

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6307546号
(P6307546)

(45) 発行日 平成30年4月4日(2018.4.4)

(24) 登録日 平成30年3月16日(2018.3.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 2 (全 83 頁)

(21) 出願番号	特願2016-62815 (P2016-62815)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成28年3月25日 (2016. 3. 25)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2017-170072 (P2017-170072A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成29年9月28日 (2017. 9. 28)		シャイン60
審査請求日	平成29年12月1日 (2017. 12. 1)	(74) 代理人	100113228
早期審査対象出願			弁理士 中村 正
		(72) 発明者	若松 凜人
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		審査官	森田 真彦
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技機の動作を制御する主制御手段と、
少なくとも、第1の数値及び第2の数値を含んだ第1の抽せんテーブルと、
少なくとも、第1の数値及び第2の数値を含んだ第2の抽せんテーブルと
を備え、
前記主制御手段は、
第1の抽せんを行うときは、少なくとも、所定の処理を行い、
第2の抽せんを行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、
前記所定の処理において、
第1の抽せんテーブルにおける第1の数値を用いて第1の抽せんを行うときは、乱数値
及び第1の数値に基づいて特定の演算処理を行い、
第1の抽せんテーブルにおける第2の数値を用いて第1の抽せんを行うときは、前記特
定の演算処理を行わず、
第2の抽せんテーブルにおける第1の数値を用いて第2の抽せんを行うときは、乱数値
及び第1の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、
第2の抽せんテーブルにおける第2の数値を用いて第2の抽せんを行うときは、前記特
定の演算処理を行わず、
第1の抽せんに当せんしたことに基づいて、第1の特典を付与可能であり、
第2の抽せんに当せんしたことに基づいて、第1の特典とは異なる第2の特典を付与可

10

20

能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技機の動作を制御する主制御手段と、

少なくとも、第 1 の数値及び第 2 の数値を含んだ第 1 の抽せんテーブルと、

少なくとも、第 3 の数値及び第 2 の数値を含んだ第 2 の抽せんテーブルと

を備え、

前記主制御手段は、

第 1 の抽せんを行うときは、少なくとも、所定の処理を行い、

第 2 の抽せんを行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、

前記所定の処理において、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 1 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 1 の数値に基づいて特定の演算処理を行い、

第 1 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 1 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 3 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、乱数値及び第 3 の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、

第 2 の抽せんテーブルにおける第 2 の数値を用いて第 2 の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず、

第 1 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典を付与可能であり、

第 2 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典とは異なる第 2 の特典を付与可

能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、乱数を用いて抽選を行う遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、乱数を用いて抽選を行う遊技機が知られている（たとえば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2007 - 054128 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来の遊技機では、当選確率が 100% となる抽選を行うときは、乱数値より大きいバイト数の確率データを定め、その分、メモリ容量を多く必要とした。

本発明が解決しようとする課題は、乱数を用いて抽選を行う遊技機において、メモリ容量を削減することである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

請求項 1 の発明は、

遊技機の動作を制御する主制御手段（メイン制御基板（メイン制御手段）60）と、

少なくとも、第 1 の数値（「32（確率データ）」）及び第 2 の数値（「255（確定データ）」）を含んだ第 1 の抽せんテーブル（図 20（e）の AT 抽選テーブル 4）と、

10

20

30

40

50

少なくとも、第1の数値及び第2の数値を含んだ第2の抽せんテーブル(図21(d)の上乗せ抽選テーブル3)と

を備え、

前記主制御手段は、

第1の抽せん(AT抽選)を行うときは、少なくとも、所定の処理(演出抽選処理)を行い、

第2の抽せん(上乗せ抽選)を行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、前記所定の処理において、

第1の抽せんテーブルにおける第1の数値を用いて第1の抽せんを行うときは、乱数値及び第1の数値に基づいて特定の演算処理を行い(図26のステップS60で「No」のとき(演出用抽選テーブルから取得したデータが「255(確定データ)」でないとき)は、ステップS61に進み、Aレジスタ値(乱数値)から確率データを減算し、次のステップS62では、Aレジスタ値が「0」より小さいか否かを判断する)、

第1の抽せんテーブルにおける第2の数値を用いて第1の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず(図26のステップS60で「Yes」のとき(演出用抽選テーブルから取得したデータが「255(確定データ)」であるとき)は、ステップS61~S64をスキップして、ステップS65に進む)、

第2の抽せんテーブルにおける第1の数値を用いて第2の抽せんを行うときは、乱数値及び第1の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、

第2の抽せんテーブルにおける第2の数値を用いて第2の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず、

第1の抽せんに当せんしたことに基づいて、第1の特典(ATの実行)を付与可能であり、

第2の抽せんに当せんしたことに基づいて、第1の特典とは異なる第2の特典(AT中の遊技回数の上乗せ)を付与可能である

ことを特徴とする。

請求項2の発明は、

遊技機の動作を制御する主制御手段(メイン制御基板(メイン制御手段)60)と、少なくとも、第1の数値(「32(確率データ)」)及び第2の数値(「255(確定データ)」)を含んだ第1の抽せんテーブル(図20(e)のAT抽選テーブル4)と、少なくとも、第3の数値(「128(確率データ)」)及び第2の数値を含んだ第2の抽せんテーブル(図21(d)の上乗せ抽選テーブル3)と

を備え、

前記主制御手段は、

第1の抽せん(AT抽選)を行うときは、少なくとも、所定の処理(演出抽選処理)を行い、

第2の抽せん(上乗せ抽選)を行うときは、少なくとも、前記所定の処理を行い、前記所定の処理において、

第1の抽せんテーブルにおける第1の数値を用いて第1の抽せんを行うときは、乱数値及び第1の数値に基づいて特定の演算処理を行い(図26のステップS60で「No」のとき(演出用抽選テーブルから取得したデータが「255(確定データ)」でないとき)は、ステップS61に進み、Aレジスタ値(乱数値)から確率データを減算し、次のステップS62では、Aレジスタ値が「0」より小さいか否かを判断する)、

第1の抽せんテーブルにおける第2の数値を用いて第1の抽せんを行うときは、前記特定の演算処理を行わず(図26のステップS60で「Yes」のとき(演出用抽選テーブルから取得したデータが「255(確定データ)」であるとき)は、ステップS61~S64をスキップして、ステップS65に進む)、

第2の抽せんテーブルにおける第3の数値を用いて第2の抽せんを行うときは、乱数値及び第3の数値に基づいて前記特定の演算処理を行い、

第2の抽せんテーブルにおける第2の数値を用いて第2の抽せんを行うときは、前記特

10

20

30

40

50

定の演算処理を行わず、

第 1 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典（ A T の実行 ）を付与可能であり、

第 2 の抽せんに当せんしたことに基づいて、第 1 の特典とは異なる第 2 の特典（ A T 中の遊技回数の上乗せ ）を付与可能である

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 6 】

本発明によれば、第 2 の数値を用いて抽せんを行うときは、乱数値に基づく特定の演算処理を行わない。

このため、乱数値より大きいバイト数の確率データを定めることなく、当選確率が 1 0 0 % となる抽せんを行うことができるので、メモリ容量を削減することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】条件装置番号定義を示す図である。

【図 3】条件装置番号定義を示す図であって、図 2 に続く図である。

【図 4】ボーナス条件装置番号用データ定義を示す図である。

【図 5】条件装置番号データテーブルを示す図である。

【図 6】ボーナス条件装置番号生成処理を説明する図である。

【図 7】小役・リプレイ条件装置番号生成処理を説明する図である。

【図 8】条件装置番号生成処理（ M _ C N D N O _ S E T ）を示すフローチャートである。

【図 9】第 2 実施形態における条件装置番号定義を示す図である。

【図 1 0】第 2 実施形態における条件装置番号定義を示す図であって、図 9 に続く図である。

【図 1 1】第 2 実施形態における条件装置番号データテーブルを示す図である。

【図 1 2】第 2 実施形態における条件装置番号生成処理を説明する図である。

【図 1 3】第 2 実施形態における条件装置番号生成処理（ M _ C N D N O _ S E T ）を示すフローチャートである。

【図 1 4】第 3 実施形態における条件装置番号定義を示す図である。

【図 1 5】第 3 実施形態における条件装置番号定義を示す図であって、図 1 4 に続く図である。

【図 1 6】第 3 実施形態における条件装置番号の定義のルールを説明する図である。

【図 1 7】第 3 実施形態における条件装置番号生成処理を説明する図である。

【図 1 8】第 3 実施形態における条件装置番号生成処理（ M _ C N D N O _ S E T ）を示すフローチャートである。

【図 1 9】第 4 実施形態における移行抽選用アドレス指定テーブル、移行抽選テーブル 1（ S E L _ A L L ）、移行抽選テーブル 2（ S E L _ O F S E T ）、及び移行抽選テーブル 3（ S E L _ O F S E T ）を示す図である。

【図 2 0】第 4 実施形態における A T 抽選用アドレス指定テーブル、A T 抽選テーブル 1（ S E L _ A L L ）、A T 抽選テーブル 2（ S E L _ O F S E T ）、A T 抽選テーブル 3（ S E L _ O F S E T ）、及び A T 抽選テーブル 4（ S E L _ O F S E T ）を示す図である。

【図 2 1】第 4 実施形態における上乗せ抽選用アドレス指定テーブル、上乗せ抽選テーブル 1（ S E L _ A L L ）、上乗せ抽選テーブル 2（ S E L _ O F S E T ）、及び上乗せ抽選テーブル 3（ S E L _ O F S E T ）を示す図である。

【図 2 2】第 4 実施形態における前兆遊技回数抽選テーブルを示す図である。

【図 2 3】第 4 実施形態におけるデータ定義を示す図である。

【図 2 4】第 4 実施形態における「 S E L _ A L L 」又は「 S E L _ O F S E T 」の判別

10

20

30

40

50

処理、及び当選データの生成処理を説明する図である。

【図 25】第 4 実施形態における「SEL__OFFSET」時の確率データのアドレスの算出処理を説明する図である。

【図 26】第 4 実施形態における演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 27】第 4 実施形態におけるスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル、及びスイカ当選時移行抽選テーブル 1 ~ 6 を示す図である。

【図 28】第 4 実施形態における「SEL__ALL」及び「SEL__OFFSET」を使用しない場合の演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 29】第 4 実施形態における移行抽選テーブル 2 (SEL__OFFSET) の変形例を示す図である。

10

【図 30】第 4 実施形態におけるスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルの変形例、並びにスイカ当選時移行抽選テーブル 1 及び 2 の変形例を示す図である。

【図 31】第 4 実施形態における「SEL__OFFSET 2」使用時におけるスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル、並びに「SEL__OFFSET 2」使用時におけるスイカ当選時移行抽選テーブル 1 及び 2 を示す図である。

【図 32】第 4 実施形態における「SEL__ALL」、「SEL__OFFSET」及び「SEL__OFFSET 2」を使用する場合の演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 33】第 1 実施形態における条件装置番号定義の変形例を示す図である。

【図 34】第 1 実施形態における条件装置番号データテーブルの変形例を示す図である。

【図 35】第 2 実施形態における条件装置番号データテーブルの変形例を示す図である。

20

【図 36】第 3 実施形態における条件装置番号定義の変形例を示す図である。

【図 37】第 3 実施形態における条件装置番号定義のルールの変形例を示す図である。

【図 38】第 3 実施形態における条件装置番号生成処理の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

本明細書において、末尾（特に、8 ビット）に「B」を付した数値は、2 進数を意味する。同様に、末尾に「H」を付した数値は、16 進数を意味する。たとえば 10 進数で「16」を示す数値は、2 進数では「00010000B」と表記し、16 進数では「10H」と表記する。

【0009】

30

ただし、8 ビットの数値以外の 2 進数表記については、「B」の末尾は省略する。たとえば、「レジスタ値が「0」」のような表記における「0」は、実際には「00000000B」の 2 進数を意味している。したがって、末尾に「B」を付していない数値は常に 2 進数でないことを意味するものではない。同様に、末尾に「H」を付していない数値は常に 16 進数でないことを意味するものではない。

【0010】

< 第 1 実施形態 >

以下、図面等を参照して、本発明の第 1 実施形態について説明する。

図 1 は、本実施形態におけるスロットマシン 10 の制御の概略を示すブロック図である。

40

スロットマシン 10 に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板 60 とサブ制御基板 80 とを備える。

メイン制御基板 60 は、入力ポート及び出力ポートを有し、RWM（メインメモリ）61、ROM 62、メイン CPU 63 等を備える（図 1 で図示したもののみを備える意味ではない）。

【0011】

RWM 61 は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。

ROM 62 は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

50

メインCPU63は、メイン制御基板60上に設けられたCPUを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。

メインCPU63は、レジスタを内蔵する。特に本実施形態では、レジスタは複数設けられている。

【0012】

図1において、メイン制御基板60と、図1で図示したベットスイッチ40等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート又は出力ポートを介して電氣的に接続されている。入力ポートは、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポートは、モータ32等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。

10

図1中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板60に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板60からその周辺機器に向かう矢印で示している(サブ制御基板80も同様である)。

【0013】

図1において、メダル投入口43から投入されたメダルは、メダルセクタ44を通過するように構成されている。

メダルセクタ44は、ブロッカ、及び投入センサを備え(ただし、これらに限定されるものではない)、メイン制御基板60と電氣的に接続されている。

ブロッカ45は、メダルの投入を許可/不許可にするためのものである。メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口43から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口43から投入されたメダルをメダル払出し装置35に案内するメダル通路を形成する。

20

【0014】

ブロッカ45の下流側には、投入センサ(光学センサ)が設けられている。そして、メダルの投入が許可状態のときに、メダル投入口43から投入されたメダルは、投入センサによって検知されるように構成されている。

【0015】

また、図1に示すように、メイン制御基板60には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、及び(左、中、右)ストップスイッチ42が電氣的に接続されている。

30

ベットスイッチ40(40a又は40b)は、貯留されたメダルを当該遊技のためにベットするときに遊技者が操作するスイッチである。本実施形態では、1枚のメダルを投入するための1ベットスイッチ40aと、3枚(最大数)のメダルを投入するための3ベットスイッチ40bとを備える。

さらに、これに限らず、2枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

【0016】

また、スタートスイッチ41は、(左、中、右のすべての)リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、ストップスイッチ42は、3つ(左、中、右)のリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

40

【0017】

貯留数表示LED71は、スロットマシン10内部に貯留されたメダル枚数を表示するLEDである。

本実施形態では、貯留数表示LED71は、「00」~「50」(整数)の間の数字を表示する。

【0018】

獲得数表示LED72は、役の入賞時に、払出し数(遊技者の獲得数)を表示するLEDである。

メダルの払出しがないときは、獲得数表示LED72の表示は「00」であるが、たとえば9枚役が入賞して9枚のメダルが払い出されるときは、獲得数表示LED72の表示

50

は「０９」となる。

本実施形態では、メイン制御基板６０に表示基板が接続され、この表示基板に貯留数表示ＬＥＤ７１及び獲得数表示ＬＥＤ７２が接続されている。すなわち、貯留数表示ＬＥＤ７１及び獲得数表示ＬＥＤ７２は、表示基板を介して、メイン制御基板６０に接続されている。

【００１９】

メイン制御基板６０には、図柄表示装置３０が電氣的に接続されている。

図柄表示装置３０は、図柄を表示する（本実施形態では３つの）リール３１と、各リール３１をそれぞれ駆動するモータ３２と、リール３１の位置を検出するためのリールセンサ３９とを含む。

【００２０】

モータ３２は、リール３１を回転させるためのものであり、各リール３１の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段６３ｇによって制御される。

ここで、リール３１は、左リール３１、中リール３１、右リール３１からなり、左リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が左ストップスイッチ４２であり、中リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が中ストップスイッチ４２であり、右リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が右ストップスイッチ４２である。

【００２１】

リール３１は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。

また、各リール３１には、１個（２個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール３１の例えば周側面に凸状に設けられており、リール３１が所定位置を通過したか否かや、１回転したか否か等を検出するときに用いられる。

【００２２】

また、各インデックスは、リールセンサ３９により検知される。さらに、リールセンサ３９は、メイン制御基板６０に電氣的に接続されている。そして、リールセンサ３９がインデックスを検知すると、その入力信号がメイン制御基板６０に入力され、そのリール３１が所定位置を通過したことが検知される。

また、リールセンサ３９がリール３１のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予めＲＯＭ６２に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。

【００２３】

メイン制御基板６０には、メダル払出し装置３５が電氣的に接続されている。

メダル払出し装置３５は、メダルを溜めておくためのホッパーと、ホッパーのメダルを払出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータと、ホッパーから払い出されたメダルを検出するための払出しセンサとを備えている。

【００２４】

電源スイッチ５１は、スロットマシン１０の電源のオン／オフを行うスイッチである。

設定キースイッチ５２は、設定変更時又は設定確認時に用いられるスイッチであり、設定キー挿入口から設定キーが挿入され、右９０度に回転しているときにオンとなるように構成されている。

【００２５】

設定変更／リセットスイッチ５３は、１つのスイッチで設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねているスイッチである。なお、設定変更スイッチとリセットスイッチとは、別々に設けられていてもよい。

設定変更／リセットスイッチ５３は、設定値を変更するときに操作される。また、設定キースイッチ５２をオンにしつつ電源スイッチ５１がオンにされると、リセットすなわち初期化処理が行われ、ＲＷＭ６１に記憶されている所定のデータがクリアされる。

【００２６】

10

20

30

40

50

ここで、スロットマシン 10 の遊技の進行の概略を示す。

遊技の開始時には、遊技者は、1ベットスイッチ 40 a 又は 3ベットスイッチ 40 b を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口 43 からメダルを投入し、スタートスイッチ 41 を操作（オン）する。スタートスイッチ 41 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板 60 に入力される。メイン制御基板 60（具体的には、後述するリール制御手段 63 g）は、この信号を受信すると、すべてのモータ 32 を駆動制御して、すべてのリール 31 を回転させるように制御する。このようにしてリール 31 がモータ 32 によって回転することで、リール 31 上の図柄は所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【0027】

10

そして、遊技者は、ストップスイッチ 42 を押すことで、そのストップスイッチ 42 に対応するリール 31（たとえば、左ストップスイッチ 42 に対応する左リール 31）の回転を停止させる。ストップスイッチ 42 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板 60 に入力される。メイン制御基板 60（具体的には、後述するリール制御手段 63 g）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 42 に対応するモータ 32 を駆動制御して、そのモータ 32 に係るリール 31 の停止制御を行う。

そして、すべてのリール 31 の停止時における図柄の組合せにより、当該遊技の遊技結果を表示する。また、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（役が入賞したとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【0028】

20

また、本実施形態では、役として、特別役（ボーナス）、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有している。

さらに、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。

そして、すべてのリール 31 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。

【0029】

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」では、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、メダル等の投入をすることによらずに行う遊技を付与することとされ、「入賞（メダル等を獲得するための図柄の組合せが表示されること）」ではないと解釈されている。しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の 1 つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを「リプレイの入賞」と称する。

30

【0030】

まず、特別役（ボーナス）とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、特別役として、1BB（第1種ビッグボーナス）を設けている。また、1BBとして、図2に示す1BB A、1BB B、及び1BB Cの3種類を有している。

なお、特別役としては、他に、RB（レギュラーボーナス）、SB（シングルボーナス）、MB（ミドルボーナス。第2種ビッグボーナス（2BB）ともいう。）が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

【0031】

40

1BBが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技に相当する1BB遊技に移行する。

なお、1BB遊技は、出玉率が「1」を超えるように設定されていることで、通常遊技以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

【0032】

また、リプレイ（再遊技役）とは、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動ベットする）再遊技が行えるようにした役である。本実施形態では、リプレイとして、図2に示すリプレイ A～M の 35 種類を有している。

また、小役とは、入賞時に所定枚数のメダルを払い出す役である。本実施形態では、小役として、図2及び図3に示す小役 A～I 2 の 21 種類を有している。

50

【 0 0 3 3 】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役は、特別役である 1 B B である。1 B B に当選したときは、1 B B が入賞するまでの遊技において、1 B B の当選を次遊技に持ち越すように制御される。

【 0 0 3 4 】

一方、1 B B の当選は持ち越されるのに対し、1 B B 以外の小役及びリプレイは、持ち越されない。役の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが入賞可能にリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利（つまり、情報）は消滅する。

【 0 0 3 5 】

なお、特別役（1 B B）に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。

また、当該遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役が入賞していない遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【 0 0 3 6 】

次に、メイン制御基板 6 0 の具体的構成について説明する。

図 1 に示すように、メイン制御基板 6 0 のメイン CPU 6 3 は、以下の設定変更手段 6 3 a 等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【 0 0 3 7 】

設定変更手段 6 3 a は、設定値を変更・決定する手段である。

ここで、設定値とは、遊技者の有利度、より具体的にはメダルの投入枚数に対する払出し枚数の期待値（遊技者が獲得できるメダル）の程度を定めるものであり、本実施形態では設定 1 ～設定 6 の 6 段階を設けている。

そして、設定値が高くなるほど、少なくとも一部の役（特に、特別役）の当選確率が高く設定される等、遊技者にとっての有利度が高くなるように設定している。

また、設定値が高くなるほど、A T に当選する確率が高くなるように設定している。

なお、A T に移行する確率を高くすることのみに限られるものではなく、たとえば A T 中の遊技回数や払出し枚数を上乘せする確率を高くしたり、A T を継続する確率を高くしてもよい。

【 0 0 3 8 】

設定値を設定・変更するには、電源スイッチ 5 1、設定キースイッチ 5 2、設定変更 / リセットスイッチ 5 3 が用いられる。

本実施形態では、電源スイッチ 5 1 を一旦オフにし、電源断をした後に、設定キー挿入口に設定キーを差し込み、これを時計回りに 9 0 度回転させると、設定キースイッチ 5 2 がオンとなる。この状態で電源スイッチ 5 1 を再度オンにすると、設定変更中、すなわち設定変更モードになる。この場合、通常の立ち上げ処理は行われなない。したがって、設定変更中にするためには、電源スイッチ 5 1 のオン / オフ操作が必要である。

【 0 0 3 9 】

設定変更モードでは、設定変更手段 6 3 a は、設定値表示 LED 6 4 に、現在の設定値を表示する。

また、設定変更手段 6 3 a は、設定変更 / リセットスイッチ 5 3 が 1 回操作（オン）されるごとに、設定値の表示を、・・・「1」「2」「3」「4」「5」「6」「1」「2」・・・と順次変化させる。

【 0 0 4 0 】

さらに、設定変更手段 6 3 a は、スタートスイッチ 4 1 がオンにされると、このときに

設定値表示LED64に表示していた数値で設定値を決定し、設定値が決定されたことを示す「0」を設定値表示LED64に表示する。ここで決定された設定値は、RWM61の設定値記憶手段61aに、設定値データとして記憶される。

そして、設定キーを反時計回りに90度回転させて設定キースイッチ52をオフにすると、設定変更後の設定値で遊技が可能となる。

【0041】

また、メダルがベットされていない状態で、かつ役抽選が行われていない状態（スタートスイッチ41の操作前）で、設定キーが設定キー挿入口に挿入され、設定キースイッチ52がオンにされると、設定確認中、すなわち、設定確認モードになる。このように、設定値を確認するだけの場合には、電源スイッチ51のオン/オフは不要である。設定確認中は、設定変更中と同様に、現時点での設定値が設定表示LED64に表示される。

さらにまた、設定キースイッチ52がオンにされた状態で、電源スイッチ51がオンにされると、リセット、すなわち初期化处理が行われる。

【0042】

条件装置抽選手段63bは、条件装置（当選役）の抽選を行う手段である。

本実施形態では、メイン制御基板60のROM62は、当選番号に対応する条件装置番号データが記憶されている条件装置番号データテーブル62aを備えている。

また、条件装置抽選手段63bは、乱数発生手段63b1と、乱数発生手段63b1が発生させた乱数を取得する乱数取得手段63b2と、乱数取得手段63b2が取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段63b3と、条件装置番号データテーブル62aから取得した条件装置番号データに基づいて条件装置番号を判定する条件装置番号判定手段63b4とを備えている。

【0043】

乱数発生手段63b1は、所定の範囲（たとえば10進数で「0」～「65535」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば200n（ナノ）secで1カウントを行うカウンタが「0」～「65535」の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン10の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

乱数取得手段63b2は、乱数発生手段63b1が発生させた乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41が操作（オン）された時に取得する。

【0044】

当選番号決定手段63b3は、乱数取得手段63b2が取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する。本実施形態では、当選番号決定手段63b3は、「0」から「87」までの連続する数値のうちのいずれか1つを当選番号として決定する。

具体的には、当選番号決定手段63b3は、乱数取得手段63b2が取得した乱数値をHLレジスタに記憶するとともに、当選データ（抽選回数の初期値）の「87」をBレジスタに記憶する。

【0045】

また、当選番号決定手段63b3は、抽選テーブルから「n」番目（n=1、2、・・・）の確率データを取得し、HLレジスタの値から「n」番目の確率データを減算して、新たなHLレジスタの値とする。すなわち、HLレジスタの値を更新する。

さらにまた、当選番号決定手段63b3は、HLレジスタの値を更新するとともに、Bレジスタの値から「1」を減算して、新たなBレジスタの値とする。すなわち、Bレジスタの値を更新する。

【0046】

さらに、当選番号決定手段63b3は、HLレジスタの値の更新によりキャリーが発生しなかったときは、抽選テーブルから「n+1」番目の確率データを取得し、HLレジスタの値から「n+1」番目の確率データを減算することにより、HLレジスタの値を更新することを、HLレジスタの値の更新によりキャリーが発生するか、又はBレジスタの値が「0」になるまで繰り返す。

【0047】

そして、HLレジスタの値の更新によりキャリーが発生したときは、キャリーが発生したときのBレジスタの値を当選番号として決定する。

たとえば、Bレジスタの値が「57」のときに、キャリーが発生したとする。この場合、「57」を当選番号として決定する。

また、Bレジスタの値が「0」になったときは、「0」を当選番号として決定する。

なお、当選番号「0」は、非当選を意味する。

【0048】

ここで、HLレジスタの値から確率データを減算することにより、HLレジスタの値が「0」より小さくなると（桁下がりが発生すると）、フラグレジスタのキャリーフラグに「1」がセットされる。すなわち、キャリーフラグが立つ。また、「キャリーが発生する」とは、キャリーフラグに「1」がセットされることを意味する。そして、キャリーフラグに「1」がセットされているか否かを判断することで、HLレジスタの値が「0」より小さくなったか否かを判断することができる。

10

【0049】

条件装置番号データテーブル62aには、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号に対応する条件装置番号データ、又はボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号に対応する条件装置番号データが記憶されている。

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル62aから取得し、取得した条件装置番号データに対して特定の演算を行うことにより、ボーナス条件装置番号を示す数値データ、及び小役・リプレイ条件装置番号を示す数値データをそれぞれ算出するものである。これにより、いずれの条件装置に当選したかを判定する。

20

【0050】

ここで、「条件装置」とは、1又は複数の役からなる役抽選対象である。1つの条件装置に当選すると、その条件装置に含まれる役の当選となる。

また、ボーナスに係る条件装置を「ボーナス条件装置」と称し、小役に係る条件装置を「小役条件装置」と称し、リプレイに係る条件装置を「リプレイ条件装置」と称する。

さらにまた、小役条件装置とリプレイ条件装置とを総称して「小役・リプレイ条件装置」と称する。

【0051】

また、「条件装置番号」とは、条件装置を識別するための番号であり、各条件装置ごとに定められている。

30

さらにまた、ボーナス条件装置を識別するための番号を「ボーナス条件装置番号」と称し、小役条件装置を識別するための番号を「小役条件装置番号」と称し、リプレイ条件装置を識別するための番号を「リプレイ条件装置番号」と称する。

さらに、小役条件装置番号とリプレイ条件装置番号とを総称して「小役・リプレイ条件装置番号」と称する。

【0052】

また、「条件装置番号定義」とは、条件装置と条件装置番号との対応関係を定めたものである。

40

さらにまた、「当選番号」とは、乱数発生手段63b1から取得した乱数値に基づいて決定される番号である。1つの乱数値に基づいて1つの当選番号が決定される。

【0053】

さらに、「条件装置番号データ」とは、2つの条件装置番号に対して所定の演算を行うことにより得られた数値データであり、2つの条件装置番号を1つの数値データに圧縮したものである。

なお、条件装置番号データは、「圧縮データ」とも称する。

また、条件装置番号データテーブル62aは、「圧縮データテーブル」とも称する。

【0054】

図2及び図3は、本実施形態における条件装置番号定義を示す図である。

50

本実施形態では、ボーナス条件装置番号と、小役・リプレイ条件装置番号とが、それぞれ別個独立して定められている。

たとえば、図2の「@NB__1BB__A EQU 1 ; 1BBA条件装置」は、1BBA条件装置の条件装置番号が「1」番であることを示している。

また、図2の「@NB__REP__A EQU 1 ; リプレイA条件装置」は、リプレイA条件装置の条件装置番号が「1」番であることを示している。

このように、ボーナス条件装置番号の「1」番は、1BBA条件装置を示し、小役・リプレイ条件装置番号の「1」番は、リプレイA条件装置を示す。

【0055】

また、図2に示すように、ボーナス条件装置番号は、「1」番から「3」番まで定めら

10

れている。
さらにまた、図2及び図3に示すように、小役・リプレイ条件装置番号は、「1」番から「56」番まで定められている。特に、「1」番から「35」番までは、リプレイ条件装置番号を示し、「36」番から「56」番までは、小役条件装置番号を示す。

さらに、図3に示すように、「57」番から「87」番までは、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号、又はボーナス条件装置の単独当選を示す条件装置番号が定められている。

【0056】

たとえば、図3の「@BBA__REP__K1 EQU 57 ; 1BBA条件装置 + リプレイK1条件装置」は、1BBA条件装置とリプレイK1条件装置との重複当選を示す

20

条件装置番号が「57」番であることを示している。
また、図3の「@BBC__NORMAL EQU 81 ; 1BBC条件装置」は、1BBC条件装置の単独当選を示す条件装置番号が「81」番であることを示している。

このように、本実施形態では、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号、又はボーナス条件装置の単独当選を示す条件装置番号として、小役・リプレイ条件装置番号のうち最大のものより大きい番号が定められている。

【0057】

またここで、当選番号と条件装置番号との対応関係について説明する。

本実施形態では、リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号は、リプレイ条件装置番号に対応しており、小役条件装置の単独当選を示す当選番号は、小役条件装置番号に対応

30

している。
また、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号に対応しており、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置の単独当選を示す条件装置番号に対応している。

【0058】

このように、本実施形態では、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号、又はボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号として、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められている。

40

また、本実施形態では、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号は、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として定められている。

さらに、本実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号の中に混在するように定められている。

【0059】

さらに、図3の最後の行の「@NB__BB__STA EQU 57 ; ボーナス条件装置開始番号」は、ボーナス条件装置の単独当選又は重複当選を示す条件装置番号が「57」番から始まることを示している。すなわち、ボーナス条件装置の単独当選又は重複当選

50

を示す条件装置番号のうち最小のものが「５７」番であることを示している。

なお、ボーナス条件装置開始番号は、「ボーナス閾値」とも称する。

【００６０】

図４（ａ）は、ボーナス条件装置番号用データ定義を示す図である。

また、図４（ｂ）は、ボーナス条件装置番号とボーナス条件装置番号用データとの関係を説明する図である。

ここで、「ボーナス条件装置番号用データ」とは、ボーナス条件装置番号を６４倍したものに相当する。

また、「ボーナス条件装置番号用データ定義」とは、ボーナス条件装置番号とボーナス条件装置番号用データとの対応関係を定めたものである。

10

【００６１】

たとえば、図４（ａ）中の「@FL__1BB__A EQU 01000000B ; 1BBA」は、1BBA条件装置番号用データが「01000000B」（１０進数で「６４」）であることを示している。

1BBA条件装置番号は「１」番であり、これを６４倍したものが、1BBA条件装置番号用データに相当する。

【００６２】

上述したように、本実施形態では、ボーナス条件装置番号は、「１」番から「３」番まで定められている。このため、ボーナス条件装置番号を２進数で表すと、ビット０及びビット１の２つのビットで表すことができる。また、ボーナス条件装置番号を６４倍したものを２進数で表すと、ビット６及びビット７の２つのビットで表すことができる。

20

また、小役・リプレイ条件装置番号は、「１」番から「５６」番まで定められている。このため、小役・リプレイ条件装置番号を２進数で表すと、ビット０からビット５までの６つのビットで表すことができる。

【００６３】

図５（ａ）は、条件装置番号データテーブル６２aを示す図である。

また、図５（ｂ）は、当選番号「５７」を例に、条件装置番号データについて説明する図であり、図５（ｃ）は、当選番号「６０」を例に、条件装置番号データについて説明する図である。

上述したように、条件装置番号データとは、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号に対して所定の演算を行うことにより、２つの条件装置番号を１つの数値データに圧縮したものである。

30

また、条件装置番号データテーブル６２aには、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号に対応する条件装置番号データ、又はボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号に対応する条件装置番号データが記憶されている。

【００６４】

図５（ａ）中の「DEFB @FL__1BB__A OR @NB__REP__K1 ; 当選番号５７」は、「@FL__1BB__A」と「@NB__REP__K1」とをOR演算することにより得られた数値データが当選番号「５７」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル６２aに記憶されていることを示している。

40

【００６５】

具体的には、「DEFB」とは、アセンブリ言語で「メモリ上に１バイト（８ビット）の領域を確保し、そこにデータを記憶する」という擬似命令である。

また、「@FL__1BB__A」は、1BBA条件装置番号用データを示し、図４（ａ）に示すように、「01000000B」（１０進数で「６４」）である。

さらにまた、「@NB__REP__K1」は、リプレイK1条件装置番号を示し、図２に示すように、１０進数で「３０」（２進数で「00011110B」）である。

【００６６】

さらに、「@FL__1BB__A」と「@NB__REP__K1」とをOR演算すると、
01000000B : @FL__1BB__A (1BBA条件装置番号用データ)

50

0 0 0 1 1 1 1 0 B : @NB__REP__K 1 (リプレイ K 1 条件装置番号)
 0 1 0 1 1 1 1 0 B : OR 演算後のビットデータ

となる (図 5 (b) 参照)。

このため、条件装置番号データのビット 0 からビット 5 までの 6 つのビットは、小役・リプレイ条件装置番号を示し、条件装置番号データのビット 6 及びビット 7 の 2 つのビットは、ボーナス条件装置番号を 64 倍したものを示す。

【0067】

そして、「DEFB @FL__1BB__A OR @NB__REP__K 1」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の 1 バイトの領域に「0 1 0 1 1 1 1 0 B」が記憶される。

10

これにより、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を、1 つの 8 ビットの数値データで表すことができる。

また、コメント「; 当選番号 57」は、「0 1 0 1 1 1 1 0 B」(10 進数で「94」) が当選番号「57」に対応する条件装置番号データであることを示している。

なお、当選番号「57」に対応する条件装置番号データは「94」である。このように、本実施形態では、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を圧縮した条件装置番号データの数値と、当選番号の数値とは、必ずしも一致するものではない。

【0068】

図 5 (a) 中の「DEFB @FL__1BB__B OR @NB__REP__K 2 ; 当選番号 60」は、「@FL__1BB__B」と「@NB__REP__K 2」とを OR 演算することにより得られた数値データが当選番号「60」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル 62a に記憶されていることを示している。

20

【0069】

具体的には、「@FL__1BB__B」は、1BBB 条件装置番号用データを示し、図 4 (a) に示すように、「1 0 0 0 0 0 0 0 B」(10 進数で「128」) である。

また、「@NB__REP__K 2」は、リプレイ K 2 条件装置番号を示し、図 2 に示すように、10 進数で「31」(2 進数で「0 0 0 1 1 1 1 1 B」) である。

【0070】

このため、「@FL__1BB__B」と「@NB__REP__K 2」とを OR 演算すると、
 1 0 0 0 0 0 0 0 B : @FL__1BB__B (1BBB 条件装置番号用データ)
 0 0 0 1 1 1 1 1 B : @NB__REP__K 2 (リプレイ K 2 条件装置番号)
 1 0 0 1 1 1 1 1 B : OR 演算後のビットデータ
 となる (図 5 (c) 参照)。

30

【0071】

よって、「DEFB @FL__1BB__B OR @NB__REP__K 2」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の 1 バイトの領域に「1 0 0 1 1 1 1 1 B」が記憶される。

これにより、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を、1 つの 8 ビットの数値データで表すことができる。

また、コメント「; 当選番号 60」は、「1 0 0 1 1 1 1 1 B」(10 進数で「159」) が当選番号「60」に対応する条件装置番号データであることを示している。

40

なお、当選番号「60」に対応する条件装置番号データは「159」である。ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を圧縮した条件装置番号データの数値と、当選番号の数値とが、必ずしも一致するものではないことは、上述した通りである。

【0072】

図 6 (a) は、ボーナス条件装置番号生成処理を説明する図である。

ボーナス条件装置番号生成処理は、条件装置番号データからボーナス条件装置番号を生成する処理である。

図 6 (a) に示すように、条件装置番号判定手段 63b4 は、当選番号決定手段 63b3 が決定した当選番号に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル 62

50

a から取得する。

【 0 0 7 3 】

次に、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、取得した条件装置番号データと「 1 1 0 0 0 0 0 0 B 」とを AND 演算する。

ここで、「 1 1 0 0 0 0 0 0 B 」は、小役・リプレイ条件装置番号に対応するビットデータをマスクするためのデータであり、小役・リプレイマスクデータと称する。

上述したように、条件装置番号データのビット 0 からビット 5 は、小役・リプレイ条件装置番号を示し、条件装置番号データのビット 6 及びビット 7 は、ボーナス条件装置番号を 6 4 倍したものを示す。このため、条件装置番号データを小役・リプレイマスクデータでマスクすることにより、ボーナス条件装置番号を 6 4 倍したものを得ることができる。

10

【 0 0 7 4 】

次に、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、AND 演算により得られたデータを左に 2 回ローテーションする。これにより、ボーナス条件装置番号を 6 4 倍したものをから、ボーナス条件装置番号を得ることができる。

そして、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、左に 2 回ローテーションして得られたデータをボーナス条件装置番号とする。

【 0 0 7 5 】

図 6 (b) は、当選番号「 5 7 」が決定された場合を例に、ボーナス条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、当選番号「 5 7 」に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル 6 2 a から取得する。

20

図 5 (a) に示すように、当選番号「 5 7 」に対応する条件装置番号データは、「 @ F L _ 1 B B _ A 」(「 0 1 0 0 0 0 0 0 B 」)と「 @ N B _ R E P _ K 1 」(「 0 0 0 1 1 1 1 0 B 」)とを OR 演算して得られたデータであるから、「 0 1 0 1 1 1 1 0 B 」である。

【 0 0 7 6 】

次に、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、当選番号「 5 7 」に対応する条件装置番号データ「 0 1 0 1 1 1 1 0 B 」と、小役・リプレイマスクデータ「 1 1 0 0 0 0 0 0 B 」とを AND 演算する。「 0 1 0 1 1 1 1 0 B 」と「 1 1 0 0 0 0 0 0 B 」とを AND 演算すると、「 0 1 0 0 0 0 0 0 B 」が得られる。

30

【 0 0 7 7 】

次に、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、AND 演算により得られた「 0 1 0 0 0 0 0 0 B 」を左に 2 回ローテーションする。

「 0 1 0 0 0 0 0 0 B 」を左に 1 回ローテーションすると「 1 0 0 0 0 0 0 0 B 」が得られ、「 1 0 0 0 0 0 0 0 B 」を左に 1 回ローテーションすると「 0 0 0 0 0 0 0 1 B 」が得られる。

そして、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、得られた「 0 0 0 0 0 0 0 1 B 」(10 進数で「 1 」)をボーナス条件装置番号とする。図 2 に示すように、ボーナス条件装置番号の「 1 」番は、1 B B A 条件装置を示す。

【 0 0 7 8 】

40

図 6 (c) は、当選番号「 6 0 」が決定された場合を例に、ボーナス条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、当選番号「 6 0 」に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル 6 2 a から取得する。

図 5 (a) に示すように、当選番号「 6 0 」に対応する条件装置番号データは、「 @ F L _ 1 B B _ B 」(「 1 0 0 0 0 0 0 0 B 」)と「 @ N B _ R E P _ K 2 」(「 0 0 0 1 1 1 1 1 B 」)とを OR 演算して得られたデータであるから、「 1 0 0 1 1 1 1 1 B 」である。

【 0 0 7 9 】

次に、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、当選番号「 6 0 」に対応する条件装置番号デ

50

ータ「10011111B」と、小役・リプレイマスクデータ「11000000B」とをAND演算する。「10011111B」と「11000000B」とをAND演算すると、「10000000B」が得られる。

【0080】

次に、条件装置番号判定手段63b4は、AND演算により得られた「10000000B」を左に2回ローテーションする。

「10000000B」を左に1回ローテーションすると「00000001B」が得られ、「00000001B」を左に1回ローテーションすると「00000010B」が得られる。

そして、条件装置番号判定手段63b4は、得られた「00000010B」(10進数で「2」)をボーナス条件装置番号とする。図2に示すように、ボーナス条件装置番号の「2」番は、1BBB条件装置を示す。

【0081】

図7(a)は、小役・リプレイ条件装置番号生成処理を説明する図である。

小役・リプレイ条件装置番号生成処理は、条件装置番号データから小役・リプレイ条件装置番号を生成する処理である。

図7(a)に示すように、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル62aから取得する。

【0082】

次に、条件装置番号判定手段63b4は、取得した条件装置番号データと「00111111B」とをAND演算する。

ここで、「00111111B」は、ボーナス条件装置番号に対応するビットデータをマスクするためのデータであり、ボーナスマスクデータと称する。

上述したように、条件装置番号データのビット0からビット5は、小役・リプレイ条件装置番号を示し、条件装置番号データのビット6及びビット7は、ボーナス条件装置番号を64倍したものを示す。このため、条件装置番号データをボーナスマスクデータでマスクすることにより、小役・リプレイ条件装置番号を得ることができる。

そして、条件装置番号判定手段63b4は、AND演算により得られたデータを小役・リプレイ条件装置番号とする。

【0083】

図7(b)は、当選番号「57」が決定された場合を例に、ボーナス条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号「57」に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル62aから取得する。

上述したように、当選番号「57」に対応する条件装置番号データは、「@FL__1BB__A」(「01000000B」)と「@NB__REP__K1」(「00011110B」)とをOR演算して得られたデータであるから、「01011110B」である。

【0084】

次に、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号「57」に対応する条件装置番号データ「01011110B」と、ボーナスマスクデータ「00111111B」とをAND演算する。「01011110B」と「00111111B」とをAND演算すると、「00011110B」が得られる。

そして、条件装置番号判定手段63b4は、AND演算により得られた「00011110B」(10進数で「30」)を小役・リプレイ条件装置番号とする。図2に示すように、小役・リプレイ条件装置番号の「30」番は、リプレイK1条件装置を示す。

【0085】

図7(c)は、当選番号「60」が決定された場合を例に、ボーナス条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号「60」に対応する条件装置番号データを

10

20

30

40

50

条件装置番号データテーブル 6 2 a から取得する。

上述したように、当選番号「60」に対応する条件装置番号データは、「@FL__1BB__B」（「10000000B」）と「@NB__REP__K2」（「00011111B」）とをOR演算して得られたデータであるから、「10011111B」である。

【0086】

次に、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、当選番号「60」に対応する条件装置番号データ「10011111B」と、ボーナスマスクデータ「00111111B」とをAND演算する。「10011111B」と「00111111B」とをAND演算すると、「00011111B」が得られる。

そして、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、AND演算により得られた「00011111B」（10進数で「31」）を小役・リプレイ条件装置番号とする。図2に示すように、小役・リプレイ条件装置番号の「31」番は、リプレイK2条件装置を示す。

【0087】

図8は、条件装置番号生成処理（M__CNDNO__SET）を示すフローチャートである。

ステップS11において、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、当選番号決定手段 6 3 b 3 が決定した当選番号を取得する。そして、次のステップS12に進む。

ステップS12では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ボーナス条件装置が当選したか否かを判断する。

【0088】

具体的には、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ステップS11で取得した当選番号が、ボーナス条件装置開始番号である「57」番以上か否かを判断することにより、ボーナス条件装置が当選したか否かを判断する。図3に示すように、当選番号が「57」番以上のときは、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置とに重複当選しているか、又はボーナス条件装置に単独当選している。

ここで、ボーナス条件装置が当選したと判断したときは、次のステップS13に進む。これに対し、ボーナス条件装置が当選しなかったと判断したときは、ステップS19に進む。

【0089】

ステップS13では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、条件装置番号データのアドレスを算出する。

具体的には、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ステップS11で取得した当選番号から、ボーナス条件装置開始番号である「57」を減算することにより、条件装置番号データのアドレスを算出する。

また、条件装置番号データのアドレスは、図5（a）に示す条件装置番号データテーブル 6 2 a におけるいずれの条件装置番号データを使用するかを示すものである。

【0090】

たとえば、当選番号が「57」番の場合、条件装置番号データのアドレスは、「57」-「57」より「0」となる。そして、条件装置番号データのアドレス「0」は、図5（a）に示す条件装置番号データテーブル 6 2 a における上から1番目の条件装置番号データ（「DEFB @FL__1BB__A OR @NB__REP__K1 ; 当選番号57」）を示す。

【0091】

また、当選番号が「60」番の場合、条件装置番号データのアドレスは、「60」-「57」より「3」となる。そして、条件装置番号データのアドレス「3」は、図5（a）に示す条件装置番号データテーブル 6 2 a における上から4番目の条件装置番号データ（「DEFB @FL__1BB__B OR @NB__REP__K2 ; 当選番号60」）を示す。

【0092】

ステップS14では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ステップS13で算出したア

10

20

30

40

50

ドレスに対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル 6 2 a から取得する。そして、次のステップ S 1 5 に進む。

ステップ S 1 5 では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ボーナス条件装置作動時か否かを判断する。ボーナス条件装置作動時とは、すでにボーナス条件装置に当選していることを意味するものであり、特別役の当選を持ち越している内部中を意味するものである。そして、ボーナス条件装置作動中でないと判断したときは、次のステップ S 1 6 に進む。これに対し、ボーナス条件装置作動中であると判断したときは、ステップ S 1 6 及びステップ S 1 7 をスキップして、ステップ S 1 8 に進む。

【 0 0 9 3 】

ステップ S 1 6 では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ボーナス条件装置番号を生成する。上述したように、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、取得した条件装置番号データと小役・リプレイマスクデータ「 1 1 0 0 0 0 0 0 B 」とを AND 演算し、AND 演算により得られたデータを左に 2 回ローテーションしてボーナス条件装置番号を生成する。そして、次のステップ S 1 7 に進む。

ステップ S 1 7 では、条件装置抽選手段 6 3 b は、ステップ S 1 6 において条件装置番号判定手段 6 3 b 4 が生成したボーナス条件装置番号を、RWM 6 1 の所定の記憶領域（アドレス）に保存する。そして、次のステップ S 1 8 に進む。

【 0 0 9 4 】

ステップ S 1 8 では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、小役・リプレイ条件装置番号を生成する。上述したように、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、取得した条件装置番号データとボーナスマスクデータ「 0 0 1 1 1 1 1 1 B 」とを AND 演算して小役・リプレイ条件装置番号を生成する。そして、次のステップ S 1 9 に進む。

ステップ S 1 9 では、条件装置抽選手段 6 3 b は、小役・リプレイ条件装置番号を、RWM 6 1 の所定の記憶領域（アドレス）に保存する。

【 0 0 9 5 】

ここで、ステップ S 1 8 からステップ S 1 9 に進んだときは、ステップ S 1 9 では、条件装置番号データとボーナスマスクデータとを AND 演算して得たデータを小役・リプレイ条件装置番号として保存する。

これに対し、ステップ S 1 2 からステップ S 1 9 に進んだときは、ステップ S 1 9 では、ステップ S 1 1 で取得した当選番号を小役・リプレイ条件装置番号として保存する。

本実施形態では、リプレイの単独当選を示す当選番号は、リプレイ条件装置番号に対応しており、小役の単独当選を示す当選番号は、小役条件装置番号に対応している。このため、当選番号がボーナス条件装置開始番号の「 5 7 」番より小さいときは、当選番号を条件装置番号として保存する。

なお、当選番号「 0 」は、非当選を意味する。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 0 9 6 】

当選フラグ制御手段 6 3 c は、条件装置抽選手段 6 3 b による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン／オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、各役ごとに当選フラグを備える。そして、条件装置抽選手段 6 3 b による抽選においていずれかの条件装置の当選となったときは、その条件装置に含まれる役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

【 0 0 9 7 】

また、特別役以外の小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、当該遊技で小役又はリプレイに当選し、これらの役の当選フラグがオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグがオフにされる。

これに対し、特別役の当選は持ち越されるので、当該遊技で特別役に当選し、当選した特別役に係る当選フラグが一旦オンになったときは、その特別役が入賞するまでオンの状態が維持され、その特別役が入賞した時点でオフにされる。

【 0 0 9 8 】

10

20

30

40

50

リール制御手段 6 3 g は、リール 3 1 の回転開始命令を受けたとき、本実施形態ではスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）されたときに、すべて（3 つ）のリール 3 1 の回転を開始するように制御する。さらに、リール制御手段 6 3 g は、条件装置抽選手段 6 3 b により条件装置の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグのオン/オフを参照して、当選フラグのオン/オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御する。

【 0 0 9 9 】

10

たとえば、リール制御手段 6 3 g は、少なくとも 1 つの当選フラグがオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 0 0 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでの時間又はリール 3 1 の回転量（移動コマ（図柄）数）の範囲内を意味する。

本実施形態では、リール 3 1 は、定速時は 1 分間で約 8 0 回転する速度で回転する。また、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 を停止させるまでの時間が 1 9 0 m s 以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からリール 3 1 が停止するまでの最大移動コマ数が 4 コマに設定されている。

20

【 0 1 0 1 】

そして、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御する。

すなわち、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選役に係るその図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 を停止させるまでの間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選役に係る図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

30

【 0 1 0 2 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

40

さらに、複数の役に当選している遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順や、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミング等に応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

【 0 1 0 3 】

さらに、リール制御手段 6 3 g は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段 6 3 g は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出する。

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号がリール制御手段 6 3 g に入力される。この信号を判別することで、リール制御手段 6 3 g は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。そして、操作されたスト

50

ップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御を実行する。

【 0 1 0 4 】

さらに、リール制御手段 6 3 g は、各条件装置ごとに停止位置決定テーブルを備える。停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブルには、たとえば 1 番の図柄が中段を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して（何コマスベリで）、何番の図柄を中段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

【 0 1 0 5 】

また、適切なリール 3 1 の位置で（対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ 4 2 を操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを、「P B（引込み率） 1」と称する。

10

これに対し、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 がどの位置であっても（ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ラインに停止させる（引き込む）ことができることを、「P B = 1」と称する。

【 0 1 0 6 】

そして、「P B = 1」は、その役について、全リール 3 1 がそのようになっている場合と、特定の（一部の）リール 3 1 についてのみそのようになっている場合とを有する。

本実施形態では、最大移動コマ数は「4」であるので、5 図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「P B = 1」となり、5 図柄を超える（6 図柄以上の）間隔で配列されているときは、「P B 1」となる。

20

【 0 1 0 7 】

また、複数の小役が同時に当選（重複当選）している場合のリール 3 1 を停止制御する方法としては、以下の方法が挙げられる。

第 1 優先として、当選している図柄の組合せを構成する（当該リール 3 1 の）図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール 3 1 を停止させる。

【 0 1 0 8 】

次に、「当選している図柄の組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させる」ことができないとき（第 1 優先を採用することができないとき）は、第 2 優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール 3 1 を停止制御する。

30

ここで、「枚数優先」とは、重複当選している図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄の組合せを構成する当該リール 3 1 の図柄を優先して有効ラインに停止させる（引き込む）ことをいう。

一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数が最も多くなるように、当該リール 3 1 の図柄を有効ラインに停止させることをいう。

【 0 1 0 9 】

入賞判定手段 6 3 h は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否か（いずれかの役が入賞したか否か）を判断するものである。入賞判定手段 6 3 h は、たとえばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

40

【 0 1 1 0 】

払出し手段 6 3 i は、入賞判定手段 6 3 h により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【 0 1 1 1 】

演出抽選手段 6 3 j は、サブ制御基板 8 0 側での演出状態に関する抽選を行うものであ

50

る。

本実施形態では、サブ制御基板 80 側の演出状態として、非報知状態（非 A T）及び報知状態（A T）を有する。

また、メイン制御基板 60 側の演出抽選手段 63 j は、A T に関するモードの移行（移行抽選）、A T を実行するか否かの決定（A T 抽選）、A T の開始、A T 中の遊技回数又はメダルの差枚数の上乗せ（上乗せ抽選）、A T の継続、及び A T の終了を制御する。すなわち、メイン制御基板 60 側で A T を管理する。

【0112】

そして、サブ制御基板 80 側の演出出力制御手段 83 a は、メイン制御基板 60 側の演出抽選手段 63 j の決定に基づいて、演出状態の移行を制御する。

10

このため、メイン制御基板 60 側の演出抽選手段 63 j は、「A T 制御手段」とも称する。

ここで、「A T」とは、ストップスイッチ 42 の操作（押し順及び／又は操作タイミング）に応じて遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果（単独及び重複の双方を含む）となったときに、遊技者にとって最も有利となるストップスイッチ 42 の操作情報を報知する演出状態をいう。

【0113】

本実施形態では、メイン制御基板 60 側において、A T に関するモードとして、A T 抽選で当選する確率が異なるとともに、上乗せ抽選で決定する上乗せ数の期待値が異なる「低確モード」、「通常モード」及び「高確モード」を備える。

20

そして、演出抽選手段 63 j は、低確モード、通常モード、又は高確モードのいずれに移行させるかを決定する移行抽選を行う。

【0114】

また、演出抽選手段 63 j は、非 A T 中は、条件装置抽選手段 63 b の抽選結果及び A T に関するモードに応じた確率で、A T を実行するか否かを決定する A T 抽選を行う。

さらにまた、演出抽選手段 63 j は、A T 中は、条件装置抽選手段 63 b の抽選結果及び A T に関するモードに応じた確率で、A T 中の遊技回数又はメダルの差枚数を上乗せするか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ抽選を行う。

【0115】

サブ制御基板 80 は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。

30

メイン制御基板 60 とサブ制御基板 80 とは、電氣的に接続されており、メイン制御基板 60 から、パラレル通信によってサブ制御基板 80 に一方向で演出等に必要な情報（制御コマンド等）を送信する。

【0116】

また、メイン制御基板 60 と同様に、サブ制御基板 80 は、RWM 81、ROM（サブ ROM）82、及びサブ CPU 83 等を備える。

RWM（サブメモリ）81 は、サブ CPU 83 が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。

また、ROM（サブ ROM）82 は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

40

【0117】

サブ制御基板 80 には、入力ポート又は出力ポートを介して、図 1 に示すような以下の演出用の周辺機器が電氣的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。

演出ランプ 21 は、たとえば LED 等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ 21 には、各リール 31 の内周側に配置され、リール 31 に表示された図柄（表示窓から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール 31 の上部からリール 31 上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン 10 のフロントカバー前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ラ

50

ンプ等が含まれる。

【 0 1 1 8 】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイ、有機 E L ディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（ 1 B B 遊技中及び A T 中の押し順、条件装置の抽選結果に対応する演出等）や、遊技情報（ 1 B B 遊技及び A T 中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。

【 0 1 1 9 】

サブ C P U 8 3 は、演出出力制御手段 8 3 a を備える。

10

演出出力制御手段 8 3 a は、メイン制御基板 6 0 から送信されてくる制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで（スタートスイッチ 4 1 の操作時や各ストップスイッチ 4 2 の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ 2 1 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 2 2 からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置 2 3 にどのような画像を表示させるか等）の具体的な演出内容を抽選によって決定する。

【 0 1 2 0 】

そして、演出出力制御手段 8 3 a は、その決定に従い、演出ランプ 2 1、スピーカ 2 2、画像表示装置 2 3 の出力を制御する。また、 1 B B 遊技中や A T 中は、ストップスイッチ 4 2 の押し順、獲得枚数、残り遊技回数等を画像表示する。

また、演出出力制御手段 8 3 a は、A T 中に、メイン制御基板 6 0 から送信されてくる制御コマンドに基づいて、遊技者にとって最も有利となるストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知する。

20

【 0 1 2 1 】

< 第 2 実施形態 >

第 2 実施形態は、条件装置番号定義、条件装置番号データテーブル、及び条件装置番号生成処理が、第 1 実施形態とは異なるものである。

また、第 2 実施形態では、当選番号決定手段 6 3 b 3 は、「 0 」から「 6 9 」までの連続する数値のうちのいずれか 1 つを当選番号として決定する。なお、乱数値から当選番号を決定する処理については、第 1 実施形態と同様である。

【 0 1 2 2 】

30

図 9 及び図 1 0 は、第 2 実施形態における条件装置番号定義を示す図である。

第 2 実施形態においても、第 1 実施形態と同様に、ボーナス条件装置番号と、小役・リプレイ条件装置番号とが、それぞれ別個独立して定められている。

たとえば、図 9 の「@NB__1BB01 EQU 1 ; 1BB01 条件装置」は、1BB01 条件装置の条件装置番号が「 1 」番であることを示している。

また、図 9 の「@NB__REP_A1 EQU 1 ; リプレイ A 1 条件装置」は、リプレイ A 1 条件装置の条件装置番号が「 1 」番であることを示している。

このように、ボーナス条件装置番号の「 1 」番は、1BB01 条件装置を示し、小役・リプレイ条件装置番号の「 1 」番は、リプレイ A 1 条件装置を示す。

【 0 1 2 3 】

40

また、図 9 に示すように、ボーナス条件装置番号は、「 1 」番から「 4 」番まで定められている。

さらにまた、図 9 及び図 1 0 に示すように、小役・リプレイ条件装置番号は、「 1 」番から「 4 2 」番まで定められている。特に、「 1 」番から「 2 2 」番までは、リプレイ条件装置番号を示し、「 2 3 」番から「 4 2 」番までは、小役条件装置番号を示す。

さらに、リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号は、リプレイ条件装置番号に対応しており、小役条件装置の単独当選を示す当選番号は、小役条件装置番号に対応している。

また、図 1 0 の最後の行の「@NB__BNS EQU 43 ; ボーナス条件装置開始番号」は、ボーナス条件装置の単独当選又は重複当選を示す条件装置番号が「 4 3 」番か

50

ら始まることを示している。すなわち、ボーナス条件装置の単独当選又は重複当選を示す条件装置番号のうち最小のものが「43」番であることを示している。

【0124】

図11(a)は、第2実施形態における条件装置番号データテーブル62aを示す図である。

また、図11(b)は、当選番号「43」を例に、条件装置番号データについて説明する図であり、図11(c)は、当選番号「46」を例に、条件装置番号データについて説明する図である。

【0125】

ここで、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号、及びボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号について説明する。

10

図11(a)の右端の数値は、当選番号を示している。

たとえば、1BB01条件装置とリプレイB条件装置との重複当選を示す当選番号は「43」であり、1BB01条件装置の単独当選を示す当選番号は「67」である。

このように、第2実施形態では、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号、又はボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号として、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められている。

【0126】

また、第2実施形態では、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号は、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として定められている。

20

さらに、第2実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号に連続する番号として定められている。

【0127】

また、条件装置番号データは、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号に対して所定の演算を行うことにより、2つの条件装置番号を1つの数値データに圧縮したものである。

そして、条件装置番号データテーブル62aには、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号に対応する条件装置番号データ、又はボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号に対応する条件装置番号データが記憶されている。

30

【0128】

図11(a)中の「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + @NB__REP__B ; 1BB01条件装置+リプレイB条件装置」は、「@NB__1BB01」と「@NB__BNS」とを乗算して得た数値データに「@NB__REP__B」を加算して得た数値データが当選番号「43」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル62aに記憶されていることを示している。

【0129】

具体的には、「@NB__1BB01」は、1BB01条件装置番号を示し、図9に示すように、10進数で「1」である。

40

また、「@NB__BNS」は、ボーナス条件装置開始番号を示し、図10に示すように、10進数で「43」である。

さらにまた、「@NB__REP__B」は、リプレイB条件装置番号を示し、図9に示すように、10進数で「6」である。

【0130】

さらに、「@NB__1BB01」と「@NB__BNS」とを乗算すると、「1」×「43」より「43」となり、これに「@NB__REP__B」を加算すると、「43」+「6」より「49」となる(図11(b)参照)。

よって、「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + @NB__REP

50

「B」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の1バイトの領域に「49」（2進数で「00110001B」）が記憶される。

【0131】

これにより、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を、1つの8ビットの数値データで表すことができる。

また、コメント「; 1BB01条件装置+リプレイB条件装置」は、「49」（2進数で「00110001B」）が1BB01条件装置とリプレイB条件装置との重複当選に対応する条件装置番号データであることを示している。

なお、当選番号「43」に対応する条件装置番号データは「49」である。このように、第2実施形態では、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を圧縮した条件装置番号データの数値と、当選番号の数値とは、必ずしも一致するものではない。

【0132】

図11(a)中の「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + @NB__WIN__E ; 1BB01条件装置+小役E条件装置」は、「@NB__1BB01」と「@NB__BNS」とを乗算して得た数値データに「@NB__WIN__E」を加算して得た数値データが当選番号「46」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル62aに記憶されていることを示している。

【0133】

具体的には、「@NB__1BB01」は、1BB01条件装置番号を示し、図9に示すように、10進数で「1」である。

また、「@NB__BNS」は、ボーナス条件装置開始番号を示し、図10に示すように、10進数で「43」である。

さらにまた、「@NB__WIN__E」は、小役E条件装置番号を示し、図10に示すように、10進数で「37」である。

【0134】

さらに、「@NB__1BB01」と「@NB__BNS」とを乗算すると、「1」×「43」より「43」となり、これに「@NB__WIN__E」を加算すると、「43」+「37」より「80」となる（図11(c)参照）。

よって、「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + @NB__WIN__E」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の1バイトの領域に「80」（2進数で「01010000B」）が記憶される。

【0135】

これにより、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を、1つの8ビットの数値データで表すことができる。

また、コメント「; 1BB01条件装置+小役E条件装置」は、「80」（2進数で「01010000B」）が1BB01条件装置と小役E条件装置との重複当選に対応する条件装置番号データであることを示している。

なお、当選番号「46」に対応する条件装置番号データは「80」である。ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を圧縮した条件装置番号データの数値と、当選番号の数値とが、必ずしも一致するものではないことは、上述した通りである。

【0136】

図12(a)は、第2実施形態における条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号生成処理は、条件装置番号データからボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号をそれぞれ生成する処理である。

図12(a)に示すように、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル62aから取得する。

【0137】

次に、条件装置番号判定手段63b4は、取得した条件装置番号データをボーナス条件装置開始番号で除算し、商と余りとをそれぞれ算出する。

そして、商をボーナス条件装置番号とし、余りを小役・リプレイ条件装置番号とする。

ここで、第2実施形態では、条件装置番号データは、ボーナス条件装置番号とボーナス条件装置開始番号とを乗算して得た数値データに、小役・リプレイ条件装置番号を加算して得た数値データである。

このため、条件装置番号データをボーナス条件装置開始番号で除算すると、商がボーナス条件装置番号となり、余りが小役・リプレイ条件装置番号となる。

【0138】

図12(b)は、当選番号「43」が決定された場合を例に、条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号「43」に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル62aから取得する。

図11(a)に示すように、当選番号「43」に対応する条件装置番号データは、「@NB__1BB01」(10進数で「1」)と「@NB__BNS」(10進数で「43」)とを乗算して得た数値データに、「@NB__REP__B」(10進数で「6」)を加算して得た数値データであるから、「49」である。

【0139】

次に、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号「43」に対応する条件装置番号データ「49」を、ボーナス条件装置開始番号「43」で除算する。これにより、商「1」と余り「6」とが得られる。

そして、条件装置番号判定手段63b4は、商「1」をボーナス条件装置番号とし、余り「6」を小役・リプレイ条件装置番号とする。

図9に示すように、ボーナス条件装置番号の「1」番は、1BB01条件装置を示し、小役・リプレイ条件装置番号の「6」番は、リプレイB条件装置を示す。

【0140】

図12(c)は、当選番号「46」が決定された場合を例に、条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号「46」に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル62aから取得する。

図11(a)に示すように、当選番号「46」に対応する条件装置番号データは、「@NB__1BB01」(10進数で「1」)と「@NB__BNS」(10進数で「43」)とを乗算して得た数値データに、「@NB__WINE」(10進数で「37」)を加算して得た数値データであるから、「80」である。

【0141】

次に、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号「46」に対応する条件装置番号データ「80」を、ボーナス条件装置開始番号「43」で除算する。これにより、商「1」と余り「37」とが得られる。

そして、条件装置番号判定手段63b4は、商「1」をボーナス条件装置番号とし、余り「37」を小役・リプレイ条件装置番号とする。

図9に示すように、ボーナス条件装置番号の「1」番は、1BB01条件装置を示す。また、図10に示すように、小役・リプレイ条件装置番号の「37」番は、小役E条件装置を示す。

【0142】

図13は、第2実施形態における条件装置番号生成処理(M__CNDNO__SET)を示すフローチャートである。

ステップS21において、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号を取得する。そして、次のステップS22に進む。

ステップS22では、条件装置番号判定手段63b4は、ボーナス条件装置が当選したか否かを判断する。

【0143】

具体的には、条件装置番号判定手段63b4は、ステップS21で取得した当選番号が

10

20

30

40

50

、ボーナス条件装置開始番号である「43」番以上か否かを判断することにより、ボーナス条件装置が当選したか否かを判断する。図11に示すように、当選番号が「43」番以上のときは、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置とに重複当選しているか、又はボーナス条件装置に単独当選している。

ここで、ボーナス条件装置が当選したと判断したときは、次のステップS23に進む。これに対し、ボーナス条件装置が当選しなかったと判断したときは、ステップS28に進む。

【0144】

ステップS23では、条件装置番号判定手段63b4は、条件装置番号データのアドレスを算出する。

10

具体的には、条件装置番号判定手段63b4は、ステップS21で取得した当選番号から、ボーナス条件装置開始番号である「43」を減算することにより、条件装置番号データのアドレスを算出する。

また、条件装置番号データのアドレスは、図11(a)に示す条件装置番号データテーブル62aにおけるいずれの条件装置番号データを使用するかを示すものである。

【0145】

たとえば、当選番号が「43」番の場合、条件装置番号データのアドレスは、「43」-「43」より「0」となる。そして、条件装置番号データのアドレス「0」は、図11(a)に示す条件装置番号データテーブル62aにおける上から1番目の条件装置番号データ(「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + @NB__REP__B ; 1BB01条件装置+リプレイB条件装置」)を示す。

20

【0146】

また、当選番号が「46」番の場合、条件装置番号データのアドレスは、「46」-「43」より「3」となる。そして、条件装置番号データのアドレス「3」は、図11(a)に示す条件装置番号データテーブル62aにおける上から4番目の条件装置番号データ(「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + @NB__WIN__E ; 1BB01条件装置+小役E条件装置」)を示す。

【0147】

ステップS24では、条件装置番号判定手段63b4は、ステップS23で算出したアドレスに対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブル62aから取得する。そして、次のステップS25に進む。

30

ステップS25では、条件装置番号判定手段63b4は、ボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号を生成する。具体的には、条件装置番号判定手段63b4は、ステップS24で取得した条件装置番号データをボーナス条件装置開始番号で除算し、商と余りとを算出する。そして、商をボーナス条件装置番号とし、余りを小役・リプレイ条件装置番号とする。そして、次のステップS26に進む。

【0148】

ステップS26では、条件装置番号判定手段63b4は、ボーナス条件装置作動時(内部中)か否かを判断する。そして、ボーナス条件装置作動中でないと判断したときは、次のステップS27に進む。これに対し、ボーナス条件装置作動中であると判断したときは、ステップS27をスキップして、ステップS28に進む。

40

【0149】

ステップS27では、条件装置抽選手段63bは、ステップS25において条件装置番号判定手段63b4が生成したボーナス条件装置番号を、RWM61の所定の記憶領域(アドレス)に保存する。そして、次のステップS28に進む。

ステップS28では、条件装置抽選手段63bは、小役・リプレイ条件装置番号を、RWM61の所定の記憶領域(アドレス)に保存する。

【0150】

ここで、ステップS27からステップS28に進んだときは、ステップS28では、条件装置番号データをボーナス条件装置開始番号で除算して得た余りを小役・リプレイ条件

50

装置番号として保存する。

これに対し、ステップ S 2 2 からステップ S 2 8 に進んだときは、ステップ S 2 8 では、ステップ S 2 1 で取得した当選番号を小役・リプレイ条件装置番号として保存する。

本実施形態では、リプレイの単独当選を示す当選番号は、リプレイ条件装置番号に対応しており、小役の単独当選を示す当選番号は、小役条件装置番号に対応している。このため、当選番号がボーナス条件装置開始番号の「43」番より小さいときは、当選番号を条件装置番号として保存する。

なお、当選番号「0」は、非当選を意味する。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0151】

< 第3実施形態 >

第3実施形態は、条件装置番号定義及び条件装置番号生成処理が、第1実施形態及び第2実施形態とは異なるものである。

また、第3実施形態では、第1実施形態及び第2実施形態とは異なり、条件装置番号データを用いることなく、条件装置番号を生成する。このため、第3実施形態では、条件装置番号データテーブルを有していない。

【0152】

ここで、第3実施形態では、当選番号決定手段 63b3 は、「0」から「95」までの数値の範囲内で当選番号を決定する。ただし、第3実施形態では、「0」から「95」までの数値のうち、「51」～「54」、「61」～「64」、「69」、「73」～「74」、「78」～「79」、「84」、「89」、及び「93」～「94」については、空き番号とされている。

【0153】

このため、第3実施形態では、当選番号決定手段 63b3 は、HLレジスタの値から確率データを減算（HLレジスタの値を更新）する前に、Bレジスタの値が空き番号か否かを判断する。そして、空き番号であると判断したときは、空き番号でない値となるまで、Bレジスタの値から「1」を減算（Bレジスタの値を更新）する。それ以外の点については、乱数値から当選番号を決定する処理は、第1実施形態と同様である。

【0154】

図14及び図15は、第3実施形態における条件装置番号定義を示す図である。

第3実施形態においても、第1実施形態及び第2実施形態と同様に、ボーナス条件装置番号と、小役・リプレイ条件装置番号とが、それぞれ別個独立して定められている。

たとえば、図14の「@BB__A EQU 1 ; 1BBA条件装置」は、1BBA条件装置の条件装置番号が「1」番であることを示している。

また、図14の「@NB__REP__A EQU 1 ; リプレイA条件装置」は、リプレイA条件装置の条件装置番号が「1」番であることを示している。

このように、ボーナス条件装置番号の「1」番は、1BBA条件装置を示し、小役・リプレイ条件装置番号の「1」番は、リプレイA条件装置を示す。

【0155】

また、図14に示すように、ボーナス条件装置番号は、「1」番から「5」番まで定められている。

さらにまた、図14及び図15に示すように、小役・リプレイ条件装置番号は、「1」番から「50」番まで定められている。特に、「1」番から「25」番までは、リプレイ条件装置番号を示し、「26」番から「50」番までは、小役条件装置番号を示す。

【0156】

さらに、図15に示すように、「55」番から「95」番までは、ボーナス条件装置の単独当選を示す条件装置番号、又はボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号が定められている。

ただし、第3実施形態では、条件装置番号についても、当選番号と同様に、「51」～「54」、「61」～「64」、「69」、「73」～「74」、「78」～「79」、

10

20

30

40

50

「 8 4 」、「 8 9 」、及び「 9 3 」～「 9 4 」は、空き番号とされている。

【 0 1 5 7 】

また、図 1 5 の「 @ N B _ B B A E Q U 5 5 ; 1 B B A 条件装置 」は、1 B B A 条件装置の単独当選を示す条件装置番号が「 5 5 」番であることを示している。

さらにまた、図 1 5 の「 @ N B _ B B A _ F E Q U 6 0 ; 1 B B A 条件装置 + 小役 F 条件装置 」は、1 B B A 条件装置と小役 F 条件装置との重複当選を示す条件装置番号が「 6 0 」番であることを示している。

このように、第 3 実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選を示す条件装置番号、又はボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号として、小役・リプレイ条件装置番号のうち最大のものより大きい番号が定められている。

10

【 0 1 5 8 】

またここで、当選番号と条件装置番号との対応関係について説明する。

第 3 実施形態では、リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号は、リプレイ条件装置番号に対応しており、小役条件装置の単独当選を示す当選番号は、小役条件装置番号に対応している。

また、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置の単独当選を示す条件装置番号に対応しており、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号に対応している。

すなわち、第 3 実施形態では、リプレイ条件装置の単独当選、小役条件装置の単独当選、ボーナス条件装置の単独当選、ボーナス条件装置とリプレイ条件装置との重複当選、及びボーナス条件装置と小役条件装置との重複当選のすべてについて、当選番号の数値と条件装置番号の数値とは一致している。

20

【 0 1 5 9 】

また、第 3 実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号、又はボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号として、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められている。

さらにまた、第 3 実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号は、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として定められている。

さらに、第 3 実施形態では、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として定められている。

30

【 0 1 6 0 】

また、図 1 5 の最後の行の「 @ N B _ B N S E Q U 5 5 ; ボーナス条件装置開始番号 」は、ボーナス条件装置の単独当選又は重複当選を示す条件装置番号が「 5 5 」番から始まることを示している。すなわち、ボーナス条件装置の単独当選又は重複当選を示す条件装置番号のうち最小のものが「 5 5 」番であることを示している。

【 0 1 6 1 】

図 1 6 (a) は、第 3 実施形態における条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

40

また、図 1 6 (b) は、1 B B A 条件装置と小役 F 条件装置との重複当選を示す条件装置番号を例に、条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

さらにまた、図 1 6 (c) は、1 B B B 条件装置と小役 H 条件装置との重複当選を示す条件装置番号を例に、条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

さらに、図 1 6 (d) は、1 B B C 条件装置と小役 J 1 条件装置との重複当選を示す条件装置番号を例に、条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

【 0 1 6 2 】

図 1 6 (a) に示すように、

ボーナス条件装置番号を A とし、

小役・リプレイ条件装置番号を B とし、

50

ボーナス条件装置の個数をCとし、
 ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号のうち最小のものをDとし、
 重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものをEとする。

【0163】

このとき、A、B、C、D、及びEに対して所定の演算を行うことに得られた数値が、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号として定められている。

具体的には、「 $(B - (E - 1)) \times C + (A - 1) + D$ 」の演算により得られた数値が、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号として定められている。

10

【0164】

図14及び図15に示すように、第3実施形態では、ボーナス条件装置の個数は「5」であり、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号のうち最小のもの（ボーナス条件装置開始番号）は「55」であり、重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものは「37」（小役F条件装置）である。

このため、図16（b）に示すように、1BB A条件装置（ボーナス条件装置番号「1」番）と小役F条件装置（小役・リプレイ条件装置番号「37」番）との重複当選を示す条件装置番号は、

$$「(37 - (37 - 1)) \times 5 + (1 - 1) + 55」 = 「60」$$

より、「60」となる。

20

【0165】

また、図16（c）に示すように、1BB B条件装置（ボーナス条件装置番号「2」番）と小役H条件装置（小役・リプレイ条件装置番号「39」番）との重複当選を示す条件装置番号は、

$$「(39 - (37 - 1)) \times 5 + (2 - 1) + 55」 = 「71」$$

より、「71」となる。

【0166】

さらにまた、図16（d）に示すように、1BB C条件装置（ボーナス条件装置番号「3」番）と小役J1条件装置（小役・リプレイ条件装置番号「41」番）との重複当選を示す条件装置番号は、

$$「(41 - (37 - 1)) \times 5 + (3 - 1) + 55」 = 「82」$$

より、「82」となる。

30

【0167】

図17（a）は、第3実施形態における条件装置番号生成処理を説明する図である。

第3実施形態における条件装置番号生成処理は、当選番号からボーナス条件装置番号及び小役・リプレイ条件装置番号をそれぞれ生成する処理である。

図17（a）に示すように、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号を取得し、取得した当選番号から、ボーナス条件装置開始番号を減算する。

【0168】

40

次に、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号からボーナス条件装置番号を減算して得た数値を、ボーナス条件装置の個数で除算し、商と余りとをそれぞれ算出する。

そして、条件装置番号判定手段63b4は、余りに補正值「1」を加算して得た数値をボーナス条件装置番号とするとともに、商に補正值「36」を加算して得た数値を小役・リプレイ条件装置番号とする。

ただし、第3実施形態では、商が「0」のときは、ボーナス条件装置の単独当選となる。このため、条件装置番号判定手段63b4は、商が「0」のときは、商に補正值「36」を加算する処理を行わない。すなわち、小役・リプレイ条件装置番号を生成しない。

【0169】

ここで、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号

50

を、ボーナス条件装置の個数「5」で除算すると、余りは「0」～「4」のいずれかとなる。また、余りが「5」以上になることはない。そして、余り「0」はボーナス条件装置番号「1」番（1 B B A 条件装置）に対応し、余り「1」はボーナス条件装置番号「2」番（1 B B B 条件装置）に対応し、余り「2」はボーナス条件装置番号「3」番（1 B B C 条件装置）に対応し、余り「3」はボーナス条件装置番号「4」番（R B B 条件装置）に対応し、余り「4」はボーナス条件装置番号「5」番（R B C 条件装置）に対応する。

このため、余りに補正值「1」を加算して、ボーナス条件装置番号とする。

【0170】

また、補正值「36」は、重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものを示す数値「37」から「1」を減算して得た数値である。

10

上述したように、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号を定めるときは、重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものを示す数値「37」から「1」を減算して得た数値である「36」を用いる。

このため、商に補正值「36」を加算して、小役・リプレイ条件装置番号とする。

【0171】

図17(b)は、当選番号「71」が決定された場合を例に、条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号「71」を取得し、取得した当選番号「71」から、ボーナス条件装置開始番号「55」を減算する。これにより、数値「16」を算出する。

20

次に、条件装置番号判定手段63b4は、減算により得た数値「16」を、ボーナス条件装置の個数「5」で除算する。これにより、商「3」と余り「1」とを算出する。

【0172】

そして、条件装置番号判定手段63b4は、余り「1」に補正值「1」を加算して得た数値「2」をボーナス条件装置番号とするとともに、商「3」に補正值「36」を加算して得た数値「39」を小役・リプレイ条件装置番号とする。

図14に示すように、ボーナス条件装置番号の「2」番は、1 B B B 条件装置を示し、小役・リプレイ条件装置番号の「39」番は、小役H条件装置を示す。

【0173】

図17(c)は、当選番号「80」が決定された場合を例に、条件装置番号生成処理を説明する図である。

30

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号「80」を取得し、取得した当選番号「80」から、ボーナス条件装置開始番号「55」を減算する。これにより、数値「25」を算出する。

次に、条件装置番号判定手段63b4は、減算により得た数値「25」を、ボーナス条件装置の個数「5」で除算する。これにより、商「5」と余り「0」とを算出する。

【0174】

そして、条件装置番号判定手段63b4は、余り「0」に補正值「1」を加算して得た数値「1」をボーナス条件装置番号とするとともに、商「5」に補正值「36」を加算して得た数値「41」を小役・リプレイ条件装置番号とする。

40

図14に示すように、ボーナス条件装置番号の「1」番は、1 B B A 条件装置を示す。また、図15に示すように、小役・リプレイ条件装置番号の「41」番は、小役J1条件装置を示す。

【0175】

図17(d)は、当選番号「57」が決定された場合を例に、条件装置番号生成処理を説明する図である。

条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号「57」を取得し、取得した当選番号「57」から、ボーナス条件装置開始番号「55」を減算する。これにより、数値「2」を算出する。

次に、条件装置番号判定手段63b4は、減算により得た数値「2」を、ボーナス条件

50

装置の個数「5」で除算する。これにより、商「0」と余り「2」とを算出する。

【0176】

そして、条件装置番号判定手段63b4は、余り「2」に補正值「1」を加算して得た数値「3」をボーナス条件装置番号とする。また、商が「0」であるため、ボーナス条件装置の単独当選となる。よって、条件装置番号判定手段63b4は、商に補正值「36」を加算する処理を行わない（小役・リプレイ条件装置番号を生成しない）。

図14に示すように、ボーナス条件装置番号の「3」番は、1BBC条件装置を示す。

【0177】

図18は、第3実施形態における条件装置番号生成処理(M_CNDNO_SET)を示すフローチャートである。

10

ステップS31において、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号をAレジスタに記憶する。そして、次のステップS32に進む。

ステップS32では、条件装置番号判定手段63b4は、ボーナス条件装置が当選したか否かを判断する。

【0178】

具体的には、条件装置番号判定手段63b4は、Aレジスタの値（当選番号）が、ボーナス条件装置開始番号である「55」番以上か否かを判断することにより、ボーナス条件装置が当選したか否かを判断する。図15に示すように、当選番号が「55」番以上のときは、ボーナス条件装置に単独当選しているか、又はボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置とに重複当選している。

20

ここで、ボーナス条件装置が当選したと判断したときは、次のステップS33に進む。これに対し、ボーナス条件装置が当選しなかったと判断したときは、ステップS38に進む。

【0179】

ステップS33では、条件装置番号判定手段63b4は、Aレジスタの値（当選番号）から、ボーナス条件装置開始番号である「55」を減算して、新たなAレジスタの値とする。そして、次のステップS34に進む。

ステップS34では、条件装置番号判定手段63b4は、Aレジスタの値（ステップS33の減算で得た数値）を、ボーナス条件装置の個数「5」で除算し、商をAレジスタに記憶し、余りをHレジスタに記憶する。そして、次のステップS35に進む。

30

【0180】

ステップS35では、条件装置番号判定手段63b4は、ボーナス条件装置番号を生成する。具体的には、条件装置番号判定手段63b4は、Hレジスタの値（余り）に補正值「1」を加算して、新たなHレジスタの値とし、この新たなHレジスタの値を、ボーナス条件装置番号とする。そして、次のステップS36に進む。

ステップS36では、条件装置番号判定手段63b4は、Aレジスタの値（商）が「0」か否かを判断する。上述したように、商が「0」のときは、ボーナス条件装置の単独当選となるため、小役・リプレイ条件装置番号を生成しない。このため、Aレジスタの値（商）が「0」であると判断したときは、ステップS37をスキップして、ステップS38に進む。これに対し、Aレジスタの値（商）が「0」でないと判断したときは、次のステップS37に進む。

40

【0181】

ステップS37では、条件装置番号判定手段63b4は、小役・リプレイ条件装置番号を生成する。具体的には、条件装置番号判定手段63b4は、Aレジスタの値（商）に補正值「36」を加算して、新たなAレジスタの値をし、この新たなAレジスタの値を、小役・リプレイ条件装置番号とする。そして、次のステップS38に進む。

ステップS38では、条件装置番号判定手段63b4は、Aレジスタの値を小役・リプレイ条件装置番号として保存する。そして、次のステップS39に進む。

【0182】

ここで、ステップS37からステップS38に進んだときは、ステップS38では、ス

50

ステップ S 3 7 で商に補正值「3 6」を加算して得た値を小役・リプレイ条件装置番号として保存する。

これに対し、ステップ S 3 2 からステップ S 3 8 に進んだときは、ステップ S 3 8 では、ステップ S 3 1 で取得した当選番号を小役・リプレイ条件装置番号として保存する。

上述したように、第 3 実施形態では、リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号は、リプレイ条件装置番号に対応しており、小役条件装置の単独当選を示す当選番号は、小役条件装置番号に対応している。このため、当選番号がボーナス条件装置開始番号の「5 5」番より小さいときは、当選番号を条件装置番号として保存する。

なお、当選番号「0」は、非当選を意味する。

【0 1 8 3】

10

ステップ S 3 9 では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ボーナス条件装置作動時（内部中）か否かを判断する。そして、ボーナス条件装置作動中でないと判断したときは、次のステップ S 4 0 に進む。これに対し、ボーナス条件装置作動中であると判断したときは、ステップ S 4 0 及びステップ S 4 1 をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 4 0 では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、ボーナス条件装置が当選したか否かを判断する。ここで、ボーナス条件装置が当選したと判断したときは、次のステップ S 4 1 に進む。これに対し、ボーナス条件装置が当選しなかったと判断したときは、ステップ S 4 1 をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0 1 8 4】

20

ステップ S 4 1 では、条件装置番号判定手段 6 3 b 4 は、Hレジスタの値をボーナス条件装置番号として保存する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

なお、ボーナス条件装置作動時（内部中）にボーナス条件装置が当選したときは、ステップ S 3 5 でボーナス条件装置番号を生成するものの、生成したボーナス条件装置番号を保存することなく（ステップ S 3 9 で Yes となり、ステップ S 4 0 及びステップ S 4 1 をスキップして）、本フローチャートによる処理を終了する。すなわち、生成したボーナス条件装置番号（Hレジスタの値）及び小役・リプレイ条件装置番号（Aレジスタの値）のうち、小役・リプレイ条件装置番号（Aレジスタの値）のみを使用し、ボーナス条件装置番号（Hレジスタの値）については破棄する。

【0 1 8 5】

30

< 第 4 実施形態 >

第 4 実施形態は、メイン制御基板 6 0 側の演出抽選手段 6 3 j が使用するメモリ容量を削減するものである。

演出抽選手段 6 3 j は、A T に関するモードとして、A T 抽選で当選する確率が異なるとともに、上乗せ抽選で決定する上乗せ数の期待値が異なる低確モード、通常モード、及び高確モードを備えている。

そして、演出抽選手段 6 3 j は、条件装置抽選手段 6 3 b の抽選結果及び設定値に応じた確率で、低確モード、通常モード、又は高確モードのいずれに移行させるかを決定する移行抽選を行う。

【0 1 8 6】

40

また、演出抽選手段 6 3 j は、非 A T 中は、条件装置抽選手段 6 3 b の抽選結果及び A T に関するモードに応じた確率で、A T を実行するか否かを決定する A T 抽選を行う。

さらにまた、演出抽選手段 6 3 j は、A T 中は、条件装置抽選手段 6 3 b の抽選結果及び A T に関するモードに応じた確率で、A T 中の遊技回数又はメダルの差枚数を上乗せするか否か及び上乗せ数を決定する上乗せ抽選を行う。

さらに、演出抽選手段 6 3 j は、A T を実行することに決定したときは、前兆遊技回数を決定する前兆遊技回数抽選を行う。そして、決定した前兆遊技回数を消化すると、A T を開始する。

【0 1 8 7】

ここで、「当選値」とは、演出抽選手段 6 3 j による抽選の結果として決定される値で

50

ある。

また、「当選データ」とは、当選値の決定に用いられるデータであって、演出用抽選テーブル62bに定められているデータである。

【0188】

さらにまた、「確率データ」とは、当選確率を示すデータであって、演出用抽選テーブル62bに定められているデータである。確率データの値は、乱数値がとる全範囲のうち、当選となる範囲を示す。したがって、「当選確率 = 確率データの値 / 乱数値がとる全範囲」となる。たとえば、乱数値がとる全範囲が「256」（「0」～「255」）であり、確率データの値が「64」であるときは、当選確率は、「64 / 256」=「1 / 4」となる。

10

【0189】

さらに、「確定データ」とは、当選データを当選値として確定させることを示すデータであって、演出用抽選テーブル62bに定められているデータである。確定データは、「ALL_HIT」とも称する。

第4実施形態では、「255」（2進数で「11111111B」）を、確定データとして使用する。また、「255」は、確率データとして使用しない数値である。すなわち、確率データとして使用しない数値を、確定データとして使用する。

【0190】

また、第4実施形態では、確定データが記憶される記憶領域は、8ビット（1バイト）である。そして、確定データが記憶される記憶領域に設定し得る最大値である「255」を、確定データとして使用する。

20

なお、確定データは、「255」に限らない。たとえば、確率データとして使用しない数値であり、かつ確定データが記憶される記憶領域に設定し得る最大値に近い数値である「254」（2進数で「11111110B」）を、確定データとしてもよい。

【0191】

また、「第1識別データ」とは、確率データを用いて当選値を決定することを示すデータであって、演出用抽選テーブル62bに定められているデータである。第1識別データは、「SEL_OFFSET」とも称する。

さらにまた、「第2識別データ」とは、確率データを用いることなく当選値を決定することを示すデータであって、演出用抽選テーブル62bに定められているデータである。第2識別データは、「SEL_ALL」とも称する。

30

【0192】

さらに、「オフセットテーブル」とは、第1識別データ（SEL_OFFSET）が定められている演出用抽選テーブル62bを意味する。すなわち、確率データを用いて当選値を決定するための演出用抽選テーブル62bを意味する。

また、「確定テーブル」とは、第2識別データ（SEL_ALL）が定められている演出用抽選テーブル62bを意味する。すなわち、確率データを用いることなく当選値を決定するための演出用抽選テーブル62bを意味する。

さらにまた、「共通テーブル」とは、遊技に係る変数にかかわらず共通の確率データを用いて当選値を決定するための演出用抽選テーブル62bを意味する。共通テーブルには、「SEL_OFFSET」及び「SEL_ALL」のいずれも定められていない。

40

【0193】

さらに、「遊技に係る変数」として、「設定値を示す変数」、及び「ATに関するモードを示す変数」を定めている。

また、設定値を示す変数「0」は、設定値「1」を示す。同様に、設定値を示す変数「1」は、設定値「2」を示し、設定値を示す変数「2」は、設定値「3」を示し、設定値を示す変数「3」は、設定値「4」を示し、設定値を示す変数「4」は、設定値「5」を示し、設定値を示す変数「5」は、設定値「6」を示す。

【0194】

さらにまた、ATに関するモードを示す変数「0」は、「低確モード」を示し、ATに

50

関するモードを示す変数「1」は、「通常モード」を示し、A Tに関するモードを示す変数「2」は、「高確モード」を示す。

そして、移行抽選時には、設定値を示す変数を用い、A T抽選時又は上乗せ抽選時には、A Tに関するモードを示す変数を用いる。

【0195】

メイン制御基板60のROM62は、当選データなどを定めた複数の演出用抽選テーブル62bと、いずれの演出用抽選テーブル62bを用いるかを指定するアドレス指定テーブル62cとを備えている。

また、演出抽選手段63jは、演出用乱数発生手段63j1と、演出用乱数発生手段63j1が発生させた乱数値を取得する演出用乱数取得手段63j2と、アドレス指定テーブル62cに指定された演出用抽選テーブル62bに基づいて当選値を決定する当選値決定手段63j3とを備えている。

10

【0196】

また、演出用抽選テーブル62bとして、当選値を示す当選データ、当選確率を示す確率データ、及び当選データを当選値として確定させることを示す確定データ(ALL_HIT)を定めたテーブルを備えている。

さらに、当選値決定手段63j3は、演出用抽選テーブル62bから確率データ又は確定データを取得する。

【0197】

そして、演出用抽選テーブル62bから確率データを取得したときは、当選値決定手段63j3は、演出用乱数発生手段63j1から取得した乱数値、及び演出用抽選テーブル62bから取得した確率データに基づいて当選値を決定する。

20

これに対し、演出用抽選テーブル62bから確定データを取得したときは、当選値決定手段63j3は、演出用抽選テーブル62bから取得した当選データを当選値として決定する。

【0198】

また、演出用抽選テーブル62bとして、当選値を示す当選データ、当選確率を示す確率データ、及び確率データを用いて当選値を決定することを示す第1識別データ(SELOFSET)を定めたオフセットテーブルと、当選値を示す当選データ、及び確率データを用いることなく当選値を決定することを示す第2識別データ(SEL_ALL)を定めた確定テーブルとを備えている。

30

さらに、当選値決定手段63j3は、アドレス指定テーブル62cに基づいて、第1識別データを定めた演出用抽選テーブル62b、又は第2識別データを定めた演出用抽選テーブル62bを選択する。

【0199】

そして、オフセットテーブルを選択したときは、当選値決定手段63j3は、演出用乱数発生手段63j1から取得した乱数値、及び演出用抽選テーブル62bから取得した確率データに基づいて当選値を決定する。

これに対し、確定テーブルを選択したときは、当選値決定手段63j3は、演出用抽選テーブル62bから取得した当選データを当選値として決定する。

40

【0200】

図19(a)は、移行抽選用アドレス指定テーブルを示す図であり、図19(b)は、移行抽選テーブル1を示す図であり、図19(c)は、移行抽選テーブル2を示す図であり、図19(d)は、移行抽選テーブル3を示す図である。

また、移行抽選用アドレス指定テーブルは、移行抽選で用いるアドレス指定テーブル62cである。

さらにまた、移行抽選テーブル1～3は、移行抽選で用いる演出用抽選テーブル62bである。

【0201】

図19(a)の「TBL_PITCH_LOW」は、テーブル名を示している。

50

また、図19(a)の1行目の「DEFB TBL_PITCH_LOW1 - \$; 非当選」は、条件装置抽選手段63bで非当選時には「TBL_PITCH_LOW1」(移行抽選テーブル1)を指定(選択)することを示している。

さらにまた、図19(a)の2行目は、リプレイ当選時には非当選時と同じ「TBL_PITCH_LOW1」を指定することを示し、図19(a)の3行目は、ベル当選時にも非当選時と同じ「TBL_PITCH_LOW1」を指定することを示している。

【0202】

さらに、図19(a)の4行目は、スイカ当選時には「TBL_PITCH_LOW2」(移行抽選テーブル2)を指定することを示し、図19(a)の5行目は、チェリー当選時には「TBL_PITCH_LOW3」(移行抽選テーブル3)を指定することを示している。

【0203】

図19(b)の「TBL_PITCH_LOW1」は、テーブル名を示している。

また、図19(b)の「DEFB 0 SHL 1 OR @SEL_ALL ; 当選データ+SEL_ALL(低確モード(0),共通)」は、移行抽選テーブル1が確定テーブルであること、当選データが「0」であること、当選データ「0」が当選値として決定されると低確モードに移行すること、及び設定値が「1」~「6」のいずれのときも共通して用いられることを示している。

【0204】

図19(c)の「TBL_PITCH_LOW2」は、テーブル名を示している。

また、図19(c)の1行目の「DEFB 2 SHL 1 OR @SEL_OFFSET ; 当選データ+SEL_OFFSET」は、移行抽選テーブル2がオフセットテーブルであること、及び当選データが「2」であることを示している。

さらにまた、図19(c)の2行目の「DEFB 1 ; 確率データ(高確モード(2),設定値1(0))」は、確率データが「1」であること、確率データ「1」で当選すると、当選値が「2」に決定されて、高確モードに移行すること、及び設定値が「1」(設定値を示す変数が「0」)のときに用いられることを示している。

さらに、図19(c)の3行目~13行目についても、2行目と同様に、確率データ等を示している。

【0205】

また、移行抽選テーブル2は、設定値「1」(設定値を示す変数「0」)に対応して「1」及び「64」の2つの確率データを定めている。

そして、設定値が「1」のときに、確率データ「1」で当選すると(当選確率「1/256」)、当選値は「2」となり、高確モードに移行する。また、設定値が「1」のときに、確率データ「64」で当選すると(当選確率「64/256」=「1/4」)、当選値は「1」となり、通常モードに移行する。さらに、設定値が「1」のときに、確率データ「1」及び「64」のいずれでも当選しないと(非当選確率「191/256」)、当選値は「0」となり、低確モードに移行する。

【0206】

同様に、移行抽選テーブル2は、設定値「2」(設定値を示す変数「1」)に対応して「1」及び「69」の2つの確率データを定めており、設定値「3」(設定値を示す変数「2」)に対応して「1」及び「74」の2つの確率データを定めており、設定値「4」(設定値を示す変数「3」)に対応して「1」及び「79」の2つの確率データを定めている。

また、移行抽選テーブル2は、設定値「5」(設定値を示す変数「4」)に対応して「1」及び「128」の2つの確率データを定めており、設定値「6」(設定値を示す変数「5」)に対応して「128」(1番目)及び「128」(2番目)の2つの確率データを定めている。

【0207】

なお、移行抽選テーブル2では、設定値が「6」のときに、確率データ「128」(1

10

20

30

40

50

番目)で当選する確率は「128 / 256」=「1 / 2」であり、確率データ「128」(2番目)で当選する確率も「128 / 256」=「1 / 2」である。したがって、確率データ「128」(1番目)及び「128」(2番目)のいずれでも当選しない確率は「0」である。

そして、設定値が「6」のときに、確率データ「128」(1番目)で当選すると、当選値は「2」となり、高確モードに移行する。また、確率データ「128」(2番目)で当選すると、当選値は「1」となり、通常モードに移行する。さらにまた、設定値が「6」のときは、当選値が「0」になることはないので、低確モードに移行することはない。

【0208】

図19(d)の「TBL__PITCH__LOW3」は、テーブル名を示している。

10

また、図19(d)の1行目の「DEFB 2 SHL 1 OR @SEL__OFFSET」; 当選データ+SEL__OFFSET」は、移行抽選テーブル3がオフセットテーブルであること、及び当選データが「2」であることを示している。

さらにまた、図19(d)の2行目の「DEFB 2」; 確率データ(高確モード(2), 設定値1(0))」は、確率データが「2」であること、確率データ「2」で当選すると、当選値が「2」に決定されて、高確モードに移行すること、及び設定値が「1」(設定値を示す変数が「0」)のときに用いられることを示している。

さらに、図19(d)の3行目~13行目についても、2行目と同様に、確率データ等を示している。

【0209】

20

また、移行抽選テーブル3は、設定値「1」に対応して「2」及び「64」の2つの確率データを定めており、設定値「2」に対応して「2」及び「69」の2つの確率データを定めており、設定値「3」に対応して「2」及び「74」の2つの確率データを定めている。

さらにまた、移行抽選テーブル3は、設定値「4」に対応して「2」及び「128」の2つの確率データを定めており、設定値「5」に対応して「128」(1番目)及び「128」(2番目)の2つの確率データを定めている。

【0210】

さらに、移行抽選テーブル3は、設定値「6」に対応して確定データ「255」(ALL__HIT)及び確率データ「0」を定めている。

30

したがって、移行抽選テーブル3では、設定値が「6」のときは、常に、確定データ「255」で当選し、当選値は「2」となり、高確モードに移行する。

なお、確率データ「0」は、確率データのアドレスにずれが生じないようにするためのものであり、移行抽選で使用されることはない。

【0211】

図20(a)は、AT抽選用アドレス指定テーブルを示す図であり、図20(b)は、AT抽選テーブル1を示す図であり、図20(c)は、AT抽選テーブル2を示す図であり、図20(d)は、AT抽選テーブル3を示す図であり、図20(e)は、AT抽選テーブル4を示す図である。

また、AT抽選用アドレス指定テーブルは、AT抽選で用いるアドレス指定テーブル62cである。

40

さらにまた、AT抽選テーブル1~4は、AT抽選で用いる演出用抽選テーブル62bである。

【0212】

図20(a)の「TBL__AT__LOT」は、テーブル名を示している。

また、図20(a)の1行目の「DEFB TBL__AT__LOT1 - \$」; 非当選」は、条件装置抽選手段63bで非当選時には「TBL__AT__LOT1」(AT抽選テーブル1)を指定(選択)することを示している。

さらにまた、図20(a)の2行目は、リプレイ当選時には非当選時と同じ「TBL__AT__LOT1」を指定することを示している。

50

【0213】

さらに、図20(a)の3行目は、ベル当選時には「TBL__AT__LOT2」(AT抽選テーブル2)を指定することを示し、図20(a)の4行目は、スイカ当選時には「TBL__AT__LOT3」(AT抽選テーブル3)を指定することを示し、図20(a)の5行目は、チェリー当選時には「TBL__AT__LOT4」(AT抽選テーブル4)を指定することを示している。

【0214】

図20(b)の「TBL__AT__LOT1」は、テーブル名を示している。

また、図20(b)の「DEFB 0 SHL 1 OR @SEL__ALL」; 当選データ+SEL__ALL(非当選(0), 共通)は、AT抽選テーブル1が確定テーブルであること、当選データが「0」であること、当選データ「0」が当選値として決定されるとAT抽選で非当選となること、及び低確モード、通常モード、高確モードのいずれのときも共通して用いられることを示している。

10

【0215】

図20(c)の「TBL__AT__LOT2」は、テーブル名を示している。

また、図20(c)の1行目の「DEFB 1 SHL 1 OR @SEL__OFFSET」; 当選データ+SEL__OFFSETは、AT抽選テーブル2がオフセットテーブルであること、及び当選データが「1」であることを示している。

さらにまた、図20(c)の2行目の「DEFB 2」; 確率データ(当選(1), 低確モード(0))は、確率データが「2」であること、確率データ「2」で当選すると、当選値が「1」に決定されて、AT抽選で当選となること、及び低確モード(ATに関するモードを示す変数が「0」)のときに用いられることを示している。

20

図20(c)の3行目及び4行目についても、2行目と同様に、確率データ等を示している。

【0216】

また、AT抽選テーブル2は、低確モード(ATに関するモードを示す変数「0」)に対応して確率データ「2」を定め、通常モード(ATに関するモードを示す変数「1」)に対応して確率データ「4」を定め、高確モード(ATに関するモードを示す変数「2」)に対応して確率データ「8」を定めている。

そして、低確モードにおいて、確率データ「2」で当選すると(当選確率「 $2/256$ 」=「 $1/128$ 」)、当選値は「1」となり、AT抽選で当選となる。また、低確モードにおいて、確率データ「2」で当選しないと(非当選確率「 $254/256$ 」、当選値は「0」となり、AT抽選で非当選となる。通常モード、及び高確モードにおいても同様である。

30

【0217】

図20(d)のAT抽選テーブル3及び図20(e)のAT抽選テーブル4についても、図20(c)のAT抽選テーブル2と同様である。

なお、図20(e)に示すように、AT抽選テーブル4は、高確モード(ATに関するモードを示す変数「2」)に対応して確定データ「255」(ALL__HIT)を定めている。したがって、AT抽選テーブル4では、高確モードのときは、常に、確定データ「255」で当選し、当選値は「1」となり、AT抽選で当選となる。

40

【0218】

図21(a)は、上乗せ抽選用アドレス指定テーブルを示す図であり、図21(b)は、上乗せ抽選テーブル1を示す図であり、図21(c)は、上乗せ抽選テーブル2を示す図であり、図21(d)は、上乗せ抽選テーブル3を示す図である。

また、上乗せ抽選用アドレス指定テーブルは、上乗せ抽選で用いるアドレス指定テーブル62cである。

さらにまた、上乗せ抽選テーブル1～3は、上乗せ抽選で用いる演出用抽選テーブル62bである。

【0219】

50

図 2 1 (a) の「 T B L _ A D D _ L O T 」は、テーブル名を示している。

また、図 2 1 (a) の 1 行目の「 D E F B T B L _ A D D _ L O T 1 - \$; 非当選」は、条件装置抽選手段 6 3 b で非当選時には「 T B L _ A D D _ L O T 1 」(上乗せ抽選テーブル 1) を指定(選択) することを示している。

さらにまた、図 2 1 (a) の 2 行目は、リプレイ当選時には「 T B L _ A D D _ L O T 2 」(上乗せ抽選テーブル 2) を指定することを示し、図 2 1 (a) の 3 行目は、ベル当選時にはリプレイ当選時と同じ「 T B L _ A D D _ L O T 2 」を指定することを示している。

【 0 2 2 0 】

さらに、図 2 1 (a) の 4 行目は、スイカ当選時には「 T B L _ A D D _ L O T 3 」(上乗せ抽選テーブル 3) を指定することを示し、図 2 1 (a) の 5 行目は、チェリー当選時にはスイカ当選時と同じ「 T B L _ A D D _ L O T 3 」を指定することを示している。

【 0 2 2 1 】

図 2 1 (b) の「 T B L _ A D D _ L O T 1 」は、テーブル名を示している。

また、図 2 1 (b) の「 D E F B 0 S H L 1 O R @ S E L _ A L L ; 当選データ + S E L _ A L L (0 G (0) , 共通) 」は、上乗せ抽選テーブル 1 が確定テーブルであること、当選データが「 0 」であること、当選データ「 0 」が当選値として決定されると上乗せ数が 0 遊技となること、及び低確モード、通常モード、高確モードのいずれのときも共通して用いられることを示している。

【 0 2 2 2 】

図 2 1 (c) の「 T B L _ A D D _ L O T 2 」は、テーブル名を示している。

また、図 2 1 (c) の 1 行目の「 D E F B 3 S H L 1 O R @ S E L _ O F S E T ; 当選データ + S E L _ O F S E T 」は、上乗せ抽選テーブル 2 がオフセットテーブルであること、及び当選データが「 3 」であることを示している。

さらにまた、図 2 1 (c) の 2 行目の「 D E F B 1 6 ; 確率データ (3 0 G (3) , 低確モード (0)) 」は、確率データが「 1 6 」であること、確率データ「 1 6 」で当選すると、当選値が「 3 」に決定されて、上乗せ数が 3 0 遊技となること、及び低確モード (A T に関するモードを示す変数が「 0 」) のときに用いられることを示している。

図 2 1 (c) の 3 行目 ~ 1 0 行目についても、2 行目と同様に、確率データ等を示している。

【 0 2 2 3 】

また、上乗せ抽選テーブル 2 は、低確モードに対応して「 1 6 」、「 3 2 」及び「 6 4 」の 3 つの確率データを定めている。

そして、低確モードにおいて、確率データ「 1 6 」で当選すると (当選確率「 $16 / 256$ 」 = 「 $1 / 16$ 」) 、当選値は「 3 」となり、上乗せ数は 3 0 遊技となる。

また、低確モードにおいて、確率データ「 3 2 」で当選すると (当選確率「 $32 / 256$ 」 = 「 $1 / 8$ 」) 、当選値は「 2 」となり、上乗せ数は 2 0 遊技となる。

【 0 2 2 4 】

さらにまた、低確モードにおいて、確率データ「 6 4 」で当選すると (当選確率「 $64 / 256$ 」 = 「 $1 / 4$ 」) 、当選値は「 1 」となり、上乗せ数は 1 0 遊技となる。

さらに、低確モードにおいて、確率データ「 1 6 」、「 3 2 」及び「 6 4 」のいずれでも当選しないと (非当選確率「 $144 / 256$ 」) 、当選値は「 0 」となり、上乗せ数は 0 遊技となる。

【 0 2 2 5 】

同様に、上乗せ抽選テーブル 2 は、通常モードに対応して「 3 2 」、「 6 4 」及び「 1 2 8 」の 3 つの確率データを定めている。

また、上乗せ抽選テーブル 2 は、高確モードに対応して「 1 2 8 」(1 番目) 、「 1 2 8 」(2 番目) 及び「 0 」の 3 つの確率データを定めている。

【 0 2 2 6 】

なお、上乗せ抽選テーブル 2 では、高確モードにおいて、確率データ「 1 2 8 」(1 番

10

20

30

40

50

目)で当選する確率は「 $128 / 256$ 」=「 $1 / 2$ 」であり、確率データ「 128 」(2番目)で当選する確率も「 $128 / 256$ 」=「 $1 / 2$ 」である。したがって、確率データ「 128 」(1番目)及び「 128 」(2番目)のいずれでも当選しない確率は「 0 」である。

【0227】

そして、高確モードにおいて、確率データ「 128 」(1番目)で当選すると、当選値は「 3 」となり、上乗せ数は 30 遊技となる。また、高確モードにおいて、確率データ「 128 」(2番目)で当選すると、当選値は「 2 」となり、上乗せ数は 20 遊技となる。さらにまた、高確モードでは、当選値が「 1 」及び「 0 」になることはないので、上乗せ数が 10 遊技となることはなく、上乗せ数が 0 遊技となることもない。

10

【0228】

図21(d)の上乗せ抽選テーブル3についても、図21(c)の上乗せ抽選テーブル2と同様である。

なお、図21(d)に示すように、上乗せ抽選テーブル3は、通常モードに対応して「 128 」、「 128 」及び「 0 」の3つの確率データを定めている。そして、確率データ「 128 」(1番目)で当選する確率は「 $128 / 256$ 」=「 $1 / 2$ 」であり、確率データ「 128 」(2番目)で当選する確率も「 $128 / 256$ 」=「 $1 / 2$ 」である。このため、確率データ「 0 」は、上乗せ抽選で使用されることはなく、確率データのアドレスにずれが生じないようにするためのものとなっている。

【0229】

20

また、図21(d)に示すように、上乗せ抽選テーブル3は、高確モードに対応して確定データ「 255 」(ALL_HIT)を定めている。したがって、上乗せ抽選テーブル3では、高確モードのときは、常に、確定データ「 255 」で当選し、当選値は「 3 」となり、上乗せ数は 30 遊技となる。

さらにまた、図21(d)に示すように、上乗せ抽選テーブル3は、高確モードに対応して確率データ「 0 」を2つ定めている。これら2つの確率データ「 0 」は、確率データのアドレスにずれが生じないようにするためのものであり、上乗せ抽選で使用されることはない。

【0230】

図22は、前兆遊技回数抽選テーブルを示す図である。

30

前兆遊技回数抽選テーブルは、前兆遊技回数抽選において前兆遊技回数を決定するときに用いる演出用抽選テーブル62bである。

図22の「TBL__ATPRE__LOT」は、テーブル名を示している。

また、図22の1行目の「DEFB 3 SHL 1 ; 当選データ」は、前兆遊技回数抽選テーブルが共通テーブルである(オフセットテーブル及び確定テーブルのいずれでもない)こと、当選データが「 3 」であること、及び「 3 」(2進数で「 $0000001B$ 」)を左に1回シフトして得たデータが記憶されていることを示している。

【0231】

ここで、「 $00000011B$ 」を左に1回シフトすると、「 $00000110B$ 」が得られる。

40

そして、「DEFB 3 SHL 1」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の1バイトの領域に「 $00000110B$ 」が記憶される。

また、図22の2行目の「DEFB 128 ; 確率データ(前兆34G(当選値3))」は、確率データが「 128 」であること、及び確率データ「 128 」で当選すると、当選値が「 3 」に決定されて、前兆遊技回数が 34 遊技に決定されることを示している。

図22の3行目及び4行目についても、2行目と同様に、確率データ等を示している。

【0232】

図23(a)は、データ定義を示す図である。

図23(a)に示すように、SEL__OFFSET(第1識別データ)は、「 128 」(2進数で「 $10000000B$ 」)であり、SEL__ALL(第2識別データ)は、「 1

50

」(2進数で「00000001B」)であり、ALL_HIT(確定データ)は、「255」(2進数で「11111111B」)である。

【0233】

図23(b)は、移行抽選テーブル1の1行目のデータの内容を説明する図である。

移行抽選テーブル1の1行目の「DEFB 0 SHL 1 OR @SEL_ALL」;当選データ+SEL_ALL(低確モード(0),共通)は、「0」(2進数で「00000000B」)を左に1回シフトすることにより得られたデータと、「@SEL_ALL」(「00000001B」)とをOR演算し、これにより得られたデータが移行抽選テーブル1の1行目に記憶されていることを示している。また、「0」は、当選データを示している。

10

【0234】

ここで、「00000000B」を左に1回シフトすると、「00000000B」が得られる。

そして、「00000000B」と「@SEL_ALL」とをOR演算すると、

00000000B:「0」を左に1回シフトすることにより得られたデータ

00000001B:SEL_ALL(第2識別データ)

00000001B:OR演算後のビットデータ

となる(図23(b)参照)。

【0235】

そして、「DEFB 0 SHL 1 OR @SEL_ALL」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の1バイトの領域に「00000001B」が記憶される。

20

これにより、当選データ及び第2識別データを、1つの8ビットの数値データで表すことができる。

また、コメント「;当選データ+SEL_ALL」は、「00000001B」が当選データ及び第2識別データを圧縮することにより得られたデータであることを示している。

【0236】

図23(c)は、移行抽選テーブル2の1行目のデータの内容を説明する図である。

移行抽選テーブル2の1行目の「DEFB 2 SHL 1 OR @SEL_OFFSET」;当選データ+SEL_OFFSETは、「2」(2進数で「00000010B」)を左に1回シフトすることにより得られたデータと、「@SEL_OFFSET」(「10000000B」)とをOR演算し、これにより得られたデータが移行抽選テーブル2の1行目に記憶されていることを示している。また、「2」は、当選データを示している。

30

【0237】

ここで、「00000010B」を左に1回シフトすると、「00000100B」が得られる。

そして、「00000100B」と「@SEL_OFFSET」とをOR演算すると、

00000100B:「2」を左に1回シフトすることにより得られたデータ

10000000B:SEL_OFFSET(第1識別データ)

10000100B:OR演算後のビットデータ

となる(図23(c)参照)。

40

【0238】

そして、「DEFB 2 SHL 1 OR @SEL_OFFSET」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の1バイトの領域に「10000100B」が記憶される。

これにより、当選データ及び第1識別データを、1つの8ビットの数値データで表すことができる。

また、コメント「;当選データ+SEL_OFFSET」は、「10000100B」が当選データ及び第1識別データを圧縮することにより得られたデータであることを示している。

50

【0239】

図23(d)は、上乘せ抽選テーブル3の1行目のデータの内容を説明する図である。

上乘せ抽選テーブル3の1行目の「DEFB 3 SHL 1 OR @SEL__OFFSET ; 当選データ+SEL__OFFSET」は、「3」(2進数で「00000011B」)を左に1回シフトすることにより得られたデータと、「@SEL__OFFSET」(「10000000B」)とをOR演算し、これにより得られたデータが上乘せ抽選テーブル3の1行目に記憶されていることを示している。また、「3」は、当選データを示している。

【0240】

ここで、「00000011B」を左に1回シフトすると、「00000110B」が得られる。 10

また、「00000110B」と「@SEL__OFFSET」とをOR演算すると、

00000110B : 「3」を左に1回シフトすることにより得られたデータ

10000000B : SEL__OFFSET (第1識別データ)

10000110B : OR演算後のビットデータ

となる(図23(d)参照)。

そして、「DEFB 3 SHL 1 OR @SEL__OFFSET」の疑似命令が実行されると、メモリ上の所定の1バイトの領域に「10000110B」が記憶される。

【0241】

図24(a)は、「SEL__ALL」(第2識別データ)又は「SEL__OFFSET」(第1識別データ)の判定処理、及び当選データの生成処理を説明する図である。 20

図24(a)に示すように、当選値決定手段63j3は、アドレス指定テーブル62cにより指定された演出用抽選テーブル62bの1行目のデータをBレジスタに記憶する。

次に、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータを右に1回シフトするとともに、シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する。

【0242】

次に、当選値決定手段63j3は、キャリーフラグが「1」のときは、「SEL__ALL」であると判断し、キャリーフラグが「0」であり、かつBレジスタのビット6が「1」のときは、「SEL__OFFSET」であると判断する。

上述したように、演出用抽選テーブル62bの1行目には、当選データと第1識別データ(SEL__OFFSET)とを圧縮することにより得られたデータ、又は当選データと第2識別データ(SEL__ALL)とを圧縮することにより得られたデータが記憶されている。 30

【0243】

また、当選データと第1識別データ(SEL__OFFSET)とを圧縮することにより得られたデータは、ビット0が「0」であり、かつビット7が「1」である。

このため、当選データと第1識別データとを圧縮することにより得られたデータを右に1回シフトすると、シフトによりビット0の「0」が右に出され、かつビット6が「1」になる。

したがって、キャリーフラグが「0」であり、かつBレジスタのビット6が「1」のときは、「SEL__OFFSET」であると判断することができる。 40

【0244】

また、当選データと第2識別データ(SEL__ALL)とを圧縮することにより得られたデータは、ビット0が「1」である。

このため、当選データと第2識別データとを圧縮することにより得られたデータを右に1回シフトすると、シフトによりビット0の「1」が右に出される。

したがって、キャリーフラグが「1」のときは、「SEL__ALL」であると判断することができる。

【0245】

そして、「SEL__ALL」であると判断したときは、当選値決定手段63j3は、B 50

レジスタのデータを当選データとする。

これに対し、「SEL__OFFSET」であると判断したときは、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータのビット6を「1」から「0」に書き換え、これにより得られたデータを当選データとする。

【0246】

図24(b)は、移行抽選テーブル1が指定された場合を例に、「SEL__ALL」又は「SEL__OFFSET」の判定処理、及び当選データの生成処理を説明する図である。

図24(b)に示すように、当選値決定手段63j3は、移行抽選テーブル1の1行目の「00000001B」をBレジスタに記憶する。

次に、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータを右に1回シフトするとともに、シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する。

【0247】

ここで、シフト前のBレジスタのデータは「00000001B」であるから、シフトによりビット0の「1」が右に出されて、フラグレジスタのキャリーフラグに記憶される。また、シフト後のBレジスタのデータは「00000000B」となる。

次に、当選値決定手段63j3は、キャリーフラグが「1」であるので、「SEL__ALL」であると判断する。

そして、当選値決定手段63j3は、Bレジスタの「00000000B」(10進数で「0」)を当選データとする。

【0248】

図24(c)は、移行抽選テーブル2が指定された場合を例に、「SEL__ALL」又は「SEL__OFFSET」の判定処理、及び当選データの生成処理を説明する図である。

図24(c)に示すように、当選値決定手段63j3は、移行抽選テーブル2の1行目の「10000100B」をBレジスタに記憶する。

次に、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータを右に1回シフトするとともに、シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する。

【0249】

ここで、シフト前のBレジスタのデータは「10000100B」であるから、シフトによりビット0の「0」が右に出されて、フラグレジスタのキャリーフラグに記憶される。また、シフト後のBレジスタのデータは「01000010B」となる。

次に、当選値決定手段63j3は、キャリーフラグが「0」であり、かつBレジスタのビット6が「1」であるので、「SEL__OFFSET」であると判断する。

【0250】

次に、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータのビット6を「1」から「0」に書き換える。これにより、Bレジスタのデータは「01000010B」から「000000010B」に書き換えられることとなる。

そして、当選値決定手段63j3は、「000000010B」(10進数で「2」)を当選データとする。

【0251】

図25(a)は、「SEL__OFFSET」時における確率データのアドレスの算出処理を説明する図である。

図25(a)に示すように、当選値決定手段63j3は、アドレス指定テーブル62cにより指定された演出用抽選テーブル62bの1行目のデータをBレジスタに記憶する。

次に、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータを右に1回シフトするとともに、シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する。

【0252】

次に、当選値決定手段63j3は、キャリーフラグが「0」であり、かつBレジスタのビット6が「1」のときは、「SEL__OFFSET」であると判断する。

そして、「SEL__OFFSET」であると判断したときは、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータのビット6を「1」から「0」に書き換え、これにより得られたデ

10

20

30

40

50

ータを当選データとする。

【 0 2 5 3 】

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、遊技に係る変数を C レジスタに記憶する。

上述したように、遊技に係る変数として、設定値を示す変数、及び A T に関するモードを示す変数を有している。

そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、移行抽選のときは、R W M 6 1 の設定値記憶手段 6 1 a から設定値を示す変数を取得し、これを C レジスタに記憶する。

また、当選値決定手段 6 3 j 3 は、A T 抽選又は上乗せ抽選のときは、R W M 6 1 の変数記憶手段 6 1 b から A T に関するモードを示す変数を取得し、これを C レジスタに記憶する。

10

【 0 2 5 4 】

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、B レジスタの値に C レジスタの値を乗算し、これに「 1 」を加算して、確率データのアドレスとする。

そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、このアドレスに対応する確率データを演出用抽選テーブル 6 2 b から取得して、これを当選値決定処理に用いる。

【 0 2 5 5 】

図 2 5 (b) は、移行抽選テーブル 2 が指定され、かつ設定値「 3 」(設定値を示す変数「 2 」)の場合を例に、「 S E L _ O F S E T 」時における確率データのアドレスの算出処理を説明する図である。

図 2 5 (b) に示すように、当選値決定手段 6 3 j 3 は、移行抽選テーブル 2 の 1 行目のデータを B レジスタに記憶する。上述したように、移行抽選テーブル 2 の 1 行目のデータは「 1 0 0 0 0 1 0 0 B 」である(図 2 3 (c) 参照)。

20

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、B レジスタのデータを右に 1 回シフトするとともに、シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する。

【 0 2 5 6 】

ここで、シフト前の B レジスタのデータは「 1 0 0 0 0 1 0 0 B 」であるから、シフトによりビット 0 の「 0 」が右に出されて、フラグレジスタのキャリーフラグに記憶される。また、シフト後の B レジスタのデータは「 0 1 0 0 0 0 1 0 B 」となる。

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、キャリーフラグが「 0 」であり、かつ B レジスタのビット 6 が「 1 」であるので、「 S E L _ O F S E T 」であると判断する。

30

【 0 2 5 7 】

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、B レジスタのデータのビット 6 を「 1 」から「 0 」に書き換える。これにより、B レジスタのデータは「 0 1 0 0 0 0 1 0 B 」から「 0 0 0 0 0 0 1 0 B 」に書き換えられることとなる。

そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、「 0 0 0 0 0 0 1 0 B 」(10 進数で「 2 」)を当選データとする。

【 0 2 5 8 】

次に、移行抽選であるので、当選値決定手段 6 3 j 3 は、R W M 6 1 の設定値記憶手段 6 1 a から設定値を示す変数を取得し、これを C レジスタに記憶する。

ここで、設定値が「 3 」のときは、設定値記憶手段 6 1 a には、設定値を示す変数として「 2 」が記憶されている。そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、設定値記憶手段 6 1 a から設定値を示す変数「 2 」を取得し、これを C レジスタに記憶する。

40

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、B レジスタの値「 2 」に C レジスタの値「 2 」を乗算し、これに「 1 」を加算して得た「 5 」を、確率データのアドレスとする。

【 0 2 5 9 】

そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、このアドレス「 5 」に対応する確率データを移行抽選テーブル 2 から取得し、これを当選値決定処理に用いる。

ここで、アドレス「 5 」は、移行抽選テーブル 2 における上から 5 番目の確率データを示す。また、図 1 9 (d) に示すように、移行抽選テーブル 2 における上から 5 番目の確率データは、「 D E F B 2 ; 確率データ(高確モード(2), 設定値 3 (2))」で

50

ある。そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、確率データ「2」を取得し、これを1回目の当選値決定処理に用いる。

【0260】

図25(c)は、上乗せ抽選テーブル3が指定され、かつ高確モード(ATに関するモードを示す変数「2」)の場合を例に、「SEL__OFFSET」時における確率データのアドレスの算出処理を説明する図である。

図25(c)に示すように、当選値決定手段 6 3 j 3 は、上乗せ抽選テーブル3の1行目のデータをBレジスタに記憶する。上述したように、上乗せ抽選テーブル3の1行目のデータは「10000110B」である(図23(d)参照)。

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、Bレジスタのデータを右に1回シフトするとともに、シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する。

10

【0261】

ここで、シフト前のBレジスタのデータは「10000110B」であるから、シフトによりビット0の「0」が右に出されて、フラグレジスタのキャリーフラグに記憶される。また、シフト後のBレジスタのデータは「01000011B」となる。

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、キャリーフラグが「0」であり、かつBレジスタのビット6が「1」であるので、「SEL__OFFSET」であると判断する。

【0262】

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、Bレジスタのデータのビット6を「1」から「0」に書き換える。これにより、Bレジスタのデータは「01000011B」から「000000011B」に書き換えられることとなる。

20

そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、「00000011B」(10進数で「3」)を当選データとする。

【0263】

次に、上乗せ抽選であるので、当選値決定手段 6 3 j 3 は、RWM 6 1 の変数記憶手段 6 1 b から AT に関するモードを示す変数を取得し、これをCレジスタに記憶する。

ここで、高確モードのときは、変数記憶手段 6 1 b には、ATに関するモードを示す変数として「2」が記憶されている。そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、変数記憶手段 6 1 b から高確モードを示す変数「2」を取得し、これをCレジスタに記憶する。

次に、当選値決定手段 6 3 j 3 は、Bレジスタの値「3」にCレジスタの値「2」を乗算し、これに「1」を加算して得た「7」を、確率データのアドレスとする。

30

【0264】

そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、このアドレス「7」に対応する確率データを上乗せ抽選テーブル3から取得し、これを当選値決定処理に用いる。

ここで、アドレス「7」は、上乗せ抽選テーブル3における上から7番目の確率データを示す。また、図21(d)に示すように、上乗せ抽選テーブル3における上から7番目の確率データは、「DEFB 255 ; 確率データ(30G(3), 高確モード(2))」である。そして、当選値決定手段 6 3 j 3 は、確率データ「255」を取得し、これを1回目の当選値決定処理に用いる。

【0265】

40

図26は、第4実施形態における演出抽選処理を示すフローチャートである。

ステップS51において、演出用乱数取得手段 6 3 j 2 は、演出用乱数発生手段 6 3 j 1 から取得した乱数値をAレジスタに記憶する。そして、次のステップS52に進む。

ステップS52では、演出抽選手段 6 3 j は、アドレス指定テーブル 6 2 c に基づいて演出用抽選テーブル 6 2 b を指定(選択)する。そして、次のステップS53に進む。

ステップS53では、当選値決定手段 6 3 j 3 は、指定された演出用抽選テーブル 6 2 b から1行目のデータを取得し、これをBレジスタに記憶する。そして、次のステップS54に進む。

【0266】

ステップS54では、当選値決定手段 6 3 j 3 は、「SEL__ALL」(第2識別デー

50

タ)か否かを判断する。具体的には、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのデータを右に1回シフトするとともに、シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する。そして、キャリーフラグが「1」か否かを判断することにより、「SEL__ALL」か否かを判断する。

ここで、「SEL__ALL」でない(キャリーフラグが「0」である)と判断したときは、次のステップS55に進む。これに対し、「SEL__ALL」である(キャリーフラグが「1」である)と判断したときは、ステップS55からステップS64までをスキップして、ステップS65に進む。

【0267】

ステップS55では、当選値決定手段63j3は、「SEL__OFFSET」(第1識別データ)か否かを判断する。具体的には、当選値決定手段63j3は、キャリーフラグが「0」であり、かつBレジスタのビット6が「1」か否かを判断することにより、「SEL__OFFSET」か否かを判断する。

ここで、「SEL__OFFSET」である(Bレジスタのビット6が「1」である)と判断したときは、次のステップS56に進む。これに対し、「SEL__OFFSET」でない(Bレジスタのビット6が「0」である)と判断したときは、ステップS56及びステップS57をスキップして、ステップS58に進む。

【0268】

ステップS56では、当選値決定手段63j3は、Bレジスタのビット6を「1」から「0」に書き換える。そして、次のステップS57に進む。

ステップS57では、当選値決定手段63j3は、確率データのアドレスを生成する。具体的には、当選値決定手段63j3は、遊技に係る変数をCレジスタに記憶し、次に、Bレジスタの値にCレジスタの値を乗算して得た値をHLレジスタに記憶する。そして、次のステップS58に進む。

【0269】

ステップS58では、当選値決定手段63j3は、確率データのアドレスを更新する。具体的には、HLレジスタの値に「1」を加算して、新たなHLレジスタの値をする。そして、次のステップS59に進む。

ステップS59では、当選値決定手段63j3は、HLレジスタの値(確率データのアドレス)に対応するデータを演出用抽選テーブル62bから取得する。そして、次のステップS60に進む。

【0270】

ステップS60では、当選値決定手段63j3は、ステップS60において演出用抽選テーブル62bから取得したデータが「ALL__HIT」(確定データ)か否かを判断する。具体的には、「255」(2進数で「11111111B」)か否かを判断する。ここで、「ALL__HIT」でないと判断したときは、次のステップS61に進む。これに対し、「ALL__HIT」であると判断したときは、ステップS61からステップS64までをスキップして、ステップS65に進む。

ステップS61では、当選値決定手段63j3は、Aレジスタの値から確率データの値を減算して、新たなAレジスタの値とする。そして、次のステップS62に進む。

【0271】

ステップS62では、当選値決定手段63j3は、Aレジスタの値が「0」より小さいか否かを判断する。具体的には、Aレジスタの値から確率データの値を減算することにより、Aレジスタの値が「0」より小さくなると(桁下がりが発生すると)、フラグレジスタのキャリーフラグに「1」がセットされる。そして、キャリーフラグに「1」がセットされているか否かを判断することで、Aレジスタの値が「0」より小さいか否かを判断する。ここで、Aレジスタの値が「0」以上であると判断したときは、次のステップS63に進む。これに対し、Aレジスタの値が「0」より小さいと判断したときは、ステップS63及びステップS64をスキップして、ステップS65に進む。

【0272】

10

20

30

40

50

ステップS 6 3では、当選値決定手段6 3 j 3は、Bレジスタの値から「1」を減算して、新たなBレジスタの値とする。そして、次のステップS 6 3に進む。

ステップS 6 4では、当選値決定手段6 3 j 3は、Bレジスタの値が「0」か否かを判断する。ここで、Bレジスタの値が「0」であると判断したときは、次のステップS 6 5に進む。これに対し、Bレジスタの値が「0」でないと判断したときは、ステップS 5 8に戻る。

【0 2 7 3】

ステップS 6 5では、当選値決定手段6 3 j 3は、Bレジスタの値を当選値として決定する。

ここで、ステップS 6 4からステップS 6 5に進んだときは、ステップS 6 5では、「0」を当選値として決定する。 10

また、ステップS 6 2からステップS 6 5に進んだときは、ステップS 6 5では、キャリアが発生したときのBレジスタの値を当選値として決定する。

【0 2 7 4】

さらにまた、ステップS 6 0からステップS 6 5に進んだときは、ステップS 6 5では、「ALL__HIT」を取得したときのBレジスタの値を当選値として決定する。

さらに、ステップS 5 4からステップS 6 5に進んだときは、ステップS 6 5では、ステップS 5 4において右に1回シフトした後のBレジスタの値（すなわち、当選データ）を当選値として決定する。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。 20

【0 2 7 5】

ここで、ステップS 5 4でNo（「SEL__ALL」でない）と判断し、ステップS 5 5でNo（「SEL__OFFSET」でない）と判断したときは、ステップS 5 6及びステップS 5 7をスキップして、ステップS 5 8に進む。このとき、演出用抽選テーブル6 2 bとして、共通テーブルが用いられる。

上述したように、共通テーブルは、遊技に係る変数にかかわらず共通の確率データを定めたものである。

【0 2 7 6】

また、共通テーブルの1行目には、当選データを示す数値データそのものではなく、当選データを示す数値データを左に1回シフトして得たデータが記憶されている。 30

さらに、ステップS 5 3では、共通テーブルの1行目のデータをBレジスタに記憶し、ステップS 5 4では、「SEL__ALL」か否かを判断するために、Bレジスタのデータを右に1回シフトする。これにより、共通データの1行目のデータが、当選データを示す数値データに変換される（戻される）こととなる。

【0 2 7 7】

以上説明したように、オフセットテーブル（「SEL__OFFSET」を定めた抽選テーブル）には、複数の確率データが定められている。

また、当選値決定手段6 3 j 3は、演出用乱数発生手段6 3 j 1から取得した乱数値をAレジスタに記憶する。

さらにまた、アドレス指定テーブル6 2 cによりオフセットテーブルが選択されたときは、オフセットテーブルから取得した当選データをBレジスタに記憶する。 40

【0 2 7 8】

さらに、遊技に係る変数（設定値を示す変数、又はATに関するモードを示す変数）に基づいて決定した一の確率データをオフセットテーブルから取得し、Aレジスタの値から一の確率データの値を減算することにより、Aレジスタの値を更新する。

また、Aレジスタの値を更新するごとに、Bレジスタの値から「1」を減算することにより、Bレジスタの値を更新する。

【0 2 7 9】

さらにまた、Aレジスタの値の更新によりキャリアが発生しなかったときは、遊技に係る変数に基づいて決定した他の確率データをオフセットテーブルから取得し、Aレジスタ 50

の値から他の確率データの値を減算することにより、Aレジスタの値を更新すること、Aレジスタの値の更新によりキャリーが発生するか、又はBレジスタの値が「0」になるまで繰り返す。

【0280】

そして、Aレジスタの値の更新によりキャリーが発生したときは、当選値決定手段63j3は、キャリーが発生したときのBレジスタの値を当選値として決定する。

また、Bレジスタの値が「0」になったときは、当選値決定手段63j3は、「0」を当選値として決定する。

【0281】

さらにまた、オフセットテーブルから「ALL_HIT」（確定データ）を取得したときは、当選値決定手段63j3は、「ALL_HIT」を取得したときのBレジスタの値を当選値として決定する。

さらに、アドレス指定テーブル62cにより確定テーブル（「SEL_ALL」を定めた抽選テーブル）が選択されたときは、当選値決定手段63j3は、確定テーブルから取得した当選データを当選値として決定する。

特に、変数にかかわらず当選データを当選値として決定するときは、「SEL_ALL」を使用する。

これに対し、複数の変数のうち、特定の変数については当選データを当選値として決定し、他の変数については確率データを用いて抽選を行うときは、「ALL_HIT」を使用する。

【0282】

ここで、「SEL_ALL」及び「SEL_OFFSET」を使用せずに、演出抽選（移行抽選等）を行う場合について説明する。

図27は、「SEL_ALL」及び「SEL_OFFSET」を使用しない場合におけるアドレス指定テーブル62c及び演出用抽選テーブル62bを示す図である。

特に、図27(a)は、アドレス指定テーブル62cとしてのスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルを示し、図27(b)～(g)は、演出用抽選テーブル62bとしてのスイカ当選時移行抽選テーブル1～6をそれぞれ示す。

【0283】

また、スイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルは、スイカ当選時に使用する移行抽選用アドレス指定テーブルであり、スイカ当選時移行抽選テーブル1～6は、スイカ当選時に使用する移行抽選テーブルである。

さらに、スイカ当選時移行抽選テーブル1は、設定値が「1」のときに使用する移行抽選テーブルである。同様に、スイカ当選時移行抽選テーブル2～6は、設定値が「2」～「6」のときにそれぞれ使用する移行抽選テーブルである。スイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルは、設定値が「1」のときは、スイカ当選時移行抽選テーブル1を指定する。同様に、設定値が「2」～「6」のときは、スイカ当選時移行抽選テーブル2～6をそれぞれ指定する。

【0284】

また、図27(b)の1行目の「DEFB 2 ; 当選データ」は、当選データが「2」であることを示している。

なお、「SEL_ALL」及び「SEL_OFFSET」を使用しない場合には、当選データを示す数値データを左に1回シフトする必要がないので、「DEFB 2 SHL 1 ; 当選データ」とはせずに、単に「DEFB 2 ; 当選データ」としている。

また、図27(b)の2行目の「DEFB 1 ; 確率データ（高確モード（当選値2））」は、確率データが「1」であること、及び確率データ「1」で当選すると、当選値が「2」に決定されて、高確モードに移行することを示している。

【0285】

そして、図27(a)のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル、及び図27(b)～(g)のスイカ当選時移行抽選テーブル1～6を使用したときと、図19(c)の

10

20

30

40

50

移行抽選テーブル 2 を使用したときとで、当選値の期待値が同一になる。

すなわち、「SEL__ALL」及び「SEL__OFFSET」を使用せずに、図 19 (c) の移行抽選テーブル 2 と当選値の期待値が同一になるように移行抽選を行うためには、図 27 (a) のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル、及び図 27 (b) ~ (g) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 ~ 6 を備える必要がある。

【0286】

また、図 19 (c) の移行抽選テーブル 2 は、13 バイトの記憶領域を使用する。

これに対し、図 27 (a) のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル、及び図 27 (b) ~ (g) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 ~ 6 は、合計で 24 バイトの記憶領域を使用する。

10

このように、変数ごとに確率データが異なるときに、「SEL__OFFSET」を使用しないと、図 27 に示すように、変数ごとに抽選テーブルを備える必要がある。このため、メモリ容量を比較的多く必要とする。

これに対し、変数ごとに確率データが異なるときに、「SEL__OFFSET」を使用すると、図 19 (c) に示すように、変数ごとに異なる確率データを 1 つの抽選テーブルに定めることができる。このため、メモリ容量を削減することができる。

【0287】

図 28 は、「SEL__ALL」及び「SEL__OFFSET」を使用しない場合における演出抽選処理を示すフローチャートである。

図 28 のステップ S71 ~ S73 は、図 26 のステップ S51 ~ S53 と同様である。

20

図 28 のステップ S74 ~ S81 は、図 26 のステップ S58 ~ S65 と同様である。

このように、図 28 の演出抽選処理は、「SEL__ALL」及び「SEL__OFFSET」に関する処理以外については、図 26 の演出抽選処理と同様である。

【0288】

図 29 は、図 19 (c) の移行抽選テーブル 2 (SEL__OFFSET) の変形例を示す図である。

図 29 の移行抽選テーブル 2 の変形例は、設定値「1」に対応して「1」及び「64」の 2 つの確率データを定めている。設定値「2」~「5」についても、設定値「1」と同様に、「1」及び「64」の 2 つの確率データを定めている。また、設定値「6」に対応して「128」(1 番目)及び「128」(2 番目)の 2 つの確率データを定めている。

30

このように、図 29 では、設定値「1」~「5」については同一の確率データを定め、設定値「6」についてののみ、設定値「1」~「5」と異なる確率データを定めている。

【0289】

図 30 (a) は、図 27 (a) のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルの変形例を示す図であり、図 30 (b) 及び (c) は、図 27 (b) 及び (c) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 及び 2 の変形例をそれぞれ示す図である。

また、図 30 (b) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 の変形例は、設定値が「1」~「5」のときに使用され、図 30 (c) のスイカ当選時移行抽選テーブル 2 の変形例は、設定値が「6」のときにのみ使用される。

【0290】

40

さらに、図 30 (a) のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルの変形例は、設定値が「1」~「5」のときは、図 30 (b) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 の変形例を指定し、設定値が「6」のときにのみ、図 30 (c) のスイカ当選時移行抽選テーブル 2 の変形例を指定する。

このように、図 30 では、設定値が「1」~「5」のときは共通の抽選テーブルを指定し、設定値が「6」のときにのみ異なる抽選テーブルを指定する。

【0291】

そして、図 29 の移行抽選テーブル 2 の変形例を使用したときと、図 30 (a) のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルの変形例、及び図 30 (b) ~ (c) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 ~ 2 の変形例を使用したときとで、当選値の期待値が同一にな

50

る。

また、図 29 の移行抽選テーブル 2 の変形例は、13 バイトの記憶領域を使用する。

これに対し、図 30 (a) のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルの変形例、及び図 30 (b) ~ (c) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 ~ 2 の変形例は、合計で 12 バイトの記憶領域を使用する。

【0292】

「SEL__OFFSET」を使用すると、変数ごとに確率データを定める必要がある。このため、異なる変数で同一の確率データを使用するときも、図 29 に示すように、同一の確率データを繰り返し定める必要があるため、メモリ容量を削減することができない。

なお、図 29 では、抽選データの数値 (1 行目の DEFB の右側の数値) は「2」であり、比較的小さいが、抽選データの数値が大きくなるほど、変数ごとの確率データの個数が多くなるので、メモリ容量を多く必要とする。

そこで、異なる変数で同一の確率データを使用するときは、図 30 に示すように、異なる変数で共通の抽選テーブル (同一の確率データを定めた抽選テーブル) を指定する。これにより、同一の確率データを繰り返し定めなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。

特に、抽選データの数値が比較的大きく、変数ごとの確率データの個数が比較的多いときに、メモリ容量の削減の効果が大きい。

【0293】

上述したように、変数ごとに異なる確率データを使用するときは、「SEL__OFFSET」を使用しない抽選テーブルより、「SEL__OFFSET」を使用した抽選テーブルの方が、メモリ容量を削減することができる。

これに対し、異なる変数で同一の確率データを使用するときは、「SEL__OFFSET」を使用した抽選テーブルより、「SEL__OFFSET」を使用しない抽選テーブルの方が、メモリ容量を削減することができる。

このように、「SEL__OFFSET」を使用した抽選テーブルは、メモリ容量の削減という点で、確率データの定め方により、長所と短所とを有する。

【0294】

そこで、以下、変数ごとに異なる確率データを使用するときも、異なる変数で同一の確率データを使用するときも、共通の演出抽選処理で抽選を行う場合について説明する。

ここで、異なる変数で同一の確率データを使用することを示す「第3識別データ」を新たに設ける。第3識別データは、「SEL__OFFSET2」とも称する。また、第3識別データとして、「01000000B」(10進数で「64」、16進数で「40H」)を割り当てる。

【0295】

図 31 (a) は、「SEL__OFFSET2」使用時におけるスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルを示す図であり、図 31 (b) 及び (c) は、「SEL__OFFSET2」使用時におけるスイカ当選時移行抽選テーブル 1 及び 2 をそれぞれ示す図である。

図 31 (a) に示すように、スイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルの 1 行目に、「SEL__OFFSET2」(「01000000B」)を記憶している。それ以外は、図 30 (a) のスイカ当選時移行抽選用アドレス指定テーブルと同様である。

【0296】

図 31 (b) に示すように、スイカ当選時移行抽選テーブル 1 の 1 行目には、当選データを示す「2」を左に 1 回シフトして得たデータ(「00000100B」)を記憶している。「SEL__ALL」及び「SEL__OFFSET」と共通の演出抽選処理では、「SEL__ALL」か否かを判定する処理(後述する図 32 のステップ S107)が行われる。このとき、抽選テーブルの 1 行目のデータを右に 1 回シフトするため、抽選テーブルの 1 行目には、当選データを示す数値データを左に 1 回シフトして得たデータを記憶している。それ以外は、図 30 (b) のスイカ当選時移行抽選テーブル 1 と同様である。

【0297】

10

20

30

40

50

図32は、「SEL__ALL」、「SEL__OFFSET」、及び「SEL__OFFSET 2」を使用する場合における演出抽選処理を示すフローチャートである。

ステップS101では、演出抽選手段63jは、「SEL__OFFSET 2」か否かを判断する。具体的には、アドレス指定テーブル62cの1行目に「SEL__OFFSET 2」を示す「01000000B」が記憶されているか否かを判断する。ここで、「SEL__OFFSET 2」であると判断したときは、次のステップS102に進む。これに対し、「SEL__OFFSET 2」でないと判断したときは、ステップS102をスキップして、ステップS103に進む。

【0298】

ステップS102では、演出抽選手段63jは、遊技に係る変数、及びアドレス指定テーブル62cの2行目以降のデータに基づいて、演出用抽選テーブル62bを指定する。そして、次のステップS103に進む。

ステップS103では、演出用乱数取得手段63j2は、演出用乱数発生手段63j1から取得した乱数値をAレジスタに記憶する。そして、次のステップS104に進む。

【0299】

ステップS104では、演出抽選手段63jは、演出用抽選テーブル62bを指定済みか否かを判断する。ここで、ステップS101で「SEL__OFFSET 2」であると判断したときは、ステップS102で演出用抽選テーブル62bを指定するため、ステップS104では指定済みであると判断する。そして、指定済みであると判断したときは、ステップS105をスキップして、ステップS106に進む。これに対し、ステップS101で「SEL__OFFSET 2」でないと判断したときは、ステップS102をスキップするため、ステップS104では指定済みでないと判断する。そして、指定済みでないと判断したときは、次のステップS105に進む。

【0300】

ステップS105では、演出抽選手段63jは、アドレス指定テーブル62cに基づいて、演出用抽選テーブル62bを指定する。そして、次のステップS106に進む。

ステップS106以降については、図26のステップS53以降と同様である。

【0301】

なお、ステップS101でYes(「SEL__OFFSET 2」である)と判断されたときは、ステップS107ではNo(「SEL__ALL」でないと判断され、ステップS108ではNo(「SEL__OFFSET」でないと判断される。そして、ステップS109及びステップS110をスキップして、ステップS111に進む。

また、図31(b)に示すように、「SEL__OFFSET 2」使用時の演出用抽選テーブル62bの1行目には、当選データを示す数値データを左に1回シフトして得たデータが記憶されている。そして、ステップS107において、「SEL__ALL」か否かを判断するために、Bレジスタのデータを右に1回シフトするときに、当選データを示す数値データに変換される(戻される)。

【0302】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、たとえば、以下のような種々の変形が可能である。

(1)第1実施形態では、当選番号決定手段63b3は、抽選テーブルから確率データを取得し、HLレジスタの値から確率データを減算することにより、HLレジスタの値を更新した。また、HLレジスタの値を更新するごとに、Bレジスタの値から「1」を減算することにより、Bレジスタの値を更新した。さらに、HLレジスタの値の更新によりキャリーが発生しなかったときは、抽選テーブルから他の確率データを取得し、HLレジスタの値から他の確率データを減算することにより、HLレジスタの値を更新することを、HLレジスタの値の更新によりキャリーが発生するか、又はBレジスタの値が「0」になるまで繰り返した。

【0303】

しかし、当選番号を決定する処理は、これに限られるものではない。

たとえば、H Lレジスタの値に確率データを加算することにより、H Lレジスタの値を更新してもよい。

また、Bレジスタに記憶する当選データ（抽選回数の初期値）は、「87」に限らず、適宜設定することができる。

さらにまた、Bレジスタの値に「1」を加算したり、Bレジスタの値に対して所定値を加算又は減算することにより、Bレジスタの値を更新してもよい。

さらに、Bレジスタの値が特定値となるまで、H Lレジスタの値及びBレジスタの値を更新する処理を繰り返してもよい。

【0304】

（2）第1実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選と、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選とを設けたが、ボーナス条件装置の単独当選を設けずに、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選のみを設けてもよい。

10

【0305】

（3）第1実施形態では、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号を定めた。また、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号は、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号の中に混在するように定めた。

しかし、条件装置番号及び当選番号の定め方は、これに限られるものではない。

【0306】

図33は、第1実施形態における条件装置番号定義の変形例を示す図であり、図34は、第1実施形態における条件装置番号データテーブルの変形例を示す図である。

20

ここで、図33は、条件装置番号「57」以降についてのみ記載し、条件装置番号「57」より前については、第1実施形態と同様である。

図33に示すように、条件装置番号「57」及び「58」は、ボーナス条件装置の単独当選を示す条件装置番号とし、条件装置番号「59」から「80」までは、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号としている。

【0307】

たとえば、図33の「@BBC__NORMAL EQU 57 ; 1BBA条件装置」は、1BBA条件装置の単独当選を示す条件装置番号が「57」番であることを示す。

また、図33の「@BBA__REP__K2 EQU 59 ; 1BBA条件装置+リプレイK2条件装置」は、1BBA条件装置とリプレイK2条件装置との重複当選を示す条件装置番号が「59」番であることを示している。

30

このように、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号を定めるとともに、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号を定めてもよい。

【0308】

この場合、条件装置番号データテーブルは、図34に示すように定めることができる。

たとえば、図34の「DEFB @FL__1BB__A ; 当選番号57」は、「@FL__1BB__A」（「01000000B」）が当選番号「57」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル62aに記憶されていることを示す。

40

また、図34の「DEFB @FL__1BB__A OR @NB__REP__K2 ; 当選番号59」は、「@FL__1BB__A」と「@NB__REP__K2」とをOR演算することにより得られた数値データが当選番号「59」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル62aに記憶されていることを示す。

【0309】

（4）第2実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選と、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選とを設けたが、ボーナス条件装置の単独当選を設けずに、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選のみを設けてもよい。

【0310】

50

(5) 第2実施形態では、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号を定めた。また、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号を定めた。

しかし、条件装置番号及び当選番号の定め方は、これに限られるものではない。

【0311】

図35は、第2実施形態における条件装置番号データテーブルの変形例を示す図である。図35の右端の数値は、当選番号を示す。当選番号「43」より前については、第2実施形態と同様である。

図35に示すように、1BB01条件装置の単独当選を示す当選番号は「43」とし、1BB01条件装置と小役E条件装置との重複当選を示す当選番号は「46」とする。

【0312】

図35の「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + 0 ; 1BB01条件装置」は、「@NB__1BB01」と「@NB__BNS」とを乗算して得た数値データが当選番号「43」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル62aに記憶されていることを示している。

【0313】

また、図35の「DEFB @NB__1BB01 * @NB__BNS + @NB__WIN__E ; 1BB01条件装置 + 小役E条件装置」は、「@NB__1BB01」と「@NB__BNS」とを乗算して得た数値データに「@NB__WIN__E」を加算して得た数値データが当選番号「46」に対応する条件装置番号データとして条件装置番号データテーブル62aに記憶されていることを示している。

【0314】

このように、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号を定めるとともに、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号を定めてもよい。

【0315】

(6) 第3実施形態では、ボーナス条件装置の単独当選と、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選とを設けたが、ボーナス条件装置の単独当選を設けずに、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選のみを設けてもよい。

【0316】

(7) 第3実施形態では、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号を定めた。また、ボーナス条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号を定めた。

しかし、条件装置番号及び当選番号の定め方は、これに限られるものではない。

【0317】

図36は、第3実施形態における条件装置番号定義の変形例を示す図である。条件装置番号「65」より前については、第3実施形態と同様である。また、当選番号の数値と条件装置番号の数値とが一致することも、第3実施形態と同様である。

たとえば、図36の「@NB__BBB__H EQU 65 ; 1BBB条件装置 + 小役G条件装置」は、1BBB条件装置と小役G条件装置との重複当選を示す条件装置番号が「65」番であることを示す。

【0318】

また、図36の「@NB__BBB__H EQU 71 ; 1BBB条件装置 + 小役H条件装置」は、1BBB条件装置と小役H条件装置との重複当選を示す条件装置番号が「71」番であることを示す。

さらにまた、図36の「@NB__BBC__J1 EQU 82 ; 1BBC条件装置 + 小役J1条件装置」は、1BBC条件装置と小役J1条件装置との重複当選を示す条件装

10

20

30

40

50

置番号が「 8 2 」番であることを示す。

【 0 3 1 9 】

さらに、図 3 6 の最後の行の「@NB__BNS EQU 6 5 ; ボーナス条件装置開始番号」は、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号が「 6 5 」番から始まることを示している。すなわち、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号のうち最小のものが「 6 5 」番であることを示している。

このように、ボーナス条件装置の単独当選を設けずに、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選のみを設ける。そして、小役・リプレイ条件装置の単独当選を示す当選番号に連続する番号として、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号を定めてもよい。

10

【 0 3 2 0 】

図 3 7 (a) は、条件装置番号定義を図 3 6 に示すように変形した場合における条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

また、図 3 7 (b) は、1 B B A 条件装置と小役 G 条件装置との重複当選を示す条件装置番号を例に、条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

さらにまた、図 3 7 (c) は、1 B B B 条件装置と小役 H 条件装置との重複当選を示す条件装置番号を例に、条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

さらに、図 3 7 (d) は、1 B B C 条件装置と小役 J 1 条件装置との重複当選を示す条件装置番号を例に、条件装置番号の定義のルールについて説明する図である。

20

【 0 3 2 1 】

図 3 7 (a) に示すように、

ボーナス条件装置番号を A とし、

小役・リプレイ条件装置番号を B とし、

ボーナス条件装置の個数を C とし、

小役・リプレイ条件装置番号のうち最大のものより大きい所定数を D ' とし、

重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものを E とする。

【 0 3 2 2 】

このとき、A、B、C、D '、及び E に対して特定の演算を行うことに得られた数値が、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号として定められる。

30

具体的には、「 $(B - E) \times C + (A - 1) + D'$ 」の演算により得られた数値が、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号として定められる。

また、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号のうち最小のものを D ' とすることができる。

【 0 3 2 3 】

また、ボーナス条件装置の個数は「 5 」であり、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す当選番号のうち最小のもの（ボーナス条件装置開始番号）は「 6 5 」であり、重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものは「 3 8 」(小役 G 条件装置)である。

40

このため、図 3 7 (b) に示すように、1 B B A 条件装置（ボーナス条件装置番号「 1 」番）と小役 G 条件装置（小役・リプレイ条件装置番号「 3 8 」番）との重複当選を示す条件装置番号は、

$$「(38 - 38) \times 5 + (1 - 1) + 65」 = 「65」$$

より、「 6 5 」となる。

【 0 3 2 4 】

また、図 3 7 (c) に示すように、1 B B B 条件装置（ボーナス条件装置番号「 2 」番）と小役 H 条件装置（小役・リプレイ条件装置番号「 3 9 」番）との重複当選を示す条件装置番号は、

50

$$\text{「}(39 - 38) \times 5 + (2 - 1) + 65\text{」} = \text{「}71\text{」}$$

より、「71」となる。

【0325】

さらにまた、図37(d)に示すように、1BBC条件装置（ボーナス条件装置番号「3」番）と小役J1条件装置（小役・リプレイ条件装置番号「41」番）との重複当選を示す条件装置番号は、

$$\text{「}(41 - 38) \times 5 + (3 - 1) + 65\text{」} = \text{「}82\text{」}$$

より、「82」となる。

【0326】

図38(a)は、条件装置番号定義を図36に示すように変形し、条件装置番号の定義のルールを図37に示すようにした場合における条件装置番号生成処理を示す図である。

10

また、図38(b)は、当選番号「71」が決定された場合を例に、条件装置番号生成処理を説明する図である。

さらにまた、図38(c)は、当選番号「80」が決定された場合を例に、条件装置番号生成処理を説明する図である。

【0327】

図38(a)に示すように、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号を取得し、取得した当選番号から、ボーナス条件装置開始番号「65」を減算する。

次に、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号からボーナス条件装置番号「65」を減算して得た数値を、ボーナス条件装置の個数「5」で除算し、商と余りとをそれぞれ算出する。

20

そして、条件装置番号判定手段63b4は、余りに補正值「1」を加算して得た数値をボーナス条件装置番号とするとともに、商に補正值「38」を加算して得た数値を小役・リプレイ条件装置番号とする。

【0328】

ここで、余りに補正值「1」を加算して、ボーナス条件装置番号とすることは、第3実施形態と同様である。

また、補正值「38」は、重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものを示す数値である。

30

上述したように、ボーナス条件装置と小役・リプレイ条件装置との重複当選を示す条件装置番号を定めるときは、重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のものを示す数値「38」を用いる。

このため、商に補正值「38」を加算して、小役・リプレイ条件装置番号とする。

【0329】

図38(b)に示すように、当選番号「71」が決定されたときは、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号「71」を取得し、取得した当選番号「71」から、ボーナス条件装置開始番号「65」を減算する。これにより、数値「6」を算出する。

次に、条件装置番号判定手段63b4は、減算により得た数値「6」を、ボーナス条件装置の個数「5」で除算する。これにより、商「1」と余り「1」とを算出する。

40

【0330】

そして、条件装置番号判定手段63b4は、余り「1」に補正值「1」を加算して得た数値「2」をボーナス条件装置番号とするとともに、商「1」に補正值「38」を加算して得た数値「39」を小役・リプレイ条件装置番号とする。

ボーナス条件装置番号の「2」番は、1BBB条件装置を示し、小役・リプレイ条件装置番号の「39」番は、小役H条件装置を示す。

【0331】

図38(c)に示すように、当選番号「80」が決定されたときは、条件装置番号判定手段63b4は、当選番号決定手段63b3が決定した当選番号「80」を取得し、取得

50

した当選番号「80」から、ボーナス条件装置開始番号「65」を減算する。これにより、数値「15」を算出する。

次に、条件装置番号判定手段63b4は、減算により得た数値「15」を、ボーナス条件装置の個数「5」で除算する。これにより、商「3」と余り「0」とを算出する。

【0332】

そして、条件装置番号判定手段63b4は、余り「0」に補正值「1」を加算して得た数値「1」をボーナス条件装置番号とするとともに、商「3」に補正值「38」を加算して得た数値「41」を小役・リプレイ条件装置番号とする。

ボーナス条件装置番号の「1」番は、1BBA条件装置を示し、小役・リプレイ条件装置番号の「41」番は、小役J1条件装置を示す。

10

【0333】

(8)第4実施形態では、当選値決定手段63j3は、オフセットテーブルから確率データを取得し、Aレジスタの値から確率データの値を減算することにより、Aレジスタの値を更新した。また、Aレジスタの値を更新するごとに、Bレジスタの値から「1」を減算することにより、Bレジスタの値を更新した。さらに、Aレジスタの値の更新によりキャリーが発生しなかったときは、オフセットテーブルから他の確率データを取得し、Aレジスタの値から他の確率データの値を減算することにより、Aレジスタの値を更新することを、Aレジスタの値の更新によりキャリーが発生するか、又はBレジスタの値が「0」になるまで繰り返した。

【0334】

20

しかし、当選値を決定する処理は、これに限られるものではない。

たとえば、Aレジスタの値に確率データを加算することにより、Aレジスタの値を更新してもよい。

また、Bレジスタの値に「1」を加算したり、Bレジスタの値に対して所定値を加算又は減算することにより、Bレジスタの値を更新してもよい。

さらに、Bレジスタの値が特定値となるまで、Aレジスタの値及びBレジスタの値を更新する処理を繰り返してもよい。

【0335】

(9)上記実施形態で示したフローチャートにおいて、処理の順序は、図で示した順序に限られるものではなく、処理の順序を入替え可能な場合には、処理の順序を入れ替えることも可能である。

30

(10)上記実施形態では、遊技機の一例としてスロットマシン10を例に挙げたが、弾球遊技機や封入式遊技機等にも適用可能である。

(11)上記実施形態及び上記の各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

【0336】

<付記>

本願の当初明細書等に記載した発明(当初発明)は、たとえば以下の当初発明1~11を挙げることができ、それぞれ、当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、当初発明は、以下の当初発明1~11に限ることを意味するものではない。

40

【0337】

1. 当初発明1

(a) 当初発明1が解決しようとする課題

当初発明は、乱数を用いて抽選を行う遊技機に関するものである。

従来より、ボーナスと小役とが重複当選する場合を有するように抽選を行う遊技機が知られている(たとえば、特開2006-326160号公報参照)。

従来の遊技機では、乱数値がとる全範囲のうち、ボーナスの当選となる数値範囲と、小役の当選となる数値範囲とが一部重複するように確率データを定めた抽選テーブルを備えていた。

50

しかし、ボーナスの当選となる数値範囲を示す確率データと、小役の当選となる数値範囲を示す確率データとをそれぞれ抽選テーブルに定めると、その分、メモリ容量を必要とする。このため、メモリ容量の削減が望まれていた。

当初発明が解決しようとする課題は、乱数を用いて抽選を行う遊技機において、メモリ容量を削減することである。

【0338】

(b) 当初発明1の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

第1の解決手段は、

複数種類の第1役(ボーナス条件装置)と、

複数種類の第2役(小役・リプレイ条件装置)と

を有し、

各第1役ごとに識別番号(ボーナス条件装置番号)が定められているとともに、各第2役ごとに識別番号(小役・リプレイ条件装置番号)が定められており、

いずれかの第2役に単独当選する場合、並びにいずれかの第1役及びいずれかの第2役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段(条件装置抽選手段63b)を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段(63b1)と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段(63b3)と

を備え、

第2役の単独当選を示す当選番号は、第2役の識別番号に対応しており、

第1役及び第2役の重複当選を示す当選番号として、第2役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第1役及び第2役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ(条件装置番号データ)が記憶されている圧縮データテーブル(条件装置番号データテーブル62a)を備え、

前記圧縮データテーブルには、圧縮データとして、第1役の識別番号を示す数値データ及び第2役の識別番号を示す数値データに対して所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶されている

ことを特徴とする。

第2の解決手段は、

複数種類の第1役(ボーナス条件装置)と、

複数種類の第2役(小役・リプレイ条件装置)と

を有し、

各第1役ごとに識別番号(ボーナス条件装置番号)が定められているとともに、各第2役ごとに識別番号(小役・リプレイ条件装置番号)が定められており、

いずれかの第1役に単独当選する場合、いずれかの第2役に単独当選する場合、並びにいずれかの第1役及びいずれかの第2役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段(条件装置抽選手段63b)を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段(63b1)と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段(63b3)と

を備え、

第2役の単独当選を示す当選番号は、第2役の識別番号に対応しており、

第1役の単独当選を示す当選番号、並びに第1役及び第2役の重複当選を示す当選番号として、第1役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

10

20

30

40

50

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ（条件装置番号データ）が記憶されている圧縮データテーブル（条件装置番号データテーブル 6 2 a）を備え、

前記圧縮データテーブルには、圧縮データとして、第 1 役の識別番号を示す数値データ及び第 2 役の識別番号を示す数値データに対して所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶されている

ことを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、

前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、決定された当選番号に対応する圧縮データを前記圧縮データテーブルから取得し、取得した圧縮データに対して特定の演算を行うことにより、第 1 役の識別番号を示す数値データ及び第 2 役の識別番号を示す数値データをそれぞれ算出する

ことを特徴とする。

【 0 3 3 9 】

（ c ）当初発明 1 の効果

当初発明によれば、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す 1 つの当選番号を決定すると、決定した当選番号に対応する圧縮データから、第 1 役の識別番号、及び第 2 役の識別番号を判定することができる。

このため、第 1 役の当選となる数値範囲を示す確率データと、第 2 役の当選となる数値範囲を示す確率データとをそれぞれ定めた抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。

【 0 3 4 0 】

2 . 当初発明 2

（ a ）当初発明 2 が解決しようとする課題

当初発明 1 の課題と同一。

（ b ）当初発明 2 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第 1 の解決手段は、

複数種類の第 1 役（ボーナス条件装置）と、

複数種類の第 2 役（小役・リプレイ条件装置）と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められており、各第 2 役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段 6 3 b）を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段（ 6 3 b 1 ）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（ 6 3 b 3 ）と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として、第 2 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ（条件装置番号データ）が記憶されている圧縮データテーブル（条件装置番号データテーブル 6 2 a）を備え、

前記圧縮データテーブルには、圧縮データとして、第 1 役の識別番号を示す数値データ及び第 2 役の識別番号を示す数値データに対して所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶されており、

10

20

30

40

50

第 1 役に当選したときは、当選した第 1 役に対応する図柄の組合せが停止するまで、第 1 役の当選情報を持ち越すように制御し、

第 2 役に当選したときは、当選した第 2 役が当該遊技でのみ有効となるように制御することを特徴とする。

第 2 の解決手段は、

複数種類の第 1 役（ボーナス条件装置）と、

複数種類の第 2 役（小役・リプレイ条件装置）と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第 1 役に単独当選する場合、いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段 6 3 b）を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段（6 3 b 1）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（6 3 b 3）と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役の単独当選を示す当選番号、並びに第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として、第 1 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ（条件装置番号データ）が記憶されている圧縮データテーブル（条件装置番号データテーブル 6 2 a）を備え、

前記圧縮データテーブルには、圧縮データとして、第 1 役の識別番号を示す数値データ及び第 2 役の識別番号を示す数値データに対して所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶されており、

第 1 役に当選したときは、当選した第 1 役に対応する図柄の組合せが停止するまで、第 1 役の当選情報を持ち越すように制御し、

第 2 役に当選したときは、当選した第 2 役が当該遊技でのみ有効となるように制御することを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、

前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、決定された当選番号に対応する圧縮データを前記圧縮データテーブルから取得し、取得した圧縮データに対して特定の演算を行うことにより、第 1 役の識別番号を示す数値データ及び第 2 役の識別番号を示す数値データをそれぞれ算出する

ことを特徴とする。

第 4 の解決手段は、第 3 の解決手段において、

第 1 役の当選情報を持ち越している場合において、前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、算出した数値データのうち、第 2 役の識別番号を示す数値データのみ使用する

ことを特徴とする。

【0 3 4 1】

（c）当初発明 2 の効果

当初発明によれば、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す 1 つの当選番号を決定すると、決定した当選番号に対応する圧縮データから、第 1 役の識別番号、及び第 2 役の識別番号を判定することができる。

このため、第 1 役の当選となる数値範囲を示す確率データと、第 2 役の当選となる数値範囲を示す確率データとをそれぞれ定めた抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ

10

20

30

40

50

容量を削減することができる。

【 0 3 4 2 】

3 . 当初発明 3

(a) 当初発明 3 が解決しようとする課題

当初発明 1 の課題と同一。

(b) 当初発明 3 の課題を解決するための手段 (なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

第 1 の解決手段は、

複数種類の第 1 役 (ボーナス条件装置) と、

複数種類の第 2 役 (小役・リプレイ条件装置) と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号 (ボーナス条件装置番号) が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号 (小役・リプレイ条件装置番号) が定められており、

いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段 (条件装置抽選手段 6 3 b) を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段 (6 3 b 1) と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段 (6 3 b 3) と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として、第 2 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ (条件装置番号データ) が記憶されている圧縮データテーブル (条件装置番号データテーブル 6 2 a) を備え、

前記圧縮データテーブルには、

第 1 役の識別番号を A とし、

第 2 役の識別番号を B としたときに、

「 $A \times 64 + B$ 」の演算により得られた数値が圧縮データとして記憶されていることを特徴とする。

第 2 の解決手段は、

複数種類の第 1 役 (ボーナス条件装置) と、

複数種類の第 2 役 (小役・リプレイ条件装置) と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号 (ボーナス条件装置番号) が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号 (小役・リプレイ条件装置番号) が定められており、

いずれかの第 1 役に単独当選する場合、いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段 (条件装置抽選手段 6 3 b) を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段 (6 3 b 1) と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段 (6 3 b 3) と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役の単独当選を示す当選番号、並びに第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として、第 1 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

10

20

30

40

50

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ（条件装置番号データ）が記憶されている圧縮データテーブル（条件装置番号データテーブル 6 2 a）を備え、

前記圧縮データテーブルには、

第 1 役の識別番号を A とし、

第 2 役の識別番号を B としたときに、

「 $A \times 64 + B$ 」の演算により得られた数値が圧縮データとして記憶されていることを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、

第 1 役の識別番号に対応するビットデータをマスクするための第 1 マスクデータ（ボーナスマスクデータ「0 0 1 1 1 1 1 1 B」）と、 10

第 2 役の識別番号に対応するビットデータをマスクするための第 2 マスクデータ（小役・リプレイマスクデータ「1 1 0 0 0 0 0 0 B」）と

を有し、

前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、

決定された当選番号に対応する圧縮データを前記圧縮データテーブルから取得し、

取得した圧縮データと第 2 マスクデータとを AND 演算して得られたデータを、左に 2 回ローテーションして、第 1 役の識別番号を示す数値データとし、

取得した圧縮データと第 1 マスクデータとを AND 演算して得られたデータを、第 2 役の識別番号を示す数値データとする 20

ことを特徴とする。

【0 3 4 3】

（c）当初発明 3 の効果

当初発明によれば、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す 1 つの当選番号を決定すると、決定した当選番号に対応する圧縮データから、第 1 役の識別番号、及び第 2 役の識別番号を判定することができる。

このため、第 1 役の当選となる数値範囲を示す確率データと、第 2 役の当選となる数値範囲を示す確率データとをそれぞれ定めた抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。 30

【0 3 4 4】

4．当初発明 4

（a）当初発明 4 が解決しようとする課題

当初発明 1 の課題と同一。

（b）当初発明 4 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第 1 の解決手段は、

複数種類の第 1 役（ボーナス条件装置）と、

複数種類の第 2 役（小役・リプレイ条件装置）と

を有し、 40

各第 1 役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段 6 3 b）を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段（6 3 b 1）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（6 3 b 3）と

を備え、 50

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として、第 2 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ（条件装置番号データ）が記憶されている圧縮データテーブル（条件装置番号データテーブル 6 2 a）を備え、

前記圧縮データテーブルには、

第 1 役の識別番号を A とし、

第 2 役の識別番号を B とし、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号のうち最小のものを C としたときに、

「 $A \times C + B$ 」の演算により得られた数値が圧縮データとして記憶されていることを特徴とする。

第 2 の解決手段は、

複数種類の第 1 役（ボーナス条件装置）と、

複数種類の第 2 役（小役・リプレイ条件装置）と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第 1 役に単独当選する場合、いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段 6 3 b）を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段（6 3 b 1）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（6 3 b 3）と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役の単独当選を示す当選番号、並びに第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として、第 1 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号に対応する圧縮データ（条件装置番号データ）が記憶されている圧縮データテーブル（条件装置番号データテーブル 6 2 a）を備え、

前記圧縮データテーブルには、

第 1 役の識別番号を A とし、

第 2 役の識別番号を B とし、

第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号のうち最小のものを C としたときに、

「 $A \times C + B$ 」の演算により得られた数値が圧縮データとして記憶されていることを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 1 又第 2 の解決手段において、

前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、

決定された当選番号に対応する圧縮データを前記圧縮データテーブルから取得し、

取得した圧縮データを数値 C で除算して、商と余りとを算出し、

商を、第 1 役の識別番号を示す数値データとし、

余りを、第 2 役の識別番号を示す数値データとする

ことを特徴とする。

【0 3 4 5】

（c）当初発明 4 の効果

当初発明によれば、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す 1 つの当選番号を決定すると、

決定した当選番号に対応する圧縮データから、第 1 役の識別番号、及び第 2 役の識別番号を判定することができる。

このため、第 1 役の当選となる数値範囲を示す確率データと、第 2 役の当選となる数値範囲を示す確率データとをそれぞれ定めた抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。

【 0 3 4 6 】

5 . 当初発明 5

(a) 当初発明 5 が解決しようとする課題

当初発明 1 の課題と同一。

(b) 当初発明 5 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。） 10

第 1 の解決手段は、

複数種類の第 1 役（ボーナス条件装置）と、

複数種類の第 2 役（小役・リプレイ条件装置）と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第 1 役に単独当選する場合、いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段 6 3 b ）を備え、 20

前記抽選手段は、

乱数発生手段（ 6 3 b 1 ）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（ 6 3 b 3 ）と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役の単独当選を示す当選番号として、第 2 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第 1 役の識別番号を A とし、

第 2 役の識別番号を B とし、 30

第 1 役の個数を C とし、

第 1 役の単独当選を示す当選番号のうち最小のものを D とし、

重複当選の対象となる第 2 役の識別番号のうち最小のものを E としたときに、

A、B、C、D、及び E に対して所定の演算を行うことに得られた数値が、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として定められている

ことを特徴とする。

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

「 $(B - (E - 1)) \times C + (A - 1) + D$ 」の演算により得られた数値が、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として定められている

ことを特徴とする。 40

第 3 の解決手段は、第 2 の解決手段において、

前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、

決定された当選番号を X としたときに、

「 $(X - D) \div C$ 」の演算により、商 Y と余り Z とを算出し、

「 $Z + 1$ 」の演算により得られた数値を、第 1 役の識別番号を示す数値データとし、

「 $Y + (E - 1)$ 」の演算により得られた数値を、第 2 役の識別番号を示す数値データとする

ことを特徴とする。

第 4 の解決手段は、 50

複数種類の第1役（ボーナス条件装置）と、
 複数種類の第2役（小役・リプレイ条件装置）と
 を有し、

各第1役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められているとともに、各第2役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第2役に単独当選する場合、並びにいずれかの第1役及びいずれかの第2役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段63b）を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段（63b1）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（63b3）と

を備え、

第2役の単独当選を示す当選番号は、第2役の識別番号に対応しており、

第1役の識別番号をAとし、

第2役の識別番号をBとし、

第1役の個数をCとし、

第2役の識別番号のうち最大のものより大きい所定数をD'とし、

重複当選の対象となる第2役の識別番号のうち最小のものをEとしたときに、

A、B、C、D'、及びEに対して特定の演算を行うことに得られた数値が、第1役及び第2役の重複当選を示す当選番号として定められている

ことを特徴とする。

第5の解決手段は、第4の解決手段において、

「 $(B - E) \times C + (A - 1) + D'$ 」の演算により得られた数値が、第1役及び第2役の重複当選を示す当選番号として定められている

ことを特徴とする。

第6の解決手段は、第5の解決手段において、

前記当選番号決定手段により第1役及び第2役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、

決定された当選番号をXとしたときに、

「 $(X - D')$ 」の演算により、商Yと余りZとを算出し、

「 $Z + 1$ 」の演算により得られた数値を、第1役の識別番号を示す数値データとし、

「 $Y + E$ 」の演算により得られた数値を、第2役の識別番号を示す数値データとする

ことを特徴とする。

第7の解決手段は、第1～第7の解決手段において、

第1役及び第2役の重複当選を示す当選番号のうち、前記当選番号決定手段による決定の対象とならないものについては、空き番号とされている

ことを特徴とする。

【0347】

（c）当初発明5の効果

当初発明によれば、第1役及び第2役の重複当選を示す1つの当選番号を決定すると、決定した当選番号から、第1役の識別番号、及び第2役の識別番号を判定することができる。

このため、第1役の当選となる数値範囲を示す確率データと、第2役の当選となる数値範囲を示す確率データとをそれぞれ定めた抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。

【0348】

6．当初発明6

（a）当初発明6が解決しようとする課題

当初発明1の課題と同一。

(b) 当初発明 6 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第 1 の解決手段は、

複数種類の第 1 役（ボーナス条件装置）と、

複数種類の第 2 役（小役・リプレイ条件装置）と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第 1 役に単独当選する場合、いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段 63b）を備え、

10

前記抽選手段は、

乱数発生手段（63b1）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（63b3）と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役の単独当選を示す当選番号として、第 2 役の単独当選を示す当選番号のうち最大のものより大きい番号が定められており、

第 1 役の識別番号を A とし、

20

第 2 役の識別番号を B とし、

第 1 役の個数を C とし、

第 1 役の単独当選を示す当選番号のうち最小のものを D とし、

重複当選の対象となる第 2 役の識別番号のうち最小のものを E としたときに、

A、B、C、D、及び E に対して所定の演算を行うことに得られた数値が、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として定められており、

第 1 役に当選したときは、当選した第 1 役に対応する図柄の組合せが停止するまで、第 1 役の当選情報を持ち越すように制御し、

第 2 役に当選したときは、当選した第 2 役が当該遊技でのみ有効となるように制御することを特徴とする。

30

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

「 $(B - (E - 1)) \times C + (A - 1) + D$ 」の演算により得られた数値が、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として定められている

ことを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 2 の解決手段において、

前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、

決定された当選番号を X としたときに、

「 $(X - D) \div C$ 」の演算により、商 Y と余り Z とを算出し、

「 $Z + 1$ 」の演算により得られた数値を、第 1 役の識別番号を示す数値データとし、

40

「 $Y + (E - 1)$ 」の演算により得られた数値を、第 2 役の識別番号を示す数値データとする

ことを特徴とする。

第 4 の解決手段は、

複数種類の第 1 役（ボーナス条件装置）と、

複数種類の第 2 役（小役・リプレイ条件装置）と

を有し、

各第 1 役ごとに識別番号（ボーナス条件装置番号）が定められているとともに、各第 2 役ごとに識別番号（小役・リプレイ条件装置番号）が定められており、

いずれかの第 2 役に単独当選する場合、並びにいずれかの第 1 役及びいずれかの第 2 役

50

に重複当選する場合を有するように抽選を行う抽選手段（条件装置抽選手段 6 3 b）を備え、

前記抽選手段は、

乱数発生手段（6 3 b 1）と、

前記乱数発生手段から取得した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段（6 3 b 3）と

を備え、

第 2 役の単独当選を示す当選番号は、第 2 役の識別番号に対応しており、

第 1 役の識別番号を A とし、

第 2 役の識別番号を B とし、

第 1 役の個数を C とし、

第 2 役の識別番号のうち最大のものより大きい所定数を D' とし、

重複当選の対象となる第 2 役の識別番号のうち最小のものを E としたときに、

A、B、C、D'、及び E に対して特定の演算を行うことに得られた数値が、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として定められており、

第 1 役に当選したときは、当選した第 1 役に対応する図柄の組合せが停止するまで、第 1 役の当選情報を持ち越すように制御し、

第 2 役に当選したときは、当選した第 2 役が当該遊技でのみ有効となるように制御することを特徴とする。

第 5 の解決手段は、第 4 の解決手段において、

「 $(B - E) \times C + (A - 1) + D'$ 」の演算により得られた数値が、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号として定められている

ことを特徴とする。

第 6 の解決手段は、第 5 の解決手段において、

前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、

決定された当選番号を X としたときに、

「 $(X - D')$ 」の演算により、商 Y と余り Z とを算出し、

「 $Z + 1$ 」の演算により得られた数値を、第 1 役の識別番号を示す数値データとし、

「 $Y + E$ 」の演算により得られた数値を、第 2 役の識別番号を示す数値データとする

ことを特徴とする。

第 7 の解決手段は、第 3 又は第 6 の解決手段において、

第 1 役の当選情報を持ち越している場合において、前記当選番号決定手段により第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す当選番号が決定されたときは、算出した数値データのうち、第 2 役の識別番号を示す数値データのみ使用する

ことを特徴とする。

【0 3 4 9】

（c）当初発明 6 の効果

当初発明によれば、第 1 役及び第 2 役の重複当選を示す 1 つの当選番号を決定すると、決定した当選番号から、第 1 役の識別番号、及び第 2 役の識別番号を判定することができる。

このため、第 1 役の当選となる数値範囲を示す確率データと、第 2 役の当選となる数値範囲を示す確率データとをそれぞれ定めた抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。

【0 3 5 0】

7．当初発明 7

（a）当初発明 7 が解決しようとする課題

当初発明は、乱数を用いて抽選を行う遊技機に関するものである。

従来より、乱数を用いて抽選を行う遊技機が知られている（たとえば、特開 2 0 0 7 - 0 5 4 1 2 8 号公報参照）。

10

20

30

40

50

従来の遊技機では、乱数発生手段から取得した乱数値を第1のレジスタに記憶するとともに、抽選テーブルから取得した当選データを第2のレジスタに記憶する。

また、抽選テーブルから取得した一の確率データを、第1のレジスタの値に対して加算又は減算することにより、第1のレジスタの値を更新する。

さらに、第1のレジスタの値を更新するごとに、第2レジスタの値に対して所定値を加算又は減算することにより、第2のレジスタの値を更新する。

そして、第1のレジスタの値の更新によりキャリアが発生したときは、キャリアが発生したときの第2のレジスタの値を当選値として決定する。

ここで、従来の遊技機では、1バイトの乱数値(0~255)を用いて、当選確率が100%となる抽選を行うときは、キャリアを発生させるために、確率データとして「256」(2バイト)を定めていた。

10

このように、従来の遊技機では、当選確率が100%となる抽選を行うときは、乱数値より大きいバイト数の確率データを定めており、その分、メモリ容量を多く必要とした。

当初発明が解決しようとする課題は、乱数値より大きいバイト数の確率データを定めることなく、当選確率が100%となる抽選を行うことであり、ひいては、メモリ容量を削減することである。

【0351】

(b) 当初発明7の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

20

第1の解決手段は、

乱数発生手段(演出用乱数発生手段63j1)と、

当選値を示す当選データ、当選確率を示す確率データ、及び当選データを当選値として確定させることを示す確定データ(ALL_HIT)を定めた抽選テーブル(演出用抽選テーブル62b)と、

当選値を決定する当選値決定手段(63j3)と

を備え、

前記当選値決定手段は、

前記抽選テーブルから確率データ又は確定データを取得し、

前記抽選テーブルから確率データを取得したときは、前記乱数発生手段から取得した乱数値、及び前記抽選テーブルから取得した確率データに基づいて当選値を決定し、

30

前記抽選テーブルから確定データを取得したときは、前記抽選テーブルから取得した当選データを当選値として決定する

ことを特徴とする。

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記抽選テーブルは、複数の確率データを定めており、

前記当選値決定手段は、

前記乱数発生手段から取得した乱数値を第1レジスタ(Aレジスタ)に記憶するとともに、前記抽選テーブルから取得した当選データを第2レジスタ(Bレジスタ)に記憶し、

一の確率データを前記抽選テーブルから取得し、前記一の確率データを第1レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第1レジスタの数値を更新し、

40

第1レジスタの数値を更新するごとに、第2レジスタの数値に対して所定値(「1」)を加算又は減算することにより、第2レジスタの数値を更新し、

第1レジスタの数値の更新によりキャリアが発生しなかったときは、他の確率データを前記抽選テーブルから取得し、前記他の確率データを第1レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第1レジスタの数値を更新することを、第1レジスタの数値の更新によりキャリアが発生するか、又は第2レジスタの数値が特定値(「0」)になるまで繰り返し、

第1レジスタの数値の更新によりキャリアが発生したときは、キャリアが発生したときの第2レジスタの数値を当選値として決定する

ことを特徴とする。

50

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、
確率データとして使用しない数値を、確定データとして使用する
ことを特徴とする。

第 4 の解決手段は、第 1 ~ 第 3 の解決手段において、
確定データが記憶される記憶領域に設定し得る最大値（「255」）又は最大値に近い
数値（「254」）を、確定データとして使用する
ことを特徴とする。

【0352】

（c）当初発明 7 の効果

当初発明によれば、抽選テーブルから確定データを取得したときは、確率データを使用
することなく、抽選テーブルから取得した当選データを当選値として決定する。

このため、乱数値より大きいバイト数の確率データを定めることなく、当選確率が 100%
となる抽選を行うことができ、ひいては、メモリ容量を削減することができる。

【0353】

8．当初発明 8

（a）当初発明 8 が解決しようとする課題

当初発明 7 の課題と同一。

（b）当初発明 8 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形
態を記載する。）

第 1 の解決手段は、

当選値を示す当選データ、当選確率を示す確率データ、及び確率データを用いて当選値
を決定することを示す第 1 識別データ（SEL__OFFSET）を定めた第 1 抽選テーブル
（オフセットテーブル）と、

当選値を示す当選データ、及び確率データを用いることなく当選値を決定することを示
す第 2 識別データ（SEL__ALL）を定めた第 2 抽選テーブル（確定テーブル）と、

第 1 抽選テーブル又は第 2 抽選テーブルを選択するテーブル選択手段（アドレス指定テ
ーブル 62c）と、

前記前記テーブル選択手段により選択された第 1 抽選テーブル又は第 2 抽選テーブルに
基づいて当選値を決定する当選値決定手段（63j3）と

を備えることを特徴とする。

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

前記当選値決定手段は、前記テーブル選択手段により第 2 抽選テーブルが選択されたと
きは、第 2 抽選テーブルから取得した当選データを当選値として決定する

ことを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、

第 1 抽選テーブルは、複数の確率データを定めており、

前記当選値決定手段は、

乱数発生手段から取得した乱数値を第 1 レジスタ（A レジスタ）に記憶し、

前記テーブル選択手段により第 1 抽選テーブルが選択されたときは、第 1 抽選テーブル
から取得した当選データを第 2 レジスタ（B レジスタ）に記憶し、

所定の変数（遊技に係る変数）に基づいて決定した一の確率データを第 1 抽選テーブル
から取得し、前記一の確率データを第 1 レジスタの数値に対して加算又は減算すること
により、第 1 レジスタの数値を更新し、

第 1 レジスタの数値を更新するごとに、第 2 レジスタの数値に対して所定値（「1」）
を加算又は減算することにより、第 2 レジスタの数値を更新し、

第 1 レジスタの数値の更新によりキャリーが発生しなかったときは、前記所定の変数に
基づいて決定した他の確率データを第 1 抽選テーブルから取得し、前記他の確率データを
第 1 レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第 1 レジスタの数値を更新
することを、第 1 レジスタの数値の更新によりキャリーが発生するか、又は第 2 レジスタの
数値が特定値（「0」）になるまで繰り返し、

10

20

30

40

50

第 1 レジスタの数値の更新によりキャリーが発生したときは、キャリーが発生したときの第 2 レジスタの数値を当選値として決定する

ことを特徴とする。

第 4 の解決手段は、第 1 ~ 第 3 の解決手段において、

前記当選値決定手段は、第 1 識別データ又は第 2 識別データに基づいて、前記テーブル選択手段により第 1 抽選テーブル又は第 2 抽選テーブルのいずれが選択されたかを判断する

ことを特徴とする。

第 5 の解決手段は、第 1 ~ 第 4 の解決手段において、

第 1 抽選テーブルには、当選データ及び第 1 識別データに対して所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶され、

第 2 抽選テーブルには、当選データ及び第 2 識別データに対して前記所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶されている

ことを特徴とする。

【 0 3 5 4 】

(c) 当初発明 8 の効果

当初発明によれば、第 2 抽選テーブルを選択したときは、確率データを用いることなく当選値を決定する。

このため、乱数値より大きいバイト数の確率データを定めることなく、当選確率が 1 0 0 % となる抽選を行うことができ、ひいては、メモリ容量を削減することができる。

【 0 3 5 5 】

9 . 当初発明 9

(a) 当初発明 9 が解決しようとする課題

当初発明 7 の課題と同一。

(b) 当初発明 9 の課題を解決するための手段 (なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

第 1 の解決手段は、

当選値を示す当選データ、当選確率を示す確率データ、及び確率データを用いて当選値を決定することを示す第 1 識別データ (S E L _ O F S E T) を定めた第 1 抽選テーブル (オフセットテーブル) と、

当選値を示す当選データ、及び確率データを用いることなく当選値を決定することを示す第 2 識別データ (S E L _ A L L) を定めた第 2 抽選テーブル (確定テーブル) と、

第 1 抽選テーブル又は第 2 抽選テーブルを選択するテーブル選択手段 (アドレス指定テーブル 6 2 c) と、

前記前記テーブル選択手段により選択された第 1 抽選テーブル又は第 2 抽選テーブルに基づいて当選値を決定する当選値決定手段 (6 3 j 3) と、

遊技者にとっての有利度に係る設定値を記憶する設定値記憶手段 (6 1 a) とを備え、

第 1 抽選テーブルは、設定値ごとに確率データを定めている

ことを特徴とする。

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

前記当選値決定手段は、前記テーブル選択手段により第 2 抽選テーブルが選択されたときは、第 2 抽選テーブルから取得した当選データを当選値として決定する

ことを特徴とする。

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、

第 1 抽選テーブルは、複数の確率データを定めており、

前記当選値決定手段は、

乱数発生手段から取得した乱数値を第 1 レジスタ (A レジスタ) に記憶し、

前記テーブル選択手段により第 1 抽選テーブルが選択されたときは、第 1 抽選テーブルから取得した当選データを第 2 レジスタ (B レジスタ) に記憶し、

10

20

30

40

50

設定値に基づいて決定した一の確率データを第 1 抽選テーブルから取得し、前記一の確率データを第 1 レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第 1 レジスタの数値を更新し、

第 1 レジスタの数値を更新することにより、第 2 レジスタの数値に対して所定値（「1」）を加算又は減算することにより、第 2 レジスタの数値を更新し、

第 1 レジスタの数値の更新によりキャリーが発生しなかったときは、設定値に基づいて決定した他の確率データを第 1 抽選テーブルから取得し、前記他の確率データを第 1 レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第 1 レジスタの数値を更新することを、第 1 レジスタの数値の更新によりキャリーが発生するか、又は第 2 レジスタの数値が特定値（「0」）になるまで繰り返し、

10

第 1 レジスタの数値の更新によりキャリーが発生したときは、キャリーが発生したときの第 2 レジスタの数値を当選値として決定する

ことを特徴とする。

第 4 の解決手段は、第 1 ～ 第 3 の解決手段において、

前記当選値決定手段は、第 1 識別データ又は第 2 識別データに基づいて、前記テーブル選択手段により第 1 抽選テーブル又は第 2 抽選テーブルのいずれが選択されたかを判断する

ことを特徴とする。

第 5 の解決手段は、第 1 ～ 第 4 の解決手段において、

第 1 抽選テーブルには、当選データ及び第 1 識別データに対して所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶され、

20

第 2 抽選テーブルには、当選データ及び第 2 識別データに対して前記所定の演算を行うことにより得られた数値データが記憶されている

ことを特徴とする。

【0356】

（c）当初発明 9 の効果

当初発明によれば、第 2 抽選テーブルを選択したときは、確率データを用いることなく当選値を決定する。

このため、乱数値より大きいバイト数の確率データを定めることなく、当選確率が 100% となる抽選を行うことができ、ひいては、メモリ容量を削減することができる。

30

【0357】

10．当初発明 10

（a）当初発明 10 が解決しようとする課題

当初発明は、乱数を用いて抽選を行う遊技機に関するものである。

従来より、乱数を用いて抽選を行う遊技機が知られている（たとえば、特開 2007-054128 号公報参照）。

従来の技術において、設定値や遊技状態ごとに抽選テーブルを備えると、その分、メモリ容量を必要とする。このため、メモリ容量の削減が望まれていた。

当初発明が解決しようとする課題は、乱数を用いて抽選を行う遊技機において、メモリ容量を削減することである。

40

【0358】

（b）当初発明 10 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第 1 の解決手段は、

乱数発生手段（演出用乱数発生手段 63j1）と、

当選値を示す当選データ、及び当選確率を示す複数の確率データを定めた抽選テーブル（演出用抽選テーブル 62b）と、

当選値を決定する当選値決定手段（63j3）と、

遊技に係る変数を記憶する変数記憶手段（61b）と

を備え、

50

前記当選値決定手段は、

前記抽選テーブルから取得した当選データ、及び前記変数記憶手段から取得した変数に対して所定の演算を行うことにより、前記抽選テーブルに定められている複数の確率データのうちのいずれの確率データを用いるかを示すアドレスデータを算出し、

算出したアドレスデータに対応する確率データを前記抽選テーブルから取得し、

前記乱数発生手段から取得した乱数値、及び前記抽選テーブルから取得した確率データに基づいて当選値を決定する

ことを特徴とする。

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記当選値決定手段は、

前記乱数発生手段から取得した乱数値を第1レジスタ(Aレジスタ)に記憶するとともに、前記抽選テーブルから取得した当選データを第2レジスタ(Bレジスタ)に記憶し、

算出したアドレスデータに対応する確率データを前記抽選テーブルから取得し、取得した確率データを第1レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第1レジスタの数値を更新し、

第1レジスタの数値を更新することにより、第2レジスタの数値に対して所定値(「1」)を加算又は減算することにより、第2レジスタの数値を更新し、

第1レジスタの数値の更新によりキャリーが発生しなかったときは、アドレスデータを更新し、更新後のアドレスデータに対応する新たな確率データを前記抽選テーブルから取得し、取得した新たな確率データを第1レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第1レジスタの数値を更新することを、第1レジスタの数値の更新によりキャリーが発生するか、又は第2レジスタの数値が特定値(「0」)になるまで繰り返し、

第1レジスタの数値の更新によりキャリーが発生したときは、キャリーが発生したときの第2レジスタの数値を当選値として決定する

ことを特徴とする。

【0359】

(c)当初発明10の効果

当初発明によれば、遊技に係る変数にかかわらず共通の抽選テーブルを用い、この抽選テーブルから、遊技に係る変数に応じた確率データを取得する。

このため、遊技状態ごとに抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。

【0360】

11. 当初発明11

(a)当初発明11が解決しようとする課題

当初発明10の課題と同一。

(b)当初発明11の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

第1の解決手段は、

乱数発生手段(演出用乱数発生手段63j1)と、

当選値を示す当選データ、及び当選確率を示す複数の確率データを定めた抽選テーブル(演出用抽選テーブル62b)と、

当選値を決定する当選値決定手段(63j3)と、

遊技者にとっての有利度に係る設定値を記憶する設定値記憶手段(61a)と

を備え、

前記当選値決定手段は、

前記抽選テーブルから取得した当選データ、及び前記設定値記憶手段から取得した設定値に対して所定の演算を行うことにより、前記抽選テーブルに定められている複数の確率データのうちのいずれの確率データを用いるかを示すアドレスデータを算出し、

算出したアドレスデータに対応する確率データを前記抽選テーブルから取得し、

前記乱数発生手段から取得した乱数値、及び前記抽選テーブルから取得した確率データ

10

20

30

40

50

に基づいて当選値を決定する

ことを特徴とする。

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記当選値決定手段は、

前記乱数発生手段から取得した乱数値を第1レジスタ(Aレジスタ)に記憶するとともに、前記抽選テーブルから取得した当選データを第2レジスタ(Bレジスタ)に記憶し、

算出したアドレスデータに対応する確率データを前記抽選テーブルから取得し、取得した確率データを第1レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第1レジスタの数値を更新し、

第1レジスタの数値を更新するごとに、第2レジスタの数値に対して所定値を加算又は減算することにより、第2レジスタの数値を更新し、

第1レジスタの数値の更新によりキャリーが発生しなかったときは、アドレスデータを更新し、更新後のアドレスデータに対応する新たな確率データを前記抽選テーブルから取得し、取得した新たな確率データを第1レジスタの数値に対して加算又は減算することにより、第1レジスタの数値を更新することを、第1レジスタの数値の更新によりキャリーが発生するか、又は第2レジスタの数値が特定値になるまで繰り返し、

第1レジスタの数値の更新によりキャリーが発生したときは、キャリーが発生したときの第2レジスタの数値を当選値として決定する

ことを特徴とする。

【0361】

(c) 当初発明11の効果

当初発明によれば、設定値にかかわらず共通の抽選テーブルを用い、この抽選テーブルから、設定値に応じた確率データを取得する。

このため、設定値ごとに抽選テーブルを持たなくても済むので、メモリ容量を削減することができる。

【符号の説明】

【0362】

10 スロットマシン

21 演出ランプ

22 スピーカ

23 画像表示装置

30 図柄表示装置

31 リール

32 モータ

35 メダル払出し装置

40a 1ベットスイッチ

40b 3ベットスイッチ

41 スタートスイッチ

42 ストップスイッチ

43 メダル投入口

44 メダルセレクタ

51 電源スイッチ

52 設定キースイッチ

53 設定変更/リセットスイッチ

60 メイン制御基板(メイン制御手段)

61 RWM

61a 設定値記憶手段

61b 変数記憶手段

62 ROM

62a 条件装置番号データテーブル

10

20

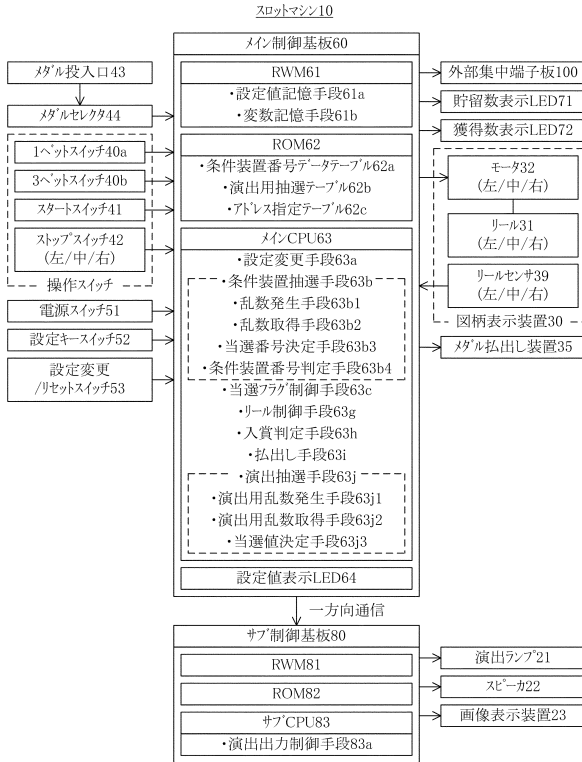
30

40

50

6 2 b	演出用抽選テーブル	
6 2 c	アドレス指定テーブル	
6 3	メインCPU	
6 3 a	設定変更手段	
6 3 b	条件装置抽選手段	
6 3 b 1	乱数発生手段	
6 3 b 2	乱数取得手段	
6 3 b 3	当選番号決定手段	
6 3 b 4	条件装置番号判定手段	
6 3 c	当選フラグ制御手段	10
6 3 g	リール制御手段	
6 3 h	入賞判定手段	
6 3 i	払出し手段	
6 3 j	演出抽選手段	
6 3 j 1	演出用乱数発生手段	
6 3 j 2	演出用乱数取得手段	
6 3 j 3	当選値決定手段	
6 4	設定値表示LED	
7 1	貯留数表示LED	
7 2	獲得数表示LED	20
8 0	サブ制御基板（サブ制御手段）	
8 1	RWM	
8 2	ROM	
8 3	サブCPU	
8 3 a	演出出力制御手段	
1 0 0	外部集中端子板	

【図 1】



【図 3】

条件装置番号定義(2)

@NB_WIN_C3	EQU	43	:小役C3条件装置
@NB_WIN_C4	EQU	44	:小役C4条件装置
@NB_WIN_D1	EQU	45	:小役D1条件装置
@NB_WIN_D2	EQU	46	:小役D2条件装置
@NB_WIN_D3	EQU	47	:小役D3条件装置
@NB_WIN_D4	EQU	48	:小役D4条件装置
@NB_WIN_E	EQU	49	:小役E条件装置
@NB_WIN_F	EQU	50	:小役F条件装置
@NB_WIN_G1	EQU	51	:小役G1条件装置
@NB_WIN_G2	EQU	52	:小役G2条件装置
@NB_WIN_H1	EQU	53	:小役H1条件装置
@NB_WIN_H2	EQU	54	:小役H2条件装置
@NB_WIN_I1	EQU	55	:小役I1条件装置
@NB_WIN_I2	EQU	56	:小役I2条件装置
@BBA_REP_K1	EQU	57	:1BBA条件装置+リールK1条件装置
@BBB_REP_K1	EQU	58	:1BBB条件装置+リールK1条件装置
@BBA_REP_K2	EQU	59	:1BBA条件装置+リールK2条件装置
@BBB_REP_K2	EQU	60	:1BBB条件装置+リールK2条件装置
@BBA_REP_L1	EQU	61	:1BBA条件装置+リールL1条件装置
@BBB_REP_L1	EQU	62	:1BBB条件装置+リールL1条件装置
@BBA_REP_L2	EQU	63	:1BBA条件装置+リールL2条件装置
@BBB_REP_L2	EQU	64	:1BBB条件装置+リールL2条件装置
@BBA_REP_L3	EQU	65	:1BBA条件装置+リールL3条件装置
@BBB_REP_L3	EQU	66	:1BBB条件装置+リールL3条件装置
@BBC_REP_K1	EQU	67	:1BBC条件装置+リールK1条件装置
@BBC_REP_K2	EQU	68	:1BBC条件装置+リールK2条件装置
@BBC_REP_L1	EQU	69	:1BBC条件装置+リールL1条件装置
@BBC_REP_L2	EQU	70	:1BBC条件装置+リールL2条件装置
@BBC_REP_L3	EQU	71	:1BBC条件装置+リールL3条件装置
@BBC_REP_M	EQU	72	:1BBC条件装置+リールM条件装置
@BBA_WIN_E	EQU	73	:1BBA条件装置+小役E条件装置
@BBB_WIN_E	EQU	74	:1BBB条件装置+小役E条件装置
@BBA_WIN_F	EQU	75	:1BBA条件装置+小役F条件装置
@BBB_WIN_F	EQU	76	:1BBB条件装置+小役F条件装置
@BBA_WIN_H1	EQU	77	:1BBA条件装置+小役H1条件装置
@BBB_WIN_H1	EQU	78	:1BBB条件装置+小役H1条件装置
@BBA_WIN_H2	EQU	79	:1BBA条件装置+小役H2条件装置
@BBB_WIN_H2	EQU	80	:1BBB条件装置+小役H2条件装置
@BBC_NORMAL	EQU	81	:1BBC条件装置
@BBC_WIN_E	EQU	82	:1BBC条件装置+小役E条件装置
@BBC_WIN_F	EQU	83	:1BBC条件装置+小役F条件装置
@BBC_WIN_G1	EQU	84	:1BBC条件装置+小役G1条件装置
@BBC_WIN_G2	EQU	85	:1BBC条件装置+小役G2条件装置
@BBC_WIN_H1	EQU	86	:1BBC条件装置+小役H1条件装置
@BBC_WIN_H2	EQU	87	:1BBC条件装置+小役H2条件装置
@NB_BB_STA	EQU	57	:ボーン条件装置開始番号

【図 2】

条件装置番号定義(1)

;ボーン条件装置番号(_NB_CND_BNS)			
@NB_1BB_A	EQU	1	:1BBA条件装置
@NB_1BB_B	EQU	2	:1BBB条件装置
@NB_1BB_C	EQU	3	:1BBC条件装置
;小役・リール条件装置番号(_NB_CND_NOR)			
@NB_REP_A	EQU	1	:リールA条件装置
@NB_REP_B	EQU	2	:リールB条件装置
@NB_REP_C1	EQU	3	:リールC1条件装置
@NB_REP_C2	EQU	4	:リールC2条件装置
@NB_REP_C3	EQU	5	:リールC3条件装置
@NB_REP_C4	EQU	6	:リールC4条件装置
@NB_REP_D1	EQU	7	:リールD1条件装置
@NB_REP_D2	EQU	8	:リールD2条件装置
@NB_REP_D3	EQU	9	:リールD3条件装置
@NB_REP_D4	EQU	10	:リールD4条件装置
@NB_REP_E1	EQU	11	:リールE1条件装置
@NB_REP_E2	EQU	12	:リールE2条件装置
@NB_REP_E3	EQU	13	:リールE3条件装置
@NB_REP_E4	EQU	14	:リールE4条件装置
@NB_REP_F1	EQU	15	:リールF1条件装置
@NB_REP_F2	EQU	16	:リールF2条件装置
@NB_REP_F3	EQU	17	:リールF3条件装置
@NB_REP_G1	EQU	18	:リールG1条件装置
@NB_REP_G2	EQU	19	:リールG2条件装置
@NB_REP_G3	EQU	20	:リールG3条件装置
@NB_REP_H1	EQU	21	:リールH1条件装置
@NB_REP_H2	EQU	22	:リールH2条件装置
@NB_REP_H3	EQU	23	:リールH3条件装置
@NB_REP_I1	EQU	24	:リールI1条件装置
@NB_REP_I2	EQU	25	:リールI2条件装置
@NB_REP_I3	EQU	26	:リールI3条件装置
@NB_REP_J1	EQU	27	:リールJ1条件装置
@NB_REP_J2	EQU	28	:リールJ2条件装置
@NB_REP_J3	EQU	29	:リールJ3条件装置
@NB_REP_K1	EQU	30	:リールK1条件装置
@NB_REP_K2	EQU	31	:リールK2条件装置
@NB_REP_L1	EQU	32	:リールL1条件装置
@NB_REP_L2	EQU	33	:リールL2条件装置
@NB_REP_L3	EQU	34	:リールL3条件装置
@NB_REP_M	EQU	35	:リールM条件装置
@NB_WIN_A	EQU	36	:小役A条件装置
@NB_WIN_B1	EQU	37	:小役B1条件装置
@NB_WIN_B2	EQU	38	:小役B2条件装置
@NB_WIN_B3	EQU	39	:小役B3条件装置
@NB_WIN_B4	EQU	40	:小役B4条件装置
@NB_WIN_C1	EQU	41	:小役C1条件装置
@NB_WIN_C2	EQU	42	:小役C2条件装置

【図 4】

(a) ボーン条件装置番号用データ定義

@FL_1BB_A	EQU	01000000B	:1BBA
@FL_1BB_B	EQU	10000000B	:1BBB
@FL_1BB_C	EQU	11000000B	:1BBC

(b) ボーン条件装置番号とボーン条件装置番号用データとの関係
ボーン条件装置番号を64倍したものがボーン条件装置番号用データに相当する

@NB_1BB_A = 1
@NB_1BB_B = 2
@NB_1BB_C = 3
@FL_1BB_A = @NB_1BB_A * 64 = 1*64 = 64 = 01000000B
@FL_1BB_B = @NB_1BB_B * 64 = 2*64 = 128 = 10000000B
@FL_1BB_C = @NB_1BB_C * 64 = 3*64 = 192 = 11000000B

【図 5】

(a) 条件装置番号データテーブル

TBL_CNDNO_DAT:	
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_K1	; 当選番号57
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_K1	; 当選番号58
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_K2	; 当選番号59
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_K2	; 当選番号60
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_L1	; 当選番号61
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_L1	; 当選番号62
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_L2	; 当選番号63
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_L2	; 当選番号64
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_L3	; 当選番号65
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_L3	; 当選番号66
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_REP_K1	; 当選番号67
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_REP_K2	; 当選番号68
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_REP_L1	; 当選番号69
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_REP_L2	; 当選番号70
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_REP_L3	; 当選番号71
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_REP_M	; 当選番号72
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_WIN_E	; 当選番号73
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_WIN_E	; 当選番号74
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_WIN_F	; 当選番号75
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_WIN_F	; 当選番号76
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_WIN_H1	; 当選番号77
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_WIN_H1	; 当選番号78
DEFB @FL_1BB_A OR @NB_WIN_H2	; 当選番号79
DEFB @FL_1BB_B OR @NB_WIN_H2	; 当選番号80
DEFB @FL_1BB_C	; 当選番号81
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_WIN_E	; 当選番号82
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_WIN_F	; 当選番号83
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_WIN_G1	; 当選番号84
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_WIN_G2	; 当選番号85
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_WIN_H1	; 当選番号86
DEFB @FL_1BB_C OR @NB_WIN_H2	; 当選番号87

(b) 例1. 当選番号57(「1BBA(1番)」+「リプレイK1(30番)」)
 @NB_1BB_A = 1
 @FL_1BB_A = @NB_1BB_A * 64 = 1*64 = 64 = 01000000B
 @NB_REP_K1 = 30 = 00011110B
 @FL_1BB_A OR @NB_REP_K1 = 01000000B OR 00011110B = 01011110B
 DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_K1 → DEFB 01011110B

(c) 例2. 当選番号60(「1BBB(2番)」+「リプレイK2(31番)」)
 @NB_1BB_B = 2
 @FL_1BB_B = @NB_1BB_B * 64 = 2*64 = 128 = 10000000B
 @NB_REP_K2 = 31 = 00011111B
 @FL_1BB_B OR @NB_REP_K2 = 10000000B OR 00011111B = 10011111B
 DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_K2 → DEFB 10011111B

【図 7】

(a) 小役・リプレイ条件装置番号生成処理

当選番号に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブルから取得
 ↓
 取得した条件装置番号データと「00011111B」とをAND演算
 ↓
 AND演算により得られたデータを小役・リプレイ条件装置番号とする

(b) 例1. 当選番号57(「1BBA(1番)」+「リプレイK1(30番)」)
 DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_K1 ; 01000000B OR 00011110B = 01011110B を取得
 ↓
 01011110B AND 00011111B = 00011110B
 ↓
 得られた「30」(00011110B)を小役・リプレイ条件装置番号とする

(c) 例2. 当選番号60(「1BBB(2番)」+「リプレイK2(31番)」)
 DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_K2 ; 10000000B OR 00011111B = 10011111B を取得
 ↓
 10011111B AND 00011111B = 00011111B
 ↓
 得られた「31」(00011111B)を小役・リプレイ条件装置番号とする

【図 6】

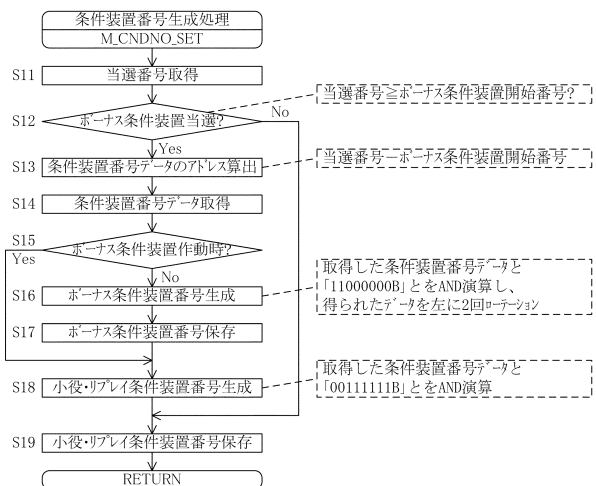
(a) ボーナス条件装置番号生成処理

当選番号に対応する条件装置番号データを条件装置番号データテーブルから取得
 ↓
 取得した条件装置番号データと「11000000B」とをAND演算
 ↓
 AND演算により得られたデータを左に2回ローテーション
 ↓
 得られたデータをボーナス条件装置番号とする

(b) 例1. 当選番号57(「1BBA(1番)」+「リプレイK1(30番)」)
 DEFB @FL_1BB_A OR @NB_REP_K1 ; 01000000B OR 00011110B = 01011110B を取得
 ↓
 01011110B AND 11000000B = 01000000B
 ↓
 RLCA 01000000B (01000000Bを左に1回ローテーション) → 10000000B
 ↓
 RLCA 10000000B (10000000Bを左に1回ローテーション) → 00000001B
 ↓
 得られた「1」(00000001B)をボーナス条件装置番号とする

(c) 例2. 当選番号60(「1BBB(2番)」+「リプレイK2(31番)」)
 DEFB @FL_1BB_B OR @NB_REP_K2 ; 10000000B OR 00011111B = 10011111B を取得
 ↓
 10011111B AND 11000000B = 10000000B
 ↓
 RLCA 10000000B (10000000Bを左に1回ローテーション) → 00000001B
 ↓
 RLCA 00000001B (00000001Bを左に1回ローテーション) → 00000010B
 ↓
 得られた「2」(00000010B)をボーナス条件装置番号とする

【図 8】



【図 9】

条件装置番号定義(3)

;ボース条件装置番号(NB_CND_BNS)			
@NB_1BB01	EQU	1	;1BB01条件装置
@NB_1BB02	EQU	2	;1BB02条件装置
@NB_1BB03	EQU	3	;1BB03条件装置
@NB_1BB04	EQU	4	;1BB04条件装置
;小役・リプレイ条件装置番号(NB_CND_NOR)			
@NB_REP_A1	EQU	1	;リプレイA1条件装置
@NB_REP_A2	EQU	2	;リプレイA2条件装置
@NB_REP_A3	EQU	3	;リプレイA3条件装置
@NB_REP_A4	EQU	4	;リプレイA4条件装置
@NB_REP_A5	EQU	5	;リプレイA5条件装置
@NB_REP_B	EQU	6	;リプレイB条件装置
@NB_REP_C	EQU	7	;リプレイC条件装置
@NB_REP_D1	EQU	8	;リプレイD1条件装置
@NB_REP_D2	EQU	9	;リプレイD2条件装置
@NB_REP_D3	EQU	10	;リプレイD3条件装置
@NB_REP_D4	EQU	11	;リプレイD4条件装置
@NB_REP_D5	EQU	12	;リプレイD5条件装置
@NB_REP_D6	EQU	13	;リプレイD6条件装置
@NB_REP_E1	EQU	14	;リプレイE1条件装置
@NB_REP_E2	EQU	15	;リプレイE2条件装置
@NB_REP_E3	EQU	16	;リプレイE3条件装置
@NB_REP_F	EQU	17	;リプレイF条件装置
@NB_REP_G1	EQU	18	;リプレイG1条件装置
@NB_REP_G2	EQU	19	;リプレイG2条件装置
@NB_REP_G3	EQU	20	;リプレイG3条件装置
@NB_REP_G4	EQU	21	;リプレイG4条件装置
@NB_REP_G5	EQU	22	;リプレイG5条件装置

【図 10】

条件装置番号定義(4)

@NB_WIN_A1	EQU	23	;小役A1条件装置
@NB_WIN_A2	EQU	24	;小役A2条件装置
@NB_WIN_A3	EQU	25	;小役A3条件装置
@NB_WIN_A4	EQU	26	;小役A4条件装置
@NB_WIN_A5	EQU	27	;小役A5条件装置
@NB_WIN_A6	EQU	28	;小役A6条件装置
@NB_WIN_B1	EQU	29	;小役B1条件装置
@NB_WIN_B2	EQU	30	;小役B2条件装置
@NB_WIN_B3	EQU	31	;小役B3条件装置
@NB_WIN_B4	EQU	32	;小役B4条件装置
@NB_WIN_B5	EQU	33	;小役B5条件装置
@NB_WIN_B6	EQU	34	;小役B6条件装置
@NB_WIN_C	EQU	35	;小役C条件装置
@NB_WIN_D	EQU	36	;小役D条件装置
@NB_WIN_E	EQU	37	;小役E条件装置
@NB_WIN_F	EQU	38	;小役F条件装置
@NB_WIN_G	EQU	39	;小役G条件装置
@NB_WIN_H	EQU	40	;小役H条件装置
@NB_WIN_I	EQU	41	;小役I条件装置
@NB_WIN_J	EQU	42	;小役J条件装置
@NB_BNS	EQU	43	;ボース条件装置開始番号

【図 11】

(a) 条件装置番号デコーダ回路

TBL_CND_SET:			
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_REP_B	;1BB01条件装置+リプレイB条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + @NB_REP_B	;1BB02条件装置+リプレイB条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + @NB_REP_B	;1BB03条件装置+リプレイB条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_WIN_E	;1BB01条件装置+小役E条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + @NB_WIN_E	;1BB02条件装置+小役E条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + @NB_WIN_E	;1BB03条件装置+小役E条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_WIN_F	;1BB01条件装置+小役F条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + @NB_WIN_F	;1BB02条件装置+小役F条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + @NB_WIN_F	;1BB03条件装置+小役F条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_WIN_G	;1BB01条件装置+小役G条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + @NB_WIN_G	;1BB02条件装置+小役G条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + @NB_WIN_G	;1BB03条件装置+小役G条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_WIN_H	;1BB01条件装置+小役H条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + @NB_WIN_H	;1BB02条件装置+小役H条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + @NB_WIN_H	;1BB03条件装置+小役H条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_WIN_C	;1BB01条件装置+小役C条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + @NB_WIN_C	;1BB02条件装置+小役C条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + @NB_WIN_C	;1BB03条件装置+小役C条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_WIN_D	;1BB01条件装置+小役D条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + @NB_WIN_D	;1BB02条件装置+小役D条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + @NB_WIN_D	;1BB03条件装置+小役D条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + @NB_WIN_I	;1BB01条件装置+小役I条件装置
DEFB	@NB_1BB04 *	@NB_BNS + @NB_WIN_I	;1BB04条件装置+小役I条件装置
DEFB	@NB_1BB04 *	@NB_BNS + 0	;1BB04条件装置
DEFB	@NB_1BB01 *	@NB_BNS + 0	;1BB01条件装置
DEFB	@NB_1BB02 *	@NB_BNS + 0	;1BB02条件装置
DEFB	@NB_1BB03 *	@NB_BNS + 0	;1BB03条件装置

(b) 例1. 当選番号43(「1BB01(1番)」+「リプレイB(6番)」)

```
@NB_1BB01 = 1 = 00000001B
@NB_BNS = 43 = 00101011B
@NB_REP_B = 6 = 00000110B
@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_REP_B = 1*43+6 = 49 = 00110001B
DEFB @NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_REP_B → DEFB 00110001B
```

(c) 例2. 当選番号46(「1BB01(1番)」+「小役E(37番)」)

```
@NB_1BB01 = 1 = 00000001B
@NB_BNS = 43 = 00101011B
@NB_WIN_E = 37 = 00100101B
@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_E = 1*43+37 = 80 = 01010000B
DEFB @NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_E → DEFB 01010000B
```

【図 12】

(a) 条件装置番号生成処理

当選番号に対応する条件装置番号データを条件装置番号デコーダ回路から取得	43
↓	44
取得した条件装置番号データをボース条件装置開始番号(@NB_BNS = 43)で除算	45
↓	46
商と余りとを算出	47
↓	48
商をボース条件装置番号とする	49
余りを小役・リプレイ条件装置番号とする	50
	51
	52
	53

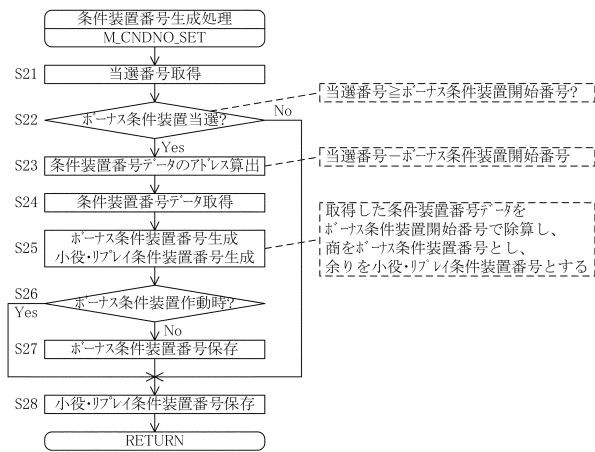
(b) 例1. 当選番号43(「1BB01(1番)」+「リプレイB(6番)」)

```
DEFB @NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_REP_B ;1*43+6 =「49」(00110001B) を取得
↓
取得した「49」(00110001B)を@NB_BNS =「43」(00101011B)で除算
↓
商「1」(00000001B)と余り「6」(00000110B)とを算出
↓
商「1」(00000001B) をボース条件装置番号とする
余り「6」(00000110B) を小役・リプレイ条件装置番号とする
```

(c) 例2. 当選番号46(「1BB01(1番)」+「小役E(37番)」)

```
DEFB @NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_E ;1*43+37 =「80」(01010000B) を取得
↓
取得した「80」(01010000B)を@NB_BNS =「43」(00101011B)で除算
↓
商「1」(00000001B)と余り「37」(00100101B)とを算出
↓
商「1」(00000001B) をボース条件装置番号とする
余り「37」(00100101B) を小役・リプレイ条件装置番号とする
```

【図 13】



【図 15】

条件装置番号定義 (6)

@NB_WIN_J1	EQU	41	:小役J1条件装置
@NB_WIN_J2	EQU	42	:小役J2条件装置
@NB_WIN_K	EQU	43	:小役K条件装置
@NB_WIN_L	EQU	44	:小役L条件装置
@NB_WIN_M	EQU	45	:小役M条件装置
@NB_WIN_N1	EQU	46	:小役N1条件装置
@NB_WIN_N2	EQU	47	:小役N2条件装置
@NB_WIN_N3	EQU	48	:小役N3条件装置
@NB_WIN_O	EQU	49	:小役O条件装置
@NB_WIN_P	EQU	50	:小役P条件装置
@NB_BBA	EQU	55	:1BBA条件装置
@NB_BBB	EQU	56	:1BBB条件装置
@NB_BBC	EQU	57	:1BBC条件装置
@NB_RBB	EQU	58	:RB-B条件装置
@NB_RBC	EQU	59	:RB-C条件装置
@NB_BBA_F	EQU	60	:1BBA条件装置+小役F条件装置
@NB_BBA_G	EQU	65	:1BBA条件装置+小役G条件装置
@NB_BBB_G	EQU	66	:1BBB条件装置+小役G条件装置
@NB_BBC_G	EQU	67	:1BBC条件装置+小役G条件装置
@NB_RBB_G	EQU	68	:RB-B条件装置+小役G条件装置
@NB_BBA_H	EQU	70	:1BBA条件装置+小役H条件装置
@NB_BBB_H	EQU	71	:1BBB条件装置+小役H条件装置
@NB_BBC_H	EQU	72	:1BBC条件装置+小役H条件装置
@NB_BBA_I	EQU	75	:1BBA条件装置+小役I条件装置
@NB_BBB_I	EQU	76	:1BBB条件装置+小役I条件装置
@NB_BBC_I	EQU	77	:1BBC条件装置+小役I条件装置
@NB_BBA_J1	EQU	80	:1BBA条件装置+小役J1条件装置
@NB_BBB_J1	EQU	81	:1BBB条件装置+小役J1条件装置
@NB_BBC_J1	EQU	82	:1BBC条件装置+小役J1条件装置
@NB_RBB_J1	EQU	83	:RB-B条件装置+小役J1条件装置
@NB_BBA_J2	EQU	85	:1BBA条件装置+小役J2条件装置
@NB_BBB_J2	EQU	86	:1BBB条件装置+小役J2条件装置
@NB_BBC_J2	EQU	87	:1BBC条件装置+小役J2条件装置
@NB_RBB_J2	EQU	88	:RB-B条件装置+小役J2条件装置
@NB_BBA_K	EQU	90	:1BBA条件装置+小役K条件装置
@NB_BBB_K	EQU	91	:1BBB条件装置+小役K条件装置
@NB_BBC_K	EQU	92	:1BBC条件装置+小役K条件装置
@NB_BBA_L	EQU	95	:1BBA条件装置+小役L条件装置
@NB_BNS	EQU	55	:ボーナス条件装置開始番号

【図 14】

条件装置番号定義 (5)

;ボーナス条件装置番号(_NB_CND_BNS)			
@BB_A	EQU	1	:1BBA条件装置
@BB_B	EQU	2	:1BBB条件装置
@BB_C	EQU	3	:1BBC条件装置
@RB_B	EQU	4	:RB-B条件装置
@RB_C	EQU	5	:RB-C条件装置
;小役・リプレイ条件装置番号(_NB_CND_NOR)			
@NB_REP_A	EQU	1	:リプレイA条件装置
@NB_REP_B	EQU	2	:リプレイB条件装置
@NB_REP_C	EQU	3	:リプレイC条件装置
@NB_REP_D1	EQU	4	:リプレイD1条件装置
@NB_REP_D2	EQU	5	:リプレイD2条件装置
@NB_REP_D3	EQU	6	:リプレイD3条件装置
@NB_REP_D4	EQU	7	:リプレイD4条件装置
@NB_REP_D5	EQU	8	:リプレイD5条件装置
@NB_REP_D6	EQU	9	:リプレイD6条件装置
@NB_REP_E1	EQU	10	:リプレイE1条件装置
@NB_REP_E2	EQU	11	:リプレイE2条件装置
@NB_REP_E3	EQU	12	:リプレイE3条件装置
@NB_REP_E4	EQU	13	:リプレイE4条件装置
@NB_REP_E5	EQU	14	:リプレイE5条件装置
@NB_REP_E6	EQU	15	:リプレイE6条件装置
@NB_REP_F	EQU	16	:リプレイF条件装置
@NB_REP_G1	EQU	17	:リプレイG1条件装置
@NB_REP_G2	EQU	18	:リプレイG2条件装置
@NB_REP_G3	EQU	19	:リプレイG3条件装置
@NB_REP_G4	EQU	20	:リプレイG4条件装置
@NB_REP_G5	EQU	21	:リプレイG5条件装置
@NB_REP_H1	EQU	22	:リプレイH1条件装置
@NB_REP_H2	EQU	23	:リプレイH2条件装置
@NB_REP_H3	EQU	24	:リプレイH3条件装置
@NB_REP_I	EQU	25	:リプレイI条件装置
@NB_WIN_A1	EQU	26	:小役A1条件装置
@NB_WIN_A2	EQU	27	:小役A2条件装置
@NB_WIN_A3	EQU	28	:小役A3条件装置
@NB_WIN_B1	EQU	29	:小役B1条件装置
@NB_WIN_B2	EQU	30	:小役B2条件装置
@NB_WIN_B3	EQU	31	:小役B3条件装置
@NB_WIN_C1	EQU	32	:小役C1条件装置
@NB_WIN_C2	EQU	33	:小役C2条件装置
@NB_WIN_C3	EQU	34	:小役C3条件装置
@NB_WIN_D	EQU	35	:小役D条件装置
@NB_WIN_E	EQU	36	:小役E条件装置
@NB_WIN_F	EQU	37	:小役F条件装置
@NB_WIN_G	EQU	38	:小役G条件装置
@NB_WIN_H	EQU	39	:小役H条件装置
@NB_WIN_I	EQU	40	:小役I条件装置

【図 16】

(a) 条件装置番号の定義のルール

ボーナス条件装置番号:A
小役・リプレイ条件装置番号:B
ボーナスの個数:C
ボーナスの単独当選を示す当選番号のうち最小のもの:D
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E
ボーナスと小役・リプレイとの重複当選を示す条件装置番号:「(B-(E-1))*C+(A-1)+D」

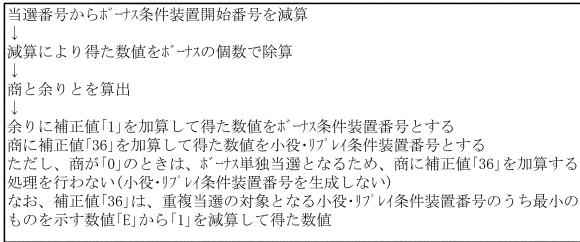
(b) 例1.「1BBA(1番)」と「小役F(37番)」との重複当選を示す条件装置番号
ボーナスの個数:C=「5」
ボーナスの単独当選を示す当選番号のうち最小のもの:D=「55」
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E=「37」
「(37-(37-1))*5+(1-1)+55」=「60」
∴「1BBA(1番)」と「小役F(37番)」との重複当選を示す条件装置番号=「60」

(c) 例2.「1BBB(2番)」と「小役H(39番)」との重複当選を示す条件装置番号
ボーナスの個数:C=「5」
ボーナスの単独当選を示す当選番号のうち最小のもの:D=「55」
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E=「37」
「(39-(37-1))*5+(2-1)+55」=「71」
∴「1BBB(2番)」と「小役H(39番)」との重複当選を示す条件装置番号=「71」

(d) 例3.「1BBC(3番)」と「小役J1(41番)」との重複当選を示す条件装置番号
ボーナスの個数:C=「5」
ボーナスの単独当選を示す当選番号のうち最小のもの:D=「55」
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E=「37」
「(41-(37-1))*5+(3-1)+55」=「82」
∴「1BBC(3番)」と「小役J1(41番)」との重複当選を示す条件装置番号=「82」

【図 17】

(a) 条件装置番号生成処理



(b) 例1. 当選番号71(「1BBB(2番)」+「小役H(39番)」)
当選番号「71」からボーナス条件装置開始番号「55」を減算

↓
減算により得た数値「16」をボーナスの個数「5」で除算
↓
商「3」と余り「1」とを算出
↓
余り「1」に補正值「1」を加算して得た数値「2」をボーナス条件装置番号とする
商「3」に補正值「36」を加算して得た数値「39」を小役・リプレイ条件装置番号とする

(c) 例2. 当選番号80(「1BBA(1番)」+「小役J(41番)」)
当選番号「80」からボーナス条件装置開始番号「55」を減算

↓
減算により得た数値「25」をボーナスの個数「5」で除算
↓
商「5」と余り「0」とを算出
↓
余り「0」に補正值「1」を加算して得た数値「1」をボーナス条件装置番号とする
商「5」に補正值「36」を加算して得た数値「41」を小役・リプレイ条件装置番号とする

(d) 例3. 当選番号57(「1BBC(3番)」単独)
当選番号「57」からボーナス条件装置開始番号「55」を減算

↓
減算により得た数値「2」をボーナスの個数「5」で除算
↓
商「0」と余り「2」とを算出
↓
余り「2」に補正值「1」を加算して得た数値「3」をボーナス条件装置番号とする
商が「0」のため、小役・リプレイ条件装置番号を生成しない

【図 19】

(a) 移行抽選用アドレス指定テーブル

TBL_PITCH_LOW:			
DEFB	TBL_PITCH_LOW1 - \$; 非当選
DEFB	TBL_PITCH_LOW1 - \$; リプレイ
DEFB	TBL_PITCH_LOW1 - \$; ベル
DEFB	TBL_PITCH_LOW2 - \$; スイ
DEFB	TBL_PITCH_LOW3 - \$; チェリー

(b) 移行抽選テーブル #1 (SEL_ALL)

TBL_PITCH_LOW1:			
DEFB	0 SHL 1 OR @SEL_ALL		; 当選テーブル+SEL_ALL (低確モード (0), 共通)

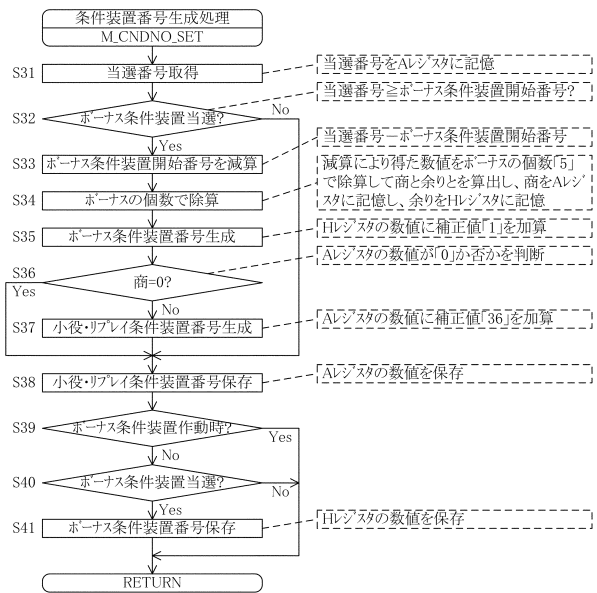
(c) 移行抽選テーブル #2 (SEL_OFSET)

TBL_PITCH_LOW2:			
DEFB	2 SHL 1 OR @SEL_OFSET		; 当選テーブル+SEL_OFSET
DEFB	1		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値1 (0))
DEFB	64		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値1 (0))
DEFB	1		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値2 (1))
DEFB	69		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値2 (1))
DEFB	1		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値3 (2))
DEFB	74		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値3 (2))
DEFB	1		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値4 (3))
DEFB	79		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値4 (3))
DEFB	1		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値5 (4))
DEFB	128		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値5 (4))
DEFB	128		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値6 (5))
DEFB	128		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値6 (5))

(d) 移行抽選テーブル #3 (SEL_OFSET)

TBL_PITCH_LOW3:			
DEFB	2 SHL 1 OR @SEL_OFSET		; 当選テーブル+SEL_OFSET
DEFB	2		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値1 (0))
DEFB	64		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値1 (0))
DEFB	2		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値2 (1))
DEFB	69		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値2 (1))
DEFB	2		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値3 (2))
DEFB	74		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値3 (2))
DEFB	2		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値4 (3))
DEFB	128		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値4 (3))
DEFB	128		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値5 (4))
DEFB	128		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値5 (4))
DEFB	255		; 確率テーブル (高確モード (2), 設定値6 (5))
DEFB	0		; 確率テーブル (通常モード (1), 設定値6 (5))

【図 18】



【図 20】

(a) AT抽選用アドレス指定テーブル

TBL_AT_LOT:			
DEFB	TBL_AT_LOT1 - \$; 非当選
DEFB	TBL_AT_LOT1 - \$; リプレイ
DEFB	TBL_AT_LOT2 - \$; ベル
DEFB	TBL_AT_LOT3 - \$; スイ
DEFB	TBL_AT_LOT4 - \$; チェリー

(b) AT抽選テーブル #1 (SEL_ALL)

TBL_AT_LOT1:			
DEFB	0 SHL 1 OR @SEL_ALL		; 当選テーブル+SEL_ALL (非当選 (0), 共通)

(c) AT抽選テーブル #2 (SEL_OFSET)

TBL_AT_LOT2:			
DEFB	1 SHL 1 OR @SEL_OFSET		; 当選テーブル+SEL_OFSET
DEFB	2		; 確率テーブル (当選 (1), 低確モード (0))
DEFB	4		; 確率テーブル (当選 (1), 通常モード (1))
DEFB	8		; 確率テーブル (当選 (1), 高確モード (2))

(d) AT抽選テーブル #3 (SEL_OFSET)

TBL_AT_LOT3:			
DEFB	1 SHL 1 OR @SEL_OFSET		; 当選テーブル+SEL_OFSET
DEFB	8		; 確率テーブル (当選 (1), 低確モード (0))
DEFB	16		; 確率テーブル (当選 (1), 通常モード (1))
DEFB	64		; 確率テーブル (当選 (1), 高確モード (2))

(e) AT抽選テーブル #4 (SEL_OFSET)

TBL_AT_LOT3:			
DEFB	1 SHL 1 OR @SEL_OFSET		; 当選テーブル+SEL_OFSET
DEFB	32		; 確率テーブル (当選 (1), 低確モード (0))
DEFB	64		; 確率テーブル (当選 (1), 通常モード (1))
DEFB	255		; 確率テーブル (当選 (1), 高確モード (2))

【図 2 1】

(a) 上乗せ抽選用アドレス指定テーブル

TBL_ADD_LOT:		
DEFB	TBL_ADD_LOT1 - \$;非当選
DEFB	TBL_ADD_LOT2 - \$;リブレイ
DEFB	TBL_ADD_LOT2 - \$;ヘル
DEFB	TBL_ADD_LOT3 - \$;スリ
DEFB	TBL_ADD_LOT3 - \$;チェリー

(b) 上乗せ抽選テーブル #1 (SEL_ALL)

TBL_ADD_LOT1:		
DEFB	0 SHL 1 OR @SEL_ALL	;当選データ+SEL_ALL (0G (0), 共通)

(c) 上乗せ抽選テーブル #2 (SEL_OFSET)

TBL_ADD_LOT2:		
DEFB	3 SHL 1 OR @SEL_OFSET	;当選データ+SEL_OFSET
DEFB	16	;確率データ (30G (3), 低確モード (0))
DEFB	32	;確率データ (20G (2), 低確モード (0))
DEFB	64	;確率データ (10G (1), 低確モード (0))
DEFB	32	;確率データ (30G (3), 通常モード (1))
DEFB	64	;確率データ (20G (2), 通常モード (1))
DEFB	128	;確率データ (10G (1), 通常モード (1))
DEFB	128	;確率データ (30G (3), 高確モード (2))
DEFB	128	;確率データ (20G (2), 高確モード (2))
DEFB	0	;確率データ (10G (1), 高確モード (2))

(d) 上乗せ抽選テーブル #3 (SEL_OFSET)

TBL_ADD_LOT3:		
DEFB	3 SHL 1 OR @SEL_OFSET	;当選データ+SEL_OFSET
DEFB	32	;確率データ (30G (3), 低確モード (0))
DEFB	64	;確率データ (20G (2), 低確モード (0))
DEFB	128	;確率データ (10G (1), 低確モード (0))
DEFB	128	;確率データ (30G (3), 通常モード (1))
DEFB	128	;確率データ (20G (2), 通常モード (1))
DEFB	0	;確率データ (10G (1), 通常モード (1))
DEFB	255	;確率データ (30G (3), 高確モード (2))
DEFB	0	;確率データ (20G (2), 高確モード (2))
DEFB	0	;確率データ (10G (1), 高確モード (2))

【図 2 3】

(a) データ定義

@SEL_OFSET	EQU	128	;第1識別データ (10000000B)
@SEL_ALL	EQU	1	;第2識別データ (00000001B)
@ALL_HIT	EQU	255	;確定データ (11111111B)

(b) 例1. 移行抽選テーブル #1 (SEL_ALL) の1行目のデータの内容

DEFB 0 SHL 1 OR @SEL_ALL ;当選データ+SEL_ALL (低確 (0), 共通)

当選データ「0」を2進数で表すと「00000000B」である

「00000000B」を左に1回シフトすると「00000000B」となる

移行抽選テーブル #1の1行目には、

当選データ「0」の2進数を左に1回シフトした「00000000B」と、

SEL_ALLを示す「00000001B」とをOR演算して得た「00000001B」が記憶されている

(c) 例2. 移行抽選テーブル #2 (SEL_OFSET) の1行目のデータの内容

DEFB 2 SHL 1 OR @SEL_OFSET ;当選データ+SEL_OFSET

当選データ「2」を2進数で表すと「00000010B」である

「00000010B」を左に1回シフトすると「00000100B」となる

移行抽選テーブル #2の1行目には、

当選データ「2」の2進数を左に1回シフトした「00000100B」と、

SEL_OFSETを示す「10000000B」とをOR演算して得た「10000100B」が記憶されている

(d) 例3. 上乗せ抽選テーブル #3 (SEL_OFSET) の1行目のデータの内容

DEFB 3 SHL 1 OR @SEL_OFSET ;当選データ+SEL_OFSET

当選データ「3」を2進数で表すと「00000011B」である

「00000011B」を左に1回シフトすると「00000110B」となる

上乗せ抽選テーブル #3の1行目には、

当選データ「3」の2進数を左に1回シフトした「00000110B」と、

SEL_OFSETを示す「10000000B」とをOR演算して得た「10000110B」が記憶されている

【図 2 2】

前兆遊技回数抽選テーブル

TBL_ATPRE_LOT:		
DEFB	3 SHL 1	;当選データ
DEFB	128	;確率データ (前兆34G (当選値3))
DEFB	64	;確率データ (前兆27G (当選値2))
DEFB	32	;確率データ (前兆17G (当選値1))

※ (前兆 7G (当選値0))

【図 2 4】

(a) 「SEL_ALL」or「SEL_OFSET」の判別処理、及び当選データの生成処理

指定された抽選テーブル #1 の1行目のデータをBレジスタに記憶する
↓
Bレジスタのデータを右に1回シフトする
↓
シフトにより右に出されたビットをフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する
↓
キャリーフラグが「1」のときは「SEL_ALL」と判断する
キャリーフラグが「0」かつBレジスタのビット6が「1」のときは「SEL_OFSET」と判断する
↓
「SEL_ALL」と判断したときはBレジスタのデータを当選データとする
「SEL_OFSET」と判断したときはBレジスタのビット6を「0」に書き換えて当選データとする

(b) 例1. 移行抽選テーブル #1 (SEL_ALL) が指定された場合

移行抽選テーブル #1の1行目の「00000001B」をBレジスタに記憶する

Bレジスタのデータを右に1回シフトする (Bレジスタのデータは「00000000B」となる)

↓

シフトにより右に出された「1」をフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する

↓

キャリーフラグが「1」であるので、「SEL_ALL」と判断する

↓

Bレジスタの「00000000B」を当選データとする

(c) 例2. 移行抽選テーブル #2 (SEL_OFSET) が指定された場合

移行抽選テーブル #2の1行目の「10000100B」をBレジスタに記憶する

↓

Bレジスタのデータを右に1回シフトする (Bレジスタのデータは「01000010B」となる)

↓

シフトにより右に出された「0」をフラグレジスタのキャリーフラグに記憶する

↓

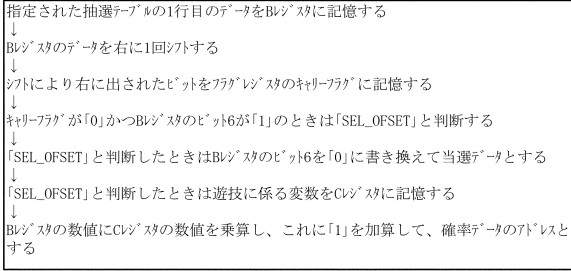
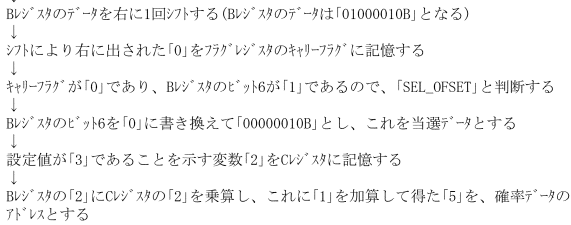
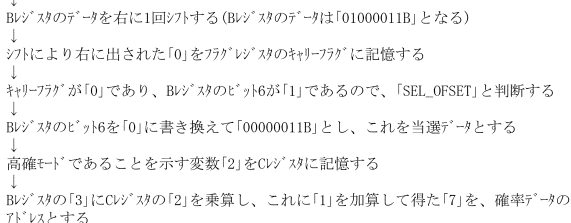
キャリーフラグが「0」であり、Bレジスタのビット6が「1」であるので、「SEL_OFSET」と判断する

↓

Bレジスタのビット6を「0」に書き換えて「00000010B」とし、これを当選データとする

【図 25】

(a)「SEL_OFFSET」時における確率データのアドレスの算出処理

(b)例1. 移行抽選テーブル#2(SEL_OFFSET)が指定され、設定値「3」(変数「2」)の場合
移行抽選テーブル#2の1行目の「10000100B」をレジスタに記憶する(c)例2. 上乗せ抽選テーブル#3(SEL_OFFSET)が指定され、高確モード(変数「2」)の場合
上乗せ抽選テーブル#3の1行目の「10000110B」をレジスタに記憶する

【図 27】

(a)スリ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル

TBL_PITCH_WM:		
DEFB	TBL_PITCH_WM1 - \$;設定値1
DEFB	TBL_PITCH_WM2 - \$;設定値2
DEFB	TBL_PITCH_WM3 - \$;設定値3
DEFB	TBL_PITCH_WM4 - \$;設定値4
DEFB	TBL_PITCH_WM5 - \$;設定値5
DEFB	TBL_PITCH_WM6 - \$;設定値6

(b)スリ当選時移行抽選テーブル#1(設定値1)

TBL_PITCH_WM1:		
DEFB	2	;当選データ
DEFB	1	;確率データ(高確モード(当選値2))
DEFB	64	;確率データ(通常モード(当選値1))

※(低確モード(当選値0))

(c)スリ当選時移行抽選テーブル#2(設定値2)

TBL_PITCH_WM2:		
DEFB	2	;当選データ
DEFB	1	;確率データ(高確モード(当選値2))
DEFB	69	;確率データ(通常モード(当選値1))

※(低確モード(当選値0))

(d)スリ当選時移行抽選テーブル#3(設定値3)

TBL_PITCH_WM3:		
DEFB	2	;当選データ
DEFB	1	;確率データ(高確モード(当選値2))
DEFB	74	;確率データ(通常モード(当選値1))

※(低確モード(当選値0))

(e)スリ当選時移行抽選テーブル#4(設定値4)

TBL_PITCH_WM4:		
DEFB	2	;当選データ
DEFB	1	;確率データ(高確モード(当選値2))
DEFB	79	;確率データ(通常モード(当選値1))

※(低確モード(当選値0))

(f)スリ当選時移行抽選テーブル#5(設定値5)

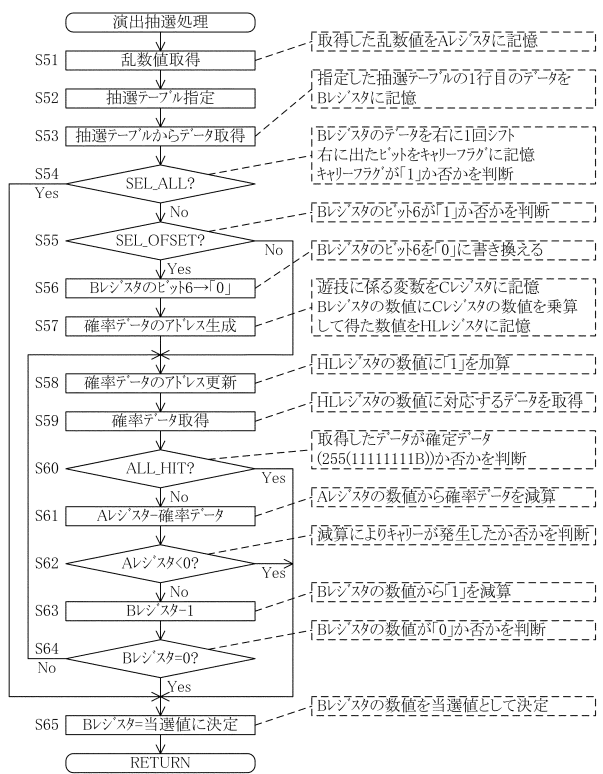
TBL_PITCH_WM5:		
DEFB	2	;当選データ
DEFB	1	;確率データ(高確モード(当選値2))
DEFB	128	;確率データ(通常モード(当選値1))

※(低確モード(当選値0))

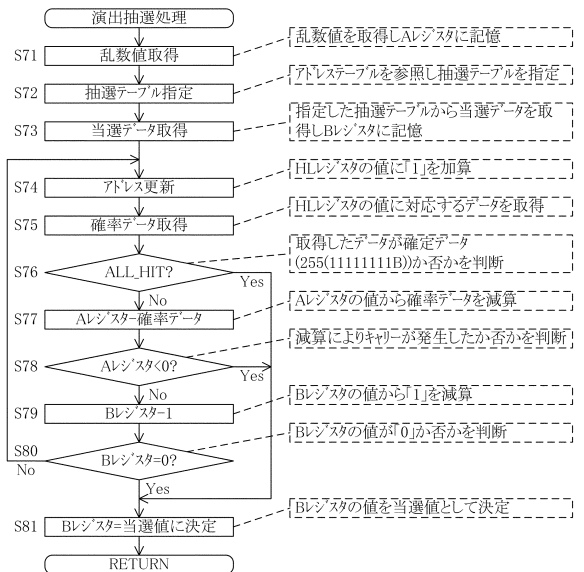
(g)スリ当選時移行抽選テーブル#6(設定値6)

TBL_PITCH_WM6:		
DEFB	2	;当選データ
DEFB	128	;確率データ(高確モード(当選値2))
DEFB	128	;確率データ(通常モード(当選値1))

【図 26】



【図 28】



【図 29】

移行抽選テーブル #2 (SEL_OFSET) の変形例

```

TBL_PITCH_LOW2:
DEFB 2 SHL 1 OR @SEL_OFSET      ;当選データ+SEL_OFSET
DEFB 1                          ;確率データ(高確モード) (2, 設定値1 (0))
DEFB 64                        ;確率データ(通常モード) (1, 設定値1 (0))
DEFB 1                          ;確率データ(高確モード) (2, 設定値2 (1))
DEFB 64                        ;確率データ(通常モード) (1, 設定値2 (1))
DEFB 1                          ;確率データ(高確モード) (2, 設定値3 (2))
DEFB 64                        ;確率データ(通常モード) (1, 設定値3 (2))
DEFB 1                          ;確率データ(高確モード) (2, 設定値4 (3))
DEFB 64                        ;確率データ(通常モード) (1, 設定値4 (3))
DEFB 1                          ;確率データ(高確モード) (2, 設定値5 (4))
DEFB 64                        ;確率データ(通常モード) (1, 設定値5 (4))
DEFB 128                       ;確率データ(高確モード) (2, 設定値6 (5))
DEFB 128                       ;確率データ(通常モード) (1, 設定値6 (5))

```

【図 30】

(a) スイッチ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル #0 の変形例

```

TBL_PITCH_WM:
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値1
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値2
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値3
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値4
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値5
DEFB TBL_PITCH_WM2 - $          ;設定値6

```

(b) スイッチ当選時移行抽選テーブル #1 の変形例 (設定値1～5)

```

TBL_PITCH_WM1:
DEFB 2                          ;当選データ
DEFB 1                          ;確率データ(高確モード) (当選値2))
DEFB 64                        ;確率データ(通常モード) (当選値1))

```

※(低確モード(当選値0))

(c) スイッチ当選時移行抽選テーブル #2 の変形例 (設定値6)

```

TBL_PITCH_WM2:
DEFB 2                          ;当選データ
DEFB 128                       ;確率データ(高確モード) (当選値2))
DEFB 128                       ;確率データ(通常モード) (当選値1))

```

【図 31】

(a) 「SEL_OFSET2」使用時におけるスイッチ当選時移行抽選用アドレス指定テーブル #0

```

TBL_PITCH_WM:
DEFB SEL_OFSET2                ;当選データ
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値1
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値2
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値3
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値4
DEFB TBL_PITCH_WM1 - $          ;設定値5
DEFB TBL_PITCH_WM2 - $          ;設定値6

```

※SEL_OFSET2 = 64 = 01000000B (第3識別データ)

(b) 「SEL_OFSET2」使用時におけるスイッチ当選時移行抽選テーブル #1 (設定値1～5)

```

TBL_PITCH_WM1:
DEFB 2 SHL 1                  ;当選データ
DEFB 1                        ;確率データ(高確モード) (当選値2))
DEFB 64                      ;確率データ(通常モード) (当選値1))

```

※(低確モード(当選値0))

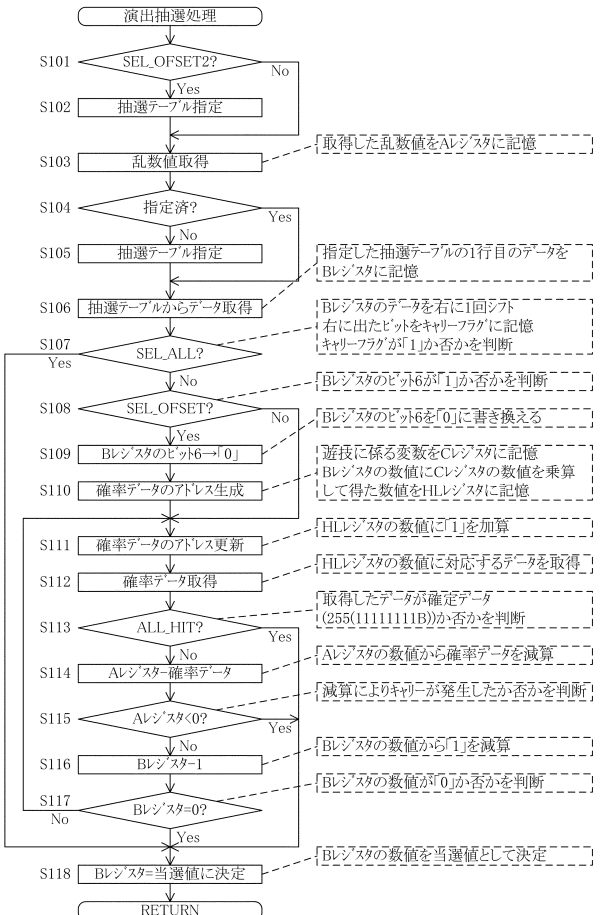
(c) 「SEL_OFSET2」使用時におけるスイッチ当選時移行抽選テーブル #2 (設定値6)

```

TBL_PITCH_WM2:
DEFB 2 SHL 1                  ;当選データ
DEFB 128                     ;確率データ(高確モード) (当選値2))
DEFB 128                     ;確率データ(通常モード) (当選値1))

```

【図 32】



【図 3 3】

第1実施形態における条件装置番号定義の変形例(条件装置番号「57」以降)

@BBA_NOMAL	EQU	57	;1BBA条件装置
@BBB_NOMAL	EQU	58	;1BBB条件装置
@BBA_REP_K2	EQU	59	;1BBA条件装置+リブレIK2条件装置
@BBB_REP_K2	EQU	60	;1BBB条件装置+リブレIK2条件装置
@BBA_REP_L1	EQU	61	;1BBA条件装置+リブレIL1条件装置
@BBB_REP_L1	EQU	62	;1BBB条件装置+リブレIL1条件装置
@BBA_REP_L2	EQU	63	;1BBA条件装置+リブレIL2条件装置
@BBB_REP_L2	EQU	64	;1BBB条件装置+リブレIL2条件装置
@BBA_REP_L3	EQU	65	;1BBA条件装置+リブレIL3条件装置
@BBB_REP_L3	EQU	66	;1BBB条件装置+リブレIL3条件装置
@BBC_REP_K1	EQU	67	;1BBC条件装置+リブレIK1条件装置
@BBC_REP_K2	EQU	68	;1BBC条件装置+リブレIK2条件装置
@BBC_REP_L1	EQU	69	;1BBC条件装置+リブレIL1条件装置
@BBC_REP_L2	EQU	70	;1BBC条件装置+リブレIL2条件装置
@BBC_REP_L3	EQU	71	;1BBC条件装置+リブレIL3条件装置
@BBC_REP_M	EQU	72	;1BBC条件装置+リブレIM条件装置
@BBA_WIN_E	EQU	73	;1BBA条件装置+小役E条件装置
@BBB_WIN_E	EQU	74	;1BBB条件装置+小役E条件装置
@BBA_WIN_F	EQU	75	;1BBA条件装置+小役F条件装置
@BBB_WIN_F	EQU	76	;1BBB条件装置+小役F条件装置
@BBA_WIN_H1	EQU	77	;1BBA条件装置+小役H1条件装置
@BBB_WIN_H1	EQU	78	;1BBB条件装置+小役H1条件装置
@BBA_WIN_H2	EQU	79	;1BBA条件装置+小役H2条件装置
@BBB_WIN_H2	EQU	80	;1BBB条件装置+小役H2条件装置
@NB_BB_STA	EQU	57	;ホース条件装置開始番号

【図 3 4】

第1実施形態における条件装置番号デ「タープ」の変形例

TBL_CNDNO_DAT:		
DEFB	@FL_1BB_A	;当選番号57
DEFB	@FL_1BB_B	;当選番号58
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_REP_K2	;当選番号59
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_REP_K2	;当選番号60
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_REP_L1	;当選番号61
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_REP_L1	;当選番号62
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_REP_L2	;当選番号63
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_REP_L2	;当選番号64
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_REP_L3	;当選番号65
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_REP_L3	;当選番号66
DEFB	@FL_1BB_C OR @NB_REP_K1	;当選番号67
DEFB	@FL_1BB_C OR @NB_REP_K2	;当選番号68
DEFB	@FL_1BB_C OR @NB_REP_L1	;当選番号69
DEFB	@FL_1BB_C OR @NB_REP_L2	;当選番号70
DEFB	@FL_1BB_C OR @NB_REP_L3	;当選番号71
DEFB	@FL_1BB_C OR @NB_REP_M	;当選番号72
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_WIN_E	;当選番号73
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_WIN_E	;当選番号74
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_WIN_F	;当選番号75
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_WIN_F	;当選番号76
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_WIN_H1	;当選番号77
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_WIN_H1	;当選番号78
DEFB	@FL_1BB_A OR @NB_WIN_H2	;当選番号79
DEFB	@FL_1BB_B OR @NB_WIN_H2	;当選番号80

【図 3 5】

第2実施形態における条件装置番号デ「タープ」の変形例

TBL_CND_SET:		
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + 0	;1BB01条件装置
DEFB	@NB_1BB02 * @NB_BNS + 0	;1BB02条件装置
DEFB	@NB_1BB03 * @NB_BNS + 0	;1BB03条件装置
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_E	;1BB01条件装置+小役E条件装置
DEFB	@NB_1BB02 * @NB_BNS + @NB_WIN_E	;1BB02条件装置+小役E条件装置
DEFB	@NB_1BB03 * @NB_BNS + @NB_WIN_E	;1BB03条件装置+小役E条件装置
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_F	;1BB01条件装置+小役F条件装置
DEFB	@NB_1BB02 * @NB_BNS + @NB_WIN_F	;1BB02条件装置+小役F条件装置
DEFB	@NB_1BB03 * @NB_BNS + @NB_WIN_F	;1BB03条件装置+小役F条件装置
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_G	;1BB01条件装置+小役G条件装置
DEFB	@NB_1BB02 * @NB_BNS + @NB_WIN_G	;1BB02条件装置+小役G条件装置
DEFB	@NB_1BB03 * @NB_BNS + @NB_WIN_G	;1BB03条件装置+小役G条件装置
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_H	;1BB01条件装置+小役H条件装置
DEFB	@NB_1BB02 * @NB_BNS + @NB_WIN_H	;1BB02条件装置+小役H条件装置
DEFB	@NB_1BB03 * @NB_BNS + @NB_WIN_H	;1BB03条件装置+小役H条件装置
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_C	;1BB01条件装置+小役C条件装置
DEFB	@NB_1BB02 * @NB_BNS + @NB_WIN_C	;1BB02条件装置+小役C条件装置
DEFB	@NB_1BB03 * @NB_BNS + @NB_WIN_C	;1BB03条件装置+小役C条件装置
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_D	;1BB01条件装置+小役D条件装置
DEFB	@NB_1BB02 * @NB_BNS + @NB_WIN_D	;1BB02条件装置+小役D条件装置
DEFB	@NB_1BB03 * @NB_BNS + @NB_WIN_D	;1BB03条件装置+小役D条件装置
DEFB	@NB_1BB01 * @NB_BNS + @NB_WIN_I	;1BB01条件装置+小役I条件装置
DEFB	@NB_1BB04 * @NB_BNS + @NB_WIN_I	;1BB04条件装置+小役I条件装置

当選
番号

【図 3 6】

第3実施形態における条件装置番号定義の変形例(条件装置番号「65」以降)

@NB_BBA_G	EQU	65	;1BBA条件装置+小役G条件装置
@NB_BBB_G	EQU	66	;1BBB条件装置+小役G条件装置
@NB_BBC_G	EQU	67	;1BBC条件装置+小役G条件装置
@NB_RBB_G	EQU	68	;RB-B条件装置+小役G条件装置
@NB_BBA_H	EQU	70	;1BBA条件装置+小役H条件装置
@NB_BBB_H	EQU	71	;1BBB条件装置+小役H条件装置
@NB_BBC_H	EQU	72	;1BBC条件装置+小役H条件装置
@NB_BBA_I	EQU	75	;1BBA条件装置+小役I条件装置
@NB_BBB_I	EQU	76	;1BBB条件装置+小役I条件装置
@NB_BBC_I	EQU	77	;1BBC条件装置+小役I条件装置
@NB_BBA_J1	EQU	80	;1BBA条件装置+小役J1条件装置
@NB_BBB_J1	EQU	81	;1BBB条件装置+小役J1条件装置
@NB_BBC_J1	EQU	82	;1BBC条件装置+小役J1条件装置
@NB_RBB_J1	EQU	83	;RB-B条件装置+小役J1条件装置
@NB_BBA_J2	EQU	85	;1BBA条件装置+小役J2条件装置
@NB_BBB_J2	EQU	86	;1BBB条件装置+小役J2条件装置
@NB_BBC_J2	EQU	87	;1BBC条件装置+小役J2条件装置
@NB_RBB_J2	EQU	88	;RB-B条件装置+小役J2条件装置
@NB_BBA_K	EQU	90	;1BBA条件装置+小役K条件装置
@NB_BBB_K	EQU	91	;1BBB条件装置+小役K条件装置
@NB_BBC_K	EQU	92	;1BBC条件装置+小役K条件装置
@NB_BNS	EQU	65	;ホース条件装置開始番号

【図 37】

(a) 第3実施形態における条件装置番号定義のルールの変形例

ボース条件装置番号:A
小役・リプレイ条件装置番号:B
ボースの個数:C
小役・リプレイ条件装置番号のうち最大のものより大きい所定数:D'
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E
ボースと小役・リプレイとの重複当選を示す条件装置番号: $(B-E)*C+(A-1)+D'$

(b) 例1. 「1BBA(1番)」と「小役G(38番)」との重複当選を示す条件装置番号
ボースの個数:C=「5」
小役・リプレイ条件装置番号のうち最大のものより大きい所定数:D' =「65」
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E=「38」
「 $(38-38)*5+(1-1)+65$ 」=「65」
∴「1BBA(1番)」と「小役G(38番)」との重複当選を示す条件装置番号=「65」

(c) 例2. 「1BBB(2番)」と「小役H(39番)」との重複当選を示す条件装置番号
ボースの個数:C=「5」
小役・リプレイ条件装置番号のうち最大のものより大きい所定数:D' =「65」
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E=「38」
「 $(39-38)*5+(2-1)+65$ 」=「71」
∴「1BBB(2番)」と「小役H(39番)」との重複当選を示す条件装置番号=「71」

(d) 例3. 「1BBC(3番)」と「小役J1(41番)」との重複当選を示す条件装置番号
ボースの個数:C=「5」
小役・リプレイ条件装置番号のうち最大のものより大きい所定数:D' =「65」
重複当選の対象となる小役・リプレイ条件装置番号のうち最小のもの:E=「38」
「 $(41-38)*5+(3-1)+65$ 」=「82」
∴「1BBC(3番)」と「小役J1(41番)」との重複当選を示す条件装置番号=「82」

【図 38】

(a) 第3実施形態における条件装置番号生成処理の変形例

当選番号からボース条件装置開始番号「65」を減算
↓
減算により得た数値をボースの個数「5」で除算
↓
商と余りとを算出
↓
余りに補正值「1」を加算して得た数値をボース条件装置番号とする
商に補正值「38」を加算して得た数値を小役・リプレイ条件装置番号とする
なお、ボース条件装置開始番号「65」=「D'」
また、補正值「38」=「E」

(b) 例1. 当選番号71(「1BBB(2番)」+「小役H(39番)」)
当選番号「71」からボース条件装置開始番号「65」を減算
↓
減算により得た数値「6」をボースの個数「5」で除算
↓
商「1」と余り「1」とを算出
↓
余り「1」に補正值「1」を加算して得た数値「2」をボース条件装置番号とする
商「1」に補正值「38」を加算して得た数値「39」を小役・リプレイ条件装置番号とする

(c) 例2. 当選番号80(「1BBA(1番)」+「小役J1(41番)」)
当選番号「80」からボース条件装置開始番号「65」を減算
↓
減算により得た数値「15」をボースの個数「5」で除算
↓
商「3」と余り「0」とを算出
↓
余り「0」に補正值「1」を加算して得た数値「1」をボース条件装置番号とする
商「3」に補正值「38」を加算して得た数値「41」を小役・リプレイ条件装置番号とする

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 7 - 1 6 7 3 5 7 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 1 8 0 3 8 2 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4