

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-125540

(P2009-125540A)

(43) 公開日 平成21年6月11日(2009.6.11)

|                               |                      |             |
|-------------------------------|----------------------|-------------|
| (51) Int.Cl.                  | F I                  | テーマコード (参考) |
| <b>A 6 3 F 5/04 (2006.01)</b> | A 6 3 F 5/04 5 1 2 A | 2 C 0 8 2   |
|                               | A 6 3 F 5/04 5 1 2 D |             |
|                               | A 6 3 F 5/04 5 1 6 D |             |
|                               | A 6 3 F 5/04 5 1 6 F |             |

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 50 頁)

(21) 出願番号 特願2007-307207 (P2007-307207)  
 (22) 出願日 平成19年11月28日(2007.11.28)

(71) 出願人 598098526  
 アルゼ株式会社  
 東京都江東区有明3丁目1番地25  
 (74) 代理人 100106002  
 弁理士 正林 真之  
 (72) 発明者 照井 要一  
 東京都江東区有明3丁目1番地25  
 (72) 発明者 小口 秀一  
 東京都江東区有明3丁目1番地25  
 (72) 発明者 菊池 勇亮  
 東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

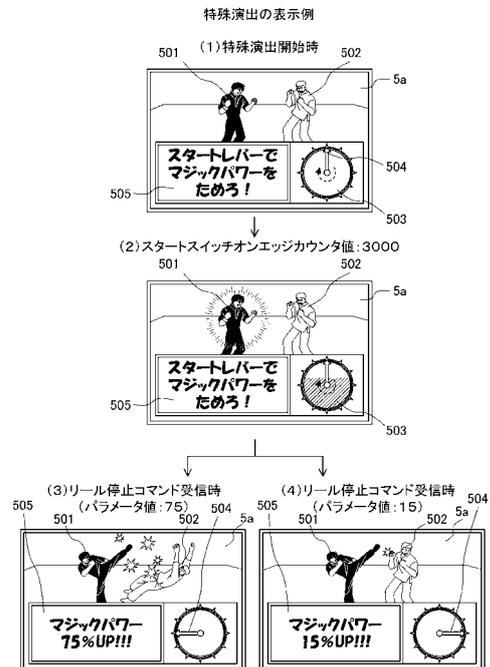
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 変化させた演出に遊技者が期待感を抱くことが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技者によりスタート操作（即ち、スタートレバー6の傾動操作）されると、遊技機（1）の主制御回路（71）はリール（3L, 3C, 3R）を回転させると共に内部当籤役を決定する。このとき決定される内部当籤役がボーナス重複役である場合には、副制御回路（72）は特殊演出を実行するか否かを決定する。そして、特殊演出を実行すると決定した場合は、副制御回路（72）は、スタートスイッチオンエッジカウンタに計数された値（即ち、遊技者によってスタートレバー6が傾動操作されていた時間）に基づいて演出を実行する制御を行う。

【選択図】 図47



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種類の図柄を変動表示すること及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段と、

中立状態から所定角に傾動可能に形成され、該所定角に傾動したことを条件に、複数種類の前記図柄の変動表示を開始するための開始操作を受け付ける開始操作手段と、

前記開始操作手段が前記所定角に傾動したか否かを判別する開始操作判別手段と、

前記開始操作判別手段により前記開始操作手段が前記所定角に傾動したと判別されることを条件に、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する開始指令手段と、

前記遊技開始指令信号に応じて、複数の役から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

前記遊技開始指令信号に応じて、前記図柄表示手段による図柄の変動表示を開始する開始制御手段と、

前記図柄の変動表示を停止するための停止操作を受け付ける停止操作手段と、

前記停止操作の検出を行うと前記図柄表示手段による図柄の変動表示の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、

前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止指令手段による停止指令信号の出力とに基づいて前記図柄表示手段により行われる図柄の変動表示を停止する制御を行う停止制御手段と、

前記開始操作判別手段により前記開始操作手段が前記所定角に傾動したと判別されてから、前記開始操作判別手段により前記開始操作手段が前記所定角に傾動していないと判別されるまでの時間を計測する傾動計時手段と、

種々な演出を行う演出手段と、

複数の演出情報から実行演出情報を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段により決定された実行演出情報に基づいて前記演出手段を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出決定手段は、特定の条件が満たされると、前記傾動計時手段により計測された時間に基づいて特定演出情報を決定することを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、

前記複数の役は、ボーナスゲームに係るボーナス役と該ボーナス役と同時に内部当籤役として決定される可能性のあるボーナス重複役とを含み、

前記特定の条件とは、前記内部当籤役決定手段により前記ボーナス重複役が内部当籤役として決定され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、遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

例えば、ストップボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を表示する機械的回転リールを複数配列して構成した変動表示装置、あるいはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的にあるいは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にコイン、メダル等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与するものである。

## 【0003】

10

20

30

40

50

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、所定の役の入賞が成立したときは、1回のコインの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件のよい遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームが所定回数行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を所定ゲーム数行える役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

【0004】

また、現在主流の機種においては、有効化された成立ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、コイン、メダル等が払出される入賞が成立するには、内部的な抽籤処理（以下「内部抽籤」という）により役に当籤（以下「内部当籤」という）し、且つその内部当籤した役（以下「内部当籤役」という）の入賞成立を示す図柄の組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行なうことが要求される。つまり、いくら内部当籤したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと入賞を成立させることができない。即ち、停止操作のタイミングに熟練した技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である。

10

【0005】

更に、このようなパチスロ機では、画像を表示可能な表示装置を備え、この表示装置により遊技に関する種々の演出を表示し、遊技の興趣を向上するようにしたものが主流となっている。そして、これらの演出は、主として、決定された内部当籤役に基づいて表示されるため、表示される演出によって決定された内部当籤役を遊技者に対して報知することも可能となっている。

20

【0006】

このようなパチスロ機において表示装置に表示される演出は、遊技開始時に表示が開始されると、一連の演出が一方的に表示されて終了していたため、演出は遊技者にとって一方的なものであり、単調なものであった。そこで、遊技者による最後の停止操作の開始と終了とによって、その間に特定の演出を表示させ、表示装置に表示される演出を変化させる構成を有するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。このような構成により、遊技者は、最後の停止操作時に、停止操作の開始と終了とを適宜調節することにより、表示装置により表示される演出を意図的に変化させることができる。そのため、表示装置により表示される演出が遊技者に対して一方的に行われるものではなく、遊技者も参加している感覚で楽しめるようになる。

30

【特許文献1】特開2004-24486号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、このようなパチスロ機では、最後の停止操作時には既にリールの停止態様が決定してしまっている。そのため、リールの停止態様が期待度の低い態様（例えば、ハズレ）である場合には、たとえ演出を変化させることが可能であったとしても、遊技者が表示される演出に対して何らの期待感も抱くことができないおそれがある。

【0008】

そこで、本発明は、変化させた演出に遊技者が期待感を抱くことが可能な遊技機を提供する。

40

【課題を解決するための手段】

【0009】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0010】

(1) 複数種類の図柄を変動表示すること及び停止表示することが可能な複数の図柄表示手段（例えば、後述のリール3L, 3C, 3R、後述の表示窓4L, 4C, 4R）と、中立状態から所定角に傾動可能に形成され、該所定角に傾動したことを条件に、複数種類の前記図柄の変動表示を開始するための開始操作を受け付ける開始操作手段（例えば、

50

後述のスタートレバー 6 ) と、前記開始操作手段が前記所定角に傾動したか否かを判別する開始操作判別手段 ( 例えば、後述のスタートスイッチがオンエッジであるか否かを判別する手段、後述のスタートスイッチ 6 S、後述の主制御回路 7 1 ) と、前記開始操作判別手段により前記開始操作手段が前記所定角に傾動したと判別されることを条件に、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する開始指令手段 ( 例えば、後述のスタートスイッチ 6 S ) と、前記遊技開始指令信号に応じて、複数の役から内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段 ( 例えば、後述の内部抽籤処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 ) と、前記遊技開始指令信号に応じて、前記図柄表示手段による図柄の変動表示を開始する開始制御手段 ( 例えば、後述のモータ駆動回路 3 9、後述のステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R、後述の主制御回路 7 1 ) と、前記図柄の変動表示を停止するための停止操作を受け付ける停止操作手段 ( 例えば、後述のストップボタン 7 L、7 C、7 R ) と、前記停止操作の検出を行うと前記図柄表示手段による図柄の変動表示の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段 ( 例えば、後述の停止スイッチ 7 L S、7 C S、7 R S ) と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止指令手段による停止指令信号の出力とに基づいて前記図柄表示手段により行われる図柄の変動表示を停止する制御を行う停止制御手段 ( 例えば、後述の停止制御処理を行なう手段、後述の主制御回路 7 1 ) と、前記開始操作判別手段により前記開始操作手段が前記所定角に傾動したと判別されてから、前記開始操作判別手段により前記開始操作手段が前記所定角に傾動していないと判別されるまでの時間を計測する傾動計時手段 ( 例えば、後述のスタートスイッチオンエッジカウンタ、後述のメイン RAM 3 3 ) と、種々な演出を行う演出手段 ( 例  
 えば、後述の液晶表示部 5 a ) と、複数の演出情報から実行演出情報 ( 例えば、セットされる演出データ ) を決定する演出決定手段 ( 例  
 えば、後述の演出内容決定処理を行う手段、後述の副制御回路 7 2 ) と、前記演出決定手段により決定された実行演出情報に基づいて前記演出手段を制御する演出制御手段 ( 例  
 えば、後述の副制御回路 7 2 ) と、を備え、前記演出決定手段は、特定の条件が満たされると ( 例  
 えば、内部当籤役に特殊役 1、特殊役 7 又は特殊役 8 が含まれること )、前記傾動計時手段により計測された時間に基づいて特定演出情報を決定する ( 例  
 えば、後述の特殊演出実行フラグをオンにする ) ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 1 1 】

( 1 ) 記載の遊技機によれば、特定の条件が満たされると、特定演出が実行されるが、この特定演出は、開始操作手段が遊技者により中立状態から所定角傾動されていた時間に基づいて変化する。そのため、開始操作手段を傾動させる時間を意図的に変化させることにより、遊技者は演出手段で実行される特定演出を変化させることができる。ここで、開始操作手段が中立状態から所定角傾動された時には、内部当籤役決定手段により内部当籤役が決定され、また、開始制御手段により図柄の変動表示が開始される。これにより、特定演出が実行された時点では図柄は変動表示されているため、遊技者は停止表示された図柄から内部当籤役の情報を把握できない。即ち、遊技の開始時に遊技者が変化させることが可能な特定演出を行うことができるため、遊技者が停止表示された図柄から特定演出に対する期待感を抱かなくなるといことがない。したがって、遊技者は、変化させた演出に対し期待感を抱くことができ、遊技の興味が向上する。

#### 【 0 0 1 2 】

( 2 ) ( 1 ) 記載の遊技機において、前記複数の役は、ボーナスゲームに係るボーナス役 ( 例  
 えば、後述の B B ) と該ボーナス役と同時に内部当籤役として決定される可能性のあるボーナス重複役 ( 例  
 えば、後述の特殊役 1、特殊役 7、特殊役 8 ) とを含み、前記特定の条件とは、前記内部当籤役決定手段により前記ボーナス重複役が内部当籤役として決定されることであることを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 1 3 】

( 2 ) 記載の遊技機によれば、ボーナス重複役が内部当籤役として決定された場合に、特定演出が行われるため、特定演出に対する遊技者の興味を増大させることができる。したがって、遊技者は、変化させた演出に対し期待感を抱くことができ、遊技の興味が向上

する。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、変化させた演出に対して遊技者が期待感を抱くことが可能な遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークン等の他、遊技者に付与された、若しくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

10

【0016】

遊技機1の全体を形成している筐体4は、箱状のキャビネット60と、このキャビネット60を開閉する前面ドア2と、を備える。この前面ドア2正面の略中央には、縦長矩形の表示窓4L、4C、4Rが設けられる。表示窓4L、4C、4Rには、表示ラインとして、水平方向にトップライン8b、センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスアップライン8a及びクロスダウンライン8eが設けられている。

【0017】

これらの表示ラインは、後述のBETスイッチ11を操作すること（以下「BET操作」という）、あるいはメダル投入口22にメダルを投入することにより有効化される。表示ラインが有効化されたことは、後で説明するBETランプ9の点灯で表示される。

20

【0018】

ここで、表示ライン8a～8eは、役の成否に関わる。具体的には、所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効ライン（有効化された表示ライン）に対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が成立することとなる。

【0019】

前面ドア2の裏面には、複数のリール3L、3C、3Rが回転自在に横一列に設けられている。各リール3L、3C、3Rには、夫々の外周面に、遊技に必要な複数種類の図柄によって構成される識別情報としての図柄列が描かれており、各リール3L、3C、3Rの図柄は表示窓4L、4C、4Rを通して、遊技機1の外部から視認できるようになっている。また、各リール3L、3C、3Rは、定速回転（例えば80回転/分）で回転し、図柄列を変動表示する。

30

【0020】

表示窓4L、4C、4Rの上方には、画像表示手段としての液晶表示部5a及びスピーカ9L、9Rが設けられる。液晶表示部5aは、表示窓4L、4C、4Rよりも大きな表示面を備え、画像表示による演出を行なう。また、スピーカ9L、9Rは、効果音や音声等の音による演出を行なう。

【0021】

表示窓4L、4C、4Rの左側には、BETランプ9が設けられる。BETランプ9は、一のゲームを行なうためにメダルが3枚賭けられ、全て（5本）の表示ラインが有効化されたとき（全て（5本）の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。

40

【0022】

表示窓4L、4C、4Rの下方には、略水平面の台座部10が形成されている。この台座部10の水平面内のうち、右側にはメダル投入口22が設けられ、左側にはBETスイッチ11が設けられる。

【0023】

BETスイッチ11は、1回のゲームに賭けることが可能な枚数のメダル、即ち3枚のメダルが賭けられる。このBETスイッチ11を操作することで、前述の通り、所定の表示ラインが有効化される。

【0024】

50

台座部 10 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット / 払出しを押しボタン操作で切り換える C / P スイッチ 14 が設けられている。この C / P スイッチ 14 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 15 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 16 に溜められる。C / P スイッチ 14 の右側には、遊技者の回動操作により上記リールを回転させ、表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内での図柄の変動表示を開始するための開始操作手段としてのスタートレバー 6 が取り付けられている。このスタートレバー 6 は、所定角に傾動可能に形成され、遊技者による開始操作を受け付ける。具体的には、スタートレバー 6 は、通常の状態において、中立状態に保たれており、遊技者によって開始操作（例えば、押下又は押し上げられること）が行われることによって所定角傾動される。ここで、スタートレバー 6 が所定角傾動されることに基づいて、リール 3 L , 3 C , 3 R の変動表示が開始される。また、スタートレバー 6 は、遊技者からの押下又は押し上げられる力が加わらなくなることによって、前面扉 2 b と垂直である中立状態に戻る。なお、実施例では、スタートレバー 6 は、上下方向だけでなく、円周方向に傾動可能な構成となっている。

10

#### 【 0 0 2 5 】

台座部 10 の前面部の略中央には、遊技者の押下操作により 3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を夫々停止させるための停止操作手段としてのストップボタン 7 L , 7 C , 7 R が設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（単位遊技）は、基本的にスタートレバー 6 が操作されることにより開始し、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したときに終了する。

20

#### 【 0 0 2 6 】

実施例では、全てのリールが回転しているときに行なわれるリールの停止操作（ストップボタンの操作）を「第 1 停止操作」、「第 1 停止操作」の後に行なわれる停止操作を「第 2 停止操作」、「第 2 停止操作」の後に行なわれる停止操作を「第 3 停止操作」という。

#### 【 0 0 2 7 】

前面ドア 2 下部の正面には、メダルが払出されるメダル払出口 15 と、この払出されたメダルを貯留するメダル受け部 16 とが設けられている。また、前面ドア 2 下部の正面のうち、ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R とメダル受け部 16 とに上下を挟まれた面には、機種モチーフに対応したデザインがあしらわれた腰部パネル 20 が取り付けられている。

30

#### 【 0 0 2 8 】

図 2 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に表わされた複数種類の図柄が 21 個配列された図柄列を示している。各図柄には“ 0 ” ~ “ 20 ” のコードナンバーが付され、データテーブルとして後に説明するメイン ROM 32（図 3）に格納（記憶）されている。各リール 3 L , 3 C , 3 R 上には、“赤 7（図柄 301）”、“青 7（図柄 302）”、“BAR（図柄 303）”、“カード（図柄 304）”、“チェリー（図柄 305）”、“本（図柄 306）”、“羽（図柄 307）”、“銀 blank（図柄 308）”、“青 blank（図柄 309）”、及び“白 blank（図柄 310）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄列が図 2 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

40

#### 【 0 0 2 9 】

図 3 は、遊技機 1 における遊技処理動作を制御する主制御回路 71 と、主制御回路 71 に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路 71 から送信される制御指令に基づいて液晶表示部 5 a、スピーカ 9 L , 9 R、LED 類 101 及びランプ類 102 を制御する副制御回路 72 とを含む回路構成を示す。

#### 【 0 0 3 0 】

主制御回路 71 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 30 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ 30 は、予め設定されたプログラム（後述の図 24 ~ 図 40）にしたがって制御動

50

作を行なうメインCPU 31と、記憶手段であるメインROM 32及びメインRAM 33を含む。

【0031】

メインCPU 31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、即ちメインCPU 31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、あるいは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

10

【0032】

マイクロコンピュータ30のメインROM 32には、スタートレバー6を操作（スタート操作）する毎に行なわれる乱数サンプリングの判定に用いられる内部抽籤テーブル（後述の図6～図8）等が格納されている。また、副制御回路72へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が格納されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行なわれる。メインRAM 33には、種々の情報が格納され、後述の図18～図21等に示す格納領域が設けられている。メインRAM 33には、例えば、内部当籤役、遊技状態等の情報等が格納される。

20

【0033】

図3の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BETランプ9と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー（払出しのための駆動部を含む）40と、リール3L, 3C, 3Rを回転駆動するステップモータ49L, 49C, 49Rとがある。

【0034】

更に、ステップモータ49L, 49C, 49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、及びBETランプ9を駆動制御するランプ駆動回路45がメインCPU 31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、夫々メインCPU 31から出力される駆動指令等の制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

30

【0035】

また、マイクロコンピュータ30が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、停止スイッチ7LS, 7CS, 7RS、BETスイッチ11、C/Pスイッチ14、メダルセンサ22S、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51がある。

【0036】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出し、遊技開始指令信号（ゲームの開始を指令する信号）を出力する。メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。停止スイッチ7LS, 7CS, 7RSは、対応するストップボタン7L, 7C, 7Rの操作に応じて停止指令信号（図柄の変動の停止を指令する信号）を発生する。リール位置検出回路50は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール3L, 3C, 3Rの位置を検出するための信号をメインCPU 31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値（ホッパー40から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

40

【0037】

図3の回路において、乱数発生器36は、一定の数値範囲（乱数範囲）に属する乱数を発生し、サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで1個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数を使用することによ

50

り、例えばメインROM 32内に格納されている確率抽籤テーブル等に基づいて内部当籤役等が決定される。内部当籤役(内部当籤役データ)は、その内部当籤役に対応する停止制御の態様、あるいは表示役等を介して、対応する図柄組合せと遊技者に付与される利益とが間接的に対応付けられているといえる。

#### 【0038】

リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値はメインRAM 33の所定エリアに書き込まれる。リール3L, 3C, 3Rからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路50を介してメインCPU 31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、メインRAM 33で計数されている駆動パルスの計数値が“0”にクリアされる。これにより、メインRAM 33内には、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

10

#### 【0039】

上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、メインROM 32内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、夫々のコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

20

#### 【0040】

更に、メインROM 32内には、図柄組合せテーブル(図10)が格納されている。この図柄組合せテーブルでは、役の成立(入賞等)となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞(成立)を表わす入賞判定コード(入賞作動フラグ)とが対応づけられている。上記の図柄組合せテーブルは、左のリール3L, 中央のリール3C, 右のリール3Rの停止制御時、及び全リール3L, 3C, 3Rの停止後の入賞確認(表示役の確認)を行なう場合に参照される。表示役(表示役データ)は、基本的に、有効ラインに沿って並ぶ図柄組合せに対応する役(成立役)である。遊技者には、表示役に対応する利益が付与される。

#### 【0041】

上記乱数サンプリングに基づく抽籤処理(内部抽籤処理等)により内部当籤役や停止用当籤役を決定した場合には、メインCPU 31は、遊技者がストップボタン7L, 7C, 7Rを操作したタイミングで停止スイッチ7LS, 7CS, 7RSから送られる操作信号、及び決定された停止テーブルに基づいて、リール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

30

#### 【0042】

当籤した役の入賞を示す停止態様(即ち入賞態様)となれば、メインCPU 31は、払出指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払出を行なう。その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がメインCPU 31に入力される。これにより、メインCPU 31は、ホッパー駆動回路41を介してホッ

40

#### 【0043】

図4を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。

#### 【0044】

図柄配置テーブルは、リール3L, 3C, 3Rの図柄位置(コードナンバー)に対応するリール外周面上に描かれた図柄の情報を備えている。図柄配置テーブルと、後述の図柄組合せテーブルとに基づいて、各有効ラインに沿って並ぶ図柄の組合せを把握することができる。

#### 【0045】

図5を参照して、メインCPU 31が内部抽籤テーブル及び抽籤回数を決定するときに

50

用いる内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。

【 0 0 4 6 】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応して、内部抽籤テーブルを示す情報及び抽籤回数を示す情報を規定している。実施例では、遊技状態として、一般遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態、R T 5 遊技状態、R B 1 遊技状態、R B 2 遊技状態、B B 1 遊技状態、B B 2 遊技状態及びM B 遊技状態が設けられている。R T 1 遊技状態～R T 5 遊技状態を総称して、以下「R T 遊技状態」という。R B 1 遊技状態及びR B 2 遊技状態を総称して、以下「R B 遊技状態」という。B B 1 遊技状態及びB B 2 遊技状態を総称して、以下「B B 遊技状態」という。なお、実施例では、遊技状態としてB B 1 遊技状態を設けているが、B B 1 遊技状態とR B 1 遊技状態とが等価であるので、B B 1 遊技状態用内部抽籤テーブルを示していない。

10

【 0 0 4 7 】

遊技状態には、遊技者にとって有利な遊技状態と遊技者にとって不利な遊技状態とがある。遊技者にとって有利な遊技状態は、基本的に、機械割が「1」以上の値となる遊技状態をいう。即ち、遊技者にとって有利な遊技状態は、基本的に、遊技者が利益を得ることができる遊技状態である。これに対し、機械割が「1」より小さい値となる遊技状態は、基本的に、遊技者にとって不利な遊技状態である。即ち、遊技者にとって不利な遊技状態は、基本的に、遊技者が利益を得ることができない遊技状態である。

【 0 0 4 8 】

これを踏まえて実施例の遊技状態に着目すると、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、B B 遊技状態、R B 遊技状態、及びM B 遊技状態は、有利な遊技状態（いわゆる有利状態）であり、一般遊技状態、R T 1 遊技状態、及びR T 4 遊技状態は、不利な遊技状態（いわゆる不利状態）である。なお、R T 5 遊技状態はボーナスゲームに係る図柄の組合せが表示窓4 L , 4 C , 4 R に表示され得る状態が継続している状態であることを考慮すると、R T 5 遊技状態は、有利な遊技状態であると言える。

20

【 0 0 4 9 】

ここで、遊技状態は、内部当籤役が決定される内部抽籤処理（後述の図26）において決定される可能性のある内部当籤役の種類、内部抽籤処理において内部当籤役が決定される確率、最大の滑り駒数、及びボーナスゲームの作動が行われているか否か等により区別される状態である。滑り駒数は、ストップボタン7 L , 7 C , 7 R が押された後に、押されたストップボタン7 L , 7 C , 7 R に対応するリール3 L , 3 C , 3 R の回転が停止するまでに、リール3 L , 3 C , 3 R が回転する量を図柄の数で示したものである。実施例では、最大の滑り駒数は、基本的に4駒である。なお、M B 遊技状態の左のリール3 L のみ最大の滑り駒数が1駒となる。抽籤回数は、サンプリング回路37により抽出された一の乱数値から後述の抽籤値をメインCPU31が減算する最大の回数である。

30

【 0 0 5 0 】

図6～図8を参照して、メインCPU31が内部当籤役と対応付けられたデータポイントを決定するとき用いる内部抽籤テーブルについて説明する。

【 0 0 5 1 】

内部抽籤テーブルは、当籤番号に対応して、抽籤値の情報とデータポイントの情報とを規定している。より詳細には、内部抽籤テーブルは、当籤番号と設定或は設定値とに対応して、メインCPU31によりデータポイントが決定される確率が異なるように構成された抽籤値の情報とデータポイントの情報とを規定している。当籤番号は、サンプリング回路37により抽出された一の乱数値に基づいて行われる抽籤に係る複数の種類の結果の各々をメインCPU31が識別するために設けられた番号である。実施例では、予め定められた複数の種類の内部当籤役を、入賞に係る内部当籤役及び再遊技に係る内部当籤役とボーナスゲームに係る内部当籤役とに区分し、夫々の区分に対応して小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントを設けている。

40

【 0 0 5 2 】

ここで、実施例では、サンプリング回路37により抽出された一の乱数値は、所定の領

50

域に格納され、この領域に格納された値が当籤番号毎に設けられた抽籤値で順次減算される。そして、減算の結果が負の値となった場合には、減算して負の値となったときの抽籤値に対応する当籤番号が当籤番号として決定される。なお、乱数値の数（実施例では、「65536」）で各抽籤値を除することで、各当籤番号に当籤する確率（いわゆる当籤確率）を算出することができる。

#### 【0053】

また、実施例では、内部抽籤テーブルとして、図6に示す一般遊技状態用内部抽籤テーブル、図7の(1)に示すRT1遊技状態用内部抽籤テーブル、図7の(2)に示すRT2遊技状態用内部抽籤テーブル、図7の(3)に示すRT3遊技状態用内部抽籤テーブル、図7の(4)に示すRT4内部抽籤テーブル、図8の(1)に示すRT5遊技状態用内部抽籤テーブル、図8の(2)に示すRB1遊技状態用内部抽籤テーブル、図8の(3)に示すRB2遊技状態用内部抽籤テーブル、及び図8の(4)に示すBB2遊技状態用内部抽籤テーブルを設けている。このように、内部抽籤テーブルは、基本的に、遊技状態に対応して設けられている。なお、RT1遊技状態用内部抽籤テーブル～RT5遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「1」～「57」、及び当籤番号「63」～「74」に対応する抽籤値及びデータポイントは、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに規定された抽籤値及びデータポイントと同一であるため図示は省略する。また、BB2遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「1」～「62」に対応する抽籤値及びデータポイントは、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに規定された抽籤値及びデータポイントと同一であるため図示は省略する。また、MB遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号「1」～「57」に対応する抽籤値及びデータポイントは、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに規定された抽籤値及び小役・リプレイ用データポイント（当籤番号に対応するボーナス用データポイントは規定されていない）と同一であるため図示は省略する。また、内部抽籤テーブルは、設定値等に応じて設けてもよいが、図6～図8に示す内部抽籤テーブルの例以外の図示は省略する。

10

20

#### 【0054】

図9を参照して、メインCPU31がデータポイントに基づいて内部当籤役を決定するときに用いる内部当籤役決定テーブルについて説明する。

#### 【0055】

内部当籤役決定テーブルは、データポイントに対応して、当たり要求フラグを規定している。当たり要求フラグは、基本的に、各ビットに固有の図柄の組合せが割り当てられた1バイトのデータである。当たり要求フラグは、予め定められた領域である後述の内部当籤役格納領域1～内部当籤役格納領域4に格納される。実施例では、内部当籤役決定テーブルとして、図9の(1)に示す小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルと図9の(2)に示すボーナス用内部当籤役決定テーブルとが設けられている。

30

#### 【0056】

図10を参照して、メインCPU31が表示役を予想するとき、メインCPU31が表示役を特定するとき、及びメインCPU31が表示役に対応する払出枚数を決定するときに用いる図柄組合せテーブルについて説明する。

#### 【0057】

図柄組合せテーブルは、図柄の組合せに対応して、入賞作動フラグ、格納領域加算データ、及び払出枚数を示すデータを規定している。また、図柄組合せテーブルには、投入枚数に応じて払出枚数が規定されている。入賞作動フラグは、基本的に、各ビットに固有の図柄の組合せが割り当てられた1バイトのデータである。入賞作動フラグは、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せをメインCPU31が識別するために設けられている。ここで、有効ラインに沿って表示された各図柄の組合せに対応する入賞作動フラグの論理和を、以下「表示役」という。格納領域加算データは、入賞作動フラグを格納する後述の表示役格納領域をメインCPU31が識別するために設けられたデータである。

40

#### 【0058】

ここで、特殊役1～特殊役8を総称して、以下「小役」といい、リプレイ1～リプレイ

50

5を総称して、以下「リプレイ」といい、BB1～BB8を総称して、以下「BB」といい、MB1～MB4を総称して、以下「MB」という。また、BB及びMBを総称して、以下「ボーナス」という。

【0059】

例えば、有効ラインに沿って「カード - ANY - カード」の図柄の組合せが表示されると、図柄組合せテーブルに基づいて、入賞作動フラグとして「00000001」が決定され、特殊役1が表示役になる。そして、投入枚数が2である場合は15枚のメダルが払出され、投入枚数が3である場合は1枚のメダルが払出される。なお、「ANY」は、任意の図柄を示す。

【0060】

このように、予め定められた図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、基本的に、メダルが払出される。ただし、ボーナスに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、メダルが払出されることなく、ビッグボーナスゲーム又はミドルボーナスゲームの作動が開始する。言い換えるならば、表示役がBB1又はBB2になると、遊技状態がBB1遊技状態となり、表示役がBB3～BB8になると、遊技状態がBB2遊技状態となり、表示役がMB1～MB4になると、遊技状態がMB遊技状態となる。

【0061】

また、JACINに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、メダルが払出されることなく、レギュラーボーナスゲームの作動が開始する。言い換えるならば、表示役がJACINになると、遊技状態がRB2遊技状態となる。なお、図8及び図9に示す通り、遊技状態がBB2遊技状態であるときにJACINが内部当籤役に含まれ得ることから、BB2遊技状態の作動が行われているときに、RB2遊技状態の作動が開始することがある。

【0062】

他方、リプレイ1～リプレイ5に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、投入操作を行うことなく開始操作を行うことができる状態、いわゆる再遊技となる。

【0063】

以上のことから、図柄組合せテーブルには、基本的に、メダルの払出し、ボーナスゲームの作動の開始等の遊技者に付与される利益が対応付けられた情報が規定されている。

【0064】

図11を参照して、ボーナスゲームの作動を開始するときにメインCPU31が参照するボーナス作動時テーブルについて説明する。

【0065】

ボーナス作動時テーブルは、ボーナスゲームの作動の開始に係る各種カウンタ等をメインCPU31が初期化するときに用いられる。図11の(1)は、ビッグボーナスゲーム又はレギュラーボーナスゲームの作動開始時に用いられるBB・RB作動時テーブルであり、図11の(2)は、ミドルボーナスゲームの作動開始時に用いられるMB作動時テーブルである。

【0066】

ボーナス作動時テーブルは、後述の遊技状態フラグ格納領域に格納される遊技状態フラグの情報と、ボーナス終了枚数カウンタに格納される数値の情報と、遊技可能回数カウンタに格納される数値の情報と、入賞可能回数カウンタに格納される数値の情報と、を規定している。遊技状態フラグは、作動している遊技状態をメインCPU31が識別するために設けられた情報である。ボーナス終了枚数カウンタは、一のボーナスゲームにおいて払出されたメダルの枚数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。遊技可能回数カウンタは、一のレギュラーボーナスゲームにおいて行うことが可能な残りのゲームの回数、いわゆる遊技可能回数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。入賞可能回数カウンタは、一のレギュラーボーナスゲームにおいて入賞に係る図柄の組合せが表示されることが可能な残りのゲームの回数、いわゆる入賞可能回数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 7 】

図 1 2 を参照して、メイン C P U 3 1 がリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する際に参照する各種テーブルを初期化するとき用いる回胴停止用番号選択テーブルについて説明する。

## 【 0 0 6 8 】

回胴停止用番号選択テーブルは、データポイントに対応して、回胴停止用番号を示す情報を規定している。実施例では、回胴停止用番号選択テーブルは、小役・リプレイ用データポイントに対応して、回胴停止用番号を示す情報を規定しているが、持越役格納領域に格納される情報によっては、図示したものと異なる回胴停止用番号を規定するものとしてもよい。ここで、回胴停止用番号は、メイン C P U 3 1 が後述の停止テーブルを選択するときに参照する番号である。なお、遊技状態が M B 遊技状態である場合には、小役・リプレイ用データポイントの値にかかわらず回胴停止用番号として「 1 9 」が決定される。

10

## 【 0 0 6 9 】

図 1 3 を参照して、第 1 停止操作の検出が行われた際に、この第 1 停止操作に対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止するときメイン C P U 3 1 が参照する第 1 停止用停止テーブル選択テーブルについて説明する。

## 【 0 0 7 0 】

第 1 停止用停止テーブル選択テーブルは、回胴停止用番号と今回押されたストップボタン 7 L , 7 C , 7 R である作動ストップボタンとに対応して、後述の停止テーブルを示す情報を規定している。

20

## 【 0 0 7 1 】

図 1 4 を参照して、第 2 停止操作又は第 3 停止操作に対応するリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止するときメイン C P U 3 1 が参照する停止テーブル選択データ選択テーブルについて説明する。

## 【 0 0 7 2 】

停止テーブル選択データ選択テーブルは、回胴停止用番号と図柄位置データとに対応して、停止テーブル選択データを規定している。停止テーブル選択データは、第 2 停止操作時及び第 3 停止操作時に参照され得る予め定められた複数の停止テーブルから構成される停止テーブル群をメイン C P U 3 1 が識別するために設けられたデータである。なお、停止テーブル選択データ選択テーブルは、作動ストップボタンに対応して設けられるが、図示は省略する。

30

## 【 0 0 7 3 】

図 1 5 を参照して、停止テーブル群を格納する複数の停止テーブル格納テーブルのうちから停止操作の順序等に応じた停止テーブル格納テーブルを選択するときメイン C P U 3 1 が参照する停止テーブル格納テーブル選択テーブルについて説明する。

## 【 0 0 7 4 】

停止テーブル格納テーブル選択テーブルは、回胴停止番号と作動ストップボタンとに対応して、停止テーブル格納テーブルの情報を規定している。

## 【 0 0 7 5 】

図 1 6 を参照して、メイン C P U 3 1 が停止テーブル群を決定するとき参照する停止テーブル格納テーブルについて説明する。

40

## 【 0 0 7 6 】

停止テーブル格納テーブルは、停止テーブル選択データに対応して一の停止テーブル群を構成する各停止テーブルを規定している。停止テーブル群を構成する各停止テーブルの情報は、停止テーブル 1 格納領域～停止テーブル 4 格納領域に格納されている。なお、図 1 6 には、停止テーブル格納テーブル C 1 を例として示しているが、その他の停止テーブル格納テーブルについても同様の構成を有していることから、図示は省略する。

## 【 0 0 7 7 】

図 1 7 の ( 1 ) を参照して、メイン C P U 3 1 が滑り駒数を取得するとき用いる優先順序テーブルについて説明する。

50

## 【 0 0 7 8 】

優先順序テーブルは、滑り駒数決定データと優先順序とに対応して、滑り駒数を示す情報を規定している。滑り駒数決定データは、メインCPU31が予め定められた複数の滑り駒数（即ち、0駒～4駒）のうちから適切な滑り駒数を検索する順序（いわゆる優先順序）を識別するために設けられた情報である。

## 【 0 0 7 9 】

例えば、滑り駒数決定データが「0」である場合には、メインCPU31は、優先順序テーブルを参照して、滑り駒数決定データ「0」と優先順序「5」とに対応する滑り駒数として「4」を取得し、これが適切な滑り駒数であるか否かを判別し、次いで、優先順序「4」～優先順序「1」の順で、同様に判別する。なお、このように優先順序「5」に対応する滑り駒数が最も先に適切か否かを判別し、優先順序「1」に対応する滑り駒数が適切か否かを最も後に判別するようにしたのは、基本的に、優先順序「1」が最も優先的に滑り駒数として決定されるようにしているからである。

## 【 0 0 8 0 】

図17の(2)を参照して、メインCPU31が後述の優先引込順位データを決定するとき用いる優先順位テーブルについて説明する。

## 【 0 0 8 1 】

優先順位テーブルは、内部当籤役に係る図柄の組合せ間の引込みの優先順位を示す引込データを規定している。実施例では、優先順位テーブルには、リプレイに対して最も高い優先順位、ボーナス及びJACINに対してリプレイに対応する優先順位に次いで高い優先順位、小役に対して最も低い優先順位が規定されている。優先引込順位データは、引込みの優先順位に対応するリプレイ、ボーナス若しくはJACIN、及び小役の各々をメインCPU31が識別するために設けられた情報である。「引込み」あるいは「引込」は、基本的に、最大の滑り駒数の範囲内で内部当籤役に係る図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに沿って表示するように、停止操作が行われたストップボタン7L, 7C, 7Rに対応するルール3L, 3C, 3Rの回転を停止させることをいう。

## 【 0 0 8 2 】

図18～図21を参照して、メインRAM33に設けられる各種領域について説明する。

## 【 0 0 8 3 】

図18は、当たり要求フラグを示すデータが格納される内部当籤役格納領域を示す。実施例では、内部当籤役格納領域は、内部当籤役格納領域1～内部当籤役格納領域4により構成されている。例えば、内部抽籤処理（後述の図26）において内部当籤役として特殊役1が決定された場合には、内部当籤役格納領域1のビット0に「1」が格納される。即ち、内部当籤役格納領域1に「00000001」が格納される。なお、表示役に係るデータが格納される表示役格納領域については図示を省略するが、この表示役格納領域は、内部当籤役格納領域1～内部当籤役格納領域4と同様の構造を有している。

## 【 0 0 8 4 】

図19は、持越役に係るデータが格納される持越役格納領域を示す。例えば、内部抽籤処理（後述の図26）において内部当籤役としてBB1が決定された場合には、持越役格納領域2のビット0に「1」が格納される。即ち、持越役格納領域2に「00000001」が格納される。ここで、持越役は、後述の内部抽籤処理において決定されたデータポイントに対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されることが一又は複数のゲームにわたり許容される場合に、当該データポイントをメインCPU31が識別するために設けられた情報である。なお、持越役がある場合を以下「フラグ間」といい、持越役がない場合を以下「非フラグ間」という。

## 【 0 0 8 5 】

図20の(1)は、遊技状態フラグを示すデータが格納される遊技状態フラグ格納領域を示す。図20の(1)に示す内容の欄には、遊技状態フラグ格納領域の各ビットに対応する遊技状態フラグの内容が示されている。例えば、遊技状態フラグ格納領域2に格納さ

10

20

30

40

50

れる値が「00001000」であるときには、BB1遊技状態フラグがオンであることを示す。なお、BB1遊技状態フラグがオンであることは、BB1遊技状態が作動していることを示す。

【0086】

図20の(2)は、押す操作が有効なストップボタン7L, 7C, 7R、いわゆる有効ストップボタンを示すデータが格納される有効ストップボタン格納領域を示す。実施例では、メインCPU31は、有効ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、未だ押されていないストップボタン7L, 7C, 7Rを識別する。

【0087】

図20の(3)は、今回押されたストップボタン7L, 7C, 7R、いわゆる作動ストップボタンを示すデータが格納される作動ストップボタン格納領域を示す。実施例では、メインCPU31は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタン7L, 7C, 7Rを識別する。

10

【0088】

図21の(1)は、メインCPU31が表示窓4L, 4C, 4Rに表示される図柄の種類を識別するために設けられたデータ(いわゆる図柄の識別子)とこの図柄の識別子に対応する図柄コードとの関係を表す図柄コード表を示す。例えば、「赤7」に対応するデータは、「00000001」であり、このときの図柄コードは、「1」である。

【0089】

図21の(2)は、図柄の識別子が格納される図柄格納領域を示す。図柄格納領域は、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せ毎に、図柄の識別子を格納する。即ち、メインCPU31は、図柄格納領域に格納される値に基づいて、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せ毎に図柄の識別子を取得することができる。

20

【0090】

図21の(3)は、各図柄位置データに対応して優先引込順位データが格納される表示役予想格納領域を示す。表示役予想格納領域は、左リール用表示役予想格納領域、中リール用表示役予想格納領域、及び右リール用表示役予想格納領域により構成される。各表示役予想格納領域は、当該表示役予想格納領域に対応するリール3L, 3C, 3Rの図柄位置データの夫々について、優先引込順位データを格納する。優先引込順位データは、一の図柄位置データに位置する図柄がセンターラインの位置で表示された場合に、何れの表示役に係る図柄の組合せ又はその一部が有効ラインに沿って表示されるかを示すデータである。

30

【0091】

図22及び図23を参照し、遊技機1に設けられた副制御回路72の回路構成、この副制御回路72に格納されるテーブル群、並びに副制御回路72による液晶表示部5a、スピーカ9L, 9R、LED類101及びランプ類102の処理動作について説明する。

【0092】

図22は、副制御回路72の構成を示すブロック図である。副制御回路72は、映像、音、光、あるいはこれらを組合せた遊技に関する演出の制御を行うものであり、内部当籤役の決定やリールの制御等一連の遊技の進行を制御する主制御回路71とは各々別の回路基板上に構成されている。

40

【0093】

主制御回路71と副制御回路72とは、ハーネス等により電氣的に接続されており、副制御回路72は、主制御回路71から送信された各種コマンド(後述のスタートコマンド等)に基づいて、演出内容の決定や実行等の各種処理を行う。このように、主制御回路71と副制御回路72との間の通信は、主制御回路71から副制御回路72への一方向で行われ、副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはない。

【0094】

副制御回路72は、サブCPU81、サブROM82、サブRAM83、レンダリングプロセッサ84、描画用RAM85(フレームバッファ86を含む)、ドライバ87、D

50

S P 8 8、オーディオ R A M 8 9、D / A 変換器 9 0、及びアンプ 9 1 を含んで構成される。

【 0 0 9 5 】

サブ C P U 8 1 は、主制御回路 7 1 から送信された各種コマンドに基づいて、サブ R O M 8 2 内に記憶された制御用プログラム等にしたり、映像、音、光の出力を制御する。なお、副制御回路 7 2 は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブ C P U 8 1 の制御用プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

【 0 0 9 6 】

サブ R O M 8 2 は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。

10

【 0 0 9 7 】

プログラム記憶領域には、後述の図 4 1 ~ 図 4 6 に示すサブ C P U 制御プログラムが記憶される。具体的には、オペレーティングシステム、デバイスドライバ、主制御回路 7 1 との通信を制御するための主基板通信タスク、L E D 類 1 0 1 やランプ類 1 0 2 による光の出力を制御するためのランプ制御タスク、スピーカ 9 L , 9 R による音の出力を制御するためのサウンド制御タスク、液晶表示部 5 a での映像の表示を制御するための描画タスク等が含まれている。

【 0 0 9 8 】

データ記憶領域には、演出抽籤テーブル等の各種テーブル（後述の図 2 3 ）が記憶されるテーブル記憶領域、キャラクタオブジェクトデータといったアニメーションデータ等が記憶される描画制御データ記憶領域、アニメーションデータに基づく映像サウンドやスタートレバー 6 等の操作音といった音データ等が記憶される音声制御データ記憶領域、光の点灯パターン等が記憶される L E D ・ランプ制御データ記憶領域等によって構成される。

20

【 0 0 9 9 】

また、サブ R A M 8 3 は、サブ C P U 8 1 が制御用プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。サブ R A M 8 3 には、後述の演出状態移行番号や演出番号等の各種情報が記憶される。また、前述の図 1 8 ~ 図 2 1 と同様の格納領域も設けられている。そのため、副制御回路 7 2 でも内部当籤役、表示役、持越役、作動中フラグを判別できる。

30

【 0 1 0 0 】

レンダリングプロセッサ 8 4 は、サブ C P U 8 1 と接続されており、サブ C P U 8 1 により出力されるコマンドに基づき、サブ C P U 8 1 によって決定された演出内容に応じた映像を生成する。レンダリングプロセッサ 8 4 が行うタスクに必要なデータは起動時に描画用 R A M 8 5 に展開される。生成された映像は、ドライバ 8 7 を介して液晶表示部 5 a によって表示される。

【 0 1 0 1 】

D S P 8 8 は、サブ C P U 8 1 と接続されており、サブ C P U 8 1 により出力されるコマンドに基づいて、スピーカ 9 L , 9 R から音を出力するためのサウンドデータを決定する。ここで決定したサウンドデータは、オーディオ R A M 8 9 に設けられたサウンド格納領域に格納される。

40

【 0 1 0 2 】

D / A 変換器 9 0 は、D S P 8 8 と接続されており、デジタルデータとしてサウンド格納領域に格納されているサウンドデータをアナログとしての音声に変換する。アンプ 9 1 は増幅器であり、D / A 変換器 9 0 によってアナログに変換された音声を増幅し、増幅した音声をスピーカ 9 L , 9 R 等から出力させる。

【 0 1 0 3 】

また、サブ C P U 8 1 には、L E D 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 が接続されており、サブ C P U 8 1 により送信される出力信号に基づいて光が出力される。

【 0 1 0 4 】

50

また、サブCPU 81には、操作部17が接続されている。実施例では、操作部17が操作されることに応じて、液晶表示部5aに遊技履歴等の情報が表示されるようになっている。

【0105】

図23を参照して、サブCPU 81が特殊演出についての演出データを決定するときに参照するパラメータ設定テーブルについて説明する。

【0106】

図23の(1)は、非フラグ間用パラメータ設定テーブルであり、非フラグ間に参照される(後述の図45のステップS365)。また、図23の(2)は、フラグ間用パラメータ設定テーブルであり、フラグ間に参照される(後述の図45のステップS364)。

10

【0107】

これらのパラメータ設定テーブルは、スタートスイッチオンエッジカウンタの値毎にパラメータ値に対応する抽籤値の情報を備えている。スタートスイッチオンエッジカウンタの値は、スタートスイッチ6Sからマイクロコンピュータ30に信号が出力されている時間を計数するカウンタであり、メインCPU31の割込処理において加算される。

【0108】

パラメータ値とは、特殊演出についての演出データを規定する情報であり、実施例では、パラメータ値によって特殊演出の演出効果が異なるように構成されている。具体的には、パラメータ値が高くなるほど演出効果の高い演出が行われるように構成されている。ここで、特殊演出とは、スタートレバー6の操作に応じて遊技者にボーナスの期待を抱かせる演出である。

20

【0109】

ここで、スタートスイッチオンエッジカウンタの値に着目すると、スタートスイッチオンエッジカウンタの値が高いほど、決定されるパラメータ値が高くなる。また、非フラグ間用パラメータ設定テーブルとフラグ間用パラメータ設定テーブルを対比すると、フラグ間用パラメータ設定テーブルのほうが高いパラメータ値が決定されやすい。即ち、パラメータ設定テーブルは、スタートスイッチオンエッジカウンタの値が高いほど演出効果の高い演出が行われやすく、また、フラグ間では非フラグ間より演出効果の高い演出が行われやすいように構成されている。

【0110】

図24～図40に示すフローチャートを参照して、主制御回路71の動作について説明する。

30

【0111】

図24を参照して、メインCPU31が実行する主たる処理を示したメインフローチャートについて説明する。

【0112】

初めに、メインCPU31は、初期化処理を行い(ステップS1)、ステップS2に移る。なお、この処理では、メインCPU31は、メインRAM33が正常であるか否かのチェックや入出力ポートの初期化等を行う。

【0113】

ステップS2では、メインCPU31は、指定格納領域初期化処理を行う。例えば、メインCPU31は、内部当籤役格納領域、作動ストップボタン格納領域、有効ストップボタン格納領域、図柄格納領域、及び表示役予想格納領域に格納されているデータをクリアする。続いて、メインCPU31は、後で図25を参照して説明するメダル受付・スタートチェック処理を行う(ステップS3)。なお、この処理では、メインCPU31は、投入枚数に基づいて開始操作が可能であるか否かを判別する。

40

【0114】

次に、メインCPU31は、乱数値を抽出し、乱数値格納領域に格納する(ステップS4)。このステップS4の処理で抽出された乱数値は、内部抽籤処理(後述の図26)において使用される。続いて、メインCPU31は、後で図26を参照して説明する内部抽

50

籤処理を行う（ステップS5）。なお、この処理では、メインCPU31は、内部当籤役を決定する。

【0115】

次に、メインCPU31は、後で図27を参照して説明するリール停止初期設定処理を行う（ステップS6）。この処理では、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転を停止する制御に係る領域等の初期化を行う。

【0116】

次に、メインCPU31は、スタートコマンドを副制御回路72に送信する（ステップS7）。スタートコマンドは、遊技状態、内部当籤役等の情報を含み、副制御回路72に送信される。これにより、副制御回路72は、開始操作に応じて演出を行うことができる。続いて、メインCPU31は、全リール3L, 3C, 3Rの回転の開始を要求する（ステップS8）。続いて、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転の定速待ちを行う（ステップS9）。続いて、メインCPU31は、ステップS10の処理を行う。

10

【0117】

ステップS10では、メインCPU31は、スタートスイッチチェックフラグがオンであるか否かを判別する。スタートスイッチチェックフラグは、メインCPU31が、スタートレバー6が傾動操作されているか否かを判別するための情報である。このとき、スタートスイッチチェックフラグがオフである場合（スタートレバー6が傾動操作されていない場合）には、メインCPU31は、ステップS11の処理を行い、他方、スタートスイッチチェックフラグがオンである場合（スタートレバー6が傾動操作されている場合）には、メインCPU31は、ステップS10の処理を行う。即ち、メインCPU31は、再びステップS10の処理を行う。

20

【0118】

ステップS11では、メインCPU31は、リール停止許可コマンドを副制御回路72に送信し、ステップS12に移る。ステップS12では、メインCPU31は、後で図31を参照して説明するリール停止制御処理を行う。なお、メインCPU31は、有効ストップボタン格納領域に「07H」を格納し、作動ストップボタン格納領域に「0」を格納する。ここで、「07H」を二進数で表記すると「00000111」であるので、有効ストップボタン格納領域に「07H」を格納するということは、全てのストップボタン7L, 7C, 7Rが有効であることを示すデータを有効ストップボタン格納領域に格納するということである。他方、リール停止制御処理では、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転の停止に係る命令を実行する。

30

【0119】

次に、メインCPU31は、後で図29を参照して説明する表示役検索処理を行う（ステップS13）。なお、この処理では、メインCPU31は、表示役の予想、表示役の決定、及びメダルの払出枚数の決定を行う。

【0120】

次に、メインCPU31は、ステップS13の処理において決定されるメダルの払出枚数に基づいてメダルを払出す（ステップS14）。続いて、メインCPU31は、ステップS14の処理において決定されるメダルの払出枚数を格納した払出枚数カウンタに基づいてボーナス終了枚数カウンタを更新する（ステップS15）。続いて、メインCPU31は、BB1遊技状態フラグ、BB2遊技状態フラグ、又はMB遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する（ステップS16）。この判別がYESのときは、メインCPU31は、後で図35を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う。この処理では、メインCPU31は、ボーナスゲームを終了する条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を終了する。続いて、メインCPU31は、ステップS19の処理を行う。

40

【0121】

他方、ステップS16の判別がNOのときは、メインCPU31は、後で図38を参照して説明するRT制御処理を行う（ステップS18）。なお、この処理では、メインCPU31は、表示役に基づいてRT遊技状態の作動の開始等を行う。続いて、メインCPU

50

31は、ステップS19の処理を行う。

【0122】

ステップS19では、メインCPU31は、後で図39を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、次に、ステップS2の処理を行う。なお、この処理では、メインCPU31は、ボーナスゲームを開始する条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を開始する。

【0123】

図25を参照して、投入枚数に基づいて開始操作が可能であるか否かをメインCPU31が判別する処理の手順を示したメダル受付・スタートチェック処理について説明する。

【0124】

初めに、メインCPU31は、自動投入カウンタの値が「0」であるか否かを判別する(ステップS21)。このとき、自動投入カウンタの値が「0」である場合には、メインCPU31は、メダル通過許可の処理を行い(ステップS22)、続いて、ステップS25の処理を行う。他方、自動投入カウンタの値が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS23の処理を行う。自動投入カウンタは、自動的に投入するメダルの枚数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。

【0125】

ステップS23では、メインCPU31は、自動投入カウンタの値を投入枚数カウンタに複写する。投入枚数カウンタは、投入されたメダルの枚数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。続いて、メインCPU31は、自動投入カウンタをクリアする(ステップS24)。続いて、メインCPU31は、ステップS25の処理を行う。

【0126】

ステップS25では、メインCPU31は、遊技状態に対応する開始操作が有効となる最大の投入枚数を示す投入最大値として「3」をセットする。続いて、メインCPU31は、RB1遊技状態フラグ、RB2遊技状態フラグ、又はMB遊技状態フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS26)。この判別がYESのときは、メインCPU31は、投入最大値を「2」に変更し(ステップS27)、続いて、ステップS28の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS28の処理を行う。

【0127】

ステップS28では、メインCPU31は、メダルの通過が検出されたか否かを判別する。例えば、メインCPU31は、メダルセンサ22Sからの入力のチェックを行い、メダルセンサ22Sからの入力があるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS29の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS34の処理を行う。

【0128】

ステップS29では、メインCPU31は、投入枚数カウンタの値が投入最大値であるか否かを判別する。このとき、投入枚数カウンタの値が投入最大値である場合には、メインCPU31は、クレジットカウンタの値に「1」を加算し(ステップS33)、続いて、ステップS34の処理を行う。他方、投入枚数カウンタの値が投入最大値でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS30の処理を行う。

【0129】

ステップS30では、メインCPU31は、投入枚数カウンタの値に「1」を加算する。続いて、メインCPU31は、有効ラインカウンタに「5」を格納する(ステップS31)。有効ラインカウンタに格納された値は、後で図29を参照して説明する表示役検索処理で使用される。続いて、メインCPU31は、メダル投入コマンドを副制御回路72に送信し(ステップS32)、続いて、ステップS34の処理を行う。これにより、副制御回路72は、投入操作を契機として演出を行うことができる。

【0130】

10

20

30

40

50

ステップS34では、メインCPU31は、BETスイッチ11のチェックを行う。この処理では、メインCPU31は、投入枚数カウンタの値と、クレジットカウンタの値と、投入最大値と、に基づいて、投入枚数カウンタの値に加算する値を算出し、投入枚数カウンタの値を更新する。続いて、メインCPU31は、ステップS35の処理を行う。

【0131】

ステップS35では、メインCPU31は、投入枚数カウンタの値が投入最大値であるか否かを判別する。このとき、投入枚数カウンタの値が投入最大値である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS36の処理を行う。他方、投入枚数カウンタの値が投入最大値でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS28の処理を行う。

10

【0132】

ステップS36では、メインCPU31は、スタートスイッチ6Sがオンであるか否かを判別する。具体的には、メインCPU31は、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力があるか否かを判別する。このとき、スタートスイッチ6Sからの入力がある場合には、メインCPU31は、スタートスイッチチェックフラグをオンに更新し、続いて、ステップS38の処理を行う。他方、スタートスイッチ6Sからの入力がない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS28の処理を行う。

【0133】

ステップS38では、メインCPU31は、メダル通過禁止の処理を行い、次に、図24のステップS4の処理を行う。

20

【0134】

図26を参照して、乱数値及び遊技状態等に基づいてメインCPU31が内部当籤役を決定する処理の手順を示した内部抽籤処理について説明する。

【0135】

初めに、メインCPU31は、遊技状態フラグ格納領域を参照して遊技状態フラグを取得する(ステップS41)。続いて、メインCPU31は、内部抽籤テーブル決定テーブルを参照し、遊技状態に基づいて内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数とを決定する(ステップS42)。例えば、遊技状態が一般遊技状態である場合は、内部抽籤テーブル決定テーブルに基づいて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルが選択され、抽籤回数として「74」が決定される。

30

【0136】

ステップS43では、メインCPU31は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得し、乱数データとしてセットし、続いて、ステップS44の処理を行う。

【0137】

ステップS44では、メインCPU31は、抽籤回数と同じ値を当籤番号としてセットし、内部抽籤テーブルを参照して当籤番号に対応する抽籤値を取得する。続いて、メインCPU31は、乱数データから抽籤値を減算する(ステップS45)。続いて、メインCPU31は、桁かりが行われたか否かを判別する(ステップS46)。言い換えるならば、ステップS45の演算の結果が負であるか否かを判別する。このとき、桁かりが行われた場合には、メインCPU31は、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントを取得し(ステップS50)、続いて、ステップS51の処理を行う。他方、桁かりが行われていない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS47の処理を行う。

40

【0138】

ステップS47では、メインCPU31は、抽籤回数を「1」減算する。続いて、メインCPU31は、抽籤回数が「0」であるか否かを判別する(ステップS48)。このとき、抽籤回数が「0」である場合には、メインCPU31は、小役・リプレイ用データポイントとして「0」をセットし、ボーナス用データポイントとして「0」をセットし(ステップS49)、続いて、ステップS51の処理を行う。他方、抽籤回数が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS44の処理を行う。

50

## 【0139】

ステップS51では、メインCPU31は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを参照し、小役・リプレイ用データポイントに基づいて内部当籤役（当たり要求フラグ）を取得する。続いて、メインCPU31は、取得した当たり内部当籤役（当たり要求フラグ）を対応する内部当籤役格納領域に格納する（ステップS52）。続いて、メインCPU31は、持越役格納領域1及び持越役格納領域2に格納されているデータが「0」であるか否かを判別する（ステップS53）。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS54の処理を行い、他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS60Aの処理を行う。

## 【0140】

ステップS54では、メインCPU31は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルを参照し、ボーナス用データポイントに基づいて内部当籤役（当たり要求フラグ）を取得する。続いて、メインCPU31は、取得した内部当籤役（当たり要求フラグ）を持越役格納領域に格納する（ステップS55）。続いて、メインCPU31は、持越役格納領域1及び持越役格納領域2に格納されているデータが「0」であるか否かを判別する（ステップS56）。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS60Aの処理を行い、他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS57の処理を行う。

## 【0141】

ステップS57では、メインCPU31は、RT1遊技状態フラグ～RT4遊技状態フラグのいずれかがオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、対応するRT遊技状態フラグをオフにしてRT遊技数カウンタをクリアし（ステップS58）、続いて、ステップS59の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS59の処理を行う。

## 【0142】

ステップS59では、メインCPU31は、RT5遊技状態フラグをオンにする。即ち、メインCPU31は、ボーナスに係る内部当籤役を決定すると、RT5遊技状態の作動を開始する。続いて、メインCPU31は、ステップS59の処理を行う。

## 【0143】

ステップS60Aでは、メインCPU31は、持越役格納領域に格納されているデータを取得し、このデータと内部当籤役格納領域3及び内部当籤役格納領域4に格納されているデータとの論理和を内部当籤役格納領域3及び内部当籤役格納領域4に格納する。次に、メインCPU31は、ステップS60Bの処理を行う。

## 【0144】

ステップS60Bでは、メインCPU31は、MB遊技状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、内部当籤役格納領域1の全ビットをオンにし（即ち、内部当籤役格納領域1の全ビットに1を格納し）（ステップS60C）、続いて、メインCPU31は、図24のステップS6の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、図24のステップS6の処理を行う。

## 【0145】

このように、メインCPU31は、基本的に、抽出された一の乱数値に基づいて内部当籤役を決定する。したがって、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段は、内部抽籤処理を行うメインCPU31、内部抽籤テーブル等を記憶するメインROM32及びメインRAM33を含んで構成される手段である。

## 【0146】

図27を参照して、メインCPU31がルール3L, 3C, 3Rの回転を停止する制御に係る処理の初期化を行う処理の手順を示したルール停止初期設定処理について説明する。

## 【0147】

初めに、メインCPU31は、MB遊技状態であるか否かを判別する（ステップS71

10

20

30

40

50

)。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、回動停止用番号として「19」をセットする(ステップS72)。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS73の処理を行う。

**【0148】**

ステップS73では、メインCPU31は、回動停止用番号選択テーブルに基づいて回動停止用番号を選択して格納する。例えば、メインCPU31は、持越役格納領域の値が「00H」であるときに、小役・リプレイ用データポインタとして「0」を決定した場合には、回動停止用番号選択テーブルに基づいて、回動停止用番号として「1」を選択して格納する。続いて、メインCPU31は、全図柄格納領域に回転中の識別子(OFFH)を格納する(ステップS74)。続いて、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタに「3」を格納する(ステップS75)。ストップボタン未作動カウンタは、未だ押されていないストップボタン7L, 7C, 7Rの数をメインCPU31が計数するために設けられたカウンタである。続いて、メインCPU31は、後で図28を参照して説明する表示役予想格納処理を行い(ステップS76)、次に、図24のステップS7の処理を行う。

10

**【0149】**

図28を参照して、メインCPU31が各図柄位置データに応じて表示役を予想し、予想した表示役に基づいて決定した優先引込順位データを取得する処理の手順を示した表示役予想格納処理について説明する。

**【0150】**

初めに、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値を検索回数として、その値を格納する(ステップS81)。続いて、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータとして「008H」をセットする(ステップS82)。続いて、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータを右へローテートする(ステップS83)。続いて、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータと有効ストップボタン格納領域に格納されているデータとの論理積が「0」であるか否かを判別する(ステップS84)。このとき、論理積が「0」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS83の処理を行う。他方、論理積が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS85の処理を行う。

20

**【0151】**

ステップS85では、メインCPU31は、検索回数に応じた回数を実行したか否かを判別する。このとき、検索回数に応じた回数を実行した場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS86の処理を行う。他方、検索回数に応じた回数を実行していない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS83の処理を行う。

30

**【0152】**

ステップS86では、メインCPU31は、ストップボタンチェックデータに基づいて検索を行う対象とするリール3L, 3C, 3R(以下「検索対象リール」という)を決定し、表示役予想格納領域のアドレスを指定する。即ち、ステップS83~ステップS86では、メインCPU31は、回転中のリール3L, 3C, 3Rであって、検索対象リールとして決定していない、より左に位置するリール3L, 3C, 3Rを検索対象リールとして決定している。ここで、検索対象リールが左リール3Lである場合には、メインCPU31は、左リール用表示役予想格納領域のアドレスを指定することで、左リール用表示役予想格納領域に格納されるデータを参照することができる。続いて、メインCPU31は、図柄位置データとして「0」をセットし、図柄チェック回数として「21」をセットする(ステップS87)。続いて、メインCPU31は、ステップS88の処理を行う。

40

**【0153】**

ステップS88では、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの外周面に描かれた図柄を識別する図柄コードと図柄位置データとが対応付けられた図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて、図柄格納領域に図柄コードを格納する。続いて、メインCPU31は、後で図29を参照して説明する表示役検索処理を行い(ステップS89

50

)、次に、ステップS90の処理を行う。なお、この処理では、メインCPU31は、表示役を検索する。

【0154】

ステップS90では、メインCPU31は、後で図30を参照して説明する優先引込順位データ取得処理を行う。なお、この処理では、メインCPU31は、優先引込順位データを決定する。続いて、メインCPU31は、ステップS90で取得した優先引込順位データを表示役予想格納領域に格納する(ステップS91)。続いて、メインCPU31は、表示役予想格納領域のアドレス及び図柄位置データを夫々「1」加算し、図柄チェック回数を「1」減算する(ステップS92)。続いて、メインCPU31は、図柄チェック回数が「0」であるか否かを判別する(ステップS93)。このとき、図柄チェック回数が「0」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS94の処理を行う。他方、図柄チェック回数が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS88の処理を行う。

10

【0155】

ステップS94では、メインCPU31は、検索回数を「1」減算する。続いて、メインCPU31は、検索回数が「0」であるか否かを判別する(ステップS95)。このとき、検索回数が「0」である場合には、メインCPU31は、次に、図24のステップS7の処理を行う。他方、検索回数が「0」でない場合には、メインCPU31は、ステップS96の処理を行う。

【0156】

ステップS96では、メインCPU31は、全図柄格納領域に回転中の識別子を格納する。続いて、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値が「3」であるか否かを判別する(ステップS97)。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「3」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS82の処理を行う。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「3」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS98の処理を行う。

20

【0157】

ステップS98では、メインCPU31は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする。続いて、メインCPU31は、図柄配置テーブルを参照し、図柄位置データに基づいて、各図柄格納領域に図柄コードを格納する(ステップS99)。続いて、メインCPU31は、ステップS82の処理を行う。

30

【0158】

このように、表示役予想格納処理では、メインCPU31は、基本的に、回転中のリール3L, 3C, 3Rが停止したときに表示される図柄により構成される図柄の組合せが、表示役に係る図柄の組合せとなるか否か、又は何れの表示役に係る図柄の組合せとなるかを予想する。

【0159】

図29を参照して、メインCPU31が、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せに基づいて表示役等を決定し、これらを各領域の所定の領域に格納する処理の手順を示した表示役検索処理について説明する。

40

【0160】

初めに、メインCPU31は、表示役格納領域をクリアし、図柄格納領域の先頭アドレスを取得する(ステップS101)。ここで、図柄格納領域の先頭アドレスを取得した場合には、メインCPU31は、有効ラインに対応する3つの図柄格納領域を参照することができる。

【0161】

ステップS102では、メインCPU31は、図柄組合せテーブルの先頭アドレスをセットする。図柄組合せテーブルの先頭アドレスがセットされた場合には、メインCPU31は、図柄の組合せを構成する図柄の種別に対応する図柄コードを表す図柄組合せテーブ

50

ルに示す特殊役 1 に対応する図柄の組合せ、入賞作動フラグ、格納領域加算データ、及び払出枚数を参照することができる。他方、メイン CPU 3 1 は、図柄組合せテーブルのアドレスを更新することにより（後述のステップ S 1 1 0）、特殊役 2、特殊役 3 の順序に従って図柄組合せテーブルに示す各々のデータを参照することができる。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 0 3 では、メイン CPU 3 1 は、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せと図柄格納領域に格納されている 3 つの図柄コードとを比較する。続いて、メイン CPU 3 1 は、回転中の識別子を除いて一致しているか否かを判別する（ステップ S 1 0 4）。このとき、一致している場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 0 5 の処理を行う。他方、一致していない場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 1 0 の処理を行う。

10

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 0 5 では、メイン CPU 3 1 は、入賞作動フラグと格納領域加算データとを取得する。続いて、メイン CPU 3 1 は、格納領域加算データに基づいて表示役格納領域のアドレスをセットする（ステップ S 1 0 6）。即ち、メイン CPU 3 1 は、表示役格納領域 1 のアドレスをセットし、格納領域加算データに基づいてアドレスを加算する。続いて、メイン CPU 3 1 は、入賞作動フラグと指定された表示役格納領域に格納されているデータとの論理和を当該表示役格納領域に格納する（ステップ S 1 0 7）。続いて、メイン CPU 3 1 は、検索回数が「 0 」であるか否かを判別する（ステップ S 1 0 8）。このとき、検索回数が「 0 」である場合には、メイン CPU 3 1 は、払出枚数を取得し、その値を払出枚数カウンタに加算し（ステップ S 1 0 9）、続いて、ステップ S 1 1 0 の処理を行う。他方、検索回数が「 0 」でない場合には、メイン CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 1 1 0 の処理を行う。

20

【 0 1 6 4 】

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

30

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 1 2 では、メイン CPU 3 1 は、有効ラインカウンタに応じた回数を実行したか否かを判別する。このとき、有効ラインカウンタに応じた回数を実行した場合には、メイン CPU 3 1 は、表示役検索処理を呼び出した処理に応じて、次の処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 1 は、メイン CPU 3 1 が実行する主たる処理（図 2 4）から表示役検索処理を呼び出した場合には、続いて、図 2 4 のステップ S 1 4 の処理を行い、表示役予想格納処理から表示役検索処理を呼び出した場合には、続いて、図 2 8 のステップ S 9 0 の処理を行う。他方、有効ラインカウンタに応じた回数を実行していない場合には、メイン CPU 3 1 は、図柄格納領域のアドレスを更新し（ステップ S 1 1 3）、続いて、ステップ S 1 0 2 の処理を行う。

40

【 0 1 6 6 】

このように、メイン CPU 3 1 は、一の有効ラインに対応する 3 つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較した後に、他の有効ラインに対応する 3 つの図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと図柄組合せテーブルにより規定される各図柄の組合せとを比較する。即ち、メイン CPU 3 1 は、有効ライン毎に、予め定められた図柄の組合せが表示窓 4 L, 4 C, 4 R に表示されているか否かを判別し、表示役の決定又は表示役の予想を行うものである。

【 0 1 6 7 】

図 3 0 を参照して、メイン CPU 3 1 が図柄位置データに応じた優先引込順位データを取得する処理の手順を示した優先引込順位データ取得処理について説明する。

50

## 【0168】

初めに、メインCPU31は、検索対象ルールに応じてANYを含む入賞作動フラグに対応する表示役格納領域1の対象ビットをクリアし(ステップS121)、ステップS122に移る。具体的には、検索対象ルールが中ルール3Cである場合には、特殊役1に対応する表示役格納領域1の対象ビット(ビット0)がクリアされる。

## 【0169】

ステップS122では、メインCPU31は、内部当籤役格納領域に格納されているデータと表示役格納領域に格納されているデータとの排他的論理和をとり、その結果と表示役格納領域に格納されているデータとの論理積をとる。即ち、論理積の結果に「1」が格納されるビットに対応する表示役に係る図柄の組合せは、内部当籤役に係る図柄の組合せに含まれていないことを示す。続いて、メインCPU31は、上記論理積の結果が「0」であるか否かを判別する(ステップS123)。このとき、上記論理積の結果が「0」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS125の処理を行う。他方、上記論理積の結果が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS124の処理を行う。

10

## 【0170】

ステップS124では、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値が「1」であるか否かを判別する。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「1」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS134の処理を行う。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「1」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS125の処理を行う。

20

## 【0171】

ステップS125では、メインCPU31は、優先順位テーブルの先頭アドレスをセットし、チェック回数として「3」をセットし、優先順位の初期値として「1」をセットする。続いて、メインCPU31は、優先引込順位データの初期値として「0」をセットする(ステップS126)。続いて、メインCPU31は、ステップS127の処理を行う。

## 【0172】

ステップS128では、メインCPU31は、内部当籤役格納領域に格納されているデータ、表示役格納領域に格納されているデータ、及び引込データの論理積をとる。続いて、メインCPU31は、上記論理積の結果が「0」であるか否かを判別する(ステップS128)。このとき、上記論理積の結果が「0」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS130の処理を行う。他方、上記論理積の結果が「0」でない場合には、メインCPU31は、キャリアフラグをオンにし(ステップS129)、続いて、ステップS130の処理を行う。

30

## 【0173】

ステップS130では、メインCPU31は、キャリアフラグを含めて優先引込順位データのビットパターンを左にローテートする。例えば、優先引込順位データにセットされている値が「00000000」であり、キャリアフラグがオンである場合には、この処理では、メインCPU31は、優先引込順位データの値を「00000001」とする。続いて、メインCPU31は、チェック回数を「1」減算し、優先順位を「1」加算する(ステップS131)。続いて、メインCPU31は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する(ステップS132)。このとき、チェック回数が「0」である場合には、メインCPU31は、優先引込順位データを「1」加算し(ステップS133)、次に、図28のステップS91の処理を行う。他方、チェック回数が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS127の処理を行う。

40

## 【0174】

ステップS134では、優先引込順位データとして「0」をセットする。次に、メインCPU31は、図28のステップS91の処理を行う。このように、第2停止操作後で第3停止操作前に予想した表示役に係る図柄の組合せが、決定された内部当籤役が許容する

50

図柄の組合せに含まれない場合には、優先引込順位データに停止禁止を示すデータがセットされる。したがって、第3停止操作では、基本的に、決定された内部当籤役が許容する図柄の組合せ以外の図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されることはない。

【0175】

図31を参照して、メインCPU31が内部当籤役や遊技者による停止操作のタイミング等に基づいてリール3L, 3C, 3Rの回転を停止させる処理の手順を示したリール停止制御処理について説明する。

【0176】

初めに、メインCPU31は、有効なストップボタン7L, 7C, 7Rが押されたか否かを判別する(ステップS141)。このとき、有効なストップボタン7L, 7C, 7Rが押された場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS142の処理を行う。他方、有効なストップボタン7L, 7C, 7Rが押されていない場合には、メインCPU31は、再び、ステップS141の処理を行う。

【0177】

ステップS142では、メインCPU31は、有効ストップボタン格納領域の対応ビットをリセットし、作動ストップボタンを決定する。続いて、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値を「1」減算する(ステップS143)。続いて、メインCPU31は、後で図32を参照して説明する滑り駒数決定処理を行い(ステップS144)、ステップS145の処理を行う。ステップS145では、メインCPU31は、リール停止コマンドを副制御回路72に送信し、続いて、ステップS146の処理を行う。これにより、副制御回路72は、停止操作に応じて演出を行うことができる。

【0178】

ステップS146では、メインCPU31は、図柄カウンタと滑り駒数とに基づいて、停止予定位置を決定し、格納する。続いて、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値が「2」であるか否かを判別する(ステップS147)。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「2」である場合には、メインCPU31は、後で図34を参照して説明する停止データ格納処理を行い(ステップS148)、続いて、ステップS149の処理を行う。なお、停止データ格納処理では、メインCPU31は、第2停止操作及び第3停止操作で参照し得る停止テーブルを選択する。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「2」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS149の処理を行う。

【0179】

ステップS149では、メインCPU31は、作動ストップボタンに基づいて検索対象リールを決定し、図柄位置データとして停止予定位置をセットする。続いて、メインCPU31は、図柄配置テーブルを参照して図柄位置データに基づいて図柄コードを取得し、図柄格納領域に図柄コードを格納する(ステップS150)。続いて、メインCPU31は、ステップS151の処理を行う。

【0180】

ステップS151では、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」である場合には、メインCPU31は、次に、図24のステップS13の処理を行う。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS152の処理を行う。

【0181】

ステップS152では、図28に示す表示役予想格納処理を行い、次に、ステップS141の処理を行う。このように、実施例の遊技機1では、次のリール3L, 3C, 3Rの回転を停止する処理が行われる前に、未だ回転しているリール3L, 3C, 3Rが停止したときに決定される可能性のある表示役の予想が行われ、各図柄位置について予想された表示役の情報が対応する表示役予想格納領域に格納される。

【0182】

図32を参照して、メインCPU31が滑り駒数決定データを決定する処理の手順を示した滑り駒数決定処理について説明する。

【0183】

初めに、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタの値が「2」であるか否かを判別する(ステップS161)。このとき、ストップボタン未作動カウンタの値が「2」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS162の処理を行う。他方、ストップボタン未作動カウンタの値が「2」でない場合(第1停止時)には、メインCPU31は、続いて、ステップS164の処理を行う。

【0184】

ステップS162では、メインCPU31は、作動ストップボタンに応じて表示役予想格納領域のアドレスを指定する。続いて、メインCPU31は、第1停止用停止テーブル選択テーブルを参照し、回胴停止用番号及び作動ストップボタンに基づいて停止テーブルを選択し(ステップS163)、ステップS166の処理を行う。

【0185】

ステップS164では、作動ストップボタンに応じて、表示役予想格納領域のアドレスを指定し、続いて、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタ、有効ストップボタン及び作動ストップボタンに応じて、格納されている停止テーブル1~4から対応する停止テーブルを選択し(ステップS165)、ステップS166の処理を行う。

【0186】

ステップS166では、停止開始位置に基づいて表示役予想格納領域のアドレスを加算し、停止開始時予想アドレスとして格納する。続いて、メインCPU31は、選択された停止テーブルを参照し、作動ストップボタン及び停止開始位置に基づいて滑り駒数決定データを取得する(ステップS167)。続いて、メインCPU31は、後で図33を参照して説明する優先引込制御処理を行い(ステップS168)、次に、図31のステップS145の処理を行う。なお、停止開始位置は、各リール3L, 3C, 3Rに対応して設けられたストップボタン7L, 7C, 7Rが押された場合に、図柄の中心がセンターラインの上方に位置し、その中心がセンターラインの位置に最も近い図柄の位置である。この位置は、図柄カウンタの値により特定される。即ち、メインCPU31は、停止スイッチ7LS, 7CS, 7RSにより行われる停止操作の検出に基づいて停止開始位置を決定する。

【0187】

図33を参照して、メインCPU31が滑り駒数を決定する処理の手順を示した優先引込制御処理について説明する。

【0188】

初めに、メインCPU31は、優先順序テーブルの先頭アドレスをセットし、滑り駒数決定データに基づいてアドレスを補正する(ステップS171)。続いて、メインCPU31は、取得している滑り駒数決定データを、滑り駒数としてセットし(ステップS172)、ステップS173Aの処理を行う。ステップS173Aでは、メインCPU31は、優先順序の初期値として「5」をセットし、チェック回数として「5」をセットする。続いて、メインCPU31は、ステップS173Bの処理を行う。

【0189】

ステップS173Bでは、メインCPU31は、MB遊技状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS173Cの処理を行い、他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS174の処理を行う。ステップS173Cでは、メインCPU31は、作動ストップボタンが左のストップボタン7Lであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、セットした優先順序の初期値及びチェック回数を、夫々「2」に変更する(ステップS173D)。続いて、メインCPU31は、ステップS174の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS174の処理を行う。

【0190】

10

20

30

40

50

ステップS 174では、メインCPU31は、現在の優先順序に応じた滑り駒数を取得する。続いて、メインCPU31は、停止開始時予想アドレスに取得した滑り駒数を加算し、優先引込順位データを取得する(ステップS 175)。続いて、メインCPU31は、先に取得した優先引込順位データ以上であるか否かを判別する(ステップS 176)。このとき、先に取得した優先引込順位データ以上である場合には、メインCPU31は、滑り駒数を更新し(ステップS 177)、続いて、ステップS 178の処理を行う。他方、先に取得した優先引込順位データ未満である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS 178の処理を行う。

【0191】

ステップS 178では、メインCPU31は、チェック回数を「1」減算し、優先順序を「1」減算する。続いて、メインCPU31は、チェック回数が「0」であるか否かを判別する(ステップS 179)。このとき、チェック回数が「0」である場合には、メインCPU31は、更新された滑り駒数をセットし(ステップS 180)、次に、図31のステップS 145の処理を行う。他方、チェック回数が「0」でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS 174の処理を行う。

10

【0192】

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

【0193】

図34を参照して、メインCPU31が第1停止操作後の停止操作時に参照し得る停止テーブルを選択する処理の手順を示した停止データ格納処理について説明する。

20

【0194】

初めに、メインCPU31は、停止テーブル選択データ選択テーブルを参照して、作動ストップボタン、停止開始位置及び回胴停止用番号に基づいて停止テーブル選択データを選択し(ステップS 181)、続いて、ステップS 182の処理を行う。

【0195】

ステップS 182では、メインCPU31は、停止テーブル格納テーブル選択テーブルを参照し、回胴停止用番号及び作動ストップボタンに基づいて停止テーブル格納テーブルを選択する。続いて、メインCPU31は、停止テーブル格納テーブルを参照し、停止テーブル選択データに基づいて停止テーブル1~停止テーブル4を格納する(ステップS 183)。次に、メインCPU31は、図31のステップS 149の処理を行う。

30

【0196】

図35を参照して、ボーナスゲームを終了する条件が満たされた場合にメインCPU31がボーナスゲームを終了する処理の手順を示したボーナス終了チェック処理について説明する。

【0197】

初めに、メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する(ステップS 191)。このとき、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」である場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS 192の処理を行う。他方、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」でない場合には、ステップS 194の処理を行う。

40

【0198】

ステップS 192では、メインCPU31は、ボーナス終了時テーブルに基づいてボーナス終了時処理を行う。具体的には、メインCPU31は、終了するボーナスに対応する遊技状態フラグをオフ(「0」)にする。続いて、メインCPU31は、ボーナス終了時コマンドを副制御回路72に送信する(ステップS 193)。ボーナス終了時コマンドが副制御回路72へ送信されることにより、副制御回路72は、ボーナスゲームの終了に基づいて演出を行うことができる。次に、メインCPU31は、図24のステップS 19の処理を行う。

【0199】

50

ステップS 194では、メインCPU 31は、遊技状態がBB1遊技状態であるか否かを判別する。このとき、遊技状態がBB1遊技状態である場合には、メインCPU 31は、後で図36を参照して説明するBB1ボーナス終了チェック処理を行い(ステップS 195)、次に、図24のステップS 19の処理を行う。他方、遊技状態がBB1遊技状態でない場合には、メインCPU 31は、後で図37を参照して説明するBB2ボーナス終了チェック処理を行い(ステップS 196)、次に、図24のステップS 19の処理を行う。

【0200】

このように、ボーナス終了チェック処理では、メインCPU 31は、ボーナス終了枚数カウンタ等に基づいて、ボーナスゲームの作動を終了する。

【0201】

図36を参照して、RB1を終了する条件が満された場合にメインCPU 31がRB1を終了する処理の手順を示したBB1ボーナス終了チェック処理について説明する。

【0202】

初めに、メインCPU 31は、入賞可能回数カウンタの値及び遊技可能回数カウンタの値を夫々「1」減算し(ステップS 201)、続いて、ステップS 202の処理を行う。ステップS 202では、メインCPU 31は、入賞可能回数カウンタの値及び遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。このとき、入賞可能回数カウンタの値及び遊技可能回数カウンタの値が「0」である場合には、メインCPU 31は、続いて、ステップS 203の処理を行う。他方、入賞可能回数カウンタの値又は遊技可能回数カウンタの値が「0」でない場合には、メインCPU 31は、次に、図24のステップS 19の処理を行う。

【0203】

ステップS 203では、メインCPU 31は、ボーナス終了時テーブルに基づいて、RB1終了時処理を行う。具体的には、メインCPU 31は、遊技状態フラグ格納領域にRB2遊技状態に対応するフラグを格納し、入賞可能回数カウンタに「8」を格納し、遊技可能回数カウンタに「8」を格納する。即ち、メインCPU 31は、RB1遊技状態の作動を終了すると、再びRB1遊技状態の作動を開始する。次に、メインCPU 31は、図24のステップS 19の処理を行う。

【0204】

図37を参照して、RB2を終了する条件が満された場合にメインCPU 31がRB2を終了する処理の手順を示したBB2ボーナス終了チェック処理について説明する。

【0205】

初めに、メインCPU 31は、RB2遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 211)。この判別がYESのときは、メインCPU 31は、続いてステップS 212の処理を行い、NOのときは、メインCPU 31は、続いて図24のステップS 19の処理を行う。ステップS 212では、メインCPU 31は、入賞可能回数カウンタの値及び遊技可能回数カウンタの値を夫々「1」減算する。続いて、メインCPU 31は、入賞可能回数カウンタの値及び遊技可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する(ステップS 213)。このとき、入賞可能回数カウンタの値及び遊技可能回数カウンタの値が「0」である場合には、メインCPU 31は、続いて、ステップS 214の処理を行う。他方、入賞可能回数カウンタの値又は遊技可能回数カウンタの値が「0」でない場合には、メインCPU 31は、次に、図24のステップS 19の処理を行う。

【0206】

ステップS 214では、メインCPU 31は、ボーナス終了時テーブルに基づいて、RB2終了時処理を行う。具体的には、メインCPU 31は、遊技状態フラグ、入賞可能回数カウンタの値及び遊技可能回数カウンタの値をクリアする。続いて、メインCPU 31は、ボーナス終了時コマンドを副制御回路72に送信する(ステップS 215)。次に、メインCPU 31は、図24のステップS 19の処理を行う。

【0207】

10

20

30

40

50

図38を参照して、メインCPU31がRT遊技状態の作動の終了等を行う処理の手順を示したRT制御処理について説明する。

【0208】

初めに、メインCPU31は、RT5遊技状態であるか否かを判別する(ステップS221)。この判別がYESのときは(RT5遊技状態フラグがオンであるときは)、メインCPU31は、続いて、図24のステップS19の処理を行い、NOのときは(RT5遊技状態フラグがオフであるときは)、メインCPU31は、続いて、ステップS222の処理を行う。

【0209】

ステップS222では、メインCPU31は、RT2、RT3又はRT4遊技状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS223の処理を行い、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS226の処理を行う。ステップS223では、メインCPU31は、RT遊技数カウンタの値を1減算する。続いて、メインCPU31は、RT遊技数カウンタの値が0であるか否かを判別する。このとき、RT遊技数カウンタの値が0である場合には、メインCPU31は、続いて、RT2、RT3又はRT4遊技状態フラグをオフにする(ステップS225)。次に、メインCPU31は、図24のステップS19の処理を行う。他方、RT遊技数カウンタの値が0でない場合には、メインCPU31は、続いて、ステップS226の処理を行う。

10

【0210】

ステップS226では、メインCPU31は、RT1遊技状態であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS231の処理を行い、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS227の処理を行う。ステップS227では、表示役がリプレイ5であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、RT1遊技状態フラグをオンにセットし(ステップS228)、続いて、図24のステップS19の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、ステップS229の処理を行う。

20

【0211】

ステップS229では、メインCPU31は、表示役がリプレイ2であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、RT2遊技状態フラグをオンにし、RT遊技数カウンタに30をセットする(ステップS230)。次に、メインCPU31は、図24のステップS19の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS231の処理を行う。

30

【0212】

ステップS231では、メインCPU31は、表示役がリプレイ4であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、RT3遊技状態フラグをオンにし、RT遊技数カウンタに1000をセットする(ステップS232)。次に、メインCPU31は、図24のステップS19の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、ステップS233の処理を行う。

40

【0213】

ステップS233では、メインCPU31は、表示役がリプレイ3であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、続いて、RT4遊技状態フラグをオンにし、RT遊技数カウンタに500をセットする(ステップS234)。次に、メインCPU31は、図24のステップS19の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、続いて、図24のステップS19の処理を行う。

【0214】

図39を参照して、決定された表示役の種別等に基づいてメインCPU31がボーナスゲームを作動する処理の手順を示したボーナス作動チェック処理について説明する。

【0215】

初めに、メインCPU31は、表示役がBB1~BB8のいずれかであるかを判別する

50

(ステップS 2 4 1)。この判別がYESのときは、メインCPU 3 1は、BB・RB作動時テーブルに基づいてBB作動時処理を行い(ステップS 2 4 2)、続いて、ステップS 2 4 7の処理を行う。具体的には、メインCPU 3 1は、表示役がBB 1又はBB 2である場合にはBB 1遊技状態フラグをオンにし(遊技状態フラグ格納領域にBB 1遊技状態に対応するフラグを格納し)、ボーナス終了枚数カウンタに「360」を格納する。他方、表示役がBB 3～BB 8である場合にはBB 2遊技状態フラグをオンにし(遊技状態フラグ格納領域にBB 2遊技状態に対応するフラグを格納し)、ボーナス終了枚数カウンタに「300」を格納する。他方、NOのときは、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 2 4 3の処理を行う。

**【0216】**

ステップS 2 4 3では、メインCPU 3 1は、表示役がMB 1～MB 4のいずれかであることを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU 3 1は、MB作動時テーブルに基づいてMB作動時処理を行い(ステップS 2 4 4)、続いて、ステップS 2 4 7の処理を行う。MB作動時処理では、メインCPU 3 1は、BB 2遊技状態フラグをオンにし(遊技状態フラグ格納領域にMB遊技状態に対応するフラグを格納し)、ボーナス終了枚数カウンタに「105」を格納する。他方、NOのときは、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 2 4 5の処理を行う。

**【0217】**

ステップS 2 4 5では、メインCPU 3 1は、表示役がJACINであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU 3 1は、ボーナス作動時テーブルに基づいてRB 2作動時処理を行い(ステップS 2 4 6)、続いて、ステップS 2 4 9の処理を行う。具体的には、メインCPU 3 1は、RB 2遊技状態フラグをオンにし(遊技状態フラグ格納領域にRB 1遊技状態に対応するフラグを格納し)、入賞可能回数カウンタに「8」を格納し、遊技可能回数カウンタに「8」を格納する。他方、NOのときは、メインCPU 3 1は、続いて、ステップS 2 5 0の処理を行う。

**【0218】**

ステップS 2 4 7では、メインCPU 3 1は、持越役格納領域の値をクリアする。続いて、メインCPU 3 1は、RT 5遊技状態フラグをオフにする(ステップS 2 4 8)。続いて、メインCPU 3 1は、ステップS 2 4 9の処理を行う。

**【0219】**

ステップS 2 4 9では、メインCPU 3 1は、ボーナス開始コマンドを副制御回路7 2に送信する。ボーナス開始コマンドは、ボーナスゲームの作動が開始する遊技状態に係る情報を含む。これにより、副制御回路7 2は、ボーナスゲームの作動の開始に応じて演出を行うことができる。次に、図2 4のステップS 2の処理を行う。

**【0220】**

ステップS 2 5 0では、メインCPU 3 1は、表示役がリプレイ1～5のいずれかであることを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU 3 1は、投入枚数カウンタを自動投入カウンタに複写し(ステップS 2 5 1)、次に、図2 4のステップS 2の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU 3 1は、次に、図2 4のステップS 2の処理を行う。

**【0221】**

このように、ボーナス作動チェック処理では、メインCPU 3 1は、表示役に基づいてボーナスゲームの作動を開始する。言い換えるならば、メインCPU 3 1により、ボーナスゲームに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、ボーナスゲームの作動が開始する。

**【0222】**

図4 0を参照して、メインCPU 3 1が所定の時間(例えば、1.1173ms)毎に実行する割込の処理の手順を示したメインCPU 3 1の制御による割込処理について説明する。

**【0223】**

10

20

30

40

50

初めに、メインCPU31は、レジスタの退避を行う(ステップS261)。続いて、メインCPU31は、入力ポートチェック処理を行う(ステップS262)。この処理では、メインCPU31は、マイクロコンピュータ30へ送信される信号の有無を確認する。例えば、メインCPU31は、スタートレバー6の操作によるスタートスイッチ6Sからの信号の有無を確認する。

#### 【0224】

続いて、メインCPU31は、スタートスイッチがオンエッジであるか否かを判別する(ステップS263)。スタートスイッチがオンエッジであるか否かは、スタートスイッチ6Sからの信号に基づいて判断される。そのため、メインCPU31は、スタートスイッチ6Sからの信号を受信した場合には、オンエッジであると判断する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、スタートスイッチオンエッジカウンタ加算処理を行い(ステップS264)、続いて、ステップS267の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、ステップS265の処理を行う。ここで、スタートスイッチオンエッジカウンタ加算処理では、スタートスイッチオンエッジカウンタを加算すると共に、メインフロー(図24)においてスタートコマンドを副制御回路72に再送信するように要求する。これにより、割込処理においてスタートスイッチオンエッジカウンタが加算されるたびに、加算されたスタートスイッチオンエッジカウンタについての情報が副制御回路72に送信される。

10

#### 【0225】

ステップS265では、メインCPU31は、スタートスイッチチェックフラグがオンであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、メインCPU31は、スタートスイッチチェックフラグをオフに更新し(ステップS266)、続いて、ステップS267の処理を行う。他方、NOのときは、メインCPU31は、ステップS267の処理を行う。このように、スタートスイッチがオンエッジでない場合に、スタートスイッチチェックフラグをオフに更新することで、遊技者の停止操作が許可されることとなる(図24のステップS10、ステップS11参照)。言い換えると、スタートスイッチがオンエッジである場合には、遊技者は停止操作を行うことができない。

20

#### 【0226】

ステップS267では、メインCPU31は、リール制御処理を行う。例えば、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転を制御する。より詳細には、メインCPU31は、リール3L, 3C, 3Rの回転を開始する旨の要求、即ち、開始操作に応じて、リール3L, 3C, 3Rの回転を開始すると共に、一定の速度でリール3L, 3C, 3Rが回転するように制御を行う。また、停止操作に応じて、停止操作に対応するリール3L, 3C, 3Rの回転が停止するように制御を行う。

30

#### 【0227】

ステップS268では、メインCPU31は、ランプ・7SEG駆動処理を行う。例えば、メインCPU31は、クレジットされているメダル数、払出枚数等を表示する。続いて、メインCPU31は、レジスタの復帰を行い(ステップS269)、定期的に発生する割込の処理を終了する。

#### 【0228】

図41を参照して、主制御回路71を構成するメインCPU31からのコマンドを受信したことに応じて副制御回路72を構成するサブCPU81が行う一連の処理の手順を示した主基板通信タスクについて説明する。

40

#### 【0229】

初めに、サブCPU81は、コマンドの受信のチェックを行う(ステップS301)。続いて、サブCPU81は、コマンドの種別を抽出する(ステップS302)。続いて、サブCPU81は、前回とは異なるコマンドを受信したか否かを判別する(ステップS303)。このとき、前回とは異なるコマンドを受信した場合には、サブCPU81は、メッセージキューにメッセージを格納し(ステップS304)、続いて、ステップS301の処理を行う。他方、前回と同じコマンドを受信した場合には、サブCPU81は、再び

50

、ステップ S 3 0 1 の処理を行う。

【 0 2 3 0 】

図 4 2 を参照して、メッセージの受信を契機として、サブ CPU 8 1 が演出を行うためのデータを登録する処理の手順を示した演出登録タスクについて説明する。

【 0 2 3 1 】

初めに、サブ CPU 8 1 は、メッセージキューからメッセージを取り出す（ステップ S 3 1 1）。続いて、サブ CPU 8 1 は、メッセージがあるか否かを判別する（ステップ S 3 1 2）。このとき、メッセージがある場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 1 3 の処理を行う。他方、メッセージがない場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 1 5 の処理を行う。

10

【 0 2 3 2 】

ステップ S 3 1 3 では、サブ CPU 8 1 は、メッセージから遊技情報を複製する。続いて、サブ CPU 8 1 は、後で図 4 3 を参照して説明する演出内容決定処理を行う（ステップ S 3 1 4）。続いて、サブ CPU 8 1 は、ステップ S 3 1 5 の処理を行う。

【 0 2 3 3 】

ステップ S 3 1 5 では、サブ CPU 8 1 は、演出データの登録を行う。続いて、サブ CPU 8 1 は、LEDに関するデータ及び音（いわゆるサウンド）に関するデータの登録を行う（ステップ S 3 1 6）。続いて、サブ CPU 8 1 は、ステップ S 3 1 1 の処理を行う。

【 0 2 3 4 】

図 4 3 を参照して、メイン CPU 3 1 からのコマンドに応じてサブ CPU 8 1 が演出を行うための処理の手順を示した演出内容決定処理について説明する。

20

【 0 2 3 5 】

初めに、サブ CPU 8 1 は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する（ステップ S 3 2 1）。このとき、スタートコマンド受信時である場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 2 2 の処理を行う。他方、スタートコマンド受信時でない場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 2 4 の処理を行う。ステップ S 3 2 2 では、後で図 4 4 を参照して説明するカウンタ更新処理を行い、続いて、ステップ S 3 2 3 の処理を行う。この処理では、サブ CPU 8 1 は、スタートスイッチオンエッジカウンタの値を更新する。ステップ S 3 2 3 では、後で図 4 5 を参照して説明する演出抽籤処理を行い、続いて、ステップ S 3 3 4 の処理を行う。この処理では、サブ CPU 8 1 は、内部当籤役等に基づいて、演出に係る情報を決定する。

30

【 0 2 3 6 】

ステップ S 3 2 4 では、サブ CPU 8 1 は、リール停止許可コマンド受信時であるか否かを判別する。このとき、リール停止許可コマンド受信時である場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 2 5 の処理を行う。他方、リール停止許可コマンド受信時でない場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 2 6 の処理を行う。

【 0 2 3 7 】

ステップ S 3 2 5 では、サブ CPU 8 1 は、後で図 4 6 を参照して説明するリール停止許可コマンド受信時処理を行い、続いて、ステップ S 3 3 4 の処理を行う。なお、リール停止許可コマンド受信時処理では、スタートスイッチオンエッジカウンタの値等に基づいて、演出に係る情報を決定する。

40

【 0 2 3 8 】

ステップ S 3 2 6 では、サブ CPU 8 1 は、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する。このとき、リール停止コマンド受信時である場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 2 7 の処理を行う。他方、リール停止コマンド受信時でない場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 2 8 の処理を行う。

【 0 2 3 9 】

ステップ S 3 2 7 では、サブ CPU 8 1 は、作動ストップボタン等の種別に応じて演出データをセットする。続いて、サブ CPU 8 1 は、ステップ S 3 3 4 の処理を行う。

50

## 【0240】

ステップS328では、サブCPU81は、表示コマンド受信時であるか否かを判別する。このとき、表示コマンド受信時である場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS329の処理を行う。他方、表示コマンド受信時でない場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS330の処理を行う。

## 【0241】

ステップS329では、サブCPU81は、表示役等の種別に応じて演出データをセットする。続いて、サブCPU81は、ステップS334の処理を行う。

## 【0242】

ステップS330では、サブCPU81は、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判別する。このとき、ボーナス開始コマンド受信時である場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS331の処理を行う。他方、ボーナス開始コマンド受信時でない場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS332の処理を行う。

10

## 【0243】

ステップS331では、サブCPU81は、BB・MBの種別に応じたボーナス開始時演出データをセットする。続いて、サブCPU81は、ステップS334の処理を行う。

## 【0244】

ステップS332では、サブCPU81は、ボーナス終了時コマンド受信時であるか否かを判別する。このとき、ボーナス終了時コマンド受信時である場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS333の処理を行う。他方、ボーナス終了時コマンド受信時でない場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS334の処理を行う。

20

## 【0245】

ステップS333では、サブCPU81は、BB・MBの種別に応じたボーナス終了時演出データをセットする。続いて、サブCPU81は、ステップS334の処理を行う。

## 【0246】

ステップS334では、サブCPU81は、セットされた演出データの登録を要求し、続いて、図42のステップS315の処理を行う。

## 【0247】

図44を参照して、スタートコマンドの受信を契機としてサブCPU81がスタートスイッチオンエッジカウンタの値を更新する手順を示したカウンタ更新処理について説明する。

30

## 【0248】

初めに、サブCPU81は、スタートスイッチオンエッジカウンタの値が前回と異なるか否かを判別する。このとき、前回と異なる場合には、サブCPU81は、新たなスタートスイッチオンエッジカウンタの値をサブRAM83に格納し、続いて、図43のステップS323の処理を行う。他方、前回と異なる場合は、サブCPU81は、続いて、図43のステップS323の処理を行う。

## 【0249】

このように、サブCPU81は、スタートコマンドが送信されるたびに、サブRAM83に格納されているスタートスイッチオンエッジカウンタの値を最新の値に更新する。

40

## 【0250】

図45を参照して、サブCPU81が演出に係る情報等を決定する処理の手順を示した演出抽籤処理について説明する。

## 【0251】

初めに、サブCPU81は、自己が管理する遊技状態がBB1遊技状態であるか否かを判別する(ステップS351)。このとき、BB1遊技状態である場合には、サブCPU81は、続いて、BBの種別に応じたBB1用演出データをセットする(ステップS352)。次に、サブCPU81は、図43のステップS334の処理を行う。他方、BB1

50

遊技状態でない場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS353の処理を行う。

【0252】

ステップS353では、サブCPU81は、自己が管理する遊技状態がBB2遊技状態であるか否かを判別する。このとき、BB2遊技状態である場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS354の処理を行う。他方、BB2遊技状態でない場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS357の処理を行う。

【0253】

ステップS354では、サブCPU81は、自己が管理する遊技状態がRB2遊技状態であるか否かを判別する。このとき、RB2遊技状態である場合には、サブCPU81は、続いて、内部当籤役の種別に応じたRB2用演出データをセットする（ステップS355）。次に、サブCPU81は、図43のステップS334の処理を行う。他方、RB2遊技状態でない場合には、サブCPU81は、続いて、内部当籤役の種別に応じたBB2用演出データをセットする（ステップS356）。次に、サブCPU81は、図43のステップS334の処理を行う。

10

【0254】

ステップS357では、サブCPU81は、自己が管理する遊技状態がMB遊技状態であるか否かを判別する。このとき、MB遊技状態である場合には、サブCPU81は、続いて、MB用演出データをセットする（ステップS358）。次に、サブCPU81は、図43のステップS334の処理を行う。他方、MB遊技状態でない場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS359の処理を行う。

20

【0255】

ステップS359では、サブCPU81は、内部当籤役に特殊役1、特殊役7又は特殊役8が含まれるか否かを判別する。このとき、内部当籤役に特殊役1、特殊役7又は特殊役8が含まれる場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS360の処理を行う。他方、内部当籤役に特殊役1、特殊役7又は特殊役8が含まれない場合は、サブCPU81は、続いて、ステップS367の処理を行う。

【0256】

ステップS360では、サブCPU81は、特殊演出実行抽籤処理を行い、続いて、ステップS361の処理を行う。なお、特殊演出実行抽籤処理では、乱数抽籤によって特殊演出（後述の図47参照）を行うか否かを決定する。ステップS361では、サブCPU81は、特殊演出実行抽籤処理において当籤（実行する）したか否かを判別する。このとき、当籤した場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS362の処理を行う。他方、当籤しない場合には、サブCPU81は、続いて、ステップS367の処理を行う。

30

【0257】

ステップS362では、サブCPU81は、特殊演出実行フラグをオンにセットし、続いて、ステップS363の処理を行う。ここで、特殊演出実行フラグは、特殊演出を行うか否かを判別するための情報である。ステップS363では、サブCPU81は、自己が管理する遊技状態がRT5遊技状態であるか否かを判別する。このとき、RT5遊技状態である場合には、サブCPU81は、フラグ間用パラメータ抽籤テーブル（図30の（2））をセットし（ステップS364）、続いて、ステップS366の処理を行う。他方、RT5遊技状態でない場合には、サブCPU81は、非フラグ間用パラメータ抽籤テーブル（図30の（1））をセットし（ステップS365）、続いて、ステップS366の処理を行う。

40

【0258】

ステップS366では、サブCPU81は、特殊演出開始用演出データをセットし、続いて、図43のステップ334の処理を行う。ステップS367では、サブCPU81は、遊技状態に応じた演出決定テーブルを参照し、内部当籤役に基づいて演出データを決定、セットし、続いて、図43のステップS334の処理を行う。

【0259】

このようにBB1遊技状態、BB2遊技状態、及びMB遊技状態でない一般遊技状態又

50

は R T 遊技状態において、特殊役 1、特殊役 7、又は特殊役 8 が内部当籤役として決定されたときは、特殊演出が行われる場合がある。ここで、特殊役 1、特殊役 7 又は特殊役 8 としたのは、ボーナスが重複して内部当籤役として決定されている可能性が高いためである。そして、この特殊演出において、遊技者がスタートレバー 6 を操作していた時間（スタートスイッチ 6 S がオンエッジである時間）に応じて、演出効果の異なる演出が行われる。

#### 【 0 2 6 0 】

図 4 6 を参照して、リール停止許可コマンドの受信を契機としてサブ CPU 8 1 が特殊演出用データをセットする手順を示したリール停止許可コマンド受信時処理について説明する。

#### 【 0 2 6 1 】

初めに、サブ CPU 8 1 は、特殊演出実行フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 3 7 1）。このとき、特殊演出実行フラグがオンである場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、ステップ S 3 7 2 の処理を行う。他方、特殊演出実行フラグがオフである場合には、サブ CPU 8 1 は、続いて、図 4 3 のステップ S 3 3 4 の処理を行う。

#### 【 0 2 6 2 】

ステップ S 3 7 2 では、サブ CPU 8 1 は、セットされているパラメータ設定テーブルを参照し、格納されたスタートスイッチオンエッジカウンタの値に基づいて、特殊演出パラメータの値を決定し、続いて、ステップ S 3 7 3 の処理を行う。ステップ S 3 7 3 では、サブ CPU 8 1 は、決定された特殊演出パラメータの値に基づいて特殊演出用演出データをセットし、続いて、ステップ S 3 7 4 の処理を行う。ステップ S 3 7 4 では、サブ CPU 8 1 は、特殊演出実行フラグをオフにし、続いて、図 4 3 のステップ S 3 3 4 の処理を行う。

#### 【 0 2 6 3 】

図 4 7 を参照して、液晶表示部 5 a において実行される特殊演出の表示例について説明する。

#### 【 0 2 6 4 】

一般遊技状態又は R T 遊技状態において、特殊役 1、特殊役 7、又は特殊役 8 が内部当籤役として決定され、特殊演出実行抽籤処理に当籤すると、特殊演出開始用演出データがセットされる（図 4 5 のステップ S 3 5 9 ~ ステップ S 3 6 6）。図 4 7 の（ 1 ）は、特殊演出開始時の表示例である。

#### 【 0 2 6 5 】

この特殊演出開始時において、遊技者がスタートレバー 6 を操作し続けるとスタートスイッチオンエッジカウンタの値が加算される（図 4 0 のステップ S 2 6 3、ステップ S 2 6 4、図 4 4）。図 4 7 の（ 2 ）は、スタートスイッチオンエッジカウンタの値が 3 0 0 0 になったときの表示例である。

#### 【 0 2 6 6 】

その後、スタートスイッチオンエッジカウンタの値に基づいてパラメータ値が決定され、このパラメータ値に応じた演出が行われる（図 4 6 のステップ S 3 7 2 ~ ステップ S 3 7 4）。図 4 7 の（ 3 ）及び（ 4 ）は、パラメータ値に応じた演出が行われたときの表示例である。

#### 【 0 2 6 7 】

図 4 7 の（ 1 ）を参照する。液晶表示部 5 a には、主人公キャラクタ 5 0 1 と敵キャラクタ 5 0 2 とが対峙する様子が表示される。また、主人公キャラクタ 5 0 1 の下方には、コメント欄 5 0 5 が表示される。そして、敵キャラクタ 5 0 2 の下方には、スタートスイッチオンエッジカウンタ計測画像 5 0 3 及び、パラメータ値計測針 5 0 4 が表示される。スタートスイッチオンエッジカウンタ計測画像 5 0 3 は、スタートスイッチオンエッジカウンタに計数される値を視覚的に表示する画像である。また、パラメータ値計測針 5 0 4 は、決定されたパラメータ値を視覚的に表示する画像である。

#### 【 0 2 6 8 】

10

20

30

40

50

図47の(1)において、コメント欄505には、「スタートレバーでマジックパワーをためる！」と表示される。これにより遊技者は、スタートレバーを操作し続けることにより、何らかの演出が行われることを把握できる。

【0269】

図47の(2)を参照すると、主人公キャラクタ501がパワーをため、スタートスイッチオンエッジカウンタ計測画像503において、スタートスイッチオンエッジカウンタが計数されている様子を把握できる。

【0270】

図47の(3)を参照すると、パラメータ値計測針504及びコメント欄505において決定されたパラメータ値が75であることを把握できる。また、主人公キャラクタ501が敵キャラクタ502に連続攻撃を仕掛ける様子を把握できる。

10

【0271】

図47の(3)を参照すると、パラメータ値計測針504及びコメント欄505において決定されたパラメータ値が15であることを把握できる。また、主人公キャラクタ501が敵キャラクタ502に単発攻撃を仕掛ける様子を把握できる。

【0272】

このように、特殊演出では決定されるパラメータ値に応じて演出効果の異なる演出が行われる。即ち、パラメータ値が高いほど演出効果の高い演出が行われる。ここで、パラメータ値は、スタートスイッチオンエッジカウンタの値が高いほど高い値が決定されるため、特殊演出では、遊技者がスタートレバー6を操作し続けるほど、演出効果の高い演出が行われる。

20

【0273】

また、前述したように、パラメータ値は、フラグ間では非フラグ間より高い値が決定されやすい(図23参照)。そのため、演出効果の高い演出が行われた場合には、ボーナスが内部当籤役として決定されていることについて高い期待を抱くことができる。

【0274】

また、スタートスイッチオンエッジカウンタの値が計数されるのは、スタートスイッチがオンエッジである場合であるが、スタートスイッチがオンエッジである場合には、遊技者は停止操作を行うことができない。そのため、遊技者は停止表示された図柄の組合せからボーナスが内部当籤役として決定されているか否かを把握できず、遊技者は期待感を持って特殊演出を楽しむことができる。

30

【0275】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【0276】

実施例では、RB1遊技状態用内部抽籤テーブルが用いられて決定され得る小役・リプレイ用データポイントは、「17」であるが、これに限られるものではない。例えば、RB1遊技状態用内部抽籤テーブルは、小役・リプレイ用データポイントとして「0」が決定され得る構成を採用してもよい。このとき、遊技可能回数カウンタの初期値を入賞可能回数カウンタの初期値よりも大きくすることが好適である。なお、RB2遊技状態用内部抽籤テーブルについても同様のことが言える。

40

【0277】

実施例では、ボーナスゲームとしてビッグボーナスゲーム、ミドルボーナスゲームを採用しているが、これに限られるものではない。例えば、いわゆるレギュラーボーナスゲーム、シングルボーナスゲーム等をボーナスゲームとして採用してもよい。

【0278】

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

50

## 【図面の簡単な説明】

【0279】

【図1】遊技機の外観を示す斜視図。

【図2】リール上に配列された図柄の例を示す図。

【図3】電気回路の構成を示す図。

【図4】図柄配置テーブルを示す図。

【図5】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。

【図6】内部抽籤テーブルを示す図。

【図7】内部抽籤テーブルを示す図。

【図8】内部抽籤テーブルを示す図。

10

【図9】内部当籤役決定テーブルを示す図。

【図10】図柄組合せテーブルを示す図。

【図11】ボーナス作動時テーブルを示す図。

【図12】回胴停止用番号選択テーブルを示す図。

【図13】第1停止用停止テーブル選択テーブルを示す図。

【図14】停止テーブル選択データ選択テーブルを示す図。

【図15】停止テーブル格納テーブル選択テーブルを示す図。

【図16】停止テーブル格納テーブルを示す図。

【図17】優先順序テーブル、優先順位テーブルを示す図。

【図18】RAMの各種領域を示す図。

20

【図19】RAMの各種領域を示す図。

【図20】RAMの各種領域を示す図。

【図21】RAMの各種領域を示す図。

【図22】電気回路の構成を示す図。

【図23】パラメータ値設定テーブルを示す図。

【図24】CPUが行う主な処理を示すメインフローチャート。

【図25】メダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャート。

【図26】内部抽籤処理を示すフローチャート。

【図27】リール停止初期設定処理を示すフローチャート。

【図28】表示役予想格納処理を示すフローチャート。

30

【図29】表示役検索処理を示すフローチャート。

【図30】優先引込順位データ取得処理を示すフローチャート。

【図31】リール停止制御処理を示すフローチャート。

【図32】滑り駒数決定処理を示すフローチャート。

【図33】優先引込制御処理を示すフローチャート。

【図34】停止データ格納処理を示すフローチャート。

【図35】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。

【図36】BB1ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。

【図37】BB2ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。

【図38】RT制御処理を示すフローチャート。

40

【図39】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。

【図40】CPUの制御による割込処理を示すフローチャート。

【図41】基板間通信タスクを示すフローチャート。

【図42】演出登録タスクを示すフローチャート。

【図43】演出内容決定処理を示すフローチャート。

【図44】カウンタ更新処理を示すフローチャート。

【図45】演出抽籤処理を示すフローチャート。

【図46】リール停止許可コマンド受信時処理を示すフローチャート。

【図47】液晶表示部の表示例。

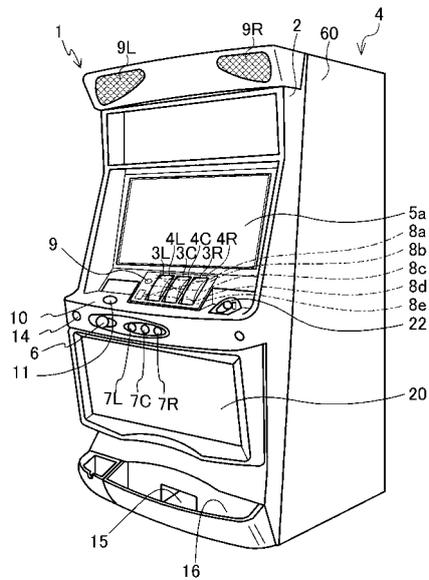
【符号の説明】

50

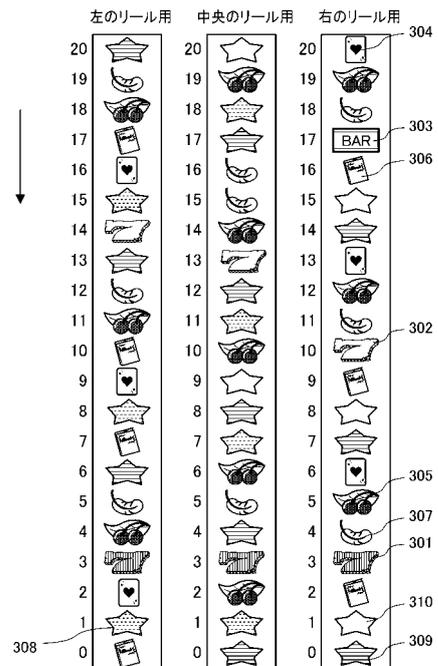
【 0 2 8 0 】

- 1 遊技機
- 3 L , 3 C , 3 R リール
- 6 スタートレバー
- 6 S スタートスイッチ
- 7 L , 7 C , 7 R ストップボタン
- 3 1 メインCPU
- 3 2 メインROM
- 3 3 メインRAM
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路

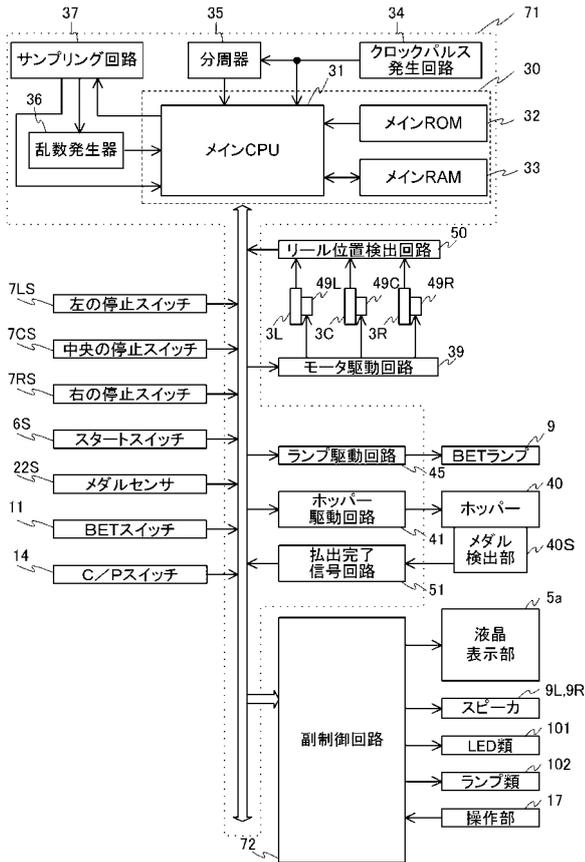
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 5 】

内部抽籤テーブル決定テーブル

| 遊技状態    | 内部抽籤テーブル         | 抽籤回数 |
|---------|------------------|------|
| 一般遊技状態  | 一般遊技状態用内部抽籤テーブル  | 74   |
| RT1遊技状態 | RT1遊技状態用内部抽籤テーブル |      |
| RT2遊技状態 | RT2遊技状態用内部抽籤テーブル |      |
| RT3遊技状態 | RT3遊技状態用内部抽籤テーブル |      |
| RT4遊技状態 | RT4遊技状態用内部抽籤テーブル |      |
| RT5遊技状態 | RT5遊技状態用内部抽籤テーブル | 62   |
| RB1遊技状態 | RB1遊技状態用内部抽籤テーブル | 1    |
| RB2遊技状態 | RB2遊技状態用内部抽籤テーブル | 4    |
| BB2遊技状態 | BB2遊技状態用内部抽籤テーブル | 63   |
| MB遊技状態  | MB遊技状態用内部抽籤テーブル  | 57   |

※BB1遊技状態では、常にRB1遊技状態となっているため、ここでは内部抽籤テーブルが規定されていない。

【 図 4 】

図柄配置テーブル

| 左リール    |          | 中リール    |          | 右リール    |          |
|---------|----------|---------|----------|---------|----------|
| 図柄位置データ | 図柄       | 図柄位置データ | 図柄       | 図柄位置データ | 図柄       |
| 20      | 青 blanks | 20      | 白 blanks | 20      | カード      |
| 19      | 羽        | 19      | チェリー     | 19      | チェリー     |
| 18      | チェリー     | 18      | 銀 blanks | 18      | 羽        |
| 17      | 本        | 17      | 青 blanks | 17      | BAR      |
| 16      | カード      | 16      | 羽        | 16      | 本        |
| 15      | 銀 blanks | 15      | 羽        | 15      | 白 blanks |
| 14      | 青7       | 14      | チェリー     | 14      | 青 blanks |
| 13      | 青 blanks | 13      | 青7       | 13      | カード      |
| 12      | 羽        | 12      | 青 blanks | 12      | チェリー     |
| 11      | チェリー     | 11      | 銀 blanks | 11      | 羽        |
| 10      | 本        | 10      | チェリー     | 10      | 青7       |
| 9       | カード      | 9       | 白 blanks | 9       | 本        |
| 8       | 銀 blanks | 8       | 青 blanks | 8       | 白 blanks |
| 7       | 本        | 7       | 銀 blanks | 7       | 青 blanks |
| 6       | 青 blanks | 6       | チェリー     | 6       | カード      |
| 5       | 羽        | 5       | 羽        | 5       | チェリー     |
| 4       | チェリー     | 4       | 青 blanks | 4       | 羽        |
| 3       | 赤7       | 3       | 赤7       | 3       | 赤7       |
| 2       | カード      | 2       | チェリー     | 2       | 本        |
| 1       | 銀 blanks | 1       | 銀 blanks | 1       | 白 blanks |
| 0       | 本        | 0       | 青 blanks | 0       | 青 blanks |

【 図 6 】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

| 当籤番号 | 抽籤値 | データポイント  |       | 当籤番号 | 抽籤値  | データポイント  |       |
|------|-----|----------|-------|------|------|----------|-------|
|      |     | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |      |      | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 1    | 4   | 1        | 1     | 38   | 4    | 6        | 2     |
| 2    | 4   | 1        | 2     | 39   | 4    | 6        | 3     |
| 3    | 4   | 1        | 3     | 40   | 4    | 6        | 4     |
| 4    | 4   | 1        | 4     | 41   | 2    | 6        | 5     |
| 5    | 2   | 1        | 5     | 42   | 2    | 6        | 6     |
| 6    | 2   | 1        | 6     | 43   | 2    | 6        | 7     |
| 7    | 2   | 1        | 7     | 44   | 2    | 6        | 8     |
| 8    | 2   | 1        | 8     | 45   | 2    | 6        | 9     |
| 9    | 2   | 1        | 9     | 46   | 2    | 6        | 10    |
| 10   | 2   | 1        | 10    | 47   | 2    | 6        | 11    |
| 11   | 2   | 1        | 11    | 48   | 2    | 6        | 12    |
| 12   | 2   | 1        | 12    | 49   | 4    | 10       | 1     |
| 13   | 2   | 3        | 5     | 50   | 4    | 10       | 2     |
| 14   | 2   | 3        | 6     | 51   | 4    | 10       | 3     |
| 15   | 2   | 3        | 7     | 52   | 4    | 10       | 4     |
| 16   | 2   | 3        | 8     | 53   | 992  | 1        | 0     |
| 17   | 2   | 3        | 9     | 54   | 2048 | 2        | 0     |
| 18   | 2   | 3        | 10    | 55   | 4080 | 4        | 0     |
| 19   | 2   | 3        | 11    | 56   | 992  | 5        | 0     |
| 20   | 2   | 3        | 12    | 57   | 2016 | 6        | 0     |
| 21   | 4   | 4        | 1     | 58   | 780  | 7        | 0     |
| 22   | 4   | 4        | 2     | 59   | 96   | 8        | 0     |
| 23   | 4   | 4        | 3     | 60   | 4000 | 9        | 0     |
| 24   | 4   | 4        | 4     | 61   | 4096 | 10       | 0     |
| 25   | 4   | 5        | 1     | 62   | 8    | 11       | 0     |
| 26   | 4   | 5        | 2     | 63   | 16   | 0        | 1     |
| 27   | 4   | 5        | 3     | 64   | 16   | 0        | 2     |
| 28   | 4   | 5        | 4     | 65   | 16   | 0        | 3     |
| 29   | 2   | 5        | 5     | 66   | 16   | 0        | 4     |
| 30   | 2   | 5        | 6     | 67   | 8    | 0        | 5     |
| 31   | 2   | 5        | 7     | 68   | 8    | 0        | 6     |
| 32   | 2   | 5        | 8     | 69   | 8    | 0        | 7     |
| 33   | 2   | 5        | 9     | 70   | 8    | 0        | 8     |
| 34   | 2   | 5        | 10    | 71   | 8    | 0        | 9     |
| 35   | 2   | 5        | 11    | 72   | 8    | 0        | 10    |
| 36   | 2   | 5        | 12    | 73   | 8    | 0        | 11    |
| 37   | 4   | 6        | 1     | 74   | 8    | 0        | 12    |

【 図 7 】

(1)RT1遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

| 当籤番号 | 抽籤値  | データポイント  |       |
|------|------|----------|-------|
|      |      | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 58   | 8192 | 7        | 0     |
| 59   | -    | 8        | 0     |
| 60   | -    | 9        | 0     |
| 61   | 4096 | 10       | 0     |
| 62   | 4096 | 11       | 0     |

※当籤番号1～57、及び、当籤番号63～74の抽籤値は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルのそれと同一のため省略。

(2)RT2遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

| 当籤番号 | 抽籤値   | データポイント  |       |
|------|-------|----------|-------|
|      |       | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 58   | 54613 | 7        | 0     |
| 59   | -     | 8        | 0     |
| 60   | -     | 9        | 0     |
| 61   | -     | 10       | 0     |
| 62   | -     | 11       | 0     |

※当籤番号1～57、及び、当籤番号63～74の抽籤値は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルのそれと同一のため省略。

(3)RT3遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

| 当籤番号 | 抽籤値   | データポイント  |       |
|------|-------|----------|-------|
|      |       | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 58   | 43690 | 7        | 0     |
| 59   | -     | 8        | 0     |
| 60   | -     | 9        | 0     |
| 61   | -     | 10       | 0     |
| 62   | -     | 11       | 0     |

※当籤番号1～57、及び、当籤番号63～74の抽籤値は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルのそれと同一のため省略。

(4)RT4遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

| 当籤番号 | 抽籤値  | データポイント  |       |
|------|------|----------|-------|
|      |      | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 58   | 8980 | 7        | 0     |
| 59   | -    | 8        | 0     |
| 60   | -    | 9        | 0     |
| 61   | -    | 10       | 0     |
| 62   | -    | 11       | 0     |

※当籤番号1～57、及び、当籤番号63～74の抽籤値は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルのそれと同一のため省略。

【 図 9 】

(1)小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

| 小役・リプレイ用<br>データポイント | 内部当籤役        |          |          |          | 内容                           |
|---------------------|--------------|----------|----------|----------|------------------------------|
|                     | データ(格納領域種別毎) |          |          |          |                              |
|                     | 1            | 2        | 3        | 4        |                              |
| 0                   | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | ハズレ                          |
| 1                   | 00000001     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役1                         |
| 2                   | 00000110     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役2+特殊役3                    |
| 3                   | 00100110     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役2+特殊役3+特殊役6               |
| 4                   | 00011000     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役4+特殊役5                    |
| 5                   | 01000000     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役7                         |
| 6                   | 10000000     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役8                         |
| 7                   | 00000000     | 00000001 | 00000000 | 00000000 | リプレイ1                        |
| 8                   | 00000000     | 00000010 | 00000000 | 00000000 | リプレイ2                        |
| 9                   | 00000000     | 00010010 | 00000000 | 00000000 | リプレイ2+リプレイ5                  |
| 10                  | 00000000     | 00000100 | 00000000 | 00000000 | リプレイ3                        |
| 11                  | 00000000     | 00001000 | 00000000 | 00000000 | リプレイ4                        |
| 12                  | 00000000     | 00100000 | 00000000 | 00000000 | JACIN                        |
| 13                  | 01011110     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役2+特殊役3+特殊役4<br>+特殊役5+特殊役7 |
| 14                  | 01011000     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役4+特殊役5+特殊役7               |
| 15                  | 01000110     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役2+特殊役3+特殊役7               |
| 16                  | 10100001     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役1+特殊役6+特殊役8               |
| 17                  | 11111111     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | 特殊役1～特殊役8                    |

※小役・リプレイ用データポイント12はBB中一般遊技状態のみ使用されるコンビネーション。  
※小役・リプレイ用データポイント13～16はRB2遊技状態のみ使用されるコンビネーション。  
※小役・リプレイ用データポイント17はRB1遊技状態のみ使用されるコンビネーション。

(2)ボーナス用内部当籤役決定テーブル

| ボーナス用<br>データポイント | 内部当籤役        |          |          |          | 内容  |
|------------------|--------------|----------|----------|----------|-----|
|                  | データ(格納領域種別毎) |          |          |          |     |
|                  | 1            | 2        | 3        | 4        |     |
| 0                | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00000000 | ハズレ |
| 1                | 00000000     | 00000000 | 00000001 | 00000000 | MB1 |
| 2                | 00000000     | 00000000 | 00000010 | 00000000 | MB2 |
| 3                | 00000000     | 00000000 | 00000100 | 00000000 | MB3 |
| 4                | 00000000     | 00000000 | 00001000 | 00000000 | MB4 |
| 5                | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00000001 | BB1 |
| 6                | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00000010 | BB2 |
| 7                | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00000100 | BB3 |
| 8                | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00001000 | BB4 |
| 9                | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00010000 | BB5 |
| 10               | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 00100000 | BB6 |
| 11               | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 01000000 | BB7 |
| 12               | 00000000     | 00000000 | 00000000 | 10000000 | BB8 |

【 図 8 】

(1)RT5遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

| 当籤番号 | 抽籤値   | データポイント  |       |
|------|-------|----------|-------|
|      |       | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 58   | 13107 | 7        | 0     |
| 59   | -     | 8        | 0     |
| 60   | -     | 9        | 0     |
| 61   | -     | 10       | 0     |
| 62   | -     | 11       | 0     |

※当籤番号1～57の抽籤値は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルのそれと同一のため省略。

(2)RB1遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:2)

| 当籤番号 | 抽籤値   | データポイント  |       |
|------|-------|----------|-------|
|      |       | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 1    | 65536 | 17       | 0     |

(3)RB2遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:2)

| 当籤番号 | 抽籤値   | データポイント  |       |
|------|-------|----------|-------|
|      |       | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 1    | 16384 | 13       | 0     |
| 2    | 16384 | 14       | 0     |
| 3    | 16384 | 15       | 0     |
| 4    | 16384 | 16       | 0     |

(4)BB2遊技状態用内部抽籤テーブル(投入枚数:3)

| 当籤番号 | 抽籤値   | データポイント  |       |
|------|-------|----------|-------|
|      |       | 小役・リプレイ用 | ボーナス用 |
| 1    | 4     | 1        | 0     |
| ⋮    | ⋮     | ⋮        | ⋮     |
| 62   | 8     | 11       | 0     |
| 63   | 13107 | 12       | 0     |

※当籤番号1～62の抽籤値は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルのそれと同一のため省略(但し、ボーナス用データポイントの値はいずれも0となる)。また、RTが作動するリプレイが成立してもRTは作動しない。

【 図 10 】

図柄組合せテーブル

| 図柄の組合せ |       |       | 入賞作動フラグ  |       | 格納領域  | 払出枚数   |        |   |
|--------|-------|-------|----------|-------|-------|--------|--------|---|
| 左リール   | 中リール  | 右リール  | データ      | 内容    | 加算データ | 投入枚数:2 | 投入枚数:3 |   |
| カード    | ANY   | カード   | 00000001 | 特殊役1  | 1     | 15     | 1      |   |
| チェリー   | チェリー  | ANY   | 00000010 | 特殊役2  |       | 2      | 1      |   |
| チェリー   | 青ブランク | ANY   | 00000100 | 特殊役3  |       | 2      | 1      |   |
| 銀ブランク  | チェリー  | カード   | 00001000 | 特殊役4  |       | 4      | 4      |   |
| 銀ブランク  | 青ブランク | 本     | 00010000 | 特殊役5  |       | 4      | 4      |   |
| 青ブランク  | 青ブランク | 本     | 00100000 | 特殊役6  |       | 15     | 15     |   |
| 銀ブランク  | 銀ブランク | 本     | 01000000 | 特殊役7  |       | 15     | 3      |   |
| 羽      | 銀ブランク | カード   | 10000000 | 特殊役8  |       | 15     | 15     |   |
| チェリー   | 銀ブランク | 青ブランク | 00000001 | リプレイ1 | 2     | 0      | 0      |   |
| 羽      | チェリー  | 本     | 00000010 | リプレイ2 |       | 0      | 0      |   |
| 羽      | 青ブランク | カード   | 00000100 | リプレイ3 |       | 0      | 0      |   |
| 本      | 青ブランク | チェリー  | 00001000 | リプレイ4 |       | 0      | 0      |   |
| 本      | 銀ブランク | チェリー  | 00010000 | リプレイ5 |       | 0      | 0      |   |
| 青ブランク  | 銀ブランク | 白ブランク | 00100000 | JACIN |       | 0      | 0      |   |
| 赤7     | 赤7    | BAR   | 00000001 | MB1   |       | 3      | 0      | 0 |
| 青7     | 青7    | BAR   | 00000010 | MB2   |       |        | 0      | 0 |
| 赤7     | 青7    | BAR   | 00000100 | MB3   | 0     |        | 0      |   |
| 赤7     | 赤7    | 赤7    | 00000001 | BB1   | 0     |        | 0      |   |
| 青7     | 青7    | 青7    | 00000010 | BB2   | 0     |        | 0      |   |
| 赤7     | 赤7    | 青7    | 00000100 | BB3   | 0     |        | 0      |   |
| 青7     | 青7    | 赤7    | 00001000 | BB4   | 0     |        | 0      |   |
| 赤7     | 青7    | 赤7    | 00010000 | BB5   | 0     |        | 0      |   |
| 青7     | 赤7    | 青7    | 00100000 | BB6   | 4     | 0      | 0      |   |
| 赤7     | 青7    | 青7    | 01000000 | BB7   |       | 0      | 0      |   |
| 青7     | 赤7    | 赤7    | 10000000 | BB8   |       | 0      | 0      |   |

【 図 1 1 】

| (1) BB・RB 作動時テーブル |                         |                         |                     |                     |
|-------------------|-------------------------|-------------------------|---------------------|---------------------|
| 格納領域              | BB1・BB2 作動時<br>BB1 遊技状態 | BB3～BB8 作動時<br>BB2 遊技状態 | RB1 作動時<br>RB1 遊技状態 | RB2 作動時<br>RB2 遊技状態 |
| 遊技状態フラグ           | 360                     | 300                     | —                   | —                   |
| ボーナス終了枚数カウンタ      | —                       | —                       | 8                   | 8                   |
| 遊技可能回数カウンタ        | —                       | —                       | 8                   | 8                   |
| 入賞可能回数カウンタ        | —                       | —                       | —                   | —                   |

| (2) MB 作動時テーブル |                        |         |         |
|----------------|------------------------|---------|---------|
| 格納領域           | MB1～MB4 作動時<br>MB 遊技状態 | MB 遊技状態 | MB 遊技状態 |
| 遊技状態フラグ        | 105                    | —       | —       |
| ボーナス終了枚数カウンタ   | —                      | —       | —       |
| 遊技可能回数カウンタ     | —                      | —       | —       |
| 入賞可能回数カウンタ     | —                      | —       | —       |

【 図 1 2 】

回胴停止用番号選択テーブル

| 小役・リプレイ用<br>データポインタ | 回胴停止用番号 |
|---------------------|---------|
| 0                   | 1       |
| 1                   | 2       |
| 2                   | 3       |
| 3                   | 4       |
| 4                   | 5       |
| 5                   | 6       |
| 6                   | 7       |
| 7                   | 8       |
| 8                   | 9       |
| 9                   | 10      |
| 10                  | 11      |
| 11                  | 12      |
| 12                  | 13      |
| 13                  | 14      |
| 14                  | 15      |
| 15                  | 16      |
| 16                  | 17      |
| 17                  | 18      |

※MB遊技状態では、小役・リプレイ用データポインタの値にかかわらず回胴停止用番号として19がセットされる。

【 図 1 3 】

第1停止用停止テーブル選択テーブル

| 回胴停止用番号 | 作動ストップボタン  |            |            |
|---------|------------|------------|------------|
|         | 左ストップボタン   | 中ストップボタン   | 右ストップボタン   |
| 1       | TBL0～TBL30 | TBL0～TBL30 | TBL0～TBL30 |
| ・       |            |            |            |
| ・       |            |            |            |
| ・       |            |            |            |
| 19      |            |            |            |

【 図 1 4 】

停止テーブル選択データ選択テーブル

| 作動ストップ<br>ボタン | 図柄位置<br>データ | 停止テーブル選択データ |     |      |
|---------------|-------------|-------------|-----|------|
|               |             | 回胴停止用番号     |     |      |
|               |             | 1           | ... | 19   |
| 左             | 0           | 0～30        | ... | 0～30 |
|               | ・           |             |     |      |
|               | 20          |             |     |      |
| 中             | 上記と同様       |             |     |      |
| 右             | 上記と同様       |             |     |      |

【 図 1 6 】

停止テーブル格納テーブル: C1

| 停止テーブル<br>選択データ | 作動ストップボタン  |            |            |            |
|-----------------|------------|------------|------------|------------|
|                 | 停止テーブル1    | 停止テーブル2    | 停止テーブル3    | 停止テーブル4    |
| 1               | TBL0～TBL30 | TBL0～TBL30 | TBL0～TBL30 | TBL0～TBL30 |
| ・               |            |            |            |            |
| ・               |            |            |            |            |
| ・               |            |            |            |            |
| 30              |            |            |            |            |

【 図 1 5 】

停止テーブル格納テーブル選択テーブル

| 回胴停止用番号 | 作動ストップボタン |          |          |
|---------|-----------|----------|----------|
|         | 左ストップボタン  | 中ストップボタン | 右ストップボタン |
| 1       | L1        | C1       | R1       |
| ・       |           | ・        |          |
| ・       |           | ・        |          |
| 19      | L19       | C19      | R19      |

【 図 1 7 】

(1) 優先順序テーブル

| 滑り駒数<br>決定データ | 優先順序 |   |   |   |   |
|---------------|------|---|---|---|---|
|               | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 0             | 0    | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1             | 1    | 2 | 3 | 4 | 0 |
| 2             | 2    | 3 | 4 | 0 | 1 |
| 3             | 3    | 4 | 0 | 1 | 2 |
| 4             | 4    | 0 | 1 | 2 | 3 |

(2) 優先順位テーブル

| 優先順位 | 引込<br>データ1 | 引込<br>データ2 | 引込<br>データ3 | 引込<br>データ4 | 内容         |
|------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 1    | 00000000   | 00011111   | 00000000   | 00000000   | リプレイ       |
| 2    | 00000000   | 00100000   | 00001111   | 11111111   | ボーナス・JACIN |
| 3    | 11111111   | 00000000   | 00000000   | 00000000   | 小役         |

【 図 1 8 】

内部当籤役格納領域

| 格納領域       | データ  |     | 内容    |
|------------|------|-----|-------|
|            | ビット  | 値   |       |
| 内部当籤役格納領域1 | ビット7 | 0~1 | 特殊役8  |
|            | ビット6 | 0~1 | 特殊役7  |
|            | ビット5 | 0~1 | 特殊役6  |
|            | ビット4 | 0~1 | 特殊役5  |
|            | ビット3 | 0~1 | 特殊役4  |
|            | ビット2 | 0~1 | 特殊役3  |
|            | ビット1 | 0~1 | 特殊役2  |
| 内部当籤役格納領域2 | ビット0 | 0~1 | 特殊役1  |
|            | ビット7 | 0   | 未使用   |
|            | ビット6 | 0   | 未使用   |
|            | ビット5 | 0~1 | JACIN |
|            | ビット4 | 0~1 | リプレイ5 |
|            | ビット3 | 0~1 | リプレイ4 |
|            | ビット2 | 0~1 | リプレイ3 |
| 内部当籤役格納領域3 | ビット1 | 0~1 | リプレイ2 |
|            | ビット0 | 0~1 | リプレイ1 |
|            | ビット7 | 0   | 未使用   |
|            | ビット6 | 0   | 未使用   |
|            | ビット5 | 0   | 未使用   |
|            | ビット4 | 0   | 未使用   |
|            | ビット3 | 0~1 | MB4   |
| 内部当籤役格納領域4 | ビット2 | 0~1 | MB3   |
|            | ビット1 | 0~1 | MB2   |
|            | ビット0 | 0~1 | MB1   |
|            | ビット7 | 0~1 | BB8   |
|            | ビット6 | 0~1 | BB7   |
|            | ビット5 | 0~1 | BB6   |
|            | ビット4 | 0~1 | BB5   |
| 内部当籤役格納領域5 | ビット3 | 0~1 | BB4   |
|            | ビット2 | 0~1 | BB3   |
|            | ビット1 | 0~1 | BB2   |
|            | ビット0 | 0~1 | BB1   |

※表示役格納領域も同様の構成となっている。

【 図 1 9 】

持越役格納領域

| 格納領域     | データ  |     | 内容  |
|----------|------|-----|-----|
|          | ビット  | 値   |     |
| 持越役格納領域1 | ビット7 | 0   | 未使用 |
|          | ビット6 | 0   | 未使用 |
|          | ビット5 | 0   | 未使用 |
|          | ビット4 | 0   | 未使用 |
|          | ビット3 | 0~1 | MB4 |
|          | ビット2 | 0~1 | MB3 |
|          | ビット1 | 0~1 | MB2 |
| 持越役格納領域2 | ビット0 | 0~1 | MB1 |
|          | ビット7 | 0~1 | BB8 |
|          | ビット6 | 0~1 | BB7 |
|          | ビット5 | 0~1 | BB6 |
|          | ビット4 | 0~1 | BB5 |
|          | ビット3 | 0~1 | BB4 |
|          | ビット2 | 0~1 | BB3 |
| 持越役格納領域3 | ビット1 | 0~1 | BB2 |
|          | ビット0 | 0~1 | BB1 |

【 図 2 0 】

(1)遊技状態フラグ格納領域

| 格納領域種別       | データ  |     | 内容      |
|--------------|------|-----|---------|
|              | ビット  | 値   |         |
| 遊技状態フラグ格納領域1 | ビット7 | 0   | 未使用     |
|              | ビット6 | 0   | 未使用     |
|              | ビット5 | 0   | 未使用     |
|              | ビット4 | 0~1 | RT5遊技状態 |
|              | ビット3 | 0~1 | RT4遊技状態 |
|              | ビット2 | 0~1 | RT3遊技状態 |
|              | ビット1 | 0~1 | RT2遊技状態 |
| 遊技状態フラグ格納領域2 | ビット0 | 0~1 | RT1遊技状態 |
|              | ビット7 | 0   | 未使用     |
|              | ビット6 | 0   | 未使用     |
|              | ビット5 | 0   | 未使用     |
|              | ビット4 | 0~1 | BB2遊技状態 |
|              | ビット3 | 0~1 | BB1遊技状態 |
|              | ビット2 | 0~1 | RB2遊技状態 |
| 遊技状態フラグ格納領域3 | ビット1 | 0~1 | RB1遊技状態 |
|              | ビット0 | 0~1 | MB遊技状態  |

(2)有効ストップボタン格納領域

| データ  |     |              |
|------|-----|--------------|
| ビット  | 値   | 内容           |
| ビット7 | 0   | 未使用          |
| ビット6 | 0   | 未使用          |
| ビット5 | 0   | 未使用          |
| ビット4 | 0   | 未使用          |
| ビット3 | 0   | 未使用          |
| ビット2 | 0~1 | 右ストップボタン操作有効 |
| ビット1 | 0~1 | 中ストップボタン操作有効 |
| ビット0 | 0~1 | 左ストップボタン操作有効 |

(3)作動ストップボタン格納領域

| データ  |     |            |
|------|-----|------------|
| ビット  | 値   | 内容         |
| ビット7 | 0   | 未使用        |
| ビット6 | 0   | 未使用        |
| ビット5 | 0   | 未使用        |
| ビット4 | 0   | 未使用        |
| ビット3 | 0   | 未使用        |
| ビット2 | 0~1 | 右ストップボタン操作 |
| ビット1 | 0~1 | 中ストップボタン操作 |
| ビット0 | 0~1 | 左ストップボタン操作 |

【 図 2 1 】

(1)図柄コード表

| 図柄コード | 内容    |          |
|-------|-------|----------|
|       | 図柄    | データ      |
| 1     | 赤7    | 00000001 |
| 2     | 青7    | 00000010 |
| 3     | BAR   | 00000011 |
| 4     | カード   | 00000100 |
| 5     | チェリー  | 00000101 |
| 6     | 本     | 00000110 |
| 7     | 羽     | 00000111 |
| 8     | 銀ブランク | 00001000 |
| 9     | 青ブランク | 00001001 |
| 10    | 白ブランク | 00001010 |

(2)図柄格納領域

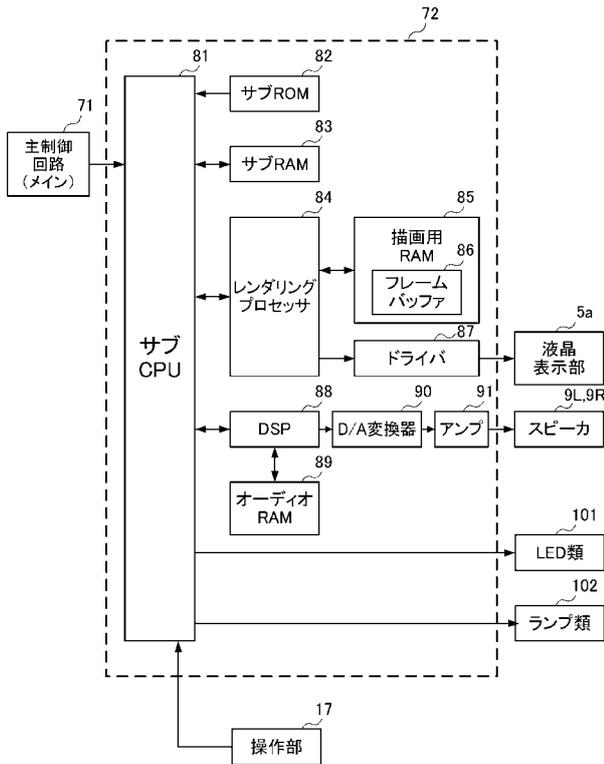
| データ      |       |        | 内容                   |
|----------|-------|--------|----------------------|
| 図柄コード    | 図柄    | データ    |                      |
| 00000101 | チェリー  | 左リール上段 | 有効ライン1<br>(上段-上段-上段) |
| 00001001 | 青ブランク | 中リール上段 |                      |
| 00000111 | 羽     | 右リール上段 |                      |
| ...      | ...   | ...    | ...                  |
| 00000100 | カード   | 左リール下段 | 有効ライン8<br>(下段-下段-下段) |
| 00000101 | チェリー  | 中リール下段 |                      |
| 00000110 | 本     | 右リール下段 |                      |

※図柄位置が「3」の場合の格納例

(3)表示役予想格納領域

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

【図 2 2】



【図 2 3】

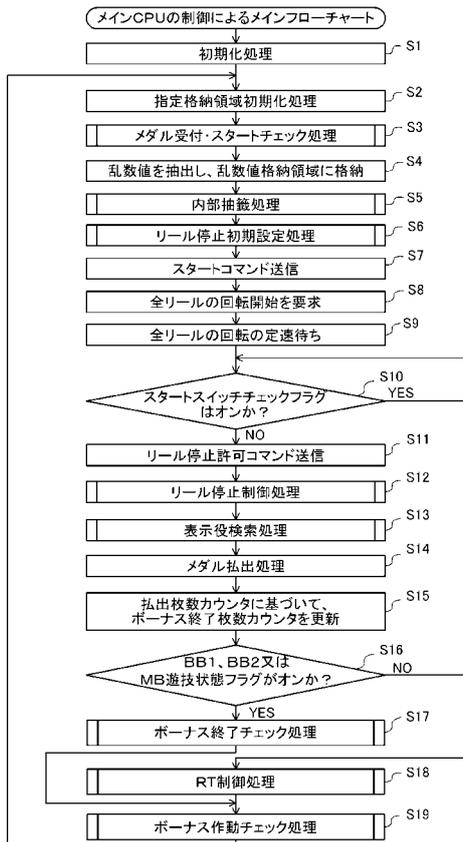
(1) 非フラグ間用パラメータ設定テーブル(乱数範囲:0~255)

| スタートスイッチ<br>オンエッジカウンタ値 | パラメータ値 | 抽籤値 |
|------------------------|--------|-----|
| 0~1500                 | 0      | 192 |
|                        | 25     | 48  |
|                        | 50     | 12  |
|                        | 75     | 4   |
| 1501~4499              | 0      | 128 |
|                        | 25     | 64  |
|                        | 50     | 48  |
|                        | 75     | 16  |
| 4500~                  | 0      | 112 |
|                        | 25     | 48  |
|                        | 50     | 64  |
|                        | 75     | 32  |
|                        | 100    | 0   |

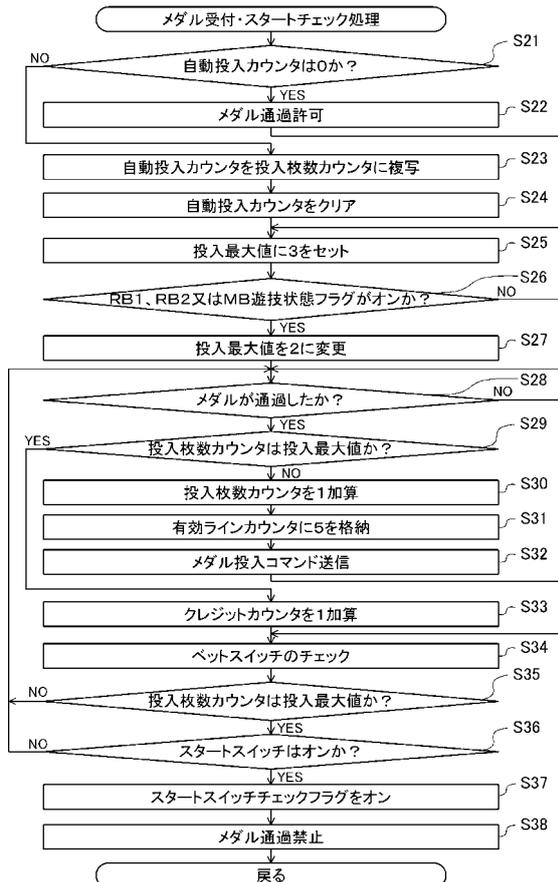
(2) フラグ間用パラメータ設定テーブル(乱数範囲:0~255)

| スタートスイッチ<br>オンエッジカウンタ値 | パラメータ値 | 抽籤値 |
|------------------------|--------|-----|
| 0~1500                 | 0      | 158 |
|                        | 25     | 64  |
|                        | 50     | 24  |
|                        | 75     | 8   |
| 1501~4499              | 0      | 96  |
|                        | 25     | 78  |
|                        | 50     | 54  |
|                        | 75     | 24  |
| 4500~                  | 0      | 48  |
|                        | 25     | 64  |
|                        | 50     | 88  |
|                        | 75     | 48  |
|                        | 100    | 8   |

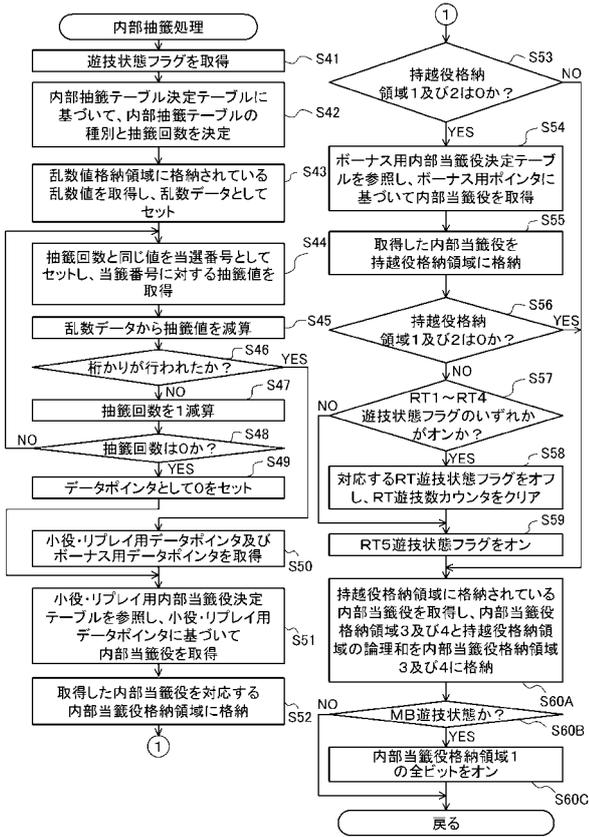
【図 2 4】



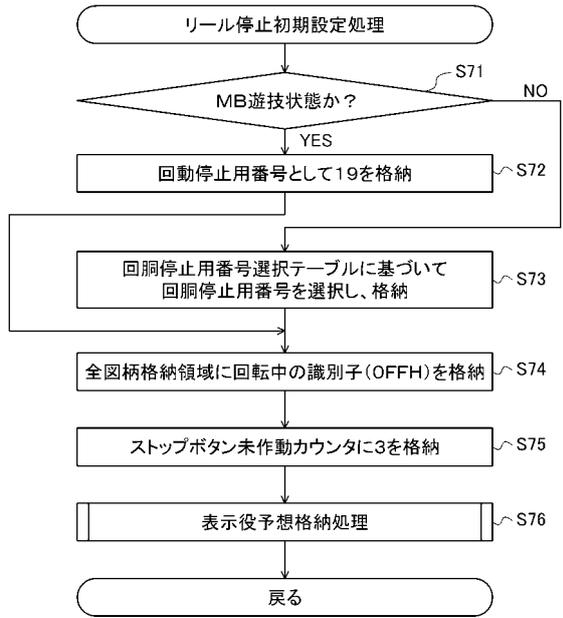
【図 2 5】



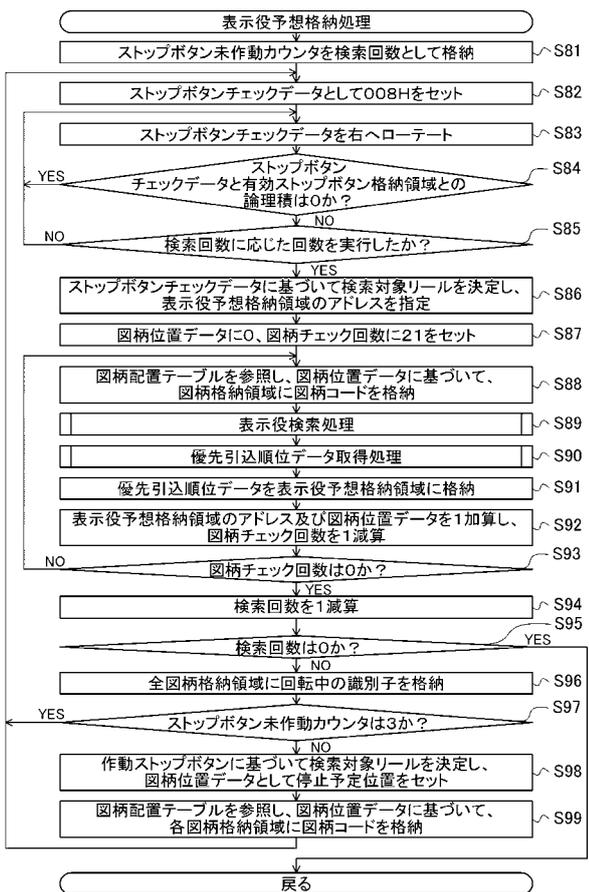
【図 26】



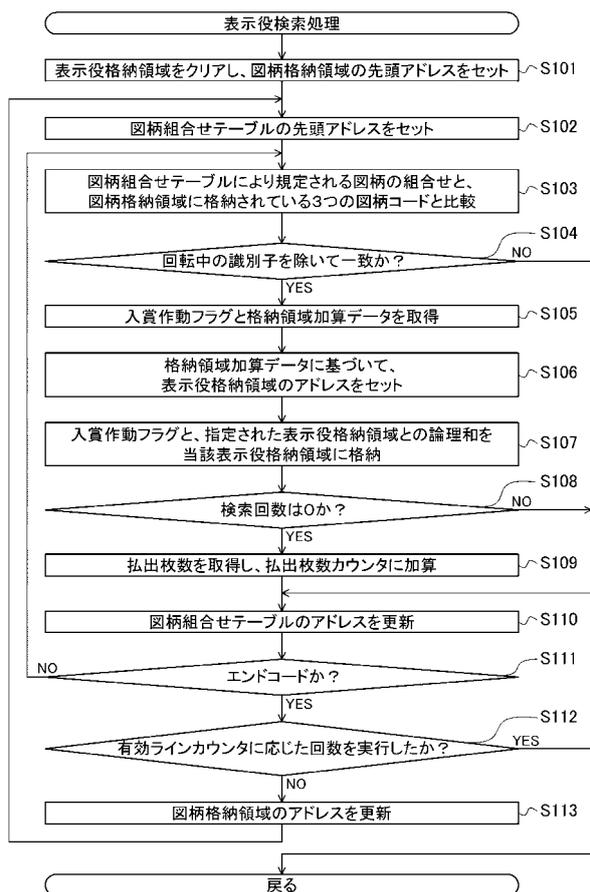
【図 27】



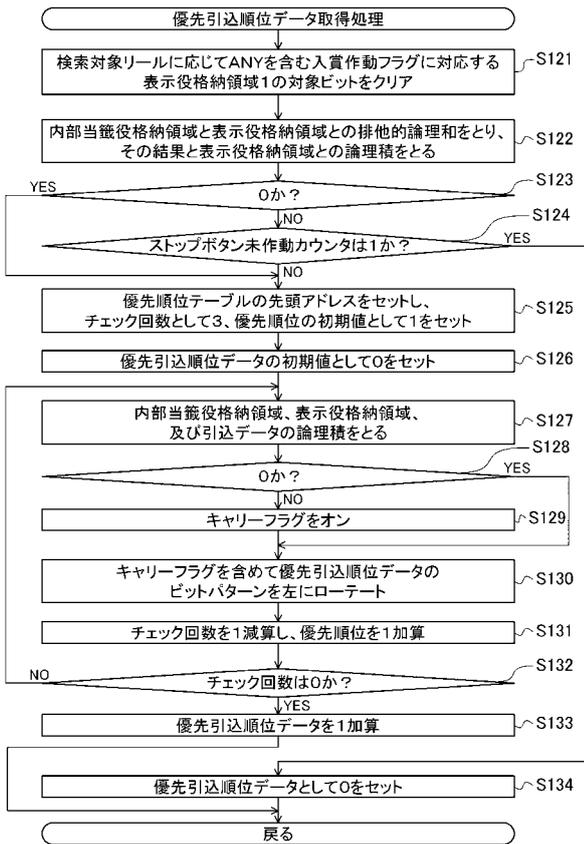
【図 28】



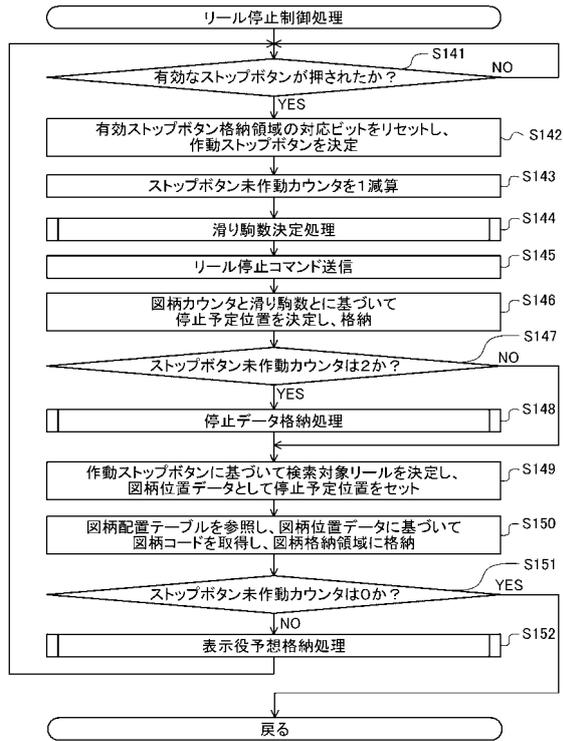
【図 29】



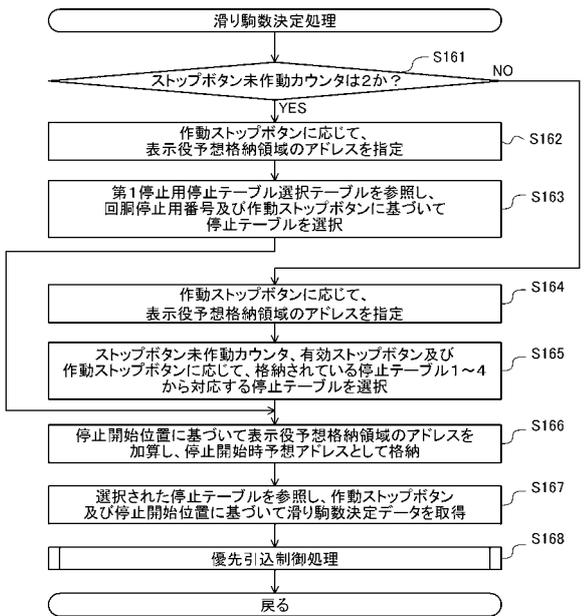
【図30】



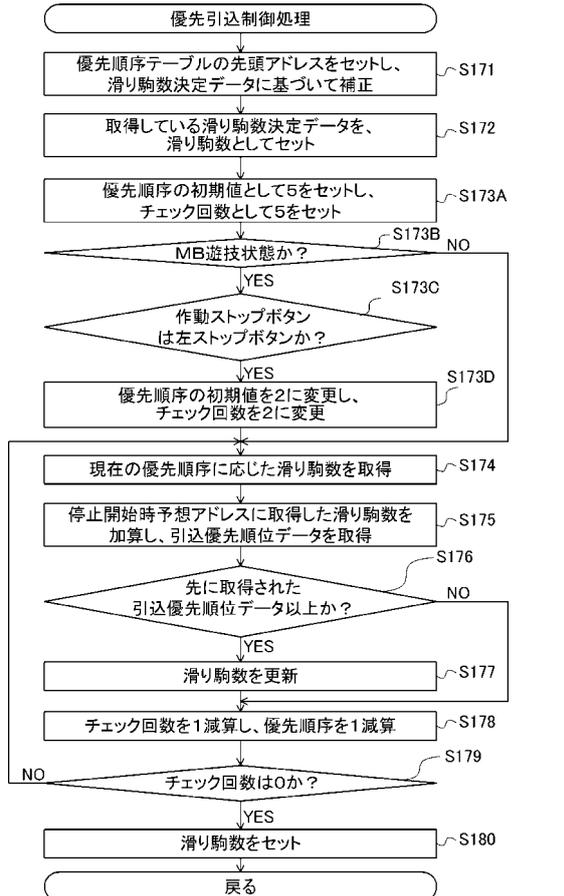
【図31】



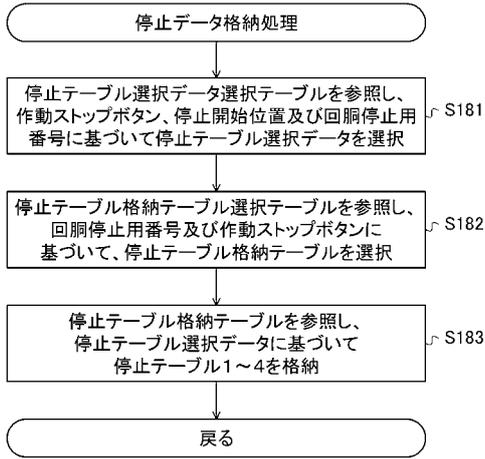
【図32】



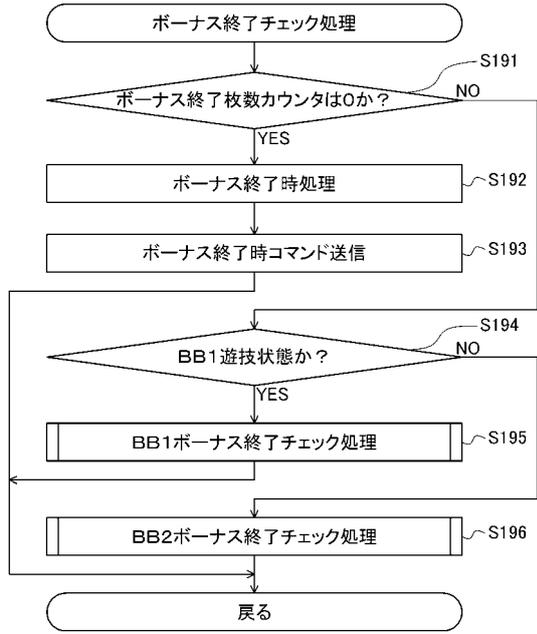
【図33】



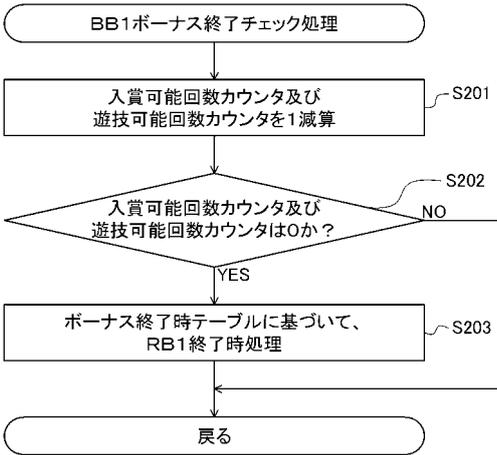
【 図 3 4 】



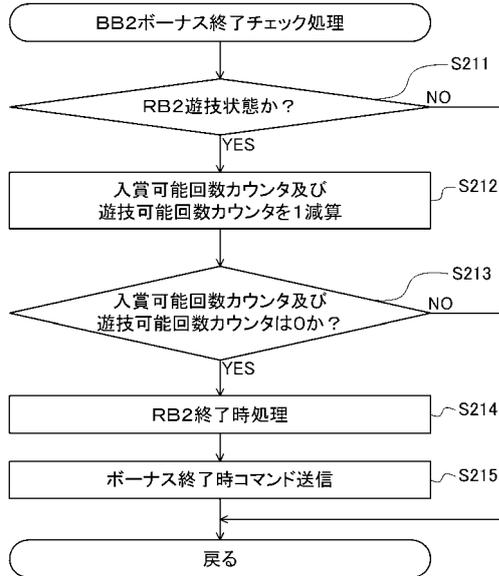
【 図 3 5 】



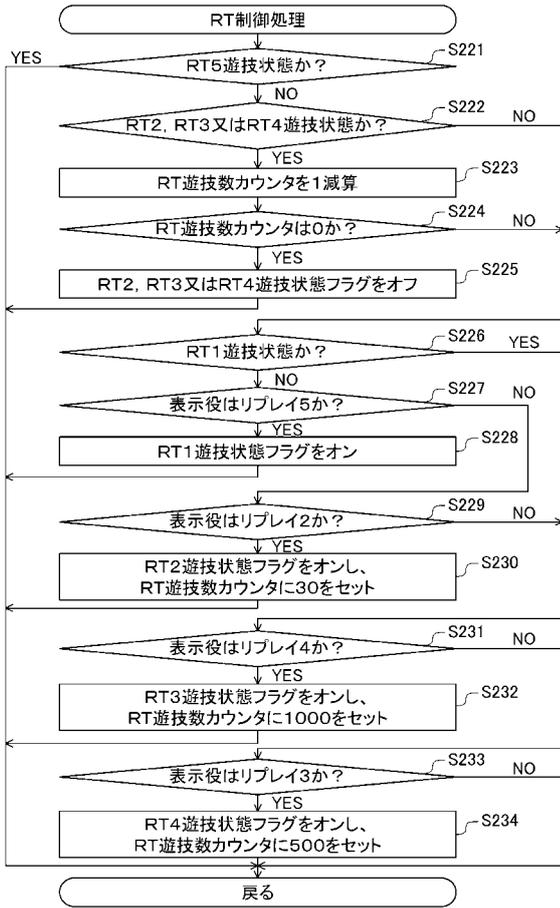
【 図 3 6 】



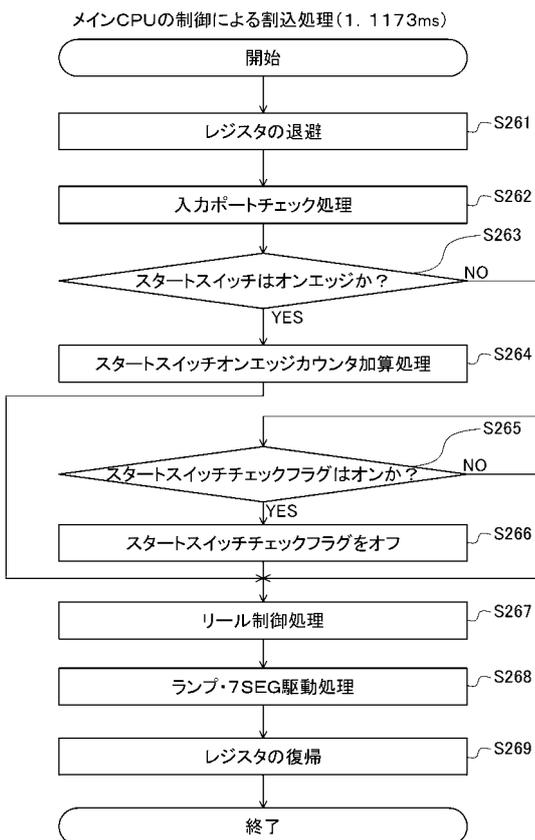
【 図 3 7 】



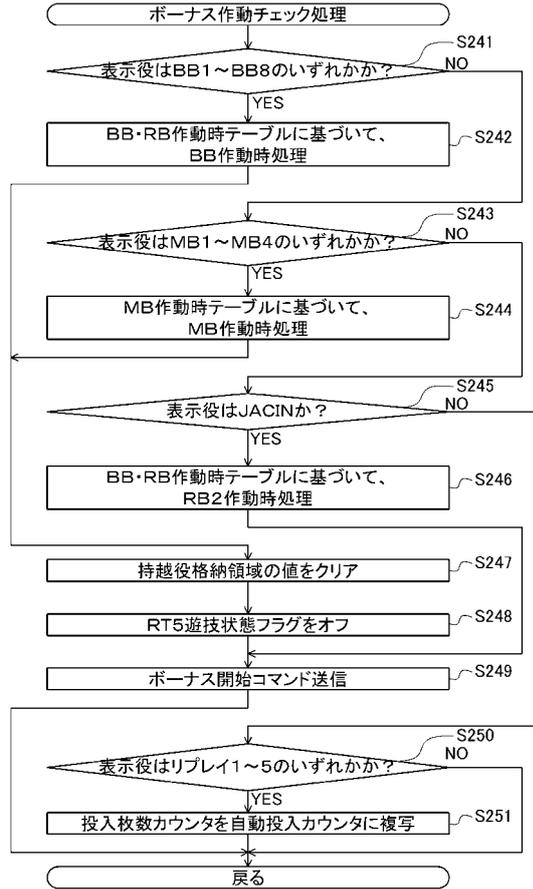
【図38】



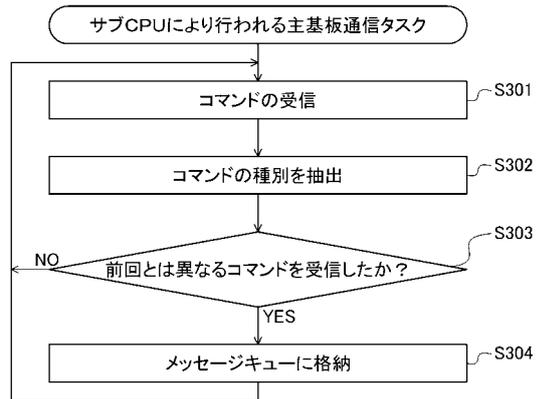
【図40】



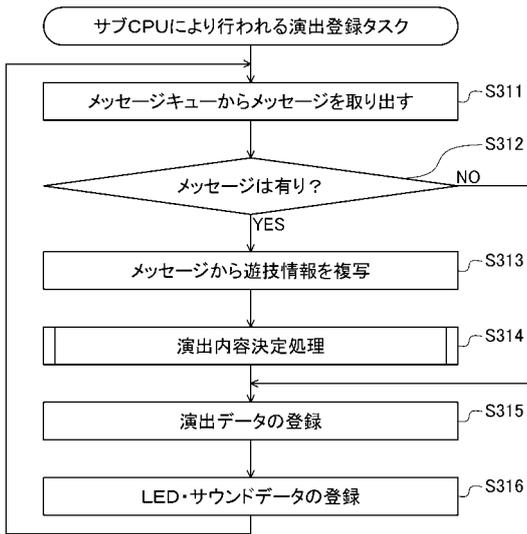
【図39】



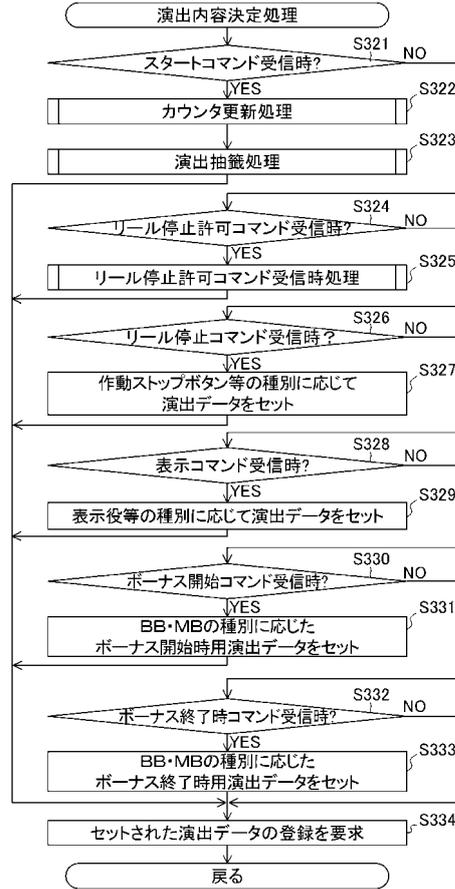
【図41】



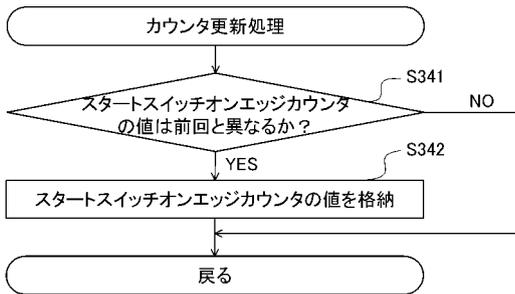
【 図 4 2 】



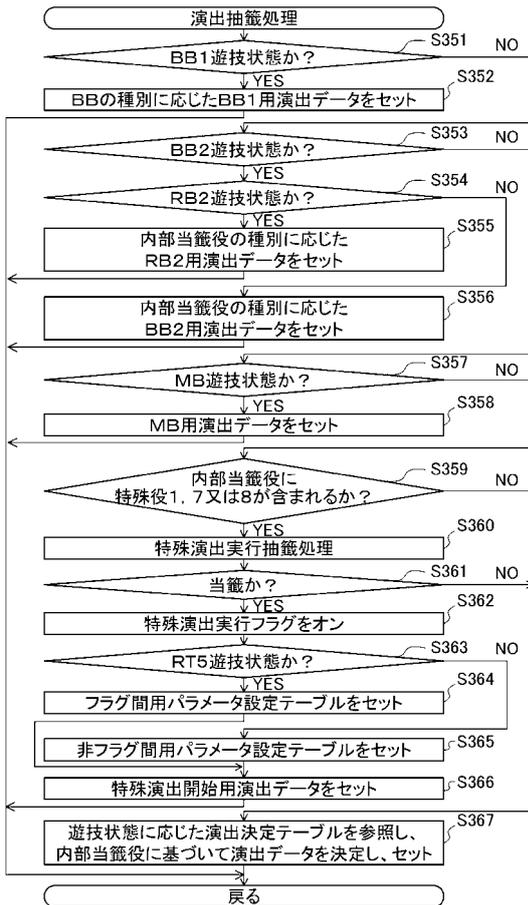
【 図 4 3 】



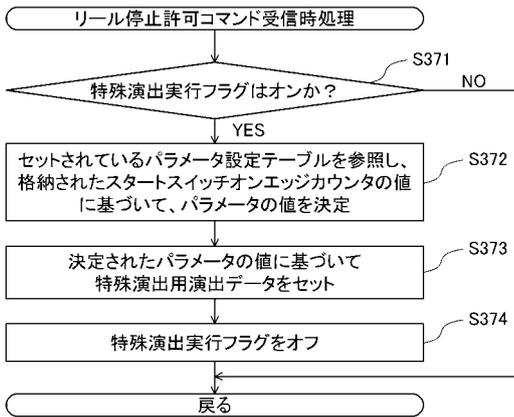
【 図 4 4 】



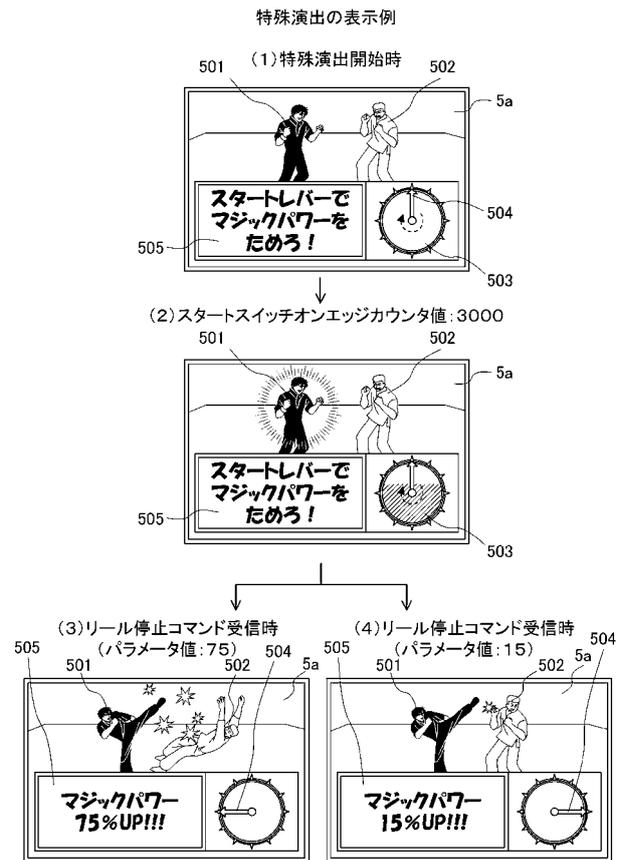
【 図 4 5 】



【 図 4 6 】



【 図 4 7 】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AA05 AB04 AB12 AB16 AB25 AB43 AB58 AB70 AC23  
AC34 AC36 AC54 AC72 AC77 AC82 BA02 BA03 BA06 BA07  
BA13 BA14 BA15 BA17 BA22 BA32 BA35 BB02 BB23 BB33  
BB34 BB43 BB44 BB56 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96  
CA02 CA03 CA07 CA23 CA24 CA25 CB04 CB12 CB23 CB27  
CB33 CB45 CC01 CC12 CC24 CC28 CD12 CD18 CD23 CD24  
CD25 CD49 DA52 DA54 DA63 DA67 DA68 DA69 DA73