

(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2014-195691

(P2014-195691A)

(43) 公開日 平成26年10月16日(2014.10.16)

(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 2 D 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 3 C

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 84 頁)

(21) 出願番号 特願2014-75682(P2014-75682)  
 (22) 出願日 平成26年4月1日(2014.4.1)  
 (62) 分割の表示 特願2012-55819(P2012-55819)  
 の分割  
 原出願日 平成22年6月7日(2010.6.7)

(71) 出願人 598098526  
 株式会社ユニバーサルエンターテインメント  
 東京都江東区有明三丁目7番26号 有明  
 フロントピアビルA棟  
 (74) 代理人 110000925  
 特許業務法人信友国際特許事務所  
 (72) 発明者 菊池 勇亮  
 東京都江東区有明3丁目7番26号  
 (72) 発明者 齋藤 修治  
 東京都江東区有明3丁目7番26号  
 (72) 発明者 鈴木 隆宏  
 東京都江東区有明3丁目7番26号  
 (72) 発明者 濱田 健一郎  
 東京都江東区有明3丁目7番26号  
 最終頁に続く

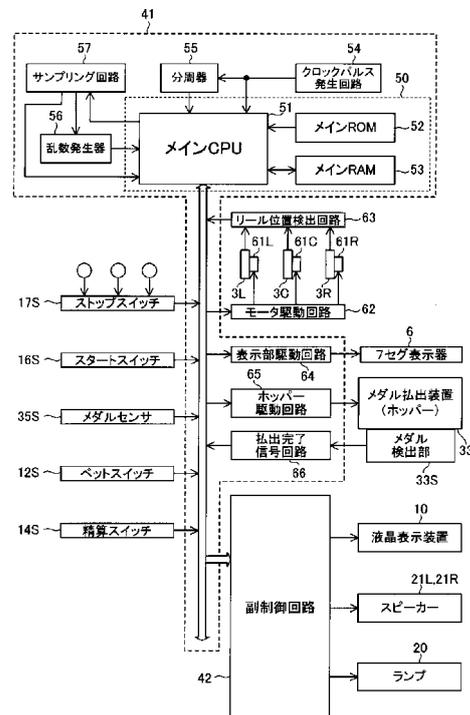
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】ロックの発生の有無を予測したり、その発生を示唆する演出を行ったりすることができる遊技機を提供する。

【解決手段】メインCPU 51は、数種類の図柄が表示されたリール3L, 3C, 3Rを回転させて図柄を変動して表示する。メインCPU 51は、特別の内部当籤役が決定されると、遊技者による遊技操作を所定の期間無効化又は遅延させるロックを、特別遊技中のいずれかの遊技において発生させる第1のロックを事前に決定する。また、特別遊技中の遊技において、第1のロックを決定する抽籤とは別に、当該遊技において第2のロックの発生を行うか否かを抽籤により決定する。そして、計数される遊技回数が、特別遊技中に発生することが決定されたロックの発生遊技を基準として所定遊技数前である遊技において、第1のロックを発生させない。

【選択図】図6



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、

複数種類の図柄が表示される複数の表示列を有し、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて前記表示列を回転させて前記図柄を変動して表示する変動表示手段と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて前記変動表示手段による前記図柄の変動を停止する停止制御手段と、

前記内部当籤役決定手段が決定した内部当籤役が所定の内部当籤役であり、且つ、前記複数の表示列に停止表示された図柄の組合せが、前記所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せであるとき、遊技媒体を付与する遊技媒体付与手段と、

遊技者に有利な遊技であって複数の遊技からなる特別遊技を開始する特別遊技開始手段と、

遊技者による遊技操作を所定の期間無効化する又は遅延させるロックを前記特別遊技中のいずれかの遊技において発生させる第 1 のロックを事前に決定する第 1 のロック決定手段と、

前記特別遊技中の遊技において、前記第 1 のロック決定手段による抽籤とは別に、当該遊技において第 2 のロックの発生を行うか否かを抽籤により決定する第 2 のロック決定手段と、

前記第 1 のロック決定手段により前記特別遊技中に発生することが決定されたロックの発生遊技に達したか否かを管理するために前記特別遊技における遊技回数を単位遊技毎に計数する計数手段とを備え、

前記計数手段により計数される遊技回数が、前記第 1 のロック決定手段により前記特別遊技中に発生することが決定されたロックの発生遊技を基準として所定遊技数前である遊技において、前記第 2 のロックを発生させない

遊技機。

## 【請求項 2】

前記特別遊技は、前記内部当籤役決定手段によって前記所定の内部当籤役に決定される確率が高くなる遊技であり、

前記特別遊技開始手段は、前記内部当籤役決定手段が決定した内部当籤役が特別の内部当籤役であり、且つ、前記複数の表示列に停止表示された図柄の組合せが、前記特別の内部当籤役に対応する図柄の組合せであるとき、前記特別遊技を開始し、

前記第 1 のロック決定手段は、前記内部当籤役決定手段によって前記特別の内部当籤役が決定されると、当該特別の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されることで開始される前記特別遊技において前記第 1 のロックを発生させるか否かを抽籤により決定し、

前記第 1 のロック決定手段が前記ロックの発生を決定すると、前記特別の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示される前に、前記特別の内部当籤役が決定されたことと、前記第 1 のロックを発生させることと、を報知する報知手段と、をさらに備える

請求項 1 に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記報知手段は、前記第 1 のロックの発生が行われる遊技の一つ前の遊技において特定の図柄位置の図柄を停止表示させる旨の報知を行い、

前記変動表示手段は、前記第 1 のロックが発生すると、前記表示列を該第 1 のロックの種別に応じて予め定められた図柄数分変動表示させた位置で一時停止させ、

前記第 1 のロックの種別に応じて予め定められた図柄数の少なくとも 1 つは、前記第 1 のロックが発生する遊技の一つ前の遊技で前記特定の図柄位置の図柄が停止表示している

10

20

30

40

50

と、前記変動表示手段による前記表示列の一時停止が行われた際に、特定の図柄の組み合わせが表示されるように規定されていることを特徴とする請求項2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と、スタートスイッチと、ストップスイッチと、制御部と、を備えた遊技機が知られている。スタートスイッチは、遊技メダルやコイン等（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」という）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。ストップスイッチは、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（以下、「停止操作」という）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。複数のリールには、それぞれに対応して設けられたステッピングモータの駆動力が伝達される。制御部は、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。

10

【0003】

このような遊技機では、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」という）を行い、この抽籤の結果（以下、「内部当籤役」という）と停止操作のタイミングとに基づいてリールの回転の停止を行う。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付けられた特典が遊技者に付与される。

20

【0004】

遊技者に付与される特典としては、遊技媒体（メダル等）の払い出しや、次回において遊技媒体を消費することなく内部抽籤処理を行う再遊技の作動、遊技媒体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挙げることができる。

【0005】

従来から、遊技状態の変更等の決定に応じて、遊技を不能にする状態（ロック）を発生させる遊技機が知られている（特許文献1）。このような遊技機によれば、遊技の進行を不可能にすることで遊技者に対して半ば強制的に演出を提供することができる。したがって、重要な演出又は確実に報知したい情報等を遊技者に確実に提供することができる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2005-13432号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機は、ロックの有無を抽籤した遊技、或いは予め定められた遊技でロックの発生を行っていたため、ロックの発生の有無を予測したり、その前兆を楽しんだりすることができなかつた。

40

【0008】

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、ロックの発生の有無を予測したり、その発生を示唆する演出を行ったりすることができ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】

【0009】

上記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。

50

## 【 0 0 1 0 】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、後述のスタートスイッチ 16S）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の内部抽籤処理を実行するメインCPU51）と、

複数種類の図柄が表示される複数の表示列を有し、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて前記表示列を回転させて前記図柄を変動して表示する変動表示手段（例えば、後述の3つのリール3L, 3C, 3R、ステッピングモータ61L, 61C, 61R及びこれらの動作を制御するメインCPU51）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、後述のストップスイッチ17S）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて前記変動表示手段による前記図柄の変動を停止する停止制御手段（例えば、後述のリール停止制御処理を実行するメインCPU51）と、

前記内部当籤役決定手段が決定した内部当籤役が所定の内部当籤役であり、且つ、前記複数の表示列に停止表示された図柄の組合せが、前記所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せであるとき、遊技媒体を付与する遊技媒体付与手段（例えば、後述の表示役検索処理及びメダル払出処理を実行するメインCPU51）と、

遊技者に有利な遊技であって複数の遊技からなる特別遊技を開始する特別遊技開始手段（例えば、後述のボーナス作動チェック処理を実行するメインCPU51）と、

遊技者による遊技操作を所定の期間無効化する又は遅延させるロックを前記特別遊技中のいずれかの遊技において発生させる第1のロックを事前に決定する第1のロック決定手段（例えば、後述のボーナス当籤時ロック抽籤処理を実行するメインCPU51）と、

前記特別遊技中の遊技において、前記第1のロック決定手段による抽籤とは別に、当該遊技において第2のロックの発生を行うか否かを抽籤により決定する第2のロック決定手段（例えば、後述する小役ロックテーブルによる抽籤処理）と、

前記第1のロック決定手段により前記特別遊技中に発生することが決定されたロックの発生遊技に達したか否かを管理するために前記特別遊技における遊技回数を単位遊技毎に計数する計数手段（例えば、後述する予約ロックカウンタ）とを備え、

第1のロック決定手段により前記特別遊技中に発生することが決定された第1のロックの発生遊技を基準として所定遊技数前である遊技において、前記第2のロックを発生させない

遊技機。

## 【 0 0 1 1 】

この遊技機では、内部当籤役として特別の内部当籤役が決定されると、特別遊技中に第1のロックの発生を行うか否かを抽籤によって決定する。そして、変動表示手段は、所定の期間において、発生させるロックの種類に応じた回転態様で各表示列を回転させる。さらに、計数手段により計数される遊技回数が、第1のロック決定手段により特別遊技中に発生することが決定された第1のロックの発生遊技を基準として所定遊技数前である遊技において、第2のロックを発生させないようになる。これにより、第1のロックが発生する前に、その第1のロックの発生を示唆する演出、いわゆる前兆演出を行うことが可能となる。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 1 2 】

本発明によれば、ボーナス中のロックの発生をボーナス当籤時に決定するため、ロックの発生の有無を予測したり、その発生を示唆する演出を行ったりすることができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 3 】

【 図 1 】 本発明の第1の実施の形態における遊技機の機能フローを説明する説明図である

10

20

30

40

50

。

【図 2】本発明の第 1 の実施の形態における遊技機の外觀構成例を示す斜視図である。

【図 3】本発明の第 1 の実施の形態における遊技機の内部構造を示す斜視図である。

【図 4】本発明の第 1 の実施の形態における遊技機のステッピングモータの構成例を示す説明図である。

【図 5】本発明の第 1 の実施の形態における遊技機のステッピングモータへ出力する出力パルスデータの例を示す説明図である。

【図 6】本発明の第 1 の実施の形態における主制御回路の構成例を示すブロック図である

。

【図 7】本発明の第 1 の実施の形態における副制御回路の構成例を示すブロック図である

10

。

【図 8】本発明の第 1 の実施の形態における図柄配置テーブルの例を示す説明図である。

【図 9】本発明の第 1 の実施の形態における図柄組合せテーブルの例を示す説明図である

。

【図 10】本発明の第 1 の実施の形態における図柄組合せテーブルの例を示す説明図である。

【図 11】本発明の第 1 の実施の形態における図柄組合せテーブルの例を示す説明図である。

【図 12】本発明の第 1 の実施の形態における図柄組合せテーブルの例を示す説明図である。

20

【図 13】本発明の第 1 の実施の形態における図柄組合せテーブルの例を示す説明図である。

【図 14】本発明の第 1 の実施の形態における図柄組合せテーブルの例を示す説明図である。

【図 15】本発明の第 1 の実施の形態における図柄組合せテーブルの例を示す説明図である。

【図 16】本発明の第 1 の実施の形態におけるボーナス作動時テーブルの例を示す説明図である。

【図 17】本発明の第 1 の実施の形態における R T 遷移テーブルの例を示す説明図である

。

30

【図 18】本発明の第 1 の実施の形態における内部抽籤テーブル決定テーブルの例を示す説明図である。

【図 19】本発明の第 1 の実施の形態における R T 0 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 20】本発明の第 1 の実施の形態における R T 1 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 21】本発明の第 1 の実施の形態における R T 2 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 22】本発明の第 1 の実施の形態における R T 3 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

40

【図 23】本発明の第 1 の実施の形態における R T 4 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 24】本発明の第 1 の実施の形態における R T 5 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 25】本発明の第 1 の実施の形態における R B 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 26】本発明の第 1 の実施の形態における M B 用内部抽籤テーブルの例を示す説明図である。

【図 27】本発明の第 1 の実施の形態におけるボーナス用内部当籤役決定テーブルの例を示す説明図である。

50

- 【図 28】本発明の第 1 の実施の形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 29】本発明の第 1 の実施の形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 30】本発明の第 1 の実施の形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 31】本発明の第 1 の実施の形態における小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 32】本発明の第 1 の実施の形態における停止テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 33】本発明の第 1 の実施の形態における引込優先順位テーブル選択テーブル A の例を示す説明図である。 10
- 【図 34】本発明の第 1 の実施の形態における引込優先順位テーブル選択テーブル B の例を示す説明図である。
- 【図 35】本発明の第 1 の実施の形態における引込優先順位テーブル A の例を示す説明図である。
- 【図 36】本発明の第 1 の実施の形態における引込優先順位テーブル B の例を示す説明図である。
- 【図 37】本発明の第 1 の実施の形態における優先順序テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 38】本発明の第 1 の実施の形態におけるロック抽籤テーブルの例を示す説明図である。 20
- 【図 39】本発明の第 1 の実施の形態におけるロック発生時遊技抽籤テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 40】本発明の第 1 の実施の形態におけるレバー時振動抽籤テーブルの例を示す説明図である。
- 【図 41】本発明の第 1 の実施の形態における小役ロックテーブルの例を示す説明図である。
- 【図 42】本発明の第 1 の実施の形態におけるリールデータテーブルの例を示す説明図である。
- 【図 43】本発明の第 1 の実施の形態における回転データテーブルの例を示す説明図である。 30
- 【図 44】本発明の第 1 の実施の形態における励磁データテーブルの例を示す説明図である。
- 【図 45】本発明の第 1 の実施の形態における内部当籤役格納領域の例を示す説明図である。
- 【図 46】本発明の第 1 の実施の形態における持越役格納領域の例を示す説明図である。
- 【図 47】本発明の第 1 の実施の形態における遊技状態フラグ格納領域 A の例を示す説明図である。
- 【図 48】本発明の第 1 の実施の形態における遊技状態フラグ格納領域 B の例を示す説明図である。 40
- 【図 49】本発明の第 1 の実施の形態における図柄格納領域の例を示す説明図である。
- 【図 50】本発明の第 1 の実施の形態における遊技ロックフラグ格納領域の例を示す説明図である。
- 【図 51】本発明の第 1 の実施の形態における演出種別抽籤テーブル A の例を示す説明図である。
- 【図 52】本発明の第 1 の実施の形態における演出種別抽籤テーブル B の例を示す説明図である。
- 【図 53】本発明の第 1 の実施の形態における演出種別抽籤テーブル C の例を示す説明図である。
- 【図 54】本発明の第 1 の実施の形態における演出種別抽籤テーブル D の例を示す説明図 50

である。

【図55】本発明の第1の実施の形態における演出種別抽籤テーブルEの例を示す説明図である。

【図56】本発明の第1の実施の形態における演出種別抽籤テーブルFの例を示す説明図である。

【図57】本発明の第1の実施の形態における演出内容抽籤テーブルAの例を示す説明図である。

【図58】本発明の第1の実施の形態における演出内容抽籤テーブルBの例を示す説明図である。

【図59】本発明の第1の実施の形態における演出内容抽籤テーブルCの例を示す説明図である。

【図60】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルAの例を示す説明図である。

【図61】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルBの例を示す説明図である。

【図62】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルCの例を示す説明図である。

【図63】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルDの例を示す説明図である。

【図64】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルEの例を示す説明図である。

【図65】本発明の第1の実施の形態におけるBB中演出抽籤テーブルFの例を示す説明図である。

【図66】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルGの例を示す説明図である。

【図67】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルHの例を示す説明図である。

【図68】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第1抽籤テーブルIの例を示す説明図である。

【図69】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルAの例を示す説明図である。

【図70】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルBの例を示す説明図である。

【図71】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルCの例を示す説明図である。

【図72】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルDの例を示す説明図である。

【図73】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルEの例を示す説明図である。

【図74】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルFの例を示す説明図である。

【図75】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルGの例を示す説明図である。

【図76】本発明の第1の実施の形態におけるBB中第2抽籤テーブルHの例を示す説明図である。

【図77】本発明の第1の実施の形態におけるBB中演出抽籤テーブルAの例を示す説明図である。

【図78】本発明の第1の実施の形態におけるBB中演出抽籤テーブルBの例を示す説明図である。

【図79】本発明の第1の実施の形態におけるBB中演出抽籤テーブルCの例を示す説明

10

20

30

40

50

図である。

【図 8 0】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル D の例を示す説明図である。

【図 8 1】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル E の例を示す説明図である。

【図 8 2】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル F の例を示す説明図である。

【図 8 3】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル G の例を示す説明図である。

【図 8 4】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル H の例を示す説明図である。

10

【図 8 5】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル I の例を示す説明図である。

【図 8 6】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル J の例を示す説明図である。

【図 8 7】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル K の例を示す説明図である。

【図 8 8】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル L の例を示す説明図である。

【図 8 9】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル M の例を示す説明図である。

20

【図 9 0】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル N の例を示す説明図である。

【図 9 1】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル O の例を示す説明図である。

【図 9 2】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル P の例を示す説明図である。

【図 9 3】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル Q の例を示す説明図である。

【図 9 4】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル R の例を示す説明図である。

30

【図 9 5】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル S の例を示す説明図である。

【図 9 6】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中演出抽籤テーブル T の例を示す説明図である。

【図 9 7】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中バトルシナリオテーブルの例を示す説明図である。

【図 9 8】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中バトルシナリオ抽籤テーブル A の例を示す説明図である。

【図 9 9】本発明の第 1 の実施の形態における B B 中バトルシナリオ抽籤テーブル B の例を示す説明図である。

40

【図 1 0 0】本発明の第 1 の実施の形態における B E T 連打テーブルの例を示す説明図である。

【図 1 0 1】本発明の第 1 の実施の形態における主制御回路の処理例を示すメインフローチャートである。

【図 1 0 2】本発明の第 1 の実施の形態におけるボーナス作動監視処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】本発明の第 1 の実施の形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】本発明の第 1 の実施の形態における内部抽籤処理の例を示すフローチャート

50

である。

【図105】本発明の第1の実施の形態における小役当籤時ロック抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図106】本発明の第1の実施の形態におけるボーナス当籤時ロック抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図107】本発明の第1の実施の形態におけるロック制御処理の例を示すフローチャートである。

【図108】本発明の第1の実施の形態におけるリール停止制御処理の例を示すフローチャートである。

【図109】本発明の第1の実施の形態における表示役検索処理の例を示すフローチャートである。

10

【図110】本発明の第1の実施の形態における表示役等決定処理の例を示すフローチャートである。

【図111】本発明の第1の実施の形態におけるボーナス終了チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図112】本発明の第1の実施の形態におけるボーナス作動チェック処理の例を示すフローチャートである。

【図113】本発明の第1の実施の形態におけるメインCPUの制御による割込処理の例を示すフローチャートである。

【図114】本発明の第1の実施の形態における加速処理の例を示すフローチャートである。

20

【図115】本発明の第1の実施の形態におけるサブCPUにより行われる主基板通信タスクの例を示すフローチャートである。

【図116】本発明の第1の実施の形態におけるサブCPUにより行われる演出登録タスクの例を示すフローチャートである。

【図117】本発明の第1の実施の形態における演出内容決定処理の例を示すフローチャートである。

【図118】本発明の第1の実施の形態におけるスタートコマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。

【図119】本発明の第1の実施の形態におけるスタートコマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。

30

【図120】本発明の第1の実施の形態におけるボーナス中演出抽籤処理の例を示すフローチャートである。

【図121】本発明の第1の実施の形態におけるBETコマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。

【図122】本発明の第1の実施の形態におけるボーナス開始コマンド受信時処理の例を示すフローチャートである。

【図123】本発明の第1の実施の形態における第1の報知例を示す説明図である。

【図124】本発明の第1の実施の形態における第2の報知例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

40

【0014】

本発明の遊技機の実施の形態を示すパチスロについて、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、遊技機の実施の形態に係る機能フローについて説明する。

【0015】

本実施の形態のパチスロでは、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。

【0016】

遊技者によりメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値

50

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。

【0017】

内部抽籤手段は、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。なお、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。

【0018】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者によりストップボタンが押されると、リール停止制御手段は、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。

10

【0019】

パチスロでは、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（190msc）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、上記規定時間内に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。

【0020】

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の回転を停止する。また、リール停止制御手段は、上記規定時間を利用して、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が入賞判定ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止する。

20

【0021】

こうして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、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における1回の遊技として行われる。

【0022】

また、パチスロでは、前述した一連の流れの中で、液晶表示装置により行う映像の表示、各種ランプにより行う光の出力、スピーカ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。

30

【0023】

スタートレバーが操作されると、前述の内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行するものを抽籤により決定する。

【0024】

演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転が開始される時、各リールの回転がそれぞれ停止される時、入賞の有無の判定が行われたとき等の各契機に連動させて演出の実行を進める。このように、パチスロでは、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る或いは予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上が図られる。

40

【0025】

<パチスロの構造>

次に、図2及び図3を参照して、第1の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。

なお、後述する第2及び第3の実施の形態におけるパチスロの構造も、第1の実施の形態におけるパチスロ1の構造と同じである。

【0026】

[外観構造]

50

図 2 は、パチスロ 1 の外部構造を示す斜視図である。

【 0 0 2 7 】

パチスロ 1 は、リール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。以下、各リール 3 L , 3 C , 3 R を、それぞれ左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R という。

【 0 0 2 8 】

各リール 3 L , 3 C , 3 R は、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有している。シート材の表面には、複数（例えば 2 1 個）の図柄が周方向に沿って連続的に描かれている。

10

【 0 0 2 9 】

フロントドア 1 b の中央には、液晶表示装置 1 0 が設けられている。この液晶表示装置 1 0 は、図柄表示領域 4 L , 4 C , 4 R を含む表示画面を備え、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。本実施の形態では、図柄表示領域 4 L , 4 C , 4 R を含めた表示画面の全体を使って、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【 0 0 3 0 】

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いる。この図柄表示領域 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各リール 3 L , 3 C , 3 R を透過することが可能な構成になっている。以下、図柄表示領域 4 L , 4 C , 4 R を、それぞれ左表示窓 4 L、中表示窓 4 C、右表示窓 4 R という。

20

【 0 0 3 1 】

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、各リール 3 L , 3 C , 3 R の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。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いず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 3 2 】

本実施の形態では、入賞判定ラインとしてセンタライン 8 が設けられている。センタライン 8 は、左表示窓 4 L の中段、中表示窓 4 C の中段及び右表示窓 4 R の中段の組合せからなる。以下、センタライン 8 を入賞判定ライン 8 とも言う。

30

【 0 0 3 3 】

液晶表示装置 1 0 の表示画面の側方には、7セグメント LED からなる 7セグ表示器 6 が設けられている。この 7セグ表示器 6 は、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）等の情報をデジタル表示する。

【 0 0 3 4 】

フロントドア 1 b には、遊技者による操作の対象となる各種装置が設けられている。メダル投入口 1 1 は、遊技者によって外部から投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口 1 1 に受け入れられたメダルは、予め定められた規定数を上限として 1 回の遊技に投入されることとなり、規定数を越えた分はパチスロ 1 の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）。

40

【 0 0 3 5 】

ベットボタン 1 2 は、パチスロ 1 の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 1 の内部に預けられているメダルを外部に引き出すために設けられる。

【 0 0 3 6 】

50

スタートレバー 16 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 17 L, 17 C, 17 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、対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン 17 L, 17 C, 17 R を、それぞれ左ストップボタン 17 L、中ストップボタン 17 C、右ストップボタン 17 R という。

#### 【0037】

メダル払出口 18 は、後述のメダル払出装 33 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 18 から排出されたメダルは、メダル受皿 19 に貯められる。ランプ (LED 等) 20 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 21 L, 21 R は、演出内容に応じた効果音や楽曲等の音を出力する。

10

#### 【0038】

##### [内部構造]

図 3 は、パチスロ 1 の内部構造を示す斜視図である。図 3 では、フロントドア 1 b が開放され、フロントドア 1 b の裏面側の構造及びキャビネット 1 a の内部の構造が示されている。

#### 【0039】

キャビネット 1 a 内部の上方には、主制御回路 41 (図 6 参照) を構成する主基板 31 が設けられている。主制御回路 41 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 41 の具体的な構成は後述する。

20

#### 【0040】

キャビネット 1 a の内部の中央には、3 つのリール 3 L, 3 C, 3 R が設けられている。各リール 3 L, 3 C, 3 R 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 61 L, 61 C, 61 R (図 4 及び図 6 参照) が接続されている。

#### 【0041】

左リール 3 L の左側には、副制御回路 42 (図 6 参照) を構成する副基板 32 が設けられている。副制御回路 42 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 42 の具体的な構成は後述する。

#### 【0042】

キャビネット 1 a の内部の下方には、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 (以下、ホッパー) 33 が設けられている。ホッパー 33 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 34 が設けられている。

30

#### 【0043】

フロントドア 1 b 裏側の中央 (表示窓 4 L, 4 C, 4 R の下方) には、セクタ 35 が設けられている。セクタ 35 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 11 に受け入れられた適正なメダルをホッパー 33 へ案内する。セクタ 35 内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ 35 S (図 6 参照) が設けられている。

#### 【0044】

##### [ステッピングモータ]

次に、図 4 及び図 5 を参照して、本実施の形態におけるステッピングモータについて説明する。

40

図 4 は、リール 3 L, 3 C, 3 R を回転させるためのステッピングモータの構成例を示す説明図である。図 5 は、ステッピングモータへ出力する出力パルスデータの例を示す説明図である。

#### 【0045】

ステッピングモータ 61 L は、A 相コイル 611 と、B 相コイル 612 と、C 相コイル 613 と、D 相コイル 614 と、ロータ 615 とを備えている。左リール 3 L は、ステッピングモータ 61 L のロータ 615 に接続され、ロータ 615 と共に回転する。なお、中

50

リール 3 C は、ステッピングモータ 6 1 C のロータ 6 1 5 に接続され、右リール 3 R は、ステッピングモータ 6 1 R のロータ 6 1 5 に接続されている。

【 0 0 4 6 】

ステッピングモータ 6 1 L には、A 相コイル 6 1 1 と D 相コイル 6 1 4 の組と、C 相コイル 6 1 3 と D 相コイル 6 1 4 の組と、B 相コイル 6 1 2 と C 相コイル 6 1 3 の組と、A 相コイル 6 1 1 と B 相コイル 6 1 2 の組へパルスが出力される。これにより、各組のコイルが順次励磁され、ロータ 6 1 5 が回転する。

【 0 0 4 7 】

図 5 に示すように、ポジション ( 1 ) のデータ 0 9 が選択されると、A 相コイル 6 1 1 と D 相コイル 6 1 4 の組にパルスが出力され、ポジション ( 2 ) のデータ 0 C が選択されると、C 相コイル 6 1 3 と D 相コイル 6 1 4 の組にパルスが出力される。また、ポジション ( 3 ) のデータ 0 6 が選択されると、B 相コイル 6 1 2 と C 相コイル 6 1 3 の組にパルスが出力され、ポジション ( 4 ) のデータ 0 3 が選択されると、A 相コイル 6 1 1 と B 相コイル 6 1 2 の組にパルスが出力される。

【 0 0 4 8 】

ポジション ( 1 )、ポジション ( 2 )、ポジション ( 3 )、ポジション ( 4 ) ・ ・ ・ の順番でパルスが出力されると、リール 3 L ( 3 C , 3 R ) は、上から下へ向かう方向に回転する。一方、ポジション ( 4 )、ポジション ( 3 )、ポジション ( 2 )、ポジション ( 1 ) ・ ・ ・ の順番でパルスが出力されると、リール 3 L ( 3 C , 3 R ) は、下から上へ向かう方向に回転する。

なお、いずれか 1 つのポジションのパルスが継続して出力されると、リール 3 L ( 3 C , 3 R ) は、回転せずに現在の位置を保持する。また、隣り合うポジションのパルスが交互に出力されると、リール 3 L ( 3 C , 3 R ) は、回転せずに上下方向へ振動する。

【 0 0 4 9 】

< パチスロが備える回路の構成 >

次に、図 6 及び図 7 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 4 1、副制御回路 4 2 及びこれらと電氣的に接続する周辺装置 ( アクチュエータ ) を備える。

【 0 0 5 0 】

[ 主制御回路 ]

図 6 は、本実施の形態におけるパチスロ 1 の主制御回路 4 1 の構成を示すブロック図である。

【 0 0 5 1 】

主制御回路 4 1 は、回路基板上に設置されたマイクロコンピュータ 5 0 を主たる構成要素としている。マイクロコンピュータ 5 0 は、メイン CPU 5 1、メイン ROM 5 2 及びメイン RAM 5 3 により構成される。

【 0 0 5 2 】

メイン ROM 5 2 には、メイン CPU 5 1 により実行される制御プログラム ( 図 2 9 ~ 図 4 0 参照 )、内部抽籤テーブル等のデータテーブル ( 図 8 ~ 図 2 3 参照 )、副制御回路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 5 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 ( 図 4 5 ~ 図 5 0 参照 ) が設けられる。

【 0 0 5 3 】

メイン CPU 5 1 には、クロックパルス発生回路 5 4、分周器 5 5、乱数発生器 5 6 及びサンプリング回路 5 7 が接続されている。クロックパルス発生回路 5 4 及び分周器 5 5 は、クロックパルスを発生する。メイン CPU 5 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 5 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 5 7 は、発生された乱数の中から 1 つの値を抽出する。

【 0 0 5 4 】

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータ50の入力ポートには、スイッチ等が接続されている。メインCPU51は、スイッチ等の入力を受けて、ステッピングモータ61L, 61C, 61R等の周辺装置の動作を制御する。ストップスイッチ17Sは、各ストップボタン17L, 17C, 17Rが遊技者により押されたこと(停止操作)を検出する。このストップスイッチ17Sは、停止操作検出手段を構成する。

【0055】

スタートスイッチ16Sは、スタートレバーが遊技者により操作されたこと(開始操作)を検出する。このスタートスイッチ16S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。

【0056】

メダルセンサ35Sは、メダル投入口11に受け入れられたメダルが前述のセレクト35内を通過したことを検出する。また、ベットスイッチ12Sは、ベットボタン12が遊技者により押されたことを検出する。メダルセンサ35S及びベットスイッチ12Sは、投入操作検出手段を構成する。

【0057】

マイクロコンピュータ50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61L, 61C, 61R、7セグ表示器6及びホッパー33がある。また、マイクロコンピュータ50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。

【0058】

モータ駆動回路62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61L, 61C, 61Rの駆動を制御する。リール位置検出回路63は、発光部と受光部とを有する光センサにより、リールが一回転したことを示すリールインデックスを各リール3L, 3C, 3Rに応じて検出する。

【0059】

ステッピングモータ61L, 61C, 61R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61L, 61C, 61Rの駆動力は、所定の減速比をもったギアを介して各リール3L, 3C, 3Rに伝達される。各ステッピングモータ61L, 61C, 61Rに対して1回のパルスが出力されるごとに、各リール3L, 3C, 3Rは一定の角度で回転する。

【0060】

メインCPU51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61L, 61C, 61R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、各リール3L, 3C, 3Rの回転角度(主に、リールが図柄何個分だけ回転したか)を管理する。

【0061】

ここで、各リール3L, 3C, 3Rの回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータ61L, 61C, 61Rに対して出力されたパルスの数は、メインRAM53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16回)のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メインRAM53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、各リール3L, 3C, 3Rに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出回路63によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

【0062】

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り、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ようになっている。したがって、各リール3L, 3C, 3Rの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

【0063】

上述したように、本実施の形態では、滑り駒数の最大数を図柄4個分に定めている。したがって、左ストップボタン17Lが押されたときに左表示窓4Lの中段にある左リール

10

20

30

40

50

3 Lの図柄と、その4個先の図柄までの範囲内にある各図柄が、左表示窓4 Lの中段に停止可能な図柄となる。

【0064】

表示部駆動回路64は、7セグ表示器6の動作を制御する。ホッパー駆動回路65は、ホッパー33の動作を制御する。また、払出完了信号回路66は、ホッパー33に設けられたメダル検出部33Sが行うメダルの検出を管理し、ホッパー33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。

【0065】

[副制御回路]

図7は、本実施の形態におけるパチスロ1の副制御回路42の構成を示すブロック図である。

10

【0066】

副制御回路42は、主制御回路41と電氣的に接続されており、主制御回路41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42は、基本的に、サブCPU81、サブROM82、サブRAM83、レンダリングプロセッサ84、描画用RAM85、ドライバ86、DSP(デジタルシグナルプロセッサ)90、オーディオRAM91、A/D変換器92及びアンプ93を含んで構成されている。

【0067】

サブCPU81は、主制御回路41から送信されたコマンドに応じて、サブROM82に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。サブROM82は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域によって構成される。

20

【0068】

プログラム記憶領域には、サブCPU81が実行する制御プログラムが記憶されている。例えば、制御プログラムには、主制御回路41との通信を制御するための主基板通信タスクや、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、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置10による映像の表示を制御する描画制御タスク、ランプ20による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ21L, 21R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。

【0069】

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。

30

【0070】

サブRAM83は、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路41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。

【0071】

また、副制御回路42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10、スピーカ21L, 21R及びランプ20が接続されている。

【0072】

40

サブCPU81、レンダリングプロセッサ84、描画用RAM(フレームバッファを含む)85及びドライバ86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10により表示する。

【0073】

また、サブCPU81、DSP90、オーディオRAM91、A/D変換器92及びアンプ93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21L, 21Rにより出力する。また、サブCPU81は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ20の点灯及び消灯を行う。

【0074】

<メインROMに記憶されているデータテーブルの構成>

50

次に、図 8 ~ 図 4 4 を参照して、メイン ROM 5 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 7 5 】

[ 図柄配置テーブル ]

まず、図 8 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。

【 0 0 7 6 】

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 4 L , 4 C , 4 R 内の中段に存在する図柄の位置を「 0 」と規定する。そして、図柄位置「 0 」を基準としてリールの回転方向に進む順に、図柄カウンタに対応する「 0 」 ~ 「 2 0 」を各図柄に割り当てている。

10

【 0 0 7 7 】

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 4 L , 4 C , 4 R の中段に表示されている図柄の種類を特定することができる。例えば、左リール 3 L に対応する図柄カウンタの値が「 1 」であるとき、左表示窓 4 L の中段には、図柄位置「 1 」の「リブ A」の図柄が表示されている。

【 0 0 7 8 】

[ 図柄組合せテーブル ]

次に、図 9 ~ 図 1 5 を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。

20

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（格納領域加算データ）及び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 9 】

本実施の形態では、入賞判定ライン 8（図 2 参照）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る。そして、入賞と判定されると、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。なお、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いずれとも一致しない場合は、いわゆる「ハズレ」となる。

30

【 0 0 8 0 】

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。この表示役は、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、図 9 に示すように、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の図柄「赤 7」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「 B B 1（ 0 0 0 0 0 0 0 1 ）」が決定される。

【 0 0 8 1 】

格納領域加算データは、対応する表示役が格納される表示役格納領域（図 4 5 参照）を指定するためのデータである。本実施の形態では、28 個の表示役格納領域が設けられている。つまり、同一のビットパターンであって内容の異なる表示役は、格納される領域の違いによって別の表示役として管理される。

40

【 0 0 8 2 】

払出枚数は、遊技者に対して払い出すメダルの枚数を表す。この払出枚数として 1 以上の数値が決定された場合には、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 1 ~ 1 8」、「特殊役 1 , 2」、「スイカ 1 ~ 9」、「ベル 1 ~ 7 5」及び「 J A C 役 1 ~ 3 」のうちのいずれかが決定されたときにメダルの払い出しが行われる。なお、本実施の形態では、「チェリー 1 ~ 1 8」、「特殊役 1 , 2」、「スイカ 1 ~ 9」、「ベル 1 ~ 7 5」及び「 J A C 役 1 ~ 3 」を「小役」と総称する。

【 0 0 8 3 】

表示役として「リプレイ 1 ~ 1 0 4」が決定されたときは、再遊技の作動が行われる。

50

一方、表示役として「BB1～6」のいずれかが決定されたときは、ビックボーナスゲームの作動が行われ、「MB1, 2」のいずれかが決定されたときは、ミドルボーナスゲームの作動が行われる。

【0084】

[ボーナス作動時テーブル]

次に、図16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RAM53に設けられた遊技状態フラグ格納領域A(図47参照)、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に格納するデータを規定している。

【0085】

遊技状態フラグは、作動が行われるボーナスゲーム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、ボーナスゲームの種類として、ビックボーナス、レギュラーボーナス及びミドルボーナスを設けている。ビックボーナスは、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。レギュラーボーナスは、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。また、ミドルボーナスゲームは、いわゆる第2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、「MB」という。本発明に係る特別遊技は、「BB」、「RB」、「MB」、「CT」、「AT」等何らかの当籤役が表示される確率を高めた遊技のことを示す。

【0086】

ボーナス終了枚数カウンタは、ボーナスゲームの終了の契機となる規定枚数(払出枚数)に達したか否かを管理するためのデータである。本実施の形態において、「BB1～6」の作動は、規定枚数「306」に達するメダルの払い出しが行われた場合に終了する。

【0087】

つまり、ボーナス作動時テーブルにより規定されている数値がボーナス終了枚数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、ボーナス終了枚数カウンタの値が「0」に更新されたことを条件に「BB1～6」の作動が終了する。

【0088】

遊技可能回数カウンタは、「RB」の作動において行うことが可能な残りのゲームの回数、いわゆる遊技可能回数を管理するためのデータである。入賞可能回数カウンタは、一のレギュラーボーナス(RB)ゲームにおいて入賞に係る図柄の組合せが表示されることが可能な残りのゲームの回数、いわゆる入賞可能回数を管理するためのデータである。

【0089】

[RT遷移テーブル]

次に、図17を参照して、RT遷移テーブルについて説明する。

RT遷移テーブルは、RT遊技状態を移行する条件と、その移行先とを規定している。

【0090】

本実施の形態では、RT0又はRT2遊技状態中に内部当籤役として決定したベルを表示させることができなかった(「ベル」のこぼし目であった)場合、又は「リプレイ9～80」の図柄の組み合わせが表示された場合に、RT1遊技状態へ移行する。そして、RT1遊技状態中に「リプレイ81～104」の図柄の組み合わせが表示された場合に、RT2遊技状態へ移行する。RT2遊技状態は、RT1遊技状態よりも「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が高くなる。

【0091】

また、本実施の形態では、RT0～2遊技状態中に「BB1」又は「MB2」が内部当籤役として決定されると、RT3遊技状態へ移行する。また、RT0～2遊技状態中に「BB2, 3」又は「MB1」が内部当籤役として決定されると、RT4遊技状態へ移行し、「BB4, 5, 6」が内部当籤役として決定されると、RT5遊技状態へ移行する。RT4遊技状態は、RT5遊技状態よりも「リプレイ」が内部当籤役として決定される確率が高くなり、RT3遊技状態は、RT4遊技状態よりも「リプレイ」が内部当籤役として

10

20

30

40

50

決定される確率が高くなる。

そして、本実施の形態では、「BB1～6」又は「MB1, 2」のボーナスゲームが終了すると、RT0遊技状態へ移行する。

【0092】

[内部抽籤テーブル決定テーブル]

次に、図18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。

【0093】

例えば、非ボーナス（一般遊技）状態であってRT0遊技状態であるとき、RT0用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「44」が設定される。また、RB遊技状態であるときは、RB用内部抽籤テーブルが使用され、抽籤回数として「2」が設定される。

10

【0094】

[内部抽籤テーブル]

次に、図19～図26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、このデータポイントが決定されるとき抽籤値とを規定している。

【0095】

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（図27及び～図31参照）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とボーナス用データポイントが設けられている。抽籤値は、予め設定された抽籤の期待値を調整するための設定毎に規定されている。

20

【0096】

本実施の形態の内部抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0～65535」から抽出される乱数値を、各当籤番号に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。つまり、減算の結果が負になった（「桁かり」が生じた）ときの当籤番号に当籤したことになり、その当籤番号に割り当てられたデータポイントが取得される。

30

【0097】

したがって、本実施の形態の内部抽籤処理では、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、「各当籤番号に対応する抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（65536）」によって表すことができる。

【0098】

図19は、RT0用内部抽籤テーブルを示す。RT0用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～44に応じて抽籤値とデータポイントを規定している。例えば、当籤番号「2」が当籤する小役・リプレイ用データポイントは、「10～15」のいずれかである。そして、RT0用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポイントとして「10～15」のいずれかが取得される確率は、「0/65536」になる。

40

【0099】

図20は、RT1用内部抽籤テーブルを示す。RT1用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～44に応じて抽籤値とデータポイントを規定している。例えば、RT1用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポイントとして「10～15」のいずれかが取得される確率は、「8730/65536」になる。

【0100】

なお、小役・リプレイ用データポイント10～15は、各々単独で等しい抽籤値が設けられており、その合計が「8730」である。つまり、本来は、小役・リプレイ用データ

50

ポインタ10～15にそれぞれ当籤番号を設けているが、RT1用内部抽籤テーブルでは、簡略化した記載になっている。したがって、小役・リプレイ用データポインタ10～15の各抽籤値は、「1455」である。例えば、小役・リプレイ用データポインタとして「10」が取得されると、内部当籤役として「リプレイ1～32, 81～104」が決定されることになる(図28及び図29参照)。

【0101】

図21は、RT2用内部抽籤テーブルを示す。RT2用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～44に応じて抽籤値とデータポインタを規定している。例えば、RT2用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポインタとして「10～15」のいずれかが取得される確率は、「27594 / 65536」になる。そして、小役・リプレイ用データポインタ10～15の各抽籤値は、「4599」である。

10

【0102】

図22は、RT3用内部抽籤テーブルを示す。RT3用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～44に応じて抽籤値とデータポインタを規定している。例えば、RT3用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポインタとして「10～15」のいずれかが取得される確率は、「15150 / 65536」になる。そして、小役・リプレイ用データポインタ10～15の各抽籤値は、「2525」である。

【0103】

図23は、RT4用内部抽籤テーブルを示す。RT4用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～44に応じて抽籤値とデータポインタを規定している。例えば、RT4用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポインタとして「10～15」のいずれかが取得される確率は、「15150 / 65536」になる。そして、小役・リプレイ用データポインタ10～15の各抽籤値は、「2525」である。

20

【0104】

図24は、RT5用内部抽籤テーブルを示す。RT5用内部抽籤テーブルは、当籤番号1～44に応じて抽籤値とデータポインタを規定している。例えば、RT5用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポインタとして「10～15」のいずれかが取得される確率は、「8730 / 65536」になる。そして、小役・リプレイ用データポインタ10～15の各抽籤値は、「1455」である。

【0105】

図25は、RB用内部抽籤テーブルを示す。RB用内部抽籤テーブルは、当籤番号1及び2に応じて抽籤値とデータポインタを規定している。例えば、RB用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポインタとして「45」が取得される確率は、「65317 / 65536」になる。そして、小役・リプレイ用データポインタとして「45」が取得されると、内部当籤役として「チェリー1～18」、「特殊役1, 2」、「スイカ1～9」、「ベル1～75」及び「JAC役2, 3」が決定されることになる(図30及び図31参照)。

30

【0106】

図26は、MB用内部抽籤テーブルを示す。MB用内部抽籤テーブルは、当籤番号1に応じて抽籤値とデータポインタを規定している。例えば、MB用内部抽籤テーブルを参照したときに小役・リプレイ用データポインタとして「1～9, 18～44」が取得される確率は、「65536 / 65536」になる。そして、小役・リプレイ用データポインタとして「1～9, 18～44」が取得されると、内部当籤役として「チェリー1～18」、「特殊役1, 2」、「スイカ1～9」及び「ベル1～75」が決定されることになる(図30及び図31参照)。

40

【0107】

[内部当籤役決定テーブル]

次に、図27～図31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。つまり、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。

50

## 【 0 1 0 8 】

内部当籤役は、入賞判定ライン 8 に沿って表示を許可する各リール 3 L , 3 C , 3 R によ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。なお、データポイントが「 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（図 9 ~ 図 1 5 参照）により規定されているすべての図柄の組合せの表示が許可されないことを示す。

## 【 0 1 0 9 】

図 2 7 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、ボーナス用データポイントの「 1 」 ~ 「 6 」について、ボーナスゲームの作動に係る内部当籤役を規定している。このボーナス用内部当籤役決定テーブルでは、 を記載した部分が内部当籤役として重複当籤する。

10

## 【 0 1 1 0 】

図 2 8 ~ 図 3 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、小役・リプレイ用データポイントの「 1 」 ~ 「 4 6 」について、小役及びリプレイ役を規定している。つまり、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。この小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルにおいても、 を記載した部分が内部当籤役として重複当籤する。

## 【 0 1 1 1 】

20

## [ 停止テーブル ]

次に、図 3 2 を参照して、停止テーブルについて説明する。

図 3 2 は、小役・リプレイ用データポイントが「 2 7 」のときに参照される停止テーブルを示す。この停止テーブルは、図柄位置「 0 」 ~ 「 2 0 」のそれぞれに応じて 1 バイトの停止データを規定している。

## 【 0 1 1 2 】

停止テーブルで規定される停止データは、それ自身が対応付けられている図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を有している。そして、この停止データは、対応する図柄位置がリールの回転を停止する位置として適切か否かの情報を、「 A ライン」の列に対応するビット及び「 B ライン」の列に対応するビットに割り当てられている。また、停止データは、これら 2 種類の情報のうち何れを採用すべきかの情報を、「ライン変更」の列に対応するビットを割り当てて規定している。

30

## 【 0 1 1 3 】

つまり、停止テーブルは、リールの回転を停止する位置の決め方を複数通り規定している。したがって、停止開始位置が同じ図柄位置であっても、第 1 停止時の停止位置などに基づいてメインリールの回転を停止する位置を異ならせることが可能となる。このような構成は、情報の圧縮化を図ることを目的としている。

## 【 0 1 1 4 】

停止データ用滑り駒数の決定は、次のようにして行われる。まず、停止操作が検出されたストップボタンの種別に応じて停止データを構成する 8 つのビット列の何れを参照するかを指定する。例えば、中ストップボタン 1 7 C が押されたとき、ビット 4 の「中リール A ライン」の列が指定される。

40

## 【 0 1 1 5 】

そして、指定されたビット列を参照し、停止開始位置から最大の滑り駒数の範囲までの各図柄位置について、対応するデータとして「 1 」が規定されているか否かの検索を順次行う。この検索の結果、停止開始位置から、対応するデータとして「 1 」が規定されている図柄位置までの差分を停止データ用滑り駒数として決定する。

## 【 0 1 1 6 】

なお、参照するビット列を「 A ライン」の列から「 B ライン」の列へ変更するか否かは、「ライン変更」の列を参照し、停止開始位置に対応するデータに「 1 」が規定されてい

50

るか否かによって決定される。そして、ライン変更を行うと決定されたときには、以降において、「Bライン」の列が指定され、上記検索が行われる。なお、図32に示す停止テーブルは、ベルこぼし目1～5用の停止テーブルである。この停止テーブルでは、必ずベルこぼし目1～5が止まるようになってはいないが、本発明に係る停止テーブルとしては、ベルこぼし目が必ず止まるような停止テーブルにしてもよい。

【0117】

[引込優先順位テーブル選択テーブル]

次に、図33及び図34を参照して、引込優先順位テーブル選択テーブルについて説明する。

引込優先順位テーブル選択テーブルは、押下順と各停止操作に応じて引込優先順位テーブル番号を規定している。引込優先順位テーブル番号は、優先順位テーブル(図35及び図36参照)を指定するためのデータである。なお、引込優先順位テーブル選択テーブルは、決定された小役・リプレイ用データポイントが「10～15, 17～44」のいずれかであった場合に、その小役・リプレイ用データポイントの値に基づいて選択される。

【0118】

図33は、引込優先順位テーブル選択テーブルAを示す。この引込優先順位テーブル選択テーブルAは、小役・リプレイ用データポイントが「10」のときに参照される(図19～図24及び図26参照)。つまり、本実施の形態では、内部当籤役が「リプレイ10～32, 81～104」のときに、引込優先順位テーブル選択テーブルAが参照される(図28及図29参照)。

【0119】

引込優先順位テーブル選択テーブルAが参照されると、押下順(押し順)が「左中右」のときの各停止操作に対しては、引込優先順位テーブル番号「0」が取得される。また、押下順(押し順)が「左右中」のときの第1停止操作に対しては、引込優先順位テーブル番号「0」が取得される。そして、押下順(押し順)が「左右中」のときの第2, 3停止操作と、押下順が「中左右」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」のときの各停止操作に対しては、引込優先順位テーブル番号「1」が取得される。

【0120】

引込優先順位テーブル番号「0」が取得されると、後述の引込優先順位テーブルA(図35参照)が選択される。一方、引込優先順位テーブル番号「1」が取得されると、後述の引込優先順位テーブルB(図36参照)が選択される。

【0121】

なお、小役・リプレイ用データポイントが「11」のときに参照される引込優先順位テーブル選択テーブルは、押下順(押し順)が「左右中」のときの各停止操作と、「左中右」のときの第1停止操作に対して引込優先順位テーブル番号「0」を規定している。また、小役・リプレイ用データポイントが「12」のときに参照される引込優先順位テーブル選択テーブルは、押下順(押し順)が「中左右」のときの各停止操作と、「中右左」のときの第1停止操作に対して引込優先順位テーブル番号「0」を規定している。本実施の形態では、小役・リプレイ用データポイント「10～15」のそれぞれに対して引込優先順位テーブル番号「0」を選択する押し順が異なるように規定した引込優先順位テーブル選択テーブルが設けられている。

【0122】

図34は、引込優先順位テーブル選択テーブルBを示す。この引込優先順位テーブル選択テーブルBは、小役・リプレイ用データポイントが「18～26」のときに参照される(図19～図24及び図26参照)。つまり、本実施の形態では、内部当籤役が「ベル1, 5, 9, 28～39」のときに、引込優先順位テーブル選択テーブルBが参照される。

【0123】

引込優先順位テーブル選択テーブルBが参照されると、押下順(押し順)が「左中右」又は「左右中」のときの各停止操作に対しては、引込優先順位テーブル番号「0」が取得される。また、押下順が「中左右」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」のときの各

10

20

30

40

50

停止操作に対しては、引込優先順位テーブル番号「1」が取得される。

【0124】

なお、小役・リプレイ用データポインタが「27～35」のときに参照される引込優先順位テーブル選択テーブルは、押下順（押し順）が「中左右」又は「中右左」のときの各停止操作に対して引込優先順位テーブル番号「0」を規定している。また、小役・リプレイ用データポインタが「36～44」のときに参照される引込優先順位テーブル選択テーブルは、押下順（押し順）が「右左中」又は「右中左」のときの各停止操作に対して引込優先順位テーブル番号「0」を規定している。

【0125】

[引込優先順位テーブル]

次に、図35及び図36を参照して、引込優先順位テーブルについて説明する。

引込優先順位テーブルは、予め定められた優先順位に応じて引込データを規定している。

【0126】

引込優先順位テーブルは、停止テーブルの滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在するか否かを検索するために使用される。優先順位は、入賞に係る図柄の組合せの種別間で優先的に引き込みが行われる順位を規定するものである。引込データは、それぞれ1バイトのデータとして表される。この引込データの構成は、前述の内部当籤役及び表示役の構成と同様に、各ビットに対して固有の図柄の組合せが割り当てられている。

【0127】

本実施の形態では、まず、前述した停止テーブル（図32参照）に基づいて滑り駒数が取得される。しかし、この滑り駒数の他に、より適切な滑り駒数が存在する場合には、その適切な滑り駒数に変更するようにしている。つまり、本実施の形態では、停止テーブルにより取得された滑り駒数にかかわらず、内部当籤役によって表示を許可する図柄の組合せの優先順位に基づいて、より適切な滑り駒数を決定する。

【0128】

図35は、引込優先順位テーブルAを示す。引込優先順位テーブルAは、引込優先順位テーブル番号が「0」のときに参照されるテーブルであり、内部当籤役に応じて、優先順位「1」～「10」及び引込データを規定している。本実施の形態では、ストップボタン17L, 17C, 17Rの押し順が正解の場合に、引込優先順位テーブルAが参照される。また、押し順の正解・不正解がない当籤番号が当籤した場合も、引込優先順位テーブルAが参照される。

【0129】

引込優先順位テーブルAでは、優先順位「1」に対して「リプレイ81～104」に対応する引込データを規定し、優先順位「2」に対して「リプレイ1～80」に対応する引込データを規定している。また、引込優先順位テーブルAでは、優先順位「3」に対して「JAC役1」に対応する引込データを規定し、優先順位「4」に対して「チェリー9, 10、ベル28～75、JAC役2, 3」に対応する引込データを規定している。そして、優先順位「5」に対して「ベル1～27」に対応する引込データを規定している。このように、引込優先順位テーブルAが参照されるときは、「リプレイ81～104」の図柄の組合せの表示が、その他の図柄の組合せの表示よりも優先的に行われるようになる。

【0130】

図36は、引込優先順位テーブルBを示す。引込優先順位テーブルBは、引込優先順位テーブル番号が「1」のときに参照されるテーブルであり、内部当籤役に応じて、優先順位「1」～「10」及び引込データを規定している。本実施の形態では、ストップボタン17L, 17C, 17Rの押し順が不正解の場合に、引込優先順位テーブルBが参照される。

【0131】

引込優先順位テーブルBでは、優先順位「1」に対して「リプレイ9～80」に対応する引込データを規定し、優先順位「2」に対して「リプレイ1～8, 81～104」に対

10

20

30

40

50

応する引込データを規定している。また、引込優先順位テーブルBでは、優先順位「3」に対して「JAC役1」に対応する引込データを規定し、優先順位「4」に対して「チェリー9, 10、ベル1~27、JAC役2, 3」に対応する引込データを規定している。そして、優先順位「5」に対して「ベル28~75」に対応する引込データを規定している。このように、引込優先順位テーブルBが参照されるときは、「リプレイ9~80」の図柄の組合せの表示が、その他の図柄の組合せの表示よりも優先的に行われるようになる。

#### 【0132】

本実施の形態では、押し順が正解のときに引込優先順位テーブルAが選択され、押し順が不正解のときに引込優先順位テーブルBが選択される。例えば、小役・リプレイ用データポインタが「18」のときに、押下順（押し順）が「左中右」又は「左右中」であれば、押し順が正解となる。したがって、引込優先順位テーブルAが参照され、ベル28~39に対応する図柄の組合せの表示が優先される。

10

#### 【0133】

一方、小役・リプレイ用データポインタが「18」のときに、押下順（押し順）が「中左右」、「中右左」、「右左中」又は「右中左」であれば、押し順が不正解となる。したがって、引込優先順位テーブルBが参照され、ベル1, 5, 9に対応する図柄の組合せの表示が優先される。

#### 【0134】

##### [優先順序テーブル]

次に、図37を参照して、優先順序テーブルについて説明する。

優先順序テーブルは、滑り駒数として予め定められた数値の範囲「0」~「4」の中から優先的に適用する順序（以下、「優先順序」という）を規定する。

20

#### 【0135】

優先順序テーブルでは、優先順序が下位から上位までの順に各数値の検索を行い、その結果、優先順序「1」に対応する数値から優先的に適用させるようにしている。優先順序テーブルは、優先順位が等しい滑り駒数が複数存在する場合を想定して設けられたものであり、優先順序がより上位であるものを適用するように構成されている。

#### 【0136】

そして、優先順序テーブルは、前述の停止データ用滑り駒数に基づいて、その優先順序を規定している。つまり、停止データ用滑り駒数に基づいて、優先的に適用する数値の優先順序が決定される。

30

#### 【0137】

##### [ロック抽籤テーブル]

次に、図38を参照して、ロック抽籤テーブルについて説明する。

ロック抽籤テーブルは、ボーナスゲーム中に発生させるロックにおいて行うリール3L, 3C, 3Rによる演出の内容と、その内容に対応したロック番号（ロックNo.）と、リール3L, 3C, 3Rによる演出の内容が決定されるとき抽籤値とを規定している。ロックが発生している間は、投入操作や停止操作が行われたとしても、その検出が無効である又は遅延するものとして扱われる。

40

#### 【0138】

本実施の形態では、ロックが発生したときのリール3L, 3C, 3Rによる演出の内容をボーナス当籤時に抽籤する。このボーナス当籤時のロック抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0~65535」から抽出される乱数値を、各当籤番号に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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リール3L, 3C, 3Rによる演出内容の抽籤を行う。つまり、減算の結果が負になった（「桁かり」が生じた）ときのロック番号（No.）に当籤したことになり、そのロック番号に割り当てられたリール3L, 3C, 3Rによる演出内容が決定される。なお、ロック番号「0」が取得された場合は、「逆回転なし（バトルなし）」が当籤したことになる。つまり、ロック番号「0」が取得されると

50

、「ロックなし」が当籤し、ロックの発生が行われない。

【0139】

したがって、本実施の形態のボーナス当籤時のロック抽籤処理では、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演出内容が決定される確率が高い。なお、各演出内容の当籤確率は、「各演出内容に対応する抽籤値 / 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。

【0140】

[ロック発生遊技抽籤テーブル]

次に、図39を参照して、ロック発生遊技抽籤テーブルについて説明する。

ロック発生遊技抽籤テーブルは、ボーナスゲームが開始されてからロックの発生を含む連続演出が開始されるまでのゲーム数と、そのゲーム数が決定されときの抽籤値とを規定している。この抽籤値は、ロック番号 (No.) に応じて規定されている。

【0141】

本実施の形態では、ボーナスゲームが開始されてからロックの発生を含む連続演出が開始されるまでのゲーム数を、ボーナス当籤時に抽籤する。このボーナス当籤時のロック発生遊技抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0～128」から抽出される乱数値を、各ゲーム数に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。

【0142】

ロック発生遊技抽籤処理によって当籤したゲーム数は、ボーナスゲーム (BB) が開始されてから、ロックの発生する遊技を含む連続演出が開始されるゲーム (バトル発生ゲーム) までに消化するゲーム数である。本実施の形態では、バトル発生ゲームから数えて7ゲーム目にロックを発生させた演出が行われる。

【0143】

例えば、ロック発生遊技抽籤処理によって当籤したゲーム数が「5」であったとする。その場合は、BBが開始されてから5ゲームが終了した後の6ゲーム目がバトル発生ゲームとなる。そして、バトル発生ゲームから数えて7ゲーム目、つまり、ボーナスゲームが開始されてから13ゲーム目にロックが発生する。なお、本実施の形態では、バトル発生ゲームの1つ前のゲームを「選択ゲーム」と称する。

【0144】

[レバー時振動抽籤テーブル]

次に、図40を参照して、レバー時振動抽籤テーブルについて説明する。

レバー時振動抽籤テーブルは、レバー操作時にリール3L, 3C, 3Rを振動させるか否かと、その振動の有無に対応した振動番号 (No.) と、振動の有無が決定されときの抽籤値とを規定している。この抽籤値は、小役・リプレイ用データポインタの種別に応じて規定されている。

【0145】

本実施の形態では、基本的にBB (RB) 中の各ゲームにおいてレバー時振動抽籤処理が行われ、レバー操作時にリール3L, 3C, 3Rを振動させるか否かが決定される。しかし、選択ゲーム、バトル発生ゲーム、バトル発生ゲームから数えて5ゲーム目は、レバー操作時におけるリール3L, 3C, 3Rの振動を行わない。また、バトル発生ゲームから数えて6ゲーム目は、レバー操作時におけるリール3L, 3C, 3Rの振動を強制的に行う。

【0146】

[小役ロックテーブル]

次に、図41を参照して、小役ロックテーブルについて説明する。

小役ロックテーブルは、小役・リプレイ用データポインタに応じて、ロックの有無と、このロックの有無が決定されときの抽籤値とを規定している。本実施の形態では、ボーナスゲーム以外のゲームにおいて、小役ロックテーブルを参照し、ロックの有無を決定す

10

20

30

40

50

る。また、小役ロックテーブルにおける抽籤値は、あらかじめ設定された抽籤の期待値を調整するための設定毎に規定されている。

【 0 1 4 7 】

例えば、小役・リプレイ用データポイントとして「4」が取得されると、内部当籤役として「スイカ1, 3~9」が決定される(図30参照)。そして、非ロック(ロック無し)が670/674の確率で当籤し、ロックが4/674の確率で当籤する。なお、ロックの有無は、予め定められた数値の範囲「0~65535」から抽出される乱数値に基づいて決定してもよい。

【 0 1 4 8 】

[ リールデータテーブル ]

次に、図42を参照して、リールデータテーブルについて説明する。

リールデータテーブルは、回胴演出パターンに応じて、加速処理の種類である演出データ選択データを規定している。

【 0 1 4 9 】

本実施の形態では、加速処理を決定するための回胴演出パターンが、遊技ロックフラグによって決定されている。つまり、遊技ロックフラグ1がセットされている場合に、回胴演出パターン1が決定され、遊技ロックフラグ2がセットされている場合に、回胴演出パターン2が決定される。また、遊技ロックフラグ3, 4, 5, 6がセットされている場合には、回胴演出パターン3, 4, 5, 6がそれぞれ決定される。

【 0 1 5 0 】

[ 回転データテーブル ]

次に、図43を参照して、回転データテーブルについて説明する。

回転データテーブルは、演出データ選択データに応じて、演出データと、演出回数データと、励磁データを規定している。

【 0 1 5 1 】

例えば、演出データ選択データとして「RLSEL\_\_AC」が取得されると、演出データとして「REDAT\_\_AC」が選択され、励磁データとして「MGDAT\_\_AP」が決定される。

【 0 1 5 2 】

[ 励磁データテーブル ]

次に、図44を参照して、励磁データテーブルについて説明する。

励磁データテーブルは、励磁データに応じて、励磁タイマと、終了判定データと、回転方向を規定している。励磁タイマは、パルスを出力する時間を規定しており、励磁タイマが「0」になるまで、回転方向に応じたパルスがステッピングモータ61L, 61C, 61Rへ出力される。なお、回転方向「順」は、上から下へ向かう方向であり、回転方向「逆」は、下から上へ向かう方向である。

【 0 1 5 3 】

例えば、励磁データが「MGDAT\_\_AP」である場合は、励磁タイマとして「5, 5, 3, 3, 3」が決定され、回転方向として「順, 順, 順, 順, 順」が決定される。これにより、ステッピングモータ61L, 61C, 61Rによって回転するリール3L, 3C, 3Rは、順方向に回転する。また、励磁データが「MGDAT\_\_BR」である場合は、励磁タイマとして「12, 12, 12, 12」が決定され、回転方向として「順, 順, 逆, 逆」が決定される。これにより、リール3L, 3C, 3Rは、回転せずに上下方向へ振動する。

【 0 1 5 4 】

<メインRAMに設けられている格納領域の構成>

次に、図45~図50を参照して、メインRAM53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 1 5 5 】

[ 内部当籤役格納領域 ]

10

20

30

40

50

まず、図 4 5 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 バイトのデータにより表される内部当籤役格納領域 1 ~ 2 8 から構成されている。

【 0 1 5 6 】

各内部当籤役格納領域 1 ~ 2 8 において、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。なお、全ビットが「 0 」であるとき、その内容はハズレとなる。内部当籤役格納領域 1 ~ 2 8 において、複数のビットに「 1 」が立っているときは、各ビットにそれぞれ対応する図柄の組合せの表示が許可される。

【 0 1 5 7 】

なお、メイン R A M 5 3 には、前述の表示役が格納される表示役格納領域（図示せず）が設けられている。この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。表示役格納領域において、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す。

【 0 1 5 8 】

[ 持越役格納領域 ]

次に、図 4 6 を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。

前述の内部抽籤の結果、内部当籤役として「 B B 1 ~ B B 6、 M B 1、 M B 2 」が決定されたときは、その内部当籤役が持越役として持越役格納領域に格納される。

【 0 1 5 9 】

持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せ（例えば、「赤 7 - 赤 7」）が入賞判定ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。そして、持越役格納領域に持越役が格納されている間は、内部抽籤によって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。

【 0 1 6 0 】

[ 遊技状態フラグ格納領域 ]

次に、図 4 7 及び図 4 8 を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。

遊技状態フラグ格納領域は、1 バイトからなる遊技状態フラグを格納する。遊技状態フラグは、各ビットに対して固有のボーナスゲーム又は R T が割り当てられている。

【 0 1 6 1 】

図 4 7 は、遊技状態フラグ格納領域 A を示す。遊技状態フラグ格納領域 A には、ボーナスの種別が割り当てられている。遊技状態フラグ格納領域 A において対象となるビットに「 1 」が立っているとき、該当するボーナスゲームの作動が行われている。例えば、遊技状態フラグ格納領域 A のビット 0 に「 1 」が立っているときは、 B B 1 の作動が行われており、 B B 1 遊技状態である。

【 0 1 6 2 】

図 4 8 は、遊技状態フラグ格納領域 B を示す。遊技状態フラグ格納領域 B には、 R T の種別及び R B が割り当てられている。遊技状態フラグ格納領域 B において対象となるビットに「 1 」が立っているとき、該当する R T 或いは R B の作動が行われている。例えば、遊技状態フラグ格納領域 B のビット 0 に「 1 」が立っているときは、 R B の作動が行われており、 R B 遊技状態である。なお、本実施の形態では、遊技状態フラグ格納領域 A、 B の各ビットが「 0 」のとき、 R T 0 遊技状態となる。

【 0 1 6 3 】

[ 図柄格納領域 ]

次に、図 4 9 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、入賞判定ライン（センタライン 8）に沿って表示される各リール 3 L、3 C、3 R の図柄を特定するデータ（図柄コード）を格納する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 6 4 】

図 4 9 に示す図柄格納領域は、各リール 3 L , 3 C , 3 R の図柄カウンタが「 1 4 」の場合（図 8 参照）の構成例である。図柄格納領域に格納されている図柄の組合せと、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一致するか否かを判定することにより、表示役が決定される。

## 【 0 1 6 5 】

## [ 遊技ロックフラグ格納領域 ]

次に、図 5 0 を参照して、遊技ロックフラグ格納領域の構成について説明する。

例えば、ロック抽籤テーブル（図 3 8 参照）を参照して、ロック番号が決定されると、そのロック番号は遊技ロックフラグ格納領域に格納される。遊技ロックフラグ格納領域は、1 バイトからなる遊技ロックフラグを格納する。遊技ロックフラグは、各ビットに対してそれぞれロック番号が割り当てられている。遊技ロックフラグ格納領域において対象となるビットに「 1 」が立っているとき、該当するロック番号が決定されていることになる。

10

## 【 0 1 6 6 】

## &lt; サブ ROM に記憶されているデータテーブルの構成 &gt;

次に、図 5 1 ~ 図 1 0 0 を参照して、サブ ROM 8 2 に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

## 【 0 1 6 7 】

## [ 演出種別抽籤テーブル ]

まず、図 5 1 ~ 図 5 6 を参照して、演出種別抽籤テーブルについて説明する。

演出種別抽籤テーブルは、小役・リプレイ用データポイントに応じて、演出種別と、この演出種別が決定されるとき抽籤値を規定している。

20

## 【 0 1 6 8 】

本実施の形態の演出種別抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「 0 ~ 3 2 7 6 8 」から抽出される乱数値を、小役・リプレイ用データポイントに応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。つまり、減算の結果が負になった（「桁かり」が生じた）ときの演出種別番号に当籤したことになり、その演出種別番号に割り当てられた演出種別が取得される。

30

## 【 0 1 6 9 】

図 5 1 は、演出種別抽籤テーブル A を示す。演出種別抽籤テーブル A は、後述の ART 抽籤処理において所定の確率で ART ゲーム数の取得が当籤する通常の遊技状態においてボーナスが当籤していないときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「 6 , 7 」のいずれかであるときに、演出種別抽籤テーブル A が参照されると、演出種別「消灯」が当籤する確率は、「 5 1 2 / 3 2 7 6 8 」になる。

## 【 0 1 7 0 】

図 5 2 は、演出種別抽籤テーブル B を示す。演出種別抽籤テーブル B は、ART 抽籤処理において所定の確率で ART ゲーム数の取得が当籤する通常の遊技状態において BB が内部当籤役として決定され（内部当籤中）、ロックなし（ロック番号「 0 」）のときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「 6 , 7 」のいずれかであるときに、演出種別抽籤テーブル B が参照されると、演出種別「消灯」が当籤する確率は、「 2 0 4 8 / 3 2 7 6 8 」になる。

40

## 【 0 1 7 1 】

図 5 3 は、演出種別抽籤テーブル C を示す。演出種別抽籤テーブル C は、ART 抽籤処理において所定の確率で ART ゲーム数の取得が当籤する通常の遊技状態において BB が内部当籤役として決定され（内部当籤中）、ロックあり（BB 当籤時にロック番号「 1 ~ 4 」のいずれかに当籤した）のときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「 6 , 7 」のいずれかであるときに、演出種別抽籤テーブル C が参照されると、演出種別「消灯」が当籤する確率は、BB 当籤時に「 1 5 3 6 / 3 2 7 6 8 」になる。

50

## 【 0 1 7 2 】

図 5 4 は、演出種別抽籤テーブル D を示す。演出種別抽籤テーブル D は、ART 抽籤処理において高確率（通常の遊技状態よりも高い）で ART ゲーム数の取得が当籤する遊技状態においてボーナスが当籤していないときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「6, 7」のいずれかであるときに、演出種別抽籤テーブル D が参照されると、演出種別「消灯」が当籤する確率は、「2048 / 32768」になる。

## 【 0 1 7 3 】

図 5 5 は、演出種別抽籤テーブル E を示す。演出種別抽籤テーブル E は、ART 抽籤処理において高確率（通常の遊技状態よりも高い）で ART ゲーム数の取得が当籤する遊技状態において BB が内部当籤役として決定され（内部当籤中）、ロックなしのときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「6, 7」のいずれかであるときに、演出種別抽籤テーブル E が参照されると、演出種別「消灯」が当籤する確率は、「2048 / 32768」になる。

10

## 【 0 1 7 4 】

図 5 6 は、演出種別抽籤テーブル F を示す。演出種別抽籤テーブル F は、ART 抽籤処理において高確率（通常の遊技状態よりも高い）で ART ゲーム数の取得が当籤する遊技状態において BB が内部当籤役と決定され（内部当籤中）、ロックありのときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「6, 7」のいずれかであるときに、演出種別抽籤テーブル F が参照されると、演出種別「消灯」が当籤する確率は、「1536 / 32768」になる。

20

## 【 0 1 7 5 】

## 〔 演出種別抽籤テーブル 〕

次に、図 5 7 ~ 図 5 9 を参照して、演出内容抽籤テーブルについて説明する。

演出内容抽籤テーブルは、小役・リプレイ用データポイントに応じて、演出内容と、この演出内容が決定される際の抽籤値を規定している。

## 【 0 1 7 6 】

本実施の形態の演出内容抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0 ~ 32768」から抽出される乱数値を、小役・リプレイ用データポイントに応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。つまり、減算の結果が負になった（「桁かり」が生じた）ときの演出内容番号に当籤したことになり、その演出内容番号に割り当てられた演出内容が取得される。

30

## 【 0 1 7 7 】

図 5 7 は、演出内容抽籤テーブル A を示す。演出内容抽籤テーブル A は、ART 抽籤処理において所定の確率で ART ゲーム数の取得が当籤する通常の遊技状態（RT0, RT1 遊技状態）でボーナスが当籤していなくて、演出種別として「消灯」が当籤したときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポイントが「6, 7」のいずれかであるときに、演出内容抽籤テーブル A が参照されると、演出内容「1 on 2 on 3 on 敵 E」が当籤する確率は、「28672 / 32768」になる。

なお、「1 on」とは、「左ストップボタン 17L を押したときに左リール 3L の照明をオフする」ことである。また、「2 on」とは、「中ストップボタン 17C を押したときに中リール 3C の照明をオフする」ことであり、「3 on」とは、「右ストップボタン 17R を押したときに右リール 3R の照明をオフする」ことである。なお、本発明に係る消灯演出としては、液晶表示装置 10 におけるリール 3L, 3C, 3R の周囲を画像を暗くするようにしてもよい。

40

## 【 0 1 7 8 】

図 5 8 は、演出内容抽籤テーブル B を示す。演出内容抽籤テーブル B は、ART 抽籤処理において所定の確率で ART ゲーム数の取得が当籤する通常の遊技状態（RT0, RT1 遊技状態）で BB が内部当籤役として決定され（内部当籤中）、ロックなしになり、演出種別として「消灯」が当籤したときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポ

50

インタが「6, 7」のいずれかであるときに、演出内容抽籤テーブルBが参照されると、演出内容「1 on 2 on 3 on 敵E」が当籤する確率は、「16384 / 32768」になる。

【0179】

図59は、演出内容抽籤テーブルCを示す。演出内容抽籤テーブルCは、ART抽籤処理において所定の確率でARTゲーム数の取得が当籤する通常の遊技状態(RT0, RT1遊技状態)でBBが内部当籤役として決定され(内部当籤中)、ロックありになり、演出種別として「消灯」が当籤したときに参照される。例えば、小役・リプレイ用データポインタが「6, 7」のいずれかであるときに、演出内容抽籤テーブルCが参照されると、演出内容「1 on 2 on 3 on 敵E」が当籤する確率は、「16384 / 32768」になる。なお、ここでは、図を参照して説明しないが、「消灯」に係る演出内容抽籤テーブルとしては、ART抽籤処理において高確率(通常の遊技状態よりも高い)でARTゲーム数の取得が当籤する遊技状態のときに参照されるものも用意されている。また、本実施の形態では、「消灯」に係る演出内容抽籤テーブルの他に、「無差別合体」、「音予告」などその他の演出種別に係る演出内容抽籤テーブルも用意されている。

10

【0180】

[BB中第1抽籤テーブル]

次に、図60~図68を参照して、BB中第1抽籤テーブルについて説明する。

BB中第1抽籤テーブルは、残りのゲーム数に応じて、第1演出種別と、この第1演出種別が決定されるとき抽籤値を規定している。このBB中第1抽籤テーブルによる第1演出種別の抽籤は、BB中のゲーム毎に行われる。

20

【0181】

本実施の形態のBB中第1抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0~32768」から抽出される乱数値を、残りのゲーム数に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。

【0182】

本実施の形態では、「ロックなし(ロック番号「0」)」と「ロックあり(ロック番号「1~4」)」の場合で「残りのゲーム数」の内容が異なる。

「ロックなし」の場合の「残りのゲーム数」は、BBが終了するまでのゲーム数である。本実施の形態では、「ロックなし」が決定されると、BB開始時にBBのゲーム数として33G(ゲーム数)がセットされる。つまり、BB中は「ハズレ」がなく、内部当籤役が必ず停止表示されるため、BBのゲーム数が予め決まっている。

30

一方、「ロックあり」の場合の「残りのゲーム数」は、前述した「選択ゲーム」までのゲーム数である。

【0183】

図60は、BB中第1抽籤テーブルAを示す。BB中第1抽籤テーブルAは、ロック番号が「0」であって、残りのART(アシストリプレイタイム)数が「0」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルAが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆A」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

40

【0184】

ここで、ARTとは、AT(アシストタイム)とRT(リプレイタイム)を兼ねた特典である。このARTが行われる遊技では、リプレイが内部当籤役として決定される確率が高くなるとともに、内部当籤役(小役)の報知が行われる。本実施の形態では、「JAC役2」が停止表示されたとき、BB中にロックが発生して「赤7-赤7-赤7」が表示されたときに、所定のART数が加算される。

【0185】

図61は、BB中第1抽籤テーブルBを示す。BB中第1抽籤テーブルBは、ロック番号が「0」であって、残りのART数が「1~100」の場合に参照される。例えば、残

50

りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルBが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆A」が必ず当籤する(32768/32768)。

【0186】

図62は、BB中第1抽籤テーブルCを示す。BB中第1抽籤テーブルCは、ロック番号が「0」であって、残りのART数が「101～」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルCが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆A」が必ず当籤する(32768/32768)。

【0187】

図63は、BB中第1抽籤テーブルDを示す。BB中第1抽籤テーブルDは、ロック番号が「2」であって、残りのART数が「0」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルDが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆B, C, D」のいずれかが当籤する。

10

【0188】

図64は、BB中第1抽籤テーブルEを示す。BB中第1抽籤テーブルEは、ロック番号が「2」であって、残りのART数が「1～100」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルEが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆B, C, D」のいずれかが当籤する。

【0189】

図65は、BB中第1抽籤テーブルFを示す。BB中第1抽籤テーブルFは、ロック番号が「2」であって、残りのART数が「101～」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルFが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆B, C, D」のいずれかが当籤する。

20

【0190】

図66は、BB中第1抽籤テーブルGを示す。BB中第1抽籤テーブルGは、ロック番号が「4」であって、残りのART数が「0」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルGが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆B, C, D」のいずれかが当籤する。

【0191】

図67は、BB中第1抽籤テーブルHを示す。BB中第1抽籤テーブルHは、ロック番号が「4」であって、残りのART数が「1～100」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルHが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆B, C, D」のいずれかが当籤する。

30

【0192】

図68は、BB中第1抽籤テーブルIを示す。BB中第1抽籤テーブルIは、ロック番号が「4」であって、残りのART数が「101～」の場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第1抽籤テーブルIが参照されると、第1演出種別として「BB中前兆B, C, D」のいずれかが当籤する。

【0193】

なお、本実施の形態では、ロック番号が「1」、「3」の場合のBB中第1抽籤テーブルも設けられているが、ここでは説明を省略する。

40

【0194】

[BB中第2抽籤テーブル]

次に、図69～図76を参照して、BB中第2抽籤テーブルについて説明する。

BB中第2抽籤テーブルは、残りのゲーム数に応じて、第2演出種別と、この第2演出種別が決定されるときに抽籤値を規定している。このBB中第2抽籤テーブルによる第2演出種別の抽籤は、BB中のゲーム毎に行われる。

【0195】

本実施の形態のBB中第2抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0～32768」から抽出される乱数値を、残りのゲーム数に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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

50

行うことによって内部的な抽籤を行う。

【0196】

図69は、BB中第2抽籤テーブルAを示す。BB中第2抽籤テーブルAは、ロック番号が「0」であって、第1演出種別として「BB中前兆A」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルAが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆A - 0G」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

【0197】

図70は、BB中第2抽籤テーブルBを示す。BB中第2抽籤テーブルBは、ロック番号が「0」であって、第1演出種別として「BB中前兆B」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルBが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆A - 0G」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

10

【0198】

図71は、BB中第2抽籤テーブルCを示す。BB中第2抽籤テーブルCは、ロック番号が「0」であって、第1演出種別として「BB中前兆C」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルCが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆A - 0G」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

【0199】

図72は、BB中第2抽籤テーブルDを示す。BB中第2抽籤テーブルDは、ロック番号が「0」であって、第1演出種別として「BB中前兆D」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルDが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆A - 0G」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

20

【0200】

図69～図72に示すように、BB中第2抽籤テーブルA～Dは、残りゲーム数が「0G」であるときに、必ず「BB中前兆A - 0G」が当籤するように抽籤値を規定している。そして、「BB中前兆A - 0G」が当籤すると、ロック発生時に行われる演出(本例ではバトル演出)が実行されないようになっている。したがって、ロック番号が「0」である場合は、ロック発生時に行われる演出が実行されない。

30

【0201】

図73は、BB中第2抽籤テーブルEを示す。BB中第2抽籤テーブルEは、ロック番号が「4」であって、第1演出種別として「BB中前兆A」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルEが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆D - 0G」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

【0202】

図74は、BB中第2抽籤テーブルFを示す。BB中第2抽籤テーブルFは、ロック番号が「4」であって、第1演出種別として「BB中前兆B」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルFが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆B - 0G」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

40

【0203】

図75は、BB中第2抽籤テーブルGを示す。BB中第2抽籤テーブルGは、ロック番号が「4」であって、第1演出種別として「BB中前兆C」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルCが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆C - 0G」が必ず当籤する(32768 / 32768)。

【0204】

50

図76は、BB中第2抽籤テーブルHを示す。BB中第2抽籤テーブルHは、ロック番号が「4」であって、第1演出種別として「BB中前兆D」が当籤した場合に参照される。例えば、残りゲーム数が「0G」であるときに、BB中第2抽籤テーブルDが参照されると、第2演出種別として「BB中前兆B-0G, C-0G, D-0G」のいずれかが当籤する。

【0205】

図73～図76に示すように、BB中第2抽籤テーブルE～Hは、残りゲーム数が「0G」であるときに、必ず「BB中前兆B-0G, C-0G, D-0G」のいずれかが当籤するように抽籤値を規定している。そして、「BB中前兆B-0G, C-0G, D-0G」のいずれかが当籤すると、ロックが発生するときに行われる演出が実行されるようになっている。

10

【0206】

なお、本実施の形態では、ロック番号が「1」、「2」、「3」の場合のBB中第2抽籤テーブルも設けられているが、ここでは説明を省略する。

【0207】

また、BB中第2抽籤テーブルによって規定する同じ抽籤値となる残りのゲーム数の区分は、BB中第1抽籤テーブルによって規定する同じ抽籤値となる残りのゲーム数の区分とは異なっている。これにより、遊技者がBB中に行われる演出からロック番号や残りのART数を容易に把握できないようにすることができる。

【0208】

20

[BB中演出抽籤テーブル]

次に、図77～図96を参照して、BB中演出抽籤テーブルについて説明する。

BB中演出抽籤テーブルは、内部当籤役(JAC役)に応じて、BB中の演出内容、この演出内容が決定されるとき抽籤値を規定している。このBB中演出抽籤テーブルによる演出内容の抽籤は、BB中のゲーム毎に行われる。

【0209】

本実施の形態のBB中演出抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0～32768」から抽出される乱数値を、内部当籤役(JAC役)に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。

30

【0210】

図77は、BB中演出抽籤テーブルAを示す。このBB中演出抽籤テーブルAは、第2演出種別として「BB中前兆A-11～33G」が当籤した場合に参照される。

図78は、BB中演出抽籤テーブルBを示す。このBB中演出抽籤テーブルBは、第2演出種別として「BB中前兆A-5～10G」が当籤した場合に参照される。

図79は、BB中演出抽籤テーブルCを示す。このBB中演出抽籤テーブルCは、第2演出種別として「BB中前兆A-3, 4G」が当籤した場合に参照される。

図80は、BB中演出抽籤テーブルDを示す。このBB中演出抽籤テーブルDは、第2演出種別として「BB中前兆A-2G」が当籤した場合に参照される。

図81は、BB中演出抽籤テーブルEを示す。このBB中演出抽籤テーブルEは、第2演出種別として「BB中前兆A-1G」が当籤した場合に参照される。

40

【0211】

図82は、BB中演出抽籤テーブルFを示す。このBB中演出抽籤テーブルFは、第2演出種別として「BB中前兆A-0G」が当籤した場合に参照される。このBB中演出抽籤テーブルFが参照されると、ロックが発生するときに行われる演出(演出内容番号9～12のバトル発展)が当籤することは無い。

【0212】

図83は、BB中演出抽籤テーブルGを示す。このBB中演出抽籤テーブルGは、第2演出種別として「BB中前兆B-11～33G」が当籤した場合に参照される。

図84は、BB中演出抽籤テーブルHを示す。このBB中演出抽籤テーブルHは、第2

50

演出種別として「BB中前兆B-5~10G」が当籤した場合に参照される。

図85は、BB中演出抽籤テーブルIを示す。このBB中演出抽籤テーブルIは、第2演出種別として「BB中前兆B-3,4G」が当籤した場合に参照される。

図86は、BB中演出抽籤テーブルJを示す。このBB中演出抽籤テーブルJは、第2演出種別として「BB中前兆B-2G」が当籤した場合に参照される。

図87は、BB中演出抽籤テーブルKを示す。このBB中演出抽籤テーブルKは、第2演出種別として「BB中前兆B-1G」が当籤した場合に参照される。

【0213】

図88は、BB中演出抽籤テーブルLを示す。このBB中演出抽籤テーブルLは、第2演出種別として「BB中前兆B-0G」が当籤した場合に参照される。このBB中演出抽籤テーブルLが参照されると、ロックが発生するときに行われる演出（演出内容番号9~12のバトル発展）のいずれかが当籤する。

10

【0214】

図89は、BB中演出抽籤テーブルMを示す。このBB中演出抽籤テーブルMは、第2演出種別として「BB中前兆C-11~33G」が当籤した場合に参照される。

図90は、BB中演出抽籤テーブルNを示す。このBB中演出抽籤テーブルNは、第2演出種別として「BB中前兆C-5~10G」が当籤した場合に参照される。

図91は、BB中演出抽籤テーブルOを示す。このBB中演出抽籤テーブルOは、第2演出種別として「BB中前兆C-3,4G」が当籤した場合に参照される。

図92は、BB中演出抽籤テーブルPを示す。このBB中演出抽籤テーブルPは、第2演出種別として「BB中前兆C-2G」が当籤した場合に参照される。

20

図93は、BB中演出抽籤テーブルQを示す。このBB中演出抽籤テーブルQは、第2演出種別として「BB中前兆C-1G」が当籤した場合に参照される。

【0215】

図94は、BB中演出抽籤テーブルRを示す。このBB中演出抽籤テーブルRは、第2演出種別として「BB中前兆C-0G」が当籤した場合に参照される。このBB中演出抽籤テーブルRが参照されると、「レバーヒビ割れバトル発展」（演出内容番号12のバトル発展）が必ず当籤する。

【0216】

図95は、BB中演出抽籤テーブルSを示す。このBB中演出抽籤テーブルSは、第2演出種別として「BB中前兆D-1~33G」が当籤した場合に参照される。

30

図96は、BB中演出抽籤テーブルTを示す。このBB中演出抽籤テーブルTは、第2演出種別として「BB中前兆D-0G」が当籤した場合に参照される。このBB中演出抽籤テーブルTが参照されると、ロックが発生するときに行われる演出（演出内容番号9~12のバトル発展）のいずれかが当籤する。

【0217】

[BB中バトルシナリオテーブル]

次に、図97を参照して、BB中バトルシナリオテーブルについて説明する。

BB中バトルシナリオテーブルは、ロックの発生を含む連続演出であるバトルシナリオ演出を規定している。

40

【0218】

図97に示すように、本実施の形態では、24種類のバトルシナリオ演出が設けられている。バトルシナリオ演出は、後述するバトルシナリオ抽籤テーブル（図98及び図99参照）を参照して決定される。各バトルシナリオ演出は、7ゲームにかけて実行され、バトルG数「1」は、バトル発生ゲームである。そして、バトルG数「7」は、ロックが発生するゲームである。

【0219】

例えば、シナリオ番号2のバトルシナリオ演出におけるバトルG数「1」では、液晶表示装置10（図2参照）による演出である「目覚めよ、敵H」が行われる。次のバトルG数「2」では、液晶表示装置10による演出である「主人公変身（敵Hと）対峙」が行

50

われ、バトルG数「3」では、ベットボタン12（図2参照）を用いた演出である「BET連打」が行われる。

【0220】

続いて、バトルG数「4」では、液晶表示装置10による演出である「（主人公）重症1」が行われ、バトルG数「5」では、液晶表示装置10による演出である「（主人公）必殺技1」が行われる。次のバトルG数「6」では、液晶表示装置10による演出である「敵H優勢押し負け」が行われる。そして、バトルG数「7」では、液晶表示装置10による演出である「勝ち」が行われる。このとき、各リール3L, 3C, 3R（図2参照）のロックが発生し、各リール3L, 3C, 3Rが所定の駒数だけ回転することにより、「黒BAR - 黒BAR - 黒BAR」がクロスダウンライン（無効ライン）に沿って停止表示される。

10

【0221】

[バトルシナリオ抽籤テーブル]

次に、図98及び図99を参照して、バトルシナリオ抽籤テーブルについて説明する。

バトルシナリオ抽籤テーブルは、残りのART数に応じて、バトルシナリオ演出が決定されるとき抽籤値を規定している。このバトルシナリオ抽籤テーブルによるバトルシナリオ演出の抽籤は、「BB1~6」が内部当籤役として決定されたときに行われる。

【0222】

本実施の形態のバトルシナリオ抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0~32768」から抽出される乱数値を、残りのART数に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。

20

【0223】

図98は、バトルシナリオ抽籤テーブルAを示す。このバトルシナリオ抽籤テーブルAは、ロック番号が「2」である場合に参照される。例えば、残りのART数が「0」であるときに、バトルシナリオ抽籤テーブルAが参照されると、シナリオ番号2が当籤する確率は、「20480/32768」になる。

【0224】

バトルシナリオ抽籤テーブルAは、バトルG数「3」で「BET連打」が失敗し、バトルG数「7」で「勝ち」の演出が行われるシナリオ番号が必ず当籤するように規定している。そのため、バトルG数「3」で「BET連打」が成功した場合は、シナリオ番号の書き換えが行われる。具体的には、バトルG数「3」で「BET連打」が成功すると、現在当籤しているシナリオ番号に「3」を加算して、シナリオ番号を書き換える。例えば、シナリオ番号が当籤していて、バトルG数「3」で「BET連打」が成功すると、シナリオ番号2が、シナリオ番号5に書き換えられる。

30

【0225】

図99は、バトルシナリオ抽籤テーブルBを示す。このバトルシナリオ抽籤テーブルBは、ロック番号が「4」である場合に参照される。例えば、残りのART数が「0」であるときに、バトルシナリオ抽籤テーブルBが参照されると、シナリオ番号2が当籤する確率は、「4096/32768」になる。

40

【0226】

バトルシナリオ抽籤テーブルBは、バトルG数「3」で「BET連打」が失敗し、バトルG数「7」で「勝ち」又は「復活（勝ち）」の演出が行われるシナリオ番号が必ず当籤するように規定している。そのため、バトルG数「3」で「BET連打」が成功した場合は、現在当籤しているシナリオ番号に「3」を加算して、シナリオ番号の書き換えを行う。なお、本実施の形態では、ロック番号「1, 3」用のバトルシナリオ抽籤テーブルも設けられている（不図示）。ロック番号「1, 3」用のバトルシナリオ抽籤テーブルは、バトルG数「3」で「BET連打」が失敗し、バトルG数「7」で「負け」の演出が行われるシナリオ番号が必ず当籤するように規定している。バトルG数「3」で「BET連打」が成功した場合は、現在当籤しているシナリオ番号に「3」を加算して、シナリオ番号の

50

書き換えを行う。

【0227】

[BET連打テーブル]

次に、図100を参照して、BET連打テーブルについて説明する。

BET連打テーブルは、ロック番号及び残りのART数に応じて、BET連打種別と、このBET連打種別が決定されるとき抽籤値を規定している。このBET連打テーブルによるBET連打種別の抽籤は、BB中に行われる。

【0228】

本実施の形態のBET連打種別の抽籤処理では、予め定められた数値の範囲「0～32768」から抽出される乱数値を、ロック番号及び残りのゲーム数に応じて規定された抽籤値で順次減算する。そして、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を行う。

10

【0229】

例えば、ロック番号が「2」であって残りのART数が「0」の場合にBET連打テーブルが参照されると、「easy3(3-3-3-0xffff)」が当籤する確率は、「512/32768」になる。

ここで、「3-3-3-0xffff」とは、液晶画面に表示される画像が切り替るまでに必要なベットボタン12の押圧回数を示している。なお、「0xffff」は、ベットボタン12を何回押しても画像が切り変わらないことを示している。

20

【0230】

<主制御回路の動作説明>

次に、図101～図114を参照して、主制御回路41のメインCPU51により実行されるプログラムの内容について説明する。

【0231】

[メインCPUの制御によるメインフローチャート]

まず、図101を参照して、メインCPU51の制御によるメインフローチャートについて説明する。

【0232】

パチスロ1に電源が投入されると、はじめに、メインCPU51は、初期化処理を行う(S1)。この初期化処理では、メインRAM53が正常であるか否かのチェックや入出力ポートの初期化等が行われる。

30

【0233】

次に、メインCPU51は、メインRAM53における指定格納領域のクリアを行う(S2)。指定格納領域とは、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な格納領域である。

【0234】

次に、メインCPU51は、後で図102を参照して説明するボーナス作動監視処理を行う(S3)。次に、メインCPU51は、メダル受付・スタートチェック処理を行う(S4)。この処理では、自動投入カウンタは0であるか否かを判別し、自動投入カウンタは0であると判別したときにメダルの通過許可を行う。自動投入カウンタは0ではないと判別したときは、自動投入カウンタを投入枚数カウンタに複写する。自動投入カウンタは、前回の単位遊技においてリプレイ1～104の何れかが成立したか否かを識別するためのデータである。リプレイ1～104のいずれかが成立したときには、前回の単位遊技において投入された枚数分のメダルが自動投入カウンタに自動で投入される。そして、メダルセンサ等の入力をチェックし、メダルの掛け枚数が規定数に一致すると、有効ラインカウンタに1を格納し、開始操作を許容する。

40

【0235】

次に、メインCPU51は、乱数値を抽出し、メインRAM53に設けられた乱数値格納領域に格納する(S5)。抽出した乱数値を乱数値格納領域に格納すると、メインCPU51は、後で図103及び図104を参照して説明する内部抽籤処理を行う(S6)。

50

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。

【0236】

次に、メインCPU51は、後で図107を参照して説明するロック制御処理を行う(S7)。次に、メインCPU51は、スタートコマンドを副制御回路42に対して送信する(S8)。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。

【0237】

次に、メインCPU51は、全リールの回転開始を要求する(S9)。全リールの回転開始が要求されると、一定の周期(1.1173ms)で実行される割込処理(図113参照)によってステッピングモータ61L, 61C, 61Rの駆動が制御され、各リール3L, 3C, 3Rの回転が開始される。このとき、各リール3L, 3C, 3R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に制御される。

【0238】

次に、メインCPU51は、各リール3L, 3C, 3Rの回転は定速であるか否かを判別する(S10)。各リール3L, 3C, 3Rの回転は定速ではないと判別したとき、メインCPU51は、各リール3L, 3C, 3Rの回転が定速に達するまで待機する。

【0239】

一方、各リール3L, 3C, 3Rの回転は定速であると判別したとき、メインCPU51は、後で図108を参照して説明するリール停止制御処理を行う(S11)。この処理では、ストップボタン17L, 17C, 17Rが押されたタイミングと内部当籤役とに基づいて該当するリールの回転が停止される。

【0240】

次に、メインCPU51は、後で図109を参照して説明する表示役検索処理を行う(S12)。この処理では、図柄組合せテーブル(図9~図15参照)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メダルの払出枚数が決定される。次に、メインCPU51は、後で図110を参照して説明する表示役等決定処理を行う(S13)。この処理では、表示役に基づいてRTの移行が管理される。

【0241】

次に、メインCPU51は、表示役コマンドを副制御回路42に対して送信する(S14)。表示役コマンドは、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。次に、メインCPU51は、メダル払出処理を行う(S15)。この処理では、S12において決定された払出枚数に基づいて、ホッパー33の駆動やクレジット枚数の更新が行われる。

【0242】

次に、メインCPU51は、遊技状態フラグ格納領域A(図47参照)を参照し、ボーナス作動中フラグがオンであるか否かを判別する(S16)。本実施の形態に係る遊技状態フラグ格納領域Aには、ボーナス作動中フラグとして、BB1~6遊技状態フラグ、MB1, 2遊技状態フラグが格納されている。

【0243】

ボーナス作動中フラグがオンであると判別したとき、メインCPU51は、後で図111を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う(S17)。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がチェックされる。

【0244】

一方、S16の処理でボーナス作動中フラグがオンであると判別したとき、又はS17のボーナス終了チェック処理が終了したとき、後で図112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)。この処理では、ボーナスの作動を開始するか否かと、再遊技を行うか否かがチェックされる。ボーナス作動チェック処理が終了すると、メインCPU51は、再びS2の処理を行う。

【0245】

10

20

30

40

50

## [ ボーナス作動監視処理 ]

次に、図 1 0 2 を参照して、ボーナス作動監視処理について説明する。

## 【 0 2 4 6 】

はじめに、メイン CPU 5 1 は、B B 遊技状態中であるか否かを判別する ( S 3 1 ) 。 B B 遊技状態中であると判別したとき、メイン CPU 5 1 は、R B 遊技状態中であるか否かを判別する ( S 3 2 ) 。メイン CPU 5 1 は、R B 遊技状態中であると判別したとき、ボーナス作動監視処理を終了し、処理をメインフロー ( 図 1 0 1 参照 ) に移す。

## 【 0 2 4 7 】

S 3 2 の処理において R B 遊技状態中ではないと判別したとき、メイン CPU 5 1 は、ボーナス作動時テーブル ( 図 1 6 参照 ) に基づいて R B 作動時処理を行う ( ステップ S 3 3 ) 。 R B 作動時処理において、メイン CPU 5 1 は、遊技可能回数カウンタに「 1 2 」をセットし、入賞可能回数カウンタに「 8 」をセットする。また、メイン CPU 5 1 は、R B 遊技状態フラグをオンにする。その後、メイン CPU 5 1 は、ボーナス作動監視処理を終了し、処理をメインフローに移す。

10

## 【 0 2 4 8 】

S 3 1 の処理において B B 遊技状態中ではないと判別したとき、メイン CPU 5 1 は、M B 遊技状態中であるか否かを判別する ( S 3 4 ) 。 M B 遊技状態中ではないと判別したとき、メイン CPU 5 1 は、ボーナス作動監視処理を終了し、処理をメインフローに移す。一方、M B 遊技状態中であると判別したとき、メイン CPU 5 1 は、ボーナス作動時テーブル ( 図 1 6 参照 ) に基づいて C T 作動時処理を行う ( S 3 5 ) 。この処理では、C T 遊技状態フラグがオンされる。その後、メイン CPU 5 1 は、ボーナス作動監視処理を終了し、処理をメインフローに移す。

20

## 【 0 2 4 9 】

C T ( チャレンジタイム ) は、いわゆる第 2 種特別役物と呼ばれるものである。C T の作動は、M B の作動が行われている間、連続的に行われる。本実施の形態では、C T の作動が行われると、内部抽籤の結果により J A C 役を除く全ての小役が内部当籤役として決定される。なお、C T の作動が行われると、内部抽籤の結果にかかわらず小役が内部当籤役として決定されるようにしてもよい。

## 【 0 2 5 0 】

## [ 内部抽籤処理 ]

次に、図 1 0 3 及び図 1 0 4 を参照して、内部抽籤処理について説明する。

30

## 【 0 2 5 1 】

はじめに、メイン CPU 5 1 は、遊技状態フラグを取得し、内部抽籤テーブル決定テーブル ( 図 1 8 参照 ) 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 ( S 6 1 ) 。この処理では、遊技状態格納領域 A , B を参照して遊技状態が判別され、その結果に応じて、内部抽籤テーブル及び抽籤回数が決定される。なお、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。

## 【 0 2 5 2 】

次に、メイン CPU 5 1 は、乱数値格納領域に格納されている乱数値を取得して判定用乱数値としてセットし、当籤番号の初期値として 1 をセットする ( S 6 2 ) 。次に、メイン CPU 5 1 は、抽籤回数と同じ値を当籤番号としてセットし、内部抽籤テーブルを参照して当籤番号に対応する抽籤値を取得する ( S 6 3 ) 。

40

## 【 0 2 5 3 】

続いて、メイン CPU 5 1 は、判定用乱数値から抽籤値を減算する ( S 6 4 ) 。次に、メイン CPU 5 1 は、桁かりが行われたか否かを判別する ( S 6 5 ) 。桁かりが行われていないと判別したとき、メイン CPU 5 1 は、当籤番号を 1 加算し、抽籤回数を 1 減算する ( S 6 6 ) 。

## 【 0 2 5 4 】

次に、メイン CPU 5 1 は、抽籤回数は 0 であるか否かを判別する ( S 6 7 ) 。抽籤回

50

数は0ではないと判別したとき、メインCPU51は、処理をS63に戻す。一方、抽籤回数は0であると判別したとき、メインCPU51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(S68)。

【0255】

S65の処理において桁かりが行われたと判別したとき、メインCPU51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(S69)。そして、メインCPU51は、後で図105を参照して説明する小役当籤時ロック抽籤処理を行う(S70)。この処理では、遊技ロックフラグ「5」又は「6」がセットされる。

【0256】

S70の処理の後又はS68の処理の後、メインCPU51は、小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブルを参照し、小役・リプレイ用データポイントに基づいて内部当籤役を取得する(S71)。そして、メインCPU51は、取得した内部当籤役を内部当籤役格納領域(図45参照)に格納する(S72)。

【0257】

次に、メインCPU51は、持越役格納領域に格納されているデータは「00000000」であるか否かを判別する(S73)。持越役格納領域に格納されているデータは「00000000」であると判別したとき、メインCPU51は、ボーナス用内部当籤役決定テーブルを参照し、ボーナス用データポイントに基づいて内部当籤役を取得する(S74)。次に、メインCPU51は、ボーナスが当籤したか否かを判別する(S75)。ボーナスが当籤したと判別したとき、メインCPU51は、取得した内部当籤役を持越役格納領域に格納する(S76)。

【0258】

次に、メインCPU51は、ボーナスの種別に応じて、対応するRT遊技状態フラグをオンする(S77)。なお、本実施の形態では、BB1又はMB2に当籤すると、従前のRT遊技状態フラグがオフされ、RT3遊技状態フラグがオンされる(図17参照)。また、BB2, 3、MB1のいずれかが当籤すると、従前のRT遊技状態フラグがオフされ、RT4遊技状態フラグがオンされる。そして、BB4~6のいずれかが当籤すると、従前のRT遊技状態フラグがオフされ、RT5遊技状態フラグがオンされる。

【0259】

次に、メインCPU51は、後で図106を参照して説明するボーナス当籤時ロック抽籤処理を行う(S78)。この処理では、遊技ロックフラグ「1~4」のいずれかがセットされる。

【0260】

S78の処理の後、S75の処理においてボーナスは当籤していないと判別したとき、S73の処理で持越役格納領域に格納されているデータは「00000000」ではないと判別したとき、メインCPU51は、持越役格納領域と内部当籤役格納領域との論理和をとり、その結果を内部当籤役格納領域に格納する(S79)。その後、メインCPU51は、内部抽籤処理を終了し、処理をメインフロー(図101参照)に移す。

【0261】

[小役当籤時ロック抽籤処理]

次に、図105を参照して、小役当籤時ロック抽籤処理について説明する。

【0262】

はじめに、メインCPU51は、BB遊技状態中であるか否かを判別する(S91)。つまり、BB1~6遊技状態フラグのいずれかはオンであるか否かを判別する。BB遊技状態中であると判別したとき、メインCPU51は、レバー時振動抽籤テーブル(図40参照)を参照し、内部当籤役に基づいて、レバー操作時における振動の有無を決定し、振動が有りの場合に遊技ロックフラグ「6」をセット(オン)する(S92)。その後、メインCPU51は、小役当籤時ロック抽籤処理を終了し、処理を内部抽籤処理(図103参照)に移す。遊技ロックフラグ「6」がセットされると、BB中のレバー操作時にリー

10

20

30

40

50

ル 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始されずに、所定の時間が経過するまで上下方向に振動する。

【 0 2 6 3 】

S 9 1 の処理において B B 遊技状態中ではないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、ロックに当籤したか否かを判別する ( S 9 3 ) 。つまり、メイン C P U 5 1 は、小役ロックテーブル ( 図 4 1 ) を参照して、内部当籤役に応じて規定されている抽籤値に基づいて「ロック」が当籤したか否かを判別する。ロックに当籤してはいないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、小役当籤時ロック抽籤処理を終了し、処理を内部抽籤処理に移す。

【 0 2 6 4 】

S 9 3 の処理においてロックに当籤したと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、遊技ロックフラグ「 5 」をセットし、予約ロックカウンタに「 4 」をセットする。その後、メイン C P U 5 1 は、小役当籤時ロック抽籤処理を終了し、処理を内部抽籤処理に移す。

10

【 0 2 6 5 】

予約ロックカウンタは、ロックが発生する演出を行うゲームに達したか否かを管理するためのデータである。つまり、予約ロックカウンタが「 0 」になると、そのときのゲームにおいてロックが発生する演出が行われる。本実施の形態では、B B 遊技状態でない場合にロックが発生すると、液晶表示装置 1 0 による演出が行われる。すなわち、B B 遊技状態でない場合に「ロック」が当籤すると、そのときのゲームから 4 ゲーム後にロックが発生し、液晶表示装置 1 0 による演出が行われる。

また、遊技ロックフラグ「 5 」がセットされると、予約ロックカウンタが「 0 」になったゲームにおいて、所定の時間が経過するまでルール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始されないようにステッピングモータの駆動が制御される。

20

【 0 2 6 6 】

[ ボーナス当籤時ロック抽籤処理 ]

次に、図 1 0 6 を参照して、ボーナス当籤時ロック抽籤処理について説明する。

【 0 2 6 7 】

はじめに、メイン C P U 5 1 は、ロック抽籤テーブル ( 図 3 8 参照 ) を参照し、当籤したロック番号に基づいて、遊技ロックフラグ「 1 ~ 4 」のいずれかをセットする ( A 1 0 1 ) 。なお、ロック番号「 0 」が当籤したときは、遊技ロックフラグ「 1 ~ 4 」のいずれもセットされない。また、遊技ロックフラグ「 1 ~ 4 」のいずれかがセットされると、予約ロックカウンタが「 0 」になったゲームにおいて、ルール 3 L , 3 C , 3 R が所定の駒数分だけ逆回転する演出が行われる。

30

【 0 2 6 8 】

次に、メイン C P U 5 1 は、ロックに当籤 ( ロック番号「 1 ~ 4 」のいずれか ) が否かを判別する ( S 1 0 2 ) 。ロックに当籤ではないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、ボーナス当籤時ロック抽籤処理を終了し、処理を内部抽籤処理 ( 図 1 0 4 参照 ) に移す。

【 0 2 6 9 】

S 1 0 2 の処理においてロックに当籤であると判別したとき、メイン C P U 5 1 は、ロック発生遊技抽籤テーブル ( 図 3 9 参照 ) を参照し、遊技ロックフラグ ( ロック番号 ) に基づいて、ロック発生遊技を決定し、対応する番号をセットする ( S 1 0 3 ) 。その後、メイン C P U 5 1 は、ボーナス当籤時ロック抽籤処理を終了し、処理を内部抽籤処理に移す。

40

【 0 2 7 0 】

[ ロック制御処理 ]

次に、図 1 0 7 を参照して、ロック制御処理について説明する。

【 0 2 7 1 】

はじめに、メイン C P U 5 1 は、B B 遊技状態中であるか否かを判別する ( S 1 2 1 ) 。つまり、B B 1 ~ 6 遊技状態フラグのいずれかはオンであるか否かを判別する。B B 遊技状態中であると判別したとき、メイン C P U 5 1 は、遊技ロックフラグ「 1 ~ 4 」のいずれかがオンであるか否かを判別する ( S 1 2 2 ) 。そして、遊技ロックフラグ「 1 ~ 4

50

」のいずれかがオンであると判別したとき、メインCPU51は、予約ロックカウンタを「1」減算する(S123)。

【0272】

次に、メインCPU51は、予約ロックカウンタの値が「7、6、2」のいずれかであるか否かを判別する(S124)。

【0273】

予約ロックカウンタの値が「7」の遊技は、上述した「選択ゲーム」である。また、予約ロックカウンタの値が「6」の遊技は、上述した「バトル発生ゲーム」であり、予約ロックカウンタの値が「2」の遊技は、バトル発生ゲームから数えて5つ目のゲームである。本実施の形態では、選択ゲーム、バトル発生ゲーム、バトル発生ゲームから数えて5ゲーム目で、レバー操作時におけるリール3L, 3C, 3Rの振動を行わない。そのため、予約ロックカウンタの値が「7、6、2」のいずれかである場合は、遊技ロックタイマのセット及び遊技ロックコマンドの送信を行わないようにしている。

10

遊技ロックタイマは、ロックを発生させる期間を規定しており、遊技ロックタイマが「0」になると、ロックが終了する。

【0274】

S124の処理において予約ロックカウンタの値が「7、6、2」ではないと判別したとき、メインCPU51は、予約ロックカウンタの値が「1」であるか否かを判別する(S125)。そして、予約ロックカウンタの値が「1」であると判別したとき、メインCPU51は、遊技ロックフラグ「6」をセット(オン)する(S126)。

20

【0275】

予約ロックカウンタの値が「1」の遊技は、バトル発生ゲームから数えて5つ目のゲームである。つまり、ロックが発生するゲームの1つの前のゲームである。本実施の形態では、ロックが発生するゲームの1つの前のゲームで、レバー操作時におけるリール3L, 3C, 3Rの振動を必ず実行する。そのため、予約ロックカウンタの値が「1」である場合は、遊技ロックフラグ「6」をセットし、その後、遊技ロックタイマのセット及び遊技ロックコマンドの送信を行う。

【0276】

S125の処理において予約ロックカウンタの値が「1」ではないと判別したとき、メインCPU51は、予約ロックカウンタの値が「0」であるか否かを判別する(S127)。

30

【0277】

S127の処理において予約ロックカウンタの値が「0」ではないと判別したとき、又はS122の処理において遊技ロックフラグ「1~4」がオフであると判別したとき、メインCPU51は、遊技ロックフラグ格納領域のビット6はオンであるか否かを判別する(S128)。つまり、遊技ロックフラグ「6」がオンであるか否かを判別する。

【0278】

S128の処理において遊技ロックフラグ格納領域のビット6はオンであると判別したとき、S127の処理において予約ロックカウンタの値が「0」であると判別したとき、又はS126の処理の後、メインCPU51は、遊技ロックフラグに応じて遊技ロックタイマをセットし、遊技ロックコマンドを副制御回路42に対して送信する(S129)。

40

【0279】

S129の処理において、遊技ロックフラグ「6」と遊技ロックフラグ「1~4」のいずれかが重複してオンであり、予約ロックカウンタが「0」以外の場合は、遊技ロックフラグ「6」が優先される。つまり、遊技ロックタイマは、遊技ロックフラグ「6」に応じた値にセットされ、遊技ロックコマンドは、遊技ロックフラグ「6」に関する内容となる。一方、遊技ロックフラグ「6」と遊技ロックフラグ「1~4」のいずれかが重複してオンであり、予約ロックカウンタが「0」である場合は、遊技ロックフラグ「1~4」が優先される。

【0280】

50

S 1 2 1 の処理において B B 遊技状態中ではないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、予約ロックカウンタの値が「0」であるか否かを判別する ( S 1 3 0 )。予約ロックカウンタの値が「0」ではないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、予約ロックカウンタを「1」減算する ( S 1 3 1 )。そして、メイン C P U 5 1 は、予約ロックカウンタの値が「0」であるか否かを判別する ( S 1 3 2 )。

【 0 2 8 1 】

S 1 3 2 の処理において予約ロックカウンタの値が「0」であると判別したとき、メイン C P U 5 1 は、遊技ロックフラグに応じて遊技ロックタイマをセットし、遊技ロックコマンドを副制御回路 4 2 に対して送信する ( S 1 3 3 )。

【 0 2 8 2 】

S 1 3 3 の処理の後、S 1 3 0 或いは S 1 3 2 の処理で予約ロックカウンタの値が「0」ではないと判別したとき、S 1 2 9 の処理の後、S 1 2 8 の処理で遊技ロックフラグ格納領域のビット 6 はオンではないと判別したとき、S 1 2 4 の処理で予約ロックカウンタの値は「7、6、2」ではないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、遊技ロックタイマは「0」であるか否かを判別する ( S 1 3 4 )。

【 0 2 8 3 】

S 1 3 4 の処理において遊技ロックタイマは「0」ではないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、遊技ロックタイマが「0」になるまで待機する。一方、遊技ロックタイマは「0」であると判別したとき、メイン C P U 5 1 は、ロック制御処理を終了し、処理をメインフロー ( 図 1 0 1 参照 ) に移す。遊技ロックタイマは、後で図 1 1 3 を参照して説明する割込処理 ( 1 . 1 1 7 3 m s e c ) で減算される。

【 0 2 8 4 】

[ リール停止制御処理 ]

次に、図 1 0 8 を参照して、リール停止制御処理について説明する。

【 0 2 8 5 】

はじめに、メイン C P U 5 1 は、メイン R A M 5 3 に設けられたストップボタン未作動カウンタに「3」をセットする ( S 1 5 1 )。ストップボタン未作動カウンタは、停止操作が検出されていないストップボタンの数を管理するためのカウンタである。次に、メイン C P U 5 1 は、決定された内部当籤役に応じた停止テーブルを取得する ( S 1 5 2 )。

【 0 2 8 6 】

次に、メイン C P U 5 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 5 3 )。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、メイン C P U 5 1 は、再び S 1 5 3 の処理を行い、有効なストップボタンの押圧操作を待つ。

【 0 2 8 7 】

一方、有効なストップボタンが押されたと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、有効ストップボタン格納領域の対応するビットをリセットし、作動ストップボタンを決定する ( S 1 5 4 )。次に、メイン C P U 5 1 は、ストップボタン未作動カウンタを 1 減算する ( S 1 5 5 )。

【 0 2 8 8 】

次に、メイン C P U 5 1 は、チェック回数として「5」をセットする ( S 1 5 6 )。これは、各リール 3 L、3 C、3 R の滑り駒数の最大数を「4」としたためである。つまり、チェック回数として「5」をセットすることにより、滑り駒数「0」～「4」に対するチェックがそれぞれ行われることになる。

【 0 2 8 9 】

次に、メイン C P U 5 1 は、C T 遊技状態フラグはオンであるか否かを判別する ( S 1 5 7 )。C T 遊技状態フラグはオンであると判別したとき、メイン C P U 5 1 は、作動ストップボタンは左ストップボタンであるか否かを判別する ( S 1 5 8 )。作動ストップボタンは左ストップボタンであると判別したとき、メイン C P U 5 1 は、チェック回数を「2」に変更する ( S 1 5 9 )。つまり、本実施の形態では、C T 遊技状態における左リール 3 L の滑り駒数の最大数が「1」になる。

10

20

30

40

50

## 【0290】

S 1 5 9 の処理の後、S 1 5 8 の処理において作動ストップボタンは左ストップボタンではないと判別したとき、又 S 1 5 7 の処理において C T 遊技状態フラグはオンではないと判別したとき、メイン C P U 5 1 は、引込優先順位テーブルを参照し、図柄カウンタに対応する図柄位置からチェック回数の範囲内において、内部当籤役に基づいて最も優先順位の高い図柄位置を検索する ( S 1 6 0 ) 。

本実施の形態では、当籤番号が「2」、「3」又は「36」(小役・リプレイ用データポイントが「10~15, 17~44」のいずれか)であった場合に、引込優先順位テーブル選択テーブル(図33及び図34参照)を参照し、引込優先順位テーブルを選択する。それ以外の当籤番号の場合は、引込優先順位テーブルAを選択する。

10

## 【0291】

次に、メイン C P U 5 1 は、停止テーブル、図柄カウンタに対応する図柄位置及び S 1 6 0 の処理における検索結果に基づいて滑り駒数を決定し、停止予定位置をセットする ( S 1 6 1 ) 。滑り駒数は、原則的に、取得した停止テーブルに基づいて決定される。しかし、停止テーブルで規定された図柄位置よりも優先順位の高い図柄位置がある場合は、その優先順位の高い図柄位置に基づいて滑り駒数が決定される。停止予定位置が決定されると、後述の割込処理(図113参照)によって、ステッピングモータの駆動が制御され、図柄カウンタが停止予定位置に更新されるのを待ってリールの回転が停止される。

## 【0292】

次に、メイン C P U 5 1 は、リール停止コマンドを副制御回路42に対して送信する ( S 1 6 2 ) 。リール停止コマンドには、停止されるリールの種別やその滑り駒数等の情報が含まれる。

20

## 【0293】

次に、メイン C P U 5 1 は、図柄配置テーブル(図8参照)を参照して、停止予定位置に基づいて図柄コードを取得し、図柄格納領域に格納する ( S 1 6 3 ) 。つまり、回転が停止されたリールにより入賞判定ライン上に表示された図柄が特定される。

## 【0294】

次に、メイン C P U 5 1 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 ( S 1 6 4 ) 。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、メイン C P U 5 1 は、処理を S 1 5 3 に移す。一方、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、メイン C P U 5 1 は、リール停止制御処理を終了し、処理をメインフロー(図101参照)に移す。

30

## 【0295】

## [表示役検索処理]

次に、図109を参照して、表示役検索処理について説明する。

## 【0296】

はじめに、メイン C P U 5 1 は、表示役格納領域をクリアし、図柄格納領域(図49参照)の先頭アドレスをセットする ( S 1 8 1 ) 。つまり、S 1 8 1 の処理では、入賞判定ラインに対応するアドレスが指定される。次に、メイン C P U 5 1 は、図柄組合せテーブル(図9~図15参照)の先頭アドレスをセットする ( S 1 8 2 ) 。

40

## 【0297】

次に、メイン C P U 5 1 は、図柄組合せテーブルにより規定される図柄の組合せと、図柄格納領域に格納されている3つの図柄コードとを比較する ( S 1 8 3 ) 。すなわち、入賞判定ラインに応じて、左リール3Lの図柄、中リール3Cの図柄及び右リール3Rの図柄からなる図柄の組合せと、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る。

## 【0298】

次に、メイン C P U 5 1 は、図柄格納領域に格納されている3つの図柄コード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か否かを判別する ( S 1 8 4 ) 。3つの図柄コード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

50

ると判別したとき、メインCPU51は、入賞作動フラグと格納領域加算データを取得する(S185)。入賞作動フラグは、表示役を表すデータであり、図柄組合せテーブルのデータと同様に8つのビット列からなっている。格納領域加算データは、複数の表示役格納領域が存在する場合に、そのうちの1つを特定するために使用されるデータである。

【0299】

次に、メインCPU51は、格納領域加算データに基づいて表示役格納領域のアドレスをセットする(S186)。例えば、格納領域加算データが「0」のとき、表示役格納領域1のアドレスがセットされる。続いて、メインCPU51は、取得した入賞作動フラグと、指定された表示役格納領域との論理和を当該表示役格納領域に格納する(S187)。次に、メインCPU51は、払出枚数を取得し、取得した払出枚数を払出枚数カウンタに加算する(S188)。

10

【0300】

S188の処理の後、又はS184の処理で3つの図柄コード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しないと判別したとき、メインCPU51は、セットされたアドレスに対応するデータがエンドコードであるか否かを判別する(S189)。エンドコードではない、つまり、図柄組合せテーブルにより規定されている全ての図柄の組合せについて検索を行っていないと判別したとき、メインCPU51は、処理をS183に移す。

【0301】

S189の処理でセットされたアドレスに対応するデータがエンドコードであると判別したとき、メインCPU51は、有効ラインカウンタに応じた回数を実行したか否かを判別する(S190)。この処理では、メインRAM53に格納されている有効ラインカウンタの値をレジスタに予め転送しておき、このレジスタに転送した値から1減算した値が0になったか否かを判別する。したがって、S190の処理では、メインRAM53に格納されている有効ラインカウンタ自体の減算は行われない。

20

【0302】

S190の処理において有効ラインカウンタに応じた回数を実行していないと判別したとき、メインCPU51は、図柄格納領域のアドレスを更新する(S191)。この処理では、入賞判定ラインが複数設定されている場合に、図柄格納領域のアドレスが別の入賞判定ラインを指定するアドレスに更新される。S191の処理を終了すると、メインCPU51は、処理をS182に移す。一方、S190の処理において有効ラインカウンタに応じた回数を実行したと判別したとき、メインCPU51は、表示役検索処理を終了し、処理をメインフロー(図101参照)に移す。

30

【0303】

[表示役等決定処理]

次に、図110を参照して、表示役等決定処理について説明する。

【0304】

はじめに、メインCPU51は、当籤役にボーナスは含まれるか否かを判別する(S201)。当籤役にボーナスは含まれると判別したとき、メインCPU51は、表示役等決定処理を終了し、処理をメインフロー(図101参照)に移す。一方、当籤役にボーナスは含まれないと判別したとき、メインCPU51は、ボーナス中であるか否かを判別する(S202)。

40

【0305】

S202の処理においてボーナス中であると判別したとき、メインCPU51は、表示役等決定処理を終了し、処理をメインフローに移す。一方、S202の処理においてボーナス中ではないと判別したとき、メインCPU51は、RT遷移テーブルを参照し、表示役に基づいて、RT遊技状態フラグをセットする(S203)。具体的には、表示役を契機としてRTの移行を行う場合に、移行前のRT遊技状態フラグをクリアし、移行先のRT遊技状態フラグをセットする。S203の処理を終えると、メインCPU51は、表示役等決定処理を終了し、処理をメインフローに移す。

50

## 【0306】

## [ボーナス終了チェック処理]

次に、図111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。

## 【0307】

はじめに、メインCPU51は、CT遊技状態フラグをオフにする(S221)。次に、メインCPU51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(S222)。ボーナス終了枚数カウンタは「0」であると判別したとき、メインCPU51は、ボーナス終了時処理を行う(S223)。この処理では、メインCPU51がボーナス終了枚数カウンタをクリアし、BB遊技状態フラグをオフにする。さらに、RB遊技状態フラグ及びMB遊技状態フラグ等をオフし、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタをクリアする。なお、ボーナス終了枚数カウンタが「0」である場合は、BB遊技状態中にメダルの払出しが306枚以上になったことを意味する。

10

## 【0308】

次に、メインCPU51は、ボーナス終了コマンドを副制御回路42に対して送信する(S224)。ボーナス終了コマンドには、ボーナスゲームが終了したことを示す情報などが含まれる。S224の処理を終了すると、メインCPU51は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図101参照)に移す。

## 【0309】

S222の処理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、メインCPU51は、BB遊技状態中であるか否かを判別する(S225)。BB遊技状態中ではないと判別したとき、メインCPU51は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフローに移す。

20

## 【0310】

S225の処理においてBB遊技状態中であると判別したとき、メインCPU51は、遊技可能回数カウンタを1減算する(S226)。続いて、メインCPU51は、表示役は小役(チェリー1~18、特殊役1,2、スイカ1~9、ベル1~75、JAC役1~3)であるか否かを判別する(S227)。そして、表示役は小役であると判別したとき、メインCPU51は、入賞可能回数カウンタを1減算する(S228)。

## 【0311】

S228の処理の後、又はS227の処理で表示役は小役ではないと判別したとき、メインCPU51は、入賞可能回数カウンタまたは遊技可能回数カウンタは「0」であるか否かを判別する(S229)。入賞可能回数カウンタまたは遊技可能回数カウンタは「0」ではないと判別したとき、メインCPU51は、ボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフローに移す。

30

## 【0312】

S229の処理において入賞可能回数カウンタまたは遊技可能回数カウンタは「0」であると判別したとき、メインCPU51は、RB終了時処理を行う(S230)。具体的には、メインCPU51は、RB作動中フラグをオフにする、入賞可能回数カウンタ及び遊技可能回数カウンタをクリアするなどの処理を行う。メインCPU51は、RB終了時処理を行うとボーナス終了チェック処理を終了し、処理をメインフローに戻す。

40

## 【0313】

## [ボーナス作動チェック処理]

次に、図112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。

## 【0314】

はじめに、メインCPU51は、表示役はボーナス(BB1~6、MB1,2)であるか否かを判別する(S241)。表示役はボーナスであると判別したとき、メインCPU51は、ボーナス作動時テーブルを参照し、表示役に応じてボーナス作動時処理を行う(S241)。この処理では、BB遊技状態フラグ(RB遊技状態フラグ)又はMB遊技状態フラグがオンされる。そして、BB遊技状態フラグ(RB遊技状態フラグ)がオンされる場合は、ボーナス終了枚数カウンタに「306」がセットされ、MB遊技状態フラグが

50

オンされる場合は、ボーナス終了枚数カウンタに「144」がセットされる。また、RB遊技状態フラグがオンされる場合は、遊技可能回数カウンタに「12」がセットされ、入賞可能回数カウンタに「8」がセットされる。

【0315】

次に、メインCPU51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(S243)。続いて、メインCPU51は、RT遊技状態フラグをオフする(S244)。次に、メインCPU51は、遊技ロックフラグは「5」であるか否かを判別する(S245)。遊技ロックフラグは「5」であると判別したとき、メインCPU51は、遊技ロックフラグ「5」及び予約ロックカウンタをクリアする(S246)。

【0316】

S246の処理の後、又はS245の処理において遊技ロックフラグは「5」ではないと判別したとき、メインCPU51は、遊技ロックフラグ格納領域は「00000000」であるか否かを判別する(S247)。遊技ロックフラグ格納領域は「00000000」ではないと判別したとき、メインCPU51は、「ロック発生遊技に対応する番号+7」を予約ロックカウンタにセットする(S248)。例えば、ロック発生遊技に対応する番号として「5」が決定されている場合は、予約ロックカウンタに「12」をセットする。

【0317】

S248の処理の後、又はS247の処理において遊技ロックフラグ格納領域は「00000000」であると判別したとき、メインCPU51は、ボーナス開始コマンドを副制御回路42に対して送信する(S249)。ボーナス開始コマンドには、ボーナスゲームが開始したことを示す情報などが含まれる。S249の処理を終えると、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフロー(図101参照)に移す。

【0318】

S241の処理において表示役はボーナスではないと判別したとき、メインCPU51は、表示役はリプレイ(リプレイ1~104のいずれか)であるか否かを判別する(S250)。表示役はリプレイではないと判別したとき、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフローに移す。

【0319】

S250の処理において表示役はリプレイであると判別したとき、メインCPU51は、投入枚数カウンタを自動投入枚数カウンタに複写する(S251)。その後、メインCPU51は、ボーナス作動チェック処理を終了し、処理をメインフローに移す。

【0320】

[メインCPUの制御による割込処理(1.1173msec)]

次に、図113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。

【0321】

はじめに、メインCPU51は、レジスタの退避を行う(S271)。次に、メインCPU51は、入力ポートチェック処理を行う(S272)。この処理では、ストップスイッチ17S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。

【0322】

次に、メインCPU51は、リール制御処理を行う(S273)。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61L, 61C, 61Rの駆動が制御される。また、滑り駒数が決定されたときは、該当するリールの図柄カウンタが滑り駒数分更新される。そして、更新された図柄カウンタが停止予定位置に応じた値に一致する(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、該当するリール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。また、遊技ロックフラグが「1~6」のいずれかである場合に、後述する加速処理(図114参照)を行う。

10

20

30

40

50

## 【0323】

次に、メインCPU51は、ランプ・7セグ駆動処理を行う(S274)。この処理では、7セグ表示器6の駆動制御を行って払出枚数やクレジット枚数などを表示させる。次に、メインCPU51は、遊技ロックタイマの値は「0」であるか否かを判別する(S275)。遊技ロックタイマの値は「0」ではないと判別したとき、メインCPU51は、遊技ロックタイマを「1」減算する(S276)。

## 【0324】

次に、メインCPU51は、遊技ロックタイマの値は「0」であるか否かを判別する(S277)。遊技ロックタイマの値は「0」であると判別したとき、メインCPU51は、遊技ロックフラグ格納領域をクリアする(S278)。

10

## 【0325】

S278の処理の後、又はS277、S275の処理において遊技ロックタイマの値は「0」ではないと判別したとき、メインCPU51は、レジスタの復帰を行う(S279)。この処理が終了すると、メインCPU51は、割込処理を終了する。

## 【0326】

## [加速処理]

次に、図114を参照して、加速処理について説明する。

加速処理は、メインCPUの制御による割込処理(図113参照)におけるリール制御処理(S273)で行われる。

## 【0327】

はじめに、メインCPU51は、励磁出力タイマは終了したか否かを判別する(S291)。つまり、決定された励磁データにおける励磁出力タイマは終了判定データが有りであるか否かを判別する(図44参照)。励磁出力タイマは終了していないと判別したとき、メインCPU51は、励磁出力タイマの更新を行なう(S292)。この処理を終了すると、メインCPU51は、処理をS291に移す。

20

## 【0328】

S291の処理において励磁出力タイマは終了したと判別したとき、メインCPU51は、リールデータテーブル(図42参照)を参照し、回胴演出パターンに基づいて演出データを選択する(S293)。次に、メインCPU51は、回転データテーブル(図43参照)を参照し、演出データに基づく演出回数は「0」であるか否かを判別する(S294)。

30

## 【0329】

S294の処理において演出回数は「0」であると判別したとき、メインCPU51は、加速終了であるか否かを判別する(S295)。つまり、演出回数に対応する終了判定データは有りであるか否かを判別する(図43参照)。加速終了ではないと判別したとき、メインCPU51は、演出回数データに基づいて演出回数の設定を行う(S296)。S296の処理を終了すると、メインCPU51は、処理をS294に移す。

## 【0330】

S295の処理において加速終了であると判別したとき、メインCPU51は、定速用の初期化を行う(S297)。そして、メインCPU51は、加速処理を終了する。

40

## 【0331】

S294の処理において演出回数は「0」ではないと判別したとき、メインCPU51は、回転データテーブルを参照し、演出データに基づいて励磁データを選択する(S298)。次に、メインCPU51は、励磁データの更新を行う(S299)。続いて、メインCPU51は、更新した励磁データに基づいて励磁出力タイマを設定する(S300)。

## 【0332】

次に、メインCPU51は、励磁データに基づいて回転方向を設定する(S301)。次に、メインCPU51は、励磁データは終了であるか否かを判別する(S302)。励磁データは終了であると判別したとき、メインCPU51は、設定した回転方向及び励磁

50

出力タイマに基づいて制御回数の更新を行う（S 3 0 3）。

【0 3 3 3】

S 3 0 3 の処理の後、又は S 3 0 2 の処理において励磁データは終了ではないと判別したとき、設定された回転方向に応じたパルスを送り出すモータから出力させる（S 3 0 4）。S 3 0 4 の処理を終了すると、メイン CPU 5 1 は、処理を S 2 9 1 に移す。

【0 3 3 4】

< 副制御回路の動作説明 >

次に、図 1 1 5 ~ 図 1 2 2 を参照して、副制御回路 4 2 のサブ CPU 8 1 により実行されるプログラムの内容について説明する。

【0 3 3 5】

[ 主基板通信タスク ]

まず、図 1 1 5 を参照して、サブ CPU 8 1 により行われる主基板通信タスクについて説明する。

【0 3 3 6】

はじめに、サブ CPU 8 1 は、主制御回路 4 1 から送信されたコマンドの受信チェックを行う（S 5 0 1）。次に、サブ CPU 8 1 は、コマンドを受信した場合、受信したコマンドの種別を抽出する（S 5 0 2）。

【0 3 3 7】

次に、サブ CPU 8 1 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（S 5 0 3）。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、サブ CPU 8 1 は、処理を S 5 0 1 に移す。

【0 3 3 8】

一方、前回とは異なるコマンドを受信したと判別したとき、サブ CPU 8 1 は、受信したコマンドに基づいて、メッセージキューへメッセージを格納する（S 5 0 4）。メッセージキューとは、プロセス間で情報を交換するための機構である。S 5 0 4 の処理を終えると、サブ CPU 8 1 は、処理を S 5 0 1 に移す。

【0 3 3 9】

[ 演出登録タスク ]

次に、図 1 1 6 を参照して、サブ CPU 8 1 により行われる演出登録タスクについて説明する。

【0 3 4 0】

はじめに、サブ CPU 8 1 は、メッセージキューからメッセージを取り出す（S 5 1 1）。次に、サブ CPU 8 1 は、メッセージキューにメッセージは有るか否かを判別する（S 5 1 2）。メッセージは有ると判別したとき、サブ CPU 8 1 は、メッセージから遊技情報を複製する（S 5 1 3）。この処理では、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、遊技状態フラグ等の各種データがサブ RAM 8 3 に設けられた格納領域に複製される。

【0 3 4 1】

次に、サブ CPU 8 1 は、後で図 1 1 6 を参照して説明する演出内容決定処理を行う（S 5 1 4）。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。

【0 3 4 2】

S 5 1 4 の処理の後、又は S 5 1 2 の処理においてメッセージは無かったと判別したとき、サブ CPU 8 1 は、アニメーションデータの登録を行う（S 5 1 5）。次に、サブ CPU 8 1 は、サウンドデータの登録を行う（S 5 1 6）。次に、サブ CPU 8 1 は、ランプデータの登録を行う（S 5 1 7）。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、演出内容決定処理において登録された演出データに基づいて行われる。S 5 1 7 の処理を終えると、サブ CPU 8 1 は、処理を S 5 1 1 に移す。

【0 3 4 3】

[ 演出内容決定処理 ]

10

20

30

40

50

次に、図 1 1 7 を参照して、演出内容決定処理について説明する。

【 0 3 4 4 】

はじめに、サブ CPU 8 1 は、スタートコマンド受信時であるか否かを判別する ( S 5 2 1 )。スタートコマンド受信時であると判別したとき、サブ CPU 8 1 は、後で図 1 1 8 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 ( S 5 2 2 )。この処理では、演出用乱数値を抽出し、内部当籤役等に基づいて演出番号を抽籤により決定して登録する。ここで、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。

【 0 3 4 5 】

次に、サブ CPU 8 1 は、登録されている演出番号に応じて、スタート時の演出データを登録する ( S 5 2 3 )。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。 S 5 2 3 の処理を終えると、サブ CPU 8 1 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスク ( 図 1 1 6 参照 ) に移す。

10

【 0 3 4 6 】

本実施の形態では、 B B 1 ~ 6 及び M B 1 , 2 のいずれかが内部当籤役として決定されていると、ライン報知演出データを登録する。このライン報知演出データが登録されると、内部当籤役として B B が決定されたことを報知するときに、内部当籤役として決定された B B に対応する図柄の組合せが入賞判定ラインに停止表示された場合と同じ図柄が並ぶ直線状のライン ( 入賞判定ラインを含む ) と、その直線状のラインに並ぶ図柄の種類が報知される。

20

【 0 3 4 7 】

S 5 2 1 の処理においてスタートコマンド受信時ではないと判別したとき、サブ CPU 8 1 は、リール停止コマンド受信時であるか否かを判別する ( S 5 2 4 )。リール停止コマンド受信時であると判別したとき、サブ CPU 8 1 は、登録されている演出番号とストップボタンの種別等に応じて、停止時の演出データを登録する ( S 5 2 5 )。 S 5 2 5 の処理を終えると、サブ CPU 8 1 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスクに移す。

【 0 3 4 8 】

S 5 2 4 の処理においてリール停止コマンド受信時ではないと判別したとき、サブ CPU 8 1 は、表示コマンド受信時であるか否かを判別する ( S 5 2 6 )。表示コマンド受信時であると判別したとき、サブ CPU 8 1 は、登録されている演出番号と表示役に応じて、表示時の演出データを登録する ( S 5 2 7 )。 S 5 2 7 の処理を終えると、サブ CPU 8 1 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスクに移す。

30

【 0 3 4 9 】

S 5 2 6 の処理において表示コマンド受信時ではないと判別したとき、サブ CPU 8 1 は、 B E T コマンド受信時であるか否かを判別する ( S 5 2 8 )。 B E T コマンド受信時であると判別したとき、サブ CPU 8 1 は、後で図 1 2 1 を参照して説明する B E T コマンド受信時処理を行う ( S 5 2 9 )。この処理では、 B E T 連打番号及び B E T 回数カウンタの値に応じて演出番号を決定し、登録する。次に、サブ CPU 8 1 は、登録されている演出番号に応じて、 B E T 時の演出データを登録する ( S 5 3 0 )。

40

【 0 3 5 0 】

S 5 2 8 の処理において B E T コマンド受信時ではないと判別したとき、サブ CPU 8 1 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 5 3 1 )。ボーナス開始コマンド受信時であると判別したとき、サブ CPU 8 1 は、後で図 1 2 2 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 5 3 2 )。この処理では、ロック発生遊技に対応する番号を B B 前兆カウンタにセットする。次に、サブ CPU 8 1 は、ボーナス開始用の演出データを登録する ( S 5 3 3 )。 S 5 3 3 の処理を終えると、サブ CPU 8 1 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスクに移す。

【 0 3 5 1 】

50

S 5 3 1 の処理においてボーナス開始コマンド受信時ではないと判別したとき、サブCPU 8 1 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 5 3 4 )。ボーナス終了コマンド受信時ではないと判別したとき、サブCPU 8 1 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスクに移す。一方、ボーナス終了コマンド受信時であると判別したとき、サブCPU 8 1 は、ボーナス終了用の演出データを登録する ( S 5 3 5 )。S 5 3 5 の処理を終えると、サブCPU 8 1 は、演出内容決定処理を終了し、処理を演出登録タスクに移す。

【 0 3 5 2 】

[ スタートコマンド受信時処理 ]

次に、図 1 1 8 を参照して、演出内容決定処理について説明する。

10

【 0 3 5 3 】

はじめに、サブCPU 8 1 は、ボーナス中であるか否かを判別する ( S 5 5 1 )。ボーナス中であると判別したとき、後で図 1 2 0 を参照して説明するボーナス中演出抽籤処理を行う ( S 5 5 2 )。一方、ボーナス中ではないと判別したとき、サブCPU 8 1 は、遊技状態 ( サブ ) は「 W I N 」であるか否かを判別する ( S 5 5 3 )。

【 0 3 5 4 】

S 5 5 3 の処理において遊技状態 ( サブ ) は「 W I N 」であると判別したとき、サブCPU 8 1 は、内部当籤役に基づいて、演出内容番号 ( 確定画面 ) を決定する ( S 5 5 4 )。一方、S 5 5 3 の処理において遊技状態 ( サブ ) は「 W I N 」ではないと判別したとき、サブCPU 8 1 は、ART 抽籤処理を行う ( S 5 5 5 )。このART 抽籤処理では、ART を行うゲーム数を、内部当籤役及びロック番号に応じて抽籤で決定する。

20

【 0 3 5 5 】

次に、サブCPU 8 1 は、通常の連続演出中 ( バトルシナリオ演出とは異なる ) であるか否かを判別する ( S 5 5 6 )。つまり、前回のゲームにおける演出番号が連続演出番号であるか否かを判別する。連続演出中であると判別したとき、サブCPU 8 1 は、連続演出カウンタに「 1 」を加算する ( S 5 5 7 )。

【 0 3 5 6 】

次に、サブCPU 8 1 は、遊技状態フラグ ( サブ )、連続演出カウンタ及び前回のゲーム ( G ) の連続演出番号に応じた連続演出テーブルを参照し、内部当籤役に基づいて連続演出番号を決定する ( S 5 5 8 )。次に、サブCPU 8 1 は、連続演出は終了か否かを判別する ( S 5 5 9 )。連続演出は終了であると判別したとき、サブCPU 8 1 は、連続演出カウンタをクリアする ( S 5 6 0 )。

30

【 0 3 5 7 】

S 5 5 6 の処理において連続演出中ではないと判別したとき、サブCPU 8 1 は、遊技状態フラグ ( サブ ) に応じた演出種別抽籤テーブル ( 図 5 1 ~ 図 5 5 参照 ) を参照し、内部当籤役に基づいて演出種別番号を決定する ( S 5 6 1 )。次に、サブCPU 8 1 は、遊技状態フラグ ( サブ ) と演出種別番号に応じた演出内容抽籤テーブル ( 図 5 6 ~ 図 5 8 参照 ) を参照し、内部当籤役に基づいて演出内容番号を決定する ( S 5 6 2 )。

【 0 3 5 8 】

S 5 5 2 , S 5 6 0 , S 5 6 2 の処理の後、S 5 5 9 の処理において連続演出は終了ではないと判別したとき、サブCPU 8 1 は、ボーナスが内部当籤役として決定したことを確定的に報知する確定演出であるか否かを判別する。つまり、ロックが発生する遊技の演出であるか否かを判別する。ボーナスの確定演出であると判別したとき、サブCPU 8 1 は、各フラグ及び各カウンタをクリアし、遊技状態 ( サブ ) の「 W I N 」をオンする ( S 5 6 4 )。

40

【 0 3 5 9 】

S 5 6 4 の処理の後、又はS 5 6 3 の処理において確定演出ではないと判別したとき、サブCPU 8 1 は、決定された各演出内容番号に基づいて遊技状態 ( サブ ) を更新する ( S 5 6 5 )。この処理では、連続演出を開始する演出が選択された場合に、該当する連続演出を遊技状態としてセットする。具体的には、演出種別が「消灯」で演出内容番号 6 ~

50

8 の場合は、「敵 B」をセットする。また、連続演出を終了する演出が選択された場合に、選択された演出の内容に応じて遊技状態をセットする。具体的には、演出内容が失敗の場合に、該当する連続演出の遊技状態（サブ）をクリアする。また、確定演出の場合（演出種別「消灯」で演出内容番号 27～29 等）に、「WIN」をセットする。

【0360】

S554, S565 の処理の後、サブ CPU 81 は、登録されている各演出内容番号をクリアし、決定された各演出内容番号を登録する（S566）。S566 の処理を終えると、サブ CPU 81 は、スタートコマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図 117 参照）に移す。

【0361】

[ ボーナス中演出抽籤処理 ]

次に、図 120 を参照して、ボーナス中演出抽籤処理について説明する。

【0362】

はじめに、サブ CPU 81 は、MB1, 2 中であるか否かを判別する（S581）。MB1, 2 中であると判別したとき、サブ CPU 81 は、MB 中演出抽籤テーブル（不図示）を参照し、内部当籤役に基づいて演出内容番号を決定する（S582）。S582 の処理を終えると、サブ CPU 81 は、ボーナス中演出抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理（図 118 参照）に移す。

【0363】

S581 の処理において MB1, 2 中ではないと判別したとき、サブ CPU 81 は、シナリオ番号は「0」であるか否かを判別する（S583）。シナリオ番号は「0」ではないと判別したとき、サブ CPU 81 は、BB 中バトルシナリオテーブルを参照し、シナリオ番号と前回のゲーム（G）の演出内容番号に基づいて演出内容番号を決定する（S584）。なお、本実施の形態では、前回のゲームに応じて今回のゲームの演出を決定しているが、本発明の遊技機としては、ゲーム数を管理するカウンタを設けて、対応する演出が連続するように管理してもよい。

【0364】

次に、サブ CPU 81 は、BET 連打演出であるか否かを判別する（S585）。つまり、連続演出（シナリオ演出）における 3 ゲーム目の演出であるか否かを判別する。BET 連打演出であると判別したとき、サブ CPU 81 は、BET 連打テーブル（図 100 参照）を参照し、ロック番号と ART カウンタの値に基づいて BET 連打番号を決定する（S586）。S586 の処理を終えると、サブ CPU 81 は、ボーナス中演出抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理に移す。

【0365】

S585 の処理において BET 連打演出ではないと判別したとき、サブ CPU 81 は、シナリオ演出は終了であるか否かを判別する（S587）。シナリオ演出は終了であると判別したとき、サブ CPU 81 は、シナリオ番号に「0」をセットする（S588）。S588 の処理を終えると、サブ CPU 81 は、ボーナス中演出抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理に移す。

【0366】

S583 の処理においてシナリオ番号は「0」であると判別したとき、サブ CPU 81 は、BB 前兆カウンタは「0」であるか否かを判別する（S589）。この BB 前兆カウンタには、後で図 122 を参照して説明するボーナス開始コマンド受信時処理においてロック発生遊技抽籤テーブルを参照して決定されたゲーム数がセットされる。BB 前兆カウンタは「0」であると判別したとき、サブ CPU 81 は、BB 中演出抽籤テーブル（ロック後）を参照し、内部当籤役に基づいて演出内容番号を決定する（S590）。S590 の処理を終えると、サブ CPU 81 は、ボーナス中演出抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理に移す。

【0367】

S589 の処理において BB 前兆カウンタは「0」ではないと判別したとき、サブ CPU

10

20

30

40

50

U 8 1 は、ロック番号と A R T カウンタの値に応じた B B 中第 1 抽籤テーブル（図 6 0 ~ 図 6 8 参照）を参照し、B B 前兆カウンタの値に基づいて第 1 段階演出種別番号を決定する（S 5 9 1）。

【 0 3 6 8 】

次に、サブ C P U 8 1 は、ロック番号と第 1 段階演出種別番号に応じた B B 中第 2 抽籤テーブル（図 6 9 ~ 図 7 6 参照）を参照し、B B 前兆カウンタの値に基づいて第 2 段階演出種別番号を決定する（S 5 9 2）。次に、サブ C P U 8 1 は、第 2 段階演出種別番号に応じた B B 中演出抽籤テーブル（図 7 7 ~ 図 9 6 参照）を参照し、内部当籤役に基づいて演出内容番号を決定する（S 5 9 3）。

【 0 3 6 9 】

次に、サブ C P U 8 1 は、B B 前兆カウンタの値を「 1 」減算する（S 5 9 4）。続いて、サブ C P U 8 1 は、B B 前兆カウンタは「 0 」であるか否かを判別する（S 5 9 5）。B B 前兆カウンタは「 0 」ではないと判別したとき、サブ C P U 8 1 は、ボーナス中演出抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理に移す。

【 0 3 7 0 】

S 5 9 5 の処理において B B 前兆カウンタは「 0 」であると判別したとき、サブ C P U 8 1 は、ロック番号に応じたバトルシナリオ抽籤テーブル（図 9 8 及び図 9 9 参照）を参照し、A R T カウンタの値に基づいてシナリオ番号を決定する（S 5 9 6）。S 5 9 6 の処理を終えると、サブ C P U 8 1 は、ボーナス中演出抽籤処理を終了し、処理をスタートコマンド受信時処理に移す。

【 0 3 7 1 】

[ B E T コマンド受信時処理 ]

次に、図 1 2 1 を参照して、B E T コマンド受信時処理について説明する。

【 0 3 7 2 】

はじめに、サブ C P U 8 1 は、B E T 連打演出であるか否かを判別する（S 6 0 1）。つまり、連続演出（シナリオ演出）における 3 ゲーム目の演出であるか否かを判別する。B E T 連打演出ではないと判別したとき、サブ C P U 8 1 は、B E T コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図 1 1 7 参照）に移す。

【 0 3 7 3 】

S 6 0 1 の処理において B E T 連打演出であると判別したとき、サブ C P U 8 1 は、B E T 回数カウンタに「 1 」を加算する（S 6 0 2）。次に、サブ C P U 8 1 は、B E T 回数カウンタは規定回数と一致であるか否かを判別する（S 6 0 3）。規定回数と一致ではないと判別したとき、サブ C P U 8 1 は、B E T コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理に移す。

【 0 3 7 4 】

S 6 0 3 の処理において規定回数と一致であると判別したとき、サブ C P U 8 1 は、B E T 連打番号及び B E T 回数カウンタの値に応じて演出内容番号を決定し、登録する（S 6 0 4）。その後、サブ C P U 8 1 は、B E T コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理に移す。

【 0 3 7 5 】

[ ボーナス開始コマンド受信時処理 ]

次に、図 1 2 2 を参照して、ボーナス開始コマンド受信時処理について説明する。

【 0 3 7 6 】

はじめに、サブ C P U 8 1 は、ロック番号は「 1 ~ 4 」のいずれかであるか否かを判別する（S 6 1 1）。ロック番号は「 1 ~ 4 」ではないと判別したとき、サブ C P U 8 1 は、ボーナス開始コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理（図 1 1 7 参照）に移す。

【 0 3 7 7 】

S 6 1 1 の処理においてロック番号は「 1 ~ 4 」のいずれかであると判別したとき、サブ C P U 8 1 は、ロック発生遊技抽籤テーブルを参照して決定されたロック発生遊技の値

10

20

30

40

50

をBB前兆カウンタにセットする(S612)。その後、サブCPU81は、ボーナス開始コマンド受信時処理を終了し、処理を演出内容決定処理に移す。

【0378】

[報知演出]

次に、図123及び図124を参照して、報知演出について説明する。

【0379】

本実施の形態のパチスロ1では、BB1(赤7-赤7-赤7)が内部当籤役として決定されると、図123に示すように、液晶表示装置10によって表示される確定画像において「赤7」と、その「赤7」を停止表示させるラインとを報知する演出が行われる。これにより、遊技者は、ボーナスが内部当籤役として決定され、その図柄の組合せをセンタライン8に沿って表示させればよいことを認識することができる。

10

【0380】

さらに、本実施の形態では、内部当籤役に応じた図柄の組合せがセンタライン8に沿って表示されると、特定の図柄がセンタライン8以外のラインに沿って表示されるように、図柄の配列及び内部当籤役に応じた図柄の組合せを設定している。例えば、BB2の図柄の組合せ(リブB-ベルC-青BAR)がセンタライン8に沿って表示されると、入賞判定ラインではないトップライン(表示窓4L, 4C, 4Rの上段)に沿って特定の図柄の組合せ(赤7-赤7-赤7)が表示される。

【0381】

これにより、実際の図柄の組合せ(リブB-ベルC-青BAR)ではなく、特定の図柄の組合せ(赤7-赤7-赤7)がBB2の図柄の組合せであるように遊技者に認識させることができる。また、入賞判定ライン(有効ライン)と無効ラインを容易に認識されることがなく、入賞判定ラインのみでは表現できない演出を無効ラインで行うことができる。

20

【0382】

本実施の形態では、BB2とBB3が重複して内部当籤役として決定される(図27参照)。そこで、BB2(リブB-ベルC-青BAR)及びBB3(リブB-赤7-ベルC)が内部当籤役として決定されると、図124に示すように、「赤7」と、その「赤7」が並ぶライン(無効ライン)とを報知する演出が行われる。この場合の「赤7」を表示させるべきラインとは、BB2(リブB-ベルC-青BAR)を入賞判定ラインに沿って停止表示したときに「赤7」が停止表示されるトップラインと、BB3(リブB-赤7-ベルC)を入賞判定ラインに沿って停止表示したときに「赤7」が停止表示されるクロスダウンラインである。

30

【0383】

また、本実施の形態では、ボーナスが内部当籤役として決定されていない場合は、特定の図柄及び特定の図柄が並ぶラインの報知を行わない。そのため、内部当籤役に対応する図柄の組合せを推測するという従来の遊技性に加えて、特定の図柄の組合せが表示可能なラインを推測するという新たな遊技性を提供することができる。

【0384】

例えば、ベル45の図柄の組合せ(リプレイA-ベルB-黒BAR)を入賞判定ラインに沿って停止表示したときに、特定の図柄の組合せ(ベルA(B, C)-ベルB-ベルA)がクロスアップライン(無効ライン)に沿って停止表示される。また、ベル68の図柄の組合せ(青BAR-ベルC-スイカ)を入賞判定ラインに沿って停止表示したときに、特定の図柄の組合せ(ベルA-ベルC-ベルA(C))がクロスダウンライン(無効ライン)に沿って停止表示される。

40

【0385】

また、本実施の形態では、入賞判定ラインを少なく(1つに)したので、複数の入賞判定ラインに同時に複数の役(内部当籤役の図柄の組合せ)が表示可能な状況を少なくすることができ、配列の作成を容易にすることができる。また、配列の自由度を向上させることができる。

【0386】

50

以上、図 1 ~ 図 1 2 4 を参照して、遊技機の一実施形態のパチスロ 1 の構成と動作の説明を行った。

本実施の形態に係るパチスロ 1 では、B B 1 ~ 6 のいずれかが内部当籤役として決定されると、ロック抽籤テーブル（図 3 8 参照）を参照してロック番号（種別）を抽籤する。この抽籤で「ロックあり（ロック番号 1 ~ 4）」のいずれかが当籤すると、ボーナスゲーム中にロックが発生することが決定される。そして、ロック発生遊技抽籤テーブル（図 3 9 参照）を参照して、B B が開始されてからバトルシナリオ演出が開始されるゲーム（バトル発生ゲーム）までのゲーム数が抽籤される。

#### 【 0 3 8 7 】

これにより、ボーナスゲーム中にロックが発生することを、ボーナス（B B 1 ~ 6）に対応する図柄の組合せが停止表示される前に報知することができる。この報知は、例えば、図 1 2 3 及び図 1 2 4 に示す「赤 7」の図柄を液晶画面上で点灯させることで行うことができる。また、ロックが発生することの報知は、「赤 7」の図柄の表示とは別に「ロック発生確定」のような文字を表示させたり、音（音声）を出力させたりしてもよい。なお、本実施の形態では、演出内容抽籤テーブル C（図 5 9 参照）の演出内容番号 2 7 ~ 2 9 に対応する演出を行うことでロックが発生すること報知している。

#### 【 0 3 8 8 】

また、ボーナスゲーム中にロックが発生するか否かをボーナス当籤時に決定するため、ロックが発生するまでに、その発生を示唆する前兆演出（バトルシナリオ演出）を行うことができる。そして、ボーナスゲーム中のロックに対する期待感を、ボーナスの当籤に対する期待感と共に演出することができる。

#### 【 0 3 8 9 】

さらに、ロックの発生が決定されてから実際にロックが発生するまでの前兆期間は、ロック発生遊技抽籤テーブルを参照して行うロック発生遊技抽籤処理の結果と、ボーナスの当籤からボーナスの図柄の組合せが停止表示されるまでの遊技回数によって決定される。そのため、ロックが発生するまでの前兆期間が可変のものとなり、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 0 3 9 0 】

ここで、バトルシナリオ演出におけるロックを発生させる演出について説明する。B B 遊技状態中のロックの発生は、バトル発生ゲームから数えて 7 ゲーム目に行われる。本実施の形態では、バトル発生ゲームから数えて 6 ゲーム目が終了した時点で準備目を停止表示させるように報知する。そして、バトル発生ゲームから数えて 7 ゲーム目は、ロックが発生し、各リール 3 L, 3 C, 3 R が所定の図柄数だけ逆回転し、「黒 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」がクロスダウンライン（無効ライン）に沿って一時停止されると、B B 遊技状態の終了後に A R T が実行される。

#### 【 0 3 9 1 】

具体的には、バトル発生ゲームから数えて 6 ゲーム目の開始操作を検出すると、リール 3 L, 3 C 「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」を有効ラインに沿って停止表示させるとよい旨の報知が行われる。これにより、遊技者は、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」が有効ラインに沿って停止表示されるように、ストップボタン 1 7 L, 1 7 C, 1 7 R の押圧操作を行う。

#### 【 0 3 9 2 】

このとき、リール停止制御処理では、停止テーブル（例えば、図 3 2 参照）及び引込優先順位テーブル（例えば、図 3 5 及び図 3 6 参照）に基づいて滑り駒数が取得される。その結果、小役・リプレイ用データポインタ「4 6」が当籤しているときは、チェリー 1 0 + J A C 役 2 に対応する図柄の組合せ「チェリー - リプレイ B（リブ B） - 赤 7」が停止表示される。また、小役・リプレイ用データポインタ「4 5」が当籤しているときは、チェリー 1 0 + J A C 役 1 に対応する図柄の組合せ「チェリー - リプレイ B（リブ B） - ベル C」が停止表示される。

#### 【 0 3 9 3 】

そして、バトル発生ゲームから数えて 7 ゲーム目では、開始操作が検出されると、ロッ

10

20

30

40

50

クが発生する。このロックが発生している間は、投入操作や停止操作が行われても、その検出が無効であるものとして扱われる。ロックが発生すると、液晶表示装置 10 による演出と、リール 3 L , 3 C , 3 R が逆回転する演出が行われる。

【 0 3 9 4 】

ロック番号が「 1 」又は「 3 」の場合に、左リール 3 L は、現在表示されている（準備目の）図柄位置から「 - 8 」駒目の図柄が一時停止されるように逆回転する。準備目では、左表示窓 4 L の中段に「チェリー（図柄カウンタの値が 1 4 ）」が表示されている。そのため、左リール 3 L の逆回転が終了すると、左表示窓 4 L の中段には、「チェリー（図柄カウンタの値が 6 ）」が表示される。そして、左表示窓 4 L の上段には、「黒 B A R（図柄カウンタの値が 7 ）」が一時停止される。

10

【 0 3 9 5 】

ロック番号が「 1 」又は「 3 」の場合に、中リール 3 C は、現在表示されている（準備目の）図柄位置から「 + 5 」駒目の図柄が一時停止されるように逆回転する。準備目では、中表示窓 4 C の中段に「リブ B（図柄カウンタの値が 1 5 ）」が表示されている。そのため、中リール 3 C の逆回転が終了すると、中表示窓 4 C の中段には、「黒 B A R（図柄カウンタの値が 2 0 ）」が表示される。

【 0 3 9 6 】

ロック番号が「 1 」又は「 3 」の場合に、右リール 3 R は、現在表示されている（準備目の）図柄位置から「 + 4 」駒目の図柄が一時停止されるように逆回転する。準備目において右表示窓 4 R の中段に「赤 7（図柄カウンタの値が 1 3 ）」が表示されている場合は、右リール 3 C の逆回転が終了すると、右表示窓 4 R の中段に「黒 B A R（図柄カウンタの値が 1 7 ）」が表示される。したがって、右表示窓 4 R の下段には、「リブ B（図柄カウンタの値が 1 6 ）」が一時停止される。

20

【 0 3 9 7 】

その結果、各リール 3 L , 3 C , 3 R の逆回転が終了すると、クロスダウンライン（無効ライン）に沿って「黒 B A R - 黒 B A R - リブ B」が一時停止される。そして、液晶表示装置 10 では、主人公が負けた画像が表示される。したがって、B B 遊技状態の終了後に、A R T は実行されない。

【 0 3 9 8 】

一方、準備目において右表示窓 4 R の中段に「ベル C（図柄カウンタの値が 1 4 ）」が表示されている場合は、右表示窓 4 R の下段に「赤 7（図柄カウンタの値が 1 3 ）」が表示される。この場合は、右リール 3 C の逆回転が終了すると、右表示窓 4 R の中段に「黒 B A R（図柄カウンタの値が 1 8 ）」が一時停止され、右表示窓 4 R の下段に「黒 B A R（図柄カウンタの値が 1 7 ）」が一時停止される。つまり、準備目において右表示窓 4 R の中段に「ベル C（図柄カウンタの値が 1 4 ）」が表示されている場合は、ロック番号が「 1 , 3 」であっても、クロスダウンライン（無効ライン）に沿って「黒 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」が一時停止される。

30

【 0 3 9 9 】

ロック番号が「 2 」又は「 4 」の場合に、左リール 3 L 及び中リール 3 C は、ロック番号が「 1 」又は「 3 」の場合と同様に逆回転する。したがって、左リール 3 L 及び中リール 3 C の逆回転が終了すると、左表示窓 4 L の上段及び中表示窓の中段には、「黒 B A R」が一時停止される。

40

【 0 4 0 0 】

ロック番号が「 2 」又は「 4 」の場合に、右リール 3 R は、現在表示されている（準備目の）図柄位置から「 + 5 」駒目の図柄が一時停止されるように逆回転する。そのため、右リール 3 C の逆回転が終了すると、右表示窓 4 R の中段には、「黒 B A R（図柄カウンタの値が 1 8 ）」或いは「ベル A（図柄カウンタの値が 1 9 ）」が一時表示される。したがって、右表示窓 4 R の下段には、「黒 B A R（図柄カウンタの値が 1 7 又は 1 8 ）」が一時停止される。

【 0 4 0 1 】

50

その結果、ロック番号が「2」又は「4」の場合に、各リール3L, 3C, 3Rの逆回転が終了すると、クロスダウンライン(無効ライン)に沿って「黒BAR-黒BAR-黒BAR」が一時停止される。そして、液晶表示装置10では、主人公が勝った画像が表示される。これにより、BB遊技状態の終了後に、ARTが実行される。

#### 【0402】

ここでARTについて説明する。

本実施の形態に係るARTでは、小役が必ず停止表示される押し順を報知する。例えば、RT2遊技状態のときに小役・リプレイデータポイントとして「18」が取得された場合は、押し順として「左中右」又は「左右中」を報知する。これにより、引込優先順位テーブルAが参照され、ベル28~39に対応する図柄の組合せの表示が優先される。その結果、遊技者は、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが表示されることを回避することができ、RT2遊技状態を維持することができる。

10

#### 【0403】

また、本実施の形態に係るARTでは、何れかのRT遊技状態に移行する或いは現状のRT遊技状態を維持するリプレイが必ず停止表示される押し順を報知する。例えば、RT1遊技状態のときに小役・リプレイデータポイントとして「10」が取得された場合は、押し順として「左中右」を報知する。これにより、引込優先順位テーブルAが参照され、リプレイ81~104に対応する図柄の組合せの表示が優先される。その結果、遊技者は、リプレイ81~104に対応する図柄の組合せを表示させることができ、内部当籤役としてリプレイが決定される確率の高いRT2遊技状態に移行させることができる。

20

#### 【0404】

また、本実施の形態に係るARTでは、現状よりも不利なRT遊技状態に移行する表示役となるような押し順の報知を含んでもよい。例えば、RT2遊技状態のときに小役・リプレイデータポイントとして「18」が取得された場合に、押し順として「右中左」を報知する。これにより、引込優先順位テーブルBが参照され、ベル1, 5, 9に対応する図柄の組合せの表示が優先される。ベル1, 5, 9に対応する図柄の組合せの表示が優先されると、8/9の確率でベル1, 5, 9に対応する図柄の組合せを表示させることができなくなり、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが表示され易くなる。そして、「ベルこぼし」に係る図柄の組合せが表示されると、RT2遊技状態からRT1遊技状態に移行する。

30

#### 【0405】

なお、本発明に係るARTとしては、所定のARTゲーム数(例えば、50ゲーム)を1セットとして管理してもよい。また、内部当籤役としてリプレイが決定される確率の高いRT遊技状態(RT2遊技状態)の終了条件を「所定数(50ゲーム)」とすることで、所定数(50ゲーム)の遊技を1セットとして、RT2遊技状態に移行させる回数でARTを管理してもよい。

#### 【0406】

本実施の形態では、

開始操作検出手段によって開始操作が検出されると、ロックを発生させるロック発生手段(例えば、後述するロック制御処理)を備え、

40

報知手段は、ロックの発生が行われる遊技の一つ前の遊技において特定の図柄位置の図柄を停止表示させる旨の報知を行い、

変動表示手段は、前記ロックが発生すると、該ロックの種別に応じて予め定められた図柄数分表示列を変動表示(例えば、リールの逆回転)させた位置で一時停止させ、

ロックの種別に応じて予め定められた図柄数の少なくとも一つは、ロックが発生する遊技の一つ前の遊技で特定の図柄位置の図柄が停止表示(例えば、ロック番号が「1」又は「3」の場合に表示窓の中段に「チェリー-リプレイB-ベルC」が停止表示、また、ロック番号が「2」又は「4」の場合に表示窓の中段に「チェリー-リプレイB-赤7」又は「チェリー-リプレイB-ベルC」が停止表示)していると、変動表示手段による前記表示列の一時停止が行われた際に、特定の図柄の組み合わせ(例えば、「黒BAR-黒B

50

A R - 黒 B A R 」) が表示されるように規定されている。

【0407】

本実施の形態では、ロックが発生すると、そのロックの種別に応じて予め定められた図柄数分だけ表示列を変動表示させ、その位置で一時停止させる。この場合の一時停止は、変動表示している図柄が一時的にその位置に留まって視認可能な状態になれば、図柄が振動している状態であってもよい。ロックが発生する遊技の1つ前の遊技で特定の図柄位置の図柄が停止表示していると、表示列の一時停止が行われた際に、特定の図柄の組み合わせが表示される可能性がある。この特定の図柄の組み合わせが表示されるか否かは、ロックの種別に応じて予め定められた図柄数によって決定される。また、ロックの発生が行われる遊技の一つ前の遊技において特定の図柄位置の図柄を停止表示させる旨の報知を行う

10

【0408】

また、本実施の形態では、ロック抽籤手段によってロックの発生を行うことが決定されると、特別遊技が開始されてからロックの発生を行うまでの遊技数を抽籤するロック発生遊技抽籤手段を備える。

【0409】

これにより、特別遊技が開始されてからロックの発生を行うまでの前兆期間が可変なものとなる。そのため、ロックが発生する時期を遊技者に予想させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、ロックが発生するまでの演出の内容に幅をもたせること

20

【0410】

また、本実施の形態では、ロックが発生する遊技の1つ前の遊技の開始操作が行われると、前記表示列の変動表示を行う前に該表示列を上下方向に振動させる振動演出を行う。

【0411】

これにより、特別遊技中におけるロックが発生する遊技の1つ前の遊技を際立たせることができ、ロックの発生が行われる遊技の一つ前の遊技において特定の図柄位置の図柄を停止表示させる旨の報知に注目させることができる。

【0412】

また、本実施の形態では、遊技媒体の付与に係る図柄の組み合わせに対応する内部当籤役が当籤する確率が高くなるもの(BB, RB)を特別遊技として採用した。

30

【0413】

これにより、特別遊技が複数回行われることになり、ロックが発生するまでの特別遊技中にロックの発生を示唆する連続演出を行うことができる。その結果、ロックの発生及びその後の遊技者への特典に対する期待感を継続して煽ることができる。

【0414】

また、本実施の形態では、

特別の内部当籤役とは異なる所定の内部当籤役(例えば、小役・リプレイ用データポイント「4~8」に対応する小役)が内部当籤役として決定すると、ロックの発生を行うか否かを抽籤する所定役用ロック抽籤手段(例えば、小役ロックテーブル)を備え、

40

前記所定役用ロック抽籤手段は、特別遊技が開始されてからロックが発生するまでの期間に前記所定の内部当籤役が決定されると、ロック抽籤手段により決定された特別遊技中のロックの発生とは別に、ロックの発生を行うか否かを抽籤する。

【0415】

これにより、特別遊技中のロックとは別のロックを発生させることができ、遊技の興趣を高めることができる。さらに、特別遊技が開始されてからロックが発生するまでの期間に所定の内部当籤役が決定され場合であっても、所定役用ロック抽籤手段によるロックの有無の抽籤が行われるため、特別遊技中の各遊技に対する興味を向上させることができる。

【0416】

50

また、本実施の形態では、ロックが発生し、変動表示手段による表示列の一時停止が行われた際に、特定の図柄の組み合わせが表示されると、遊技者の利益となる特典（例えば、ARTの決定）を付与する。

【0417】

これにより、ロックの発生に対して遊技者に興味を抱かせることができ、ロックの発生を示唆する演出を行うことで、演出に注目させることができる。

なお、本実施の形態では、ロックに係る特典として、特別遊技終了後のARTの開始を採用したが、ロックに係る特典としては、ARTの開始のような遊技に関連する特典以外であってもよい。本発明に係るロックの特典としては、例えば、専用の映像の表示や、コンテンツ情報を付与するための2次元コードの表示等、遊技者の利益となるものであれば、任意に設定することができる。

10

【0418】

また、本実施の形態では、

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、スタートスイッチ16S）と、

前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて、予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を実行するメインCPU51）と、

複数の表示列によって構成され、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に基づいて遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、3つのリール3L, 3C, 3R、ステッピングモータ61L, 61C, 61R及びこれらの動作を制御するメインCPU51）と、

20

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ17S）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて前記図柄の変動表示を停止制御する停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を実行するメインCPU51）と、

前記複数の表示列に停止表示された図柄の組合せに基づいて遊技媒体を付与する遊技媒体付与手段（例えば、表示役検索処理及びメダル払出処理を実行するメインCPU51）と

30

、  
前記内部当籤役決定手段によって特別の内部当籤役が決定され、該特別の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されると、前記遊技媒体の付与に係る図柄の組み合わせに対応する内部当籤役が当籤する確率が高くなる特別遊技を開始する特別遊技開始手段（例えば、ボーナス作動チェック処理を実行するメインCPU51）と、

各表示列のうちの所定数の図柄を視認可能に露出し、前記内部当籤役に対応する図柄の組合せを判定するための有効ライン（例えば、入賞判定ライン）と、前記有効ラインとは異なる入賞判定に用いない無効ライン（例えば、トップライン等）とが規定された表示領域設定手段と、

遊技に係る情報を報知する報知手段（例えば、サブCPU81及び液晶表示装置10）と、を備え、

40

各表示列における図柄の配列は、前記内部当籤役（例えば、BB2）に対応した図柄の組合せ（例えば、「リプB - ベルC - 青BAR」）が前記有効ラインに沿って表示されると、特定の図柄（例えば、「赤7」）が前記無効ラインに沿って表示されるように設定され、

前記報知手段は、前記内部当籤役に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って停止表示されるときの前記特定の図柄が並ぶ無効ラインを報知する。

【0419】

上記構成にしたことにより、各表示列における図柄の配列が、内部当籤役に対応した図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、特定の図柄が無効ラインに沿って表示されるように設定されている。そして、報知手段は、内部当籤役に対応する図柄の組合せが

50

有効ラインに沿って停止表示される場合に特定の図柄が並ぶ無効ラインを報知する。

【0420】

これにより、決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せは、特定の図柄から構成されていると誤認させることができる。さらに、特定の図柄が並ぶ無効ラインを報知することにより、その報知された無効ラインを有効ラインであると誤認させることができる。したがって、有効ラインと無効ラインとが容易に認識されることが無く、有効ラインのみでは表現できない演出を無効ラインによって行うことができる。

【0421】

また、本実施の形態では、

前記有効ライン及び前記無効ラインは、直線状のラインであり、

10

前記内部当籤役は、対応する図柄の組合せが前記特定の図柄から構成される第1の内部当籤役と、対応する図柄の組合せが前記第1の前記内部当籤役とは異なる第2の内部当籤役とを有し、

各表示列における図柄の配列は、前記第1の内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記有効ラインに沿って表示される場合に、無効ラインに前記特定の図柄が並ばないように設定される

【0422】

これにより、直線状のラインが有効及び無効ラインであることが容易に認識可能となり、内部当籤役が表示されたことを認識し易くすることができる。しかも、直線状のラインのいずれが有効ライン若しくは無効ラインであるのかの判別をより困難にすることができる。

20

【0423】

また、本実施の形態では、

前記内部当籤役決定手段によって特別の内部当籤役が決定され、該特別の内部当籤役に対応する図柄の組合せが停止表示されると、前記遊技媒体の付与に係る図柄の組み合わせに対応する内部当籤役が表示される確率が高くなる特別遊技を開始する特別遊技開始手段を備え、

前記特別の内部当籤役は、前記第1の前記内部当籤役及び前記第2の内部当籤役を含み、

各表示列における図柄の配列は、前記特別の内部当籤役とは異なる所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが前記有効ラインに沿って表示される場合に、前記特定の図柄とは異なり且つ同じ種類の図柄が前記無効ラインに並ぶように設定されている。

30

【0424】

これにより、特別の内部当籤役とは異なる所定の内部当籤役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、その所定の内部当籤役が特別の内部当籤役であると誤認されることがない。つまり、所定の内部当籤役が表示されたことを容易に認識することができる。

【0425】

上述した一実施の形態のパチスロ1では、ロック発生遊技抽籤テーブルを参照し、ボーナスゲームが開始されてからロックの発生を行うゲーム(遊技)までのゲーム数を抽籤する。しかしながら、本発明の遊技機としては、ボーナスゲームが開始されてからロックの発生を行うゲームまでのゲーム数を予め所定の値に設定していてもよい。

40

【0426】

上述した一実施の形態のパチスロ1では、BB遊技状態でない一般遊技状態で小役ロックテーブル(図41)を参照して、「ロック」が当籤すると、そのゲームから4ゲーム後にロックを発生させる。しかしながら、本発明の遊技機に係る「ロック」が当籤したゲームからロックを発生させるゲームまでのゲーム数は、4ゲームに限定されず、適宜設定することができる。

【0427】

上述した一実施の形態のパチスロ1では、BB遊技状態でない場合にロックが発生すると、液晶表示装置10による演出が行われる。しかしながら、本発明の遊技機としては、

50

B B遊技状態でない場合にロックが発生した場合も、B B遊技状態中のロックの発生と同様に、リール3 L , 3 C , 3 Rを逆回転する演出を行ってもよい。その場合も、ロックが発生するゲームの一つ前のゲームで特定の図柄の組合せを停止表示するように報知して、リール3 L , 3 C , 3 Rの逆回転が終了したときに、一種類の図柄が直線状のラインに沿って表示されるようにすることが好ましい。

【0428】

上述した一実施の形態のパチスロでは、入賞判定ラインを1ラインとしたが、本発明に係る入賞判定ラインとしては、その位置や数を任意に設定することができる。本発明に係る入賞判定ラインとしては、例えば、トップラインとボトムラインに設定し、その他の直線状のラインを無効ラインとしてもよい。

10

【0429】

以上、本発明の一実施の形態に係る遊技機について、その作用効果も含めて説明したが、本発明はここで説明した実施の形態に限定されるものではない。特許請求の範囲に記載した本発明の要旨を逸脱しない限り、種々の実施の形態を含むことは言うまでもない。

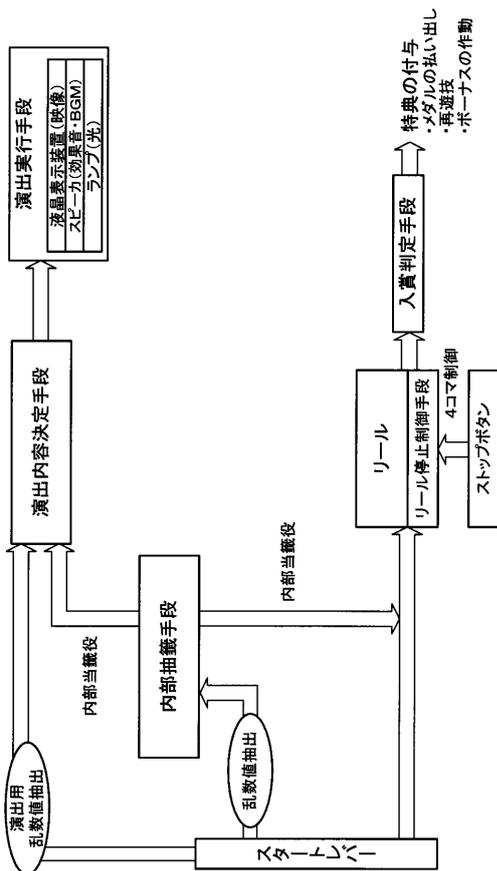
【符号の説明】

【0430】

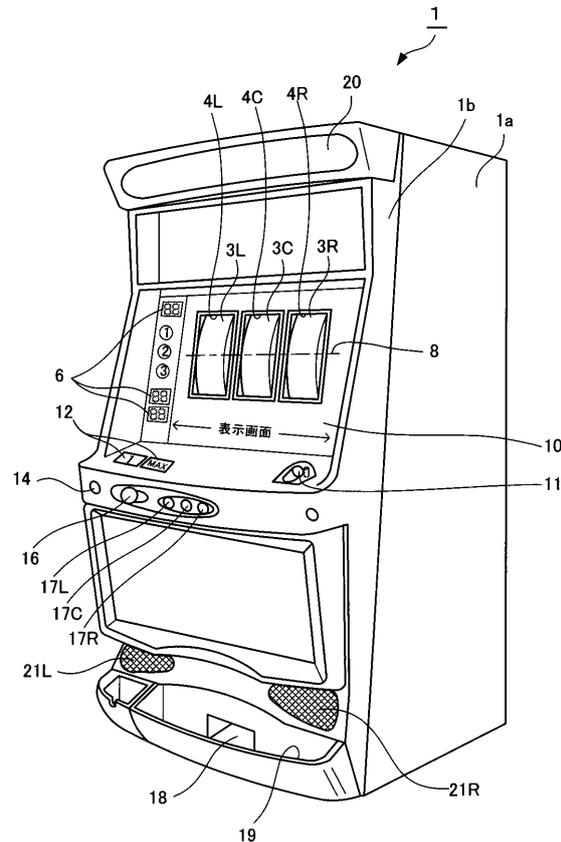
- 1 ... パチスロ（遊技機）
- 3 L , 3 C , 3 R ... リール
- 4 R , 4 C , 4 R ... 表示窓
- 17 L , 17 C , 17 R ... ストップボタン
- 4 1 ... 主制御回路
- 4 2 ... 副制御回路
- 5 1 ... メインCPU
- 8 1 ... サブCPU

20

【図1】



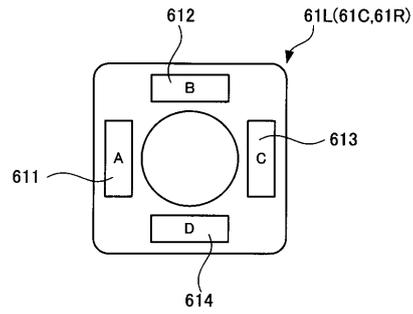
【図2】



【 図 3 】



【 図 4 】



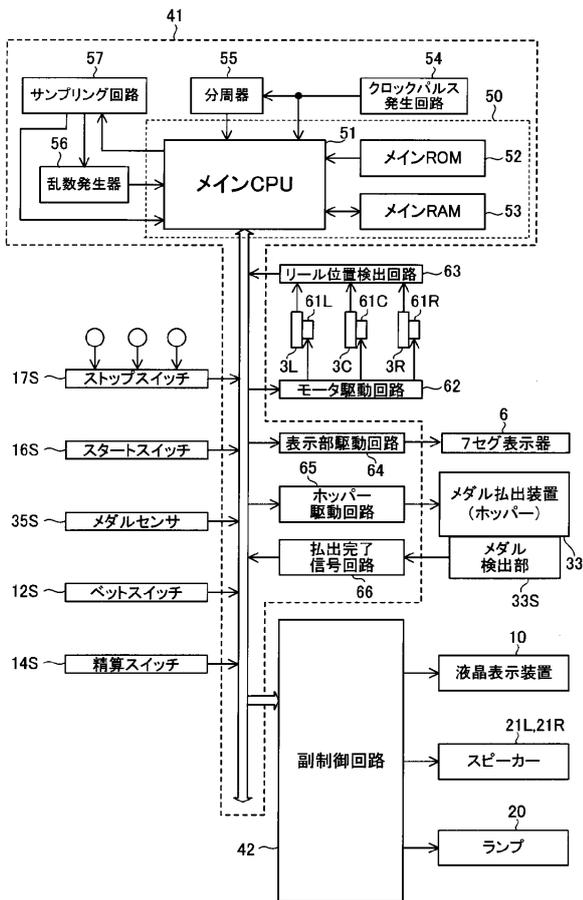
【 図 5 】

出力パルスデータ表

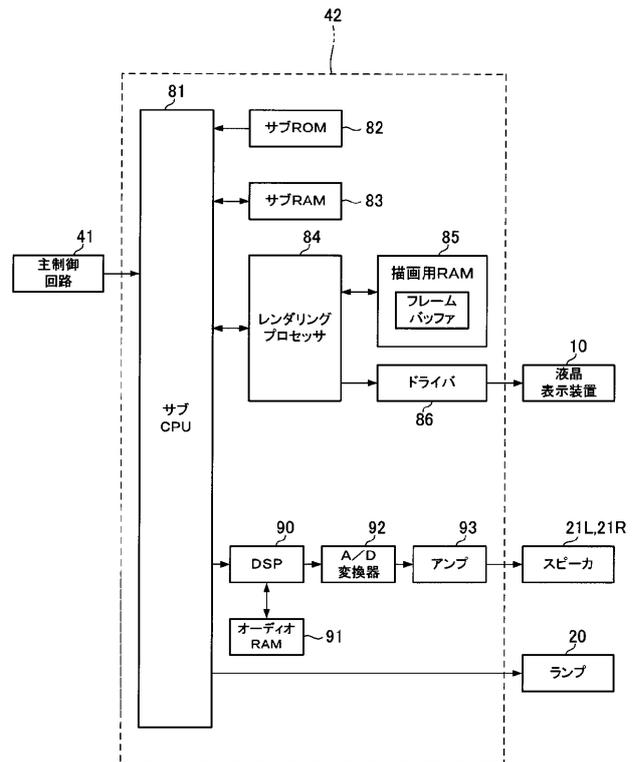
ポジション	(1)	(2)	(3)	(4)
データ	09	0C	06	03
A相	●	○	○	●
B相	○	○	●	●
C相	○	●	●	○
D相	●	●	○	○

●がオンしている相

【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

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	スイカ	20	黒BAR	20	スイカ
19	スイカ	19	チェリー	19	ベルA
18	スイカ	18	ベルB	18	黒BAR
17	リブA	17	リブA	17	黒BAR
16	ベルC	16	スイカ	16	リブB
15	赤7	15	リブB	15	スイカ
14	チェリー	14	赤7	14	ベルC
13	赤7	13	ベルC	13	赤7
12	リブB	12	チェリー	12	青BAR
11	ベルB	11	スイカ	11	リブA
10	スイカ	10	リブA	10	チェリー
9	リブA	9	チェリー	9	ベルB
8	ベルB	8	ベルA	8	リブA
7	黒BAR	7	黒BAR	7	チェリー
6	チェリー	6	ベルA	6	ベルB
5	スイカ	5	リブA	5	リブB
4	リブA	4	チェリー	4	スイカ
3	ベルA	3	スイカ	3	黒BAR
2	青BAR	2	チェリー	2	チェリー
1	リブA	1	ベルB	1	ベルA
0	ベルA	0	リブA	0	リブB

※図柄コード

00000001	黒BAR
00000010	赤7
00000011	青BAR
00000100	リブA
00000101	リブB
00000110	ベルA
00000111	ベルB
00001000	ベルC
00001001	スイカ
00001010	チェリー

【 図 1 0 】

図柄組合せテーブル2/7

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	格納領域加算データ	データ	内容	投入枚数:3
ベルC	赤7	スイカ	4	00000001	リブレイ25	0
ベルC	赤7	チェリー		00000010	リブレイ26	0
ベルC	黒BAR	スイカ		00000100	リブレイ27	0
ベルC	黒BAR	チェリー		00001000	リブレイ28	0
ベルC	スイカ	スイカ		00010000	リブレイ29	0
ベルC	スイカ	チェリー		00100000	リブレイ30	0
ベルC	チェリー	スイカ		01000000	リブレイ31	0
ベルC	チェリー	チェリー		10000000	リブレイ32	0
赤7	ベルA	青BAR		00000001	リブレイ33	0
赤7	ベルA	黒BAR		00000010	リブレイ34	0
赤7	ベルA	ベルA	00000100	リブレイ35	0	
赤7	ベルA	ベルB	00001000	リブレイ36	0	
赤7	ベルB	青BAR	00010000	リブレイ37	0	
赤7	ベルB	黒BAR	00100000	リブレイ38	0	
赤7	ベルB	ベルA	01000000	リブレイ39	0	
赤7	ベルB	ベルB	10000000	リブレイ40	0	
赤7	スイカ	青BAR	00000001	リブレイ41	0	
赤7	スイカ	黒BAR	00000010	リブレイ42	0	
赤7	スイカ	ベルA	00000100	リブレイ43	0	
赤7	スイカ	ベルB	00001000	リブレイ44	0	
青BAR	ベルA	青BAR	00010000	リブレイ45	0	
青BAR	ベルA	黒BAR	00100000	リブレイ46	0	
青BAR	ベルA	ベルA	01000000	リブレイ47	0	
青BAR	ベルA	ベルB	10000000	リブレイ48	0	
青BAR	ベルB	青BAR	00000001	リブレイ49	0	
青BAR	ベルB	黒BAR	00000010	リブレイ50	0	
青BAR	ベルB	ベルA	00000100	リブレイ51	0	
青BAR	ベルB	ベルB	00001000	リブレイ52	0	
青BAR	スイカ	青BAR	00010000	リブレイ53	0	
青BAR	スイカ	黒BAR	00100000	リブレイ54	0	
青BAR	スイカ	ベルA	01000000	リブレイ55	0	
青BAR	スイカ	ベルB	10000000	リブレイ56	0	

【 図 9 】

図柄組合せテーブル1/7

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	格納領域加算データ	データ	内容	投入枚数:3
赤7	赤7	赤7	0	00000001	BB1	0
リブB	ベルC	青BAR		00000010	BB2	0
リブB	赤7	ベルC		00000100	BB3	0
ベルC	リブB	ベルC		00001000	BB4	0
ベルC	赤7	青BAR		00010000	BB5	0
黒BAR	黒BAR	赤7		00100000	BB6	0
青BAR	青BAR	青BAR		01000000	MB1	0
黒BAR	黒BAR	黒BAR		10000000	MB2	0
リブA	リブA	リブA		00000001	リブレイ1	0
リブA	リブA	リブB		00000010	リブレイ2	0
リブA	リブB	リブA	00000100	リブレイ3	0	
リブA	リブB	リブB	00001000	リブレイ4	0	
リブB	リブA	リブA	00010000	リブレイ5	0	
リブB	リブA	リブB	00100000	リブレイ6	0	
リブB	リブB	リブA	01000000	リブレイ7	0	
リブB	リブB	リブB	10000000	リブレイ8	0	
ベルA	赤7	スイカ	00000001	リブレイ9	0	
ベルA	赤7	チェリー	00000010	リブレイ10	0	
ベルA	黒BAR	スイカ	00000100	リブレイ11	0	
ベルA	黒BAR	チェリー	00001000	リブレイ12	0	
ベルA	スイカ	スイカ	00010000	リブレイ13	0	
ベルA	スイカ	チェリー	00100000	リブレイ14	0	
ベルA	チェリー	スイカ	01000000	リブレイ15	0	
ベルA	チェリー	チェリー	10000000	リブレイ16	0	
ベルB	赤7	スイカ	00000001	リブレイ17	0	
ベルB	赤7	チェリー	00000010	リブレイ18	0	
ベルB	黒BAR	スイカ	00000100	リブレイ19	0	
ベルB	黒BAR	チェリー	00001000	リブレイ20	0	
ベルB	スイカ	スイカ	00010000	リブレイ21	0	
ベルB	スイカ	チェリー	00100000	リブレイ22	0	
ベルB	チェリー	スイカ	01000000	リブレイ23	0	
ベルB	チェリー	チェリー	10000000	リブレイ24	0	

【 図 1 1 】

図柄組合せテーブル3/7

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	格納領域加算データ	データ	内容	投入枚数:3
スイカ	ベルA	青BAR	8	00000001	リブレイ57	0
スイカ	ベルA	黒BAR		00000010	リブレイ58	0
スイカ	ベルA	ベルA		00000100	リブレイ59	0
スイカ	ベルA	ベルB		00001000	リブレイ60	0
スイカ	ベルB	青BAR		00010000	リブレイ61	0
スイカ	ベルB	黒BAR		00100000	リブレイ62	0
スイカ	ベルB	ベルA		01000000	リブレイ63	0
スイカ	ベルB	ベルB		10000000	リブレイ64	0
スイカ	スイカ	青BAR		00000001	リブレイ65	0
スイカ	スイカ	黒BAR		00000010	リブレイ66	0
スイカ	スイカ	ベルA	00000100	リブレイ67	0	
スイカ	スイカ	ベルB	00001000	リブレイ68	0	
赤7	リブA	スイカ	00010000	リブレイ69	0	
赤7	リブA	チェリー	00100000	リブレイ70	0	
赤7	リブB	スイカ	01000000	リブレイ71	0	
赤7	リブB	チェリー	10000000	リブレイ72	0	
青BAR	リブA	スイカ	00000001	リブレイ73	0	
青BAR	リブA	チェリー	00000010	リブレイ74	0	
青BAR	リブB	スイカ	00000100	リブレイ75	0	
青BAR	リブB	チェリー	00001000	リブレイ76	0	
スイカ	リブA	スイカ	00010000	リブレイ77	0	
スイカ	リブA	チェリー	00100000	リブレイ78	0	
スイカ	リブB	スイカ	01000000	リブレイ79	0	
スイカ	リブB	チェリー	10000000	リブレイ80	0	
ベルA	リブA	青BAR	00000001	リブレイ81	0	
ベルA	リブA	黒BAR	00000010	リブレイ82	0	
ベルA	リブA	ベルA	00000100	リブレイ83	0	
ベルA	リブA	ベルB	00001000	リブレイ84	0	
ベルA	リブB	青BAR	00010000	リブレイ85	0	
ベルA	リブB	黒BAR	00100000	リブレイ86	0	
ベルA	リブB	ベルA	01000000	リブレイ87	0	
ベルA	リブB	ベルB	10000000	リブレイ88	0	

【 図 1 2 】

図柄組合せテーブル4/7

図柄の組合せ			格納領域加算 データ	表示役		払出枚数
左リール	中リール	右リール		データ	内容	
ベルB	リプA	青BAR	12	00000001	リプレイ89	0
ベルB	リプA	黒BAR		00000010	リプレイ90	0
ベルB	リプA	ベルA		00000100	リプレイ91	0
ベルB	リプA	ベルB		00001000	リプレイ92	0
ベルB	リプB	青BAR		00010000	リプレイ93	0
ベルB	リプB	黒BAR		00100000	リプレイ94	0
ベルB	リプB	ベルA		01000000	リプレイ95	0
ベルB	リプB	ベルB		10000000	リプレイ96	0
ベルC	リプA	青BAR		00000001	リプレイ97	0
ベルC	リプA	黒BAR		00000010	リプレイ98	0
ベルC	リプA	ベルA	00000100	リプレイ99	0	
ベルC	リプA	ベルB	00001000	リプレイ100	0	
ベルC	リプB	青BAR	00010000	リプレイ101	0	
ベルC	リプB	黒BAR	00100000	リプレイ102	0	
ベルC	リプB	ベルA	01000000	リプレイ103	0	
ベルC	リプB	ベルB	10000000	リプレイ104	0	
チェリー	ベルA	ANY	14	00000001	チェリー-1	2
チェリー	ベルB	ANY		00000010	チェリー-2	2
チェリー	ベルC	ANY		00000100	チェリー-3	2
チェリー	チェリー	ANY		00001000	チェリー-4	2
チェリー	ANY	リプA		00010000	チェリー-5	2
チェリー	ANY	リプB		00100000	チェリー-6	2
チェリー	ANY	スイカ		01000000	チェリー-7	2
チェリー	ANY	チェリー		10000000	チェリー-8	2
チェリー	リプA	ANY	15	00000001	チェリー-9	9
チェリー	リプB	ANY		00000010	チェリー-10	9
赤7	ANY	リプA		00000100	チェリー-11	4
赤7	ANY	リプB		00001000	チェリー-12	4
黒BAR	ANY	リプA		00010000	チェリー-13	4
黒BAR	ANY	リプB		00100000	チェリー-14	4
赤7	赤7	青BAR		01000000	チェリー-15	4
赤7	黒BAR	青BAR		10000000	チェリー-16	4

【 図 1 3 】

図柄組合せテーブル5/7

図柄の組合せ			格納領域加算 データ	表示役		払出枚数	
左リール	中リール	右リール		データ	内容		
赤7	チェリー	青BAR	16	00000001	チェリー-17	4	
黒BAR	ANY	青BAR		00000010	チェリー-18	4	
青BAR	赤7	青BAR		00000100	特殊役1	1	
青BAR	黒BAR	青BAR		00001000	特殊役2	1	
スイカ	スイカ	スイカ		00010000	スイカ1	6	
リプA	スイカ	黒BAR		00100000	スイカ2	6	
リプA	スイカ	リプB		01000000	スイカ3	6	
ベルA	スイカ	黒BAR		10000000	スイカ4	6	
ベルA	スイカ	ベルA		00000001	スイカ5	6	
ベルA	スイカ	ベルC		00000010	スイカ6	6	
ベルB	スイカ	黒BAR	00000100	スイカ7	6		
ベルB	スイカ	ベルA	00001000	スイカ8	6		
ベルB	スイカ	ベルC	00010000	スイカ9	6		
ベルA	ベルA	ベルA	00100000	ベル1	9		
ベルA	ベルA	ベルB	01000000	ベル2	9		
ベルA	ベルA	ベルC	10000000	ベル3	9		
ベルA	ベルB	ベルA	18	00000001	ベル4	9	
ベルA	ベルB	ベルB		00000010	ベル5	9	
ベルA	ベルB	ベルC		00000100	ベル6	9	
ベルA	ベルC	ベルA		00001000	ベル7	9	
ベルA	ベルC	ベルB		00010000	ベル8	9	
ベルA	ベルC	ベルC		00100000	ベル9	9	
ベルB	ベルA	ベルA		01000000	ベル10	9	
ベルB	ベルA	ベルB		10000000	ベル11	9	
ベルB	ベルA	ベルC		19	00000001	ベル12	9
ベルB	ベルB	ベルA			00000010	ベル13	9
ベルB	ベルB	ベルB	00000100		ベル14	9	
ベルB	ベルB	ベルC	00001000		ベル15	9	
ベルB	ベルC	ベルA	00010000		ベル16	9	
ベルB	ベルC	ベルB	00100000		ベル17	9	
ベルB	ベルC	ベルC	01000000		ベル18	9	
ベルC	ベルA	ベルA	10000000		ベル19	9	

【 図 1 4 】

図柄組合せテーブル6/7

図柄の組合せ			格納領域加算 データ	表示役		払出枚数
左リール	中リール	右リール		データ	内容	
ベルC	ベルA	ベルB	20	00000001	ベル20	9
ベルC	ベルA	ベルC		00000010	ベル21	9
ベルC	ベルB	ベルA		00000100	ベル22	9
ベルC	ベルB	ベルB		00001000	ベル23	9
ベルC	ベルB	ベルC		00010000	ベル24	9
ベルC	ベルC	ベルA		00100000	ベル25	9
ベルC	ベルC	ベルB		01000000	ベル26	9
ベルC	ベルC	ベルC		10000000	ベル27	9
リプA	赤7	スイカ		00000001	ベル28	9
リプA	赤7	チェリー		00000010	ベル29	9
リプA	青BAR	スイカ	00000100	ベル30	9	
リプA	青BAR	チェリー	00001000	ベル31	9	
リプA	チェリー	スイカ	00010000	ベル32	9	
リプA	チェリー	チェリー	00100000	ベル33	9	
リプA	赤7	スイカ	01000000	ベル34	9	
リプA	赤7	チェリー	10000000	ベル35	9	
リプB	青BAR	スイカ	22	00000001	ベル36	9
リプB	青BAR	チェリー		00000010	ベル37	9
リプB	チェリー	スイカ		00000100	ベル38	9
リプB	チェリー	チェリー		00001000	ベル39	9
リプA	ベルA	赤7		00010000	ベル40	9
リプA	ベルA	黒BAR		00100000	ベル41	9
リプA	ベルA	リプA		01000000	ベル42	9
リプA	ベルA	リプB		10000000	ベル43	9
リプA	ベルB	赤7		00000001	ベル44	9
リプA	ベルB	黒BAR		00000010	ベル45	9
リプA	ベルB	リプA	00000100	ベル46	9	
リプA	ベルB	リプB	00001000	ベル47	9	
リプA	ベルC	赤7	00010000	ベル48	9	
リプA	ベルC	黒BAR	00100000	ベル49	9	
リプA	ベルC	リプA	01000000	ベル50	9	
リプA	ベルC	リプB	10000000	ベル51	9	

【 図 1 5 】

図柄組合せテーブル7/7

図柄の組合せ			格納領域加算 データ	表示役		払出枚数
左リール	中リール	右リール		データ	内容	
リプB	ベルA	赤7	24	00000001	ベル52	9
リプB	ベルA	黒BAR		00000010	ベル53	9
リプB	ベルA	リプA		00000100	ベル54	9
リプB	ベルA	リプB		00001000	ベル55	9
リプB	ベルB	赤7		00010000	ベル56	9
リプB	ベルB	黒BAR		00100000	ベル57	9
リプB	ベルB	リプA		01000000	ベル58	9
リプB	ベルB	リプB		10000000	ベル59	9
リプB	ベルC	赤7		00000001	ベル60	9
リプB	ベルC	黒BAR		00000010	ベル61	9
リプB	ベルC	リプA	00000100	ベル62	9	
リプB	ベルC	リプB	00001000	ベル63	9	
青BAR	ベルA	スイカ	00010000	ベル64	9	
青BAR	ベルA	チェリー	00100000	ベル65	9	
青BAR	ベルB	スイカ	01000000	ベル66	9	
青BAR	ベルB	チェリー	10000000	ベル67	9	
青BAR	ベルC	スイカ	00000001	ベル68	9	
青BAR	ベルC	チェリー	00000010	ベル69	9	
スイカ	ベルA	スイカ	00000100	ベル70	9	
スイカ	ベルA	チェリー	00001000	ベル71	9	
スイカ	ベルB	スイカ	00010000	ベル72	9	
スイカ	ベルB	チェリー	00100000	ベル73	9	
スイカ	ベルC	スイカ	01000000	ベル74	9	
スイカ	ベルC	チェリー	10000000	ベル75	9	
チェリー	ANY	ベルC	00000001	JAC役1	9	
チェリー	ANY	赤7	00000010	JAC役2	9	
チェリー	ANY	ベルB	00000100	JAC役3	9	
ベルA	ベルA	チェリー	00001000	ベルこぼし1	9	
ベルA	チェリー	ベルA	00010000	ベルこぼし2	9	
ベルA	ベルA	スイカ	00100000	ベルこぼし3	9	
ベルA	赤7	ベルA	01000000	ベルこぼし4	9	
ベルA	ベルA	ベルA	10000000	ベルこぼし5	9	

【 図 1 6 】

ポーンラス作動時テーブル	格納領域		BB1作動時		BB2作動時		BB3作動時		BB4作動時		BB5作動時		BB6作動時		MB1作動時		MB2作動時		RB作動時	
	遊技状態フラグ	ポーンラス終了回数カウンタ	遊技状態	ポーンラス終了回数カウンタ	遊技状態	ポーンラス終了回数カウンタ														
	306	—	306	—	306	—	306	—	306	—	306	—	306	—	144	—	144	—	12	8

【 図 1 9 】

RT0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6	小役・リプレイ用	ポーンラス用
1	8965	8965	16	0
2	0	0	10~15	0
3	0	0	17	0
4	0	0	0	0
5	3	3	0	1
6	3	3	2	1
7	10	10	3	1
8	4	4	0	2
9	6	6	16	2
10	7	17	1	2
11	12	20	4	2
12	3	3	9	2
13	0	0	6	2
14	0	0	7	2
15	4	4	0	3
16	6	6	16	3
17	7	7	1	3
18	12	20	4	3
19	3	3	9	3
20	0	0	6	3
21	0	0	7	3
22	3	3	0	4
23	3	3	16	4
24	6	11	1	4
25	21	21	3	4
26	36	36	4	4
27	3	3	9	4
28	6	6	0	5
29	21	21	1	5
30	10	10	3	5
31	45	45	4	5
32	0	0	6	5
33	0	0	7	5
34	4	4	0	6
35	1896	1896	9	0
36	13473	13473	18~44	0
37	123	153	1	0
38	0	0	2	0
39	579	579	3	0
40	569	569	4	0
41	3	3	5	0
42	188	219	6	0
43	188	219	7	0
44	3	3	8	0

【 図 1 7 】

RT遷移テーブル

移行前	移行条件(表示役)	移行後
RT0・2	ベルこぼし1~5、リプレイ9~80	RT1遊技状態
RT1	リプレイ81~104	RT2遊技状態
—	BB1~5・MB1・MB2の終了	RT0遊技状態
RT0~2	BB1・MB2当籤	RT3遊技状態
RT0~2	BB2・BB3・MB1当籤	RT4遊技状態
RT0~2	BB4・BB5・BB6当籤	RT5遊技状態

【 図 1 8 】

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
RT0遊技状態	RT0用内部抽籤テーブル	44
RT1遊技状態	RT1用内部抽籤テーブル	44
RT2遊技状態	RT2用内部抽籤テーブル	44
RT3遊技状態	RT3用内部抽籤テーブル	44
RT4遊技状態	RT4用内部抽籤テーブル	44
RT5遊技状態	RT5用内部抽籤テーブル	44
RB遊技状態	RB用内部抽籤テーブル	2
MB遊技状態	MB用内部抽籤テーブル	1

※MB遊技状態:MB1遊技状態またはMB2遊技状態

【 図 2 0 】

RT1用内部抽籤テーブル(低リブ)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ポーンラス用
1	236	236	16	0
2	8730	8730	10~15	0
3	0	0	0	0
4~44	抽籤値に変更がない(RT0と同じ)ため、省略			

【 図 2 1 】

RT2用内部抽籤テーブル(高リブ)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ポーンラス用
1	236	236	16	0
2	27594	27594	10~15	0
3	20214	20110	0	0
4~44	抽籤値に変更がない(RT0と同じ)ため、省略			

【 図 2 2 】

RT3用内部抽籤テーブル(フラグ間高リブ)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ポーンラス用
1	252	252	16	0
2	15150	15150	10~15	0
3	0	0	17	0
4~34	全て0 省略			
35	1905	1905	9	0
36	13473	13473	18~44	0
37	164	219	1	0
38	3	3	2	0
39	620	620	3	0
40	674	690	4	0
41	3	3	5	0
42	188	219	6	0
43	188	219	7	0
44	3	3	8	0

【 図 2 3 】

RT4用内部抽籤テーブル(フラグ間中リブ)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	251	251	16	0
2	15150	15150	10~15	0
3	0	0	17	0
4~34	全て0		省略	
35	1905	1905	9	0
36	13473	13473	18~44	0
37	164	219	1	0
38	3	3	2	0
39	620	620	3	0
40	674	690	4	0
41	3	3	5	0
42	188	219	6	0
43	188	219	7	0
44	3	3	8	0

【 図 2 4 】

RT5用内部抽籤テーブル(フラグ間低リブ)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	252	252	16	0
2	8730	8430	10~15	0
3	0	0	17	0
4~34	全て0		省略	
35	1905	1905	9	0
36	13473	13473	18~44	0
37	164	219	1	0
38	3	3	2	0
39	620	620	3	0
40	674	690	4	0
41	3	3	5	0
42	188	219	6	0
43	188	219	7	0
44	3	3	8	0

【 図 2 7 】

ボーナス用内部当籤役決定テーブル

格納領域種別	内部当籤役		ボーナス用データポイント					
	データ	内容	1	2	3	4	5	6
1	00000001	BB1	○					
	00000010	BB2		○				
	00000100	BB3			○			
	00001000	BB4				○		
	00010000	BB5					○	
	00100000	BB6						○
	01000000	MB1						○
10000000	MB2						○	

【 図 2 5 】

RB用内部抽籤テーブル(全BB共通)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	65317	65317	45	0
2	219	219	46	0

【 図 2 6 】

MB用内部抽籤テーブル(全MB共通)

当籤番号	抽籤値		データポイント	
	設定1	設定6	小役・リプレイ用	ボーナス用
1	65536	65536	1~9、18~44	0

【 図 2 8 】

格納領域種別	データ	内容	小役・リプレイ用内部当籤役決定テーブル1/4					
			1	2	3	4	5	6
2	00000001	リプレイ						
	00000010	リプレイ						
	00000100	リプレイ						
	00001000	リプレイ						
	00010000	リプレイ						
	00100000	リプレイ						
	01000000	リプレイ						
3	00000001	リプレイ						
	00000010	リプレイ						
	00000100	リプレイ						
	00001000	リプレイ						
	00010000	リプレイ						
	00100000	リプレイ						
	01000000	リプレイ						
4	00000001	リプレイ						
	00000010	リプレイ						
	00000100	リプレイ						
	00001000	リプレイ						
	00010000	リプレイ						
	00100000	リプレイ						
	01000000	リプレイ						
5	00000001	リプレイ						
	00000010	リプレイ						
	00000100	リプレイ						
	00001000	リプレイ						
	00010000	リプレイ						
	00100000	リプレイ						
	01000000	リプレイ						
6	00000001	リプレイ						
	00000010	リプレイ						
	00000100	リプレイ						
	00001000	リプレイ						
	00010000	リプレイ						
	00100000	リプレイ						
	01000000	リプレイ						
7	00000001	リプレイ						
	00000010	リプレイ						
	00000100	リプレイ						
	00001000	リプレイ						
	00010000	リプレイ						
	00100000	リプレイ						
	01000000	リプレイ						



【 図 3 3 】

引込優先順位テーブル選択テーブルA  
(小役・リプレイ用データポインタ"10"当籤時用)

押下順	第一停止	第二停止	第三停止
左中右	0	0	0
左右中	0	1	1
中左右	1	1	1
中右左	1	1	1
右左中	1	1	1
右中左	1	1	1

【 図 3 4 】

引込優先順位テーブル選択テーブルB  
(小役・リプレイ用データポインタ"18~26"当籤時用)

押下順	第一停止	第二停止	第三停止
左中右	0	0	0
左右中	0	0	0
中左右	1	1	1
中右左	1	1	1
右左中	1	1	1
右中左	1	1	1

【 図 3 7 】

優先順序テーブル

停止データ用 滑り	優先順序				
	1	2	3	4	5
0	0	2	4	1	3
1	1	3	0	2	4
2	2	0	1	3	4
3	3	1	0	4	2
4	4	1	0	2	3

【 図 3 8 】

ロック抽籤テーブル

ロック番号	内容	抽籤値
0	逆回転なし(バトルなし)	39321
1	レバー時逆回転1	17538
2	レバー時逆回転2	3354
3	レバー時逆回転3(ロング)	2123
4	レバー時逆回転4(ロング)	3200

【 図 3 5 】

引込優先順位テーブルA(引込優先順位テーブル番号"0")

優先順位	引込データ(格納領域種別毎)		内容
	1	28	
1	00000000	00000000	リプレイ81~104
2	00000000	00000000	リプレイ1~80
3	00000000	00000000	JAC役1
4	00000000	00000000	チェリー9・10、ベル28~75、JAC役2・3
5	00000000	00000000	ベル1~27
6	00000000	00000001	スイカ1~9
7	00000000	00000000	チェリー11~18
8	00000000	00000000	チェリー1~8
9	00000000	00000000	特殊役1・2
10	00000000	00000000	BB1~6、MB1・2

【 図 3 6 】

引込優先順位テーブルB(引込優先順位テーブル番号"1")

優先順位	引込データ(格納領域種別毎)		内容
	1	28	
1	00000000	00000000	リプレイ9~80
2	00000000	00000000	リプレイ1~8、81~104
3	00000000	00000000	JAC役1
4	00000000	00000000	チェリー9・10、ベル1~27、JAC役2・3
5	00000000	00000000	ベル28~75
6	00000000	00000001	スイカ1~9
7	00000000	00000000	チェリー11~18
8	00000000	00000000	チェリー1~8
9	00000000	00000000	特殊役1・2
10	00000000	00000000	BB1~6、MB1・2

【 図 3 9 】

ロック発生遊技抽籤テーブル

	ロック番号:1,3	
	2,4	
1G目	0	0
2G目	0	0
3G目	0	1
4G目	0	1
5G目	0	1
6G目	1	2
7G目	1	2
8G目	1	2
9G目	1	2
10G目	8	6
11G目	8	6
12G目	8	6
13G目	13	13
14G目	13	13
15G目	13	13
16G目	10	13
17G目	10	7
18G目	10	7
19G目	10	7
20G目	8	8
21G目	8	8
22G目	5	8
23G目	0	0
24G目	0	1
25G目	0	0
26G目	0	1
27G目	0	0
28G目	0	0

【 図 4 0 】

レバー時振動抽籤テーブル

No.	振動	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	なし	123	0
1	あり	5	128

【 図 4 1 】

小役ロックテーブル

小役・リプレイ用 データポイント	設定1		設定6	
	非ロック	ロック	非ロック	ロック
4	670	4	686	4
5	1	2	1	2
6	185	3	216	3
7	185	3	216	3
8	1	2	1	2

【 図 4 2 】

リールデータテーブル

パターン	演出データ選択データ		
	左リール	中リール	右リール
回胴演出パターン1 (遊技ロックフラグ1)	RLSEL_01	RLSEL_02	RLSEL_03
回胴演出パターン2 (遊技ロックフラグ2)	RLSEL_01	RLSEL_02	RLSEL_02
回胴演出パターン3 (遊技ロックフラグ3)	RLSEL_04	RLSEL_05	RLSEL_06
回胴演出パターン4 (遊技ロックフラグ4)	RLSEL_04	RLSEL_05	RLSEL_05
回胴演出パターン5 (遊技ロックフラグ5)	RLSEL_AC	RLSEL_AC	RLSEL_AC
回胴演出パターン6 (遊技ロックフラグ6)	RLSEL_10	RLSEL_10	RLSEL_10

【 図 4 3 】

回転データテーブル

演出データ 選択データ	演出データ	演出回数データ		励磁データ	
	演出データ/ 終了判定データ	演出回数	終了判定データ		
RLSEL_AC	REDAT_AC	1	有り	MGDAT_AP	
	終了判定データ	—	—	—	
RLSEL_01	REDAT_10	1	無し	MGDAT_AM	
		124	無し	MGDAT_RM	
		32	有り	MGDAT_RM	
	REDAT_31	96	無し	MGDAT_RM	
		12	無し	MGDAT_RM52	
		32	無し	MGDAT_RM40	
		32	無し	MGDAT_RM20	
		34	無し	MGDAT_WT	
		14	有り	MGDAT_BR2	
	REDAT_32	34	無し	MGDAT_WT	
		1	無し	MGDAT_AP	
		44	無し	MGDAT_RP	
	REDAT_34	1	無し	MGDAT_BK	
		33	無し	MGDAT_WT	
		24	無し	MGDAT_BR	
		34	無し	MGDAT_WT	
		終了判定データ	1	有り	MGDAT_AP
		終了判定データ	—	—	—
RLSEL_02	REDAT_11	1	無し	MGDAT_AM,D	
		103	無し	MGDAT_RM52	
		1	有り	MGDAT_RM8050	
	REDAT_31	96	無し	MGDAT_RM	
		12	無し	MGDAT_RM52	
		32	無し	MGDAT_RM40	
		32	無し	MGDAT_RM20	
		34	無し	MGDAT_WT	
		14	有り	MGDAT_BR2	
	REDAT_32	34	無し	MGDAT_WT	
		1	無し	MGDAT_AP	
		44	無し	MGDAT_RP	
	REDAT_34	1	無し	MGDAT_BK	
		33	無し	MGDAT_WT	
		24	無し	MGDAT_BR	
		34	無し	MGDAT_WT	
		終了判定データ	1	有り	MGDAT_AP
		終了判定データ	—	—	—
以下省略					

【 図 4 4 】

励磁データテーブル

励磁データ	励磁タイマ	終了判定データ	回転方向
MGDAT_AP	5	無し	順
	5	無し	順
	3	無し	順
	3	有り	順
MGDAT_RP	2	有り	順
MGDAT_RM	2	無し	逆
	2	無し	逆
	2	有り	逆
MGDAT_BR	12	無し	順
	12	無し	順
	12	無し	逆
	12	有り	逆
MGDAT_RM52	2	無し	保持
MGDAT_AM	5	無し	逆
	5	無し	逆
	3	無し	逆
	3	有り	逆
MGDAT_BK	4	無し	順
	4	無し	順
MGDAT_WT	2	無し	保持
	2	有り	保持
MGDAT_RM40	4	無し	逆
	4	有り	逆
MGDAT_RM52	3	無し	逆
	3	無し	逆
	3	有り	逆
MGDAT_RM20	8	無し	逆
	8	有り	逆
MGDAT_RM8050	2	無し	逆
	3	無し	逆
	2	無し	逆
	3	有り	逆
MGDAT_BR2	31	無し	順
	31	無し	順
	31	無し	逆
	31	有り	逆

【 図 4 5 】

内部当籤役格納領域(表示役格納領域)

格納領域種別	データ		内容
内部当籤役格納領域1 (格納領域加算データ:0)	ビット7	0~1	MB2
	ビット6	0~1	MB1
	ビット5	0~1	BB6
	ビット4	0~1	BB5
	ビット3	0~1	BB4
	ビット2	0~1	BB3
	ビット1	0~1	BB2
ビット0	0~1	BB1	
省略			
内部当籤役格納領域28 (格納領域加算データ:27)	ビット7	0~1	ベルこぼし5
	ビット6	0~1	ベルこぼし4
	ビット5	0~1	ベルこぼし3
	ビット4	0~1	ベルこぼし2
	ビット3	0~1	ベルこぼし1
	ビット2	0~1	JAC役3
	ビット1	0~1	JAC役2
ビット0	0~1	JAC役1	

【 図 4 6 】

持越役格納領域

データ		内容
ビット7	0~1	MB2
ビット6	0~1	MB1
ビット5	0~1	BB6
ビット4	0~1	BB5
ビット3	0~1	BB4
ビット2	0~1	BB3
ビット1	0~1	BB2
ビット0	0~1	BB1

【 図 4 7 】

遊技状態フラグ格納領域A

データ	内容
ビット7	0~1 MB2遊技状態
ビット6	0~1 MB1遊技状態
ビット5	0~1 BB6遊技状態
ビット4	0~1 BB5遊技状態
ビット3	0~1 BB4遊技状態
ビット2	0~1 BB3遊技状態
ビット1	0~1 BB2遊技状態
ビット0	0~1 BB1遊技状態

【 図 4 8 】

遊技状態フラグ格納領域B

データ	内容
ビット7	0 未使用
ビット6	0~1 RT5遊技状態
ビット5	0~1 RT4遊技状態
ビット4	0~1 RT3遊技状態
ビット3	0~1 RT2遊技状態
ビット2	0~1 RT1遊技状態
ビット1	0~1 CT遊技状態
ビット0	0~1 RB遊技状態

【 図 5 0 】

遊技ロックフラグ格納領域

データ	内容(ロック番号)
ビット7	0 未使用
ビット6	0 未使用
ビット5	0~1 6
ビット4	0~1 5
ビット3	0~1 4
ビット2	0~1 3
ビット1	0~1 2
ビット0	0~1 1

【 図 4 9 】

図柄格納領域

図柄		内容	アドレス
データ	内容		
00001010	チェリー	左リール中段	0
00000010	赤7	中リール中段	
00001000	ベルC	右リール中段	

※各リールの図柄位置が「14」の場合の格納例

【 5 1 】

演出種別抽籤テーブルA(通常 ポーナス非当籤)

Table with columns: No., 演出種別, 0, 6~7, 18~44, 9, 10~15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2. Rows include items like 0 なし, 1 消灯, 2 背景変化, etc.

【 5 3 】

演出種別抽籤テーブルC(通常 B日成立(内納当籤中)ロックあり)

Table with columns: No., 演出種別, 0, 6~7, 18~44, 9, 10~15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2. Rows include items like 0 なし, 1 消灯, 2 背景変化, etc.

【 5 2 】

演出種別抽籤テーブルB(通常 B日成立(内納当籤中)ロックなし)

Table with columns: No., 演出種別, 0, 6~7, 18~44, 9, 10~15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2. Rows include items like 0 なし, 1 消灯, 2 背景変化, etc.

【 5 4 】

演出種別抽籤テーブルD(高 ポーナス非当籤)

Table with columns: No., 演出種別, 0, 6~7, 18~44, 9, 10~15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2. Rows include items like 0 なし, 1 消灯, 2 背景変化, etc.

【 5 5 】

演出種別抽籤テーブルE(高B日成立(内部当籤中)ロックなし)

Table with columns: No., 演出種別, and 16 columns of lottery points (0, 6-7, 18-44, 9, 10-15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2).

【 5 7 】

演出内容抽籤テーブルA(消灯、通常、ボーナス非当籤)

Table with columns: No., 演出内容, and 16 columns of lottery points (0, 6-7, 18-44, 9, 10-15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2).

【 5 6 】

演出種別抽籤テーブルF(高ロックありB日成立(内部当籤中)ロックあり)

Table with columns: No., 演出種別, and 16 columns of lottery points (0, 6-7, 18-44, 9, 10-15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2).

【 5 8 】

演出内容抽籤テーブルB(消灯、通常、B日成立、ロックなし)

Table with columns: No., 演出内容, and 16 columns of lottery points (0, 6-7, 18-44, 9, 10-15, 16, 17, 3, 1, 4, 5, 8, 2).

【 図 5 9 】

演出内容抽籤テーブルC(消灯、通解、BB成立、ロックあり)

小役・リプレイ用データポイント

No.	演出内容	0	6-7	18-44	9	10-15	16	17	1	4	5	8	2
0	演出なし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1on消灯	2048	0	2048	1024	1024	0	0	0	0	0	0	0
2	1on2on消灯	6144	0	6144	6144	4096	4096	0	0	0	0	0	0
3	1on2on3on消灯	0	0	0	1024	1024	1024	0	0	0	0	0	0
4	1on3on消灯	0	0	0	0	1024	1024	0	0	0	0	0	0
5	3on消灯	0	0	0	0	1024	1024	0	0	0	0	0	0
6	1on2on3on→敵B	0	0	0	0	0	0	0	5120	5120	5120	5120	5120
7	1on3on→敵B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	3on→敵B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	1on2on3on→敵C	0	0	0	0	0	0	0	0	5120	5120	5120	5120
10	1on3on→敵C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	3on→敵C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1on2on3on→敵D	0	0	0	0	0	0	0	0	5120	5120	5120	5120
13	1on3on→敵D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	3on→敵D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1on2on3on→敵E	4096	12288	4096	4096	0	0	0	8192	5120	5120	5120	5120
16	1on3on→敵E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	3on→敵E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	1on2on3on→敵F	4096	0	4096	4096	0	0	0	8192	5120	5120	5120	5120
19	1on3on→敵F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	3on→敵F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	1on2on3on→敵G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	1on3on→敵G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	3on→敵G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	1on2on3on→主人公	8192	12288	8192	8192	16384	16384	8192	0	0	0	0	0
25	1on3on→主人公	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	3on→主人公	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
27	1on2on3on→敵H隠り	4096	2048	4096	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048
28	1on3on→敵H隠り	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048
29	3on→敵H隠り	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048	2048

【 図 6 3 】

BB中第1抽籤テーブルD(ロック番号:2、ART残り:0)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	0	24576	24576	24576	24576	24576	24576	24576
2	BB中前兆B	12288	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
3	BB中前兆C	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
4	BB中前兆D	16384	0	0	0	0	0	0	0

【 図 6 4 】

BB中第1抽籤テーブルE(ロック番号:2、ART残り:1~100)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	0	20480	20480	20480	20480	20480	20480	20480
2	BB中前兆B	12288	8192	8192	8192	8192	8192	8192	8192
3	BB中前兆C	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
4	BB中前兆D	16384	0	0	0	0	0	0	0

【 図 6 5 】

BB中第1抽籤テーブルF(ロック番号:2、ART残り:101~)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	0	16384	16384	16384	16384	16384	16384	16384
2	BB中前兆B	12288	12288	12288	12288	12288	12288	12288	12288
3	BB中前兆C	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096	4096
4	BB中前兆D	16384	0	0	0	0	0	0	0

【 図 6 0 】

BB中第1抽籤テーブルA(ロック番号:0、ART残り:0)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
2	BB中前兆B	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BB中前兆C	0	0	0	0	0	0	0	0
4	BB中前兆D	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 6 1 】

BB中第1抽籤テーブルB(ロック番号:0、ART残り:1~100)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768	32768
2	BB中前兆B	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BB中前兆C	0	0	0	0	0	0	0	0
4	BB中前兆D	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 6 2 】

BB中第1抽籤テーブルC(ロック番号:0、ART残り:101~)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	32768	32768	32768	32768	32768	24576	24576	24576
2	BB中前兆B	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BB中前兆C	0	0	0	0	0	0	0	0
4	BB中前兆D	0	0	0	0	0	8192	8192	8192

【 図 6 6 】

BB中第1抽籤テーブルG(ロック番号:4、ART残り:0)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	0	4096	4096	4096	4096	8192	8192	8192
2	BB中前兆B	4096	4096	4096	4096	4096	8192	12288	10240
3	BB中前兆C	16384	16384	16384	16384	16384	8192	8192	10240
4	BB中前兆D	12288	8192	8192	8192	8192	8192	4096	4096

【 図 6 7 】

BB中第1抽籤テーブルH(ロック番号:4、ART残り:1~100)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	0	4096	4096	4096	4096	8192	8192	8192
2	BB中前兆B	4096	4096	4096	4096	4096	8192	12288	12288
3	BB中前兆C	16384	16384	16384	16384	16384	8192	8192	8192
4	BB中前兆D	12288	8192	8192	8192	8192	8192	4096	4096

【 図 6 8 】

BB中第1抽籤テーブルI(ロック番号:4、ART残り:101~)

No.	第1演出種別	0G	1G	2G	3G	4G	5~12G	13~26G	27~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A	0	4096	4096	4096	4096	8192	8192	8192
2	BB中前兆B	4096	4096	4096	4096	4096	8192	12288	12288
3	BB中前兆C	16384	16384	16384	16384	16384	8192	8192	8192
4	BB中前兆D	12288	8192	8192	8192	8192	8192	4096	4096



【 図 7 3 】

BB中第2抽籤テーブルE(ロック番号:4、BB中前兆A)

No.	第2演出種別	0G	1G	2G	3、4G	5G	6~10G	11~16G	17~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A-11~33G	0	0	0	0	0	0	31744	32768
2	BB中前兆A-5~10G	0	0	0	0	28672	30720	0	0
3	BB中前兆A-3、4G	0	0	0	28672	0	0	0	0
4	BB中前兆A-2G	0	0	32768	0	0	0	0	0
5	BB中前兆A-1G	0	32768	0	0	0	0	0	0
6	BB中前兆A-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
7	BB中前兆B-11~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
8	BB中前兆B-5~10G	0	0	0	0	0	0	0	0
9	BB中前兆B-3、4G	0	0	0	0	0	0	0	0
10	BB中前兆B-2G	0	0	0	0	0	0	0	0
11	BB中前兆B-1G	0	0	0	0	0	0	0	0
12	BB中前兆B-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
13	BB中前兆C-11~33G	0	0	0	0	0	0	1024	0
14	BB中前兆C-5~10G	0	0	0	0	4096	2048	0	0
15	BB中前兆C-3、4G	0	0	0	4096	0	0	0	0
16	BB中前兆C-2G	0	0	0	0	0	0	0	0
17	BB中前兆C-1G	0	0	0	0	0	0	0	0
18	BB中前兆C-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
19	BB中前兆D-1~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
20	BB中前兆D-0G	32768	0	0	0	0	0	0	0

【 図 7 4 】

BB中第2抽籤テーブルF(ロック番号:4、BB中前兆B)

No.	第2演出種別	0G	1G	2G	3、4G	5G	6~10G	11~16G	17~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A-11~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
2	BB中前兆A-5~10G	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BB中前兆A-3、4G	0	0	0	0	0	0	0	0
4	BB中前兆A-2G	0	0	0	0	0	0	0	0
5	BB中前兆A-1G	0	0	0	0	0	0	0	0
6	BB中前兆A-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
7	BB中前兆B-11~33G	0	0	0	0	0	0	29696	32768
8	BB中前兆B-5~10G	0	0	0	0	26624	26624	0	0
9	BB中前兆B-3、4G	0	0	0	28672	0	0	0	0
10	BB中前兆B-2G	0	0	32768	0	0	0	0	0
11	BB中前兆B-1G	0	32768	0	0	0	0	0	0
12	BB中前兆B-0G	32768	0	0	0	0	0	0	0
13	BB中前兆C-11~33G	0	0	0	0	0	0	1024	0
14	BB中前兆C-5~10G	0	0	0	0	2048	2048	0	0
15	BB中前兆C-3、4G	0	0	0	4096	0	0	0	0
16	BB中前兆C-2G	0	0	0	0	0	0	0	0
17	BB中前兆C-1G	0	0	0	0	0	0	0	0
18	BB中前兆C-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
19	BB中前兆D-1~33G	0	0	0	0	4096	4096	2048	0
20	BB中前兆D-0G	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 7 5 】

BB中第2抽籤テーブルG(ロック番号:4、BB中前兆C)

No.	第2演出種別	0G	1G	2G	3、4G	5G	6~10G	11~16G	17~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A-11~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
2	BB中前兆A-5~10G	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BB中前兆A-3、4G	0	0	0	0	0	0	0	0
4	BB中前兆A-2G	0	0	0	0	0	0	0	0
5	BB中前兆A-1G	0	0	0	0	0	0	0	0
6	BB中前兆A-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
7	BB中前兆B-11~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
8	BB中前兆B-5~10G	0	0	0	0	0	0	0	0
9	BB中前兆B-3、4G	0	0	0	0	0	0	0	0
10	BB中前兆B-2G	0	0	0	0	0	0	0	0
11	BB中前兆B-1G	0	0	0	0	0	0	0	0
12	BB中前兆B-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
13	BB中前兆C-11~33G	0	0	0	0	0	31744	32768	0
14	BB中前兆C-5~10G	0	0	0	0	32768	30720	0	0
15	BB中前兆C-3、4G	0	0	0	32768	0	0	0	0
16	BB中前兆C-2G	0	0	32768	0	0	0	0	0
17	BB中前兆C-1G	0	32768	0	0	0	0	0	0
18	BB中前兆C-0G	32768	0	0	0	0	0	0	0
19	BB中前兆D-1~33G	0	0	0	0	0	2048	1024	0
20	BB中前兆D-0G	0	0	0	0	0	0	0	0

【 図 7 6 】

BB中第2抽籤テーブルH(ロック番号:4、BB中前兆D)

No.	第2演出種別	0G	1G	2G	3、4G	5G	6~10G	11~16G	17~33G
0	なし	0	0	0	0	0	0	0	0
1	BB中前兆A-11~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
2	BB中前兆A-5~10G	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BB中前兆A-3、4G	0	0	0	4096	0	0	0	0
4	BB中前兆A-2G	0	0	8192	0	0	0	0	0
5	BB中前兆A-1G	0	8192	0	0	0	0	0	0
6	BB中前兆A-0G	0	0	0	0	0	0	0	0
7	BB中前兆B-11~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
8	BB中前兆B-5~10G	0	0	0	0	0	0	0	0
9	BB中前兆B-3、4G	0	0	0	8192	0	0	0	0
10	BB中前兆B-2G	0	0	8192	0	0	0	0	0
11	BB中前兆B-1G	0	8192	0	0	0	0	0	0
12	BB中前兆B-0G	8192	0	0	0	0	0	0	0
13	BB中前兆C-11~33G	0	0	0	0	0	0	0	0
14	BB中前兆C-5~10G	0	0	0	0	0	0	0	0
15	BB中前兆C-3、4G	0	0	0	12288	0	0	0	0
16	BB中前兆C-2G	0	0	8192	0	0	0	0	0
17	BB中前兆C-1G	0	8192	0	0	0	0	0	0
18	BB中前兆C-0G	8192	0	0	0	0	0	0	0
19	BB中前兆D-1~33G	0	8192	8192	8192	32768	32768	32768	32768
20	BB中前兆D-0G	16384	0	0	0	0	0	0	0

【 図 7 7 】

BB中演出抽籤テーブルA(BB中前兆A-11~33G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	23040	23040
1	1消灯	4096	4096
2	2消灯	2048	2048
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	2048	2048
7	レバー1ヒビ	1024	1024
8	レバー2ヒビ	512	512
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 7 8 】

BB中演出抽籤テーブルB(BB中前兆A-5~10G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	23040	23040
1	1消灯	4096	4096
2	2消灯	2048	2048
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	2048	2048
7	レバー1ヒビ	1024	1024
8	レバー2ヒビ	512	512
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 7 9 】

BB中演出抽籤テーブルC(BB中前兆A-3、4G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	19456	19456
1	1消灯	4096	4096
2	2消灯	2048	2048
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	4096	4096
7	レバー1ヒビ	2048	2048
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 8 1 】

B中演出抽籤テーブルE(BB中前兆A-1G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	19456	19456
1	1消灯	4096	4096
2	2消灯	2048	2048
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	4096	4096
7	レバー1ヒビ	2048	2048
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 8 0 】

BB中演出抽籤テーブルD(BB中前兆A-2G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	19456	19456
1	1消灯	4096	4096
2	2消灯	2048	2048
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	4096	4096
7	レバー1ヒビ	2048	2048
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 8 2 】

BB中演出抽籤テーブルF(BB中前兆A-0G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	0	0
2	2消灯	0	0
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	8192	8192
7	レバー1ヒビ	8192	8192
8	レバー2ヒビ	16384	16384
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

## 【 図 8 3 】

BB中演出抽籤テーブルG(BB中前兆B-11~33G)

No.	演出内容	小役・リブレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	2048	2048
1	1消灯	12288	12288
2	2消灯	8192	8192
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	6144	6144
7	レバー1ヒビ	3072	3072
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

## 【 図 8 4 】

BB中演出抽籤テーブルH(BB中前兆B-5~10G)

No.	演出内容	小役・リブレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	2048	2048
1	1消灯	12288	12288
2	2消灯	8192	8192
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	6144	6144
7	レバー1ヒビ	3072	3072
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

## 【 図 8 6 】

BB中演出抽籤テーブルJ(BB中前兆B-2G)

No.	演出内容	小役・リブレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	4098	4098
2	2消灯	16384	16384
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	8192	8192
7	レバー1ヒビ	3072	3072
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

## 【 図 8 5 】

BB中演出抽籤テーブルI(BB中前兆B-3、4G)

No.	演出内容	小役・リブレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	12288	12288
2	2消灯	8192	8192
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	8192	8192
7	レバー1ヒビ	3072	3072
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

## 【 図 8 7 】

BB中演出抽籤テーブルK(BB中前兆B-1G)

No.	演出内容	小役・リブレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	4096	4096
2	2消灯	16384	16384
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	8192	8192
7	レバー1ヒビ	3072	3072
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 8 8 】

BB中演出抽籤テーブルL(BB中前兆B-0G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	0	0
2	2消灯	0	0
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	0	0
7	レバー1ヒビ	0	0
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	4096	4096
10	レバー123ヒビ→バトル発展	20480	24576
11	3ヒビ→バトル発展	4096	2048
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	4096	2048

【 図 8 9 】

BB中演出抽籤テーブルM(BB中前兆C-11~33G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	16384	16384
1	1消灯	8192	8192
2	2消灯	0	0
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	8192	8192
7	レバー1ヒビ	0	0
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 9 0 】

BB中演出抽籤テーブルN(BB中前兆C-5~10G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	16384	16384
1	1消灯	0	0
2	2消灯	8192	8192
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	0	0
7	レバー1ヒビ	8192	8192
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 9 1 】

BB中演出抽籤テーブルO(BB中前兆C-3、4G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	2048	2048
1	1消灯	30720	30720
2	2消灯	0	0
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	0	0
7	レバー1ヒビ	0	0
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 9 3 】

BB中演出抽籤テーブルQ(BB中前兆C-1G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	0	0
2	2消灯	0	0
3	3消灯→透過敵G	26624	26624
4	1-3消灯→透過敵G	4096	4096
5	0-3消灯→透過敵G	2048	2048
6	レバーヒビ	0	0
7	レバー1ヒビ	0	0
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 9 2 】

BB中演出抽籤テーブルP(BB中前兆C-2G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	2048	2048
1	1消灯	0	0
2	2消灯	30720	30720
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	0	0
7	レバー1ヒビ	0	0
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 9 4 】

BB中演出抽籤テーブルR(BB中前兆C-0G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	0	0
2	2消灯	0	0
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバーヒビ	0	0
7	レバー1ヒビ	0	0
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	32768	32768

【 図 9 5 】

BB中演出抽籤テーブルS(BB中前兆D-1~33G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	27648	27648
1	1消灯	1024	1024
2	2消灯	1024	1024
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバー7ヒビ	1024	1024
7	レバー1ヒビ	1024	1024
8	レバー2ヒビ	1024	1024
9	レバー13ヒビ→バトル発展	0	0
10	レバー123ヒビ→バトル発展	0	0
11	3ヒビ→バトル発展	0	0
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	0	0

【 図 9 6 】

BB中演出抽籤テーブルT(BB中前兆D-0G)

No.	演出内容	小役・リプレイ用データポイント	
		45	46
0	演出なし	0	0
1	1消灯	0	0
2	2消灯	0	0
3	3消灯→透過敵G	0	0
4	1-3消灯→透過敵G	0	0
5	0-3消灯→透過敵G	0	0
6	レバー7ヒビ	0	0
7	レバー1ヒビ	0	0
8	レバー2ヒビ	0	0
9	レバー13ヒビ→バトル発展	1024	1024
10	レバー123ヒビ→バトル発展	29596	29596
11	3ヒビ→バトル発展	1024	1024
12	レバーヒビ割れ→バトル発展	1024	1024

【 図 9 7 】

No.	バトルG数						
	1	2	3	4	5	6	7
0	演出/バトルなし(またはエラー)						
1	目録めよ 敵H	主人公 変身	BET連打 一失敗	重症①	必殺技①	敵H優勢押し勝ち	負け
2				重症②	必殺技②	敵H優勢押し負け	勝ち
3				重症③	必殺技③	敵H優勢押し負け	復活(勝ち)
4				優勢①	必殺技①	敵H優勢押し勝ち	負け
5				優勢②	必殺技②	敵H優勢押し負け	勝ち
6				優勢③	必殺技③	敵H優勢押し負け	復活(勝ち)
7				重症①	必殺技①	主人公(変身)優勢押し勝ち	負け
8				重症②	必殺技②	主人公(変身)優勢押し負け	勝ち
9				重症③	必殺技③	主人公(変身)優勢押し負け	復活(勝ち)
10				優勢①	必殺技①	主人公(変身)優勢押し勝ち	負け
11				優勢②	必殺技②	主人公(変身)優勢押し負け	勝ち
12				優勢③	必殺技③	主人公(変身)優勢押し負け	復活(勝ち)
13	軽傷①	必殺技①	敵H優勢押し勝ち	負け			
14	軽傷②	必殺技②	敵H優勢押し負け	復活(勝ち)			
15	軽傷③	必殺技③	敵H優勢押し勝ち	負け			
16	優勢①	必殺技①	敵H優勢押し負け	勝ち			
17	優勢②	必殺技②	敵H優勢押し負け	復活(勝ち)			
18	優勢③	必殺技③	主人公(変身)優勢押し勝ち	負け			
19	重症①	必殺技①	主人公(変身)優勢押し負け	勝ち			
20	重症②	必殺技②	主人公(変身)優勢押し負け	復活(勝ち)			
21	重症③	必殺技③	主人公(変身)優勢押し負け	負け			
22	優勢①	必殺技①	主人公(変身)優勢押し勝ち	負け			
23	優勢②	必殺技②	主人公(変身)優勢押し負け	勝ち			
24	優勢③	必殺技③	主人公(変身)優勢押し負け	復活(勝ち)			

【 図 9 8 】

バトルシナリオ抽籤テーブルA(ロック番号:2)

No.	ARTG数		
	ART0~49	ART50~100	ART100~
0	0	0	0
1	0	0	0
2	20480	16384	12288
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	8192	8192	8192
9	0	0	0
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	4096	4096	8192
15	0	0	0
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	4096	8192
21	0	0	0
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0

BB中バトルシナリオテーブル

【図99】

バトルシナリオ抽籤テーブルB(ロック番号:4)

No.	ARTG数		
	ART0~49	ART50~100	ART100~
0	0	0	0
1	0	0	0
2	4096	4096	4096
3	6144	6144	4096
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	4096	4096	4096
9	6144	6144	4096
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	3072	4096	3072
15	9216	6144	9216
16	0	0	0
17	0	0	0
18	0	0	0
19	0	0	0
20	0	0	2048
21	0	0	2048
22	0	0	0
23	0	0	0
24	0	0	0

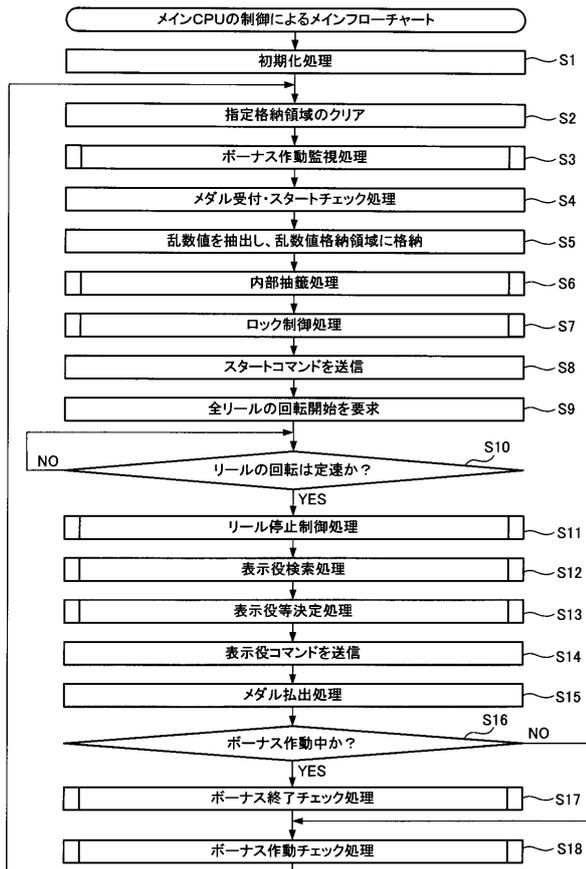
【図100】

BET連打テーブル

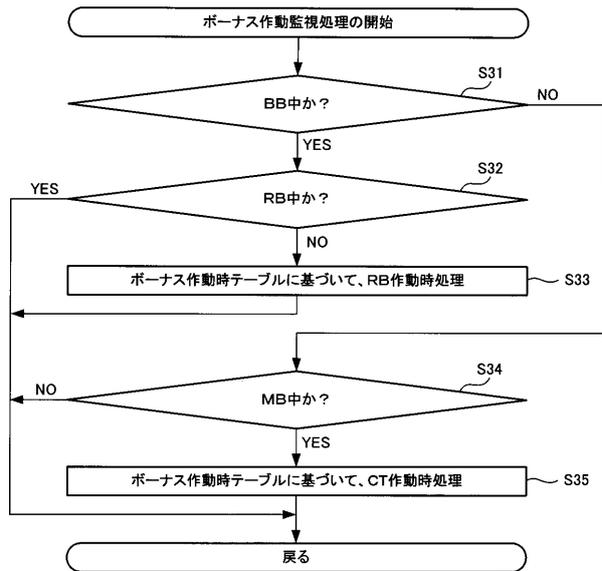
No.	BET連打種別	ロック番号:2			ロック番号:4		
		ART0~49	ART50~100	ART100~	ART0~49	ART50~100	ART100~
0	バトルなし又はエラー	0	0	0	0	0	0
1	easy1(3-3-3-3)	0	0	0	128	128	128
2	easy2(3-3-3-9)	0	0	0	512	512	512
3	easy3(3-3-3-0xffff)	512	1024	2048	1536	1536	1536
4	easy4(3-6-6-6)	0	0	0	128	128	128
5	easy5(3-6-6-12)	0	0	0	512	512	512
6	easy6(3-6-6-0xffff)	1024	1024	1024	1560	1560	1560
7	easy7(3-6-9-9)	0	0	0	128	128	128
8	easy8(3-6-6-12)	0	0	0	512	512	512
9	easy9(3-6-6-0xffff)	1536	1024	1024	1560	1560	1560
10	nml1(5-5-5-5)	0	0	0	128	128	128
11	nml2(5-5-5-9)	0	0	0	640	640	640
12	nml3(5-5-5-0xffff)	2048	3072	3072	2560	2560	2560
13	nml4(5-9-9-9)	0	0	0	128	128	128
14	nml5(5-9-9-12)	0	0	0	640	640	640
15	nml6(5-9-9-0xffff)	3072	2048	2048	2560	2560	2560
16	hard1(9-5-3-3)	0	0	0	128	128	128
17	hard2(9-5-3-9)	0	0	0	640	640	640
18	hard3(9-5-3-0xffff)	4096	5120	5120	2560	2560	2560
19	hard4(9-9-9-5)	0	0	0	128	128	128
20	hard5(9-9-9-9)	0	0	0	640	640	640
21	hard6(9-9-9-0xffff)	5120	4096	4096	2816	2816	2816
22	dif1(12-12-12-3)	0	0	0	128	128	128
23	dif2(12-12-12-9)	0	0	0	640	640	640
24	dif3(12-12-12-0xffff)	9088	7936	7680	3072	3072	3072
25	down1(12-5-5-3)	0	0	0	128	128	128
26	down2(12-5-5-9)	0	0	0	640	640	640
27	down3(12-5-5-0xffff)	6144	7188	6144	2816	2816	2816
28	v_easy1(2-2-2-2)	0	0	0	128	128	128
29	v_easy2(2-2-2-9)	0	0	0	512	512	512
30	v_easy3(2-2-2-0xffff)	128	256	512	1536	1536	1536
31	kakutei1(1-1-1-1)	0	0	0	128	128	128
32	kakutei2(1-1-1-15)	0	0	0	128	128	128
33	kakutei3(1-1-1-30)	0	0	0	128	128	128
34	kakutei4(1-1-1-0xffff)	0	0	0	128	128	128
35	kakutei5(30-1-1-1)	0	0	0	128	128	128
36	kakutei6(5-30-1-1)	0	0	0	128	128	128
37	kakutei7(5-5-30-1)	0	0	0	128	128	128
38	kakutei8(7-7-7-7)	0	0	0	128	128	128

※主人公(変身)と敵Hが押し合う演出、()内の数字は、映像が変化する回数を規定している。

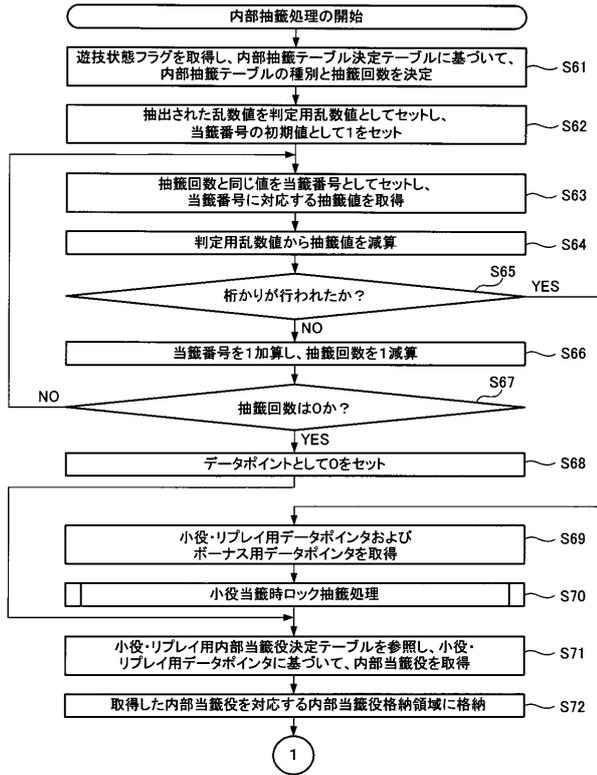
【図101】



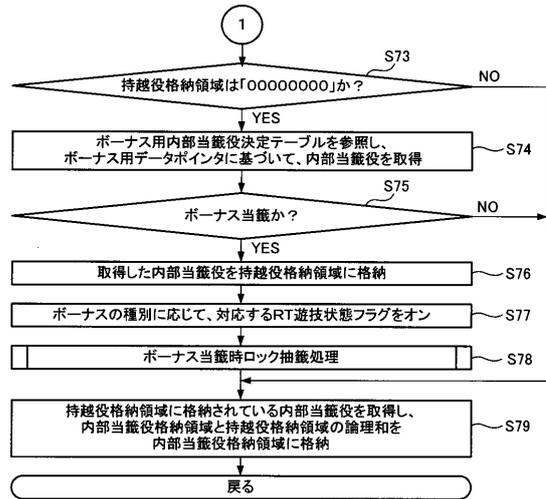
【図102】



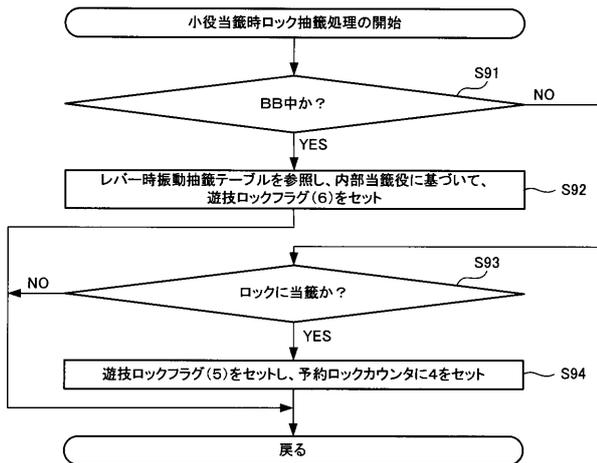
【図103】



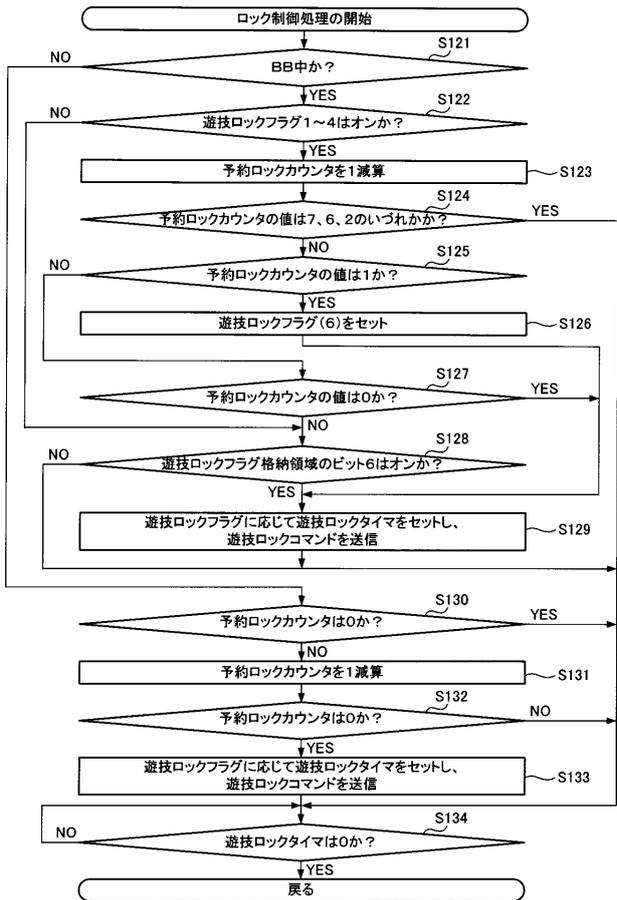
【図104】



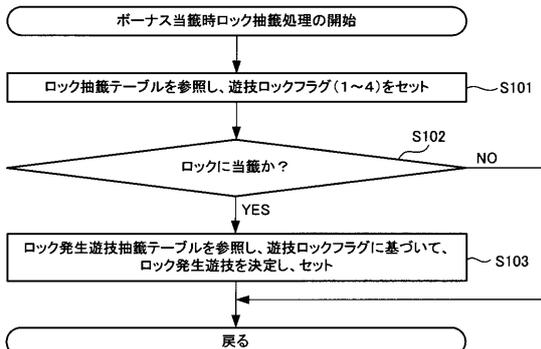
【図105】



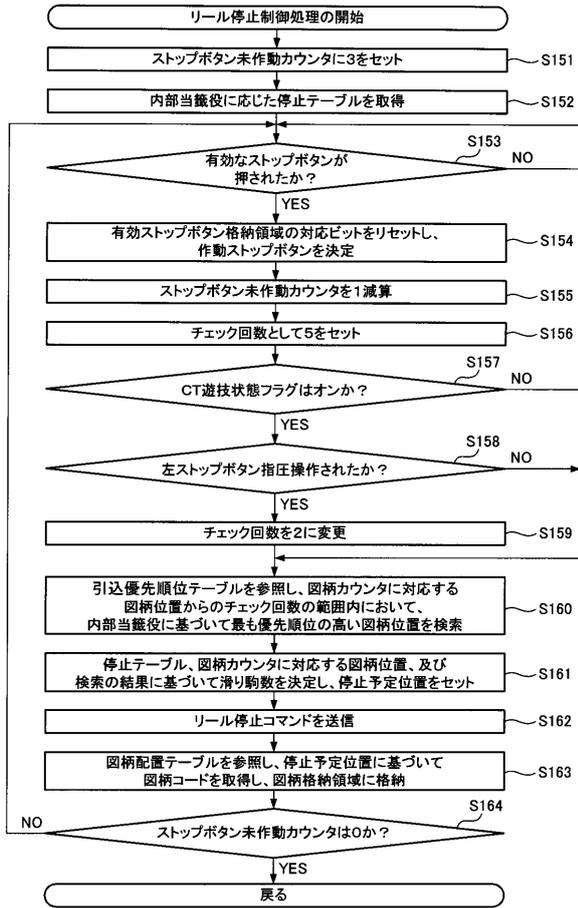
【図107】



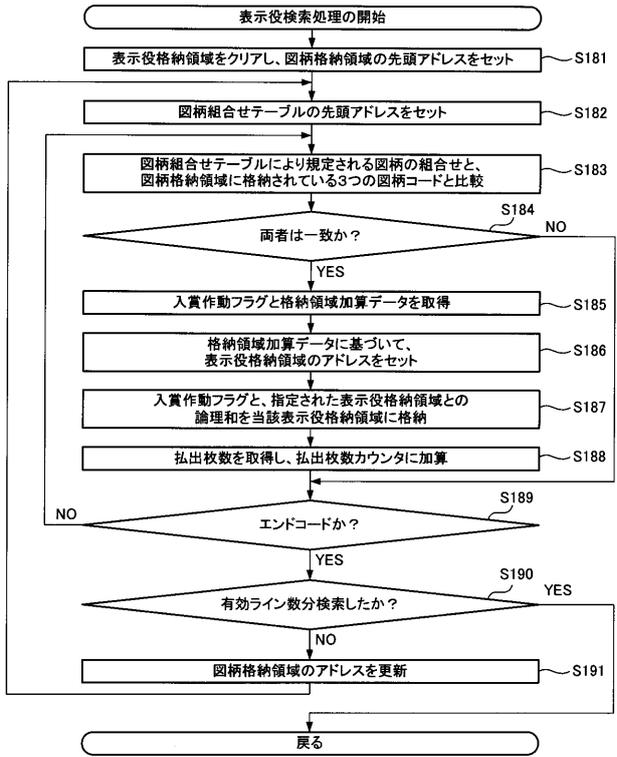
【図106】



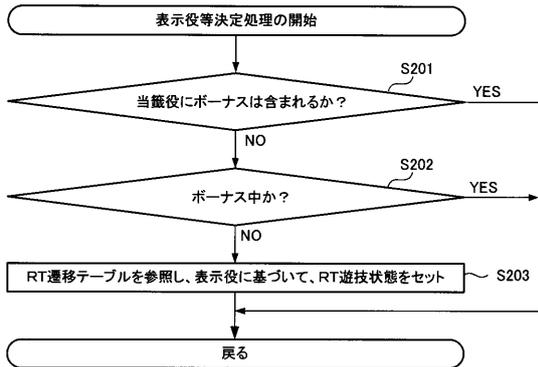
【図108】



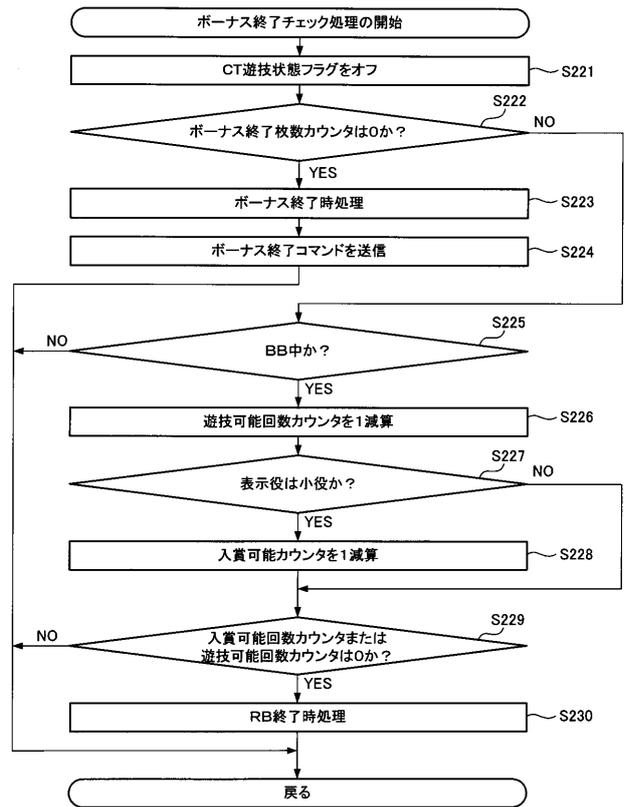
【図109】



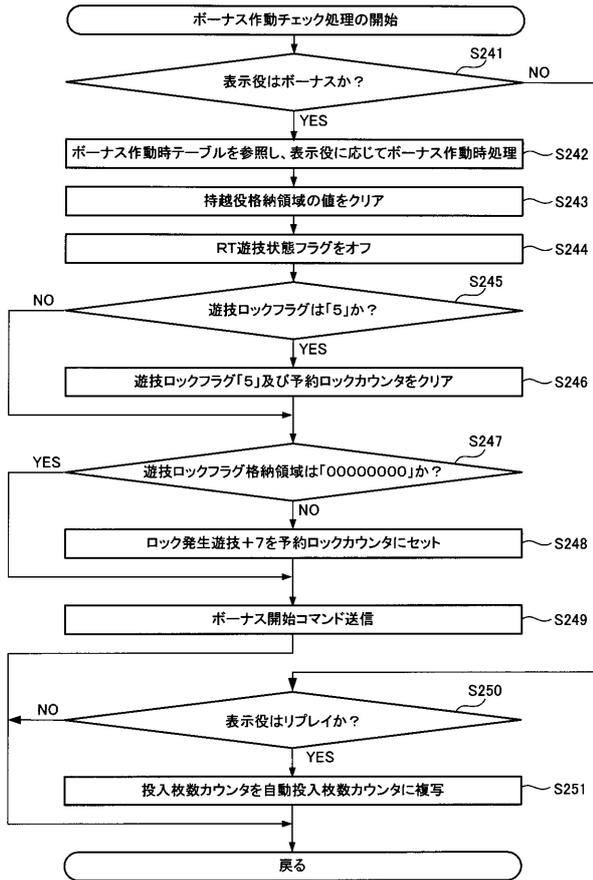
【図110】



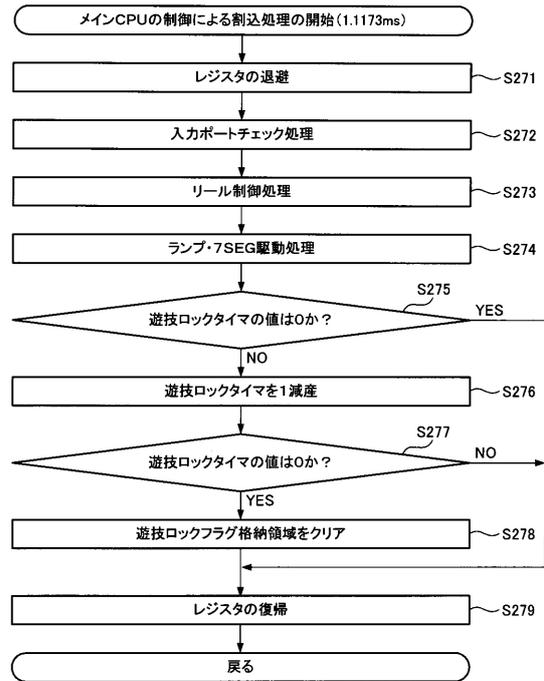
【図111】



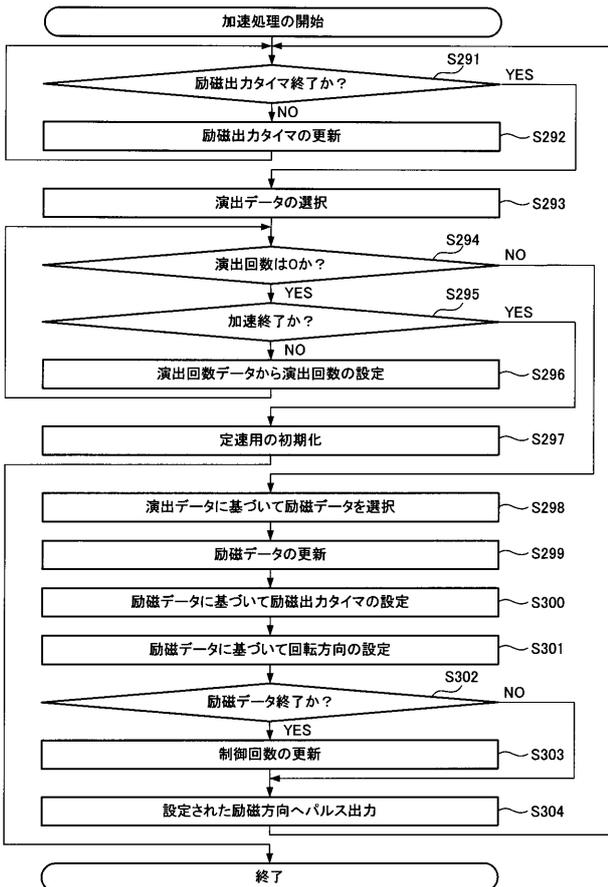
【図 1 1 2】



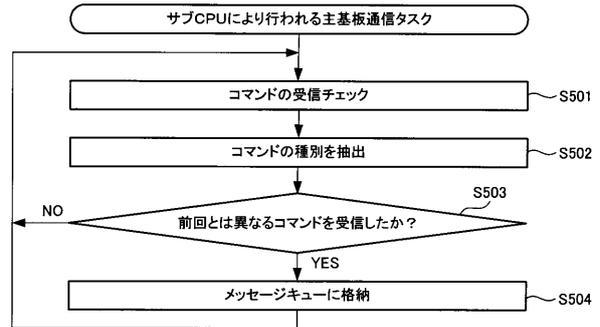
【図 1 1 3】



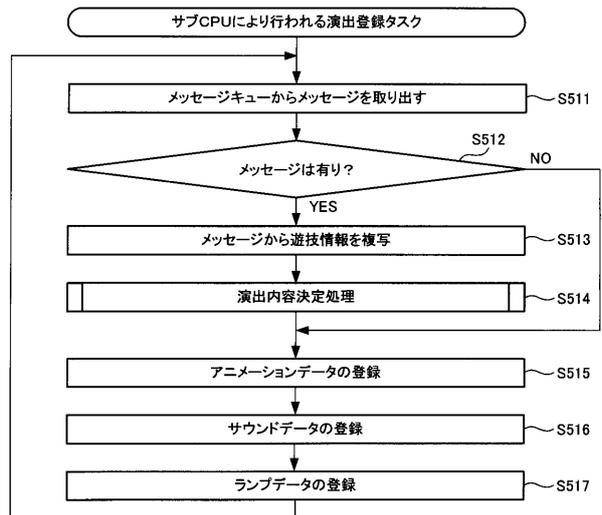
【図 1 1 4】



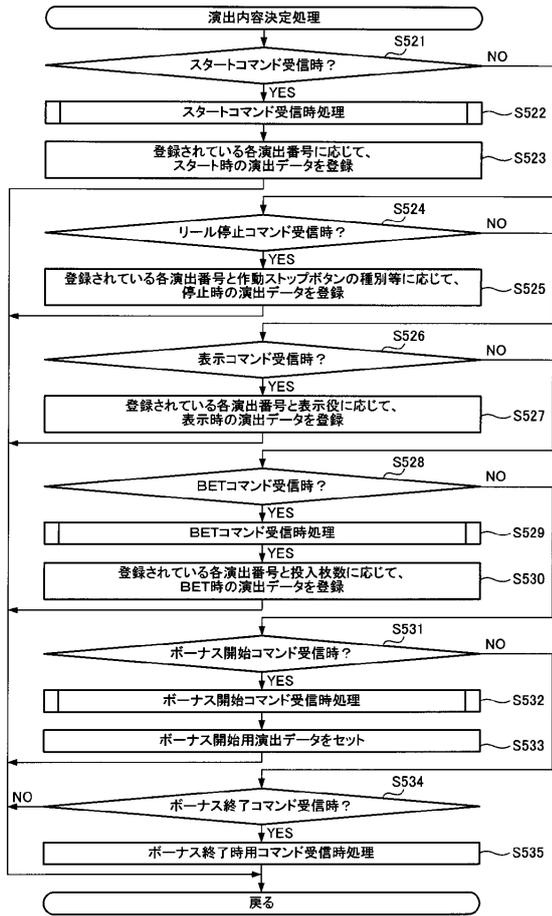
【図 1 1 5】



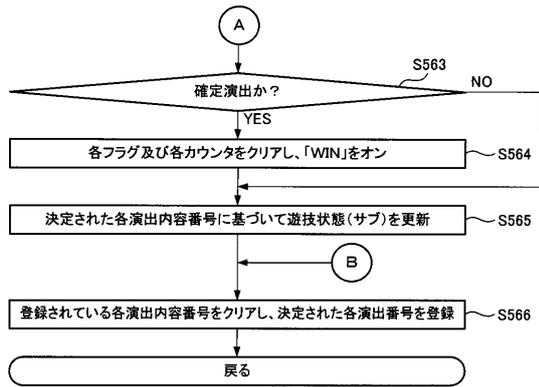
【図 1 1 6】



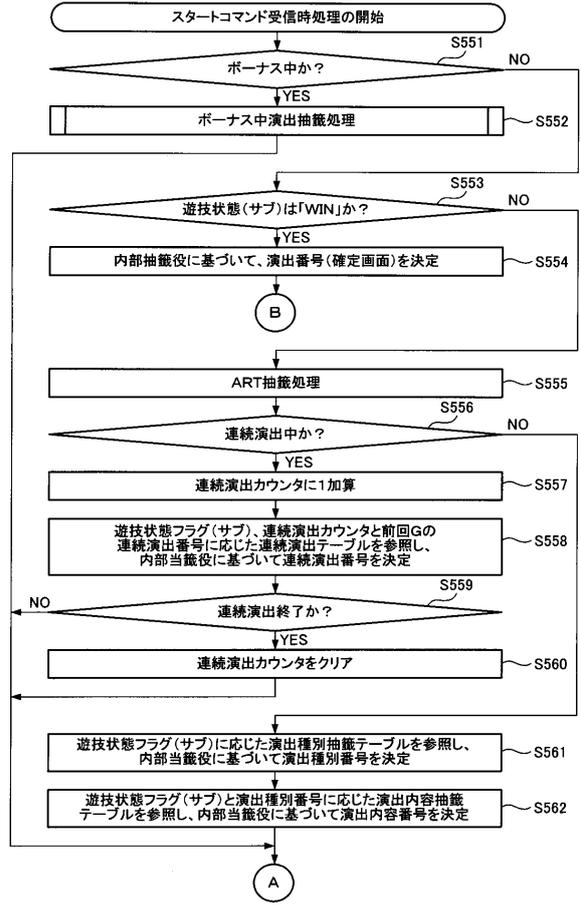
【図117】



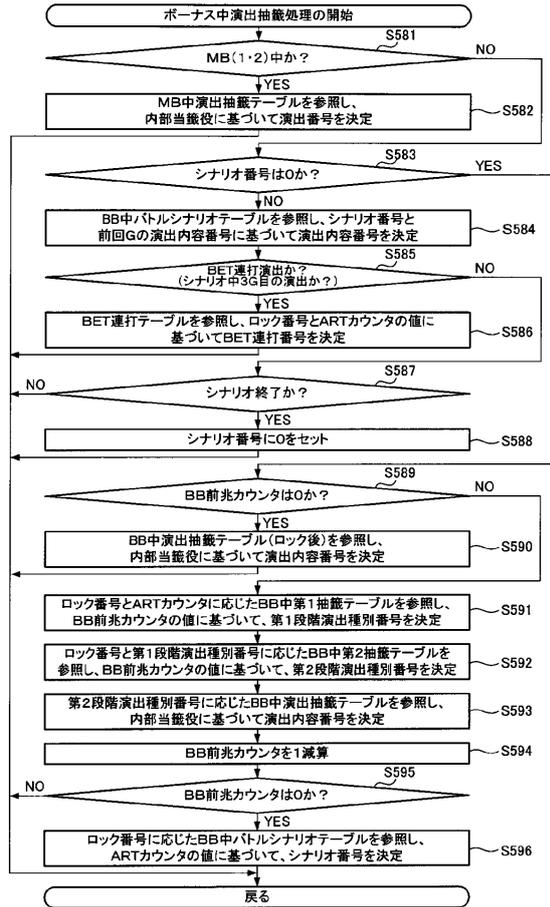
【図119】



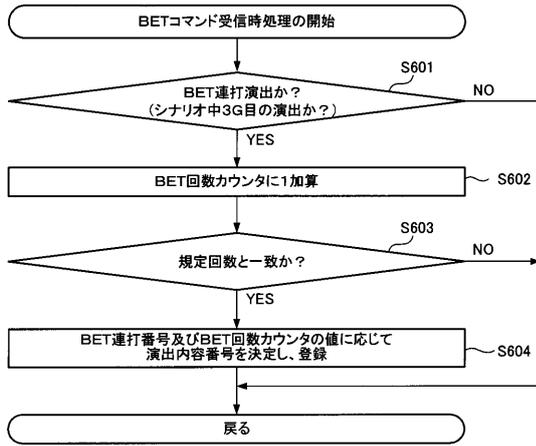
【図118】



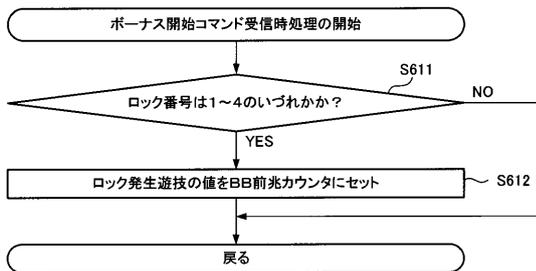
【図120】



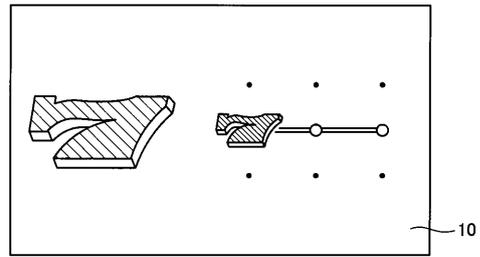
【 図 1 2 1 】



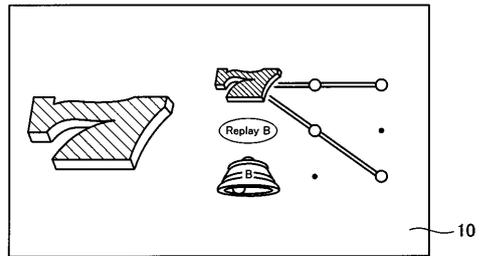
【 図 1 2 2 】



【 図 1 2 3 】



【 図 1 2 4 】



---

フロントページの続き

(72)発明者 大石 康幸

東京都江東区有明3丁目7番26号

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC12 AC23 AC27 BA02 BA07 BA08  
BA22 BB02 BB17 BB23 BB63 BB78 BB80 BB93 BB99 CA02  
CA03 CA25 CA27 CB04 CB23 CB33 CC01 CC12 CC24 CC34  
CD12 CD17 CD23 DA02 DA52 DA54