまり、「0」、「1」、「2」、「3」及び「4」の5つの数値の何れかが滑り駒数として決定される。

【0179】

次に、メインCPU31は、内部当籤役に基づいて、ストップボタンが押されたときに該当表示窓の中段にある図柄の位置（以下、停止開始位置）を含めたチェック回数の範囲内にある各図柄の位置の中で、最も優先順位の高い図柄の位置を検索する（S104）。この処理では、内部当籤役によって表示が許可されている図柄の組合せを、入賞判定ライン沿って表示することが可能となる図柄の位置が、最も優先順位の高い図柄の位置として決定される。

【0180】

次に、メインCPU31は、検索の結果に基づいて滑り駒数を決定する（S105）。停止開始位置から上記最も優先順位の高い図柄の位置までの図柄の個数が滑り駒数として決定される。次に、メインCPU31は、停止予定位置待ちへ移行する（S106）。停止予定位置待ちへ移行すると、後述の割込処理（後述の図32参照）によってステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動が制御され、最も優先順位の高い図柄の位置が該当表示窓の中段に到達するのを待って該当リールの回転が停止される。

【0181】

次に、メインCPU31は、リール停止コマンドを副制御回路72に対して送信する（S107）。リール停止コマンドは、停止したリールの種別等を特定するパラメータを含んで構成されている。

【0182】

次に、メインCPU31は、操作が有効なストップボタンがあるか否かを判別する（S108）。つまり、まだ回転中のリールがあるか否かが判別される。メインCPU31は、操作が有効なストップボタンがあると判別したときには、S101に移る一方で、操作が有効なストップボタンがないと判別したときには、リール停止制御処理を終了する。

【0183】

[ボーナス作動チェック処理]

次に、図30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。はじめに、メインCPU31は、表示役はBBであるか否かを判別する（S121）。メインCPU31は、表示役はBBであると判別したときには、ボーナス作動時テーブル（図8参照）を参照し、BB作動時処理を行う（S122）。この処理では、BB作動中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。

【0184】

メインCPU31は、S121において、表示役はBBではないと判別したときには、表示役はRBであるか否かを判別する（S123）。メインCPU31は、表示役はRBであると判別したときには、ボーナス作動時テーブル（図8参照）を参照し、RB作動時処理を行う（S124）。この処理では、RB作動時フラグがオンにされ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタに所定値がセットされる。

【0185】

メインCPU31は、S124の後、又は、S122の後で、持越役格納領域（図19参照）をクリアする（S125）。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（S126）。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。

【0186】

メインCPU31は、S123において表示役はRB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（S127）。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（S128）。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。

【0187】

メインCPU31は、S127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

10

20

30

40

50

、R T 作動中フラグはオンであるか否かを判別する (S 1 2 9) 。メイン C P U 3 1 は、R T 作動中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、R T 作動中フラグはオンであると判別したときには、表示役は特殊こぼし目 1 ~ 3 の何れかであるか否かを判別する (S 1 3 0) 。メイン C P U 3 1 は、表示役は特殊こぼし目 1 ~ 3 の何れか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、表示役は特殊こぼし目 1 ~ 3 の何れかであると判別したときには、R T 作動中フラグをオフにする (S 1 3 1) 。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。

【 0 1 8 8 】

[ボーナス終了チェック処理]

次に、図 3 1 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。はじめに、メイン C P U 3 1 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 (S 1 4 1) 。メイン C P U 3 1 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、B B 終了時処理を行う (S 1 4 2) 。この処理では、B B 作動中フラグ及び R B 作動中フラグがオフされ、持越役格納領域及び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 C P U 3 1 は、ボーナス終了コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する (S 1 4 3) 。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。

【 0 1 8 9 】

メイン C P U 3 1 は、S 1 4 1 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 (S 1 4 4) 。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 C P U 3 1 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 (S 1 4 5) 。

【 0 1 9 0 】

メイン C P U 3 1 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、R B 終了時処理を行う (S 1 4 6) 。この処理では、R B 作動中フラグがオフされ、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。

【 0 1 9 1 】

[メイン C P U の制御による割込処理 (1 . 1 1 7 3 m s e c)]

次に、図 3 2 を参照して、メイン C P U 3 1 の制御による割込処理 (1 . 1 1 7 3 m s e c) について説明する。はじめに、メイン C P U 3 1 は、レジスタの退避を行う (S 1 8 1) 。次に、メイン C P U 3 1 は、入力ポートチェック処理を行う (S 1 8 2) 。この処理では、ストップスイッチ 7 S 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。

【 0 1 9 2 】

次に、メイン C P U 3 1 は、リール制御処理を行う (S 1 8 3) 。この処理では、全リール 3 L , 3 C , 3 R の回転開始が要求されたときに、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転を開始し、その後一定速度での回転を行うよう、ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R 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、ステッピングモータの駆動が制御される。

【 0 1 9 3 】

次に、メイン C P U 3 1 は、ランプ・7 セグ駆動処理を行う (S 1 8 4) 。次に、メイン C P U 3 1 は、レジスタの復帰を行う (S 1 8 5) 。この処理が終了すると、割込処理を終了する。

【 0 1 9 4 】

10

20

30

40

50

[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]

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33～図40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。

【0195】

[主基板通信タスク]

図33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。はじめに、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(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(S302)。

10

【0196】

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(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、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(S304)、S301に移る。

【0197】

[演出登録タスク]

次に、図34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。はじめに、サブCPU81は、メッセージキューからメッセージを取り出す(S311)。次に、サブCPU81は、メッセージは有るか否かを判別する(S312)。サブCPU81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(S313)。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RAM83に設けられた格納領域に複写される。

20

【0198】

次に、サブCPU81は、後で図35を参照して説明する演出内容決定処理を行う(S314)。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。

【0199】

サブCPU81は、S314の後、又は、S312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(S315)。次に、サブCPU81は、サウンドデータの登録を行う(S316)。次に、サブCPU81は、ランプデータの登録を行う(S317)。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35参照)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、S311に移る。

30

【0200】

[演出内容決定処理]

次に、図35を参照して、サブCPU81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。はじめに、サブCPU81は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する(S321)。サブCPU81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36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(S322)。この処理では、各種遊技数カウンタ更新処理や、演出番号抽籤処理が行われる。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

40

【0201】

次に、サブCPU81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(S323)。サブCPU81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、登録されている演出番号と作動ストップボタンの種別に基づいて、停止時の演出データを登録する(S324)。尚、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。

50

【 0 2 0 2 】

次に、サブCPU 81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（S 3 2 5）。サブCPU 81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 9を参照して説明するAT抽籤処理を行う（S 3 2 6）。この処理ではAT遊技状態におけるAT回数の決定処理を行う。

【 0 2 0 3 】

次に、サブCPU 81は、後で図 4 0を参照して説明する表示コマンド受信時処理を行う（S 3 2 7）。この処理では、後述する短時間出玉率や長時間出玉率の算出処理が行われ、また、登録されている演出番号に基づいて、表示時の演出データを登録する。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

10

【 0 2 0 4 】

次に、サブCPU 81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（S 3 2 8）。サブCPU 81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（S 3 2 9）。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 0 5 】

次に、サブCPU 81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（S 3 3 0）。サブCPU 81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（S 3 3 1）。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

20

【 0 2 0 6 】

[スタートコマンド受信時処理]

次に、図 3 6を参照して、サブCPU 81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。はじめに、サブCPU 81は、後で図 3 7を参照して説明する各種遊技数カウンタ更新処理を行う（S 3 4 1）。この処理では、AT回数カウンタに基づいてAT報知状態フラグをオフにする処理や、短時間ゲーム数や長時間ゲーム数カウンタの加算処理等が行われる。

【 0 2 0 7 】

次に、サブCPU 81は、後で図 3 7を参照して説明する演出番号抽籤処理を行う（S 3 4 2）。この処理では、AT報知状態フラグのオン/オフ、又は、AT高払出役報知状態であるか否かに応じて異なる演出番号抽籤テーブルを参照して演出内容を決定する処理等が行われる。次に、サブCPU 81は、登録されている演出番号に基づいて、スタート時の演出データを登録する（S 3 4 3）。演出番号は、今回において実行する演出内容を指定するデータである。また、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、スタートコマンド受信時処理を終了する。

30

【 0 2 0 8 】

[各種遊技数カウンタ更新処理]

次に、図 3 7を参照して、サブCPU 81により実行される各種遊技数カウンタ更新処理のフローチャートについて説明する。はじめに、サブCPU 81は、サブRAM 83に記録されるAT回数カウンタの値を参照して、AT回数カウンタの値が0であるか否かを判別する（S 3 5 1）。サブCPU 81は、AT回数カウンタの値が0でないと判別したときには、AT回数カウンタの減算処理を行う（S 3 5 2）。この処理では、AT回数カウンタの値を1だけ減算する処理を行う。次に、サブCPU 81は、再度AT回数カウンタの値が0であるか否かを判別する（S 3 5 3）。サブCPU 81は、AT回数カウンタの値が0であると判別したときには、AT報知状態フラグをオフに設定する（S 3 5 4）。

40

【 0 2 0 9 】

50

サブCPU 81は、S 3 5 4の後、S 3 5 1において、AT回数カウンタの値が0であると判別したとき、及び、S 3 4 3において、AT回数カウンタの値は0ではないと判別したときには、短時間ゲームカウンタの値が4 0 0であるか否かを判別する(S 3 5 5)

【0 2 1 0】

サブCPU 81は、短時間ゲームカウンタの値が4 0 0であると判別したときには、短時間ゲームカウンタの値をクリア(0に設定)する(S 3 5 6)。次に、サブCPU 81は、短時間出玉率をクリアする(S 3 5 7)。ここで、短時間出玉率とは、後で図 4 0を参照して説明する表示コマンド受信時処理において算出される出玉率を意味している。出玉率は、メダルの払出枚数に対応する値をメダルの投入枚数に対応する値で除算することにより求められる。

10

【0 2 1 1】

サブCPU 81は、S 3 5 7の後、又はS 3 5 5において短時間ゲーム数カウンタが4 0 0でないと判別したときには、短時間ゲーム数カウンタの加算処理を行う(S 3 5 8)。この処理では、短時間ゲーム数カウンタの値を1だけ加算する処理を行う。次に、サブCPU 81は、長時間ゲーム数カウンタの加算処理を行う(S 3 5 9)。この処理では、長時間ゲーム数カウンタの値を1だけ加算する処理を行う。この処理が終了すると、各種遊技数カウンタ更新処理を終了する。

【0 2 1 2】

[演出番号抽籤処理]

20

次に、図 3 8を参照して、サブCPU 81により実行される演出番号抽籤処理のフローチャートについて説明する。

【0 2 1 3】

はじめに、サブCPU 81は、AT報知状態フラグがオンであるか否かを判別する(S 3 6 1)。サブCPU 81は、AT報知状態フラグがオンであると判別したときには、AT高払出役報知状態フラグを参照して、AT報知状態において演出番号を決定するために用いられる演出番号抽籤テーブルとしてAT高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル(図 2 2 参照)が優先的に用いられる状態(この状態を、AT高払出役報知状態という。)であるか否かを判別する(S 3 6 2)。

【0 2 1 4】

30

AT高払出役報知状態フラグは、後で図 4 0を参照して説明する表示コマンド受信時処理においてオンにセットされるフラグであり、6 0 0 0単位遊技以上のゲーム数を行った場合における出玉率(この出玉率を、長時間出玉率という。)が1 5 0 %以上である場合、及び、4 0 0単位遊技のゲーム数を行ったときの出玉率(この出玉率を、短時間出玉率という。)が3 0 0 %以上である場合にオンにセットされる。AT高払出役報知状態においては、「特殊スイカ1 + 特殊役4」、「特殊スイカ2 + 特殊役5」、「特殊役スイカ3 + 特殊役6」の何れかが内部当籤役として決定した場合には、重複している内部当籤役のうち、それぞれメダルの払出枚数が多い「特殊スイカ1」、「特殊スイカ2」又は「特殊スイカ3」に対応する停止操作順序を報知する演出番号が抽籤により決定される。

【0 2 1 5】

40

サブCPU 81は、AT高払出役報知状態であると判別したときには、AT高払出役報知状態における終了抽籤処理を行う(S 3 6 3)。具体的に、サブCPU 81は、初期コマンドにより取得したパチスロ1の設定値に関する情報に基づいて、AT高払出役報知状態からAT低払出役報知状態(抽籤テーブルとしてAT低払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル(図 2 3 参照)が優先的に用いられる状態)へと抽籤状態を変更させる確率を決定する。例えば、設定値が「1」の場合には1 / 5 0の確率、設定値「4」の場合には1 / 1 0 0の確率、設定値「6」の場合には1 / 1 5 0の確率、設定値「H」の場合には1 / 2 0 0の確率で、AT高払出役報知状態からAT低払出役報知状態へ抽籤状態を変更させる。サブCPU 81は、乱数値を用いて、AT高払出役報知状態からAT低払出役報知状態へ抽籤状態が変化するか否かの終了抽籤処理を行う。

50

【 0 2 1 6 】

次に、サブCPU 81は、終了抽籤処理（S 3 6 3）に基づいて、AT高払出役報知状態が終了すること（報知状態がAT高払出役報知状態からAT低払出役報知状態へ変化すること）になったか否かの判別を行う（S 3 6 4）。サブCPU 81は、AT高払出役報知状態が終了しなかったと判別したときには、AT高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図22参照）を参照し、スタートコマンドにより取得した内部当籤役に基づいて内部当籤役を報知する演出番号（AT演出）を決定する。一方で、サブCPU 81は、AT高払出役報知状態が終了したと判別したときには、AT高払出役報知状態フラグをオフにセットする（S 3 6 6）。

【 0 2 1 7 】

次に、サブCPU 81は、S 3 6 6の後、又は、S 3 6 2において、AT高払出役報知状態ではないと判別したときには、AT低払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル（図23参照）を参照し、取得した内部当籤役に基づいて内部当籤役を報知する演出番号（AT演出）を決定する（S 3 6 7）。

【 0 2 1 8 】

サブCPU 81は、S 3 6 2において、AT報知状態フラグがオンではないと判別したときには、取得した内部当籤役に基づいて、AT非報知状態用演出番号抽籤テーブル（図24参照）を参照して、通常演出用の演出番号を決定する（S 3 6 8）。

【 0 2 1 9 】

サブCPU 81は、S 3 6 8の後、又は、S 3 6 5の後で、決定した演出番号をサブRAM 83の所定領域に記憶する（S 3 6 9）。この処理が終了すると演出番号抽籤処理を終了する。

【 0 2 2 0 】

[AT抽籤処理]

次に、図39を参照して、サブCPU 81により実行されるAT抽籤処理のフローチャートについて説明する。

【 0 2 2 1 】

はじめに、サブCPU 81は、RT作動中フラグはオンであるか否かを判別する（S 3 7 1）。サブCPU 81は、RT作動中フラグはオンではないと判別したときには、AT抽籤処理を終了する一方で、RT作動中フラグはオンであると判別したときには、AT報知状態フラグがオンであるか否かを判別する（S 3 7 2）。

【 0 2 2 2 】

サブCPU 81は、AT報知状態フラグはオンであると判別したときには、AT抽籤処理を終了する一方で、AT報知状態フラグはオンではないと判別したときには、AT抽籤テーブル（図21）を参照し、取得した内部当籤役に基づいてAT回数を決定する（S 3 7 3）。なお、決定されたAT回数は、AT回数カウンタに記録される。

【 0 2 2 3 】

次に、サブCPU 81は、AT回数カウンタを参照して、決定されたAT回数が0であるか否かを判別する（S 3 7 4）。サブCPU 81は、AT回数カウンタが0であると判別したときには、AT抽籤処理を終了する一方で、AT回数カウンタが0ではないと判別したときには、AT報知状態フラグをオンにセットする（S 3 7 5）。この処理が終了するとAT抽籤処理を終了する。

【 0 2 2 4 】

[表示コマンド受信時処理]

次に、図40を参照して、サブCPU 81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。

【 0 2 2 5 】

はじめに、サブCPU 81は、表示コマンドにより取得した表示役が払い出しのある表示役であるか否かを判別する（S 3 8 1）。本実施の形態に係るパチスロ1では、払い出しのある表示役としてベル、スイカ、特殊スイカ1～特殊スイカ3、特殊役4～特殊役6

10

20

30

40

50

が該当する。

【0226】

払い出しのある表示役であるとき、サブCPU81は、払い出し枚数に対応する値を獲得メダルカウンタに加算する処理を行う(S382)。ここで、獲得メダルカウンタとは、サブRAM83の所定領域に記録されるカウンタであって、後述する短時間出玉率及び長時間出玉率の算出に利用されるカウンタである。

【0227】

サブCPU81は、S382の後、又は、S381において払い出しのある表示役ではないと判別した後に、メダル投入コマンドより取得した投入枚数に対応する値を投入メダルカウンタに加算する処理を行う(S383)。ここで、投入メダルカウンタとは、サブRAM83の所定領域に記録されるカウンタであって、後述する短時間出玉率及び長時間出玉率の算出に利用されるカウンタである。

【0228】

次に、サブCPU81は、短時間ゲーム数カウンタがクリアにされた後に加算された獲得メダルカウンタの値と投入メダルカウンタの値とに基づいて短時間出玉率の算出処理を行う(S384)。具体的には、獲得メダルカウンタの値を投入メダルカウンタの値で除算して得られる値を%(パーセンテージ)により表した数値が出玉率となる。

【0229】

次に、サブCPU81は、長時間ゲーム数カウンタがクリアにされた後に加算された獲得メダルカウンタの値と投入メダルカウンタの値とに基づいて長時間出玉率の算出処理を行う(S385)。

【0230】

次に、サブCPU81は、長時間ゲーム数カウンタの値を参照して、長時間ゲーム数カウンタがクリアにされた後に行われたゲーム数が6000単位遊技数以上であるか否かを判別する(S386)。サブCPU81は、ゲーム数が6000単位遊技数以上であると判別したときには、長時間出玉率が150%以上であるか否かを判別する(S387)。サブCPU81は、長時間出玉率が150%以上であると判別したときには、AT高払出役報知状態フラグをオンにセットする(S388)。

【0231】

サブCPU81は、S388の後、又は、S386においてゲーム数が6000単位遊技数以上でないと判別したとき、又は、S387において長時間出玉率が150%以上でないと判別したときには、短時間ゲーム数カウンタの値を参照して、短時間ゲーム数カウンタがクリアにされた後に行われたゲーム数が400単位遊技数であるか否かを判別する(S389)。サブCPU81は、ゲーム数が400単位遊技数であると判別したときには、短時間出玉率が300%以上であるか否かを判別する(S390)。サブCPU81は、短時間出玉率は300%以上であると判別したときには、AT高払出役報知状態フラグをオンにセットする(S391)。

【0232】

サブCPU81は、S391の後、S389でゲーム数が400単位遊技数でないと判別したとき、又は、S390において短時間出玉率が300%以上でないと判別したときには、登録されている演出番号に基づいて、表示時の演出データの登録処理を行なう(S392)。この処理が終了すると表示コマンド受信時処理を終了する。

【0233】

以上に説明したように、第1実施例に係るパチスロ1は、BB一般遊技状態中にRBが内部当籤役として決定することにより、RT作動中フラグがオンにセットされ、リプレイが内部当籤役として決定される確率が高いRT遊技状態(BB中RT遊技状態)による遊技が開始される。そして、このRT遊技状態は、RBが表示役として成立するか、特殊スイカ1~3が内部当籤役として決定したときに停止操作順序のミスにより特殊こぼし目1~3が表示役として成立してしまうか、又は、BBが内部当籤役として決定するまでRT遊技状態として継続して行われる。また、RT遊技状態はBB終了後も継続して行われる

10

20

30

40

50

。したがって、遊技者は、R Bが内部当籤役として決定した後は、R Bを表示役として成立させることにより、R B遊技状態による遊技を行うことができるとともに、R Bを表示役として成立させないことにより、R T遊技状態による遊技を行うこともできる。

【0234】

遊技者は、B B作動中において、メダルの払出枚数がボーナス終了枚数カウンタの最大値である346枚付近となるB Bの作動の終了間際においては、遊技者はR Bを表示役として成立させてR B遊技状態による遊技において残り少ないメダルを得るよりも、B B終了後においても継続して行われるR T遊技状態による遊技を行った方が利益を得ることができる。

【0235】

したがって、遊技者は、R Bを表示役として成立させずにB Bを終了させることで、B B終了後においても、継続してリプレイが内部当籤役として決定される確率が高い状態(R T遊技状態)で遊技を行うことができる。このため、B B終了後においてもR T遊技状態による遊技を行うためには、遊技者の技術介入性を必要とするため、遊技者の遊技性の幅を広げることができる。これにより、B B終了後においても、遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができる。

【0236】

また、互いにメダルの払出枚数が異なる内部当籤役である「特殊スイカ1」と「特殊役4」とは内部当籤役として同時に決定する。同様に、「特殊スイカ2」と「特殊役5」及び「特殊スイカ3」と「特殊役6」も内部当籤役として同時に決定する。この特殊スイカ1～特殊スイカ3、又は特殊役4～特殊役6を表示役として成立させるためには、内部当籤役としてそれぞれの役が決定していることに加えて、各内部当籤役に対応した停止操作順序で停止操作を行うことが必要とされる。

【0237】

また、本実施の形態に係るパチスロ1では、ゲーム数が400単位遊技経過する毎に短時間出玉率を算出し、短時間出玉率が300%以上となる場合には、A T遊技状態においてメダルの払出枚数が多い内部当籤役である「特殊スイカ1」「特殊スイカ2」「特殊スイカ3」が停止表示する停止操作順序を報知するA T高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル(図22参照)を用いた演出番号の決定を行う。A T高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル(図22参照)を用いた演出番号の決定では、特殊スイカ1～特殊スイカ3と特殊役4～特殊役6とが同時に内部当籤役として決定した場合には、払出役が15枚となる内部当籤役である特殊スイカ1、特殊スイカ2、及び特殊スイカ3が表示役として成立する停止操作順序が報知される。このため、本実施の形態に係るパチスロ1では、400遊技毎により出玉率の多い内部当籤役の報知が行われる可能性が生ずるため、これにより、一定遊技の経過毎に報知状態を変更して、遊技者に対してA T遊技に対する期待感を与えることが可能となる。したがって、従来にはない方法により遊技における報知状態を変更することができ、遊技の幅を広げ遊技者の遊技に対する興味を高めることができる。

【0238】

また、短時間出玉率の算出は400単位遊技毎に新たに算出されるので、一の短時間出玉率の算出により出玉率が300%に満たない場合であっても、次の400単位遊技において出玉率を向上させることにより、A T高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル(図22参照)に基づいてメダルの払出枚数が多い内部当籤役である特殊スイカ1～3が停止表示する停止操作順序を報知する可能性が生ずる。したがって、遊技者は、始めの400単位遊技において出玉率が300%に達しなくても、次の400遊技単位において新たな気持ちでA T高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル(図22参照)によるA T抽籤の可能性を期待することができ、次のゲームにおける興趣の向上を図ることが可能となる。

【0239】

さらに、一度、A T高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル(図22参照)による演出番号の抽籤が行われた場合には、設定値に基づくA T高払出役報知状態終了抽籤処理によりA T高払出役報知状態フラグがオフにセットされるまで、A T高払出役報知状態が維

10

20

30

40

50

持されることになる。したがって、遊技者は、A T高払出役報知状態に移行したときには、その後、A T高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブルを用いたA T遊技状態を継続して行う可能性が高くなり、継続してより多くの利益を得ることが可能となる。

【0240】

一方で、A T高払出役報知状態がずっと継続されてしまうと、結果として遊技者の心理もメダルの払出枚数が高い状態の継続が通常となってしまう、興趣の低下を招くおそれがある。このため、本実施の形態に係るパチスロ1では、A T高払出役報知状態に移行した後も演出番号抽籤処理において、パチスロ1の設定値に応じて1/50～1/200の確率で抽籤状態をA T高払出役報知状態からA T低払出役報知状態へと変更する処理を行っている。このため、一度、A T高払出役報知状態に移行した後であっても、その後に抽籤状態がA T低払出役報知状態に移行する可能性が残されており、遊技者の遊技に対する興趣を遊技状態の変化により高く維持することができるとともに、遊技自体に変化を持たせることによって、遊技の楽しみを高めることが可能となる。

【0241】

さらに、上述した出玉率に基づくA T高払出役報知状態への移行は、400単位遊技毎だけでなく、パチスロ1において初期化处理(S1)が行われた後の長期的なゲームの実施状態を考慮して判断がなされる。具体的に、長時間ゲーム数カウンタがクリアされてから6000遊技単位以上経過した場合であって、出玉率が150%以上となる場合には、A T高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブルを用いた演出番号の抽籤処理が行われるため、A T高払出役報知状態へと抽籤状態が移行して、メダルの払出枚数が多い内部当籤役である特殊スイカ1～3が表示役として成立する停止操作順序を報知する確率が高くなる。このため、6000単位遊技以上ゲームを行っている遊技機では、表示コマンド受信時処理において長時間出玉率が算出されてA T高払出役報知状態フラグがオンにセットされる可能性が生ずる。したがって、多くの遊技をこなしている遊技者ほど、A T高払出役報知状態による利益を得やすくなり、遊技数に応じた遊技者の興趣向上を図ることが可能となる。

【0242】

次に、図41～図50を参照して、第2実施例について説明する。第2実施例の遊技機では、R B遊技状態中において、表示役として成立するためには予め定められた停止操作順序で停止操作を行うことが求められる「特殊スイカ1」、「特殊スイカ2」、「特殊スイカ3」が内部当籤役として決定されるようになっている。このうち、「特殊スイカ2」、「特殊スイカ3」は「特殊スイカ1」と比較して多くのメダルの払い出しが行われる。また、R B遊技状態中においては、各内部当籤役を表示役として成立させるために必要な停止操作順序が報知される。

【0243】

第2実施例の遊技機の構造、制御回路等も基本的に第1実施例の遊技機と同じである。ただし、図37の各種遊技数カウンタ更新処理に代えて、図49の各種遊技数カウンタ更新処理が行われる。また、図40の表示コマンド受信時処理に代えて、図50の表示コマンド受信時処理が行われる。また、図7の図柄組合せテーブルに代えて、図41の図柄組合せテーブルが参照される。また、図9の内部抽籤テーブル決定テーブルに代えて、図42の内部抽籤テーブル決定テーブルが参照される。また、図10～図14の内部抽籤テーブルに代えて、図43～図47の内部抽籤テーブルが参照される。また、図15の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルに代えて、図48の小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルが参照される。

【0244】

[各種遊技数カウンタ更新処理]

次に、図49を参照して、サブCPU81により実行される第2実施例の各種遊技数カウンタ更新処理のフローチャートについて説明する。はじめに、サブCPU81は、サブRAM83に記録されるA T回数カウンタの値を参照して、A T回数カウンタの値が0であるか否かを判別する(S401)。サブCPU81は、A T回数カウンタの値が0であ

ると判別したときには、各種遊技数カウンタ更新処理を終了する一方で、A T回数カウンタの値が0でないと判別したときには、A T回数カウンタの減算処理を行う(S 4 0 2)。この処理では、A T回数カウンタの値を1だけ減算する処理を行う。次に、サブCPU 8 1は、再度A T回数カウンタの値が0であるか否かを判別する(S 4 0 3)。サブCPU 8 1は、A T回数カウンタの値が0であると判別したときには、A T報知状態フラグをオフに設定する(S 4 0 4)。この処理が終了すると各種遊技数カウンタ更新処理を終了する。

【0 2 4 5】

[表示コマンド受信時処理]

次に、図50を参照して、サブCPU 8 1により実行される第2実施例の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。サブCPU 8 1は、登録されている演出番号に基づいて、表示時の演出データの登録処理を行なう(S 4 1 1)。この処理が終了すると表示コマンド受信時処理を終了する。

10

【0 2 4 6】

以上に説明したように、第2実施例に係るパチスロ1は、R B作動中フラグがオンにされR B遊技状態となることを契機としてA T抽籤が行われA T遊技状態による遊技が開始される。また、R B遊技状態においては、2回の入賞成立が実現すると遊技状態がB B一般遊技状態へ移行する。そして、このR B遊技状態中は、内部当籤役として「特殊スイカ1」「特殊スイカ2」「特殊スイカ3」が決定される。

20

【0 2 4 7】

このうち、「特殊スイカ1」「特殊スイカ2」「特殊スイカ3」が内部当籤役として決定した場合には、遊技者の停止操作の順序が各内部当籤役に対応した停止操作の順序に従って停止操作が行われた場合に限り、各内部当籤役が表示役として成立する。

【0 2 4 8】

したがって、遊技者は8回という限られた入賞回数の中でより多くのメダルの払い出しを受けるためには、A T遊技状態における報知にしたがって、メダルの払出枚数が少ない「特殊スイカ1」を表示役として成立させずに、メダルの払出枚数が「特殊スイカ1」と比較して多い「特殊スイカ2」及び「特殊スイカ3」が表示役として成立するように、停止操作を行うことが必要となる。これにより、遊技者は報知に従って「特殊スイカ2」及び「特殊スイカ3」を停止表示することにより、より多くのメダルを得ることができる。

30

【0 2 4 9】

すなわち、遊技者は自らの停止操作により、R Bの作動が行われているR B遊技状態において得ることができるメダルを増加させることができる。したがって、R B遊技状態において得ることができるメダルを増加させるためには、遊技者の技術介入性を必要とするため、遊技者の遊技性の幅を広げることができる。これにより、ボーナスにおける遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができる。

【0 2 5 0】

また、メダルの払出枚数が多い特殊スイカ2、及び特殊スイカ3は、R B遊技状態においてのみ決定される内部当籤役である。そして、特殊スイカ2、及び特殊スイカ3が表示役として成立したときに払い出されるメダルの払出枚数は、一般遊技状態、R T遊技状態、B B中一般遊技状態、B B中R T遊技状態等、R B遊技状態以外の遊技状態において決定される他の全ての内部当籤役よりも多い内部当籤役である。したがって、遊技者はA T遊技状態による報知に従い、特殊役2、及び特殊役3が表示役として成立する停止操作順序で停止操作を行うことにより、R B遊技状態において得ることができるメダルの枚数を増加させることができる。これにより、ボーナスにおける遊技者の遊技に対する期待感をさらに向上させることができる。

40

【0 2 5 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 5 2】

本実施例においては、A T抽籤テーブルを参照したA T回数の抽籤による決定は、R T

50

作動中フラグがオンである場合に行われる。すなわち、ＢＢ遊技状態（ＢＢ中ＲＴ遊技状態）であるか、非ＢＢ中のＲＴ遊技状態であるかにかかわらず行われるようにしたがこれに限られない。例えば、ＡＴ回数の抽籤による決定は、ＲＴ作動中フラグがオンであり、かつ、ＢＢ作動中フラグがオンである場合に限ってもよい。これにより、ＡＴ回数の決定は、ＢＢ中ＲＴ遊技状態においてのみ行われる。したがって、これにより、ＢＢ終了後においても継続して行われるＲＴ遊技状態においてＡＴによる報知を受けるために、ＢＢ遊技状態中におけるＡＴ抽籤に注目することとなる。したがって、ボーナスにおける遊技者の遊技に対する期待感をさらに向上させることができる。

【０２５３】

また、本実施例においては、ＲＴ遊技状態に移行することにより、ＡＴ回数を抽籤により決定し、ＡＴ遊技状態を発生させることとしたがこれに限られない。例えば、ＢＢが終了までＡＴ遊技状態の発生を待って、ＢＢ終了後にＡＴ遊技状態を開始するようにしてもよい。

10

【０２５４】

また、ＲＴ遊技状態は、ＲＢが内部当籤役として決定した場合に発生するようにしたがこれに限られない。例えば、ＢＢ終了後に、特殊スイカ１～３、又は特殊役４～６を取りこぼした場合、すなわち、特殊スイカ１～３、又は特殊役４～６が表示役として成立する停止操作順序以外の順序で停止操作を行った場合に、ＲＴ遊技状態が開始するようにしてもよい。

【符号の説明】

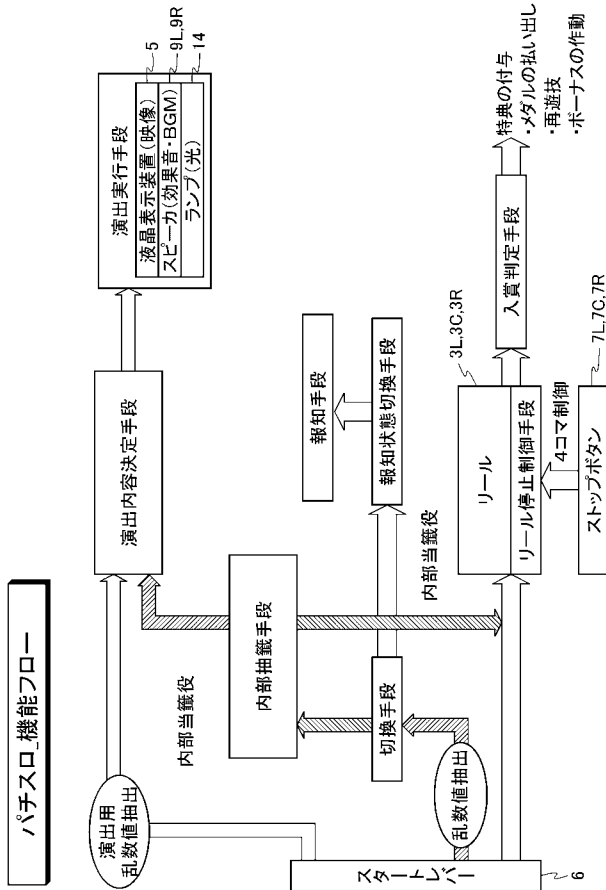
20

【０２５５】

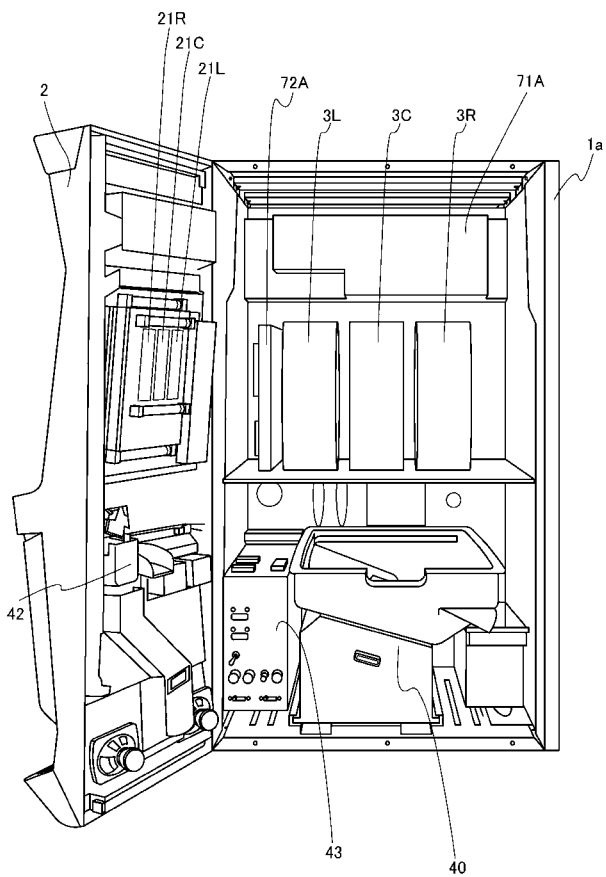
- １ パチスロ
- ２ フロントドア
- ３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ リール
- ６ スタートレバー
- ７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ ストップボタン
- ３０ マイクロコンピュータ
- ３１ メインＣＰＵ
- ３２ メインＲＯＭ
- ３３ メインＲＡＭ
- ７１ 主制御回路
- ７２ 副制御回路
- ８３ サブＲＡＭ

30

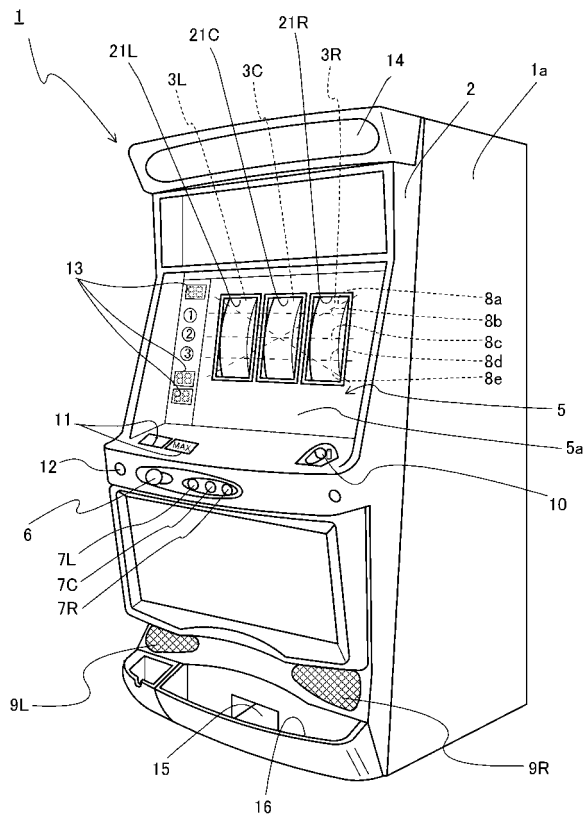
【図 1】



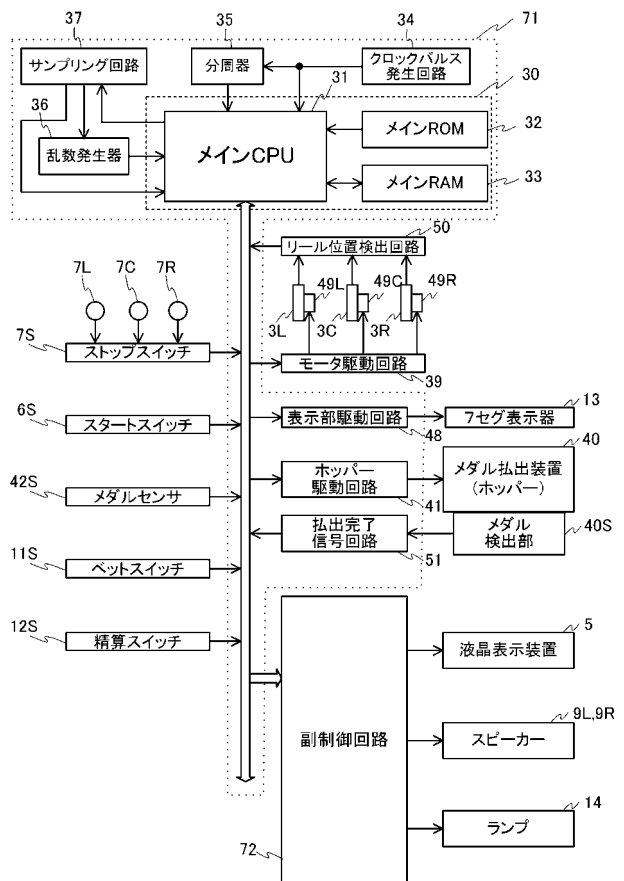
【図 3】



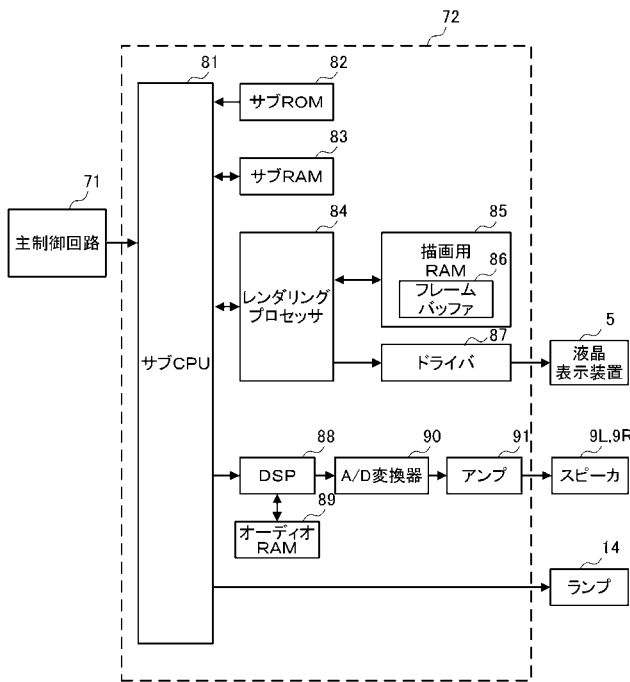
【図 2】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

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7	20	ブランク	20	赤7
19	スイカ	19	リプレイ	19	スイカ
18	ベル	18	ベル	18	ベル
17	リプレイ	17	スイカ	17	リプレイ
16	赤7	16	ブランク	16	ブランク
15	スイカ	15	リプレイ	15	スイカ
14	ベル	14	ベル	14	ベル
13	リプレイ	13	スイカ	13	リプレイ
12	ブランク	12	チェリー	12	赤7
11	スイカ	11	リプレイ	11	スイカ
10	ベル	10	ベル	10	ベル
9	リプレイ	9	スイカ	9	リプレイ
8	ブランク	8	ブランク	8	ブランク
7	スイカ	7	リプレイ	7	スイカ
6	ベル	6	ベル	6	ベル
5	リプレイ	5	スイカ	5	リプレイ
4	ブランク	4	赤7	4	赤7
3	スイカ	3	リプレイ	3	スイカ
2	ベル	2	ベル	2	ベル
1	リプレイ	1	スイカ	1	リプレイ
0	ブランク	0	ブランク	0	ブランク

※図柄コード

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

【図 7】

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	格納領域 種別	
ベル	ベル	ベル	00000001	ベル	1	15
スイカ	スイカ	スイカ	00000010	スイカ	1	1
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000100	リプレイ	1	0
赤7	ベル	ベル	00010000	RB	1	0
赤7	赤7	赤7	00001000	BB	1	0
赤7	スイカ	スイカ	00100000	特殊役4	1	8
スイカ	赤7	スイカ	01000000	特殊役5	1	8
スイカ	スイカ	赤7	10000000	特殊役6	1	8
ベル	スイカ	スイカ	00000001	特殊スイカ1	2	15
スイカ	ベル	スイカ	00000010	特殊スイカ2	2	15
スイカ	スイカ	ベル	00000100	特殊スイカ3	2	15
リプレイ	スイカ	スイカ	00001000	特殊 こぼし目1	2	0
スイカ	リプレイ	スイカ	00010000	特殊 こぼし目2	2	0
スイカ	スイカ	リプレイ	00100000	特殊 こぼし目3	2	0
エンドコード	—	—	—	—	—	—

※特殊こぼし目1～3は、特殊スイカ1～3又は特殊役4～6を取りこぼした場合に表示される。

【図 8】

ボーナス作動時テーブル

	BB作動時	RB作動時
作動中フラグ 格納領域	BB作動中フラグ	RB作動中フラグ
ボーナス終了枚数 カウンタ	346	—
遊技可能回数 カウンタ	—	12
入賞可能回数 カウンタ	—	2

【図 9】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	種別	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	6
RT遊技状態	RT遊技状態用 内部抽籤テーブル	6
BB中一般遊技状態	BB中一般遊技状態用 内部抽籤テーブル	6
BB中RT遊技状態	BB中RT遊技状態用 内部抽籤テーブル	5
RB遊技状態	RB遊技状態用 内部抽籤テーブル	2

【図 10】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポインタ	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	8980	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊スイカ1 +特殊役4)	0
4	500	5 (特殊スイカ2 +特殊役5)	0
5	500	6 (特殊スイカ3 +特殊役6)	0
6	252	0	1 (BB)

(乱数値の範囲:0～65535)

【図 1 1】

RT遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	20000	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊スイカ1 + 特殊役4)	0
4	500	5 (特殊スイカ2 + 特殊役5)	0
5	500	6 (特殊スイカ3 + 特殊役6)	0
6	252	0	1 (BB)

(乱数値の範囲:0~65535)

【図 1 2】

BB中一般遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	8980	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊スイカ1 + 特殊役4)	0
4	500	5 (特殊スイカ2 + 特殊役5)	0
5	500	6 (特殊スイカ3 + 特殊役6)	0
6	252	0	1 (RB)

(乱数値の範囲:0~65535)

【図 1 3】

BB中RT遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	20000	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊スイカ1 + 特殊役4)	0
4	500	5 (特殊スイカ2 + 特殊役5)	0
5	500	6 (特殊スイカ3 + 特殊役6)	0

(乱数値の範囲:0~65535)

【図 1 4】

RB遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	60000	1 (ベル)	0
2	5536	2 (スイカ)	0

(乱数値の範囲:0~65535)

【図 1 5】

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 ポイント	内部当籤役			押し順
	内部当籤役1	内部当籤役2	内容	
0	00000000	00000000	ハズレ	ハズレ
1	00000001	00000000	ベル	ベル
2	00000010	00000000	スイカ	スイカ
3	00000100	00000000	リプレイ	リプレイ
4	00100000	00000001	特殊スイカ1 + 特殊役4	6択 左中右:特殊スイカ1 左右中:特殊役4 その他:特殊こぼし目1
5	01000000	00000010	特殊スイカ2 + 特殊役5	6択 中左右:特殊スイカ2 中右左:特殊役5 その他:特殊こぼし目2
6	10000000	00000100	特殊スイカ3 + 特殊役6	6択 右左中:特殊スイカ3 右中左:特殊役6 その他:特殊こぼし目3

【図 1 6】

ボーナス用内部当籤役決定テーブル

ボーナス用 データポイント	内部当籤役		
	内部当籤役1	内部当籤役2	内容
0	00000000	00000000	ハズレ
1	00001000	00000000	BB
2	00010000	00000000	RB

【図 1 7】

内部当籤役(表示役)格納領域1

データ		内容
ビット7	0~1	特殊役6
ビット6	0~1	特殊役5
ビット5	0~1	特殊役4
ビット4	0~1	RB
ビット3	0~1	BB
ビット2	0~1	リプレイ
ビット1	0~1	スイカ
ビット0	0~1	ベル

【図 1 8】

内部当籤役(表示役)格納領域2

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0~1	特殊こぼし目3
ビット4	0~1	特殊こぼし目2
ビット3	0~1	特殊こぼし目1
ビット2	0~1	特殊スイカ3
ビット1	0~1	特殊スイカ2
ビット0	0~1	特殊スイカ1

【図 1 9】

持越役格納領域		
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0	未使用
ビット4	0～1	RB
ビット3	0～1	BB
ビット2	0	未使用
ビット1	0	未使用
ビット0	0	未使用

【図 2 0】

作動中フラグ格納領域		
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0	未使用
ビット4	0	未使用
ビット3	0	未使用
ビット2	0～1	RT作動中フラグ
ビット1	0～1	RB作動中フラグ
ビット0	0～1	BB作動中フラグ

【図 2 1】

AT抽籤テーブル									
内部当籤役									
AT回数	ハズレ	特殊 スイカ1 + 特殊役4		特殊 スイカ2 + 特殊役5		特殊 スイカ3 + 特殊役6		ベル	スйка
		特殊役4	特殊役5	特殊役5	特殊役6	特殊役6	特殊役6		
0	1024	544	544	544	544	544	1018	1024	544
50	0	256	256	256	256	256	4	0	256
100	0	128	128	128	128	128	2	0	128
250	0	64	64	64	64	64	0	0	64
500	0	32	32	32	32	32	0	0	32

(乱数値の範囲:0～1024)

【図 2 2】

AT高払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル									
内部当籤役									
演出番号	演出内容	ハズレ	特殊 スイカ1 + 特殊役4		特殊 スイカ2 + 特殊役5		特殊 スイカ3 + 特殊役6		ベル
			特殊役4	特殊役5	特殊役5	特殊役6	特殊役6	特殊役6	
0	ハズレ	1024	0	0	0	0	0	0	0
1	特殊スイカ1	0	1024	0	0	0	0	0	0
2	特殊スイカ2	0	0	1024	0	0	0	0	0
3	特殊スイカ3	0	0	0	1024	0	0	0	0
4	特殊役4	0	0	0	0	0	0	0	0
5	特殊役5	0	0	0	0	0	0	0	0
6	特殊役6	0	0	0	0	0	0	0	0
7	ベル報知	0	0	0	0	0	1024	0	0
8	スイカ報知	0	0	0	0	0	0	1024	0
9	リプレイ報知	0	0	0	0	0	0	0	1024
10	RB報知	0	0	0	0	0	0	0	1024
11	BB報知	0	0	0	0	0	0	0	1024

(乱数値の範囲:0～1024)

【図 2 3】

AT低払出役報知状態用演出番号抽籤テーブル									
内部当籤役									
演出番号	演出内容	ハズレ	特殊 スイカ1 + 特殊役4		特殊 スイカ2 + 特殊役5		特殊 スイカ3 + 特殊役6		ベル
			特殊役4	特殊役5	特殊役5	特殊役6	特殊役6	特殊役6	
0	ハズレ	1024	0	0	0	0	0	0	0
1	特殊スイカ1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	特殊スイカ2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	特殊スイカ3	0	0	0	0	0	0	0	0
4	特殊役4	0	1024	0	0	0	0	0	0
5	特殊役5	0	0	1024	0	0	0	0	0
6	特殊役6	0	0	0	0	1024	0	0	0
7	ベル報知	0	0	0	0	0	1024	0	0
8	スイカ報知	0	0	0	0	0	0	1024	0
9	リプレイ報知	0	0	0	0	0	0	0	1024
10	RB報知	0	0	0	0	0	0	0	1024
11	BB報知	0	0	0	0	0	0	0	1024

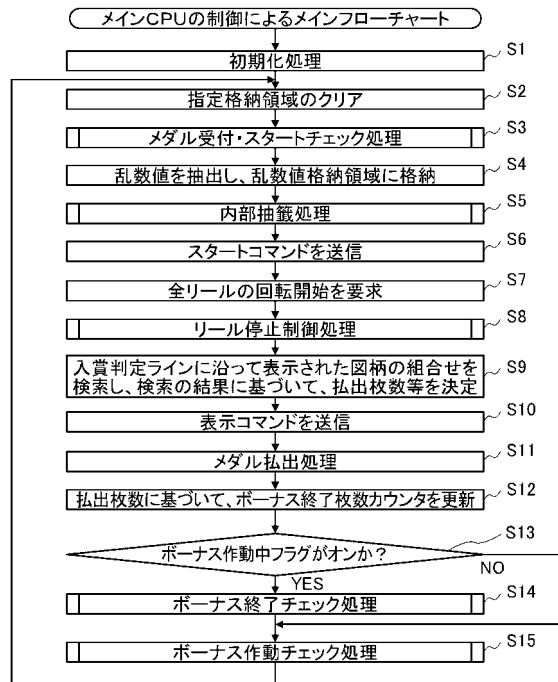
(乱数値の範囲:0～1024)

【図 24】

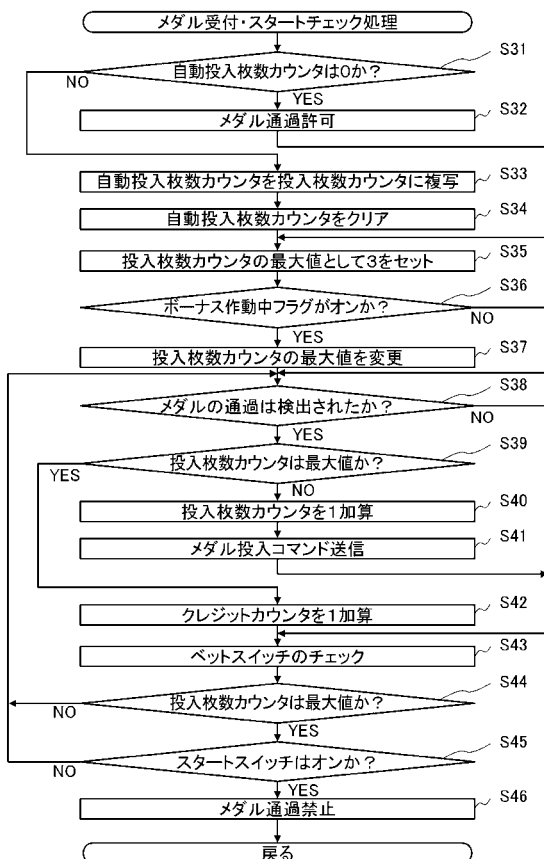
演出番号	演出内容	ハズレ	内部当籤役						リプレイ	RB	BB
			特殊 スライ + 特殊役4	特殊 スライ2 + 特殊役5	特殊 スライ3 + 特殊役6	ベル	スライ	特殊 スライ			
0	ハズレ	624	576	576	576	352	256	368	128	128	128
21	1消灯演出	128	0	0	0	0	0	0	128	128	128
22	2消灯演出	0	0	0	0	128	0	128	128	128	128
23	3消灯演出	0	128	128	128	0	128	0	128	128	128
24	サウンド演出1	256	0	0	0	512	0	512	128	128	128
25	サウンド演出2	0	256	256	256	0	512	0	128	128	128
26	キャラクタ演出 (当たり)	0	0	0	0	0	0	0	128	128	128
27	キャラクタ演出 (ハズレ)	16	64	64	64	32	128	16	0	0	0

(乱数値の範囲: 0~1024)

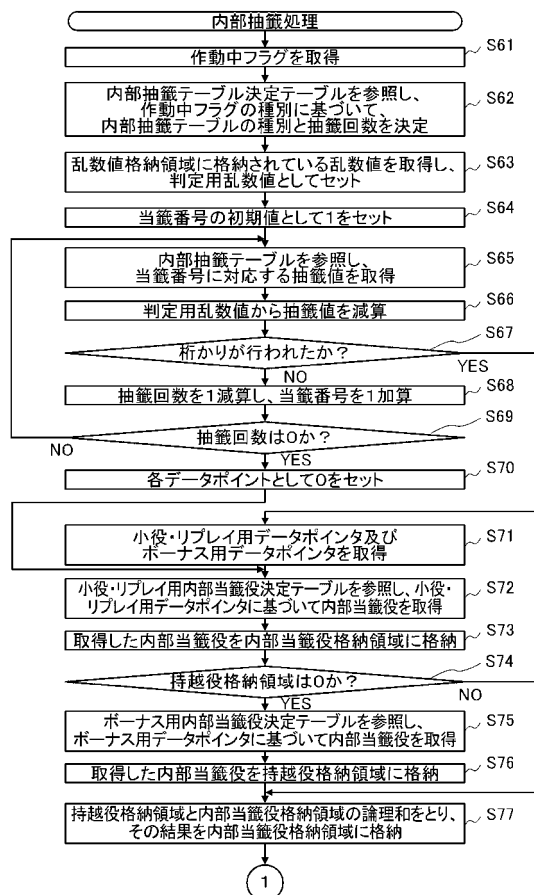
【図 25】



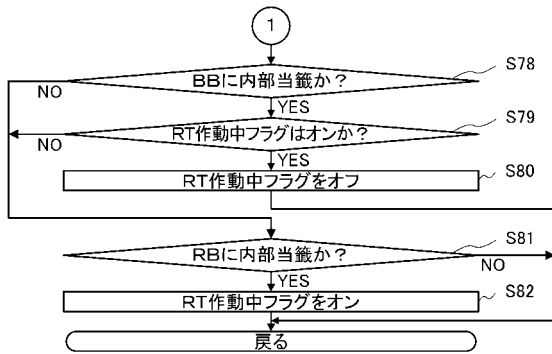
【図 26】



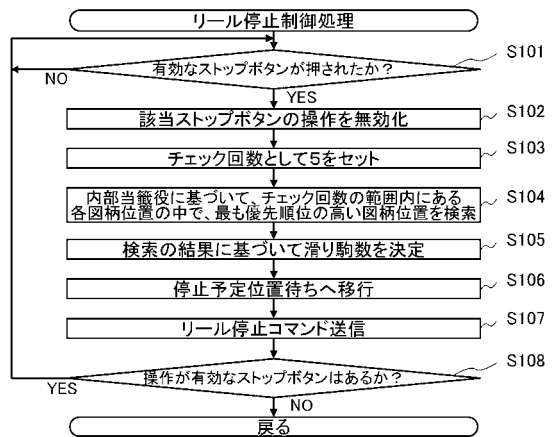
【図 27】



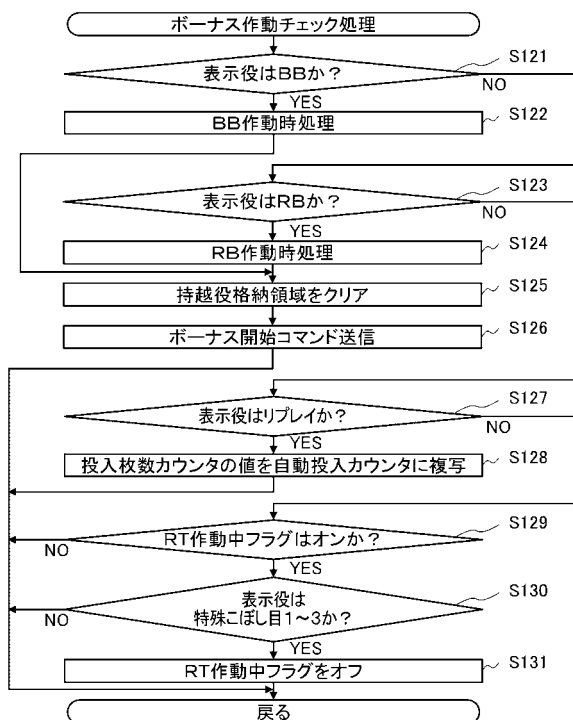
【図 28】



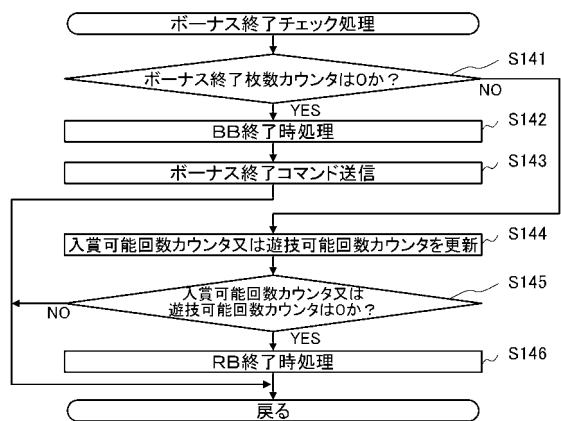
【図 29】



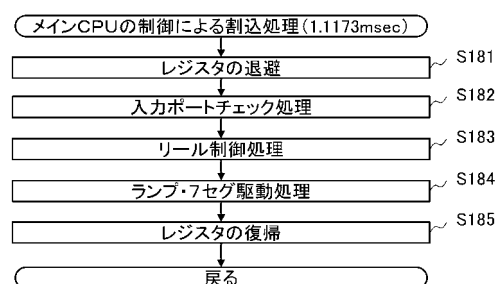
【図 30】



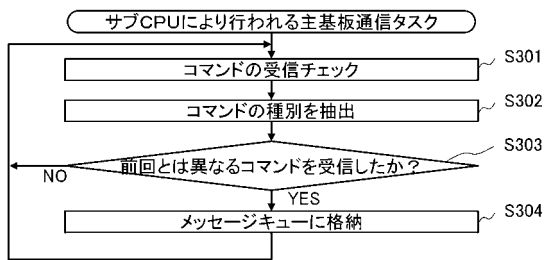
【図 31】



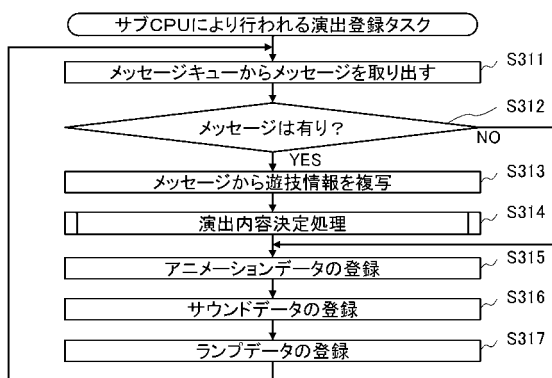
【図 32】



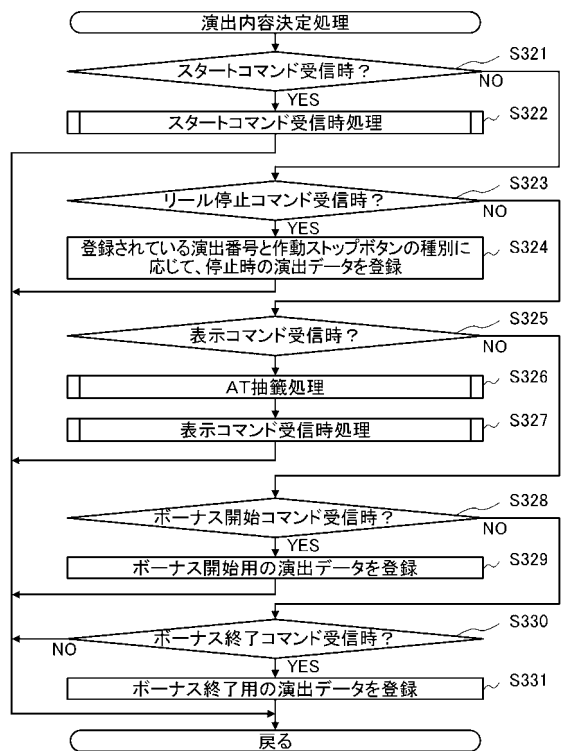
【図 3 3】



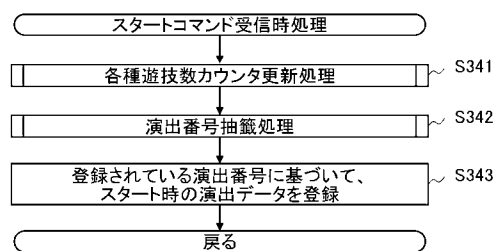
【図 3 4】



【図 3 5】



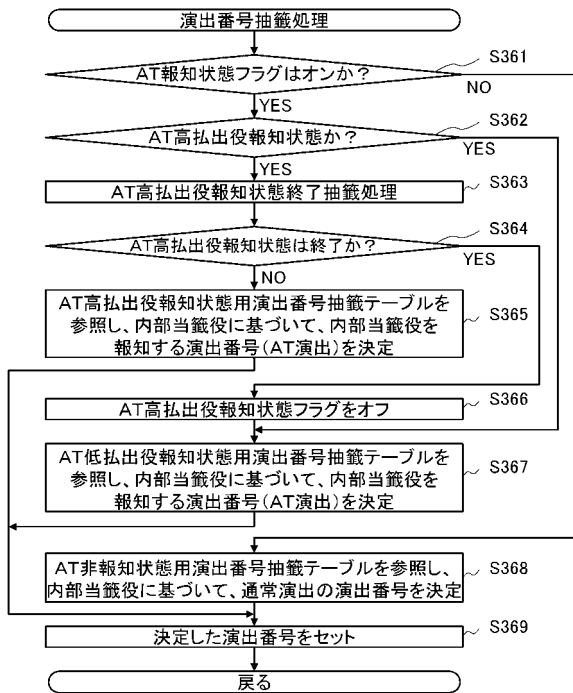
【図 3 6】



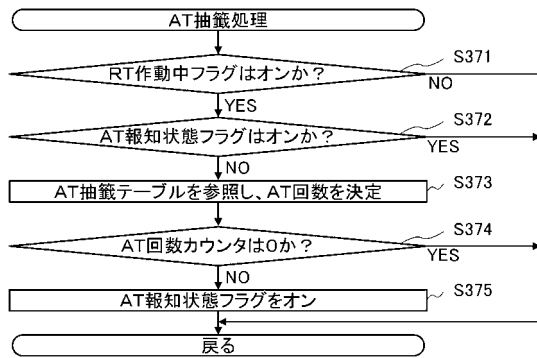
【図 3 7】



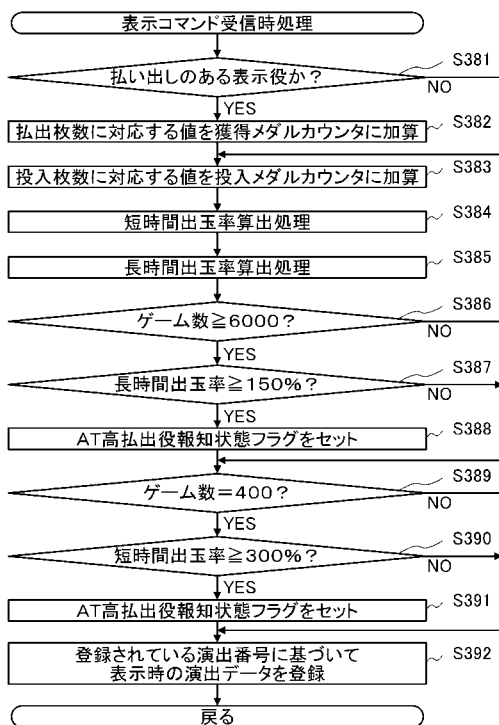
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【図 41】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役			格納領域 種別	払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ	内容			
ベル	ベル	ベル	00000001	ベル	1		15
スイカ	スイカ	スイカ	00000010	スイカ	1		1
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000100	リプレイ	1		0
赤7	ベル	ベル	00010000	RB	1		0
赤7	赤7	赤7	00001000	BB	1		0
赤7	スイカ	スイカ	00100000	特殊役4	1		9
スイカ	赤7	スイカ	01000000	特殊役5	1		9
スイカ	スイカ	赤7	10000000	特殊役6	1		9
ベル	スイカ	スイカ	00000001	特殊スイカ1	2		1
スイカ	ベル	スイカ	00000010	特殊スイカ2	2		15
スイカ	スイカ	ベル	00000100	特殊スイカ3	2		15
リプレイ	スイカ	スイカ	00001000	特殊 こぼし目1	2		0
スイカ	リプレイ	スイカ	00010000	特殊 こぼし目2	2		0
スイカ	スイカ	リプレイ	00100000	特殊 こぼし目3	2		0
エンドコード	—	—	—	—	—		—

※特殊こぼし目1～3は、特殊スイカ1～3又は特殊役4～6を取りこぼした場合に表示される。

【図 4 2】

内部抽籤テーブル決定テーブル

遊技状態	種別	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	6
RT遊技状態	RT遊技状態用 内部抽籤テーブル	6
BB中一般遊技状態	BB中一般遊技状態用 内部抽籤テーブル	6
BB中RT遊技状態	BB中RT遊技状態用 内部抽籤テーブル	5
RB遊技状態	RB遊技状態用 内部抽籤テーブル	3

【図 4 3】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	8980	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊役4)	0
4	500	5 (特殊役5)	0
5	500	6 (特殊役6)	0
6	252	0	1 (BB)

(乱数値の範囲: 0~65535)

【図 4 4】

RT遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	20000	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊役4)	0
4	500	5 (特殊役5)	0
5	500	6 (特殊役6)	0
6	252	0	1 (BB)

(乱数値の範囲: 0~65535)

【図 4 5】

BB中一般遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	8980	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊役4)	0
4	500	5 (特殊役5)	0
5	500	6 (特殊役6)	0
6	252	0	1 (RB)

(乱数値の範囲: 0~65535)

【図 4 6】

BB中RT遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	5185	2 (スイカ)	0
2	20000	3 (リプレイ)	0
3	500	4 (特殊役4)	0
4	500	5 (特殊役5)	0
5	500	6 (特殊役6)	0

(乱数値の範囲: 0~65535)

【図 4 7】

RB遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	21846	6 (特殊スイカ1)	0
2	21845	7 (特殊スイカ2)	0
3	21845	8 (特殊スイカ3)	0

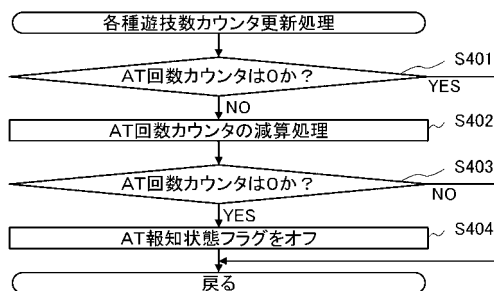
(乱数値の範囲: 0~65535)

【図 4 8】

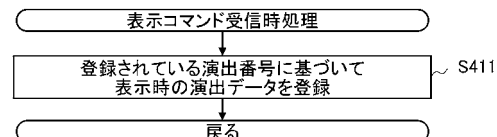
小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

小役・ リプレイ用 データ ポイント	内部当籤役			押し順
	内部当籤役1	内部当籤役2	内容	
0	00000000	00000000	ハズレ	ハズレ
1	00000010	00000000	スイカ	スイカ
2	00000100	00000000	リプレイ	リプレイ
3	00100000	00000000	特殊役4	6択 左右中: 特殊役4 その他: 特殊こぼし目1
4	01000000	00000000	特殊役5	6択 左右中: 特殊役5 その他: 特殊こぼし目2
5	10000000	00000000	特殊役6	6択 左右中: 特殊役6 その他: 特殊こぼし目3
6	00000000	00000001	特殊スイカ1	6択 左中右: 特殊スイカ1 その他: 特殊こぼし目1
7	00000000	00000010	特殊スイカ2	6択 左中右: 特殊スイカ2 その他: 特殊こぼし目2
8	00000000	000000100	特殊スイカ3	6択 左中右: 特殊スイカ3 その他: 特殊こぼし目3

【図 4 9】



【図 5 0】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB17 AB25 AB43 AB54 AC14 AC23
AC32 AC36 AC52 AC77 AC82 BA03 BA07 BA13 BA17 BA22
BA32 BA35 BA37 BB02 BB16 BB23 BB24 BB56 BB76 BB78
BB80 BB92 BB93 CA02 CA23 CB04 CB23 CB33 CC01 CC13
CD12 CD16 CD17 CD24 CD25 CD32 CD48 CD49 DA52 DA54
DA63 DA65 DA76