

(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2009-261601

(P2009-261601A)

(43) 公開日 平成21年11月12日(2009.11.12)

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

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 35 頁)

(21) 出願番号 特願2008-114458 (P2008-114458)
 (22) 出願日 平成20年4月24日 (2008. 4. 24)

(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 小林 弘和
 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

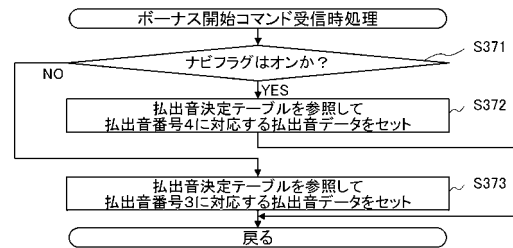
(57) 【要約】

【課題】 状態の作動が変化することに対する遊技者の興趣を維持することが可能となる遊技機を提供すること。

【解決手段】 パチスロ(1)は、リール(3L, 3C, 3R)のそれぞれに停止表示された図柄組合せが当籤役に対応する図柄組合せであることを条件に、この当籤役に対応する量のメダルを遊技者に付与する主制御回路71と、メダルが付与されることを条件に、メダルに応じて複数種類の音を出音するスピーカ(9L, 9R)とを備え、メダルを獲得する確率が異なる一般遊技状態とRB遊技状態とのうち異なる遊技状態が選択されたことを条件に、スピーカにより出音される音の種類を変動する。

。

【選択図】 図32



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技価値の情報が格納される遊技価値情報格納手段と、
 複数種類の図柄を表示する複数の図柄表示手段と、
 遊技者が操作可能な開始操作手段と、

前記遊技価値情報格納手段に所定の遊技価値の情報が格納されていることを条件に、遊技者による前記開始操作手段の操作に応じて、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、予め定めた複数の役から当籤役を決定する内部抽籤手段と、

前記遊技開始指令信号に応じて、前記複数の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、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者が操作可能な複数の停止操作手段と、

遊技者による前記停止操作手段の操作に応じて、対応する図柄表示手段におけ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、

前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記内部抽籤手段により決定された当籤役に基づいて、この停止指令信号に対応する図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに停止表示された図柄組合せが前記当籤役に対応する図柄組合せであることを条件に、この当籤役に対応する量の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

前記遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に、遊技価値に応じて複数種類の音を出音する出音手段と、

前記遊技価値を獲得する確率が異なる複数の状態作動手段と、

前記複数の状態作動手段のうち異なる状態の作動が選択されたことを条件に、前記出音手段により出音される音の種類を変動する音変動手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技価値の情報が格納される遊技価値情報格納手段と、

複数種類の図柄を表示する複数の図柄表示手段と、

遊技者が操作可能な開始操作手段と、

前記遊技価値情報格納手段に所定の遊技価値の情報が格納されていることを条件に、遊技者による前記開始操作手段の操作に応じて、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、予め定めた複数の役から当籤役を決定する内部抽籤手段と、

前記遊技開始指令信号に応じて、前記複数の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、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者が操作可能な複数の停止操作手段と、

遊技者による前記停止操作手段の操作に応じて、対応する図柄表示手段におけ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、

前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記内部抽籤手段により決定された当籤役に基づいて、この停止指令信号に対応する図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、

前記内部抽籤手段により当籤役として特定の役が決定されることを条件に、当該特定の役に対応する特定の図柄組合せが前記複数の図柄表示手段により停止表示されるまでの間、前記特定の役を当籤役として持ち越す持越手段と、

前記複数の図柄表示手段により前記特定の図柄組合せが停止表示されてから、所定の終

10

20

30

40

50

了条件が満たされるまでの間、遊技者にとって有利な状態の作動を行う特別遊技状態作動手段と、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに停止表示された図柄組合せが前記当籤役に対応する図柄組合せであることを条件に、この当籤役に対応する量の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

前記遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に、遊技価値に応じて複数種類の音を出音する出音手段と、

前記内部抽籤手段により当籤役として特定の役と、前記特定の役以外の役とが同時に当籤役として決定されることを条件に、前記出音手段により出音される音の種類を変動する音変動手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

【請求項3】

遊技価値の情報が格納される遊技価値情報格納手段と、

複数種類の図柄を表示する複数の図柄表示手段と、

遊技者が操作可能な開始操作手段と、

前記遊技価値情報格納手段に所定の遊技価値の情報が格納されていることを条件に、遊技者による前記開始操作手段の操作に応じて、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、予め定めた複数の役から当籤役を決定する内部抽籤手段と、

前記遊技開始指令信号に応じて、前記複数の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、

20

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者が操作可能な複数の停止操作手段と、

遊技者による前記停止操作手段の操作に応じて、対応する図柄表示手段におけ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、

前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記内部抽籤手段により決定された当籤役に基づいて、この停止指令信号に対応する図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段と、

前記内部抽籤手段により当籤役として特定の役が決定されることを条件に、当該特定の役に対応する特定の図柄組合せが前記複数の図柄表示手段により停止表示されるまでの間、前記特定の役を当籤役として持ち越す持越手段と、

30

前記複数の図柄表示手段により前記特定の図柄組合せが停止表示されてから、所定の終了条件が満たされるまでの間、遊技者にとって有利な状態の作動を行う特別遊技状態作動手段と、

特定の開始条件により、前記内部抽籤手段により前記複数の役のうち所定の役が当籤役として決定されたことの報知を特定の期間に行う報知手段と、

前記複数の図柄表示手段のそれぞれに停止表示された図柄組合せが前記当籤役に対応する図柄組合せであることを条件に、この当籤役に対応する量の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

前記遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に、遊技価値に応じて複数種類の音を出音する出音手段と、

40

前記特定の期間に、前記特定の役に対応する特定の図柄組合せが前記複数の図柄表示手段に停止表示されることを条件に、前記出音手段により出音される音の種類を変動する音変動手段と、を備え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、パチスロ等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

50

従来、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールと、遊技メダルやコイン等（以下、「メダル等」という）が投入され、遊技者によりスタートレバーが操作されたことを検出し、複数のリールの回転の開始を要求するスタートスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられたストップボタンが遊技者により押されたことを検出し、該当するリールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、複数のリールのそれぞれに対応して設けられ、それぞれの駆動力を各リールに伝達するステッピングモータと、スタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行うリール制御部と、を備え、スタートレバーが操作されたことを検出すると、乱数値に基づいて抽籤を行い、この抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）とストップボタンが操作されたことを検出したタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う、パチスロと呼ばれる遊技機が知られている。

10

【0003】

このような遊技機では、各遊技状態に対応した入賞図柄が成立すると、遊技状態に対応して定められた楽曲をスピーカから発生する遊技機が提供されている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機によれば、遊技者は発生している楽曲を聴いて、入賞の種類と遊技状態を判断することができる。

【特許文献1】特開2004-195267号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

しかしながら、上記のような遊技機では、遊技状態に対応した各楽曲は、入賞図柄の成立時にのみ発生されていたため、期待度を重畳的に高めていくことはできず、遊技状態の作動が変化することに対する遊技者の興味を維持することができなかった。

【0005】

本発明は、上述の課題に鑑みてなされたものであり、状態の作動が変化することに対する遊技者の興味を維持する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】

【0006】

本発明では、以下のようなものを提供する。

30

【0007】

（1）遊技価値の情報が格納される遊技価値情報格納手段（例えば、後述のメダル受付・スタートチェック処理を行う手段、後述のメインRAM33、後述の主制御回路71等）と、複数種類の図柄を表示する複数の図柄表示手段（例えば、後述のリール3L, 3C, 3R、後述の図柄表示領域21L, 21C, 21R等）と、遊技者が操作可能な開始操作手段（例えば、後述のスタートレバー6等）と、前記遊技価値情報格納手段に所定の遊技価値の情報が格納されていることを条件に、遊技者による前記開始操作手段の操作に応じて、単位遊技（例えば、後述の1回の遊技等）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6S等）と、前記遊技開始指令信号に応じて、予め定めた複数の役から当籤役を決定する内部抽籤手段（例えば、後述の図21のS71の処理を行う手段、後述のメインCPU31等）と、前記遊技開始指令信号に応じて、前記複数の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39、後述のステッピングモータ49L, 49C, 49R、後述の主制御回路71等）と、前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者が操作可能な複数の停止操作手段（例えば、後述のストップボタン7L, 7C, 7R等）と、遊技者による前記停止操作手段の操作に応じて、対応する図柄表示手段におけ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、後述のストップスイッチ7S等）と、前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記内部抽籤手段により決定された当籤役に基づいて、この停止指令信号に対応する図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、後述の図19のS8の

40

50

処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 等)と、前記複数の図柄表示手段のそれぞれに停止表示された図柄組合せが前記当籤役に対応する図柄組合せであることを条件に、この当籤役に対応する量の遊技価値(例えば、後述のメダル等)を遊技者に付与する遊技価値付与手段(例えば、後述の図 1 9 の S 1 1 の処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 等)と、前記遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に、遊技価値に応じて複数種類の音を出音する出音手段(例えば、後述のスピーカ 9 L, 9 R、後述のサブ CPU 8 1 等)と、前記遊技価値を獲得する確率が異なる複数の状態作動手段(例えば、後述の B B 作動時処理を行う手段、後述の B B 終了時処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 等)と、前記複数の状態作動手段のうち異なる状態の作動が選択されたことを条件に、前記出音手段により出音される音の種類を変動する音変動手段(例えば、後述の図 2 8 の S 3 3 5 の処理を行う手段、後述の図 3 2 の S 3 7 2 の処理を行う手段、後述の図 3 2 の S 3 7 3 の処理を行う手段等)と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

【0008】

(1) 記載の遊技機によれば、出音手段は、遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に音を出音し、音変動手段は、複数の状態作動手段のうち異なる状態の作動が選択されたことを条件に、出音手段により出音される音の種類を変動する。

【0009】

これにより、異なる状態の作動が選択された場合には、遊技価値付与手段により遊技価値が付与されるごとに音を出音し、音変動手段は、異なる状態の作動が行われていることを遊技者に対し報知することができる。したがって、状態の作動が変化することに対する期待度を、遊技価値を付与するごとに重畳的に遊技者の期待度を高めることができ、状態の作動が変化することに対する遊技者の興味を維持することができる。

20

【0010】

(2) 遊技価値の情報が格納される遊技価値情報格納手段(例えば、後述のメダル受付・スタートチェック処理を行う手段、後述のメイン RAM 3 3、後述の主制御回路 7 1 等)と、複数種類の図柄を表示する複数の図柄表示手段(例えば、後述のルール 3 L, 3 C, 3 R、後述の図柄表示領域 2 1 L, 2 1 C, 2 1 R 等)と、遊技者が操作可能な開始操作手段(例えば、後述のスタートレバー 6 等)と、前記遊技価値情報格納手段に所定の遊技価値の情報が格納されていることを条件に、遊技者による前記開始操作手段の操作に応じて、単位遊技(例えば、後述の 1 回の遊技等)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 等)と、前記遊技開始指令信号に応じて、予め定めた複数の役から当籤役を決定する内部抽籤手段(例えば、後述の図 2 1 の S 7 1 の処理を行う手段、後述のメイン CPU 3 1 等)と、前記遊技開始指令信号に応じて、前記複数の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 等)と、前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者が操作可能な複数の停止操作手段(例えば、後述のストップボタン 7 L, 7 C, 7 R 等)と、遊技者による前記停止操作手段の操作に応じて、対応する図柄表示手段におけ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、後述のストップスイッチ 7 S 等)と、前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記内部抽籤手段により決定された当籤役に基づいて、この停止指令信号に対応する図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段(例えば、後述の図 1 9 の S 8 の処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 等)と、前記内部抽籤手段により当籤役として特定の役(例えば、後述の B B 等)が決定されることを条件に、当該特定の役に対応する特定の図柄組合せ(例えば、後述の「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」等)が前記複数の図柄表示手段により停止表示されるまでの間、前記特定の役を当籤役として持ち越す持越手段(例えば、後述の図 2 1 の S 7 5 の処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 等)と、前記複数の図柄表示手段により前記特定の図柄組合せが停止表示されてから、所定の終了条件が満たされるまでの間、遊技者にとって有利な状態の作動を行う特別遊技状態作動手段(例えば、後述の B B 作動時処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 等)と、前記複数の図柄表示手

30

40

50

段のそれぞれに停止表示された図柄組合せが前記当籤役に対応する図柄組合せであることを条件に、この当籤役に対応する量の遊技価値（例えば、後述のメダル等）を遊技者に付与する遊技価値付与手段（例えば、後述の図19のS11の処理を行う手段、後述の主制御回路71等）と、前記遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に、遊技価値に応じて複数種類の音を出音する出音手段（例えば、後述のスピーカ9L, 9R、後述のサブCPU81等）と、前記内部抽籤手段により当籤役として特定の役（例えば、後述のBB等）と、前記特定の役以外の役（例えば、後述のチェリー等）とが同時に当籤役として決定されることを条件に、前記出音手段により出音される音の種類を変動する音変動手段（例えば、後述の図29のS343の処理を行う手段、後述の図29のS344の処理を行う手段等）と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

【0011】

(2) 記載の遊技機によれば、出音手段は、遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に音を出音し、音変動手段は、内部抽籤手段により当籤役として遊技者にとって有利な状態の作動を行う特定の役と、特定の役以外の役とが同時に当籤役として決定されることを条件に、出音手段により出音される音の種類を変動する。

【0012】

これにより、内部抽籤手段により当籤役として遊技者にとって有利な状態の作動を行う特定の役と、特定の役以外の役とが同時に当籤役として決定された場合には、遊技価値付与手段により遊技価値が付与されるごとに音を出音する音を変動して、特定の役と、特定の役以外の役とが同時に当籤役として決定されていることを遊技者に対し報知することができる。したがって、特定の役が当籤役として決定されることに対する期待度を、遊技価値を付与するごとに重畳的に遊技者の期待度を高めることができ、状態の作動が変化することに対する遊技者の興味を維持することができる。

20

【0013】

(3) 遊技価値の情報が格納される遊技価値情報格納手段（例えば、後述のメダル受付・スタートチェック処理を行う手段、後述のメインRAM33、後述の主制御回路71等）と、複数種類の図柄を表示する複数の図柄表示手段（例えば、後述のリール3L, 3C, 3R、後述の図柄表示領域21L, 21C, 21R等）と、遊技者が操作可能な開始操作手段（例えば、後述のスタートレバー6等）と、前記遊技価値情報格納手段に所定の遊技価値の情報が格納されていることを条件に、遊技者による前記開始操作手段の操作に応じて、単位遊技（例えば、後述の1回の遊技等）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6S等）と、前記遊技開始指令信号に応じて、予め定めた複数の役から当籤役を決定する内部抽籤手段（例えば、後述の図21のS71の処理を行う手段、後述のメインCPU31等）と、前記遊技開始指令信号に応じて、前記複数の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39、後述のステッピングモータ49L, 49C, 49R、後述の主制御回路71等）と、前記複数の図柄表示手段のそれぞれに対応して設けられ、遊技者が操作可能な複数の停止操作手段（例えば、後述のストップボタン7L, 7C, 7R等）と、遊技者による前記停止操作手段の操作に応じて、対応する図柄表示手段におけ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、後述のストップスイッチ7S等）と、前記停止指令手段による停止指令信号の出力に応じて、前記内部抽籤手段により決定された当籤役に基づいて、この停止指令信号に対応する図柄表示手段における図柄の変動表示を停止する停止制御手段（例えば、後述の図19のS8の処理を行う手段、後述の主制御回路71等）と、前記内部抽籤手段により当籤役として特定の役（例えば、後述のBB等）が決定されることを条件に、当該特定の役に対応する特定の図柄組合せ（例えば、後述の「赤7 - 赤7 - 赤7」等）が前記複数の図柄表示手段により停止表示されるまでの間、前記特定の役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、後述の図21のS75の処理を行う手段、後述の主制御回路71等）と、前記複数の図柄表示手段により前記特定の図柄組合せが停止表示されてから、所定の終了条件が満たされるまでの間、遊技者にとって有利な状態の作動を行う特別遊技状態作動手段（例えば、

30

40

50

後述のＢＢ作動時処理を行う手段、後述の主制御回路７１等）と、特定の開始条件（例えば、後述の図３１のＳ３６１の処理を行う手段、後述のサブＣＰＵ８１等）により、前記内部抽籤手段により前記複数の役のうち所定の役が当籤役として決定されたことの報知を特定の期間（例えば、１００回の遊技等）に行う報知手段（例えば、後述の図３１のＳ３６３の処理を行う手段、後述のサブＣＰＵ８１等）と、前記複数の図柄表示手段のそれぞれに停止表示された図柄組合せが前記当籤役に対応する図柄組合せであることを条件に、この当籤役に対応する量の遊技価値（例えば、後述のメダル等）を遊技者に付与する遊技価値付与手段（例えば、後述の図１９のＳ１１の処理を行う手段、後述の主制御回路７１等）と、前記遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に、遊技価値に応じて複数種類の音を出音する出音手段（例えば、後述のスピーカ９Ｌ、９Ｒ、後述のサブＣＰＵ８１等）と、前記特定の期間に、前記特定の役に対応する特定の図柄組合せが前記複数の図柄表示手段に停止表示されることを条件に、前記出音手段により出音される音の種類を変動する音変動手段（例えば、後述の図３２のＳ３７２の処理を行う手段、後述の図３２のＳ３７３の処理を行う手段、後述のサブＣＰＵ８１等）と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【００１４】

（３）記載の遊技機によれば、報知手段は、特定の開始条件により、内部抽籤手段により複数の役のうち所定の役が当籤役として決定されたことの報知を特定の期間に行う。そして、出音手段は、遊技価値付与手段により遊技価値が付与されることを条件に音を出音し、音変動手段は、特定の期間に、内部抽籤手段により当籤役として特定の役に対応する特定の図柄組合せが複数の図柄表示手段に停止表示されることを条件に、出音手段により出音される音の種類を変動する。

【００１５】

これにより、所定の役が当籤役として決定されたことの報知が行われている特定の期間に、前記特定の役に対応する特定の図柄組合せが前記複数の図柄表示手段に停止表示された場合には、遊技価値付与手段により遊技価値が付与されるごとに出音する音を変動することができる。したがって、報知手段による得られる遊技者の利益に加え、特定の役に対応する図柄組合せが停止表示されることにより有利な状態の作動が行われるということを経験して、有利な状態の作動が行われるということに対する期待度を、遊技価値を付与するごとに重畳的に遊技者の期待度を高めることができ、状態の作動が変化することに対する遊技者の興味を維持することができる。

【発明の効果】

【００１６】

本発明によれば、状態の作動が変化することに対する遊技者の興味を維持することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１７】

[パチスロの機能フロー]

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

【００１８】

遊技者によりメダルが投入され、スタートレバー６が操作されると、予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの値（以下、乱数値）が抽出される。

【００１９】

内部抽籤手段（後述のメインＣＰＵ３１）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、後述の入賞判定ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。尚、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「

入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「ハズレ」に係るものとが設けられている。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

ここで、パチスロ 1 では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（ 1 9 0 m s e c ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施の形態では、上記規定時間内でのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼び、その最大数を図柄 4 個分に定める。

10

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

こうして、複数のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述のメイン CPU 3 1 ）は、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。以上のような一連の流れがパチスロ 1 における 1 回の遊技として行われる。

20

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

遊技価値付与手段は、内部当籤役に対応する図柄組合せが入賞判定ラインに沿って表示された場合に、この内部当籤役に対応する量の遊技価値を遊技者に付与する。そして、出音手段は、遊技価値付与手段によって遊技価値が付与される際に払出音を出音する。

30

【 0 0 2 6 】

報知手段は、内部当籤役として決定された役に対応する演出が行われる。報知手段により演出が行われることにより、遊技者は内部当籤役を把握することができ、内部当籤役に対応する図柄の組合せを入賞判定ラインに沿って停止することができる。

【 0 0 2 7 】

音変動手段は、ボーナスの作動にかかる B B が入賞判定ラインに沿って表示されたこと、ボーナスの作動にかかる B B と B B 以外の役とが同時に内部当籤役として決定されたこと、報知手段による報知が行われている間にボーナスの作動にかかる B B が入賞判定ラインに沿って表示されたこと、を条件に、音変動手段により出音される払出音を変動する。

40

【 0 0 2 8 】

そして、払出音が変動されると、出音手段（後述のスピーカ 9 L , 9 R ）は、変動された払出音に基づき払出音の出音を行う。このように、パチスロ 1 では、ボーナスの作動にかかる B B が入賞判定ラインに沿って表示されたこと、ボーナスの作動にかかる B B と B B 以外の役とが同時に内部当籤役として決定されたこと、報知手段による報知が行われている間にボーナスの作動にかかる B B が入賞判定ラインに沿って表示されたこと、に応じて払出音を変動するため、状態の作動が変化することに対する遊技者の興味を維持することができる。

【 0 0 2 9 】

50

[パチスロの構造]

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

【0030】

< パチスロの外部構造 >

図2は、本実施の形態におけるパチスロ1の外部構造を示す。

【0031】

(リールと表示窓)

パチスロ1は、リール3L, 3C, 3Rや回路基板等を収容するキャビネット1aと、キャビネット1aに対して開閉可能に取り付けられるフロントドア2とを備える。キャビネット1aの内部には、3つのリール3L, 3C, 3Rが横並びに設けられている。各リール3L, 3C, 3Rは、円筒状のフレームの周面に、複数の図柄(例えば21個)が回転方向に沿って連続的に配された帯状のシートを貼り付けて構成されている。

10

【0032】

フロントドア2の中央には、液晶表示装置5が設けられている。液晶表示装置5は、図柄表示領域21L, 21C, 21Rを含む表示画面5aを備え、正面から見て3つのリール3L, 3C, 3Rに重畳する手前側に位置するように設けられている。図柄表示領域21L, 21C, 21Rは、3つのリール3L, 3C, 3Rのそれぞれに対応して設けられており、その背後に設けられたリール3L, 3C, 3Rを透過することが可能な構成を備えている。

20

【0033】

つまり、図柄表示領域21L, 21C, 21Rは、表示窓としての機能を果たすものであり、その背後に設けられたリール3L, 3C, 3Rの回転及びその停止の動作が遊技者側から視認可能となる。また、本実施の形態では、図柄表示領域21L, 21C, 21Rを含めた表示画面5aの全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【0034】

図柄表示領域(以下、表示窓)21L, 21C, 21Rは、その背後に設けられたリール3L, 3C, 3Rの回転が停止されたとき、リール3L, 3C, 3Rの表面に配された複数種類の図柄のうち、その枠内における上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ1個の図柄(合計で3個)を表示する。また、各表示窓21L, 21C, 21R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。

30

【0035】

本実施の形態では、各表示窓21L, 21C, 21Rの上段を組合せてなるトップライン8b、各表示窓21L, 21C, 21Rの中段を組合せてなるセンターライン8c、各表示窓21L, 21C, 21Rの下段を組合せてなるボトムライン8d、左表示窓21Lの上段、中表示窓21Cの中段及び右表示窓21Rの下段を組合せてなるクロスダウンライン8e、左表示窓21Lの下段、中表示窓21Cの中段及び右表示窓21Rの上段を組合せてなるクロスアップライン8aの5つを入賞判定ラインとして設けている。

40

【0036】

(操作装置)

フロントドア2には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。メダル投入口10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10に受け入れられたメダルは、所定枚数(例えば3枚)を上限として1回の遊技に投入されることとなり、所定枚数を越えた分はパチスロ1内部に預けることが可能となる(いわゆるクレジット機能)。

【0037】

ベットボタン11は、パチスロ1内部に預けられているメダルから1回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。精算ボタン12は、パチスロ1内部に預けられてい

50

るメダルを外部に引き出すために設けられる。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

(その他装置)

7 セグ表示器 1 3 は、7 セグメント L E D からなり、今回の遊技に投入されたメダルの枚数 (以下、投入枚数)、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数 (以下、払出枚数)、パチスロ 1 内部に預けられているメダルの枚数 (以下、クレジット枚数) 等の情報を遊技者に対してデジタル表示する。

【 0 0 4 0 】

ランプ (L E D 等) 1 4 は、演出内容に応じた点消灯のパターンにて光を出力する。スピーカ 9 L , 9 R は、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。メダル払出口 1 5 は、後述のメダル払出装置 4 0 (後述の図 3 参照) の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル払出口 1 5 から排出されたメダルは、メダル受皿 1 6 に貯められる。

【 0 0 4 1 】

<パチスロの内部構造>

図 3 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の内部構造を示す。フロントドア 2 が開放され、フロントドア 2 の裏面側の構造及びキャビネット 1 a 内部の構造が現れた状態が示されている。

【 0 0 4 2 】

キャビネット 1 a 内部の上方には、主制御回路 7 1 (後述の図 4 参照) が形成された基板 (以下、主基板 7 1 A) が設けられている。主制御回路 7 1 は、内部当籤役の決定、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転及び停止、入賞の有無の判定といった、パチスロ 1 における遊技の主な流れを制御する回路である。主制御回路 7 1 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の左側には、副制御回路 7 2 (後述の図 4 参照) が形成された基板 (以下、副基板 7 2 A) が設けられている。副制御回路 7 2 は、映像の表示等による演出の実行を制御する回路である。副制御回路 7 2 の具体的な構成は後述する。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

[パチスロが備える回路の構成]

パチスロ 1 の構造についての説明は以上である。次に、図 4 及び図 5 を参照して、本実施の形態におけるパチスロ 1 が備える回路の構成について説明する。本実施の形態におけるパチスロ 1 は、主制御回路 7 1、副制御回路 7 2 及びこれらと電氣的に接続する周辺装

10

20

30

40

50

置（アクチュエータ）を備える。

【 0 0 4 8 】

< 主制御回路 >

図 4 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の主制御回路 7 1 の構成を示す。

【 0 0 4 9 】

（マイクロコンピュータ）

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

10

【 0 0 5 0 】

メイン ROM 3 2 には、メイン CPU 3 1 により実行される制御プログラム（後述の図 1 9 ~ 図 2 5 参照）、内部抽籤テーブル（後述の図 9 及び図 1 0 参照）等のデータテーブル（後述の図 6 ~ 図 1 2 参照）、副制御回路 7 2 に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶されている。メイン RAM 3 3 には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域（後述の図 1 3 ~ 図 1 5 参照）が設けられる。

【 0 0 5 1 】

（乱数発生器等）

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

20

【 0 0 5 2 】

（スイッチ等）

マイクロコンピュータ 3 0 の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メイン CPU 3 1 は、スイッチ等の入力を受けて、ステップモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R 等の周辺装置の動作を制御する。ストップスイッチ 7 S は、3 つのストップボタン 7 L、7 C、7 R のそれぞれが遊技者により押されたこと（停止操作）を検出する。また、スタートスイッチ 6 S 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。

30

【 0 0 5 3 】

メダルセンサ 4 2 S は、メダル投入口 1 0 に受け入れられたメダルが前述のセレクト 4 2 内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ 1 1 S は、ベットボタン 1 1 が遊技者により押されたことを検出する。また、精算スイッチ 1 2 S は、精算ボタン 1 2 が遊技者により押されたことを検出する。

【 0 0 5 4 】

（周辺装置及び回路）

マイクロコンピュータ 3 0 により動作が制御される周辺装置としては、ステップモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R、7 セグ表示器 1 3 及びホッパー 4 0 がある。また、マイクロコンピュータ 3 0 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

【 0 0 5 5 】

モータ駆動回路 3 9 は、各リール 3 L、3 C、3 R に対応して設けられたステップモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R の駆動を制御する。リール位置検出回路 5 0 は、発光部と受光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 5 6 】

50

ステッピングモータ 49L, 49C, 49R は、運動量がパルスの出力数に比例し、回転軸を指定された角度で停止させることが可能な構成を備えている。ステッピングモータ 49L, 49C, 49R の駆動力は、所定の減速比をもったギアを介してリール 3L, 3C, 3R に伝達される。ステッピングモータ 49L, 49C, 49R に対して 1 回のパルスが出力されるごとに、リール 3L, 3C, 3R は一定の角度で回転する。

【0057】

メイン CPU 31 は、リールインデックスを検出してからステッピングモータ 49L, 49C, 49R に対してパルスを出した回数をカウントすることによって、リール 3L, 3C, 3R の回転角度（主に、リール 3L, 3C, 3R が図柄何個分だけ回転したか）を管理し、リール 3L, 3C, 3R の表面に配された各図柄の位置を管理するようにしている。

10

【0058】

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

【0059】

<副制御回路>

図 5 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の副制御回路 72 の構成を示す。

【0060】

20

副制御回路 72 は、主制御回路 71 と電気的に接続されており、主制御回路 71 から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路 72 は、基本的に、CPU（以下、サブ CPU）81、ROM（以下、サブ ROM）82、RAM（以下、サブ RAM）83、レンダリングプロセッサ 84、描画用 RAM 85、ドライバ 87、DSP（デジタルシグナルプロセッサ）88、オーディオ RAM 89、A/D変換器 90 及びアンプ 91 を含んで構成されている。

【0061】

サブ CPU 81 は、主制御回路 71 から送信されたコマンドに応じて、サブ ROM 82 に記憶されている制御プログラム（後述の図 26～図 32 参照）に従い、映像、音、光の出力の制御を行う。サブ RAM 83 は、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路 71 から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられている。サブ ROM 82 は、基本的に、制御プログラム（後述の図 26～図 32 参照）が記憶されているプログラム記憶領域と、払出音決定テーブル（図 16 参照）、ナビ決定テーブル（図 17 参照）、演出番号決定テーブル（図 18 参照）等のデータテーブルが記憶されているデータ記憶領域によって構成される。

30

【0062】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 81 が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路 71 との通信を制御するための主基板通信タスク（後述の図 26 参照）や、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスク（後述の図 27 参照）、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置 5 による映像の表示を制御する描画制御タスク、ランプ 14 による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ 9L, 9R による音の出力を制御する音声制御タスク等が含まれる。

40

【0063】

データ記憶領域は、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域、BGM や効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等が含まれている。

【0064】

また、副制御回路 72 には、その動作が制御される周辺装置として、液晶表示装置 5、

50

スピーカ 9 L , 9 R 及びランプ 1 4 が接続されている。

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

また、サブ CPU 8 1、DSP 8 8、オーディオ RAM 8 9、A / D 変換器 9 0 及びアンプ 9 1 は、演出内容により指定されたサウンドデータに従って BGM 等の音をスピーカ 9 L , 9 R により出力する。また、サブ CPU 8 1 は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ 1 4 の点灯及び消灯を行う。

10

【 0 0 6 7 】

[メイン ROM に記憶されているデータテーブルの構成]

パチスロ 1 が備える回路の構成についての説明は以上である。次に、図 6 ~ 図 1 2 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 6 8 】

[図柄配置テーブル]

図 6 を参照して、図柄配置テーブルについて説明する。図柄配置テーブルは、各リール 3 L , 3 C , 3 R の回転方向における各図柄の位置と、各位置に配された図柄の種類を特定するデータ (以下、図柄コード) とを規定している。

20

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

[図柄組合せテーブル]

図 7 を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。本実施の形態では、入賞判定ラインに沿って各リール 3 L , 3 C , 3 R により表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せと一致する場合に、入賞と判定され、メダルの払い出し、再遊技の作動、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。

30

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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

40

【 0 0 7 3 】

また、払出枚数として 1 以上の数値が決定された場合、メダルの払い出しが行われる。本実施の形態では、表示役としてチェリー、ベル又はスイカが決定されたときメダルの払い出しが行われる。また、払出枚数は、投入枚数に応じて規定されており、基本的に投入枚数が少ないときの方がより多くの払出枚数が決定される。

【 0 0 7 4 】

また、表示役としてリプレイが決定されたとき、再遊技の作動が行われる。表示役とし

50

て B B が決定されたとき、ボーナスの作動が行われる。尚、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルにより規定されている図柄の組合せの何れとも一致しない場合には、いわゆる「ハズレ」となる。

【 0 0 7 5 】

[ボーナス作動時テーブル]

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、ボーナスの作動が行われるときに、メイン R A M 3 3 に設けられた各種格納領域に格納するデータを規定している。

【 0 0 7 6 】

作動中フラグは、作動が行われるボーナスの種類を識別するためのデータである。本実施の形態では、ボーナスの種類として B B (第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置) 及び R B (第 1 種特別役物) を設けている。R B の作動は、B B の作動が行われている間、連続的に行われる。

10

【 0 0 7 7 】

B B の作動は、規定枚数 (本実施の形態では、3 4 6 枚) に達するメダルの払い出しが行われた場合に終了する。R B の作動は、規定回数 (本実施の形態では、8 回) に達する遊技が行われた場合、規定回数 (本実施の形態では、8 回) に達する入賞があった場合、又は、B B の作動が終了した場合の何れかによって終了する。ボーナス終了枚数カウンタ、遊技可能回数カウンタ及び入賞可能回数カウンタは、ボーナスの終了契機となる上記規定枚数或いは上記規定回数に達したか否かを管理するためのデータである。

20

【 0 0 7 8 】

より具体的には、ボーナス作動時テーブルにより規定されている数値が上記各カウンタに格納され、ボーナスの作動を通じてその減算が行われていく。その結果、各カウンタの値が「 0 」に更新されたことを条件に該当ボーナスの作動が終了する。

【 0 0 7 9 】

[内部抽籤テーブル]

図 9 及び図 1 0 を参照して、内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、当籤番号に応じて、データポイントと抽籤値とを規定している。データポイントは、内部抽籤テーブルを参照して行う抽籤の結果として取得されるデータであり、後述の内部当籤役決定テーブルにより規定されている内部当籤役を指定するためのデータである。データポイントには、小役・リプレイ用データポイント及びボーナス用データポイントが設けられている。

30

【 0 0 8 0 】

本実施の形態では、予め定められた数値の範囲「 0 ~ 6 5 5 3 5 」から抽出される乱数値を、各当籤番号に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否か (いわゆる「桁かり」が生じたか否か) の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

【 0 0 8 1 】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられたデータ (つまり、データポイント) が決定される確率が高い。尚、各当籤番号の当籤確率は、「各当籤番号に対応する抽籤値 / 抽出される可能性のある全ての乱数値の個数 (6 5 5 3 6) 」によって表すことができる。

40

【 0 0 8 2 】

また、一の当籤番号に対して、小役・リプレイ用データポイントとボーナス用データポイントとが重複して設定されていることから、内部当籤役として複数の役が決定されることがある。具体的には、当籤番号として「 5 」が決定された場合、小役・リプレイ用データポイント「 1 」 (チェリー) と、ボーナス用データポイント「 1 」 (B B) とが決定され、当籤した当籤番号に基づいて、チェリーと B B とが重複して内部当籤役として決定される。

【 0 0 8 3 】

図 9 は、一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図 1 0 は、R B 作動中用内部抽籤テ

50

ーブルを示す。本実施の形態では、ボーナスの作動が行われているか否かといった状況に応じて、複数種類の内部抽籤テーブルを使い分けることにより、決定される内部当籤役の種類や当籤確率を変動させ、この結果、遊技者が抱く期待に起伏が生じるようにしている。

【 0 0 8 4 】

[内部当籤役決定テーブル]

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

[メイン R A M に設けられる格納領域の構成]

メイン R O M 3 2 に記憶されているデータテーブルの内容についての説明は以上である。次に、図 1 3 ~ 図 1 5 を参照して、メイン R A M 3 3 に設けられている各種格納領域の構成について説明する。

【 0 0 8 8 】

[内部当籤役格納領域]

図 1 3 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、前述の 1 バイトのデータにより表される内部当籤役を格納する。ビットに「 1 」が立っているとき、該当する図柄の組合せの表示が許可される。尚、全ビットが「 0 」であるとき、その内容はハズレとなる。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

[持越役格納領域]

図 1 4 を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

[作動中フラグ格納領域]

図 1 5 を参照して、作動中フラグ格納領域の構成について説明する。

【 0 0 9 3 】

10

20

30

40

50

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

【0094】

[サブROMに記憶されているデータテーブルの構成]

メインRAM33に設けられる各種格納領域の構成についての説明は以上である。次に、図16～図18を参照して、サブROM82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。

【0095】

[払出音決定テーブル]

図16を参照して払出音決定テーブルについて説明する。払出音決定テーブルは、払出音番号に対する払出音データの情報を備えており、後述する演出内容決定処理(図28参照)、スタートコマンド受信時処理(図29参照)及び、ナビフラグ更新処理(図30参照)において、払出音データをセットする場合に参照される。

【0096】

「払出音データ」は、払出音1～払出音4までの4種類のデータが備えられており、払出音データごとに、異なる払出音が設けられる。ここで、払出音は、表示役としてチェリー、ベル、又はスイカが決定したときに各表示役に対応して規定されているメダルの払い出しが行われたときに、各表示役が決定したことを祝福するような効果的な音響によって構成される。

【0097】

具体的には、「払出音1」は、「ピロッ」という効果音により構成され、「払出音2」は、「ピロピロピロッ」という効果音により構成され、「払出音3」は、「ピロピロリン」という効果音により構成され、「払出音4」は、「ピロポン」という効果音により構成されている。

【0098】

副制御回路72は、サブROM82を参照して、演出内容決定処理(図28参照)、スタートコマンド受信時処理(図29参照)及び、ナビフラグ更新処理(図30参照)において、払出音番号に対応する払出音データを読み出し、スピーカ9L, 9Rを制御して対応する払出音をスピーカ9L, 9Rから発生させる。

【0099】

[ナビ決定テーブル]

図17を参照して、ナビ決定テーブルについて説明する。ナビ決定テーブルは、抽籤値に応じて、ナビフラグを規定している。ナビフラグは、後述のナビフラグ更新処理(図30参照)において、ナビポイントをセットする際に参照される。

【0100】

本実施の形態では、予め定められた数値の範囲「0～255」から抽出される乱数値を、各当籤番号に応じた抽籤値で順次減算し、減算の結果が負となったか否かの判定を行うことによって抽籤が行われる。

【0101】

ここで、ナビ決定テーブルに規定されている抽籤値のうち、ナビフラグ「オフ」に対応する抽籤値は255であり、ナビフラグ「オン」に対応する抽籤値は1である。そのため、ナビ決定テーブルに基づいて抽籤を行った場合には、256分の1の確率でナビフラグがオンにセットされる。尚、ナビフラグがオンの場合には、100回の遊技の間はナビフラグの抽籤は行われない。

【0102】

[演出番号決定テーブル]

図18を参照して演出番号決定テーブルについて説明する。

【0103】

10

20

30

40

50

演出番号決定テーブルは、決定された内部当籤役を、遊技者に対して報知するために行う報知演出において、内部当籤役に対応する演出番号の情報を備えており、後述の演出内用決定処理（図28参照）において、内部当籤役に応じた演出番号を決定する場合に参照される。

【0104】

演出番号として「1」が決定されると、この場合、チェリーを告知するチェリー演出が行われる。例えば、このチェリーに対応する図柄の色を含む画像が、表示画面5aに表示される。これにより、遊技者に対し、内部当籤役としてチェリーが決定されたことを把握させることができる。

【0105】

同様に、演出番号として「2」が決定されると、この場合、スイカを告知するスイカ演出が行われ、演出番号として「3」が決定されると、この場合、ベルを告知するベル演出が行われ、演出番号として「4」が決定されると、この場合、リプレイを告知するリプレイ演出が行われ、演出番号として「5」が決定されると、この場合、BBを告知するBB演出が行われ、演出番号として「6」が決定されると、この場合、BBとチェリーとが同時に内部当籤役として決定していることを告知するBBチェリー同時演出が行われる。

【0106】

これらの演出では、表示画面5aに画像表示される主人公キャラクタが打ち上げる花火の色で内部当籤役の種別が告知される（後述の図31参照）。例えば、演出番号として「1」が決定され花火の色が赤である場合にはチェリーに対応する。また、演出番号として「2」が決定され花火の色が緑である場合にはスイカに対応し、演出番号として「3」が決定され花火の色が黄である場合にはベルに対応し、演出番号として「4」が決定され花火の色が白である場合にはリプレイに対応し、演出番号として「5」が決定され花火の色が金である場合にはBBに対応し、演出番号として「6」が決定され花火の色が銀である場合にはBBとチェリーとの同時に内部当籤役として決定したことに対応する。これにより、遊技者に対し、内部当籤役として決定された役を把握させることができる。

【0107】

[パチスロにおいて実行されるプログラムフロー]

サブROM82に記憶されているデータテーブルの内容についての説明は以上である。次に、図19～図25を参照して、主制御回路71のメインCPU31により実行されるプログラムの内容について説明する。

【0108】

[主制御回路のメインCPUの制御によるメインフローチャート]

まず、図19を参照して、メインCPU31の制御によるメインフローチャートについて説明する。パチスロ1に電源が投入されると、はじめに、メインCPU31は、初期化処理を行う（S1）。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）。この処理では、例えば、内部当籤役格納領域（図13参照）や表示役格納領域（図13参照）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。

【0109】

次に、メインCPU31は、後で図20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（S3）。この処理では、メダルセンサ42Sやスタートスイッチ6Sの入力のチェック等が行われる。

【0110】

次に、メインCPU31は、乱数値を抽出し、メインRAM33に設けられた乱数値格納領域に格納する（S4）。次に、メインCPU31は、後で図21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、乱数値に基づいた抽籤により内部当籤役の決定が行われる。次に、メインCPU31は、スタートコマンドを副制御回路72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。

10

20

30

40

50

【0111】

次に、メインCPU31は、全リール3L, 3C, 3Rの回転開始を要求する(S7)。尚、全リール3L, 3C, 3Rの回転開始が要求されると、一定の周期(1.1173 msec)で実行される割込処理(後述の図25参照)によってステップモータ49L, 49C, 49Rの駆動が制御され、各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始される。

【0112】

次に、メインCPU31は、後で図22を参照して説明するリール停止制御処理を行う(S8)。この処理では、ストップスイッチ7Sの入力のチェックが行われ、ストップボタンが押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当リールの回転が停止される。

【0113】

次に、メインCPU31は、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せを検索し、その結果に基づいて払出枚数等を決定する(S9)。検索の結果、入賞判定ラインに沿って表示された図柄の組合せが図柄組合せテーブル(図7参照)により規定されている図柄の組合せと一致する場合、対応する表示役及び払出枚数が決定される。次に、メインCPU31は、表示コマンドを副制御回路72に対して送信する(S10)。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。

【0114】

次に、メインCPU31は、メダル払出処理を行う(S11)。この処理では、決定された払出枚数に基づいて、ホッパー40の駆動やクレジット枚数の更新が行われる。次に、メインCPU31は、払出枚数に基づいて、ボーナス終了枚数カウンタを更新する(S12)。この処理では、払出枚数として決定された数値がボーナス終了枚数カウンタから減算される。

【0115】

次に、メインCPU31は、ボーナス作動中フラグがオンであるか否かを判別する(S13)。メインCPU31は、ボーナス作動中フラグがオンであると判別したときには、後で図24を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う(S14)。この処理では、ボーナスの終了契機を管理するための各種カウンタを参照して、ボーナスの作動を終了するか否かがチェックされる。

【0116】

メインCPU31は、S14の後、又は、S13においてボーナス作動中フラグがオンではないと判別したときには、後で図23を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行う(S15)。この処理では、ボーナスの作動を開始するか否かがチェックされる。この処理が終了すると、S2に移る。

【0117】

[メダル受付・スタートチェック処理]

次に、図20を参照して、メダル受付・スタートチェック処理について説明する。はじめに、メインCPU31は、自動投入枚数カウンタは0であるか否かを判別する(S31)。自動投入枚数カウンタは0であると判別したときには、メダル通過許可を行う(S32)。この処理では、セクタ42のソレノイドの駆動が行われ、セクタ42内のメダルの通過が促される。

【0118】

メインCPU31は、自動投入枚数カウンタは0ではないと判別したときには、自動投入枚数カウンタを投入枚数カウンタに複写する(S33)。次に、メインCPU31は、自動投入枚数カウンタをクリアする(S34)。S33及びS34は再遊技を行うための処理である。

【0119】

メインCPU31は、S32又はS34の後で、投入枚数カウンタの最大値として3をセットする(S35)。次に、メインCPU31は、ボーナス作動中フラグがオンであるか否かを判別する(S36)。メインCPU31は、ボーナス作動中フラグがオンであると判別したときには、投入枚数カウンタの最大値を変更する(S37)。この処理では、

10

20

30

40

50

例えば、最大値が2に変更される。

【0120】

メインCPU31は、S37の後、又は、S36においてボーナス作動中フラグがオンではないと判別したときには、メダルの通過は検出されたか否かを判別する(S38)。メインCPU31は、メダルの通過は検出されたと判別したときには、投入枚数カウンタは最大値に達したか否かを判別する(S39)。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(S40)。次に、メインCPU31は、メダル投入コマンドを副制御回路72に対して送信する(S41)。メダル投入コマンドは、投入枚数等を特定するためのパラメータを含んで構成されている。

10

【0121】

メインCPU31は、S39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(S42)。メインCPU31は、S42の後、S41の後、又は、S38においてメダルの通過が検出されていないと判別したときには、ベットスイッチ11Sのチェックを行う(S43)。この処理では、ベットボタン11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。

【0122】

次に、メインCPU31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、S38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6Sはオンであるか否かを判別する(S45)。

20

【0123】

メインCPU31は、スタートスイッチ6Sはオンではないと判別したときには、S38に移る一方で、スタートスイッチ6S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)。この処理では、セクタ42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。

【0124】

[内部抽籤処理]

次に、図18を参照して、内部抽籤処理について説明する。はじめに、メインCPU31は、内部抽籤テーブル(図9及び図10参照)及び抽籤回数を決定する(S61)。作動中フラグ格納領域(図15参照)が参照され、ボーナスの作動の有無等に応じて、内部抽籤テーブル及び抽籤回数が決定される。具体的には、一般遊技状態の場合には、抽籤回数は「6」に決定され、一般遊技状態であっても持越役格納領域に持越役が格納されている場合には、抽籤回数は「4」に決定される。また、RB遊技状態の場合には、抽籤回数は「1」に決定される。尚、抽籤回数は、内部抽籤テーブルにより規定された各当籤番号について、抽籤値の減算及び桁かりが生じたか否かの判定を行う回数を示す。

30

【0125】

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、当籤番号の初期値として1をセットする(S63)。

40

【0126】

次に、メインCPU31は、内部抽籤テーブルを参照し、当籤番号に対応する抽籤値を取得する(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、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、抽籤回数を1減算し、当籤番号を1加算する(S67)。

【0127】

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

50

C P U 3 1 は、抽籤回数は 0 ではないと判別したときには、S 6 4 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 (S 6 9) 。

【 0 1 2 8 】

メイン C P U 3 1 は、S 6 6 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 (S 7 0) 。メイン C P U 3 1 は、S 7 0 又は S 6 9 の後で、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル (図 1 1 参照) を参照し、小役・リプレイ用データポイントに基づいて内部当籤役を取得する (S 7 1) 。

【 0 1 2 9 】

次に、メイン C P U 3 1 は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域 (図 1 3 参照) に格納する (S 7 2) 。次に、メイン C P U 3 1 は、持越役格納領域 (図 1 4 参照) に格納されているデータは 0 であるか否かを判別する (S 7 3) 。メイン C P U 3 1 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 1 2 参照) を参照し、ボーナス用データポイントに基づいて内部当籤役を取得する (S 7 4) 。次に、メイン C P U 3 1 は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する (S 7 5) 。

【 0 1 3 0 】

メイン C P U 3 1 は、S 7 5 の後、又は、S 7 3 において持越役格納領域 (図 1 4 参照) に格納されているデータは 0 ではないと判別したときには、持越役格納領域と内部当籤役格納領域 (図 1 3 参照) との論理和をとり、その結果を内部当籤役格納領域に格納する (S 7 6) 。つまり、ボーナスの作動に係る内部当籤役の持ち越しが行われる。この処理が終了すると、内部抽籤処理を終了する。

【 0 1 3 1 】**[リール停止制御処理]**

次に、図 2 2 を参照して、リール停止制御処理について説明する。はじめに、メイン C P U 3 1 は、有効なストップボタンが押されたか否かを判別する (S 1 0 1) 。メイン C P U 3 1 は、有効なストップボタンが押されていないと判別したときには、これが押されるまで待機する。

【 0 1 3 2 】

メイン C P U 3 1 は、有効なストップボタンが押されたと判別したときには、該当ストップボタンの操作を無効化する (S 1 0 2) 。各ストップボタン 7 L , 7 C , 7 R の有効及び無効の状態は、メイン R A M 3 3 に設けられた所定の格納領域において管理される。

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

次に、メイン C P U 3 1 は、内部当籤役に基づいて、ストップボタンが押されたときに該当表示窓の中段にある図柄の位置 (以下、停止開始位置) を含めたチェック回数の範囲内にある各図柄の位置の中で、最も優先順位の高い図柄の位置を検索する (S 1 0 4) 。この処理では、内部当籤役によって表示が許可されている図柄の組合せを、入賞判定ライン沿って表示することが可能となる図柄の位置が、最も優先順位の高い図柄の位置として決定される。

【 0 1 3 5 】

次に、メイン C P U 3 1 は、検索の結果に基づいて滑り駒数を決定する (S 1 0 5) 。停止開始位置から上記最も優先順位の高い図柄の位置までの図柄の個数が滑り駒数として決定される。次に、メイン C P U 3 1 は、停止予定位置待ちへ移行する (S 1 0 6) 。停

10

20

30

40

50

止予定位置待ちへ移行すると、後述の割込処理（後述の図 2 5 参照）によってステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R の駆動が制御され、最も優先順位の高い図柄の位置が該当表示窓の中段に到達するのを待って該当リールの回転が停止される。

【 0 1 3 6 】

次に、メイン CPU 3 1 は、リール停止コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する（ S 1 0 7 ）。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。

【 0 1 3 7 】

次に、メイン CPU 3 1 は、操作が有効なストップボタンがあるか否かを判別する（ S 1 0 8 ）。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 CPU 3 1 は、操作が有効なストップボタンがあると判別したときには、 S 1 0 1 に移る一方で、操作が有効なストップボタンがないと判別したときには、リール停止制御処理を終了する。

【 0 1 3 8 】

[ボーナス作動チェック処理]

次に、図 2 3 を参照して、ボーナス作動チェック処理について説明する。はじめに、メイン CPU 3 1 は、表示役は B B であるか否かを判別する（ S 1 2 1 ）。メイン CPU 3 1 は、表示役は B B であると判別したときには、ボーナス作動時テーブル（図 8 参照）を参照し、 B B 作動時処理を行う（ S 1 2 2 ）。この処理では、 B B 作動中フラグがオンにされ、ボーナス終了枚数カウンタに所定値がセットされる。

【 0 1 3 9 】

次に、メイン CPU 3 1 は、持越役格納領域（図 1 4 参照）をクリアする（ S 1 2 3 ）。次に、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 に対して送信する（ S 1 2 4 ）。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

メイン CPU 3 1 は、 S 1 2 1 において表示役は B B ではないと判別したときには、表示役はリプレイであるか否かを判別する（ S 1 2 5 ）。メイン CPU 3 1 は、表示役はリプレイであると判別したときには、投入枚数カウンタの値を自動投入枚数カウンタに複写する（ S 1 2 6 ）。

【 0 1 4 1 】

メイン CPU 3 1 は、 S 1 2 5 において表示役はリプレイではないと判別したときには、 B B 作動中フラグはオンであるか否かを判別する（ S 1 2 7 ）。メイン CPU 3 1 は、 B B 作動中フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了する一方で、 B B 作動中フラグはオンであると判別したときには、 R B 作動中フラグはオンであるか否かを判別する（ S 1 2 8 ）。

【 0 1 4 2 】

メイン CPU 3 1 は、 R B 作動中フラグはオンであると判別したときには、ボーナス作動チェック処理を終了する一方で、 R B 作動中フラグはオンではないと判別したときには、ボーナス作動時テーブル（図 8 参照）を参照し、 R B 作動時処理を行う（ S 1 2 9 ）。この処理では、 R B 作動中フラグがオンにされ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタに所定値がセットされる。この処理が終了すると、ボーナス作動チェック処理を終了する。

【 0 1 4 3 】

[ボーナス終了チェック処理]

次に、図 2 4 を参照して、ボーナス終了チェック処理について説明する。はじめに、メイン CPU 3 1 は、ボーナス終了枚数カウンタは 0 であるか否かを判別する（ S 1 4 1 ）。メイン CPU 3 1 は、ボーナス終了枚数カウンタは 0 であると判別したときには、 B B 終了時処理を行う（ S 1 4 2 ）。この処理では、 B B 作動中フラグ及び R B 作動中フラグがオフされ、ボーナスの終了契機を管理するための各種カウンタがクリアされる。次に、メイン CPU 3 1 は、ボーナス終了コマンドを副制御回路 7 2 に対して送信する（ S 1 4 3 ）。この処理が終了すると、ボーナス終了チェック処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 4 】

メインCPU31は、S141においてボーナス終了枚数カウンタは0ではないと判別したときには、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタを更新する(S144)。この処理では、遊技可能回数カウンタが1減算され、また、入賞があった場合に入賞可能回数カウンタが1減算される。次に、メインCPU31は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは0であるか否かを判別する(S145)。

【 0 1 4 5 】

メインCPU31は、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは0ではないと判別したときには、ボーナス終了チェック処理を終了する一方で、入賞可能回数カウンタ又は遊技可能回数カウンタは0であると判別したときには、RB終了時処理を行う(S146)。この処理では、RB作動中フラグがオフされ、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタがクリアされる。この処理が終了すると、ボーナス終了チェック処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

[メインCPUの制御による割込処理(1.1173msec)]

次に、図25を参照して、メインCPU31の制御による割込処理(1.1173msec)について説明する。はじめに、メインCPU31は、レジスタの退避を行う(S161)。次に、メインCPU31は、入力ポートチェック処理を行う(S162)。この処理では、ストップスイッチ7S等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

【 0 1 4 7 】

次に、メインCPU31は、リール制御処理を行う(S163)。この処理では、全リール3L, 3C, 3Rの回転開始が要求されたときに、各リール3L, 3C, 3Rの回転を開始し、その後一定速度での回転を行うよう、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの駆動が制御される。また、滑り駒数が決定されたときは、該当リールの回転が滑り駒数分継続するのを待ってその回転の減速及び停止を行うよう、ステッピングモータの駆動が制御される。

【 0 1 4 8 】

次に、メインCPU31は、ランプ・7セグ駆動処理を行う(S164)。次に、メインCPU31は、レジスタの復帰を行う(S165)。この処理が終了すると、割込処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

[副制御回路のサブCPUによって実行されるプログラムフロー]

主制御回路71のメインCPU31により実行されるプログラムの内容についての説明は以上である。次に、図26～図32を参照して、副制御回路72のサブCPU81により実行されるプログラムの内容について説明する。

【 0 1 5 0 】

[主基板通信タスク]

図26を参照して、サブCPU81により行われる主基板通信タスクについて説明する。はじめに、サブCPU81は、主制御回路71から送信されたコマンドの受信チェックを行う(S301)。次に、サブCPU81は、コマンドを受信した場合、そのコマンドの種別を抽出する(S302)。

【 0 1 5 1 】

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

【 0 1 5 2 】

[演出登録タスク]

次に、図27を参照して、サブCPU81により行われる演出登録タスクについて説明

10

20

30

40

50

する。はじめに、サブCPU81は、メッセージキューからメッセージを取り出す(S311)。次に、サブCPU81は、メッセージは有るか否かを判別する(S312)。サブCPU81は、メッセージは有ると判別したときには、メッセージから遊技情報を複写する(S313)。例えば、パラメータによって特定される、内部当籤役、回転が停止したリールの種別、表示役、作動中フラグ等といった各種データがサブRAM83に設けられた格納領域に複写される。

【0153】

次に、サブCPU81は、後で図28を参照して説明する演出内容決定処理を行う(S314)。この処理では、受信したコマンドの種別に応じて、演出内容の決定や演出データの登録等が行われる。

10

【0154】

サブCPU81は、S314の後、又は、S312においてメッセージは無かったと判別したときには、アニメーションデータの登録を行う(S315)。次に、サブCPU81は、サウンドデータの登録を行う(S316)。次に、サブCPU81は、ランプデータの登録を行う(S317)。アニメーションデータの登録、サウンドデータの登録及びランプデータの登録は、演出内容決定処理(後述の図28参照)において登録された演出データに基づいて行われる。この処理が終了すると、S311に移る。

【0155】

[演出内容決定処理]

次に、図25を参照して、サブCPU81により実行される演出内容決定処理のフローチャートについて説明する。はじめに、サブCPU81は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する(S321)。サブCPU81は、スタートコマンド受信時であると判別したときには、後で図29を参照して説明するスタートコマンド受信時処理を行う。この処理では、内部当籤役としてチェリーとBBとが同時に決定したか否かに応じて対応する払出音データをセットする。

20

【0156】

次に、サブCPU81は、後で図30を参照して説明するナビフラグ更新処理を行う(S323)。この処理では、ナビポイントをセットするか否かを抽籤により決定する。次に、サブCPU81は、後で図31を参照して説明する報知演出関連処理を行う(S324)。この処理では、ナビポイントの有無に応じて内部当籤役に応じた演出番号を決定し、登録する。

30

【0157】

次に、サブCPU81は、登録されている演出番号に基づいて、スタート時の演出データを登録する(S325)。演出データは、アニメーションデータ、サウンドデータ及びランプデータを指定するデータである。演出データが登録されると、対応するアニメーションデータ等が決定され、映像の表示等の演出が実行される。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【0158】

次に、サブCPU81は、スタートコマンド受信時ではないと判別したときには、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する(S326)。サブCPU81は、リール停止コマンド受信時であると判別したときには、登録されている演出番号と作動ストップボタンの種別に基づいて、停止時の演出データを登録する(S327)。尚、作動ストップボタンとは、有効なストップボタンのうち押されたものである。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

40

【0159】

次に、サブCPU81は、リール停止コマンド受信時ではないと判別したときには、表示コマンド受信時であるか否かを判別する(S328)。サブCPU81は、表示コマンド受信時であると判別したときには、登録されている演出番号に基づいて、表示時の演出データを登録する(S329)。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【0160】

50

次に、サブCPU 81は、表示コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス開始コマンド受信時であるか否かを判別する(S 330)。サブCPU 81は、ボーナス開始コマンド受信時であると判別したときには、後で図32を参照して説明するボーナス開始コマンド受信時処理を行う(S 331)。この処理では、ナビフラグがオンであるか否かに応じて、対応する払出音データをセットする。次に、サブCPU 81は、ボーナス開始用の演出データを登録する(S 332)。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

【0161】

次に、サブCPU 81は、ボーナス開始コマンド受信時ではないと判別したときには、ボーナス終了コマンド受信時であるか否かを判別する(S 333)。サブCPU 81は、ボーナス終了コマンド受信時ではないと判別したときには、演出内容決定処理を終了する一方で、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したときには、サブCPU 81は、払出音決定テーブル(図16参照)を参照して払出音番号1に対応する払出音データをセットする(S 334)。次に、サブCPU 81は、ボーナス終了用の演出データを登録する(S 335)。この処理が終了すると、演出内容決定処理を終了する。

10

【0162】

[スタートコマンド受信時処理]

次に、図29を参照して、サブCPU 81により実行されるスタートコマンド受信時処理のフローチャートについて説明する。はじめに、サブCPU 81は、BB作動中フラグはオンであるか否かを判別する(S 341)。サブCPU 81は、BB作動中フラグはオンではないと判別したときには、スタートコマンド受信時処理を終了する一方で、スタートコマンド受信時であると判別したときには、内部当籤役はチェリーかつBBであるか否かを判別する(S 342)。

20

【0163】

サブCPU 81は、内部当籤役はチェリーかつBBであると判別したときには、払出音決定テーブル(図16参照)を参照して、払出音番号2に対応する払出音データをセットし、スタートコマンド受信時処理を終了する(S 343)。

【0164】

サブCPU 81は、内部当籤役はチェリーかつBBではないと判別したときには、払出音決定テーブル(図16参照)を参照して、払出音番号1に対応する払出音データをセットし、スタートコマンド受信時処理を終了する(S 344)。

30

【0165】

[ナビフラグ更新処理]

次に、図30を参照して、サブCPU 81により実行されるナビフラグ更新処理について説明する。はじめに、サブCPU 81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(S 351)。サブCPU 81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場合には、ナビフラグ更新処理を終了する一方で、BB作動中フラグ又はRB作動中フラグはオフであると判別した場合には、持越役フラグはオンであるか否かを判別する(S 352)。

40

【0166】

サブCPU 81は、持越役フラグはオンであると判別した場合には、ナビフラグ更新処理を終了する一方で、ナビフラグはオンであるか否かを判別する(S 353)。サブCPU 81は、ナビフラグはオンであると判別した場合には、ナビフラグ更新処理を終了する一方で、ナビフラグはオフであると判別した場合には、ナビ決定テーブル(図17参照)を参照して、ナビフラグを抽籤により決定し、セットする(S 354)。

【0167】

次に、サブCPU 81は、ナビフラグはオンであるか否かを判別する(S 355)。サブCPU 81は、ナビフラグはオフであると判別した場合には、ナビフラグ更新処理を終了する一方で、ナビフラグがオンであると判別した場合には、ナビポイントに100をセットする。この処理が終了すると、ナビフラグ更新処理を終了する。

50

【 0 1 6 8 】

[報知演出関連処理]

次に、図 3 1 を参照して、サブ CPU 8 1 により実行される報知演出関連処理について説明する。はじめに、サブ CPU 8 1 は、ナビフラグはオンであるか否かを判別する (S 3 6 1)。サブ CPU 8 1 は、ナビフラグはオフであると判別した場合には、報知演出関連処理を終了する一方で、ナビフラグはオンであると判別した場合には、ナビポイントを 1 減算する (S 3 6 2)。

【 0 1 6 9 】

次に、サブ CPU 8 1 は、演出番号決定テーブル (図 1 8 参照) に従い内部当籤役に応じた演出番号を決定し、登録する (S 3 6 3)。演出番号は、今回において実行する演出内容を指定するデータである。

10

【 0 1 7 0 】

次に、サブ CPU 8 1 は、減算されたナビポイントは 1 以上であるか否かを判別する (S 3 6 4)。サブ CPU 8 1 は、ナビポイントは 1 以上であると判別した場合には、報知演出関連処理を終了する一方で、ナビポイントは 1 以上ではないと判別した場合には、ナビフラグをオフに更新する (S 3 6 5)。この処理が終了すると、報知演出関連処理を終了する。

【 0 1 7 1 】

[ボーナス開始コマンド受信時処理]

次に、図 3 2 を参照して、サブ CPU 8 1 により実行されるボーナス開始コマンド受信時処理について説明する。はじめに、サブ CPU 8 1 は、ナビフラグはオンであるか否かを判別する (S 3 7 1)。サブ CPU 8 1 は、ナビフラグはオンであると判別した場合には、払出音決定テーブル (図 1 6 参照) を参照して、払出音番号 4 に対応する払出音データをセットし、ボーナス開始コマンド受信時処理を終了する。

20

【 0 1 7 2 】

サブ CPU 8 1 は、ナビフラグはオフであると判別した場合には、払出音決定テーブル (図 1 6 参照) を参照して、払出音番号 3 に対応する払出音データをセットする。この処理が終了するとボーナス開始コマンド受信時処理を終了する。

【 0 1 7 3 】

次に、図 3 3 を参照して、サブ CPU 8 1 により行われるナビ演出の演出内容について説明する。図 3 3 は、ナビポイントが 1 以上である場合に、内部当籤役としてチェリーが決定され、演出番号として 1 が選択された場合の表示例を示す。

30

【 0 1 7 4 】

表示画面 5 a の略中央には、主人公キャラクタ 3 1 1 が表示され、主人公キャラクタ 3 1 1 の右方には、女性キャラクタ 3 1 2 が表示され、主人公キャラクタ 3 1 1 の左方には、親方キャラクタ 3 1 3 が表示されている。また、主人公キャラクタ 3 1 1 の上方には、赤い花火を示す演出画像 3 1 4 が表示されている。この表示例によると、主人公キャラクタが赤い花火を打ち上げる様子を確認できる。

【 0 1 7 5 】

ここで、図 1 8 の演出番号決定テーブルを参照すると、内部当籤役としてチェリーが決定された場合には、演出番号「 1 」が決定され、演出番号「 1 」に対応するチェリー演出が行われる。上述のように、主人公キャラクタ 3 1 1 が打ち上げる花火の色で内部当籤役の種別を告知する。したがって、図 3 3 によると、遊技者は、内部当籤役としてチェリーが決定されていることを把握でき、表示役としてチェリーを成立させるように停止操作を行うことができる。

40

【 0 1 7 6 】

同様に、内部当籤役としてスイカ、ベル、リプレイ、BB 及び、チェリーと BB とが同時に決定された場合には、各内部当籤役に対応する演出が行われる。したがって、ナビ演出が行われることにより、遊技者は表示画面 5 a に表示される花火の色を見ることにより、内部当籤役を把握でき、表示役として各演出に対応する内部当籤役を表示役として成立

50

させるように停止操作を行うことができる。したがって、ナビ演出が行われている場合には、遊技者は、各演出に対応する内部当籤役を表示役として成立させるように停止操作を行うことにより、各内部当籤役に対応したメダルの払い出しを受けることができ、遊技者にとって有利な利益を受けることができる。

【0177】

次に、払出音決定テーブル（図16参照）が参照されて、払出音が変更される場合について説明する。

【0178】

まず、一般遊技状態において、チェリーとBBとが同時に内部当籤役として決定されていない場合には、払出音番号1に対応する払出音がセットされ、表示役としてチェリー、ベル、又はスイカが決定したときに各表示役に対応して規定されているメダルの払い出しが行われたときに、各表示役が決定したことを祝福する効果音として「ピロツ」という払出音がスピーカ9L, 9Rから発生する。

10

【0179】

また、一般遊技状態において、チェリーとBBとが同時に内部当籤役として決定された場合、払出音番号2に対応する払出音がセットされ、表示役としてチェリー、ベル、又はスイカが決定したときに各表示役に対応して規定されているメダルの払い出しが行われたときに、各表示役が決定したことを祝福する効果音として「ピロピロピロツ」という払出音がスピーカ9L, 9Rから発生する。

20

【0180】

このため、チェリーとBBとが同時に内部当籤役として決定されているか否かによって発生する払出音が異なることから、遊技者はスピーカ9L, 9Rから発生する払出音を聞くたびに、BBが内部当籤役として決定されていることを把握することができる。したがって、払出音を聞くたびにBBに対する遊技者の期待感を重疊的に高めることができ、ボーナスの作動に対する遊技者の興味を維持することができる。

【0181】

また、一般遊技状態において、BBが内部当籤役として決定されていない場合には、ナビフラグが抽籤により決定され、この抽籤に当籤するとナビポイントとして100がセットされる。そして、1回の遊技ごとに減算されるナビポイントが1以上である場合、すなわち、ナビ演出が行われている100回の遊技の間、BBが表示役として成立してボーナスが作動した場合には、払出音番号4に対応する払出音がセットされ、ボーナスの作動中に表示役としてチェリーが決定したときにチェリーに対応して規定されているメダルの払い出しが行われたときに、チェリーが決定したことを祝福する効果音として「ピロポン」という払出音がスピーカ9L, 9Rから発生する。

30

【0182】

また、ナビ演出が行われていない場合にBBが表示役として成立してボーナスが作動した場合には、払出音番号3に対応する払出音がセットされ、ボーナスの作動中に表示役としてチェリーが決定したときにチェリーに対応して規定されているメダルの払い出しが行われたときに、チェリーが決定したことを祝福する効果音として「ピロピロリン」という払出音がスピーカ9L, 9Rから発生する。

40

【0183】

また、ボーナスが終了した場合には、払出音番号1に対応する払出音がセットされ、表示役としてチェリー、ベル、又はスイカが決定したときに各表示役に対応して規定されているメダルの払い出しが行われたときに、各表示役が決定したことを祝福する効果音として「ピロツ」という払出音がスピーカ9L, 9Rから発生する。

【0184】

このため、ボーナスが作動したか否かによって発生する払出音が異なることから、遊技者はスピーカ9L, 9Rから発生する払出音を聞くたびに、ボーナスが作動していることを把握することができる。したがって、払出音を聞くたびにBBに対する遊技者の期待感を重疊的に高めることができ、ボーナスの作動に対する遊技者の興味を維持することがで

50

きる。

【0185】

また、ナビ演出が行われている間にボーナスが作動したか否かによって発生する払出音が異なることから、遊技者はスピーカ 9 L, 9 R から発生する払出音を聞くたびに、ナビ演出により得られる有利な利益に加えて、ボーナスの作動による利益を受け得ることを把握することができる。したがって、払出音を聞くたびに BB に対する遊技者の期待感を重畳的に高めることができ、ボーナスの作動に対する遊技者の興味を維持することができる。

【0186】

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。

10

【0187】

上述の実施例では、表示役としてチェリー、ベル、又はスイカが決定したときに各表示役に対応して規定されているメダルの払い出しが行われたときに、各表示役が決定したことを祝福する払出音を変動した場合について説明したがこれに限られるものではない。例えば、リプレイが表示役として成立した場合の音や、BBが表示役として成立した場合の音であってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0188】

【図1】パチスロの機能フローを示す図である。

【図2】パチスロの外部構造を示す図である。

20

【図3】パチスロの内部構造を示す図である。

【図4】主制御回路の構成を示す図である。

【図5】副制御回路の構成を示す図である。

【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】一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図10】RB作動中用内部抽籤テーブルを示す図である。

【図11】小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを示す図である。

【図12】ボーナス用内部当籤役決定テーブルを示す図である。

30

【図13】内部当籤役格納領域の構成を説明するための図である。

【図14】持越役格納領域の構成を説明するための図である。

【図15】作動中フラグ格納領域の構成を説明するための図である。

【図16】払出音決定テーブルを示す図である。

【図17】ナビ決定テーブルを示す図である。

【図18】演出番号決定テーブルを示す図である。

【図19】メインCPUの制御によるメインフローチャートである。

【図20】メダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。

【図21】内部抽籤処理を示すフローチャートである。

【図22】リール停止制御処理を示すフローチャートである。

40

【図23】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャートである。

【図24】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャートである。

【図25】割込処理を示すフローチャートである。

【図26】サブCPUにより行われる主基板通信タスクを示すフローチャートである。

【図27】サブCPUにより行われる演出登録タスクを示すフローチャートである。

【図28】サブCPUにより実行される演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図29】サブCPUにより実行されるスタートコマンド受信時処理を示すフローチャートである。

トである。

【図30】サブCPUにより実行されるナビフラグ更新処理を示すフローチャートである。

50

【図31】サブCPUにより実行される報知演出関連処理を示すフローチャートである。
 【図32】サブCPUにより実行されるボーナス開始コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

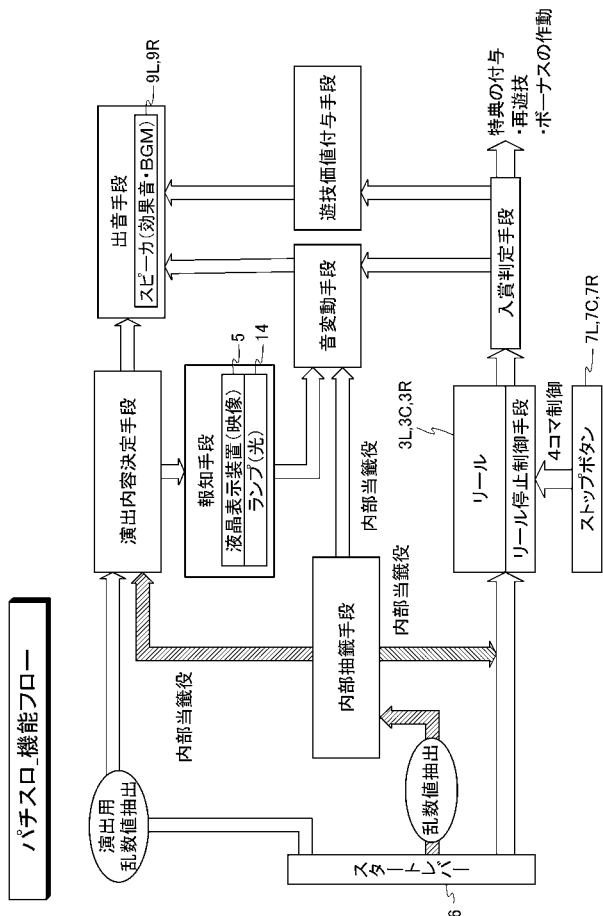
【図33】本実施形態における表示例を示す図である。

【符号の説明】

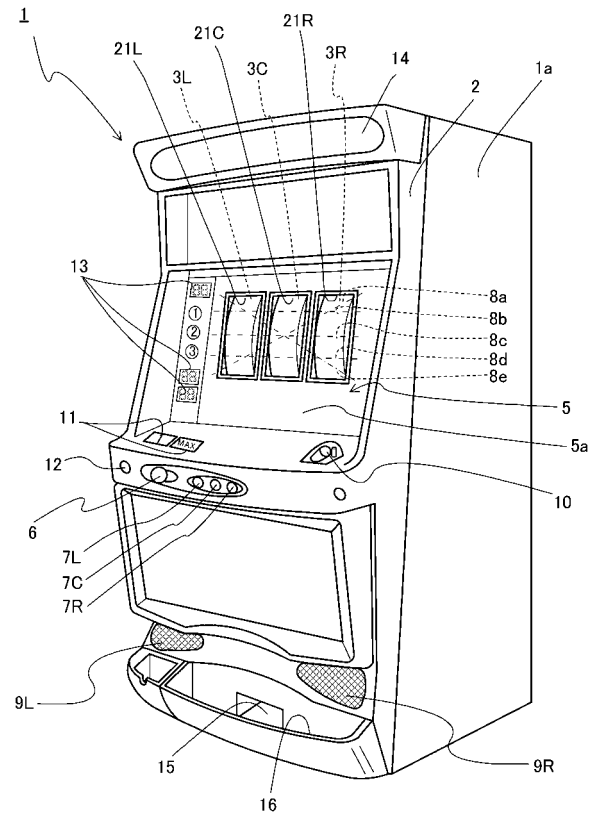
【0189】

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

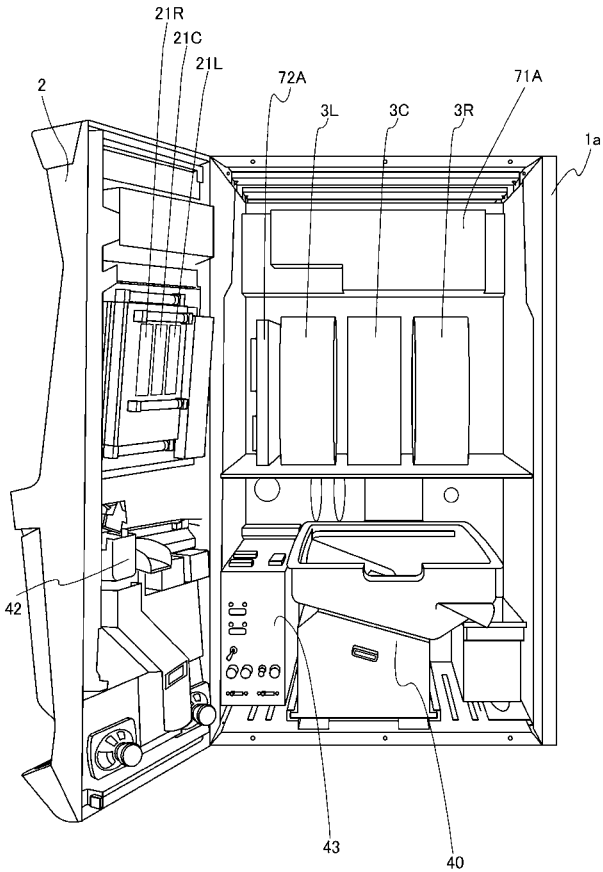
【図1】



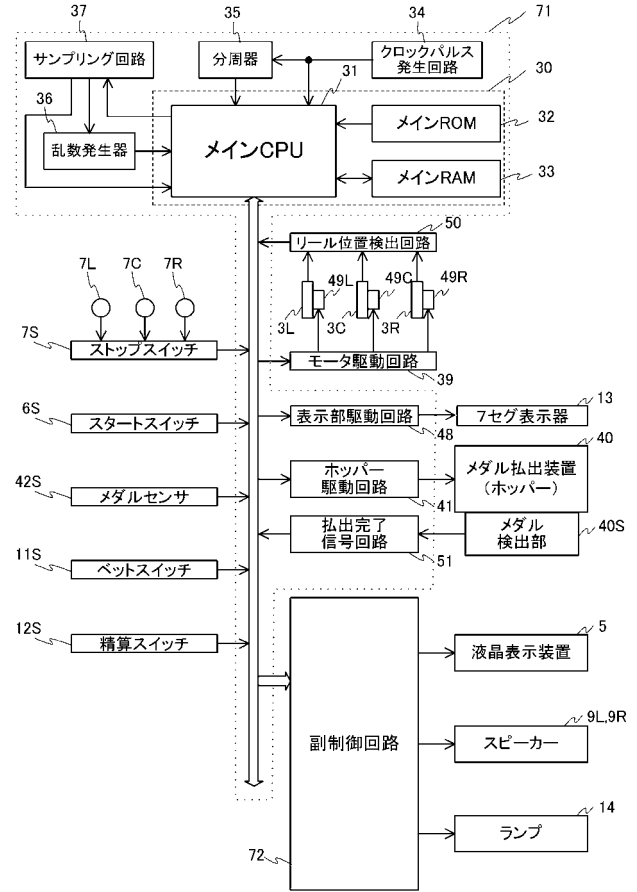
【図2】



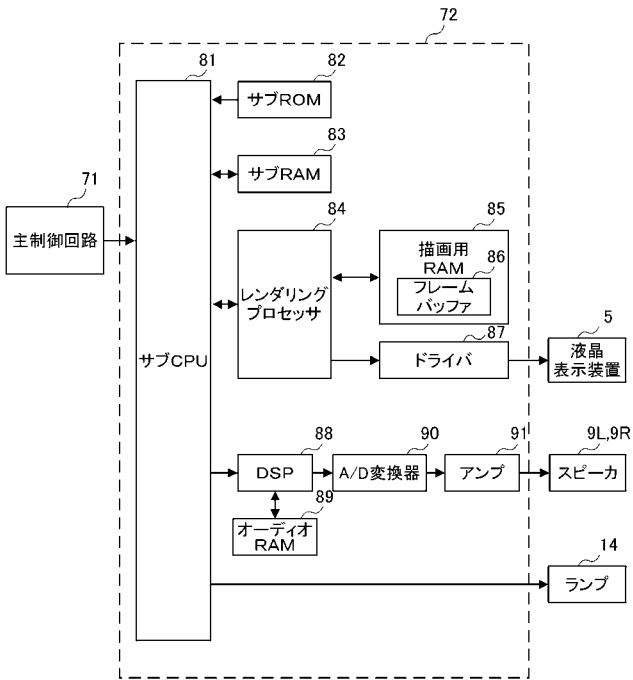
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

図柄配置テーブル

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

※図柄コード

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

【 図 7 】

図柄組合せテーブル

図柄の組合せ			表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール	データ	内容	投入枚数:2	投入枚数:3
チェリー	ANY	ANY	00000001	チェリー	15	2
ベル	ベル	ベル	00000010	ベル	15	10
スイカ	スイカ	スイカ	00000100	スイカ	15	6
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00001000	リプレイ	0 (再遊技)	
赤7	赤7	赤7	00010000	BB	0 (BB作動)	
エンドコード	-	-	-	-	-	-

※「ANY」は、如何なる種別の図柄をも含むことを示す。

【 図 8 】

ボーナス作動時テーブル

格納領域	BB作動時	RB作動時
作動中フラグ格納領域	BB作動中フラグ	RB作動中フラグ
ボーナス終了枚数カウンタ	346	-
遊技可能回数カウンタ	-	8
入賞可能回数カウンタ	-	8

【 図 9 】

一般遊技状態用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	650	1 (チェリー)	0
2	6760	2 (ベル)	0
3	800	3 (スイカ)	0
4	8980	4 (リプレイ)	0
5	100	1 (チェリー)	1 (BB)
6	50	0	1 (BB)

(乱数値の範囲:0~65535)

【 図 1 3 】

内部当籤役(表示役)格納領域

データ	内容
ビット7	0 未使用
ビット6	0 未使用
ビット5	0 未使用
ビット4	0~1 BB
ビット3	0~1 リプレイ
ビット2	0~1 スイカ
ビット1	0~1 ベル
ビット0	0~1 チェリー

【 図 1 4 】

持越役格納領域

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

【 図 1 0 】

RB作動中用内部抽籤テーブル

当籤番号	抽籤値	データポイント	
		小役・リプレイ用	ボーナス用
1	65536	2 (ベル)	0

(乱数値の範囲:0~65535)

【 図 1 1 】

小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル

データポイント	データ	内容
0	00000000	ハズレ
1	00000001	チェリー
2	00000010	ベル
3	00000100	スイカ
4	00001000	リプレイ

【 図 1 2 】

ボーナス用内部当籤役決定テーブル

ボーナス用データポイント	データ	内容
0	00000000	ハズレ
1	00010000	BB

【 図 1 5 】

作動中フラグ格納領域

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

【 図 1 6 】

払出音決定テーブル

払出音番号	払出音データ
1	払出音1
2	払出音2
3	払出音3
4	払出音4

【 図 1 7 】

ナビ決定テーブル

抽籤値	ナビフラグ
255	オフ
1	オン

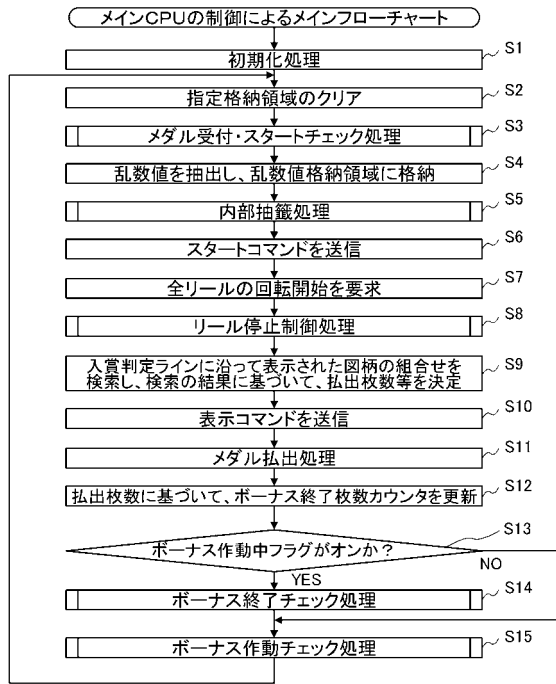
(乱数値の範囲:0~255)

【 図 1 8 】

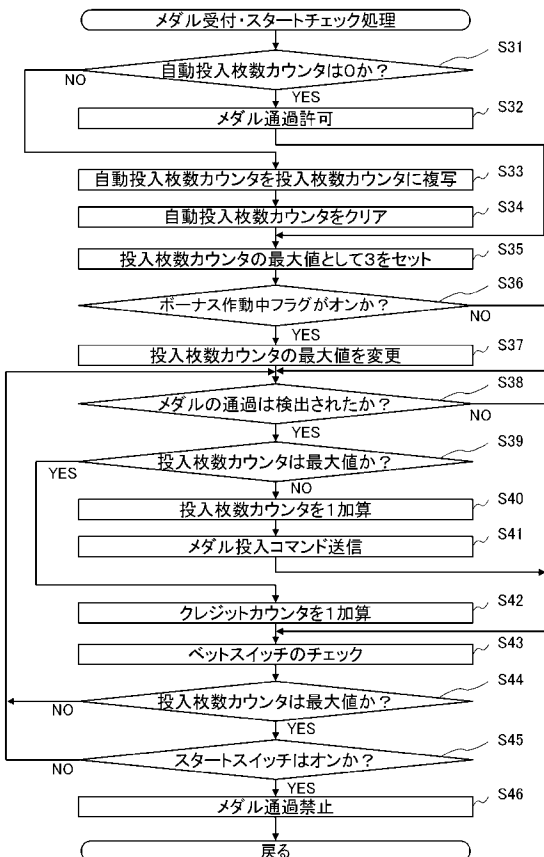
演出番号決定テーブル

内部当籤役	演出番号
チェリー	1
スイカ	2
ベル	3
リプレイ	4
BB	5
チェリー+BB	6

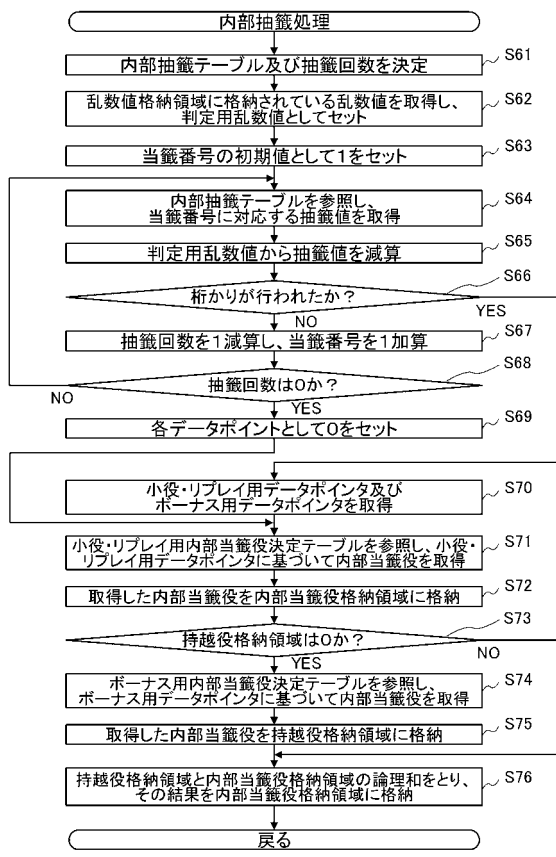
【 図 1 9 】



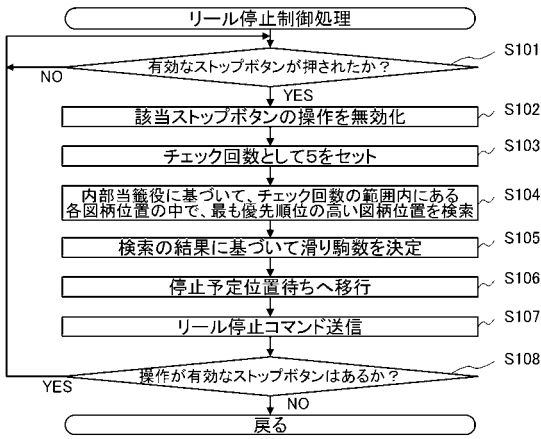
【 図 2 0 】



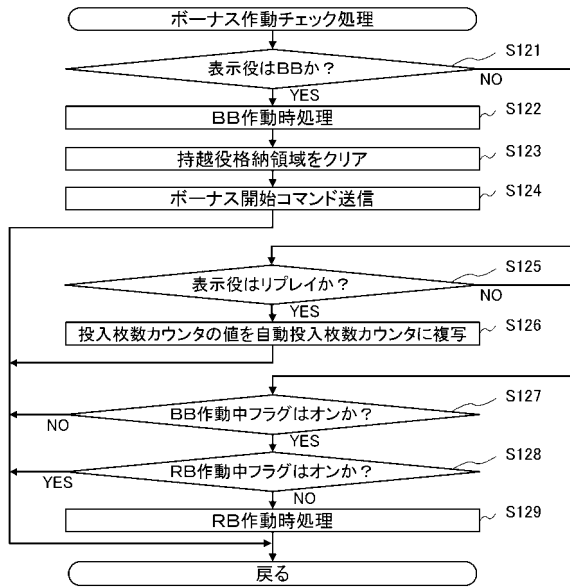
【 図 2 1 】



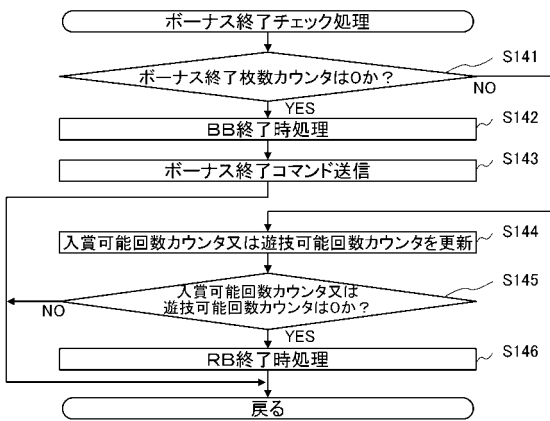
【 図 2 2 】



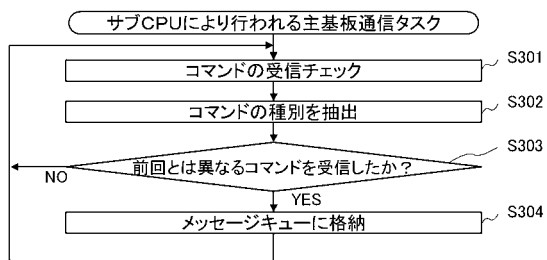
【 図 2 3 】



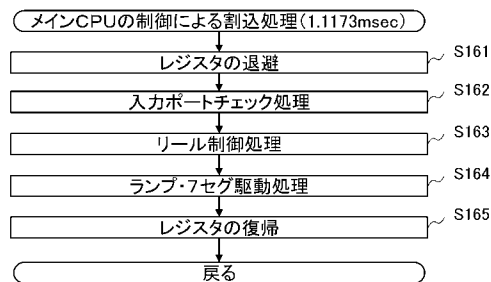
【 図 2 4 】



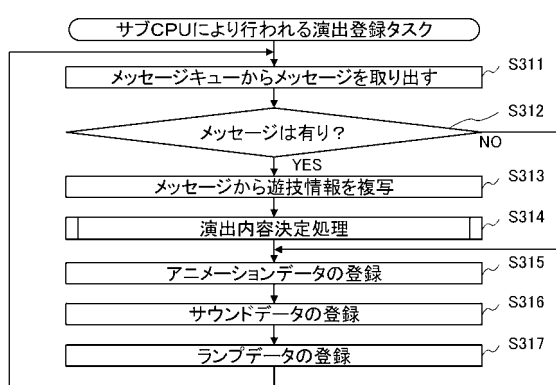
【 図 2 6 】



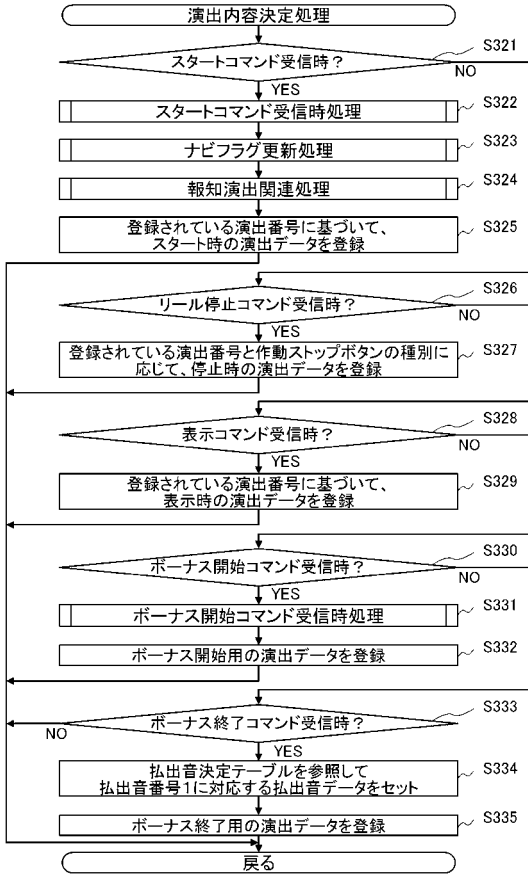
【 図 2 5 】



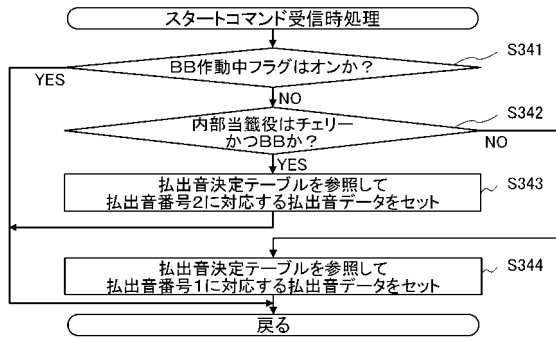
【 図 2 7 】



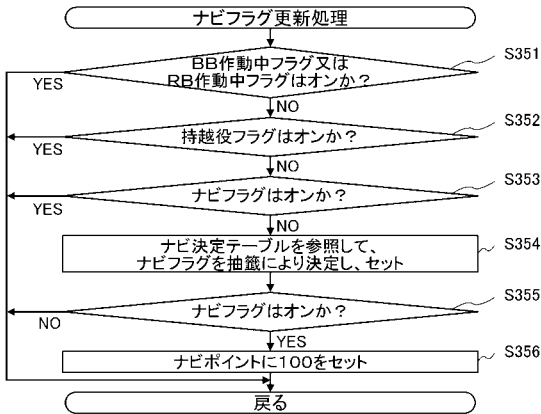
【 図 2 8 】



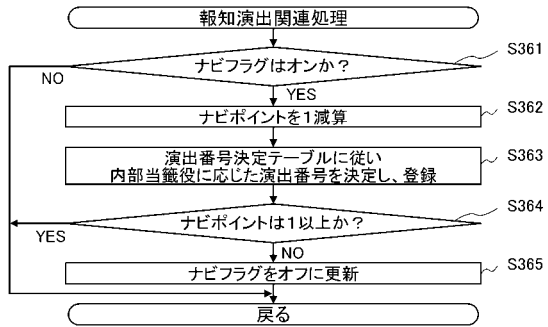
【 図 2 9 】



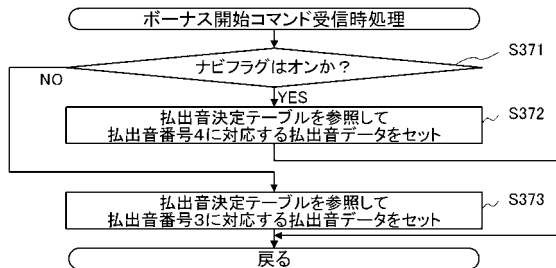
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】

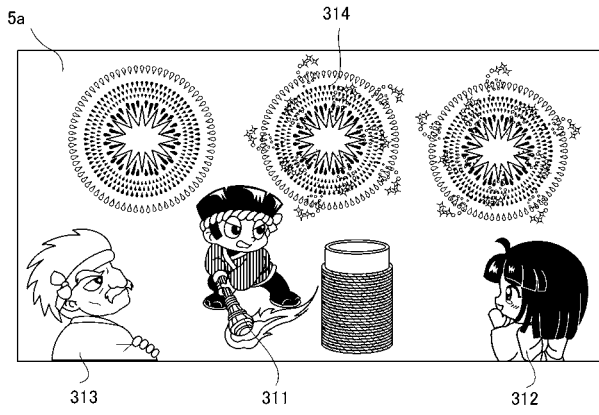


【 図 3 2 】



【 図 3 3 】

表示例(ナビポイント:1以上、内部当籤役:チェリー、
演出番号:1)



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AA05 AB03 AB12 AB16 AC32 AC52 BA02 BA05 BA08
BA22 BA35 BB02 BB22 BB23 BB28 BB62 BB78 BB93 BB94
BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CB04 CB23 CB33 CB50 CC01
CC13 CC22 CC25 CC28 CC33 CC34 CD01 CD12 CD17 CD23
CD32 CD41 CD49 DA02 DA13 DA33 DA52 DA54 DA63 DA64
DA65 DA67 DA68 DA69