

(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2009-291413

(P2009-291413A)

(43) 公開日 平成21年12月17日(2009.12.17)

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

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2008-147981 (P2008-147981)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成20年6月5日(2008.6.5)		
		(74) 代理人	アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25 100080160 弁理士 松尾 憲一郎
		(72) 発明者	本野 邦明 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	西 匠 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	吉原 雅彦 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	金本 智之 東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

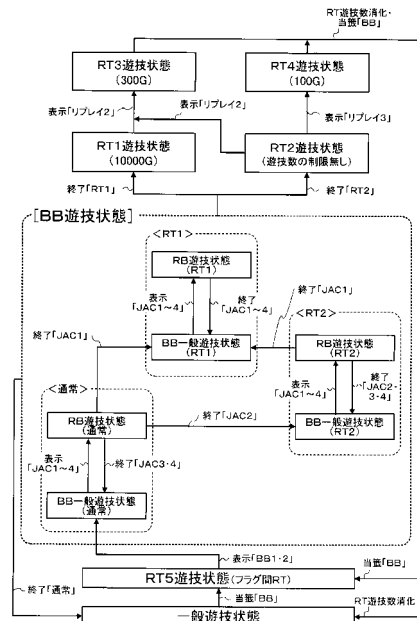
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】規定払出数に達する払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて遊技者の興味を喚起するとともに、遊技者が期待感のみを抱いてボーナスゲームに臨むことが可能となる遊技機を提供する。

【解決手段】BB遊技状態においてJAC1の図柄の組合せが表示されることによってRBの作動が行われる場合、内部当籤役「リプレイ」が相対的に高い確率で決定される第1のRTの作動を開始する。その一方で、JAC2の図柄の組合せが表示されることによってRBの作動が行われる場合、内部当籤役「リプレイ」が第1のRTよりも低い確率で決定される第2のRTの作動を開始する。そして、第1のRTの作動がいったん開始された場合は、その後、JAC2の図柄の組合せが表示されても、第2のRTの作動を開始せず、第1のRTの作動を継続して行う。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリールと、
 開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、
 前記開始操作検出手段により行われた開始操作の検出に基づいて内部当籤役を決定する内部抽籤手段と、
 前記複数のリールのそれぞれの回転を行うリール回転手段と、
 停止操作の検出を各リールに応じて行う停止操作検出手段と、
 前記停止操作検出手段により行われた停止操作の検出と前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転を停止するリール停止手段と、 10
 前記複数のリールにより遊技媒体の払い出しに係る図柄の組合せが表示されると、遊技者に対して遊技媒体を払い出す払出手段と、
 前記複数のリールにより第 1 の図柄の組合せ又は第 2 の図柄の組合せが表示されると、前記内部抽籤手段により前記遊技媒体の払い出しに係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される通常ボーナスゲームの作動を行う通常ボーナスゲーム作動手段と、
 前記内部抽籤手段により前記第 1 の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役又は前記第 2 の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される特別ボーナスゲームの作動を行う特別ボーナスゲーム作動手段と、
 前記特別ボーナスゲーム作動手段により前記特別ボーナスゲームの作動が行われてから前記払出手段により払い出された遊技媒体をカウントする払出カウント手段と、 20
 前記払出カウント手段によりカウントされた遊技媒体が規定払出数に達すると、前記特別ボーナスゲーム及び前記通常ボーナスゲームの作動を終了するボーナスゲーム終了手段と、
 前記複数のリールにより再遊技に係る図柄の組合せが表示されると、再遊技を行う再遊技手段と、
 前記複数のリールにより前記第 1 の図柄の組合せが表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われる場合、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される第 1 の再遊技確率状態を開始する一方で、 30
 前記複数のリールにより前記第 2 の図柄の組合せが表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われる場合、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第 1 の再遊技確率変動状態よりも低い確率で決定される第 2 の再遊技確率状態を開始する再遊技確率変動手段と、を備え、
 前記再遊技確率変動手段は、
 前記第 2 の再遊技確率状態において前記複数のリールにより前記第 1 の図柄の組合せが表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われる場合、前記第 1 の再遊技確率状態を開始するものであり、
 前記第 1 の再遊技確率状態において前記複数のリールにより前記第 2 の図柄の組合せが表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われる場合、前記第 2 の再遊技確率状態を開始せず、前記第 1 の再遊技確率状態を継続することを特徴とする遊技機。 40

【請求項 2】

前記再遊技手段は、
 前記複数のリールにより前記再遊技に係る図柄の組合せとして第 3 の図柄の組合せ又は第 4 の図柄の組合せが表示されると、再遊技を行うものであり、
 前記再遊技確率変動手段は、
 前記特別ボーナスゲーム作動手段により前記特別ボーナスゲームの作動が行われていない場合及び前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行わ 50

れていない場合に、前記複数のリールにより前記第3の図柄の組合せが表示されると、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第1の再遊技確率状態よりも高い確率で決定される第3の再遊技確率状態をさらに開始するものであり、

前記第1の再遊技確率状態では、

前記内部抽籤手段により前記第3の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第2の再遊技確率状態よりも高い確率で決定されることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記再遊技確率変動手段は、

前記特別ボーナスゲーム作動手段により前記特別ボーナスゲームの作動が行われていない場合及び前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われていない場合に、前記複数のリールにより前記第4の図柄の組合せが表示されると、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が、前記第1の再遊技確率状態よりも高い確率で決定され、かつ前記第3の再遊技確率状態よりも低い確率で決定される第4の再遊技確率状態をさらに開始するものであり、

前記第1の再遊技確率状態は、

前記内部抽籤手段により前記第4の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第2の再遊技確率状態よりも低い確率で決定されることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記特別ボーナスゲーム作動手段は、

前記特別ボーナスゲームとして、前記内部抽籤手段により前記第1の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第1の確率で決定される第1の特別ボーナスゲーム又は前記内部抽籤手段により前記第1の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第1の確率よりも低い確率で決定される第2の特別ボーナスゲームの作動を行うことを特徴とする請求項1から3の何れかに記載の遊技機。

【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】

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールが並んで備えられ、メダルやコイン等（以下、メダル等）の遊技媒体が投入されたことを条件に、スタートレバーが遊技者により操作されたこと（以下、開始操作）を検出し、全てのリールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、前記複数のリールの夫々に対応して備えられたストップボタンが遊技者により押されたこと（以下、停止操作）を検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、前記複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、それぞれの駆動力を各リールに伝達するステッピングモータと、前記スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えた遊技機が知られている。

【0003】

上記のような遊技機では、遊技者による開始操作を検出すると、プログラム上で乱数を用いた抽籤処理（以下、内部抽籤処理）を行い、この結果（以下、内部当籤役）によって、複数のリールにより表示することを許可する図柄の組合せを決定する。内部抽籤処理では、複数種類の内部当籤役と各内部当籤役が決定されときの乱数値（言いかえると当籤確率）とを規定したデータテーブルを参照し、開始操作の検出に基づいて抽出した乱数値に基づいて、内部当籤役を決定する。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 4 】

そして、内部当籤役と遊技者による停止操作を検出したタイミングとに基づいて各リールの回転を停止する。全てのリールの回転が停止された結果、入賞の成立に係る図柄の組合せが表示されると、その図柄の組合せに対応づけられた特典を遊技者に対して付与する。上記遊技者に対して付与する特典としては、メダル等の払い出しや、次回においてメダル等を消費することなく上記内部抽籤処理の結果を得ることが可能となる再遊技の作動、メダル等の払い出しが行われる機会が増加するボーナスゲームの作動などを行うものが主流となっている。

【 0 0 0 5 】

ボーナスゲームは、メダル等の払い出しに係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される通常ボーナスゲーム（例えば、いわゆるレギュラーボーナス）と、通常ボーナスゲームを相対的に高い確率で作動させることが可能な特別ボーナスゲーム（例えば、いわゆるビッグボーナス）と、からなるものが主流である。

【 0 0 0 6 】

そして、近時、上記特別ボーナスゲームに関して、その作動が開始されてから遊技者に対して払い出されたメダル等をカウントしていき、それが規定払出数に達したことを条件に、特別ボーナスゲームの作動を終了する（通常ボーナスゲームの作動が行われている場合はともに終了する）ようにしたものが知られている（例えば、特許文献1参照）。このような構成によれば、1回の特別ボーナスゲームを通じて遊技者に対して払い出されるメダル等の枚数に上限が設けられるので、遊技者の射幸心や投機心を徒にあおることがなくなる。しかし、その反面、上記メダル等の枚数が各遊技者間で一様になってしまう結果、遊技者が抱く期待に起伏が欠け、遊技者の興味の喚起を促すのに不足していた。

【 0 0 0 7 】

そこで、最近では、特別ボーナスゲームの作動が終了すると、当該特別ボーナスゲームにおいて最終的に作動が行われた通常ボーナスゲームの種類に基づいて、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役がそれまでと異なる確率で決定される状態（以下、再遊技確率状態という）を開始するようにしたものが提案されている。より具体的には、遊技者にとって有利さの度合いが異なる複数種類の再遊技確率状態を用意しておき、当該特別ボーナスゲームにおいて最終的に作動が行われた通常ボーナスゲームの種類によって、何れの再遊技確率状態を開始するかを決定する。

【 0 0 0 8 】

なお、再遊技確率状態では、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される場合、再遊技が行われる機会が増加することになるので、遊技媒体の消費を抑えることが可能となる。つまり、遊技者は所有する遊技媒体の消費を抑えながら、遊技媒体の払い出しに係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役等の決定を待つことができるようになるので、遊技者にとって有利にはたらく。

【特許文献1】特開2005-124642号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、特別ボーナスゲームの作動が終了するまでには、通常ボーナスゲームの作動を数回経由することとなる。このため、前述した従来の遊技機において、相対的に有利な再遊技確率状態が開始される契機となる通常ボーナスゲームの作動が行われた後に、相対的に不利な再遊技確率状態が開始される契機となる通常ボーナスゲームの作動が行われ、かつ、これが最終的に行われたとすると、特別ボーナスゲームの作動が終了した後、再遊技確率状態が遊技者にとって相対的に不利なものとして開始されてしまう。したがって、遊技者は、相対的に不利な再遊技確率状態が開始されることに対して常におそれを抱きながら、特別ボーナスゲームに臨まなければならなかった。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、規定払出数に達する払い出しによって終了するボーナスゲームにお

10

20

30

40

50

いて遊技者の興味を喚起するとともに、遊技者が期待感のみを抱いてボーナスゲームに臨むことが可能となる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のような遊技機を提供する。

【0012】

(1) 複数の図柄がそれぞれの周面に配された複数のリール(例えば、後述の3つのリール3L, 3C, 3R)と、開始操作の検出を行う開始操作検出手段(例えば、後述のスタートスイッチ6s)と、前記開始操作検出手段により行われた開始操作の検出に基づいて内部当籤役を決定する内部抽籤手段(例えば、後述の図33に示す内部抽籤処理)と、前記複数のリールのそれぞれの回転を行うリール回転手段(例えば、後述のステッピングモータ49L, 49C, 49R)と、停止操作の検出を各リールに応じて行う停止操作検出手段(例えば、後述のストップスイッチ7S)と、前記停止操作検出手段により行われた停止操作の検出と前記内部抽籤手段により決定された内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転を停止するリール停止手段(例えば、後述の図34に示すリール停止制御処理)と、前記複数のリールにより遊技媒体の払い出しに係る図柄の組合せが表示されると、遊技者に対して遊技媒体を払い出す払出手段(例えば、後述の図31に示すメインフローチャートのS13)と、前記複数のリールにより第1の図柄の組合せ(例えば、後述のJAC1の図柄の組合せ)又は第2の図柄の組合せ(例えば、後述のJAC2の図柄の組合せ)が表示されると、前記内部抽籤手段により前記遊技媒体の払い出しに係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される通常ボーナスゲーム(例えば、後述のRB)の作動を行う通常ボーナスゲーム作動手段(例えば、後述の図39に示すボーナス作動チェック処理のS187)と、前記内部抽籤手段により前記第1の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役又は前記第2の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される特別ボーナスゲーム(例えば、後述のBB)の作動を行う特別ボーナスゲーム作動手段(例えば、後述の図39に示すボーナス作動チェック処理のS182)と、前記特別ボーナスゲーム作動手段により前記特別ボーナスゲームの作動が行われてから前記払出手段により払い出された遊技媒体をカウントする払出カウント手段(例えば、後述の図31に示すメインフローチャートのS14)と、前記払出カウント手段によりカウントされた遊技媒体が規定払出数(例えば、後述の465)に達すると、前記特別ボーナスゲーム及び前記通常ボーナスゲームの作動を終了するボーナスゲーム終了手段(例えば、後述の図36に示すボーナス終了チェック処理のS155, S156)と、前記複数のリールにより再遊技に係る図柄の組合せが表示されると、再遊技を行う再遊技手段(例えば、後述の図39に示すボーナス作動チェック処理のS190)と、前記複数のリールにより前記第1の図柄の組合せ(例えば、後述のJAC1の図柄の組合せ)が表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲーム(例えば、後述のRB1)の作動が行われる場合、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される第1の再遊技確率状態(例えば、後述のRT1)を開始する一方で、前記複数のリールにより前記第2の図柄の組合せ(例えば、後述のJAC2の図柄の組合せ)が表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲーム(例えば、後述のRB2)の作動が行われる場合、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第1の再遊技確率変動状態よりも低い確率で決定される第2の再遊技確率状態(例えば、後述のRT2)を開始する再遊技確率変動手段と(例えば、後述の図37に示すRB終了時処理)、を備え、前記再遊技確率変動手段は、前記第2の再遊技確率状態において前記複数のリールにより前記第1の図柄の組合せが表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われる場合、前記第1の再遊技確率状態を開始するものであり、前記第1の再遊技確率状態において前記複数のリールにより前記第2の図柄の組合せが表示されることによって前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行わ

10

20

30

40

50

れる場合、前記第2の再遊技確率状態を開始せず、前記第1の再遊技確率状態を継続することを特徴とする遊技機。

【0013】

上記の遊技機によれば、特別ボーナスゲームの作動が行われている場合に、第1の図柄の組合せが表示されることによって通常ボーナスゲームの作動が行われる場合、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される第1の再遊技確率状態を開始する。その一方で、第2の図柄の組合せが表示されることによって通常ボーナスゲームの作動が行われる場合、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第1の再遊技確率状態よりも低い確率で決定される第2の再遊技確率状態を開始する。そして、第2の再遊技確率状態が開始されている場合に、第1の図柄の組合せが表示されることによって通常ボーナスゲームの作動が行われるときは、第1の再遊技確率状態を開始する。これに対して、第1の再遊技確率状態が開始されている場合に、第2の図柄の組合せが表示されることによって通常ボーナスゲームの作動が行われるときは、第2の再遊技確率状態を開始せず、第1の再遊技確率状態を継続する。

10

【0014】

つまり、特別ボーナスゲームの作動が行われている場合に、第1の図柄の組合せが表示されて、遊技者にとって相対的に有利な第1の再遊技確率状態が開始された場合は、その後、当該特別ボーナスゲームの作動が終了するまでに、仮に第2の図柄の組合せが表示されても、遊技者にとって相対的に不利な第2の再遊技確率状態に変更されることがない。したがって、この場合、特別ボーナスゲームの作動が終了した後も、遊技者にとって相対的に有利な第1の再遊技確率状態が継続するようになるので、規定払出数に達する払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて遊技者の興味を喚起するとともに、遊技者が期待感のみを抱いてボーナスゲームに臨むことが可能となる。

20

【0015】

(2) 前記再遊技手段は、前記複数のリールにより前記再遊技に係る図柄の組合せとして第3の図柄の組合せ(例えば、後述のリプレイ2の図柄の組合せ)又は第4の図柄の組合せ(例えば、後述のリプレイ3の図柄の組合せ)が表示されると、再遊技を行うものであり、前記再遊技確率変動手段は、前記特別ボーナスゲーム作動手段により前記特別ボーナスゲームの作動が行われていない場合及び前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われていない場合に、前記複数のリールにより前記第3の図柄の組合せが表示されると、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第1の再遊技確率状態よりも高い確率で決定される第3の再遊技確率状態(例えば、後述のRT3)をさらに開始するものであり、前記第1の再遊技確率状態では、前記内部抽籤手段により前記第3の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第2の再遊技確率状態よりも高い確率で決定されることを特徴とする遊技機。

30

【0016】

上記の遊技機によれば、特別ボーナスゲーム及び通常ボーナスゲームの作動が行われていない場合に、再遊技に係る図柄の組合せのうち第3の図柄の組合せが表示されると、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第1の再遊技確率状態よりも高い確率で決定される第3の再遊技確率状態をさらに開始する。そして、第1の再遊技確率状態では、第3の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第2の再遊技確率状態よりも高い確率で決定される。

40

【0017】

つまり、遊技者にとってさらに有利な第3の再遊技確率状態が開始される場合を設けるようにし、ボーナスゲームの作動が終了した後、第1の再遊技確率状態である場合は、第2の再遊技確率状態である場合よりも、上記第3の再遊技確率状態に変更される可能性が高くなるようにした。したがって、ボーナスゲームの作動が終了した後、さらに有利な第3の再遊技確率状態で遊技を進めることができるかどうかは、ボーナスゲームの作動が行われている場合において、前述のようにして第1の再遊技確率状態が開始されるかどうか

50

によって左右されるので、遊技者により大きな期待感を抱かせながらボーナスゲームに臨ませることができる。

【0018】

(3) 前記再遊技確率変動手段は、前記特別ボーナスゲーム作動手段により前記特別ボーナスゲームの作動が行われていない場合及び前記通常ボーナスゲーム作動手段により前記通常ボーナスゲームの作動が行われていない場合に、前記複数のリールにより前記第4の図柄の組合せが表示されると、前記内部抽籤手段により前記再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が、前記第1の再遊技確率状態よりも高い確率で決定され、かつ前記第3の再遊技確率状態よりも低い確率で決定される第4の再遊技確率状態(例えば、後述のRT4)をさらに開始するものであり、前記第1の再遊技確率状態は、前記内部抽籤手段により前記第4の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第2の再遊技確率状態よりも低い確率で決定されることを特徴とする遊技機。

10

【0019】

上記の遊技機によれば、特別ボーナスゲーム及び通常ボーナスゲームの作動が行われていない場合に、再遊技に係る図柄の組合せのうち第4の図柄の組合せが表示されると、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第1の再遊技確率状態よりも高い確率で決定され、かつ第3の再遊技確率状態よりも低い確率で決定される第4の再遊技確率状態をさらに開始する。そして、第1の再遊技確率状態では、第4の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第2の再遊技確率状態よりも低い確率で決定される。

【0020】

つまり、前述の第1の再遊技確率状態と比べると有利さの度合いが高いが、前述の第3の再遊技確率状態と比べると有利さの度合いが低い第4の再遊技確率状態が開始される場合があるようにし、ボーナスゲームの作動が終了した後、第1の再遊技確率状態である場合は、第2の再遊技確率状態である場合よりも、上記第4の再遊技確率状態に変更される可能性が低くなるようにした。つまり、ボーナスゲームの作動が終了した後は、遊技者にとって有利さの度合いが相対的に高い第3の再遊技確率状態又は有利さの度合いが相対的に低い第4の再遊技確率状態の何れかに変更される可能性があるが、第1の再遊技確率状態にある場合は、第3の再遊技確率状態に変更されやすいようにしている。

20

【0021】

したがって、ボーナスゲームの作動が終了した後、上記第3の再遊技確率状態で遊技を進めることができるかどうかは、ボーナスゲームの作動が行われている場合において、前述のようにして第1の再遊技確率状態が開始されるかどうかによって左右されるので、遊技者により大きな期待感を抱かせながらボーナスゲームに臨ませることができるようにすることができる。

30

【0022】

(4) 前記特別ボーナスゲーム作動手段は、前記特別ボーナスゲームとして、前記内部抽籤手段により前記第1の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第1の確率で決定される第1の特別ボーナスゲーム又は前記内部抽籤手段により前記第1の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が前記第1の確率よりも低い確率で決定される第2の特別ボーナスゲームの作動を行うことを特徴とする遊技機。

【0023】

上記の遊技機によれば、第1のボーナスゲーム及び第2のボーナスゲームの何れかの作動が行われる可能性があり、第1のボーナスゲームでは、前述の第1の再遊技確率状態が開始する契機となる第1の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第1の確率で決定される一方で、第2のボーナスゲームでは、第1の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が第1の確率よりも低い確率で決定される。

40

【0024】

つまり、作動が行われるボーナスゲームの種類によって、前述の第1の再遊技確率状態が開始されやすい場合とそうでない場合とを設けるようにしたので、それぞれで違った期待を遊技者に抱かせることができ、規定払出数に達する払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて遊技者の興味を喚起するのに好適となる。

50

【発明の効果】

【0025】

本発明の遊技機によれば、規定払出数に達する遊技媒体の払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて、遊技者の興味を喚起するとともに、遊技者が期待感のみを抱いてボーナスゲームに臨むことが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

本実施の形態の遊技機（以下、パチスロ1）について、以下図面を参照しながら説明する。まず、図1を参照して、パチスロ1において行われる基本的な遊技の流れについて説明する。

【0027】

〔遊技状態の種類〕

図1に示すRB遊技状態は、通常ボーナスゲームの作動が行われている状態に相当する。通常ボーナスゲームは、複数のリールによりJAC1、JAC2、JAC3又はJAC4の図柄の組合せが表示されることにより作動が開始される。本実施の形態において採用する通常ボーナスゲームは、レギュラーボーナス（いわゆる第1種特別役物と呼ばれるものであり、以下、「RB」という）である。

【0028】

RBには、第1の図柄の組合せに相当するJAC1の図柄の組合せが表示されたことにより作動が開始される「RB1」及び第2の図柄の組合せに相当するJAC2の図柄の組合せが表示されたことにより作動が開始される「RB2」がある。また、JAC3の図柄の組合せが表示されたことにより作動が開始される「RB3」及びJAC4の図柄の組合せが表示されたことにより作動が開始される「RB4」がある。

【0029】

RB遊技状態では、メダル等の払い出しに係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される。また、RBは、遊技回数が規定回数（例えば12）に達するか、又はメダルの払い出しに係る図柄の組合せが表示された回数が規定回数（例えば8）に達した場合にその作動が終了する。なお、本実施の形態では、開始操作の検出に基づいて内部抽籤処理の結果が1回得られたことを「1回の遊技」が行われたこととし、内部抽籤処理が行われた回数を「遊技回数」とする。

【0030】

図1に示すBB遊技状態は、特別ボーナスゲームの作動が行われている状態に相当する。特別ボーナスゲームは、複数のリールにより特定の図柄の組合せが表示されることにより、その作動が開始される。本実施の形態において採用する特別ボーナスゲームは、ビッグボーナス（いわゆる第1種特別役物に係る役物連続作動装置と呼ばれるものであり、以下、「BB」という）である。BBには、第1の特別ボーナスゲームに相当する「BB1」及び第2の特別ボーナスゲームに相当する「BB2」の2種が設けられている。

【0031】

BB遊技状態では、RBの作動に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に高い確率で決定される。また、BBは、BB遊技状態において規定払出数（本実施の形態では465など）に達するメダルの払い出しが行われた場合にその作動が終了する。BB遊技状態では、規定払出数に達するメダルの払い出しが行われるまで、RB遊技状態の作動が複数回行われることになる。なお、図1に示すBB一般遊技状態は、BB遊技状態においてRBの作動が行われていない状態に相当する。

【0032】

図1に示すRT遊技状態（RT1遊技状態～RT5遊技状態）は、リプレイタイム（以下、RT）の作動が行われている状態である。RTは、再遊技確率状態に相当する。RTには、RT1、RT2、RT3、RT4及びRT5の5種が設けられている。RT1は、第1の再遊技確率状態に相当する。RT2は、第2の再遊技確率状態に相当する。RT3は、第3の再遊技確率状態に相当する。RT4は、第4の再遊技確率状態に相当する。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

また、図 1 に示す一般遊技状態は、B B 遊技状態、R B 遊技状態及び R T 遊技状態の何れでもない状態である。なお、図 1 に示す R T 5 遊技状態は、ボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されている状態である。

【 0 0 3 4 】

[各 R T 遊技状態の概要]

図 1 に示す R T 3 遊技状態は、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に最も高い確率で決定される。R T 3 遊技状態は、遊技者にとって最も有利な再遊技確率状態として位置づけられている。R T 3 は、B B 遊技状態及び R B 遊技状態ではないときに、再遊技に係る図柄の組合せのうちリプレイ 2 の図柄の組合せが表示されることにより、その作動が開始される。また、R T 3 は、遊技回数が規定回数（本実施の形態では 3 0 0 ）に達することによりその作動が終了する。リプレイ 2 の図柄の組合せは、第 3 の図柄の組合せに相当する。

10

【 0 0 3 5 】

R T 4 遊技状態は、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が上記 R T 3 遊技状態に次いで高い確率で決定される。R T 4 遊技状態は、遊技者にとって 2 番目に有利な再遊技確率状態として位置づけられている。R T 4 は、B B 遊技状態及び R B 遊技状態ではないときに、再遊技に係る図柄の組合せのうちリプレイ 3 の図柄の組合せが表示されることにより、その作動が開始される。また、R T 4 は、遊技回数が上記 R T 3 遊技状態よりも少ない規定回数（本実施の形態では 1 0 0 ）に達することによりその作動が終了する。リプレイ 3 の図柄の組合せは、第 4 の図柄の組合せに相当する。

20

【 0 0 3 6 】

R T 1 遊技状態及び R T 2 遊技状態は、上記 R T 3 遊技状態又は R T 4 遊技状態の何れに移行するのかが決定される期間（いわゆるチャンスゾーン）として位置づけられている。

【 0 0 3 7 】

R T 1 遊技状態は、上記 R T 3 の作動が行われる契機となるリプレイ 2 の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が、R T 2 遊技状態よりも高い確率で決定される。また、R T 1 遊技状態は、上記 R T 4 の作動が行われる契機となるリプレイ 3 の図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が、R T 2 遊技状態よりも低い確率で決定される。

30

【 0 0 3 8 】

つまり、R T 1 遊技状態は、前述の遊技者にとって最も有利な再遊技確率状態に引き継がれやすい状態として位置づけられている。R T 1 は、B B 遊技状態において、J A C 1 の図柄の組合せが表示されたことにより作動が行われた R B（つまり R B 1）が終了したとき、その作動が開始される。また、R T 1 は、遊技回数が規定回数（本実施の形態では 1 0 0 0 0 ）に達することによりその作動が終了する。

【 0 0 3 9 】

また、R T 2 遊技状態は、前述の遊技者にとって 2 番目に有利な再遊技確率状態に引き継がれやすい状態として位置づけられている。R T 2 は、B B 遊技状態において、J A C 2 の図柄の組合せが表示されたことにより作動が行われた R B（つまり R B 2）が終了したとき、その作動が開始される。また、R T 2 は、遊技回数が規定回数に達することによりその作動が終了することはなく、継続する期間に制限が設けられていない。

40

【 0 0 4 0 】

このような構成によれば、B B 遊技状態において J A C 1 の図柄の組合せが表示されると、その結果、R T 1 の作動が開始される。そして、R T 1 の作動が行われたまま B B 遊技状態が終了する場合、その後の遊技が R T 1 遊技状態となる。

【 0 0 4 1 】

また、その一方、B B 遊技状態において J A C 2 の図柄の組合せが表示されると、その結果、R T 2 の作動が開始される。そして、R T 2 の作動が行なわれたまま B B 遊技状態が終了する場合、その後の遊技が R T 2 遊技状態となる。

50

【 0 0 4 2 】

なお、B B遊技状態においてJ A C 1の図柄の組合せ及びJ A C 2の図柄の組合せが何れも表示されなかった場合（つまり、J A C 3の図柄の組合せ又はJ A C 4の図柄の組合せが表示された場合）、R T 1及びR T 2の作動が何れも開始されない。この場合、B B遊技状態が終了した後の遊技が一般遊技状態となる。

【 0 0 4 3 】

したがって、B B遊技状態において表示されるR Bの作動に係る図柄の組合せの種類が、その後の遊技が遊技者にとって有利にはたらくか否かを左右するようになる。したがって、遊技者に期待や緊張感を抱かせながらボーナスゲームに臨ませることができるようになる。その結果、規定払出数に達する遊技媒体の払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて、その遊技が単調なものとならず、遊技者の興味を喚起することが可能となる。

10

【 0 0 4 4 】

加えて、本実施の形態では、B B遊技状態においてJ A C 1の図柄の組合せが表示された結果、遊技者に有利にはたらくR T 1の作動が開始した場合、その後、B B遊技状態が終了するまでに、J A C 2の図柄の組合せが表示されたとしても、R T 1よりも有利さの度合いが低いR T 2の作動が開始されることがない。

【 0 0 4 5 】

つまり、B B遊技状態において、J A C 1の図柄の組合せが表示されて、遊技者に有利にはたらくR T 1の作動が開始された場合は、その後、このB B遊技状態が終了するまでに、仮にJ A C 2の図柄の組合せが表示されても、R T 1よりも有利にはたらく度合いが低いR T 2の作動に変更されることがない。したがって、ひとたびR T 1の作動を開始することができれば、B B遊技状態が終了した後も、遊技者に有利にはたらくR T 1の作動が継続するようになる。これにより、規定払出数に達する払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて遊技者の興味を喚起するとともに、遊技者に期待感のみを抱かせてボーナスゲームに臨ませることが可能となる。

20

【 0 0 4 6 】

次に、図2を参照して、パチスロ1の外観上の構造について説明する。

【 0 0 4 7 】

パチスロ1は、リール3 L , 3 C , 3 Rや回路基板等を収容するキャビネット1 aと、キャビネット1 aに対して開閉可能に取り付けられるフロントドア1 bとを備える。キャビネット1 aの内部には、3つのリール3 L , 3 C , 3 Rが横並びに設けられている。各リール3 L , 3 C , 3 Rは、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄（例えば21個）が回転方向に沿って連続的に配された帯状のシートを貼り付けて構成されている（後述の図4を参照）。

30

【 0 0 4 8 】

フロントドア1 bの中央には、液晶表示装置5が設けられている。液晶表示装置5は、正面から見て3つのリール3 L , 3 C , 3 Rに重畳する手前側に位置するように設けられており、その背後に設けられたリール3 L , 3 C , 3 Rを透過することが可能な構成を備えている（後述の図3を参照）。

40

【 0 0 4 9 】

液晶表示装置5の下方には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。メダル投入口2 2は、遊技者によって外部から投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口2 2に受け入れられたメダルは、予め定められた枚数（例えば3枚）を上限として1回の遊技に投入されることとなり、その枚数を越えた分はパチスロ1内部に預けることが可能となる（いわゆるクレジット機能）。

【 0 0 5 0 】

ベットボタン1 1は、パチスロ内部に預けられているメダルから1回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。精算ボタン1 4は、パチスロ内部に預けられているメダルを外部に引き出すために設けられる。

50

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

7セグ表示器 1 8 は、7セグメント LED からなり、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、投入枚数）、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数（以下、払出枚数）、パチスロ 1 内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数）等の情報を遊技者に対してデジタル表示する。

【 0 0 5 3 】

ランプ 1 0 1 は、演出内容に応じた点消灯のパターンにて光を出力する。スピーカ 2 1 L , 2 1 R は、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。メダル払出口 1 5 は、後述のメダル払出装置の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル払出口 1 5 から排出されたメダルは、メダル受皿 1 6 に貯められる。

【 0 0 5 4 】

続いて、図 3 を参照して、液晶表示装置 5 の表示部 5 a の構成について説明する。

【 0 0 5 5 】

液晶表示装置 5 は、液晶パネルや保護ガラス（図示せず）等により形成される表示部 5 a を備えている。表示部 5 a は、正面から見て3つのリール 3 L , 3 C , 3 R に重畳する手前側に位置するように設けられている。

【 0 0 5 6 】

表示部 5 a は、非透過性フィルム 2 3 によって、上方演出領域 2 4 、図柄表示領域 4 L , 4 C , 4 R を含む中央演出領域 2 5 、下方演出領域 2 6 及び右方演出領域 2 7 の各演出領域に区分けされる。本実施の形態では、上記各演出領域のそれぞれで別個に、又は、各演出領域の何れか複数若しくは全部を使用することによって、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【 0 0 5 7 】

なお、表示部 5 a において非透過性フィルム 2 3 により覆われた領域（言いかえると、上記各演出領域を除いた領域）は、その背後で映像の表示が行われたとしてもそれが遊技者側から遮蔽されることになるため、映像の表示による演出が行われることのない非演出領域として扱われる。

【 0 0 5 8 】

中央演出領域 5 に含まれる図柄表示領域 4 L , 4 C , 4 R は、3つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに対応して設けられており、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R を透過することが可能なるように構成されている。つまり、図柄表示領域 4 L , 4 C , 4 R は、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転及びその停止の動作が遊技者側から視認可能となる。

【 0 0 5 9 】

図柄表示領域（以下、表示窓）4 L , 4 C , 4 R は、その背後に設けられたリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止されたとき、リール 3 L , 3 C , 3 R の表面に配された複数の図柄のうち、その枠内における上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ1個の図柄（合計で3個）を表示する。なお、表示窓 4 L , 4 C , 4 R は、一の図柄を表示する領域を各リールに応じて X（X は自然数）個有することにより、各リールの周面に配された複数の図柄のうち X 個の図柄をそれぞれ表示する図柄表示手段を構成する。

【 0 0 6 0 】

また、各表示窓 4 L , 4 C , 4 R が有する上段、中段及び下段からなる3つの領域のうち予め定められた何れかをそれぞれ組合せてなる擬似的なラインを、入賞か否かの判定を行う対象となるライン（入賞判定ライン）として定義する。

【 0 0 6 1 】

本実施の形態では、左表示窓の上段、中表示窓の中段及び右表示窓の上段を組合せてな

10

20

30

40

50

るV字状の第1ライン8 aと、左表示窓の下段、中表示窓の中段及び右表示窓の上段を組合せてなる右上がりの第2ライン8 bと、左表示窓の上段、中表示窓の中段及び右表示窓の下段を組合せてなる右下がりの第3ライン8 cと、左表示窓の下段、中表示窓の中段及び右表示窓の下段を組合せてなる逆V字状の第4ライン8 dの4つを入賞判定ラインとして設けている。

【0062】

また、上方演出領域24には、透光性の樹脂フィルム的一面に鏡面が形成されたシート（以下、ミラーシート）が敷かれている。上記鏡面は、アルミニウムの蒸着等によって形成され、その光透過率は例えば40～60%の範囲に設定されている。つまり、上方演出領域24は、光量が十分でないときは、ミラーシートの存在によってその演出領域内が遊技者から遮蔽され、遊技者側から見て鏡面として映る。これに対して、上方演出領域24に映像が表示されるなどして、ミラーシートを透過する光量が増加したときは、その映像が遊技者側から視認可能となる。

10

【0063】

また、右方演出領域27には、透光性の樹脂フィルムを黒色や茶色等の暗色系の塗料で着色し、40～60%程度の光透過率を有するように形成したシート（以下、スモークシート）が敷かれている。つまり、右方演出領域27は、光量が十分でないときは、スモークシートの存在によってその演出領域内が遊技者から遮蔽され、遊技者側から見て暗面として映る。これに対して、右方演出領域27に映像が表示されるなどして、スモークシートを透過する光量が増加したときは、その映像が遊技者側から視認可能となる。

20

【0064】

なお、上方演出領域24にスモークシートを敷き、右方演出領域27にミラーシートを敷くようにしても良く、また、各演出領域に共通させてスモークシート又はミラーシートを敷くようにしても良い。

【0065】

続いて、図4を参照して、パチスロ1の各リール3L, 3C, 3Rの周面に配されている図柄の配列について説明する。

【0066】

各リール3L, 3C, 3Rの周面には複数種類の図柄がその回転方向に連続して配されている。より具体的には、各リール3L, 3C, 3Rの周面には、回転方向において21分割された各位置（後述のメインCPU31が管理する図柄カウンタによって特定される位置であり、図柄位置「0」～「20」）に対して、白7（図柄61）、黒7（図柄62）、リプレイ（図柄63）、ベル（図柄64）、特殊ベル1（図柄65）、特殊ベル2（図柄66）、弾丸（図柄67）、白blank（図柄68）及び黒blank（図柄69）の何れかが配されることによって、計21個の図柄が配されている。

30

【0067】

なお、各リール3L, 3C, 3Rは、上から下に向かう方向（図中の矢印方向）に、定速で回転（例えば80回転/分）するように後述のメインCPU31により制御され、表示窓4L, 4C, 4R内において、リール3L, 3C, 3Rの表面に配された複数の図柄がその回転に伴って変動する。

40

【0068】

また、本実施の形態では、原則として、ストップボタンが押されたときから規定時間（190ms）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。上記規定時間内でのリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄4個分に定める。したがって、例えば、左ストップボタン7Lが押されたとき、左表示窓4Lの中段にある左リール3Lの図柄から4個先の範囲内にある各図柄が、左表示窓4Lの中段に到達したときにその回転を停止することが可能となっている。

【0069】

続いて、図5を参照して、本実施の形態におけるパチスロ1が備える回路の構成について説明する。パチスロ1は、主制御回路71、副制御回路72及びこれらと電氣的に接続

50

する周辺装置（アクチュエータ）を備える。

【0070】

主制御回路71は、回路基板上に設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ている。マイクロコンピュータ30は、メインCPU31、メインROM32及びメインRAM33により構成される。

【0071】

メインROM32には、メインCPU31により実行される制御プログラム（図31～図40）、内部抽籤テーブル等のデータテーブル（図7～図26）、副制御回路72に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶されている。メインRAM33には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域（図27～図30）が設けられる。

10

【0072】

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

【0073】

マイクロコンピュータ30の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メインCPU31は、スイッチ等の入力を受けて、ステッピングモータ49L、49C、49R等の周辺装置の動作を制御する。ストップスイッチ7Sは、3つのストップボタン7L、7C、7Rのそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。なお、ストップスイッチ7Sは、停止操作検出手段を構成する。

20

【0074】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6が遊技者により操作されたこと（開始操作）を検出する。なお、スタートスイッチ6Sは、開始操作検出手段を構成する。精算スイッチ14Sは、精算ボタン14が遊技者により押されたことを検出する。

【0075】

メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に受け入れられたメダルがセレクト（図示せず）内を通過したことを検出する。セレクトは、材質や形状等が適正であるメダルか否かを選別する装置であり、メダル投入口22に受け入れられた適正なメダルをホッパーへ案内する。メダルセンサ22Sは、セレクト内においてメダルが通過する経路上に設けられている。ベットスイッチ11Sは、ベットボタン11が遊技者により押されたことを検出する。なお、メダルセンサ22S及びベットスイッチ11Sは、投入検出手段を構成する。

30

【0076】

マイクロコンピュータ30により動作が制御される周辺装置としては、ステッピングモータ49L、49C、49R、7セグ表示器18及びホッパー40がある。また、マイクロコンピュータ30の出力ポートには、各周辺装置の動作を制御するための回路が接続されている。

40

【0077】

表示部駆動回路48は、7セグ表示器18の動作を制御する。また、ホッパー駆動回路41は、ホッパー40の動作を制御する。また、払出完了信号回路51は、ホッパー41に設けられたメダル検出部40Sが行うメダルの検出を管理し、ホッパー40から外部に排出されたメダルが払出枚数に達したか否かをチェックする。

【0078】

モータ駆動回路39は、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられたステッピングモータ49L、49C、49Rの駆動を制御する。なお、ステッピングモータ49L、49C、49Rは、リール回転手段を構成する。リール位置検出回路50は、発光部と受光

50

部とを有する光センサにより、リール 3 L , 3 C , 3 R が一回転したことを示すリールインデックスを各リール 3 L , 3 C , 3 R に応じて検出する。

【 0 0 7 9 】

ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R は、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R の駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール 3 L , 3 C , 3 R に伝達される。ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R に対して 1 回のパルスが出力されるごとに、リール 3 L , 3 C , 3 R は一定の角度で回転する。

【 0 0 8 0 】

メイン CPU 3 1 は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R に対してパルスを出力した回数をカウントすることによって、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転角度を管理する。

10

【 0 0 8 1 】

より具体的には、前述のステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R に対して出力されたパルスの数は、メイン RAM 3 3 に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄 1 つ分の回転に必要な所定回数（例えば 1 6 回）のパルスの出力が当該パルスカウンタによって計数される毎に、メイン RAM 3 3 に設けられた図柄カウンタが 1 ずつ加算される。図柄カウンタは、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれに応じて設けられており、上記リールインデックスがリール位置検出回路 5 0 によって検出される毎にその値がクリアされる。

20

【 0 0 8 2 】

つまり、本実施の形態では、図柄カウンタを管理することによって、上記リールインデックスが検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理することができるようになっており、リールインデックスが検出される位置を基準としてリールの回転方向における各図柄の位置を検出することが可能となっている。

【 0 0 8 3 】

副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 と電氣的に接続されており、主制御回路 7 1 から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。

【 0 0 8 4 】

副制御回路 7 2 は、基本的に、サブ CPU、サブ ROM、サブ RAM、レンダリングプロセッサ、描画用 RAM、ドライバ、DSP（デジタルシグナルプロセッサ）、オーディオ RAM、A/D 変換器及びアンプを含んで構成されている（図示を省略）。

30

【 0 0 8 5 】

副制御回路 7 2 のサブ CPU は、主制御回路 7 1 から送信されたコマンドに応じて、サブ ROM に記憶されている制御プログラムに従い、液晶表示装置 5 による映像の表示、スピーカ 2 1 L , 2 1 R による音の出力、及びランプ 1 0 1 による光の出力を制御する。

【 0 0 8 6 】

続いて、図 6 ~ 図 2 6 を参照して、メイン ROM 3 2 に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

【 0 0 8 7 】

まず、図 6 を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、各リールの回転方向における各図柄の位置と、各位置に配された図柄の種類を特定するデータ（以下、図柄コード）とを規定している。図柄コードは、1 バイトのデータであり、白 7（図柄 6 1）~ 黒 blank（図柄 6 9）の 9 種の図柄に応じて、「1（0 0 0 0 0 0 0 1）」~ 「9（0 0 0 0 1 0 0 1）」のそれぞれが割り当てられている。

40

【 0 0 8 8 】

図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓内の中段に表示される図柄が配される位置を図柄位置「0」と規定する。そして、図柄位置「0」を基準とし、リールが回転する順に、図柄カウンタに対応する「0」~ 「2 0」を各図柄が配される位置に割り当てている。

50

【 0 0 8 9 】

つまり、図柄カウンタの値（「 0 」～「 2 0 」）と、図柄配置テーブルとを参照することによって、そのときに表示窓の中段に表示されている図柄の種類を特定可能となる。例えば、左リール 3 L に対応する図柄カウンタが「 1 」であるとき、左表示窓 4 L の中段に表示されている図柄は、図柄位置「 1 」の図柄「白 7」となる。図柄カウンタ及び図柄配置テーブルは、図柄表示手段が有する所定の領域に表示される図柄を各リールに応じて特定する図柄特定手段を構成する。

【 0 0 9 0 】

なお、図柄カウンタに対して「 1 」を加減算することによって、そのときに表示窓の上段及び下段に表示されている図柄の種類も特定可能となる。例えば、左リール 3 L に対応する図柄カウンタが「 1 」であるとき、左表示窓 4 L の上段に表示されている図柄は、図柄カウンタ「 2 」に対応する図柄位置「 2 」の図柄「白ベル」であり、また、左表示窓 4 L の下段に表示されている図柄は、図柄カウンタ「 0 」に対応する図柄位置「 0 」の図柄「白 blank」である。そして、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止したときの図柄カウンタと図柄配置テーブルとを参照することによって、前述した 4 つの入賞判定ライン 8 a ~ 8 d（図 3 参照）上に表示された図柄の組合せを特定することが可能となる。

【 0 0 9 1 】

次に、図 7 を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せと、表示役、格納領域種別データ及び払出枚数とを規定している。

【 0 0 9 2 】

本実施の形態では、4 つの入賞判定ライン 8 a ~ 8 d に沿って各リール 3 L , 3 C , 3 R により表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せと一致する場合に、入賞が成立したものと判定される。そして、入賞と判定された結果、メダルの払い出し、再遊技の作動及びボーナスゲームの作動といった特典が遊技者に対して与えられる。なお、入賞判定ライン上に表示された図柄の組合せが、メインリール用図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの何れとも一致しない場合は、いわゆる「ハズレ」となる。

【 0 0 9 3 】

表示役は、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するデータであり、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた 1 バイトのデータとして表される。例えば、左リール 3 L の図柄「リプレイ」、中リール 3 C の図柄「リプレイ」及び右リール 3 R の図柄「リプレイ」からなるリプレイ 1 の図柄の組合せ「リプレイ - リプレイ - リプレイ」が入賞判定ラインに沿って表示されたとき、表示役として「リプレイ 1（0 0 0 0 0 0 1）」が決定される。

【 0 0 9 4 】

格納領域種別データは、対応する表示役が格納される表示役格納領域の種別を指定するためのデータである。本実施の形態では、表示役 1 格納領域及び表示役 2 格納領域の 2 つが設けられている。つまり、本実施の形態においては、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せが 8 種類を超えていることから、格納される領域の相違をもって、別種の表示役として管理し、同一のビットパターンからなるものだとしても、夫々が異なる図柄の組合せを特定できるようにしている。

【 0 0 9 5 】

払出枚数は、遊技者に対して払い出しを行うメダルの枚数を表す。払出枚数として 1 以上の数値が決定された場合、メダルの払い出しが行われることになる。本実施の形態では、表示役として「白ベル」、「黒ベル」又は「ベル」が決定されたときに 1 0 枚のメダルの払い出しが行われる。

【 0 0 9 6 】

また、表示役として「リプレイ 1」、「リプレイ 2」又は「リプレイ 3」が決定されたときは、再遊技が行われる（後述の図 3 9 の S 1 9 0 を参照）。なお、R T 1 遊技状態、

10

20

30

40

50

R T 2 遊技状態又は一般遊技状態において、表示役として「リプレイ 2」が決定されたとき、R T 3 の作動が開始する（後述の図 3 5 の S 1 3 4 を参照）。また、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態又は一般遊技状態において、表示役として「リプレイ 3」が決定されたとき、R T 4 の作動が開始する（後述の図 3 5 の S 1 3 7 を参照）。

【 0 0 9 7 】

また、表示役として「B B 1」又は「B B 2」が決定されたときは、B B の作動が行われる（後述の図 3 9 の S 1 8 2 を参照）。表示役として「J A C 1」、「J A C 2」、「J A C 3」又は「J A C 4」が決定されたときは、R B の作動が行われる（後述の図 3 9 の S 1 8 7 を参照）。

【 0 0 9 8 】

次に、図 8 を参照して、ボーナス作動時テーブルについて説明する。ボーナス作動時テーブルは、ボーナスゲームの作動が行われるときに、メイン R A M 3 3 に設けられた作動中フラグ、ボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタの各格納領域に格納するデータを規定している。

【 0 0 9 9 】

作動中フラグは、作動が行われるボーナスゲームを識別するためのデータである。本実施の形態では、ボーナスゲームの種類として、B B 1、B B 2、R B 1、R B 2、R B 3 及び R B 4 を設けている。

【 0 1 0 0 】

B B 1 は、規定払出数「4 6 5」に達するメダルの払い出しが行われた場合にその作動が終了する。B B 2 は、規定払出数「3 0 0」に達するメダルの払い出しが行われた場合にその作動が終了する。

【 0 1 0 1 】

R B 1 ~ R B 3 は、規定回数「1 2」に達する遊技が行われるか、又は規定回数「8」に達する入賞の成立があった場合にその作動が終了する。R B 4 は、規定回数「1 2」に達する遊技が行われるか、又は規定回数「4」に達する入賞の成立があった場合にその作動が終了する。また、R B 1 ~ R B 4 は、B B 遊技状態においてその作動が行われた場合、B B の作動が終了した場合にその作動が終了する。

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

次に、図 9 及び図 1 0 を参照して、内部当籤役決定テーブルについて説明する。内部当籤役決定テーブルは、データポイントに応じて内部当籤役と格納領域種別データを規定している。

【 0 1 0 4 】

データポイントは、後述の内部抽籤テーブルを参照して行う内部抽籤の結果として取得されるデータであり、内部当籤役を指定するためのデータである。データポイントには、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントが設けられている。データポイントが決定されると、内部当籤役が一義的に取得される構成となっている。

【 0 1 0 5 】

内部当籤役は、入賞判定ラインに沿って 3 つのリールにより表示を許可する図柄の組合せを識別するデータである。内部当籤役は、表示役と同様に、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられた 1 バイトのデータとして表される。

【 0 1 0 6 】

格納領域種別データは、対応する内部当籤役が格納される内部当籤役格納領域の種別を

10

20

30

40

50

指定するためのデータである。本実施の形態では、内部当籤役1格納領域及び内部当籤役2格納領域の2つが設けられている。つまり、本実施の形態においては、前述した表示役と同様に、それぞれの領域に格納されるデータが同一のビットパターンからなるものだとしても、それぞれが異なる図柄の組合せの表示を許可するようにしている。

【0107】

図9は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す。小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルは、メダルの払い出しに係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役及び再遊技の作動に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役を規定している。

【0108】

図10は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す。ボーナス用内部当籤役決定テーブルは、ボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役を規定している。

10

【0109】

例えば、小役・リプレイ用データポインタが「1」であるとき、内部当籤役として「0000001（リプレイ1）」が決定される。この場合、リプレイ1の図柄の組合せ「リプレイ・リプレイ・リプレイ」の表示が許可される。また、小役・リプレイ用データポインタが「6」であるとき、内部当籤役として「00111000（白ベル+黒ベル+ベル）」が決定される。この場合、白ベルの図柄の組合せ、黒ベルの図柄の組合せ及びベルの図柄の組合せの表示が許可される。

【0110】

また、ボーナス用データポインタが「1」であるとき、内部当籤役として「0000001（BB1）」が決定される。この場合、BB1の図柄の組合せ「白ベル・白7・白ベル」の表示が許可される。なお、各データポインタが「0」であるとき、内部当籤役として「ハズレ」が決定されるが、これは前述の図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの表示が何れも許可されないことを示す。

20

【0111】

ここで、本実施の形態では、内部当籤役により表示が許可される図柄の組合せは、遊技者によってストップボタンが押されたとき、最大滑り駒数（本実施の形態では「4」）の範囲内で、入賞判定ライン上に極力表示されるように各リールの回転が停止される（いわゆる引き込み制御）。これに対して、内部当籤役により表示が許可されない図柄の組合せは、入賞判定ライン上に表示されることがないように各メインリールの回転が停止される（いわゆる蹴飛ばし制御）。

30

【0112】

次に、図11を参照して、内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に応じて、内部抽籤テーブル及び抽籤回数を規定している。遊技状態は、ボーナスゲームの作動やRTの作動が行われているか否かの状態を示すものであり、より詳しくは後述の作動中フラグ格納領域（図29）に格納されているデータにより特定される。

【0113】

例えば、RT1の作動のみが行われている場合、遊技状態はRT1遊技状態となる。また、BB1の作動のみが行われている場合、遊技状態はBB1一般遊技状態（通常）となる。また、RT1の作動が行われ、かつBB1の作動が行われている場合、BB1一般遊技状態（RT1）となる。また、RT1の作動が行われ、かつRB（RB1～RB4の何れか）の作動が行われている場合、RB遊技状態（RT1）となる。なお、BB、RB及びRTが何れも作動していない場合、一般遊技状態となる。

40

【0114】

次に、図12～図26を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。本実施の形態では、内部抽籤テーブルを、遊技状態に応じて使い分けることによって、決定される内部当籤役の種類や当籤確率を変動させる。

【0115】

50

内部抽籤テーブルは、当籤番号に応じて、データポイント（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）とデータポイントが決定されるとき抽籤値を規定している。

【0116】

本実施の形態の内部抽籤は、予め定められた数値の範囲「0～65535」から抽出される乱数値を、各当籤番号に応じて規定されている抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か（いわゆる「桁かり」が生じたか否か）の判定を行うことによって行われる。つまり、減算の結果が負となったとき（桁かりが生じたとき）に、該当する当籤番号に当籤したことになり、これに割り当てられたデータポイントが取得される。

【0117】

例えば、図12に示す内部抽籤テーブルを参照した場合、抽出された乱数値が「8000」であるとする、当籤番号「1」に対応する抽籤値「8980」を減算したとき、その結果（つまり「-980」）が負となり、小役・リプレイ用データポイントとして「1（リプレイ1）」及びボーナス用データポイントとして「0（ハズレ）」が決定される。

【0118】

したがって、抽籤値を用いた内部抽籤では、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられたデータ（つまり、データポイント）が決定される確率が高い。なお、各当籤番号の当籤確率は、「その当籤番号に対応する抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（65536）」によって表すことができる。

【0119】

また、各データポイントが決定されるとき抽籤値は、複数の段階に応じて規定されている。本実施の形態では、設定1、設定4、設定6及び設定Hからなる4段階の設定データを設け、各設定データに応じてデータポイントの当籤確率が異なるように抽籤値が規定されている。設定データは、パチスロ1を設置する遊技店等の管理者側にて設定及び管理が行われる。

【0120】

図12は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号14に応じて抽籤値及びデータポイントを規定している。例えば、当籤番号が「1」のとき、小役リプレイ用データポイント「1（リプレイ1）」が決定されるとき抽籤値として「8980」が規定されている。

【0121】

ここで、小役リプレイ用データポイント「1（リプレイ1）」が決定されるパターンには、当籤番号が「1」のときに加えて、当籤番号が「2」又は「3」のときが存在する。当籤番号が「1」のときでは、ボーナス用データポイントが「0（ハズレ）」であることから、「リプレイ1」のみが内部当籤役として決定される。その一方で、当籤番号が例えば「2」のときでは、ボーナス用データポイントが「1（BB1）」であることから、「リプレイ1」に加えて、「BB1」が内部当籤役として決定される。

【0122】

また、当籤番号が「4」又は「5」のとき、小役リプレイ用データポイント「2（リプレイ2）」が決定されるとき抽籤値として「1」が規定されている。いずれも、ボーナス用データポイントとして「0」以外の値が規定されている。したがって、「リプレイ2」が決定されるときは、「BB（BB1又はBB2）」も内部当籤役として決定される。

【0123】

また、当籤番号が「6」又は「7」のとき、小役リプレイ用データポイント「3（リプレイ3）」が決定されるとき抽籤値として「1」が規定されている。いずれも、ボーナス用データポイントとして「0」以外の値が規定されている。したがって、「リプレイ3」が決定されるときは、「BB（BB1又はBB2）」も内部当籤役として決定される。

【0124】

一般遊技状態用内部抽籤テーブルが参照されたとき、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるとき確率は、前述の当籤番号1～当籤番号7に割り

10

20

30

40

50

当てられた抽籤値の合計となる。すなわち、「8986 / 65536」である。

【0125】

なお、本実施の形態では、ボーナス用データポイントとして「0」以外の値が取得されたとき、つまり、ボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるとき、RT5の作動が行われるようにしている（後述の図33のS79）。そして、当籤番号が「4」のときのように「リプレイ2」と「BB1」が内部当籤役として決定されるようにしたときは、先にRT5の作動が行われることによって、その後RT3の作動に係るリプレイ2の図柄の組合せが表示されても、RT3の作動が行われないようにしている（後述の図35のS133）。つまり、「リプレイ2」又は「リプレイ3」は、「BB」とともに決定されるときは、それぞれに対応するRT3又はRT4の作動が行われない。このことは、以下で説明する内部抽籤テーブルについても同様である。

10

【0126】

図13は、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。RT1遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号14に応じて抽籤値及びデータポイントを規定している。

【0127】

RT1遊技状態用内部抽籤テーブルは、「リプレイ（リプレイ1～リプレイ3）」が決定されるとき抽籤値及びデータポイントが異なることを除いて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

【0128】

RT1遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号が「1」又は「2」のとき、小役リプレイ用データポイント「1（リプレイ1）」が決定されるとき抽籤値として「1」が規定されている。いずれも、ボーナス用データポイントとして「0」以外の値が規定されている。したがって、「リプレイ1」が決定されるときは、「BB（BB1又はBB2）」も内部当籤役として決定される。

20

【0129】

また、当籤番号が「3」のとき、小役リプレイ用データポイント「2（リプレイ2）」が決定されるとき抽籤値として「8982」が規定されている。当籤番号が「3」のとき、「リプレイ2」のみが内部当籤役として決定される。また、当籤番号が「4」又は「5」のとき、小役リプレイ用データポイント「2（リプレイ2）」が決定されるとき抽籤値として「1」が規定されている。当籤番号が「4」又は「5」のとき、「リプレイ1」に加えて「BB（BB1又はBB2）」も内部当籤役として決定される。

30

【0130】

また、当籤番号が「6」又は「7」のとき、小役リプレイ用データポイント「3（リプレイ3）」が決定されるとき抽籤値として「1」が規定されている。「リプレイ3」が決定されるときは、「BB（BB1又はBB2）」も内部当籤役として決定される。

【0131】

また、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルが参照されたとき、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるとき確率は、前述の当籤番号1～当籤番号7に割り当てられた抽籤値の合計となる。すなわち、「8988 / 65536」である。

40

【0132】

図14は、RT2遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。RT2遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号15に応じて抽籤値及びデータポイントを規定している。

【0133】

RT2遊技状態用内部抽籤テーブルは、「リプレイ（リプレイ1～リプレイ3）」が決定されるとき抽籤値及びデータポイントが異なることを除いて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

【0134】

RT2遊技状態用内部抽籤テーブルでは、当籤番号が「1」又は「2」のとき、小役リプレイ用データポイント「1（リプレイ1）」が決定されるとき抽籤値として「1」が

50

規定されている。「リプレイ 1」が決定されるときは、「BB (BB 1 又は BB 2)」も内部当籤役として決定される。

【0135】

また、当籤番号が「3」のとき、小役リプレイ用データポイント「2 (リプレイ 2)」が決定されるときの抽籤値として「981」が規定されている。当籤番号が「3」のとき、「リプレイ 2」のみが内部当籤役として決定される。当籤番号が「4」又は「5」のとき、小役リプレイ用データポイント「2 (リプレイ 2)」が決定されるときの抽籤値として「1」が規定されている。当籤番号が「4」又は「5」のとき、「リプレイ 2」に加えて「BB (BB 1 又は BB 2)」も内部当籤役として決定される。

【0136】

また、当籤番号が「6」のとき、小役リプレイ用データポイント「3 (リプレイ 3)」が決定されるときの抽籤値として「8000」が規定されている。当籤番号が「6」のとき、「リプレイ 3」のみが内部当籤役として決定される。当籤番号が「7」又は「8」のとき、小役リプレイ用データポイント「3 (リプレイ 3)」が決定されるときの抽籤値として「1」が規定されている。当籤番号が「7」又は「8」のとき、「リプレイ 3」に加えて「BB (BB 1 又は BB 2)」も内部当籤役として決定される。

【0137】

また、RT2 遊技状態用内部抽籤テーブルが参照されたとき、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるときの確率は、前述の当籤番号 1 ~ 当籤番号 8 に割り当てられた抽籤値の合計となる。すなわち、「8987 / 65536」である。

【0138】

このように、RT1 遊技状態用内部抽籤テーブル及び RT2 遊技状態用内部抽籤テーブルでは、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるときの確率は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルよりも (僅かではあるが) 高くなる。とくに、RT1 遊技状態用内部抽籤テーブルでは、RT3 の作動に係る「リプレイ 2」が決定されるときの確率「8982 (分母を省略)」が、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおける確率「1」よりも高くなる。また、RT2 遊技状態用内部抽籤テーブルでは、RT3 の作動に係る「リプレイ 2」が決定されるときの確率「981」及び RT4 の作動に係る「リプレイ 3」が決定されるときの確率「8000」が、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおける確率「1」よりも高くなる。

【0139】

そして、RT1 遊技状態用内部抽籤テーブルと RT2 遊技状態用内部抽籤テーブルとを比べると、RT3 の作動に係る「リプレイ 2」が決定されるときの確率は RT1 遊技状態の方が高く、また、RT4 の作動に係る「リプレイ 3」が決定されるときの確率は RT2 遊技状態の方が高い。

【0140】

図 15 は、RT3 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。RT3 遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号 1 ~ 当籤番号 14 に応じて抽籤値とデータポイントとを規定している。

【0141】

RT3 遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号 1 に割り当てられた抽籤値が異なることを除いて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。RT3 遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「1」のとき、小役リプレイ用データポイント「1 (リプレイ 1)」が決定されるときの抽籤値として、一般遊技状態用内部抽籤テーブルよりも大きい「49932」を規定している。

【0142】

図 16 は、RT4 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。RT4 遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号 1 ~ 当籤番号 14 に応じて抽籤値とデータポイントとを規定している。

【0143】

RT4 遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号 1 に割り当てられた抽籤値が異なることを除いて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。RT4 遊技状

10

20

30

40

50

態用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「1」のとき、小役リプレイ用データポインタ「1（リプレイ1）」が決定されるとき抽籤値として、一般遊技状態用内部抽籤テーブルよりも大きい、RT3遊技状態用内部抽籤テーブルよりも小さい「32768」を規定している。

【0144】

このように、本実施の形態では、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照するとき、RT3遊技状態用内部抽籤テーブルを参照するとき、及びRT4遊技状態用内部抽籤テーブルを参照するときのそれぞれに応じて、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるとき確率を大きく変動することが可能となる。前述したように、RT4遊技状態用内部抽籤テーブルを参照するときは、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを参照するときと比べて、再遊技の作動が行われる機会が増加されるようになり、遊技者に有利となる。また、RT3遊技状態用内部抽籤テーブルを参照するときは、上記RT4遊技状態用内部抽籤テーブルよりもさらに、再遊技の作動が行われる機会が増加されるようになり、遊技者にとってさらに有利となる。再遊技の作動が行われる機会が増加されると、遊技者はメダルの消費を抑えながら、内部抽籤処理の結果を得ることが可能となり、所有するメダルの漸増を期待することができる。

10

【0145】

図17は、RT5遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。RT5遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号12に応じて抽籤値とデータポインタとを規定している。

【0146】

RT5遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号1に割り当てられた抽籤値が異なること並びに当籤番号13及び当籤番号14が規定されていないことを除いて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。RT5遊技状態用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「1」のとき、小役リプレイ用データポインタ「1（リプレイ1）」が決定されるとき抽籤値として、一般遊技状態用内部抽籤テーブルよりも大きい、RT3遊技状態用内部抽籤テーブル及びRT4遊技状態用内部抽籤テーブルよりも小さい「16384」を規定している。

20

【0147】

なお、RT5遊技状態用内部抽籤テーブルは、既にボーナスゲームの作動に係る内部当籤役が決定されている場合に参照されることから、ボーナス用データポインタとして0を超える値が決定されても、それに対応するボーナスゲームの作動に係る内部当籤役があらたに取得されることはない（後述の図33のS75を参照）。

30

【0148】

図18は、BB1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルを示す。BB1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号15に応じて抽籤値とデータポインタとを規定している。

【0149】

BB1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルは、当籤番号13～当籤番号15に割り当てられた抽籤値及びデータポインタが異なることを除いて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

40

【0150】

BB1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「13」のとき、ボーナス用データポインタ「3（JAC1）」が決定されるとき抽籤値として「1310（設定1）」を規定している。また、当籤番号が「14」のとき、ボーナス用データポインタ「4（JAC2）」が決定されるとき抽籤値として「1310（設定1）」を規定している。また、当籤番号が「15」のとき、ボーナス用データポインタ「6（JAC4）」が決定されるとき抽籤値として「32000（設定1）」を規定している。ボーナス用データポインタ「6（JAC3）」は、後述のBB2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルでは規定されていない。

【0151】

50

なお、R Bの作動に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役（J A C 1等）は、前述の一般遊技状態用内部抽籤テーブルでは決定されることがない。また、B B遊技状態では、ボーナス用データポイントとして「1（B B 1）」又は「2（B B 2）」が決定されても、それに対応する内部当籤役があらたに取得されることはない（後述の図33のS74を参照）。

【0152】

図19は、B B 1一般遊技状態（R T 1）用内部抽籤テーブルを示す。B B 1一般遊技状態（R T 1）用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号15に応じて抽籤値とデータポイントとを規定している。

【0153】

B B 1一般遊技状態（R T 1）用内部抽籤テーブルは、当籤番号13～当籤番号15に割り当てられた抽籤値及びデータポイントが異なることを除いて、R T 1遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。そして、当籤番号13～当籤番号15に割り当てられた抽籤値及びデータポイントは、B B 1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

【0154】

図20は、B B 1一般遊技状態（R T 2）用内部抽籤テーブルを示す。B B 1一般遊技状態（R T 2）用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号16に応じて抽籤値とデータポイントとを規定している。

【0155】

B B 1一般遊技状態（R T 2）用内部抽籤テーブルは、当籤番号14～当籤番号16に割り当てられた抽籤値及びデータポイントが異なることを除いて、R T 2遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。そして、当籤番号14～当籤番号16に割り当てられた抽籤値及びデータポイントは、B B 1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

【0156】

図21は、B B 2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルを示す。B B 2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～当籤番号15に応じて抽籤値とデータポイントとを規定している。

【0157】

B B 2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルは、当籤番号13～当籤番号15に割り当てられた抽籤値及びデータポイントが異なることを除いて、B B 1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

【0158】

B B 2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「13」のとき、ボーナス用データポイント「3（J A C 1）」が決定されるとき抽籤値として「310（設定1）」を規定している。また、当籤番号が「14」のとき、ボーナス用データポイント「4（J A C 2）」が決定されるとき抽籤値として「2310（設定1）」を規定している。

【0159】

B B 1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルとB B 2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルとを比べると、R T 1の作動に係る「J A C 1」が決定されるとき確率はB B 1一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルの方が高く、また、R T 2の作動に係る「J A C 2」が決定されるとき確率はB B 2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルの方が高い。したがって、B B 1一般遊技状態（通常）の方が、B B 2一般遊技状態（通常）よりも、遊技者に最も有利なR T 3の作動に引き継がれる可能性が高いR T 1の作動が行われやすくなっている。

【0160】

また、B B 2一般遊技状態（通常）用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「15」のとき、ボーナス用データポイント「5（J A C 3）」が決定されるとき抽籤値として「32

10

20

30

40

50

000 (設定1)」を規定している。ボーナス用データポインタ「5 (JAC3)」は、前述のBB1一般遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルでは規定されていない。

【0161】

図22は、BB2一般遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルを示す。BB2一般遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルは、当籤番号1~当籤番号15に応じて抽籤値とデータポインタとを規定している。

【0162】

BB2一般遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルは、当籤番号13~当籤番号15に割り当てられた抽籤値及びデータポインタが異なることを除いて、BB1一般遊技状態(RT)用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。そして、当籤番号13~当籤番号15に割り当てられた抽籤値及びデータポインタは、BB2一般遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

10

【0163】

図23は、BB2一般遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブルを示す。BB2一般遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブルは、当籤番号1~当籤番号16に応じて抽籤値とデータポインタとを規定している。

【0164】

BB2一般遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブルは、当籤番号14~当籤番号16に割り当てられた抽籤値及びデータポインタが異なることを除いて、BB1一般遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。そして、当籤番号14~当籤番号16に割り当てられた抽籤値及びデータポインタは、BB2一般遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

20

【0165】

図24は、RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルを示す。RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルは、当籤番号1~当籤番号8に応じて抽籤値とデータポインタとを規定している。

【0166】

RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルは、当籤番号8に割り当てられた抽籤値及びデータポインタが異なることを除いて、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「8」のとき、小役・リプレイ用データポインタ「6(白ベル+黒ベル+ベル)」が決定されるとき抽籤値として「56550」を規定している。

30

【0167】

RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルが参照されるとき、一般遊技状態用内部抽籤テーブルと比べて、メダルの払い出しに係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるとき確率が高くなり、メダルの払い出しが行われる機会が増加されるようになる。

【0168】

図25は、RB遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルを示す。RB遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルは、当籤番号1~当籤番号8に応じて抽籤値とデータポインタとを規定している。

40

【0169】

RB遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルは、当籤番号1に割り当てられた抽籤値が異なることを除いて、RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

【0170】

RB遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルは、当籤番号が「1」のとき、小役・リプレイ用データポインタ「1(リプレイ1)」が決定されるとき抽籤値として「8982」を規定している。RB遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブルが参照されたとき、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されるとき確率は、当籤番号

50

1 ~ 当籤番号7に割り当てられた抽籤値の合計から「8988 / 65536」である。これは、RT1遊技状態用内部抽籤テーブルにおける確率と等しい。

【0171】

図26は、RB遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブルを示す。RB遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブルは、当籤番号1~当籤番号8に応じて抽籤値とデータポイントとを規定している。

【0172】

RB遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブルは、当籤番号8に割り当てられた抽籤値及びデータポイントが異なることを除いて、RT2遊技状態用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。そして、当籤番号8に割り当てられた抽籤値及びデータポイントは、RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブルと同様の構成となっている。

10

【0173】

続いて、図27~図30を参照して、メインRAM32に設けられている各種格納領域の構成について説明する。

【0174】

まず、図27を参照して、内部当籤役格納領域の構成について説明する。内部当籤役格納領域は、それぞれ1バイトからなる内部当籤役1格納領域及び内部当籤役2格納領域から構成されている。

【0175】

内部当籤役1格納領域は、ビット0~ビット5のそれぞれに、リプレイ1、リプレイ2、リプレイ3、白ベル、黒ベル、ベルのそれぞれを割り当てている。内部当籤役2格納領域は、ビット0~ビット5のそれぞれに、BB1、BB2、JAC1、JAC2、JAC3、JAC4のそれぞれを割り当てている。対象となるビットに「1」が立っているとき、そのビットに対応する図柄の組合せの表示が許可される。また、全ビットが「0」であるとき、その内容はハズレとなる。

20

【0176】

本実施の形態では、前述の内部抽籤テーブルを参照して、例えば、小役・リプレイ用データポイント「1(リプレイ1)」とボーナス用データポイント「1(BB1)」が取得されたとき、内部当籤役1格納領域のビット0に「1」が、内部当籤役2格納領域のビット0に「1」がそれぞれ立てられる(つまり、内部当籤役として「リプレイ1+BB1」が決定される)。このように複数のビットに「1」が立っているときは、各ビットに対応する図柄の組合せの表示がそれぞれ許可される。そして、遊技者による停止操作が検出されたタイミングに基づいて、上記各ビットに対応する図柄の組合せの何れかが入賞判定ライン上に表示されるようになる。

30

【0177】

なお、メインRAM33には、前述の表示役が格納される表示役格納領域が設けられている。表示役格納領域の構成は、内部当籤役格納領域の構成と同様である。すなわち、対象となるビットに「1」が立っているとき、そのビットに対応する図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されたことを示す。また、全ビットが「0」であるとき、入賞に係る図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されなかったことを示し、その内容はハズレとなる。

40

【0178】

次に、図28を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。前述の内部抽籤テーブル等を参照して行われた内部抽籤の結果、ボーナスゲームの作動に係る内部当籤役(BB1、BB2、JAC1、JAC2、JAC3又はJAC4)が決定されたときは、これが持越役格納領域に格納される。

【0179】

持越役格納領域に格納されたボーナスゲームの作動に係る内部当籤役(以下、持越役)は、対応する図柄の組合せが入賞判定ライン上に表示されるまで、その内容がクリアされずに保持される構成となっている(いわゆる持ち越しと呼ばれる)。そして、持越役が有

50

る間は、前述の内部抽籤により決定された内部当籤役に加えて、持越役が内部当籤役格納領域に格納される（後述の図33のS80を参照）。

【0180】

なお、JAC3の図柄の組合せ又はJAC4の図柄の組合せは、前述の滑り駒数を利用することにより、遊技者による停止操作が検出されたタイミングにかかわらず、入賞判定ライン上に表示されるようにしている。このため、いわゆる持ち越しが実質的に行われるのは、BB1、BB2、JAC1及びJAC2である。

【0181】

次に、図29を参照して、作動中フラグ格納領域の構成について説明する。作動中フラグ格納領域は、それぞれ1バイトからなる作動中フラグ1格納領域及び作動中フラグ2格納領域を含む。作動中フラグ格納領域は、各ビットに対して固有のボーナスゲーム又はRTが割り当てられている。対象となるビットに「1」が立っているとき、そのビットに対応するボーナスゲームやRTの作動が行われていることになる。

10

【0182】

なお、後述のフローチャートにおいて、作動中フラグを「オン」にするといった場合、作動中フラグ格納領域の対象となるビットに「1」を立てることをいい、作動中フラグを「オフ」にするといった場合、対象となる「1」が立てられたビットを「0」にすることをいう。

【0183】

ここで、例えば、BB1作動中フラグがオンであり、かつRT1作動中フラグがオンである状態は、BB1一般遊技状態（RT1）である。また、RT1作動中フラグのみがオンである状態は、RT1遊技状態である。また、全ての作動中フラグがオフであるときの状態は、一般遊技状態である。

20

【0184】

次に、図30を参照して、図柄格納領域の構成について説明する。図柄格納領域は、前述の第1ライン8a～第4ライン8dの4つの入賞判定ラインに沿って表示される各リールの図柄を特定するデータ（図柄コード）を格納する。

【0185】

例えば、第1ライン8aであれば、左表示窓4Lの上段に表示される左リール3Lの図柄に係る図柄コード、中表示窓4Cの中段に表示される中リール3Cの図柄に係る図柄コード及び右表示窓4Rの上段に表示される右リール3Rの図柄に係る図柄コードが格納される。図示した格納例は、各リールの図柄カウンタが「2」である場合のものである。図柄格納領域に格納されている各入賞判定ラインに応じた図柄の組合せと、前述の図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せとが比較され、一致するか否かが判定されることによって表示役が決定される。

30

【0186】

続いて、図31～図40を参照して、主制御回路のメインCPUにより実行されるプログラムの内容について説明する。

【0187】

まず、図31を参照して、メインCPUの制御によるメインフローチャートについて説明する。

40

【0188】

パチスロ1に電源が投入されると、はじめに、メインCPU31は、初期化処理を行う（S1）。初期化処理では、管理者により設定の変更を行う操作が行われたとき、設定1、設定4、設定6又は設定Hの何れかが選択される。次に、メインCPU31は、メインRAM33における指定格納領域のクリアを行う（S2）。例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域等、1回の遊技ごとに消去が必要となる格納領域に格納されたデータがクリアされる。

【0189】

次に、メインCPU31は、後で図32を参照して説明するメダル受付・スタートチェ

50

ック処理を行う（S3）。この処理では、メダルセンサやスタートスイッチの入力のチェック等が行われる。次に、メインCPU31は、乱数値を抽出し、メインRAM32に設けられた乱数値格納領域に格納する（S4）。次に、メインCPU31は、後で図33を参照して説明する内部抽籤処理を行う（S5）。この処理では、乱数値に基づいて内部当籤役の決定が行われる。

【0190】

次に、メインCPU31は、スタートコマンドを副制御回路に対して送信する（S6）。スタートコマンドは、内部当籤役等を特定するパラメータを含んで構成される。次に、メインCPU31は、全リールの回転開始を要求する（S7）。なお、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（1.1173 msec）で実行される割込処理（後述の図48）によってステップモータ49L, 49C, 49Rの駆動が制御され、各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始される。そして、各リールは、その回転が定速に達するまで加速が行われ、その後定速が維持されるよう制御される。

10

【0191】

次に、メインCPU31は、リールの回転は定速であるか否かを判別する（S8）。メインCPU31は、リールの回転は定速ではないと判別したときには、定速に達するまで待機する一方で、リールの回転は定速であると判別したときには、ストップボタンを有効化する（S9）。具体的には、メインRAM33に設けられた有効ストップボタン格納領域（図示を省略）に「00000111」が格納される。有効ストップボタン格納領域は、ビット0が左ストップボタンに、ビット1が中ストップボタンに、ビット2が右ストップボタンにそれぞれ割り当てられている。

20

【0192】

次に、メインCPU31は、後で図34を参照して説明するリール停止制御処理を行う（S10）。この処理では、ストップスイッチの入力のチェックが行われ、ストップボタンが押されたタイミングと内部当籤役と停止テーブルとに基づいて該当するリールの回転が停止される。

【0193】

次に、メインCPU31は、後で図35を参照して説明する表示役等決定時処理を行う（S11）。この処理では、図柄組合せテーブルが参照され、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて表示役及び払出枚数が決定される。次に、メインCPU31は、表示コマンドを副制御回路に対して送信する（S12）。表示コマンドは、表示役や払出枚数等を特定するパラメータを含んで構成される。

30

【0194】

次に、メインCPU31は、メダル払出処理を行う（S13）。S11において決定された払出枚数に基づいて、ホッパーの駆動やクレジット枚数の更新が行われる。次に、メインCPU31は、払出枚数に基づいて、ボーナス終了枚数カウンタを更新する（S14）。払出枚数として決定された数値がボーナス終了枚数カウンタから減算される。

【0195】

次に、メインCPU31は、BB作動中フラグ又はRB作動中フラグがオンであるか否かを判別する（S15）。メインCPU31は、BB作動中フラグ又はRB作動中フラグがオンであると判別したときには、後で図36を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う（S16）。ボーナスの終了契機を管理するための各種カウンタを参照して、ボーナスゲームを終了するか否かがチェックされる。

40

【0196】

メインCPU31は、S16の後、又はS15においてBB作動中フラグ又はRB作動中フラグの何れもオンではないと判別したときには、後で図38を参照して説明するRT制御処理を行う（S17）。遊技回数が規定回数に達することによりその作動が終了することとなるRT（本実施の形態では、RT1、RT3及びRT4）に関して、その遊技回数を管理するためのRT遊技数カウンタを1減算し、RTの作動を終了するか否かがチェックされる。

50

【 0 1 9 7 】

次に、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う(S18)。ボーナスの作動を開始するか否かや再遊技を行うか否かがチェックされる。この処理が終了すると、S2に移る。

【 0 1 9 8 】

続いて、図32を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。

【 0 1 9 9 】

はじめに、メインCPU31は、投入枚数カウンタの最大値として3をセットする(S31)。次に、メインCPU31は、自動投入カウンタは0であるか否かを判別する(S32)。自動投入カウンタは0であると判別したときには、メダル通過許可を行う(S33)。セレクトアのソレノイドの駆動が行われ、セレクトア内のメダルの通過が促される。

10

【 0 2 0 0 】

メインCPU31は、自動投入カウンタは0ではないと判別したときは、再遊技を行うため、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写する(S34)。次に、メインCPU31は、自動投入カウンタをクリアする(S35)。

【 0 2 0 1 】

メインCPU31は、S35又はS33の後、メダルの通過は検出されたか否かを判別する(S36)。メインCPU31は、メダルの通過が検出されたと判別したときには、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する(S37)。メインCPU31は、投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、投入枚数カウンタを1加算する(S38)。次に、メインCPU31は、有効ラインカウンタに4を格納する(S39)。次に、メインCPU31は、メダル投入コマンドを副制御回路に対して送信する(S40)。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成されている。

20

【 0 2 0 2 】

メインCPU31は、S37において投入枚数カウンタは最大値であると判別したときには、クレジットカウンタを1加算する(S41)。メインCPU31は、S41若しくはS40の後、又はS36においてメダルの通過が検出されていないと判別したときには、メダルの通過途中であるか否かを判別する(S42)。メインCPU31は、メダルの通過途中ではないと判別したときには、ベットスイッチのチェックを行う(S43)。ベットボタンに対応する数値が投入枚数カウンタに加算される一方でクレジットカウンタから減算される。

30

【 0 2 0 3 】

メインCPU31は、S43の後、又はS42においてメダルの通過途中であると判別したときには、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する(S44)。投入枚数カウンタは最大値に達していないと判別したときには、S36に移る一方で、投入枚数カウンタは最大値に達したと判別したときには、スタートスイッチはオンであるか否かを判別する(S45)。

【 0 2 0 4 】

メインCPU31は、スタートスイッチはオンではないと判別したときには、S36に移る一方で、スタートスイッチはオンであると判別したときには、メダル通過禁止を行う(S46)。セレクトアのソレノイドの駆動が行われず、メダルの排出が促される。この処理が終了すると、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

40

【 0 2 0 5 】

続いて、図33を参照して、内部抽籤処理について説明する。

【 0 2 0 6 】

はじめに、メインCPU31は、内部抽籤テーブル決定テーブル(図11)を参照し、作動中フラグ格納領域(図29)に基づいて、内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数を決定する(S61)。次に、メインCPU31は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得し、判定用乱数値としてセットする(S62)。次に、メインCPU31は、当籤番

50

号の初期値として1をセットする(S63)。

【0207】

次に、メインCPU31は、内部抽籤テーブル(図12等)を参照し、当籤番号に対応する抽籤値を取得する(S64)。次に、メインCPU31は、判定用乱数値から抽籤値を減算する(S65)。次に、メインCPU31は、減算の結果が負であり、桁かりが行われたか否かを判別する(S66)。メインCPU31は、桁かりが行われていないと判別したときには、当籤番号を1加算し、抽籤回数を1減算する(S67)。

【0208】

次に、メインCPU31は、抽籤回数は0であるか否かを判別する(S68)。メインCPU31は、抽籤回数は0ではないと判別したときには、S64に移る一方で、抽籤回数は0であると判別したときには、小役・リプレイ用データポイントとして0をセットし、ボーナス用データポイントとして0をセットする(S69)。

10

【0209】

メインCPU31は、S66において桁かりが行われたと判別したときには、現在の当籤番号に応じて、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントを取得する(S70)。メインCPU31は、S69又はS70の後、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル(図9)を参照し、小役・リプレイ用データポイントに基づいて内部当籤役を取得する(S71)。次に、メインCPU31は、格納領域種別データに基づいて、取得した内部当籤役を対応する内部当籤役格納領域に格納する(S72)。

【0210】

次に、メインCPU31は、BB作動中フラグ又はRB作動中フラグはオンであるか否かを判別する(S73)。メインCPU31は、BB作動中フラグ又はRB作動中フラグはオンであると判別したときには、ボーナス用データポイントは「3(JAC1)」～「6(JAC4)」であるか否かを判別する(S74)。なお、RB遊技状態において、ボーナス用データポイントとして「3(JAC1)」～「6(JAC4)」が決定されることはない。

20

【0211】

メインCPU31は、S74においてボーナス用データポイントは「3(JAC1)」～「6(JAC4)」であると判別したとき、又はS73においてBB作動中フラグ又はRB作動中フラグはオンではないと判別したときには、持越役格納領域に格納されているデータは0であるか否かを判別する(S75)。メインCPU31は、持越役格納領域に格納されているデータは0であると判別したときは、ボーナス用内部当籤役決定テーブル(図10)を参照し、ボーナス用データポイントに基づいて内部当籤役を取得する(S76)。次に、メインCPU31は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する(S77)。

30

【0212】

次に、メインCPU31は、持越役格納領域に格納されているデータは0であるか否かを判別する(S78)。つまり、ボーナスゲームの作動に係る内部当籤役が持越役格納領域に格納されたか否かが判明する。メインCPU31は、持越役格納領域に格納されているデータは0ではないと判別したときには、RT1～RT4作動中フラグがオンであればこれをオフにして、RT5作動中フラグをオンにする(S79)。S79の処理を行うことによって、例えば、RT1遊技状態用内部抽籤テーブル(図13)の当籤番号「6」のときのように、小役・リプレイ用データポイントとして「3(リプレイ3)」が取得され、かつボーナス用データポイントとして「1(BB1)」が取得されるようなときは、RT5の作動が先に行われることから、リプレイ3の図柄の組合せが表示されてもRT4の作動が行われることがない(後述の図35のS133又はS136を参照)。

40

【0213】

メインCPU31は、S79の後、S78において持越役格納領域に格納されているデータは0であると判別したとき、S75において持越役格納領域に格納されているデータは0ではないと判別したとき、又はS74においてボーナス用データポイントは「3」～

50

「6」ではないと判別したときには、持越役格納領域と内部当籤役2格納領域との論理和をとり、その結果を内部当籤役2格納領域に格納する(S80)。この処理が終了すると、内部抽籤処理を終了する。

【0214】

続いて、図34を参照して、リール停止制御処理について説明する。

【0215】

はじめに、メインCPU31は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する(S111)。メインCPUは、有効なストップボタンが押されていないと判別したときには、押されるまで待機する。

【0216】

メインCPU31は、有効なストップボタンが押されたと判別したときには、有効なストップボタン格納領域の対応ビット(押されたストップボタンに対応するビット)をリセットし、作動ストップボタンとして決定する(S112)。次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタを1減算する(S113)。

【0217】

次に、メインCPU31は、チェック回数として5をセットする(S114)。本実施の形態では、滑り駒数の最大数を「4」としていることから、ストップボタンが押されたときに該当する表示窓の中段にある図柄の位置を含め、そこから4個先の図柄の位置までがチェックの対象となる。例えば、図柄位置が「1」であれば、図柄位置「1」、図柄位置「2」、図柄位置「3」、図柄位置「4」及び図柄位置「5」の5つがチェックの対処となる。そして、「0」、「1」、「2」、「3」及び「4」の5つの数値の何れかが滑り駒数として決定される。

【0218】

次に、メインCPU31は、内部当籤役や遊技状態に基づいて停止テーブル群から停止テーブルを選択する(S115)。停止テーブルは、各リールの図柄位置「0」~「20」に応じて、滑り駒数として決定する仮の数値を定めたデータ(以下、滑り駒数データ)を規定している。

【0219】

ここで、仮の数値としたのは、本実施の形態では原則として、前述した停止テーブルに基づいて滑り駒数が決定されるが、後述のS117及びS118の処理を行うことによって、この停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、この適切な滑り駒数に変更するようにしているためである。これにより、停止テーブルが有するデータを後述の優先順位に基づいて補完することができる。ただし、停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在しない場合には、原則の通り、停止テーブルに基づいて決定された滑り駒数に基づいてリールの回転が停止される。

【0220】

次に、メインCPU31は、選択された停止テーブルを参照し、図柄カウンタに応じた滑り駒数データを取得する(S116)。本実施の形態では、遊技者による停止操作がストップスイッチ7Sにより検出されたときの該当リールの図柄カウンタを参照し、その図柄カウンタの値に対応する図柄位置(以下、「停止開始位置」という)に割り当てられた滑り駒数データを取得する。なお、停止開始位置に滑り駒数を加算して得られる図柄位置が、リールの回転を停止する図柄位置(以下、「停止予定位置」という)となる。

【0221】

次に、メインCPU31は、内部当籤役に基づいて、停止開始位置を含めたチェック回数の範囲内にある各図柄位置の中で、最も優先順位の高い図柄位置を検索する(S117)。この処理では、内部当籤役によって表示が許可されている図柄の組合せを、入賞判定ライン沿って表示することが可能となる図柄位置が、最も優先順位の高い図柄位置として決定される。

【0222】

10

20

30

40

50

ここで、本実施の形態では、持越役がある場合などを含め、2種以上の特典の付与に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役（例えば、BB1 + リプレイ1）が決定される可能性があるが、このときは、予め定められた優先順位に従って、最も優先順位の高い図柄位置が決定される。

【0223】

本実施の形態では、再遊技に係る図柄の組合せ（リプレイ1、リプレイ2又はリプレイ3）を表示することが可能となる図柄位置が最も高く、ボーナスゲームの作動に係る図柄の組合せ（BB1、BB2、JAC1、JAC2、JAC3又はJAC4）を表示することが可能となる図柄位置が2番目に高く、メダルの払い出しに係る図柄の組合せ（白ベル、黒ベル又はベル）を表示することが可能となる図柄位置が3番目に高くなるよう、上記

10

【0224】

次に、メインCPU31は、取得された滑り駒数データと検索の結果とに基づいて滑り駒数を決定する（S118）。停止開始位置から前述の最も優先順位の高い図柄位置までの図柄の個数が滑り駒数として決定される。

【0225】

次に、メインCPU31は、停止予定位置待ちへ移行する（S119）。停止予定位置待ちへ移行すると、後述の割込処理（図40）によってステップモータの駆動が制御され、図柄カウンタが滑り駒数分更新されるのを待って、つまり、最も優先順位の高い図柄位置の図柄が該当する表示窓の中段に到達するのを待って、該当するリールの回転が停

20

【0226】

次に、メインCPU31は、リール停止コマンドを副制御回路に対して送信する（S120）。リール停止コマンドは、停止したリールの種別等を特定するパラメータを含んで構成されている。次に、メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタは0であるか否かを判別する（S121）。つまり、まだ回転中のリールがあるか否かが判別される。メインCPU31は、ストップボタン未作動カウンタは0ではないと判別したときには、S111に移る一方で、ストップボタン未作動カウンタは0であると判別したときには、

30

【0227】

尚、本実施の形態では、各リールの回転を停止する際に、予め用意した停止テーブルを参照することとしたが、停止テーブルを参照しない構成を採用することも可能である。上記S115及びS116を省略し、S118を「検索の結果に基づいて滑り駒数を決定」する内容に修正するようにしても良い。

【0228】

続いて、図35を参照して、表示役等決定時処理について説明する。

【0229】

はじめに、メインCPU31は、図柄組合せテーブルを参照し、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せ（より具体的には、図柄格納領域（図30）に格納されている図柄の組合せ）に基づいて、表示役及び払出枚数を決定する（S131）。

40

【0230】

次に、メインCPU31は、表示役はリプレイ2であるか否かを判別する（S132）。メインCPU31は、表示役はリプレイ2であると判別したときには、BB1作動中フラグ、BB2作動中フラグ、RT3作動中フラグ、RT4作動中フラグ又はRT5作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する（S133）。

【0231】

メインCPU31は、BB1作動中フラグ、BB2作動中フラグ、RT3作動中フラグ、RT4作動中フラグ又はRT5作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには

50

、表示役等決定時処理を終了する。メインCPU31は、BB1作動中フラグ、BB2作動中フラグ、RT3作動中フラグ、RT4作動中フラグ及びRT5作動中フラグの何れもオンではないと判別したときには、RT1作動中フラグ又はRT2作動中フラグをオフにしたうえで、RT3作動中フラグをオンにして、RT遊技数カウンタに規定回数「300」をセットする(S134)。RT遊技数回数カウンタは、RTの終了契機となる上記規定回数に達したか否かを管理するためのデータである。この処理が行われると、表示役等決定時処理を終了する。

【0232】

メインCPU31は、S132において表示役はリプレイ2ではないと判別したときには、表示役はリプレイ3であるか否かを判別する(S135)。メインCPU31は、表示役はリプレイ3ではないと判別したときには、表示役等決定時処理を終了する。メインCPU31は、表示役はリプレイ3であると判別したときには、BB1作動中フラグ、BB2作動中フラグ、RT3作動中フラグ、RT4作動中フラグ又はRT5作動中フラグの何れかがオンであるか否かを判別する(S136)。

10

【0233】

メインCPU31は、BB1作動中フラグ、BB2作動中フラグ、RT3作動中フラグ、RT4作動中フラグ又はRT5作動中フラグの何れかがオンであると判別したときには、表示役等決定時処理を終了する。メインCPU31は、BB1作動中フラグ、BB2作動中フラグ、RT3作動中フラグ、RT4作動中フラグ及びRT5作動中フラグの何れもオンではないと判別したときには、RT2作動中フラグをオフにしたうえで、RT4作動中フラグをオンにして、RT遊技数カウンタに規定回数「100」をセットする(S137)。この処理が行われると、表示役等決定時処理を終了する。

20

【0234】

続いて、図36を参照して、ボーナス終了チェック処理について説明する。

【0235】

はじめに、メインCPU31は、RB作動中フラグはオンであるか否かを判別する(S151)。メインCPU31は、RB作動中フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス終了枚数カウンタは0であるか否かを判別する(S152)。メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタは0であると判別したとき、後述のBB終了時処理を行う。

30

【0236】

メインCPU31は、S151においてRB作動中フラグはオンであると判別したとき、又はS152においてボーナス終了枚数カウンタは0ではないと判別したときには、入賞が成立したか否かを判別する(S153)。メインCPU31は、入賞が成立したと判別したときには、ボーナス終了枚数カウンタは0であるか否かを判別する(S154)。メインCPU31は、ボーナス終了枚数カウンタは0であると判別したときには、後で図37を参照して説明するRB終了時処理を行う(S155)。

【0237】

メインCPU31は、S152においてボーナス終了枚数カウンタは0であると判別したとき、又はS155の後で、BB終了時処理を行う(S156)。この処理では、BB作動中フラグ及びRB作動中フラグがともにオフされ、また、ボーナス終了枚数カウンタ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタがクリアされる。次に、メインCPU31は、ボーナス終了コマンドを副制御回路に対して送信する(S157)。この処理が終了すると、ボーナス終了チェック処理を終了する。

40

【0238】

メインCPU31は、S154においてボーナス終了枚数カウンタは0ではないと判別したときには、入賞可能回数カウンタを1減算する(S158)。次に、メインCPU31は、入賞可能回数カウンタは0であるか否かを判別する(S159)。メインCPU31は、S159において入賞可能回数カウンタは0ではないと判別したとき、又はS153において入賞が成立していないと判別したときには、遊技可能回数カウンタを1減算す

50

る (S 1 6 0) 。次に、メイン CPU 3 1 は、遊技可能回数カウンタは 0 であるか否かを判別する (S 1 6 1) 。

【 0 2 3 9 】

メイン CPU 3 1 は、 S 1 6 1 において遊技可能回数カウンタは 0 ではないと判別したときは、ボーナス終了チェック処理を終了する。メイン CPU 3 1 は、 S 1 6 1 において遊技可能回数カウンタは 0 であると判別したとき、又は S 1 5 9 において入賞可能回数カウンタは 0 であると判別したときには、後で図 3 7 を参照して説明する R B 終了時処理を行う (S 1 6 2) 。この処理が終了すると、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【 0 2 4 0 】

続いて、図 3 7 を参照して、 R B 終了時処理について説明する。

10

【 0 2 4 1 】

はじめに、メイン CPU 3 1 は、終了した R B は、 R B 3 又は R B 4 であるか否かを判別する (S 1 7 1) 。終了した R B は、 R B 3 及び R B 4 の何れでもないとして判別したときには、終了した R B は、 R B 2 であるか否かを判別する (S 1 7 2) 。つまり、 B B 遊技状態において、 J A C 2 の図柄の組合せが表示されたことにより開始した R B の作動が終了するときであるか否かがわかる。

【 0 2 4 2 】

メイン CPU 3 1 は、終了した R B は、 R B 2 であると判別したときには、何れかの R T 作動中フラグはオンであるか否かを判別する (S 1 7 3) 。メイン CPU 3 1 は、何れの R T 作動中フラグもオンではないと判別したときには、 R T 2 作動中フラグをオンにセ

20

【 0 2 4 3 】

メイン CPU 3 1 は、 S 1 7 2 において終了した R B は R B 2 ではないと判別したとき (つまり、終了した R B は R B 1 であるとき) には、 R T 1 作動中フラグはオンであるか否かを判別する (S 1 7 5) 。メイン CPU 3 1 は、 R T 1 作動中フラグはオンではないと判別したときには、 R T 1 作動中フラグをオンにセットし、 R T 遊技数カウンタに規定回数「 1 0 0 0 0 」をセットする (S 1 7 6) 。

【 0 2 4 4 】

メイン CPU 3 1 は、 S 1 7 6 若しくは S 1 7 4 の後、 S 1 7 5 において R T 1 作動中フラグはオンであると判別したとき、 S 1 7 3 において何れかの R T 作動中フラグはオンであると判別したとき、又は S 1 7 1 において終了した R B は R B 3 又は R B 4 であると判別したときには、 R B 作動中フラグをオフにし、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタをクリアする (S 1 7 7) 。この処理が終了すると、 R B 終了時処理を終了する。

30

【 0 2 4 5 】

続いて、図 3 8 を参照して、 R T 制御処理について説明する。

【 0 2 4 6 】

はじめに、メイン CPU 3 1 は、 R T 1 作動中フラグはオンであるか否かを判別する (S 1 7 1) 。メイン CPU 3 1 は、 R T 1 作動中フラグはオンではないと判別したときには、 R T 制御処理を終了する一方で、 R T 1 作動中フラグはオンであると判別したときには、 R T 遊技数カウンタを 1 減算する (S 1 7 2) 。

40

【 0 2 4 7 】

次に、メイン CPU 3 1 は、 R T 遊技数カウンタは 0 であるか否かを判別する (S 1 7 3) 。メイン CPU 3 1 は、 R T 遊技数カウンタは 0 ではないと判別したときには、 R T 制御処理を終了する一方で、 R T 遊技数カウンタは 0 であると判別したときには、 R T 1 作動中フラグをオフにする (S 1 7 4) 。この処理が終了すると、 R T 制御処理を終了する。

【 0 2 4 8 】

続いて、図 3 9 を参照して、ボーナス作動チェック処理について説明する。

50

【0249】

はじめに、メインCPU31は、表示役はBB(BB1又はBB2)であるか否かを判別する(S181)。メインCPU31は、表示役はBBであると判別したときには、ボーナス作動時テーブル(図8を参照)に基づいてBB作動時処理を行う(S182)。この処理では、BBの種類に応じて、BB作動中フラグがオンにされ、ボーナス終了枚数カウンタに規定払出数に対応する数値がセットされる。次に、メインCPU31は、持越役格納領域に格納されているデータをクリアする(S183)。次に、メインCPU31は、RT作動中フラグを全てオフにする(S184)。次に、メインCPU31は、ボーナス開始コマンドを副制御回路に対して送信する(S185)。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了する。

10

【0250】

メインCPU31は、S181において表示役はBBではないと判別したときには、表示役はJAC(JAC1~JAC4)であるか否かを判別する(S186)。メインCPU31は、表示役はJACであると判別したときには、ボーナス作動時テーブルに基づいてRB作動時処理を行う(S187)。この処理では、JACの種類に応じて、RB作動中フラグがオンされ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタにそれぞれ規定回数に応じた数値がセットされる。次に、メインCPU31は、ボーナス開始コマンドを副制御回路に対して送信する(S188)。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了する。

20

【0251】

メインCPU31は、S186において表示役はJACではないと判別したときには、表示役はリプレイ(リプレイ1~リプレイ3)であるか否かを判別する(S189)。メインCPU31は、表示役はリプレイではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了する。メインCPU31は、表示役はリプレイであると判別したときには、投入枚数カウンタを自動投入カウンタに複写する(S190)。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【0252】

続いて、図40を参照して、メインCPUの制御による割込処理(1.1173msec)について説明する。

【0253】

はじめに、メインCPU31は、レジスタの退避を行う(S211)。次に、メインCPU31は、入力ポートチェック処理を行う(S212)。この処理では、ストップスイッチ等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

30

【0254】

次に、メインCPU31は、リール制御処理を行う(S213)。この処理では、全リールの回転開始が要求されたときに、各リールの回転を開始し、その後一定速度での回転を行うよう、ステッピングモータの駆動が制御される。また、滑り駒数及び停止予定位置が決定されたときは、該当するリールの図柄カウンタが滑り駒数分更新され、停止予定位置と一致するのを待って(言い換えれば、停止予定位置の図柄が表示窓の中段に到達するのを待って)、その回転の減速及び停止を行うよう、ステッピングモータの駆動が制御される。

40

【0255】

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

【0256】

以上説明したように、本実施の形態のパチスロ1によれば、BB遊技状態(BB1遊技状態又はBB2遊技状態)において、JAC1の図柄の組合せが表示されることによってRB1の作動が行われる場合、その作動が終了することによりRT1の作動を開始する。その一方で、JAC2の図柄の組合せが表示されることによってRB2の作動が行われる

50

場合、その作動が終了することにより R T 2 の作動を開始する。

【 0 2 5 7 】

また、本実施の形態では、B B 遊技状態が終了した後、R T 1 遊技状態又は R T 2 遊技状態において、再遊技に係る図柄の組合せのうちリプレイ 2 の図柄の組合せが表示されると、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に最も高い確率で決定される R T 3 の作動を開始する。また、B B 遊技状態が終了した後、R T 2 遊技状態において、再遊技に係る図柄の組合せのうちリプレイ 3 の図柄の組合せが表示されると、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が上記 R T 3 に次いで高い確率で決定される R T 4 の作動を開始する。

【 0 2 5 8 】

そして、R T 1 遊技状態では、上記 R T 3 の作動が開始する契機となる内部当籤役「リプレイ 2」が R T 2 遊技状態よりも高い確率で決定され、上記 R T 4 の作動が開始する契機となる内部当籤役「リプレイ 3」が R T 2 遊技状態よりも低い確率で決定されるようにしている。つまり、R T 1 遊技状態では、遊技者にとって最も有利な R T 3 の作動に引き継がれる可能性が高く、R T 2 遊技状態では、R T 3 に次いで有利な R T 4 の作動に引き継がれる可能性が高い。

【 0 2 5 9 】

したがって、B B 遊技状態が終了した後、遊技者にとって最も有利な R T 3 の作動が開始されやすくなるか否かは、B B 遊技状態において R T 1 の作動が開始されるかどうかによって左右されるので、遊技者により大きな期待感を抱かせながらボーナスゲームに臨ませることができる。

【 0 2 6 0 】

加えて、本実施の形態では、B B 遊技状態において R T 2 の作動が先に行われている場合に、その後、J A C 1 の図柄の組合せが表示されると、R T 1 の作動が開始する。つまり、R T 2 の作動が R T 1 の作動に書きかえられる。

【 0 2 6 1 】

その一方で、B B 遊技状態において、R T 1 の作動が既に行なわれている場合は、その後、J A C 2 の図柄の組合せが表示されても、R T 2 の作動が開始しないようにした。つまり、R T 1 の作動がいったん開始された場合は、これが、R T 2 の作動に書きかえられることがない。

【 0 2 6 2 】

したがって、B B 遊技状態において R T 1 の作動がひとたび行われると、B B 遊技状態が終了した後も、その作動が継続するようになるので、遊技者は R T 1 遊技状態において最も有利な R T 3 の作動が開始されるのを待つことができるようになる。これにより、規定払出数に達する払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて遊技者の興味を喚起するとともに、遊技者が期待感のみを抱いてボーナスゲームに臨むことが可能となる。

【 0 2 6 3 】

また、加えて、本実施の形態では、2 種類の B B 遊技状態のうち B B 1 遊技状態では、B B 2 遊技状態よりも、前述の R T 1 の作動が開始する契機となる内部当籤役「J A C 1」が高い確率で決定され、また、前述の R T 2 の作動が開始する契機となる内部当籤役「J A C 2」が低い確率で決定される。

【 0 2 6 4 】

つまり、B B 遊技状態の種類によって、前述の R T 1 の作動が開始されやすい場合とそうでない場合とを設けるようにしたので、それぞれで違った期待を遊技者に抱かせることができ、規定払出数に達する払い出しによって終了するボーナスゲームにおいて遊技者の興味を喚起するのに好適となる。

【 0 2 6 5 】

また、本実施の形態では、B B 1 遊技状態は、規定払出数「4 6 5」に達するメダルの払い出しが行われると終了するのに対して、B B 2 遊技状態は、規定払出数「3 0 0」に達するメダルの払い出しが行われると終了する（図 8 を参照）。つまり、第 1 の特別ボー

10

20

30

40

50

ナスゲーム（BB1）と、第2の特別ボーナスゲーム（BB2）のそれぞれにおいて、規定払出数がそれぞれ異なるようにしている。

【0266】

規定払出数が相対的に多い「465」が定められているBB1遊技状態では、規定払出数が相対的に少ない「300」が定められているBB2遊技状態よりも、規定払出数に達するまでに費やす遊技回数が多いといえる。つまり、BB1遊技状態では、BB2遊技状態よりも、RB遊技状態を経由する回数が多くなることから、BB遊技状態（より詳しくはBB一般遊技状態）においてRBの作動に係る内部当籤役が決定される機会も増す。

【0267】

規定回数「8」に達する入賞の成立があった場合に終了するRB遊技状態（つまり、RB1遊技状態、RB2遊技状態及びRB3遊技状態）では、それぞれの入賞の成立で「10」枚のメダルの払い出しが行われるので（図7を参照）、RB遊技状態が1回行われることによって「80」枚のメダルが払い出される。この場合、BB2遊技状態では、およそ4回のRB遊技状態を経由することが可能となるのに対して、BB1遊技状態では、それよりも多いおよそ6回のRB遊技状態を経由することが可能となる。

【0268】

したがって、BB1遊技状態では、BB2遊技状態と比べて、JAC1の図柄の組合せが表示されることによりRB遊技状態が開始するの待つことのできる機会が増えることになる。その結果、RT1の作動が行われることに対して、BB1遊技状態及びBB2遊技状態のそれぞれで違った期待を遊技者に抱かせるのに好適となる。

【0269】

加えて、本実施の形態では、RB1遊技状態、RB2遊技状態及びRB3遊技状態は、規定回数「8」に達する入賞の成立があったときに終了するのに対して、RB4遊技状態は、規定回数「4」に達する入賞の成立があったときに終了する（図8を参照）。つまり、第1の通常ボーナスゲーム（RB1、RB2及びRB3）と、第2の通常ボーナスゲーム（RB2）のそれぞれにおいて、終了するまでの規定回数がそれぞれ異なる場合があるようにしている。

【0270】

規定回数が相対的に少ない「4」が定められているRB4遊技状態では、規定回数が相対的に多い「8」が定められている他のRB遊技状態よりも、RB遊技状態が1回行われることによって払い出されるメダルの枚数が少なくなる。したがって、RB4遊技状態を経由する場合は、これを経由しない場合に比べて、BB遊技状態（より詳しくはBB一般遊技状態）においてRBの作動に係る内部当籤役が決定される機会が増す。

【0271】

そして、RB4遊技状態は、BB1遊技状態においてのみ開始される可能性があるようにしたことから（図18を参照）、BB1遊技状態では、BB2遊技状態よりも、RB遊技状態を経由する回数がさらに多くなる可能性を持たせることができる。したがって、BB遊技状態（より詳しくはBB一般遊技状態）においてRBの作動に係る内部当籤役が決定される機会をさらに増やすことができる。その結果、RT1の作動が行われることに対して、BB1遊技状態及びBB2遊技状態のそれぞれで違った期待を遊技者に抱かせるのに好適となる。

【0272】

以上、本実施の形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。即ち、本発明の遊技機が備える、リール、開始操作検出手段、内部抽籤手段、リール回転手段、停止操作検出手段、リール停止手段、払出手段、通常ボーナスゲーム作動手段、特別ボーナスゲーム作動手段、払出カウント手段、ボーナスゲーム終了手段、再遊技手段、再遊技確率変動手段などの具体的構成については前述した本実施の形態の各要素に限られるものではない。

【0273】

以下では、図41～図46を参照して、本実施の形態において採用する構成の変形例に

10

20

30

40

50

ついて説明する。

【0274】

本実施の形態では、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が相対的に最も高い確率で決定されるRT3に加えて、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役がRT3に次いで高い確率で決定されるRT4を設けるようにしたが、これに限られるものではない。以下、図41及び図42を参照して説明するように、RT4を設けない構成を採用することもできる。

【0275】

図41は、上記構成を採用する場合のパチスロ1において行われる基本的な遊技の流れを示す。図41に示すように、RT2遊技状態において再遊技に係る図柄の組合せのうちリプレイ3の図柄の組合せが表示された場合、RT2の作動を終了するようにし、一般遊技状態を開始する。

10

【0276】

図42は、上記構成を採用する場合の表示役等決定時処理を示す。図42に示す表示役等決定時処理は、図35に示す表示役等決定時処理のS136及びS137に相当する処理が異なることを除いて同様となっている。図42に示す表示役等決定時処理では、S136に相当するS236においてBB作動中フラグはオフ、かつRT2作動中フラグはオンであるか否かを判別する。そして、BB作動中フラグはオフ、かつRT2作動中フラグはオンであると判別したときには、S137に相当するS237においてRT作動中フラグをオフにセットする処理を行うようにする。

20

【0277】

このように、再遊技に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役がRT3に次いで高い確率で決定されるRT4を設けないようにした場合では、リプレイ3の図柄の組合せが表示されてしまうと、メダルの消費を抑えるという特典を遊技者が受けることができなくなる。したがって、BB遊技状態においてRT1の作動が開始するか否かが、その後の遊技が遊技者に有利にはたらくか否かをより大きく左右するようになる。つまり、BB遊技状態においてRT1の作動が一旦開始されるとBB遊技状態が終了するまでそれが変更されることがないという構成が、遊技者にとってより大きな意味を持つものとなる。

【0278】

続いて、本実施の形態では、RT4の作動が行われると、その後、RT3の作動に引き継がれることがない構成を採用しているが、これに限られるものではない。以下、図43及び図44を参照して説明するように、RT4の作動が行われた後、RT3の作動に引き継がれる構成を採用することもできる。

30

【0279】

図43は、上記構成を採用する場合のパチスロ1において行われる基本的な遊技の流れを示す。図43に示すように、RT4遊技状態においてリプレイ2の図柄の組合せが表示された場合、RT3の作動が開始し、RT3遊技状態となる。

【0280】

また、上記構成を採用する場合では、RT4遊技状態における内部当籤役「リプレイ（リプレイ1～リプレイ3）」の当籤確率は、RT3遊技状態におけるそれよりも低くする（例えば、一般遊技状態と同様にする）のが好適である。そして、移行先のRT3の遊技回数に制限が設けられている関係から、移行元のRT4の遊技回数に制限を設けないようにするのが好ましい。遊技の健全性が損なわれるのを防ぐためである。これは、前述のRT1とRT2との関係でも同様であり、移行元のRT2を遊技回数に制限が設けられていないものとし、移行先のRT1を遊技回数に制限が設けられているものとしている。

40

【0281】

図44は、上記構成を採用する場合の表示役等決定時処理を示す。図44に示す表示役等決定時処理は、図35に示す表示役等決定時処理のS133、S136及びS137に相当する処理が異なることを除いて同様である。

【0282】

50

図 4 4 に示す表示役等決定時処理では、S 1 3 3 に相当する S 2 5 3 において、R T 4 作動中フラグがオンであるか否かを判別の対象から除いている。また、S 1 3 6 に相当する S 2 5 6 において、B B 作動中フラグはオフ、かつ R T 2 作動中フラグはオンであるか否かを判別する。そして、B B 作動中フラグはオフ、かつ R T 2 作動中フラグはオンであると判別したとき、S 1 3 7 に相当する S 2 5 7 において、R T 2 作動中フラグをオフにセットし、R T 4 作動中フラグをオンにセットする。

【 0 2 8 3 】

このように、R T 4 の作動が行われた後に、R T 3 の作動に引き継がれる可能性のある構成を採用した場合では、いったん R T 4 の作動が開始されても、さらに有利な R T 3 の作動が開始されることを遊技者に期待させることができるようになる。

10

【 0 2 8 4 】

続いて、本実施の形態では、R T 3 の作動が行われると、その後、R T 4 の作動に引き継がれることがない構成を採用しているが、これに限られるものではない。以下、図 4 5 及び図 4 6 を参照して説明するように、R T 3 の作動が行われた後、R T 4 の作動に引き継がれる構成を採用することもできる。

【 0 2 8 5 】

図 4 5 は、上記構成を採用する場合のパチスロ 1 において行われる基本的な遊技の流れを示す。図 4 5 に示すように、R T 3 遊技状態においてリプレイ 3 の図柄の組合せが表示された場合、R T 4 の作動が開始し、R T 4 遊技状態となる。また、前述したように、R T 4 遊技状態においてリプレイ 2 の図柄の組合せが表示された場合、R T 3 の作動が開始し、R T 3 遊技状態となる。

20

【 0 2 8 6 】

また、上記構成を採用する場合では、R T 4 遊技状態における内部当籤役「リプレイ（リプレイ 1 ～リプレイ 3）」の当籤確率は、R T 3 遊技状態におけるそれよりも低くする（例えば、一般遊技状態と同様にする）のが好適である。そして、相互に移行が行われる R T 3 及び R T 4 のそれぞれに遊技回数の制限を設けないようにするのが好ましい。

【 0 2 8 7 】

図 4 6 は、上記構成を採用する場合の表示役等決定時処理を示す。図 4 6 に示す表示役等決定時処理は、図 3 5 に示す表示役等決定時処理の S 1 3 3、S 1 3 4、S 1 3 6 及び S 1 3 7 に相当する処理が異なることを除いて同様とした。

30

【 0 2 8 8 】

図 4 6 に示す表示役等決定時処理では、S 1 3 3 に相当する S 2 7 3 において、R T 4 作動中フラグがオンであるか否かを判別の対象から除いている。また、S 1 3 4 に相当する S 2 7 4 において、R T 3 作動中フラグをオンにセットする一方、R T 遊技数カウンタに規定回数に応じた値をセットしないようにしている。

【 0 2 8 9 】

また、S 1 3 6 に相当する S 2 7 6 において、B B 作動中フラグはオフ、かつ R T 2 作動中フラグ又は R T 3 作動中フラグはオンであるか否かを判別する。そして、B B 作動中フラグはオフ、かつ R T 2 作動中フラグ又は R T 3 作動中フラグはオンではないと判別したとき、表示役等決定時処理を終了する。その一方で、B B 作動中フラグはオフ、かつ R T 2 作動中フラグ又は R T 3 作動中フラグはオンであると判別したとき、S 1 3 7 に相当する S 2 7 7 において、R T 2 作動中フラグをオフにセットし、R T 4 作動中フラグをオンにセットする。

40

【 0 2 9 0 】

このように、R T 3 の作動が行われた後、R T 4 の作動に引き継がれる構成を採用した場合では、最も有利な R T 3 の作動が開始された場合でも、これよりも有利さの度合いが低い R T 4 の作動が開始される可能性が生じるので、ボーナスゲームが終了した後では、遊技者が抱く期待に起伏を生じさせることができるようになる。

【 0 2 9 1 】

本実施の形態において適用した、図 2 ～図 4 に示す装置構成、図 5 に示す回路構成及び

50

その周辺装置、図 6 ~ 図 26 に示すテーブルの構成、図 27 ~ 図 30 に示す R A M の格納領域の構成、図 31 ~ 図 40 に示すフローチャートの構成などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で任意に変更又は修正が可能なものである。

【 0 2 9 2 】

また、本実施の形態のような機械式リールを備えたスロットマシン（回胴式遊技機）の他、リール及びその周面に配される図柄を映像により表示するビデオスロット等の遊技機にも本発明を適用できる。更に、前述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬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、C D - R O M、F D（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。

10

【 0 2 9 3 】

なお、本実施の形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 2 9 4 】

【 図 1 】 パチスロ 1 において行われる基本的な遊技の流れを示す図である。

【 図 2 】 パチスロ 1 の概観を示す斜視図である。

【 図 3 】 液晶表示装置 5 の表示部 5 a の構成を示す図である。

【 図 4 】 リールの周面に配される図柄の配列を示す図である。

20

【 図 5 】 パチスロ 1 の電気回路の構成を示すブロック図である。

【 図 6 】 図柄配置テーブルを示す図である。

【 図 7 】 図柄組合せテーブルを示す図である。

【 図 8 】 ボーナス作動時テーブルを示す図である。

【 図 9 】 内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【 図 10 】 内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【 図 11 】 内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図である。

【 図 12 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 13 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 14 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

30

【 図 15 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 16 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 17 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 18 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 19 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 20 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 21 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 22 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 23 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 24 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

40

【 図 25 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 26 】 内部抽籤テーブルを示す図である。

【 図 27 】 内部当籤役格納領域を示す図である。

【 図 28 】 持越役格納領域を示す図である。

【 図 29 】 作動中フラグ格納領域を示す図である。

【 図 30 】 図柄格納領域を示す図である。

【 図 31 】 メイン C P U により行われるメインフローチャートを示す図である。

【 図 32 】 メダル受付・スタートチェック処理のフローチャートを示す図である。

【 図 33 】 内部抽籤処理のフローチャートを示す図である。

【 図 34 】 リール停止制御処理のフローチャートを示す図である。

50

- 【図35】表示役等決定時処理のフローチャートを示す図である。
 【図36】ボーナス終了チェック処理のフローチャートを示す図である。
 【図37】RB終了時処理のフローチャートを示す図である。
 【図38】RT制御処理のフローチャートを示す図である。
 【図39】ボーナス作動チェック処理のフローチャートを示す図である。
 【図40】メインCPU31による割込処理のフローチャートを示す図である。
 【図41】パチスロ1において行われる基本的な遊技の流れを示す図である。
 【図42】表示役等決定時処理のフローチャートを示す図である。
 【図43】パチスロ1において行われる基本的な遊技の流れを示す図である。
 【図44】表示役等決定時処理のフローチャートを示す図である。
 【図45】パチスロ1において行われる基本的な遊技の流れを示す図である。
 【図46】表示役等決定時処理のフローチャートを示す図である。

【符号の説明】

【0295】

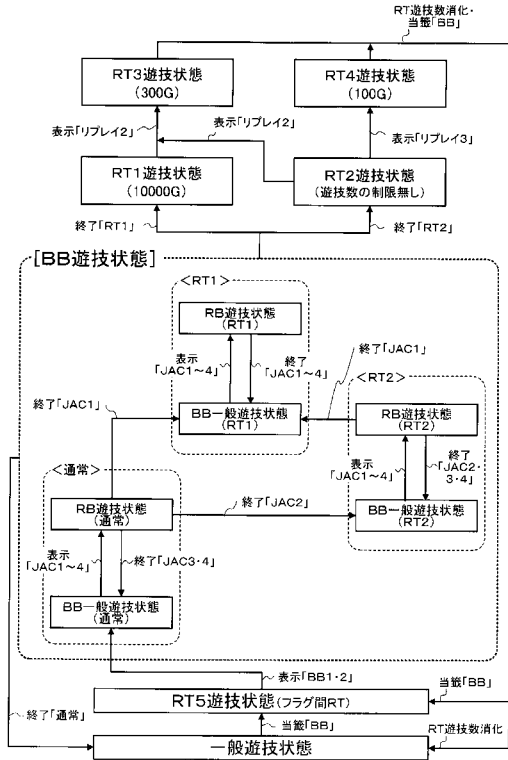
- 1 スロットマシン
 3L, 3C, 3R リール
 4L, 4C, 4R 表示窓
 6 スタートレバー
 6S スタートスイッチ
 7L、7C、7R ストップボタン
 7S ストップスイッチ
 30 マイクロコンピュータ
 31 メインCPU
 32 メインROM
 33 メインRAM
 71 主制御回路
 72 副制御回路
 81 サブCPU
 82 サブROM
 83 サブRAM

10

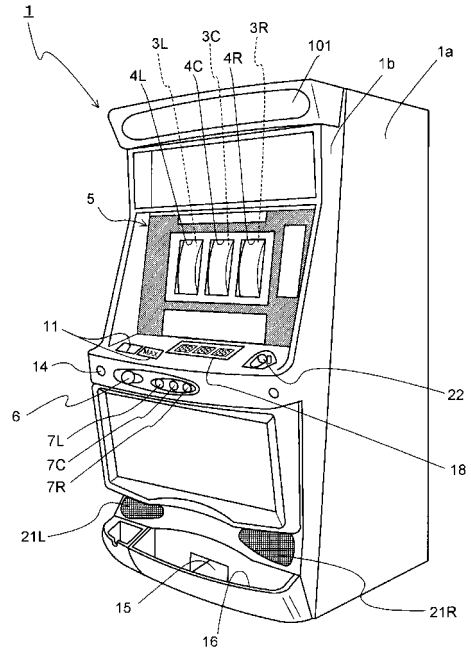
20

30

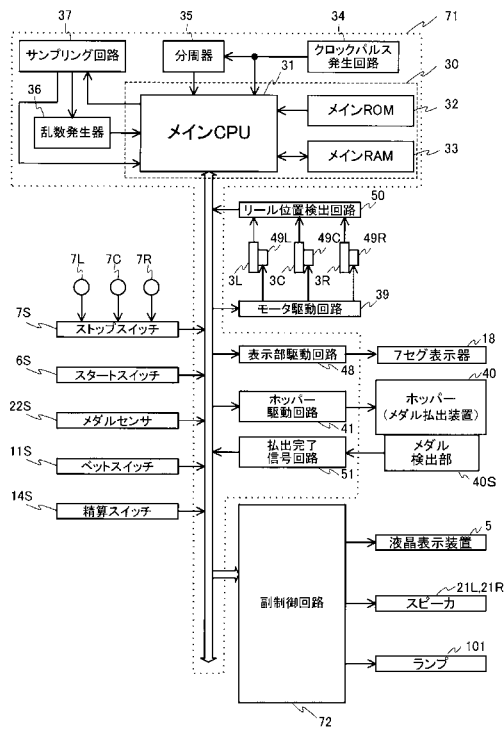
【図1】



【図2】



【図5】



【図6】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄コード	図柄位置	図柄コード	図柄位置	図柄コード
20	リプレイ	20	ベル	20	リプレイ
19	ベル	19	白ブランク	19	白ブランク
18	白ブランク	18	弾丸	18	ベル
17	弾丸	17	リプレイ	17	リプレイ
16	黒ベル	16	弾丸	16	弾丸
15	リプレイ	15	ベル	15	黒7
14	白ブランク	14	白ブランク	14	黒ベル
13	黒7	13	リプレイ	13	黒7
12	黒ブランク	12	弾丸	12	リプレイ
11	黒7	11	ベル	11	弾丸
10	白ブランク	10	黒7	10	ベル
9	黒ベル	9	リプレイ	9	白ブランク
8	リプレイ	8	弾丸	8	リプレイ
7	白ブランク	7	ベル	7	ベル
6	ベル	6	白ブランク	6	白ブランク
5	リプレイ	5	リプレイ	5	弾丸
4	白ブランク	4	弾丸	4	リプレイ
3	白7	3	ベル	3	白7
2	白ベル	2	白7	2	白ベル
1	白7	1	リプレイ	1	白7
0	白ブランク	0	弾丸	0	弾丸

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	白7	00000001
2	黒7	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	白ベル	00000101
6	黒ベル	00000110
7	弾丸	00000111
8	白ブランク	00001000
9	黒ブランク	00001001

【 図 7 】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役		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	種別		
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00000001	リプレイ1	1	0 (再遊技)	
リプレイ	リプレイ	弾丸	00000010	リプレイ2		0 (再遊技) ※1	
白ブランク	リプレイ	弾丸	00000100	リプレイ3		0 (再遊技) ※2	
白ベル	ベル	ANY	00001000	白ベル		10	
黒ベル	ベル	ANY	00010000	黒ベル		10	
ベル	ANY	ANY	00100000	ベル		10	
白ベル	白7	白ベル	00000001	BB1	2	0 (BB1)	
黒ブランク	黒7	黒ベル	00000010	BB2		0 (BB2)	
白ベル	白7	黒ベル	00000100	JAC1		0 (RB1)	
黒ブランク	黒7	白ベル	00001000	JAC2		0 (RB2)	
リプレイ	弾丸	弾丸	00010000	JAC3		0 (RB3)	
白ブランク	リプレイ	リプレイ	00100000	JAC4		0 (RB4)	
エンドコード	-	-	-	-		-	-

※1:RT3の作動
※2:RT4の作動

【 図 8 】

ボーナス作動時テーブル

作動時 ボーナス種別	作動中フラグ	格納領域		
		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
BB1	BB1作動中フラグ	465	-	-
BB2	BB2作動中フラグ	300	-	-
RB1	RB1作動中フラグ	-	12	8
RB2	RB2作動中フラグ	-	12	8
RB3	RB3作動中フラグ	-	12	8
RB4	RB4作動中フラグ	-	12	4

【 図 1 1 】

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	14
RT1遊技状態	RT1遊技状態用内部抽籤テーブル	14
RT2遊技状態	RT2遊技状態用内部抽籤テーブル	15
RT3遊技状態	RT3遊技状態用内部抽籤テーブル	14
RT4遊技状態	RT4遊技状態用内部抽籤テーブル	14
RT5遊技状態	RT5遊技状態用内部抽籤テーブル	12
BB1一般遊技状態(通常)	BB1一般遊技状態(通常)内部抽籤テーブル	15
BB1一般遊技状態(RT1)	BB1一般遊技状態(RT1)内部抽籤テーブル	15
BB1一般遊技状態(RT2)	BB1一般遊技状態(RT2)内部抽籤テーブル	16
BB2一般遊技状態(通常)	BB2一般遊技状態(通常)内部抽籤テーブル	15
BB2一般遊技状態(RT1)	BB2一般遊技状態(RT1)内部抽籤テーブル	15
BB2一般遊技状態(RT2)	BB2一般遊技状態(RT2)内部抽籤テーブル	16
RB遊技状態(通常)	RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブル	8
RB遊技状態(RT1)	RB遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブル	8
RB遊技状態(RT2)	RB遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブル	9

【 図 1 2 】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			データポイント	
	設定1	...	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	8980		8980	1 (リプレイ1)	0
2	1		1	1 (リプレイ1)	1 (BB1)
3	1		1	1 (リプレイ1)	2 (BB2)
4	1		1	2 (リプレイ2)	1 (BB1)
5	1		1	2 (リプレイ2)	2 (BB2)
6	1		1	3 (リプレイ3)	1 (BB1)
7	1		1	3 (リプレイ3)	2 (BB2)
8	4096		4096	4 (白ベル)	0
9	4096		4096	5 (黒ベル)	0
10	3624		3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	100		125	0	1 (BB1)
14	100		125	0	2 (BB2)

(乱数値の範囲 0~65535)

【 図 9 】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

小役・リプレイ用 データポイント	内部当籤役	
	データ (格納領域データ 1)	内容
0	00000000	ハズレ
1	00000001	リプレイ1
2	00000010	リプレイ2
3	00000100	リプレイ3
4	00001000	白ベル
5	00010000	黒ベル
6	00110000	白ベル+黒ベル+ベル

【 図 1 0 】

ボーナス用内部当籤役決定テーブル

ボーナス用 データポイント	内部当籤役	
	データ (格納領域データ 2)	内容
0	00000000	ハズレ
1	00000001	BB1
2	00000010	BB2
3	00000100	JAC1
4	00001000	JAC2
5	00010000	JAC3
6	00100000	JAC4

【 図 1 3 】

RT1遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			データポイント	
	設定1	...	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	1		1	1 (リプレイ1)	1 (BB1)
2	1		1	1 (リプレイ1)	2 (BB2)
3	8982		8982	2 (リプレイ2)	0
4	1		1	2 (リプレイ2)	1 (BB1)
5	1		1	2 (リプレイ2)	2 (BB2)
6	1		1	3 (リプレイ3)	1 (BB1)
7	1		1	3 (リプレイ3)	2 (BB2)
8	4096		4096	4 (白ベル)	0
9	4096		4096	5 (黒ベル)	0
10	3624		3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	100		125	0	1 (BB1)
14	100		125	0	2 (BB2)

(乱数値の範囲 0~65535)

【 図 1 4 】

RT2遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値			データポイント	
	設定1	...	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	1		1	1 (リプレイ1)	1 (BB1)
2	1		1	1 (リプレイ1)	2 (BB2)
3	981		981	2 (リプレイ2)	0
4	1		1	2 (リプレイ2)	1 (BB1)
5	1		1	2 (リプレイ2)	2 (BB2)
6	8000		8000	3 (リプレイ3)	0
7	1		1	3 (リプレイ3)	1 (BB1)
8	1		1	3 (リプレイ3)	2 (BB2)
9	4096		4096	4 (白ベル)	0
10	4096		4096	5 (黒ベル)	0
11	3624		3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
12	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
13	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
14	100		125	0	1 (BB1)
15	100		125	0	2 (BB2)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 15】

RT3遊技状態用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	49932	49932	1 (リプレイ)	0
2	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
3	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
7	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
8	4096	4096	4 (白ベル)	0
9	4096	4096	5 (黒ベル)	0
10	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	100	125	0	1 (BB1)
14	100	125	0	2 (BB2)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 17】

RT5遊技状態用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	16384	16384	1 (リプレイ)	0
2	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
3	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
7	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
8	4096	4096	4 (白ベル)	0
9	4096	4096	5 (黒ベル)	0
10	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 16】

RT4遊技状態用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	32768	32768	1 (リプレイ)	0
2	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
3	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
7	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
8	4096	4096	4 (白ベル)	0
9	4096	4096	5 (黒ベル)	0
10	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	100	125	0	1 (BB1)
14	100	125	0	2 (BB2)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 18】

BB1一般遊技状態(通常)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	8980	8980	1 (リプレイ)	0
2	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
3	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
7	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
8	4096	4096	4 (白ベル)	0
9	4096	4096	5 (黒ベル)	0
10	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	1310	1610	0	3 (JAC1)
14	1310	1610	0	4 (JAC2)
15	32000	31400	0	6 (JAC4)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 19】

BB1一般遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
2	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
3	8982	8982	2 (リプレイ)	0
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
7	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
8	4096	4096	4 (白ベル)	0
9	4096	4096	5 (黒ベル)	0
10	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	1310	1610	0	3 (JAC1)
14	1310	1610	0	4 (JAC2)
15	32000	31400	0	6 (JAC4)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 21】

BB2一般遊技状態(通常)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	8980	8980	1 (リプレイ)	0
2	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
3	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
7	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
8	4096	4096	4 (白ベル)	0
9	4096	4096	5 (黒ベル)	0
10	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	310	610	0	3 (JAC1)
14	2310	2610	0	4 (JAC2)
15	32000	31400	0	5 (JAC3)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 20】

BB1一般遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
2	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
3	981	981	2 (リプレイ)	0
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	8000	8000	3 (リプレイ)	0
7	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
8	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
9	4096	4096	4 (白ベル)	0
10	4096	4096	5 (黒ベル)	0
11	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
13	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
14	1310	1610	0	3 (JAC1)
15	1310	1610	0	4 (JAC2)
16	32000	31400	0	6 (JAC4)

(乱数値の範囲 0~65535)

【図 22】

BB2一般遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	1	1	1 (リプレイ)	1 (BB1)
2	1	1	1 (リプレイ)	2 (BB2)
3	8982	8982	2 (リプレイ)	0
4	1	1	2 (リプレイ)	1 (BB1)
5	1	1	2 (リプレイ)	2 (BB2)
6	1	1	3 (リプレイ)	1 (BB1)
7	1	1	3 (リプレイ)	2 (BB2)
8	4096	4096	4 (白ベル)	0
9	4096	4096	5 (黒ベル)	0
10	3624	3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
11	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
12	4	4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
13	310	610	0	3 (JAC1)
14	2310	2610	0	4 (JAC2)
15	32000	31400	0	5 (JAC3)

(乱数値の範囲 0~65535)

【 図 2 3 】

BB2一般遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値			データポイント	
	設定1	...	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	1		1	1 (リプレイ1)	1 (BB1)
2	1		1	1 (リプレイ1)	2 (BB2)
3	981		981	2 (リプレイ2)	0
4	1		1	2 (リプレイ2)	1 (BB1)
5	1		1	2 (リプレイ2)	2 (BB2)
6	8000		8000	3 (リプレイ3)	0
7	1		1	3 (リプレイ3)	1 (BB1)
8	1		1	3 (リプレイ3)	2 (BB2)
9	4096		4096	4 (白ベル)	0
10	4096		4096	5 (黒ベル)	0
11	3624		3624	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0
12	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	1 (BB1)
13	4		4	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	2 (BB2)
14	310		610	0	3 (JAC1)
15	2310		2610	0	4 (JAC2)
16	32000		31400	0	5 (JAC3)

(乱数値の範囲:0~65535)

【 図 2 4 】

RB遊技状態(通常)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値			データポイント	
	設定1	...	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	8980		1	1 (リプレイ1)	0
2	1		1	1 (リプレイ1)	1 (BB1)
3	1		1	1 (リプレイ1)	2 (BB2)
4	1		1	2 (リプレイ2)	1 (BB1)
5	1		1	2 (リプレイ2)	2 (BB2)
6	1		1	3 (リプレイ3)	1 (BB1)
7	1		1	3 (リプレイ3)	2 (BB2)
8	56550		6	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0

(乱数値の範囲:0~65535)

【 図 2 7 】

内部当籤役(表示役)格納領域

格納領域種別	データ	内容	
内部当籤役1 格納領域 (表示役1格納領域)	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0~1	ベル
	ビット4	0~1	黒ベル
	ビット3	0~1	白ベル
	ビット2	0~1	リプレイ3
	ビット1	0~1	リプレイ2
	ビット0	0~1	リプレイ1
内部当籤役2 格納領域 (表示役2格納領域)	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0~1	JAC4
	ビット4	0~1	JAC3
	ビット3	0~1	JAC2
	ビット2	0~1	JAC1
	ビット1	0~1	BB2
	ビット0	0~1	BB1

【 図 2 8 】

持越役格納領域

データ	内容	
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0~1	JAC4
ビット4	0~1	JAC3
ビット3	0~1	JAC2
ビット2	0~1	JAC1
ビット1	0~1	BB2
ビット0	0~1	BB1

【 図 2 5 】

RB遊技状態(RT1)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値			データポイント	
	設定1	...	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	8982		1	1 (リプレイ1)	0
2	1		1	1 (リプレイ1)	1 (BB1)
3	1		1	1 (リプレイ1)	2 (BB2)
4	1		1	2 (リプレイ2)	1 (BB1)
5	1		1	2 (リプレイ2)	2 (BB2)
6	1		1	3 (リプレイ3)	1 (BB1)
7	1		1	3 (リプレイ3)	2 (BB2)
8	56550		6	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0

(乱数値の範囲:0~65535)

【 図 2 6 】

RB遊技状態(RT2)用内部抽籤テーブル (投入枚数:3枚)

当籤番号	抽籤値			データポイント	
	設定1	...	設定H	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	1		1	1 (リプレイ1)	1 (BB1)
2	1		1	1 (リプレイ1)	2 (BB2)
3	981		2	2 (リプレイ2)	0
4	1		1	2 (リプレイ2)	1 (BB1)
5	1		1	2 (リプレイ2)	2 (BB2)
6	8000		3	3 (リプレイ3)	0
7	1		1	3 (リプレイ3)	1 (BB1)
8	1		1	3 (リプレイ3)	2 (BB2)
8	56550		6	6 (白ベル+黒ベル+ベル)	0

(乱数値の範囲:0~65535)

【 図 2 9 】

作動中フラグ格納領域

格納領域種別	データ	内容	
作動中フラグ1 格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0~1	BB2作動中フラグ
	ビット4	0~1	BB1作動中フラグ
	ビット3	0~1	RB4作動中フラグ
	ビット2	0~1	RB3作動中フラグ
	ビット1	0~1	RB2作動中フラグ
	ビット0	0~1	RB1作動中フラグ
作動中フラグ2 格納領域	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作動中フラグ
	ビット3	0~1	RT4作動中フラグ
	ビット2	0~1	RT3作動中フラグ
	ビット1	0~1	RT2作動中フラグ
	ビット0	0~1	RT1作動中フラグ

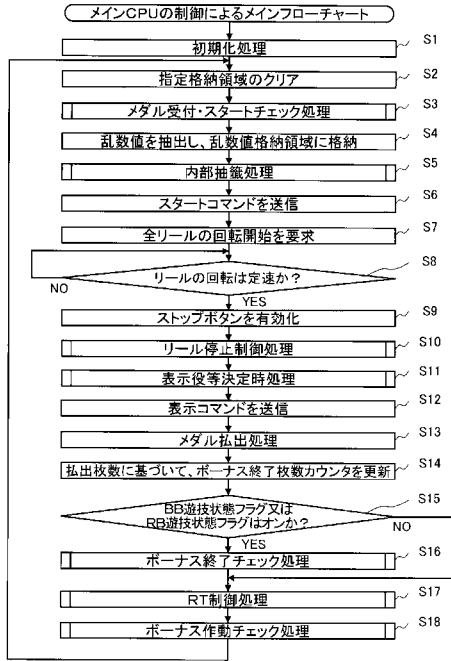
【 図 3 0 】

図柄格納領域

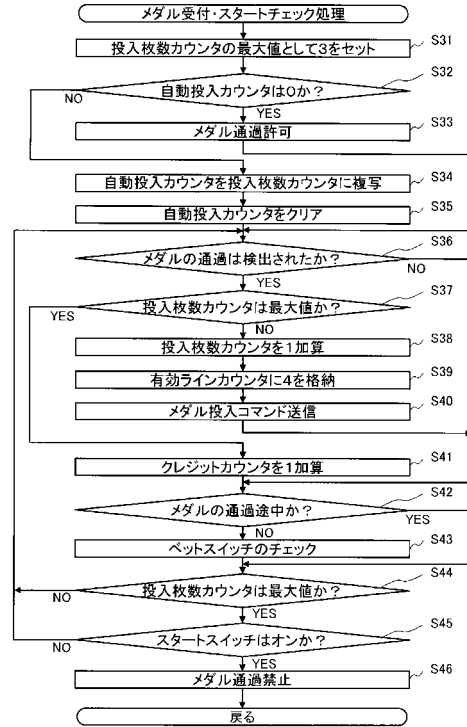
図柄	データ	内容	
第1ライン	00000001	白7	左リール上段
	00000001	白7	中リール中段
	00000001	白7	右リール上段
第2ライン	00000001	白7	左リール下段
	00000001	白7	中リール中段
	00000001	白7	右リール上段
第3ライン	00000001	白7	左リール上段
	00000001	白7	中リール中段
	00000001	白7	右リール下段
第4ライン	00000001	白7	左リール下段
	00000001	白7	中リール中段
	00000001	白7	右リール下段

※各リールの図柄位置が「2」の場合の格納例。

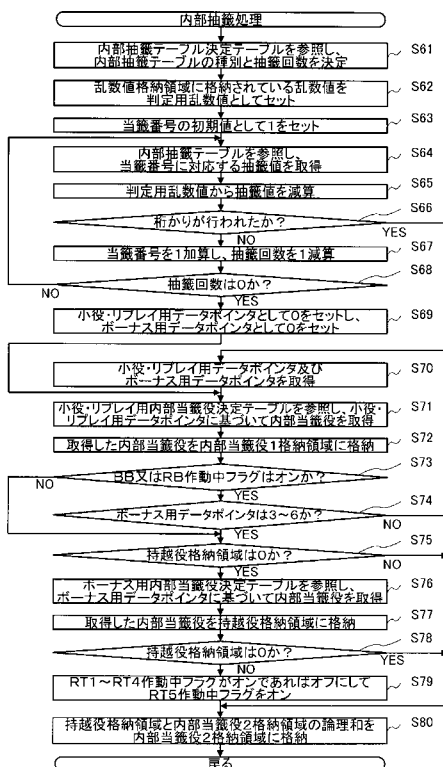
【 図 3 1 】



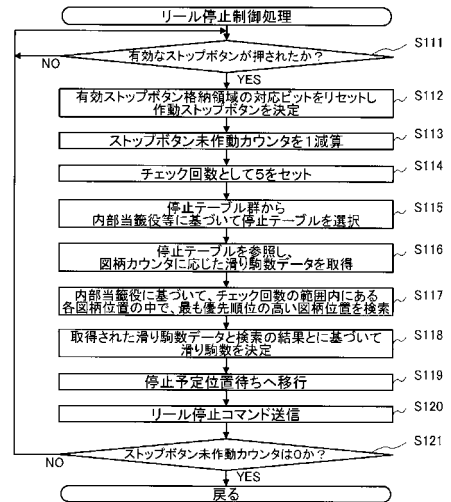
【 図 3 2 】



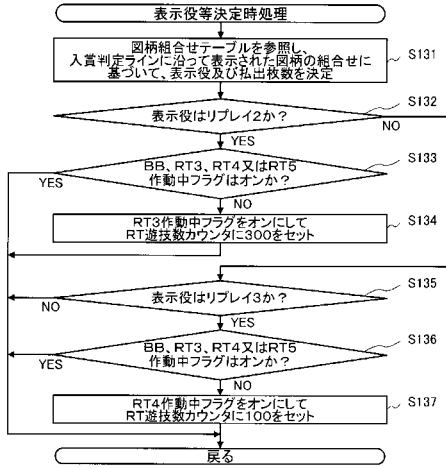
【 図 3 3 】



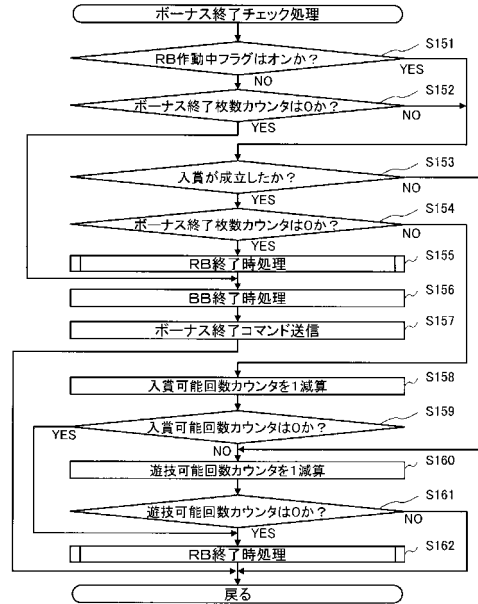
【 図 3 4 】



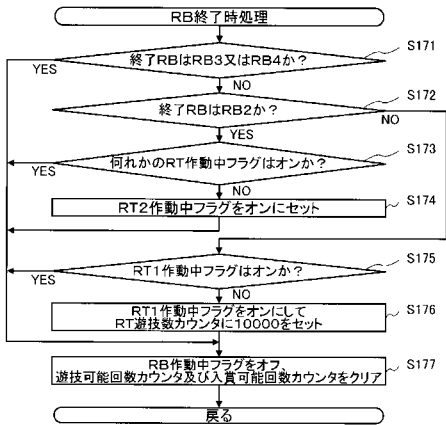
【図 35】



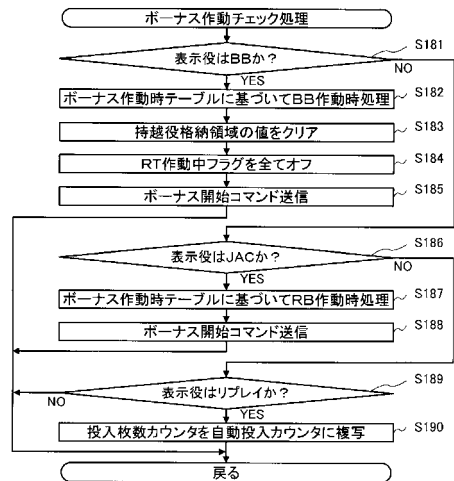
【図 36】



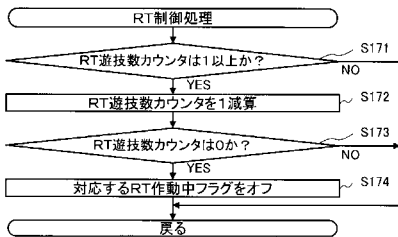
【図 37】



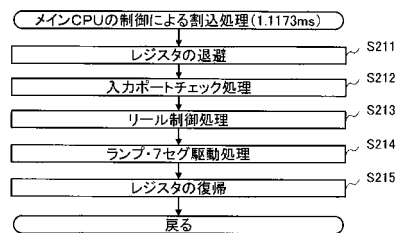
【図 39】



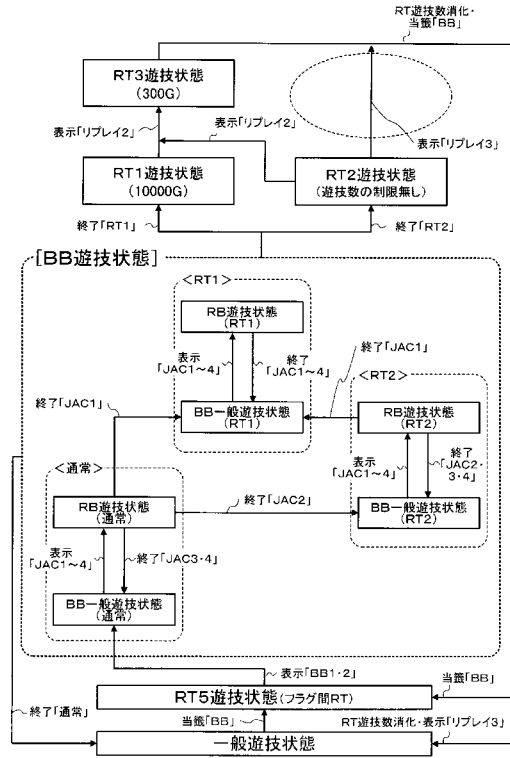
【図 38】



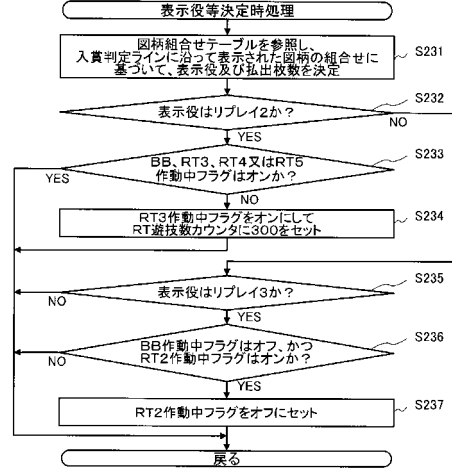
【図 40】



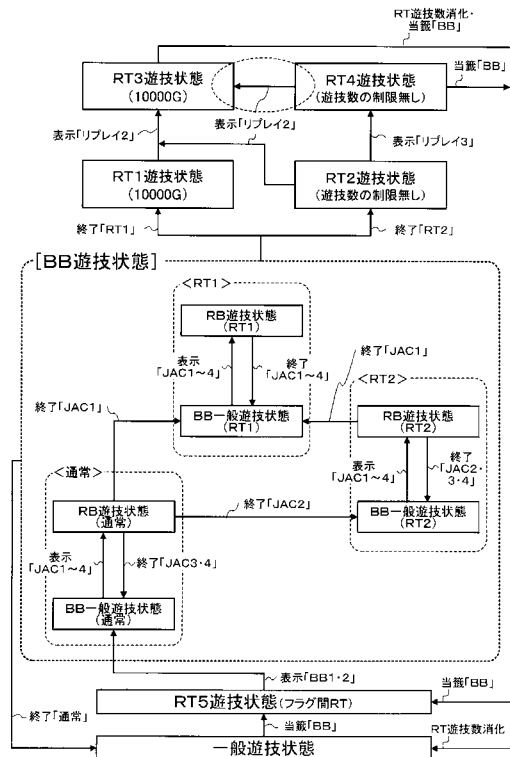
【図41】



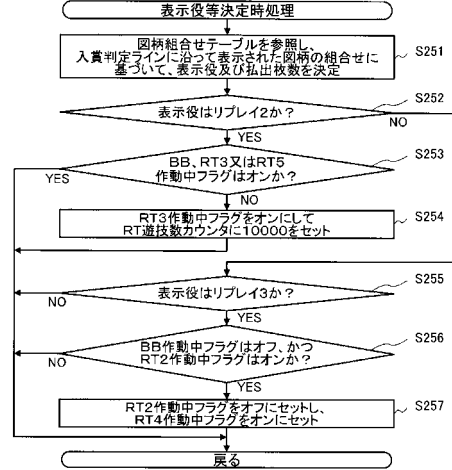
【図42】



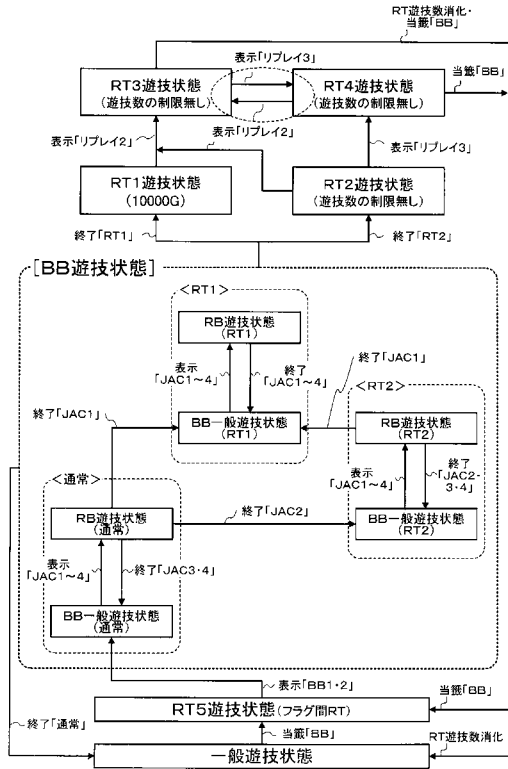
【図43】



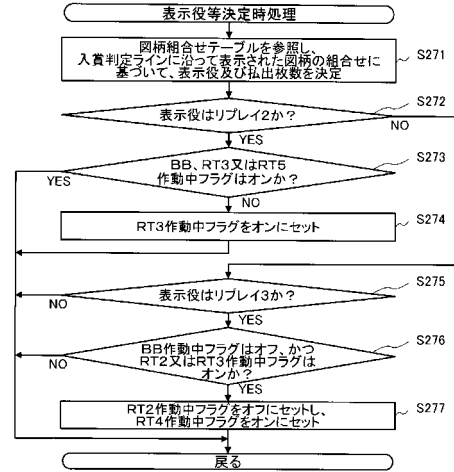
【図44】



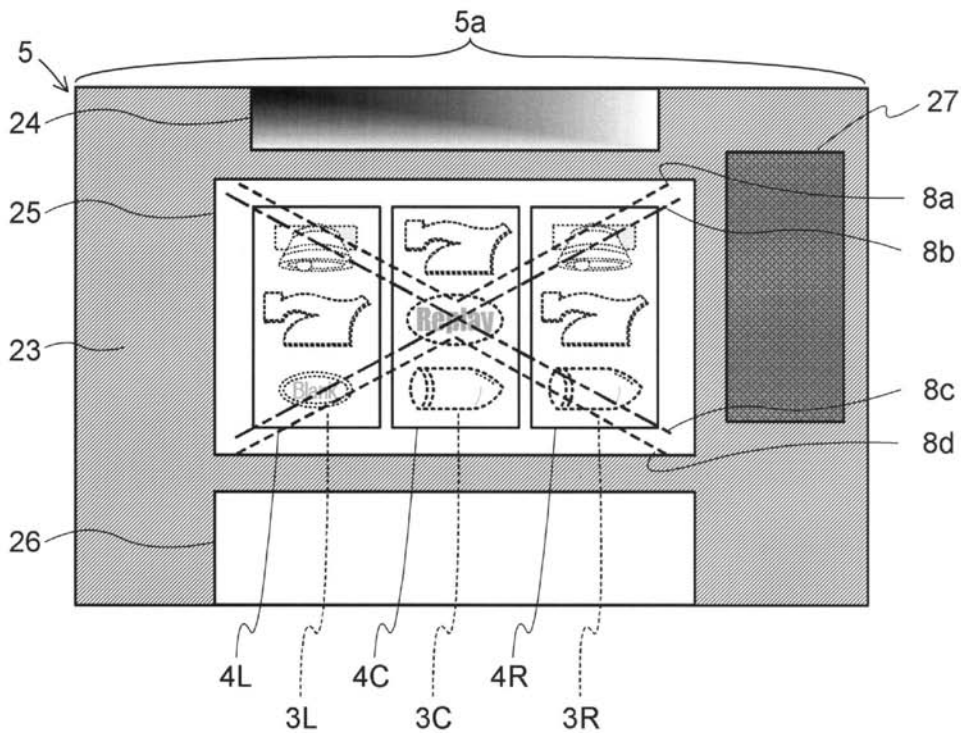
【図45】



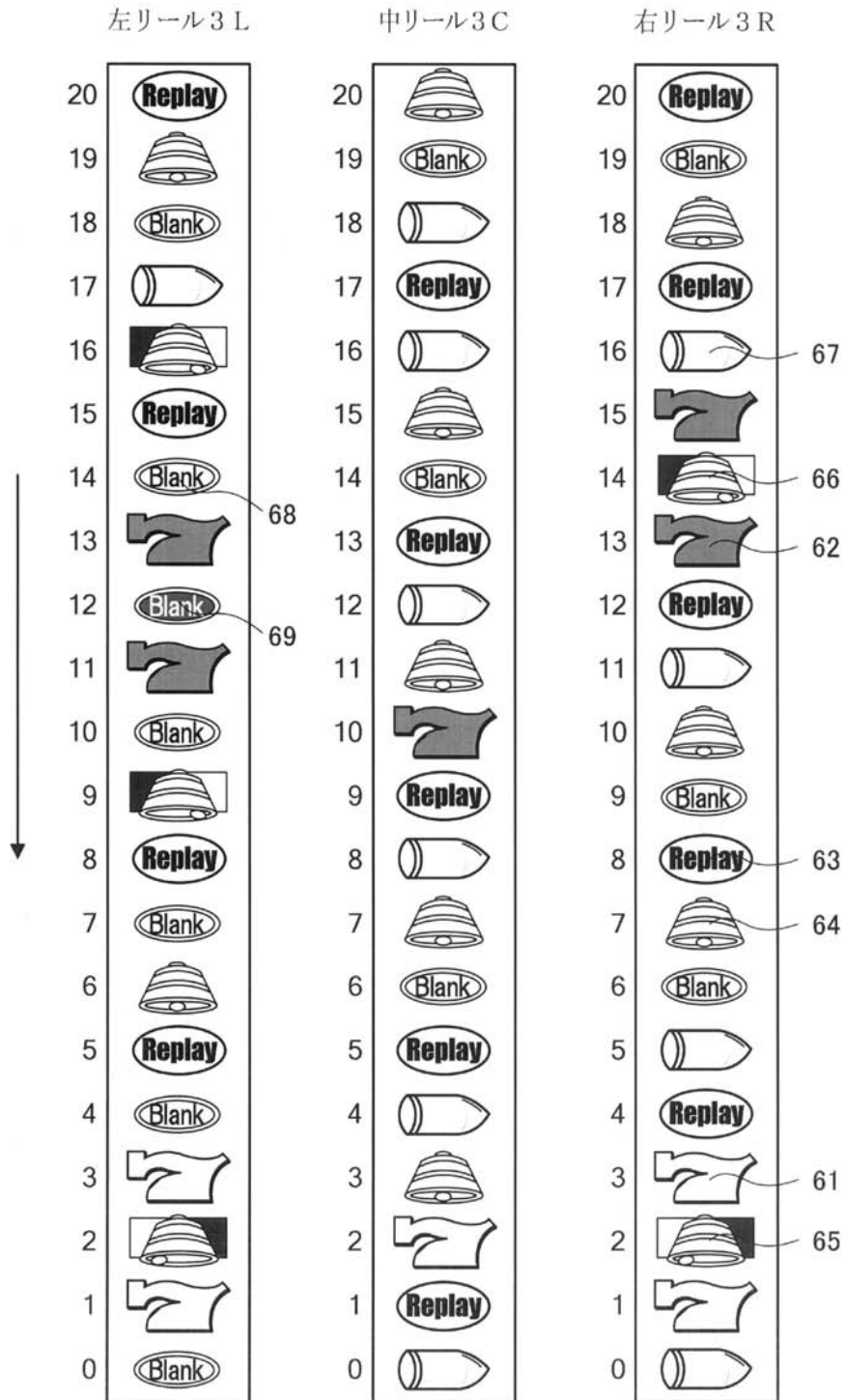
【図46】



【図3】



【 図 4 】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB05 AB06 AB12 AB16 AB25 AB43 AB58 AB70
AC23 AC34 AC52 AC77 AC82 BA35 BB02 BB32 BB44 BB78
BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA27
CB04 CB23 CB33 CB41 CC01 CC12 CC24 CD12 CD17 CD32
CD48 CD49 DA52 DA55 DA63